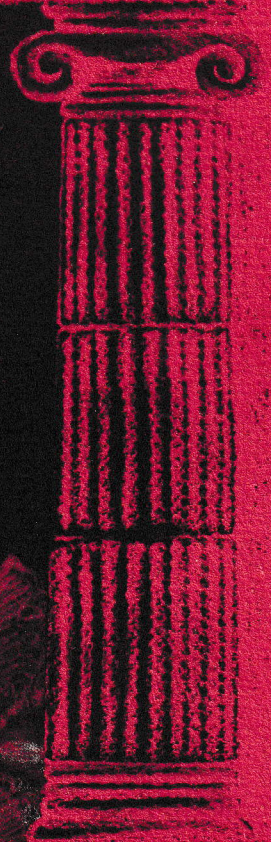
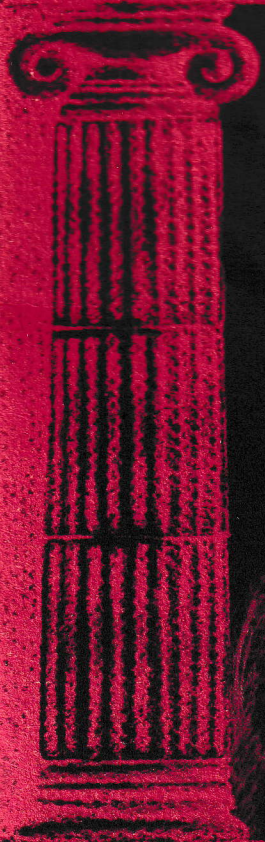


✻ GRYNING ✻



MCMXCIII
Stockholm

Innehåll:

Ledare	4
Redaktionssida	5
Kung Arthur av Johan Brännmark	6
Spix och alverna av Jonny Nittsjö	10
Cyberpunk Framtidsvision eller technofetischism?	
av Jonas Birgeron och Johan Brännmark	12
Roande eller oroande? av Peter Daniel	15
Recensioner	18
Nyheter	23
Keith Herber en intervju av Nikolai Bird	24
En blygsam hyllning till Oscar Reuterswärd av Lucifer Hall	29
Riddaren och Draken av Mikael Björnsson	36
Bluffen av Pierre Savoie	43
Steve Jackson Games vs Secret Service av Joe Abernathy	46
Butiksguiden	50
Medarbetare	51
Vansinnets Vågor	Bilaga

Annonsindex

Bertolf vapensmed	27	StockCon	52
Flammans Spel	42	Sverok	32
Hobbyhuset	52	SydCon 93'	26
Midgård	49	TMA Data	45
NeoGames	30	Wizard Games	25
Spel & Sånt	34	Young Guns Paintball Club	28
Spelkompaniet	48		

Ledare

Rösten från Avgrundens chefredaktör slutar. Gränslandet läggs ner. Grey Ooze nummer tre lär vi väl aldrig få se. Och Fredrik Malmberg reducerar med svängremmen i högsta hugg Sinkadus till en simpel affisch.

Vad är detta, skymning för den svenska spelvärlden?

Nej!

Ett nytt sken sprider sig över nordn. Likt en komet stiger den nya fixstjärnan på den skandinaviska spelhimlen. En ny Gryning kastar sitt väna ljus över nejderna och inguter i frusna själar hopp om att:

- ☞ Gryning skall innehålla utvecklande och kvalitativt material direkt användbart till spel.
- ☞ Gryning skall innehålla nyheter och rapportage om aktuella händelser.
- ☞ Gryning skall bevaka spelmarknaden och recensera godbitarna.
- ☞ Gryning skall vara underhållande utan att tumma på kvalitén.

Vad ovanstående betyder är väl i korthet att Gryning kommer aspirera på att bli en seriös nordisk speltidning. Jag kan inte hoppas på att åstadkomma allt detta genast men jag är övertygad om att de flesta spelare kommer finna Gryning läsvärd även innan vi nått våra högt ställda mål. Vi hoppas fylla den lucka som finns idag av en seriös och oberoende tidning som skildrar verkligheten för oss spelare utan att snegla vare sig till höger eller vänster.

Det kostar bara fyrtio kronor att få hem de resterande tre numren det här året i brevlådan. Det är lika mycket som om du hade fått betala för en Sinkadus och nästan lika mycket som en Grey Ooze kostade 1991. Vi hoppas även på de föreningar som nu blivit berikade av den bidragsväg som Sverok sänt över landet. Alla föreningar som vill prenumerera på Gryning till sina medlemmar kommer nämligen få köpa den till tryckpris.

I nästa nummer så startar vår brevspalt Castor & Pollux. Skriv dit och berätta vad du tycker.

Gryning

Kaptensgatan 7A
114 57 Stockholm
+46-(0)8-6624641
Annonser och försäljning:
+46-(0)8-6620394
Email: f92-wso@nada.kth.se
ISSN: 121212

Chefredaktör och Ansvarig utgivare

Wiktor Södersten

Marknadschef

Per R Lindström

Redaktion

Martin Lindholm
Johan Brännmark
Martin Johansson

Layout

Martin Johansson
Christian Andreasson

Illustrationer

Jonny Nittsjö
Aron Hallborg
Martin Johansson
Katarina Nordengren

Omslag

Christian Andreasson

Serier

Jonny Nittsjö
Mikael Björnsson

Lösnummerpris i Sverige 18kr, i Norden 20 kr eller mark prenumeration 15 kr eller mark per nummer, 40 kr eller mark för hela 1993. Utkommer fyra gånger årligen. Föreningar anslutna till Sverok kan prenumera i klump för 7kr/ex och nummer plus porto.

Allt material i denna tidning är copyright antingen Wiktorian Publishing 1993 eller respektive författare. Med stöd av upphovsrättslagen är det således förbjudet att återge hela eller delar av tidningen utan redaktionens skriftliga tillstånd.

Gryning är gjord på en Atari Mega 4 STE med en HP Laserjet IIP och DTP-programmet Calamus SL.

Gryning utges kvartalsvis av föreningen Wiktorian Publishing. Gryning är helt oberoende av organisationer och företag samt ges ut utan vinstsyfte.

Redaktionssidan

Vi här på Gryning arbetar mycket hårt för att göra en så bra tidning som bara är möjligt, men med din hjälp kan den bli ännu bättre.

REDAKTIONSARBETE

Först och främst vill vi gärna utöka vår redaktion med fler personer som kan jobba självständigt med olika områden. En viktig källa till internationell information är det internationella nyhetsnätets news, men det tar alldeles för lång tid för oss här på redaktionen att läsa alla newsgroups som är intressanta. Vi vill alltså ha ett par personer som kan koppla upp sig på news (vanligtvis teknologer eller naturvetare) som kan ta på sig att kontinuerligt läsa all trafik i en viss newsgroup.

Vi på Gryning har som mål att ha en så heltäckande nyhetsrapportering som möjligt men eftersom vi är koncentrerade till Stockholm och Lund så har vi svårt att täcka hela Norden (vilket väl tyvärr syns på vår nyhetssida). Om du vill ta hand om nyhetstäckningen inom ditt område så hör av dig till oss. Vi vill bli höra om nya butiker, förlag, konvent och spelträffar.

MATERIAL

Vi tar naturligtvis gärna emot material till Gryning från alla våra läsare. Det kan vara av precis vilken sort som helst men det finns vissa saker vi är mer intresserade av än andra. Högst upp på vår önskelista finns material som är direkt användbart i en spelkampanj. Vi prioriterar material som hör hemma i skräckmiljö (CoC och KULT), cyberpunkmiljö (otoliga spel), fantasy med medeltida prägel och olika historiska miljöer. På stark andra plats kommer nyheter och reportage.

Vi tar gärna emot recensioner men eftersom vi ändå kommer försöka recensera alla de produkter vi tycker är intressanta så kan det löna sig att höra av sig om vad du vill recensera innan du börjar skriva. Vi kommer i senare nummer även att ha en spalt för snabbrecensioner av både böcker, filmer och musik. Vi är bara intresserad av sådant som har anknytning till spel eller spelvärldar. Formatet skall vara 50-100 ord samt titel, upphovsmän, distributör och ut-

komstsår skall finnas med.

INSÄNDNINGSFORMAT

Skicka alltid ditt material utskrivet i ett ex samt på diskett. Skulle du inte ha tillgång till en dator är det mycket synd eftersom manus som vi måste skriva in själva får mycket lägre prioritet. Vi tar helst emot pc-formaterade disketter på 720kb men vi kan läsa alla 3.5" disketter, även Amiga med lite problem. Se alltid till att din diskett har en etikett där det klart och tydligt står vad disketten innehåller, vem den är från och hur den är formaterad.

Vi tar emot textdokument kompatibla med PC: Wordperfect och MSWord, Mac: MSWord och Atari: 1st Word+, Calamus SL och Script. Skulle du inte ha en av de ovanstående ordbehandlarna så får du skicka texten som en ren ascii-fil. Även om du skickar ett ordbehandlingsdokument så skall du inkludera en ascii-fil på disketten. Dokument får inte innehålla någon form av olika textstilar eller annan formatering, mellanslag annat än mellan ord och där endast ett samt radslutsmarkering (return) får endast finnas vid nytt stycke. Ascii-filer får ha radslut inne i löpande text men skall ha blankrad för att markera nytt stycke.

Vill du visa hur du har tänkt dig en layout eller om du vill förståra vissa ord så bör du skicka med ett separat dokument med medföljande utskrift som illustrerar vad du har tänkt dig.

ILLUSTRATÖRER

Är du intresserad av att hjälpa till att illustrera Gryning så bör du skicka in några kopior på vad du gjort tidigare så kommer vi höra av oss. Original till Gryning skall vara i A4-format med en centimeters marginal (dvs 27.7x19cm).

DEADLINE

Deadline för Gryning nummer två är onsdagen den 21/4. Vill du skriva något mer utförligt bör du kontakta oss snarast eftersom större delen av nummer två kommer vara färdig vi detta nummers utkomst.

Kung Arthur

Att den mäktige och ädle härskare som framträder i spelet Pendragon och som på 1400-talet gestaltades av Sir Thomas Malory såsom det förgångnas och det framtidas konung skulle ha existerat tror knappast någon nu längre. Men han kan ju ha existerat likväl, om än i mindre skala. Malory ger bara en enda kronologisk fixering; Galahad uppnår graalen 454 år efter korsfästelsen, dvs framåt år 500. Geoffrey of Monmouth, som var den som på allvar började sprida Arthurs namn genom sin *Historia Regum Britanniae* (färdig år 1136), angav att Arthur genomförde sitt romerska fälttåg då Leo var östromersk kejsare, vilket Leo I var 457–474.

Problemet är emellertid att man här rör sig i en "mörk" period av den brittiska historien, efter det att romarna, med sin ordnade bokföring, dragit sig tillbaka, men samtidigt före det att anglo-saxarna på allvar etablerat sina riken i England och börjat sin krönikering. Till råga på allt var språket i förändring och walesiskan formades inte förrän kring 600, vilket gör att muntliga diktverk från tiden före förlorade den ursprungliga metriska konstruktionen och försvann. Källmaterialet är således tunt. Men arkeologiska utgrävningar har likväl visat att den saxiska framfarten i England stannade av kring år 500 och inte återupptogs förrän ett halvsekel senare. Kring år 540 skrev prästen Gildas ett fördömande av det brittiska folket och i denna skrift nämner han ett slag vid Mons Badonicus som skulle ha ägt rum samma år som hans födelse, dvs runt år 500. Gildas nämner dock inte någon Arthur, men väl en härförare vid namn Ambrosius Aurelianus (enligt Geoffrey skulle en Aurelius Ambrosius ha varit Arthurs farbror). Denne nämns dock inte i samband med slaget vid Badon och

antas allmänt höra hemma mer mot mitten av 400-talet.

Först år 600 nämns Arthur för första gången och då inte direkt. I *Gododdin*, ett diktverk av den brittiske barden Aneurin sägs om en krigare att han var en mäktig kämpe, men inte som Arthur. Dessvärre är det känt att en del senare tillägg förekommer i *Gododdin* och därför blir denna allusions värde tveksam. Det är inte förrän kring år 800 som en historiker vid namn Nennius i sin *Historia Brittonum* förklarar att Arthur var en *dux bellorum*, som ledde britterna i tolv slag mot saxarna och pikterna. Det sista slaget var Badon och Nennius berättar att Arthur där egenhändigt dräpte 960 fiender. Sådana utsagor, tillsammans med det faktum att Nennius skriver ett par sekler i efterhand, gör naturligtvis att hans pålitlighet ifrågasatts. Men det har också framhävts att just siffran 960 är intressant. I *Gododdin* omtalas en brittisk armé på 300 krigare och tre ledare, dvs tre trupper på 100 hundra frigare och en ledare. Nio sådana trupper blir 909 man, vilket på latin blir *dcxcix*, medan 960 blir *dcclx*. Att i en handskrift läsa fel mellan dessa tal är möjligt, och kanske är det vad Nennius gjort och därför som han fastnat just vid siffran 960. Detta resonemang, och ett par andra detaljer, antyder att Nennius skulle haft tillgång till någon äldre text, vilket skulle öka hans trovärdighet.

I *Annales Cambriae* från 900-talet nämns Arthur på två ställen, dels som segrare vid Badon, dels att han och Medraut (Mordred) skulle ha stupat vid Camlann. *Annales Cambriae* innehåller en del fantastiska uppgifter, men annars gäller att de personer som omnämns där faktiskt har existerat, om än att texten

kryddats med sago-stoff. Vid det här laget börjar dock det tidsmässiga avståndet att bli riktigt besvärande för tillförlitligheten.

Kvar finns dock en del indirekta indicier. På 1500-talet pekades en höjd i South Cadbury ut som Camelot. Här fanns en gammal befästning, men inget som motsvarade sagornas Camelot. Under slutet av 60-talet gjorde man dock utgrävningar här och fann att platsen under andra hälften av 400-talet förstärkts på ett sätt som saknar motsvarande under denna tid. Det yttre försvarsverket sträckte sig över en kilometer i omkrets och det inre inkluderade en bastant stenmur. Dessutom fanns där ett befäst porthus, något annars mycket ovanligt. Utgrävningar visar att även andra befästningar förstärkts under denna tid.

Namnet Arthur kommer från det romerska Artorius, och historiskt säkerställt dyker det upp först mot slutet av 500-talet och början av 600-talet. Man känner till fem, möjligen sex, Arthurs som levde då. Efter denna "boom" i Arthurs är det sedan ett mer ovanligt namn (åtminstone i fråga om personer vars namn blivit bevarade). En rimlig förklaring till det här skulle kunna vara att någon hjälte av halv-romersk härkomst kring år 500 burit namnet Arthur och att det sedan ett tag var populärt att döpa barn efter honom.

Men varför nämns då inte Arthur av Gildas? I en studie av Kenneth Hurlstone Jackson görs en intressant iakttagelse rörande detta, nämligen att om en engelsk biskop på 1860-talet i en skrift om sina landsmäns syndighet skulle nämna slaget vid Waterloo, skulle han då ha brytt sig om att tillägga att detta slag för övrigt vanns av Hertigen av Wellington? Och Gildas nämner inte heller Riothamus, vars existens anses säkerställd.

Arthur förekommer på många ställen i walesisk berättartradition. Men problemet här är dels att han där närmast är en ren sago-hjälte, dels att dessa berättelser ofta nedtecknades först under medeltiden, och ofta då efter Geoffrey Monmouth. Här kan man dock konstatera att om allt var påhitt, varför gavs inte denna hjälte ett walesiskt namn (gäller även hans följeslagare Cai, som verkar komma från Caius), och varför håller Arthur så ofta till utanför Wales? Möjligen kan man säga att denna walesiska tradition ger ett visst stöd för att det funnits en Arthur såtillvida att det inte skulle vara rimligt att en sådan tradition uppstod ur tomma intet. Tanken är att hönan inte kunnat uppstå utan att det fanns en fjäder från början. Men det är knappast något tungt argument.



Ett tungt argument på medeltiden var dock fyndet av Arthurs grav år 1191. Henrik II fick veta av en walesisk bard att platsen var klostret i Glastonbury och abboten där startade en utgrävning. På dryga sju fots djup hittade man en stenplatta och under den ett blykors med inskriptionen *Hic Jacet Sepultus Inclitus Rex Arturius in Insula Avalonia* (ung. här på ön Avalon vilar den ryktbare Kung Arthur). Ytterligare nio fot ner hittade man sedan en kista i form av en urholkad trädstam i vilken man fann skeletten efter två kroppar, en storvuxen man med skadat kranie (som om han dött i strid) och en kvinna (som troddes vara Guenevere). Dessvärre försvann de båda kropparna under den period av oreda och vandalism som följde efter Henrik VIII:s stora kloster-upplösning på 1500-talet. Sedan dess har fyndet vanligen betraktats som ett "PR-jippo", antingen av munkarna eller av Henrik II (som dock hann dö innan graven öppnades). Mot detta talar dels avsaknaden av walesiska protester mot att Arthurs kvarlevor hittats på just denna plats, men framför allt formen av Arthurs namn, Arturius, på korset (som också har försvunnit). På 1100-talet var den vanliga formen Arturus. Arturius däremot återfinns bland annat i en skrift från 600-talet (dock om en annan Arthur). Vidare har moderna utgrävningar visat dels att munkarna förmodligen hittade en gammal grav, dels att keltiska kristna höll till här redan på 500-talet, kanske till och med ännu tidigare. På den tiden var dessutom trakten träskig och eventuellt var Glastonbury Tor en ö då.

Ett annat grav-argument som framförts för Arthurs existens är att den legend som finns om att han bara sover och att han skall komma tillbaka när hans land åter behöver honom är en av många liknande; andra exempel är Karl den Store och Fredrik Barbarossa. I alla andra fall rör dessa legender kungar som faktiskt funnits. Tanken är alltså att då borde Arthur också ha funnits, att "sovande kung som skall återvända"-legender endast uppstår efter riktiga kungar. Knappast något avgörande argument, men ett intressant försök att väla över bevisbördan på de inte tror på Arthurs existens.

Så här långt verkar kanske det hela snarast förvirrande, men det blir värre. Som läsare av Malory är det kanske särskilt en episod som närmast verkar skrattretande, nämligen den om att Arthur krigar på kontinenten och slutligen kröner sig till kejsare i Rom. Hos Geoffrey of Monmouth är det hela lite mer måttligt; Arthur kommer till Burgund innan han får reda på Mordreds förräderi och vänder tillbaka. Geoffrey betraktas ofta som en historieförfalskare av stora mått och på de brittiska öarna finns inte mycket material som talar till hans fördel. Men den östgotiske historikern Jordanes skriver redan på 500-talet om Riothamus, britternas konung, som 468 landsteg med 12000 trupper i Gallien. Denne skulle ha varit allierad med den västromerske kejsaren Anthemius (som 467 utsetts till det av Leo I) i ett försök att stoppa barbarerna. Men den brittiska armén förråddes av Arvandus, prefekten i Gallien (som inte gillade att "greker" tagit över i Rom), och krossades av västgoterna under Eurik. Riothamus flydde med resterna av sin armé till Burgund och där försvinner han in i historiens dimmor. På den här tiden fanns brittiska bosättningar i Bretagne (Armorica) och det ligger därför inte något konstigt i att en brittisk härskare skulle haft intressen på kontinenten. Riothamus nämns av en samtida författare, Sidonius, och återfinns även i bretonska texter så han anses ha existerat, även om det är en öppen fråga om hur betydelsefull han faktiskt var. En del har dock menat att namnet Riothamus är en latinisering av

det brittiska Rigotamos, där rigo betyder kung och tamos är ett superlativt suffix. Då är det fråga om en titel och Riothamus bör ha haft ett annat namn; i en bretonsk skrift från början av 1000-talet nämns Arthur som britternas konung (samma titel som hos Jordanes) och vidare att han skulle ha krigat i Gallien. En intressant detalj i sammanhanget är att det i Burgund finns en ort vid namn Avallon. Men vem Riothamus än var så var det knappast han som vann slaget vid Badon 30 år senare. Något bestämt svar går dessvärre inte att ge på titelns fråga och det lär heller inte kunna ske i framtiden såvida inte något nytt avgörande material upptäcks. Ett grundläggande problem är att vi har att göra med inte en utan tre olika traditioner. Först den walesiska i vilken Arthur



är ett slags sago-gestalt sysselsatt med allehanda magiska äventyr med föga verklighetsanknytning, sedan den hos tidiga brittiska historiker om saxarnas betvingare och slutligen en kontinental om Riothamus.

Någonstans bland allt detta finns kanske några korn av sanning, kanske inte. Men samtidigt som jag känner mig kluven inför frågan om han faktiskt funnits, känner jag mig kluven inför frågan om jag egentligen vill ha reda på sanningen. Kanske gör sig Arthur trots allt bäst på detta vis, som en fascinerande och samtidigt frustrerande gestalt med ena benet i myten och det andra i verkligheten; konung av gränslandet däremellan.



Spix & Alverna





* = ÖVERSATT FRÅN
ALVERNAS SPRÅK

CYBER PUNK

Framtidsvision eller Technofetischism?

Ett spel är ett spel. Anledningen till att man spelar spel är naturligtvis att man vill ha roligt. Det gäller Monopol, och det gäller Drakar & Demoner. Normalt i rollspel är att man spelar i rena fantasi-världar; men i science-fiction-miljöer finns en extra krydda, framtidsvisionen kan ju bli verklighet. I vissa fall (t.ex. i Blixt Gordon-miljö) är sannolikheten inte så stor, men hur är det egentligen med miljöer som Cyberpunk, är dessa realistiska? Just Cyberpunk-miljön är vad den här artikeln är tänkt att behandla. Hur troligt är det egentligen att vår världs framtid kommer att likna den som beskrivs inom Cyberpunken?

Vägen till denna mörka framtid är klar, i viss mån färdas vi nämligen redan på den. Den ekologiska mil-

jön blir sämre, klyftan mellan fattiga och rika ökar, de transnationella företagen blir mäktigare, teknologin blir alltmer avancerad. I den dominerande nationen, USA, stagnerar ekonomin och på gatorna trappas våldet upp alltmer. Om alla dessa utvecklingstrender fortsätter så lär framtiden åtminstone likna den som beskrivs i Cyberpunken. Det här sättet att resonera kallas extrapolering; man tar existerande trender och tänker sig hur det skall bli om dessa fortsätter. Det är den enklaste metoden för att göra förutsägelser om framtiden, men den är ingalunda säker. För att ta ett exempel: under de senaste fem åren har antalet läskflaskor i läskbackarna sjunkit med 20% (från 25 till 20). Om man extrapolerar utvecklingen fram till år 2020 kommer man fram till att läskbackarna då kommer att innehålla 5,24288 flaskor. Problemet med alla former av utvecklingar är att de är beroende på mängder av olika faktorer och däribland andra ut-

vecklingar. Att extrapolera är enkelt, men att extrapolera rätt är mycket svårt. Ser man tillbaka på de framtidsförutsägelser som gjorts under historiens gång så är det klart att de nästan alltid slagit fel. En gammal god extrapolör var Marx som förutsade hur framtiden med historisk nödvändighet skulle bli. En trend Marx tog fasta på var den ökande utsugningen av arbetarklassen och utgick från att den skulle fortsätta. Men det var ingen trend som kunde fortsätta openended; reformer genomdrevs och idag har vi en jämliken välgödd arbetarklass. Vad cyberpunk-författarna, precis som Marx, bortser från är obehagliga trender ger upphov till reaktioner och motrender. Ett annat exempel är SF-författare på 30- och 40-talet som extrapolerade tidens tendenser och skapade skräckvisioner av totalitära samhällen (t.ex. 1984, Du sköna nya värld, Kallocain och något senare Fahrenheit 451) som idag bara har skönlitterärt värde. I cyberpunken är det dock tvärtom, där är det den frimarknaden som löper amok.

VARFÖR CYBERPUNK

Men är detta realistiskt? Ett problem är att cyberpunk-världen inte är särskilt trevlig att leva i. Städerna har förvandlats till getton med utbredd brottslighet (här bör tilläggas att statistik som anger ständigt ökande antal brott inte är fullständigt tillförlitlig; skall man gå efter statistik har antalet mentalsjuka mångdubblats under 1900-talet; i båda fallen spelar förmodligen bättre bokföring en stark roll för den förändrade statistiken). I ett s.k. tvåtredjedelssamhälle kan en nöjd majoritet möjligen hålla en missnöjd minoritet i schack, men i cyberpunken lever den stora massan under hemska förhållanden. Och om detta tillstånd inte är önskvärt för medborgarna, varför ser de då inte till att ändra på förhållandena? En folkmajoritet är en mycket mäktig kraft, särskilt i demokratiska samhällen. En motkraft skulle kunna vara företagen, men hur är det med dessa?

Nödvändigt för att företagen skall kunna träda fram på detta dramatiska sätt är att statsmakterna försvagas, särskilt då den amerikanska. Genom hela historien har staten utövat monopol på legitimt våldsanvändande, men i cyberpunken har detta monopol förlorats. Vad skulle då kunna åstadkomma detta? En variant är ett begränsat krig med massförstörelsevapen. Problemet här är till att börja med att det är mycket osannolikt att något av i-länderna skulle starta ett krig mot andra i-länder när det är tydligt hur förödande det kan bli. Ett annat problem är att moderna krig slår mot infrastrukturen och drabbar därmed förmodligen företagen hårdare än statsmak-

ten. Det är normalt en medveten taktik från anfallande makt att spara administrationen. Utan denna blir landet svårkontrollerat och därigenom minskas dess värde. Naturkatastrofer är ett annat alternativ, men sådana är huvudsakligen problem för u-länder.

Slutligen är det ekonomiska kollapsen. Men sådana drabbar ju i högsta grad företagen och om t.ex. den amerikanska ekonomin gick omkull skulle det betyda en världsomfattande depression. Ett sådant läge skulle vara mycket kaotiskt. Men erfarenheterna från den förra riktiga depressionen (på 30-talet) säger att i sådana lägen är det statsmakterna som stärks (i vissa fall etablerades ju då partipolitiska monopolsituationer). Grundproblemet är att företagen tjänar på "ordning och reda" (därför stöddes t.ex. nazisterna på sin väg till makten av flera tyska företag). Företagen tjänar på att det finns en stark statsmakt som ser till att det finns fasta och klara spelregler eftersom detta ger möjligheter till långsiktigt planerande och därmed större vinster. Ordet "vinst" är centralt i företagssammanhang. Större vinster ger större utdelningar åt aktieägarna. Alla investeringar som görs av företagen måste därför kunna motiveras inför aktieägarna. Frågan är då: vad ger i längden störst vinster, att låta staten sköta ordningshållandet eller att spendera stora belopp på att upprätta egna para-militära enheter? Det senare skulle kosta mycket stora belopp, pengar som annars skulle kunna ges i aktieutdelning. Aktieägarna torde därför satsa på fredliga företag och därmed kommer aktiekurserna att dala på militanta företag. Vidare är frågan hur mycket ordning som kommer att skapas av att företag blir militanta (till slut kommer en sådan utveckling ju bli av kapprustningsnatur). Inom cyberpunken för dessutom företagen närmast krig med varandra, de saboterar och de stjälar forskare från varandra. Sådana aktiviteter kommer naturligtvis att inverka katastrofalt på företagets lönsamhet. Forskningen lär bli alltför kostsam för att bedrivas effektivt om den skall skyddas från militanta attacker från andra företag. Problem uppstår dessutom för aggressiva företag eftersom vedergällning mot ett företag kan göras praktiskt taget hur tillintetgörande som helst. Resultatet borde bli ett slags terrorbalans som knappast skulle gynna företagsamheten som helhet. Ett sådant system skulle verkligen ge aktieägarna kalla fötter. Aktiemarknaden skulle bli ointressant. Företagsvärlden skulle få enorma problem med att skaffa riskkapital (inte bara från presumtiva aktieägare utan även från banker) när den är så farlig och oberäknelig.

Slutligen agerar företagsvärlden, vars intressen inte är gemensamma, ej som en enhetlig aktör. Detta fenomen att flera konfliktdimensioner som inte sam-

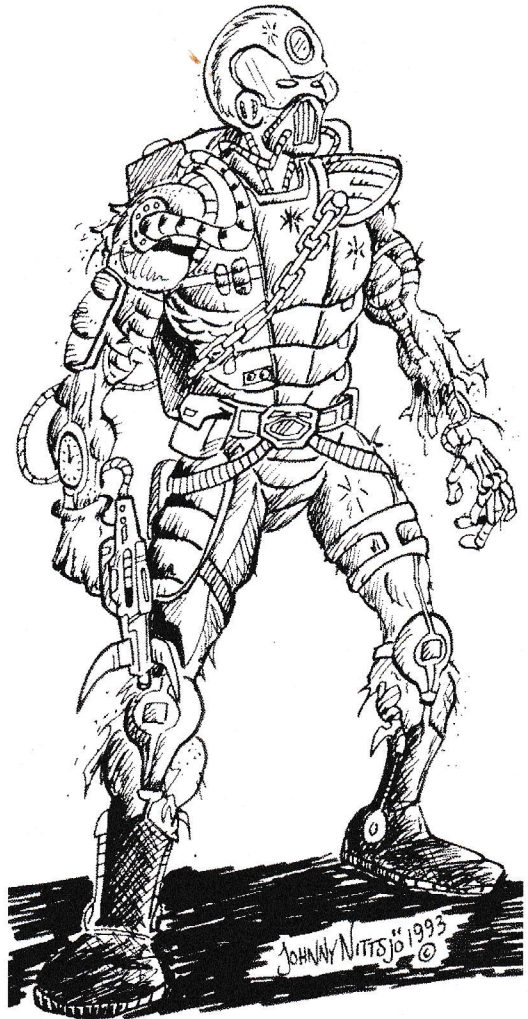
manfaller ger en lägre intensitet och splittrad lojalitet kallas "criss-cross" och är ständigt aktuellt för konkurrerande företag.

Slutsamman av ovanstående är för det första att medborgarna knappast vill ha ett cyberpunk-samhälle och för det andra att företagen varken har förmåga eller vilja till att åstadkomma ett sådant samhälle. Men staten då? Om staten skulle vilja ha ett sådant samhälle skulle den kanske kunna få till stånd det. Men varför? Den enda politik som kan få liknande följder är avarter av vad som existerar endast i extremistiska nyliberalers våtträskor. Vanliga politiker är intresserade av makt och återval. Om de försökte förvandla samhället till cyberpunkighet skulle de inte få någonting. Och det som gäller för politikerna gäller också i stor del de statliga organen. Vilken funktion skulle t.ex. en organisation som CIA ha i cyberpunk-samhället? Knappast någon större, och i såfall är sådana mycket resursstarka organisationer en mäktig motkraft.

HÄFTIG TEKNIK

Till slut några ord om cybern i Cyberpunk. Här är det förstas alldeles uppenbart att kriteriet för tekniska prylar är att de är "fräcka", inte att de är realistiska. Cyberteknik kan säkert bli användbart för att i framtiden ersätta förlorade lemmar, men att skapa nya applikationer som skall skötas av en hjärna som inte är byggd för sådant och som knappast har några lediga anslutningar; mindre troligt. Vad gäller cyberspace är det svårt att inse vilka fördelar sådana datasystem har för användarna (hur skall för övrigt hjärnan kunna ta emot och behandla sådan information). Ett annat märkligt fenomen är att cyberdecks verkar sakna säkringar som kan förhindra hjärnstekning vid missöden. Slutligen är det tveksamt i vilken utsträckning människor är intresserade av att släppa mängder av teknik under huden. I de absolut flesta fallen rör det ju sig om teknik som går lika bra att bära med sig löst (särskilt om det går att göra så väldigt förminskat) och då skulle man slippa nödvändiga kirurgiska ingrepp varje gång apparaterna går sönder (eller när batterierna behöver bytas).

Men trots att tekniken naturligtvis är vital för cyberpunk-stämningen så är det inte det intressanta med cyberpunk som framtidsvision av samhället. Och den vision av samhället som presenteras är helt enkelt inte realistisk eftersom ingen kan vilja ha detta samhälle; cyberpunk säger mer om det 80-tal genrens blomstrade under än om framtiden, en slutsats som trots allt väl inte är något att beklaga.



CYBERPUNK

Roande eller oroande?

Eftersom jag har spelat cyberpunk sedan 1989 och varit fascinerad av litteraturen ännu längre föll det på min lott att som självutnämnd cyberpunkexpert försöka argumentera emot de invändningar som framfördes i Johan Brännmarks och Jonas Birgerssons artikel. Tyvärr delar jag inte deras uppfattning om att vår framtid kommer att se helt annorlunda ut än cyberpunkvärlden. Själv är jag orolig för att verkligheten, om ingenting görs, kommer att vara tillräckligt lik dikten för att göra 2020 till ett ännu obehagligare år än 1993 för majoriteten av mänskligheten. Det finns däremot ett mycket viktigt förtydligande som jag skulle vilja ge till Brännmarks och Birgerssons artikel.

Jag skulle vilja poängtera att spelet cyberpunk lider av samma problem som många andra spel, nämligen något som jag skulle vilja kalla för simplificering. Simplificering innebär att man gör spelvärlden enklare och mera schablonartad än den kanske något mera nyanterade litteratur som det bygger på. Något som oftast ingår i simplificeringen är ett våldsförhållande som vanligen inte återfinns i ursprungslitteraturen. Jämför t.ex textmängden som behandlar världspolitik med den mängd som behandlar vapenstatistik för vilket rollspel som helst, så lär det framgå klart vad jag menar.

Om vi jämför cyberpunk 2020 med de romaner som ligger bakom, främst William Gibsons *Sprawl* trilogi finner vi flera exempel på denna simplificering. Därför är det lätt för en person som har läst rollspelet, men är dåligt bevandrad i Cyberpunk som litteraturgenre att racka ned på denna "vulgärcyberpunk". Denna psuedogenre är, precis som mina opponenter gör gällande, inte gjord för att vara trovärdig utan för att utgöra en "fräck" spelvärld. Därför väljer jag att gå i svaromål för Gibsons värld och inte den sämre genomtänkta cyberpunk 2020 världen.

Med detta resonemang som bakgrund (och räddningsplanka) skall jag nu försöka analysera och bemöta herrarnas Birgersson och Brännmark argument. Jag finner fyra huvudpunkter i deras resonemang:

- ◆ Extrapolering är ingen tillförlitlig metod.
- ♣ Ingen tjänar på en cyberpunkvärld
- ♥ Cybernetik är en opraktisk lösning
- ♠ Netrunning är ett orealistiskt sätt att hantera en dator

För att börja med extrapoleringens för och nackdelar. Naturligtvis är det inte en tillförlitlig metod i alla lägen, som mina opponenter visar med exemplet med läskflaskorna. I händerna på en skicklig forskare eller författare är den dock ett mycket kraftigt redskap. Jag blev mycket förvånad då jag läste de exempel på framtidsvisioner som anfördes som misslyckade i artikeln. Uppenbarligen har Birgersson och Brännmark inte hört talas om DDR och Rumänien då de ansåg att 1984 inte förverkligats. Vad beträffar "Fahrenheit 451" och "Du sköna nya värld" har de båda samma grundläggande tema: tillvaron som gradvis uphör att vara meningsfull och fylls med mer och mer avancerad lek och mediaunderhållning. Detta är något som mycket tydligt håller på att ske i västvärlden idag. Se på USA, där läskunnigheten sjunker samtidigt som föräldrar går på Nintendokurser för att kunna förstå sina barn. För dem som är intresserade kan jag rekommendera sociologen Neil Postmans bok "Underhållning till döds".

Beträffande nästa punkt på listan skulle jag först vilja påpeka att ingen, vare sig privatperson, företag eller stat, skulle välja att "förvandla" världen till en cyberpunkvärld. Men allvarligt talat, hur många människor har valt att låta världen se ut som den gör idag? Mycket få. En demokrati är effektiv bara så länge med-

borgarna är kapabla att fatta rätt beslut. Detta kräver en långt gående folkbildning, ett välutvecklat politiskt och ekonomiskt oberoende medianät och en vilja hos politiker och tjänstemän att verkligen låta folket bestämma. En perfekt fungerande demokrati är helt enkelt omöjlig att förverkliga, och i och med att samhället blir mer och mer komplicerat minskar också folkets förmåga att styra utvecklingen eller ens förstå vad som händer.

Enligt Alvin Toffler, en mycket känd om än kontroversiell framtidsforskare, är världen just nu på väg in i en revolution av samhällsskicket av samma betydelse som den agrara eller den industriella revolutionen, med samma dramatiska omvälvningar och sociala turbulens som i de två andra fallen. När samhället förändrar sig för fort hänger vare sig statsbildningar, levnadsvanor eller individer med i utvecklingen. Resultatet blir vad Toffler kallar för en framtidschock. Framtidschockens verkningar börjar visa sig redan idag, med ökande brottslighet, rasism, ett minskat politiskt intresse osv. Dessa symptom beror enligt Toffler på att individerna inte längre förstår hur samhället fungerar eller vart det är på väg. När en människa känner att han eller hon inte förstår eller kan inverka på de stora skeendena i samhället kan hon reagera på flera sätt. Många människor reagerar genom att bli mera konservativa, medan andra helt förlorar intresset för vad som händer i världen utanför deras egen sfär. Dessutom ökar mängden utslagna människor, då det sociala skyddsnätet inte fungerar i den nya samhällsordningen. Alla dessa faktorer bidrar till att öka våldsnivån i samhället. Detta fenomen är naturligtvis allvarligt, men alls inte nytt. Liknande problem förekom i industrialismens barndom, t ex i Storbritannien och Frankrike under 1700 talet och är oundvikligt i en tid av enorma sociala omvälvningar. Den värld som cyberpunk skildrar är en värld där denna framtidschock har blivit så allvarlig att samhället har svårt att överleva. Samtidigt kan man skymta den nya samhällsordningen runt hörnet: den totala plutokratien, där företagen har oinskränkt makt och statsbildningar tillhör historien. Detta är också något som Toffler spår. Han anser att makten mer och mer håller på att glida över från stat till företag, främst tack vare det globala informationssamhällets uppkomst. Stora statliga organ är helt enkelt för tröga för att kunna fungera effektivt i tjugohundralet. I dagarna har det visat sig hur sårbart vårt politiska system är, då utländska investerare har tvingat fram stora devalveringar i flera europeiska länder, däribland Sverige. Finansdepartementet och riksbanker har varit i det närmaste maktlösa överallt. Dessa ekonomiska attacker kommer förmodligen att bli värre framledes, och kan komma att ut-

göra allvarliga hot mot dagens statsbildningar.

Birgersson och Brännmark har förmodligen helt rätt i att storfinansen inte alls är intresserade av att börja utöva fysiskt våld mot varandra eller sin omgivning. Detta förutsätter dock att de har ett val. Om staten blir så svag att den inte längre kan skydda företagets personal och tillgångar kan man vara säker på att de tar lagen i egna händer, kosta vad det kosta vill. Vissa tendenser åt detta håll kan redan ses i USA, där vaktbolag hyrs för att upprätthålla ordningen i bostadskvarter där polisen inte kan erbjuda tillräcklig säkerhet.

Mina opponenter påstår också att en majoritet av människorna i en cyberpunkvärld lever i misär. Detta är en simplificering. I de viktigaste cyberpunkromanerna påstås det inte att majoriteten av befolkningen har det dåligt. Precis som i alla samhällen krävs det en ganska stor och välmående medelklass för att ekonomin skall fungera. Däremot har klyftan mellan de som har och de som inte har ökat. Industrin har inget intresse av att betala människor som inte arbetar, och staten har inte råd. Det är i denna del av samhället som de flesta av romanerna utspelar sig, men det är ingen representativ del av 2020.

Det som behövs för att skapa en cyberpunkvärld är alltså inte någon annan katastrof eller omvälvning förutom den stora förändring som vårt samhälle genomgår idag; ingången i det postindustriella samhället. Hur detta samhälle kommer att se ut är det mycket svårt att sia om idag, just därför att dessa förändringar kommer att bli så genomgripande att alla våra värderingar och tankesätt förmodligen blir föråldrade, precis som skedde både under jordbruksrevolutionen tusentals år f.k. och under den industriella revolutionen under 17 och 1800-talen. Cyberpunk, både spel och böcker, utspelar sig just i denna övergångsperiod då vårt gamla samhällsskick bryts sönder för att ge plats åt det nya.

Vad beträffar cybernetiken är det mycket svårt att uttala sig om dess trovärdighet. Hela iden bygger ju på att man inom de närmaste tio femton åren kommer att uppfinna en koppling som gör det möjligt för ett elektroniskt system att tolka nervimpulser. Det är naturligtvis mycket svårt att säga om en sådan uppfinning är trolig eller ens möjlig, men alla framtidsvisioner måste bygga på ett eller flera antaganden. Denna nerv mikrochip koppling är i alla fall inte alldeles oralistisk. Nästa fråga är då naturligtvis om detta genombrott hade lett till just den typen av tillämpningar som i spelet: lasrar i ögonen, minneschip, konstgjorda armar och ben osv. Svaret måste bli nej. Birgersson och Brännmark har naturligtvis rätt i att myc-

ket av cyberteknologin i spelet cyberpunk är orealistisk. De ideer som jag själv anser vara trovärdiga är framför allt minneschip, "interface plugs" och cybervision. Denna form av teknologi skulle verkligen innebära epokgörande framsteg i motsats till mer eller mindre tramsiga vapenimplantat. Det förekommer också anmärkningsvärt lite cybernetik i Gibsons och Williams böcker, där den typen av teknologi är förbehållen de mycket rika och deras viktigaste medhjälpare. Det är svårare att uttala sig om kosmetisk cybernetik. När man ser vad människor idag går igenom för att bli "vackra"; silikon, steroider, solarier osv undrar man om det finns några gränser för vad människor är villiga att stå ut med för att följa med i modet. "Vampires", "scratchers" och andra huvudsakligen kosmetiska ingrepp är inte alls otroliga i en framtidsvärld där bioteknik är vanligt och billigt.

Tyvärr måste jag dock ge B&B rätt i frågan om "Netrunning". Det finns alldeles för många invändningar mot iden för att den skall kännas trovärdig. De allvarligaste är dels att hjärnan förmodligen inte kan bearbeta en så otroligt stor datamängd tillräckligt snabbt och dels att kodningstekniken gör att det inte är möjligt att bryta sig in i skyddade system utan insiderhjälp.

Detta avslutar denna artikel. På utrymmesskal har jag inte kunnat diskutera ideerna bakom cyberpunkvärlden så ingående som jag skulle vilja, men här följer en litteraturlista för er som är intresserade:

Fakta:

Den tredje vägen, Framtidschocken och Maktskifte
av Alvin Toffler

Underhållning till döds *av Neil Postman*

Fiction:

Neuromancer, Count Zero, Mona Lisa Overdrive
och **Burning Crome** *av William Gibson*

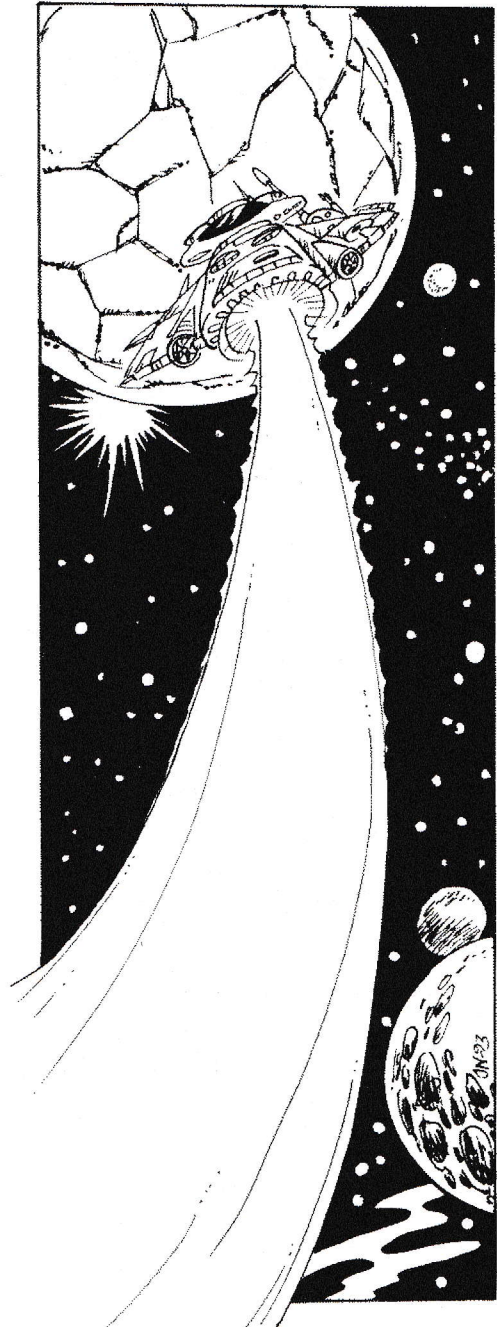
Hardwired *av Jon Walter Williams*

When Gravity Fails, A Fire In The Sun och **The Exile Kiss** *av George Alec Effinger*

The Glass Hammer *av K. W. Jeter*

Mirrorshades, Crystal express och **Islands In The Net** *av Bruce Sterling*

Neon *av Jay McInnerny*



Recensioner

och

Spelnyheter

Den Svarta Madonnan

Den Svarta Madonnan är en kampanjmodul till Äventyrsspelets rollspel KULT. Äventyren är förpackade i en snygg box av samma storlek som spelet KULT, dvs en extra stor sådan. För denna box får man betala ungefär upp emot en sisådär trehundra kronor i de flesta affärer. När man river av plasten och öppnar denna ovan nämnda box finner man tre stycken häften i Äventyrsspelets vanliga C5 format. De två första häftena ligger på nittiofyra sidor och det tredje, betydligt tunnare häftet, består av två ihopnitade papper med bilder på. Omslagen till de tre häftena är förstås snygga, men den uppmärksamme märker snart att dessa bilder är delar av den stora bild som pryder boxens framsida.

Det första häftet innehåller först en tolv sidor lång bakgrund till de sex deläventyr som kampanjen består av. Bakgrunden är välskriven och intressant, men känns på några ställen lite krystad och konstgjord. Efter bakgrunden följer äventyr nummer ett och två och i slutet på första häftet har de lagt in tjugotre sidor med kartor.

Det andra häftet består kort och gott av de fyra resterande äventyren samt ett index innehållande de viktigaste platserna och spelleddarpersonerna och hänvisningar till var man kan läsa om hemsigheterna.

Nummer tre i raden av häften är, som tidigare framgick, två ihopnitade papper med bilder, dessa bilder är utomordentligt snygga och föreställer både den ena och den andra hemskingen som förekommer i kampanjen.

Så ja nu vet ni lite vad det är man kan förvänta sig hitta i den stora boxen, och nu tänkte jag gå in lite mer i detalj på produkten.

Layouten och illustrationerna är överlag bra. Omslagsbilden och bilderna i häfte tre är rejält bra, illustrationerna i häfte ett och två däremot är av skiftande kvalitet. Det grundläggande felet med illustrationerna är just att de inte illustrerar något som förekommer i äventyren, jag skulle mycket hellre se att man har med bilder på spelleddarpersoner och platser som förekommer i kampanjen än att man tar med bilder som bara är förvirrande och ska se skrämmande ut. När jag ändå är inne på det måste jag nämna de otroligt dåliga bildtexter som förekommer kampanjen igenom, man har ryckt ut delar av meningar ur den löpande texten och parat ihop dem med de konstiga bilderna vilket får till följd att man varken förstår texten eller bilden. Att man misshandlar Peter Andrew Jones omslag genom att klippa ner det i ett otal små bilder som senare pryder baksidan av boxen och de tre häftena känns inte heller bra. En positiv sak däremot är kartorna som är detaljerade och med lite tippex kan göras om till illustrationer som spelleddaren kan ge till spelarna för att förklara hur saker och ting ser ut.

Kampanjen har en mycket stark drivkraft, det är inte så ofta frågan om att rollpersonerna måste vara nyfikna och göra undersökningar på eget bevåg utan snarare att de är tvungna att engagera sig för att överleva. Miljöerna i äventyren är intressanta och uppmuntrar till bra beskrivningar. Men författarna stannar alltför ofta upp vid petitesseer som tex vilka dörrar som är låsta och siffervärden på hur svårt det är att dyrka upp dessa. Många av adjektiven som används återkommer flera gånger. Det förefaller konstigt att allt i kampanjen är omänskligt, sjukt, groteskt och förvridet (vad fan menar de med förvridet egentligen?). Deläventyr tre är så in i helvete abstrakt att jag för mitt liv inte kan förstå hur det ska kunna spelas utan att spelarna får snurren. Enda

lösningen är enligt mig att spelledaren beskriver vad som händer utan att rollpersonerna har någon större möjlighet att påverka det som händer. Alla platser som rollpersonerna besöker i kampanjen är, lite överdrivet, antingen vrålskitiga och luktar avföring eller i det närmaste lyxpalats. Alla nyanser försvinner totalt, vilket jag tycker är underligt då jag trodde att det var just dessa nyanser som Gunilla&Michael var ute efter när de skapade KULT. Ja, se så fel man kan ha, och fel är just vad ni har om ni tror att jag tycker att Den Svarta Madonnan är dålig. Jag tycker att det är en av de bästa äventyrskampanjer som skrivits (åtminstone Äventyrsspels bästa). Detta mycket tack vara den snillrika intrigen och bakgrunden, som jag här inte ska avslöja det allra minsta om.

Jag rekommenderar att rollpersonerna inte är ockultistjägare och/eller övermänskliga superagenter, detta på basis av egna erfarenheter.

I deläventyr tre finns en ganska rolig felskrivning där spelledarpersonen som hela tiden kallats Vandranen, snabbt och drastiskt byter namn till Vägraren (jag undrar vad spelstestgruppen gjort för att förtjäna detta). Jag ger äventyret 10 poäng på en skala från 1 till 13.

Fallna Änglar

Fallna Änglar är en äventyrs modul till Kult, den andra i ordningen efter Den Svarta Madonnan. Äventyrsmodulens format är ett 96 sidor tjockt häfte med ett schysst omslag av hög kvalité som uppenbarligen är specialdesignat för Fallna Änglar.

Inuti finner man tre äventyr samt en beskrivning över New York där äventyren utspelar sig. Äventyren är tänkta att länkas ihop och spelas som en kampanj, men det går även att spela dom fristående från varandra. Den gemensamma nämnaren för de tre äventyren är en SLP vars öde sammanflätas med rollpersonernas på ett mäterligt och spännande sätt. Över huvud taget kan man säga att den största behållningen med Fallna Änglar är den intrig som sammanbinder äventyren.

Äventyren är mycket öppna på så sätt att spelarna ställs inför en rad olika val där de själva påverkar fortsättningen och utgången av äventyren. I den övergripande intrigen, främst i första äventyret, ingår en hel del intressanta personer och maktfaktorer vars intressen ofta kolliderar med varandra, Dessa

personer korsar spelarnas väg vilka snart finner sig indragna i något som de inte kan överblicka och spelarna tvingas till slut att välja sida och ta konsekvenserna av sitt val. Fallna Änglar är långt ifrån ett spårvagnsäventyr. Tro det eller ej, men trots att det är KULT så har man en schysst chans att klara äventyren med både livet och den mentala hälsan i behåll.

Och nu över de negativa delarna av äventyren som inte lyser med sin frånvaro. Att påstå att antalet monster är så pass påfallande många att jag räknade ut hur frekvent de förekommer. Jag kom fram till följande fantastiska siffror, endast en femtedel, 20%, av SLP:na i äventyren är normala människor, resterande är antingen mördare, kannibaler, allehanda otäcka monster eller människor med ingående kunskaper om KULT:s världsbild. Varannan SLP är inte mänsklig. Det är detta monsternegeri, tillsammans med de klichéer som redan bildats kring KULT, som utgör äventyrens negativa sidor.

KULT:s skräck bygger till stor del på massiva, överdrivna, på gränsen till äcklande effekter av splatterfilmskaraktär och den ständiga närvaron av monstrositeter, modell Pinhead och Co. Detta ska enligt konstruktörerna förhoppningsvis ge en genuin skräckupplevelse. Tyvärr så uteblir den och det hela blir bara en stor orgie i blod, nefariter och rostiga kedjor som endast ger att överdrivet och plumpet intryck.

Stalin skall en gång ha sagt att kvantitet är en kvalité. Om detta påstående stämmer så är Fallna Änglar undantaget, för det hjälper inte hur mycket monster och skräckfilmseffekter som fyller äventyren, de blir ändå inte bättre.

Det kapitel som beskriver staden New York är också i en klass för sig. Det finns ingen hejd på vad som gömmer sig i staden. Uråldriga kinesiska gudar sitter och trycker i rökiga källarlokalerna i Chinatown, i East och Greenwich Village trängs fler vampyrer än i Transylvanien, på Wall Street här har Yuppiekannibalerna och det finns fler schakaler än träd i Central Park. Med denna ansamling av monster i New York är det svårt, för att inte säga omöjligt, att förstå hur normala människor kan leva och bo där och hur siffran för antalet mord i New York endast ligger kring fyratusen per år.

Faktauppgifter dyker upp på de mest märkliga ställen, en detaljerad innehållsförteckning lyser med sin frånvaro. En karta över New York fylld med siffror medföljer, men tyvärr står det ingenstans i modulen vad det är för platser siffrorna anger.

Beskrivningar är fyllda med adjektiv såsom sjukligt, förvirrad osv utan någon närmare ingående beskrivning av vad detta innebär.

Det är även tråkigt att se att ca en tiondel av modulen utgörs av regeltjafs, grundegenskaper, färdighetsvärden och annan sifferexercis som hämmar rollspelandet och upptar onödig plats.

Helhetsintrycket är att Fallna Änglar inte är en komplett äventyrsmodul, färdig att spela, utan att en hel del ändringar måste göras. Om dessa ändringar görs, det gäller främst att skyffla bort alla onödiga monster och skräckfilmseffekter, så kan Fallna Änglar bli en riktig höjdare.

I jämförelse kan man säga att Fallna Änglar är klart bättre än de KULT äventyr som publicerats i olika fansin, men att det är sämre än de konventsäventyr som Gunilla Jonsson och Michael Petersen skrivit till bla UppCon och LinCon. De äventyren är smått fantastiska och tangerar det geniala och visar att GJ och MP har potential att skriva ett riktigt bra äventyr. Att Äventyrsspel inte valt att ge ut konventsäventyren finner jag mycket underligt.

Fallna Änglar får till slut 6 poäng på en skala mellan 1 och 13.

Kommande Nyheter

Avalon Hill

Runequest:

- ▶ Dorastor (juni)
- ▶ Strangers in Prax till Glorantha (augusti)
- Tales From The Floating Vagabond:
 - ▶ Where is George? (snart)
 - ▶ Cosmic Paternity Suit (april)
 - ▶ Live & Let Spy (maj)
 - ▶ Shticks & Stones (juli)
 - ▶ Assault on Santa's Castle (november)
- Konfliktspel:
 - ▶ Here Comes the Rebels (februari)
 - ▶ IDF, Israeli Defense Force (april)
 - ▶ Mustangs (maj)
 - ▶ History of the World (juni)
 - ▶ We The People..., amerikanska revolutionen (Juli)
 - ▶ Breakthru Normandy (augusti)
 - ▶ Geranimo (oktober)
 - ▶ Kampfgruppe Peiper (november)

GDW

- ▶ The New Era är en ny version av MegaTraveler som skall bli kompatibel med Merc 2000 och Dark Conspiracy. Skall släppas någon gång under -93.

ICE

- ▶ Dark Champions släpps i april.

Steve Jackson Games

- ▶ SJG har skrivit licensavtal med White Wolf så vi kommer förhoppningsvis att få se Gurps Vampire, i augusti. Det är en Gurpsvärld efter White Wolfs ide.

R. Talsorian Games

- ▶ Cyberpunk: Maximum Metal, mars.
- ▶ Home of the Brave kommer snart.

White Wolf

- ▶ Werewolf: Book of the Wyrn, april.
- ▶ Ars Magica: Pax Dei, april

TSR

- D&D:
 - ▶ Creature Catalog (128s.), april
 - ▶ The Rage of the Rakasta (äventyr, lvl 2-4 för två spelare med eller utan DM), maj.
 - ▶ In the Phantom's Wake (äventyr lvl 4-5 med eller utan DM), juli.
 - ▶ Champions of Mystara Boxed Set (läda med tre böcker som beskriver Princess Ark universum från the Dragon), oktober.
- AD&D 2nd ed:
 - ▶ Swampight (äventyr lvl 7-10), april.
 - ▶ Deck of Magical Items (432 kort som beskriver magiska saker), april.
 - ▶ Dragon Mountain (tre böckers äventyr för lvl 9-12), maj.
 - ▶ The Complete Book of Humanoids (128 sid), maj.
 - ▶ Cardmaster Adventure Design Deck (216 kort, bok med 32 sid), juli.
 - ▶ Monstrous Manual (Monster Manual 1 och 2 i en bok), juli.
 - ▶ Tales of Enchantment (äventyr lvl 4-9), september.
 - ▶ Book of Artifacts (160 sid), oktober.
 - ▶ Cleric's Challenge (äventyr lvl 1-4 cleric/1DM), oktober.
- Forgotten Realms:
 - ▶ The Shining South (196 sidor bakgrundsmaterial), maj.
 - ▶ Jungles of Chult (äventyr lvl 5-8), juni.
 - ▶ Forgotten Realms Games Setting (ny utgåva med tre års förändring), juli.
 - ▶ The Code of the Harpers (bakgrundsmaterial, 128 sid), september.
 - ▶ The Doom of Daggerdale (äventyr lvl 1-3),

oktober.

Dragonlance:

- ▶ The Land Reborn (äventyr lvl 6-9), augusti.
 - ▶ The Player's Guide to the Dragonlance Campaign (128 sidor som en handledning till nya spelare i Dragonlance), augusti.
- Al-Qadim:
- ▶ A Dozen and One Adventures (kortäventyr för lvl 2-10), april.
 - ▶ City of Delights (läda med böcker, kartor och monsterkort), juli.
- Dark Sun:
- ▶ Black Flames (äventyr lvl 3-5), april.
 - ▶ The Ivory Triangle (bakgrundsmaterial), juni.
 - ▶ The Complete Gladiator's Handbook (regelsupplement 128 sid), juli.
 - ▶ City-State of Tyr (stadsbeskrivning 96 sid), augusti.
 - ▶ Merchant House of Amketch (äventyr lvl 6-8), september.
 - ▶ Earth, Air, Fire and Water (komplement till elementarmagi), oktober.
 - ▶ Elves of Atha (alvkontinenten), november.
- Ravenloft:
- ▶ House of Stradh (ny upplaga till AD&D2 lvl 9-12), september.
 - ▶ Castle Forlon (slott), oktober.
- Greyhawk Adventures:
- ▶ Luz the Evil (96 sid), april.
 - ▶ The City of Skulls (alla lvl), juni.
- Spelljammer:
- ▶ Space Lair (kortäventyr), juni.
 - ▶ The Astromundi Cluster (beskrivning av flera planeter och månar), augusti.
- Buck Rogers:
- ▶ Buck Rogers High Adventure Cliffhangers Game (nytt spel), september.
 - ▶ Gamma World: The Overlord of Bonparr (bakgrundsmaterial 64/32 sid), maj.
 - ▶ All Animals are Equal (alla lvl), augusti.

Anlända nyheter:

Produkterna är grupperade efter pris enligt följande: 1:0-30kr, 2:31-70kr, 71-100kr, 4:101-130, 5: 131-160, 6:161-190, 7: 191-220, 8:221-250, 9:251-300, 10:301-400, 11:401-500

Atlas Games

► Chrome Berets (4), Masstridssystem till CyberPunk.

Australian Design Group

► Operation Nam (3), Microregler i Vietnam-
anda.

Avalon Hill

► Deluxe Diplomacy (11), Deluxe version med tråkrossar och upphottad spelplan. Samma gamla regler.
► Croix de Guerre (9), ASL-modul om fransmännen.
► River of Cradles (6), Samling av RuneQuest-äventyr.
► Weirder Tales..., A Space Opera (5), Äventyr till rollspelet Tales From The Floating Vagabond.

Cameleon Eclectic Enterprises

► Black Eagle Operative Kit (4), Äventyr till rollspelet Millenium's End (ett sånt där "mörk framtid"-spel)

Canadian Wargames Group

► World in Flames Annual 1993 (6), För ADG:s spel WiF.

Chaosium

► Keeper's Kit (4), Skärm mm. till CoC.
► Escape from Innsmouth (6), Äventyrsmodul till CoC.
► Dreamlands 2ed. (5), Referensbok till CoC.
► Spectre King (6), 128-sidig äventyrskollektion för Pendragon med 6 äventyr.
► King of Sartar (4), Referensbok om det största kungariket i RuneQuest-världen, av Greg Stafford.

Clash of Arms

► La Bataille de Mont St. Jean (10), En expansion i Napoleon serien, till Qatre Bras och Ligny.

Columbia Games

► Castles of Orbaal (5), Till Harnworld.

Combined Books

► Civil War Book of Lists (6), Am. inbördeskrigets bok.

Crunchy Frog Enterprises

► Teenagers From Outer Space does Winterfest (2), Ett äventyr till SJG:s Teenagers From Outer Space.

FASA

► BattleTech 3ed. (7), Nytt regelhäfte, 14 plastfigurer. Reglerna är kompatibla med gamla BT Compendium.

► ComStar Sourcebook (4), Beskriver ComStar i MechWarrior.

► Null Set (3), Äventyr till MechWarrior.

► Grimoire 2ed. (4), Passar till Shadowrun 2ed. forts. FASA (shadowrun).

► Neo-Anarchist's Guide to Real Life (4), Till Shadowrun.

► Imago (2), Shadowrun-äventyr. Funkar i båda upplagorna.

► Into the Shadows (2), Novellsamling till Shadowrun. Flera av novellerna i nytryck, någon enstaka helt ny!

GDW

► Operation Crushing Dragon (2), Folioäventyr som utspelar sig på en liten ö i syd kinesiska sjön.

► Phase Line Smash (9), Solitärspel i Gulf-
anda

► Nightsider (2), Äventyr till Dark Conspiracy

► Minion Nation (2), Expansion till Minion Hunter, inne- håller bl a. nya regler, fler kort och nya tabeller.

► GM's Screen (3), Skärm mm. till Dangerous Journeys.

► Epic of rth (6), Referensbok till DJ Mythus. rth påminner mycket om vår egen värld. Teknologin ligger på sen renässans-nivå och magin figurerar flitigt.

► Necropolis and Land of grypt (5), Äventyr till DJ.

► Astrogator's Guide to Diaspora (2), för Mega Traveller.

► Rivival Vengeance (2), äventyr till Mega Traveller.

► Referee's Screen (2), skärm mm. till Twilight 2000.

GMT Games

► Consul for Rome (4), expansion till det antika SPQR.

► War Elephant (4), expansion till det antika SPQR.

Grenadier

► Companion (4), Supplement till Fantasy Warriors på hela 80 sidor, med bl.a. info om odöda, drakar, amazoner. Innehåller naturligtvis kompletta armélistor och nya regler.

Games Workshop

► 40K Vehicle Manual (8), Fordonsinfo till WH 40K.

► Battle Magic (9), Magibox till WH Fantasy, innehåller bl a. 64-sidig regelbok, 36 magikort, 54 spelbrickor och en ansenlig mängd besvärjelsekort.

► Tyrant Attack (10), Helt nytt spelsystem som erbjuder bättre spelbarhet, dock med komponenter från systemspelet Space Crusade. Innehåller bl a. 31 figurer, kort, golvplaner, spelbrickor mm.

► WH Armies: Empire (5), Armélistor över Imperiet till WH

► WH Armies: High Elf (5), som ovan, fast över högälver.

Heartbreaker Hobbies

► Dragon Fire (7), Introduktionsrollspel/bräds-

pel som innehåller 16 plastfigurer, 56 fyrfärgskort, spelplan, regler och äventyr. Eftersom att Heartbreaker har utvecklat ett samarbete med Target Games (eller vice versa) finns detta spel redan på svenska under namnet Drakddarna!

Hero Games

► Champions Universe (5), Referensbok till Champions.

► High Tech Enemies (5), Referensbok till Champions.

► Normals Unbound (4), SLP-bok till Champions.

► Bestiary (5), Referensbok till Hero System.

ICE

► Northwest Middle-Earth Gazetteer (6), Geografimodul till MERP där bl a. kartan ifrån Guidebook 2 ingår. Beskriver städer, platser, regioner, samt hittills odokumenterade områden.

► Oriental Companion (4), Till Rolemaster.

► Shadow World Supreme Ltd. ed. (10), Gammal box, ny regelbok och 4 prisivärda moduler. Allt i ett!

► Gethüna (5), Referensbok till Shadow World.

► Space Master Supreme Ltd. ed. (10), Gammal box, ny regelbok och 5 bra moduler. Begränsad upplaga!

► ICE säljer dessutom ut diverse MERP-tillbehör i bonuspaket. För tillfället finns det 14 bonuspaket ute. De innehåller upp till 8 olika moduler/äventyr och priserna varierar från prisgrupp 4 till prisgrupp 9! Ring din butik för mer info, eller skriv till Gryning efter en lista.

Janus Games

► Necrology: of Life, Death and Afterwards (3). Första delen i en äventyrstriologi till CyberPunk.

Leading Edge Games

► Dracula Boardgame (6), Bygger på Coppola's film om den blodröstige greven. Leading Edge jobbar även på ett rollspel i samma anda.

Milton Bradley

► Barbarian Quest Pack (6), Modul till HeroQuest.

► Elf Quest Pack (6), Modul till HeroQuest.

Mayfair Games

► Chill RPG 2ed. (6), Skräckrollspel i ny, mjukpärmsupplaga.

► Chill Companion Softback (4), Ersätter den tidigare hårdpärmsutgåvan.

► Demons: Denizens of Vecheon (3), Role Aids

► 2995: Legion of Superheroes (3), 300 kortare, dess vänner och fiender mm. samt kartor över galaxen. Till DC Heroes, naturligtvis!

Pagan Publishing

► Alone on Halloween (3), Innehåller två scenerier, varav ett är solitär, till CoC.

Palladium Games

► Mechanoids (4), Referensbok till Rifts.

Seeker Gaming Systems

►Mega Set #2: 25mm Deck Plans (6), Golvplaner föreställande 8 st rymdskepp.

Steve Jackson Games

- Arabian Nights (5), GURPS i mellanöstern!
- Fantasy II (5), Till GURPS Fantasy.
- Orge Miniatures (4), Regler för figurer till Orge världen. Ral Parthas figurer finns som tillbehör.
- Supporting Cast (5), 120 st färdiga RP:s till GURPS.
- Timeline (5), Historiebaserat (?) supplement till GURPS Time Travel.
- Time Travel Adventures (5), 3 äventyr till GURPS Time Travel.

Stellar Games

- Night Life RPG 2ed. (6), Rollspel där du själv spelar vampyr, varulv el. liknande. 288 s. varav hälften nytt material.

R. Talsorian Games

- Chromebook (nytryck) (4), Utrustning till CyberPunk
- Chromebook II (4), Mer utrustning till CyberPunk
- Curse of the Khalif (3), Tre äventyr till Dream Park.
- Fiendish Agents of Falkenstein (3), Fler Dream Park-äventyr och fler kort.
- Referee Pack (4), Skärm mm. till Dream Park RPG
- Mekton Technical Manual (4), Referensbok till Mekton.

Task Force Games

- Starfire (7), Rymdbrädspelet av SF-författaren David Weber.
- Captain's Log 11 (3), Till Star Fleet Battles.
- Module P5: the LDR (2), 32 sidor om Lyran Democratic Republic i Star Fleet-serien.
- Module R1: Starbases (5), Referensbok till Star Fleet Battles.
- Time Lord - Dr. Who RPG (4), Nytryck av ett engelskt rollspel distribuerat av TFG.

Theatre of Mind Enterprises

- Tekumel Bestiary (4), 64 sidor varelser till Empire of the Petal Throne RPG.

Triad Entertainment

- Grimrock Isle (5), Soloäventyr, gruppäventyr, kampanjbok och handouts till CoC.

TSR

- REF6: Rogue's Gallery (4), 96 sidor kriminella typer till AD&D. Boken upplagd efter MC-modellen.
- HR3: Celts (4), Beskriver kelterna och deras historia.
- HR4: Mighty Fortress (4), Beskriver eran 1550-1650.
- Magic Encyklopedia 2 (3), Magiska föremål etc. i AD&D.
- DMGR5: Creative Campaigning (4), Tips till SL i AD&D.
- HHQ3: Thief's Challenge (2), Tjuväventyr för avkoppling.
- ALQ1: Golden Voyages (5), kombinerad referensbok/MC-bok och äventyr för Al Qadim,

AD&D.

- ALQ2: Assassin Mountain (5), Som ovan.
- From the Ashes (6), Box om det nya Greyhawk, som det ser ut efter kriget.
- WGR4: Marklands (3), Beskriver Furondy uppe i norra Grayhawk.
- DSRS: Valley of the Dust and Fire (3), Referensbok till Dark Sun-världen i AD&D.
- DSQ3: Astician Gambit (4), Äventyr i Dark Sun-världen.
- FRQ2: Hordes of the Dragonspear (2), Äventyr i AD&D:s Forgotten Realms, för erfarna spelare/karaktärer.
- Volo's Guide to Waterdeep (3), Reseguide över Waterdeep.
- FR15: Gold & Glory (4), Uppföljaren till Horde Campaign.
- LNQ1: Slayers of Lankmar (3), Beskriver Lankmar's Slayer's Guild, AD&D.
- Forbidden Lore (6), Referensbok över Vistan-ti-kulten i AD&D Ravenloft.
- RQ3: From the Shadows (3), Ravenloftäventyr.
- RR6: Van Richten's Guide to the Lich (3), Ravenloft.
- CGR1: Complete Spacerar's Handbook (4), Spelljammer-modul.
- SJR6: Greyspace (3), 96-sidig modul som sammankopplar Spelljammer-miljön med Greyhawk-världen.
- SJR7: Krynnspace (3), Som ovan, fast sammankopplar Spelljammer-miljön med Dragon Lance-världen.
- Radiant Dragon (2), Spelljammer-bok, Cloakmaster-serien.
- Poor Wizard's Almanac (4), Pocketguide om allt och alla i D&D-världarna.
- DMR1: DM Screen (3), Skärm och äventyr till D&D.
- HWQ1: Milenian Scepter (3), D&D-äventyr i Hollow World.
- Gamma Knights (6), Brädspeletsvariant på Gamma World RPG. Innehåller figurer från Ral Partha och kan spelas utan rollspelet.

The Gamers

- Perryville (6), Konfliktspel om Am. inbördeskriget.
- Embrace an Angry Wind (8), Som ovan.

Unicorn Game Publications

- Quest for the Ancient RPG 2ed. (6), Reviderad upplaga.
- Monster, Magic & Sorcery II (4), Monster mm. till QftA.

Victory Games

- Across Five Aprils (9), 5 konfliktspel i samma. Spela fem olika slag under det Am. Inbördeskriget.

West End Games

- Dark Force Rising (6), Referensbok till Star Wars RPG.
- GM Screen (3), Skärm och intro-äventyr till Star Wars.
- Heir to the Empire (5), Referensbok till Star Wars RPG, bygger på romanen med samma namn.
- Wanted by Cracken (4), 50 nya skurkar till din nya Star Wars-kampanj.
- Mos Eisley (4), Galax-guide #7 om pirathammen Mos Eisley.

- River of God (2), Roman i Shatterzone-miljö. Inviger läsaren i en ny spelvärld inför rollspelet som kommer senare i år (till sommaren).
- Sole Survivor (2), Bok två i serien, enligt ovan.
- Character Collection (5), TORG-galleri över SLP
- Ravagons (4), 96-sidig referensbok till TORG.
- Gaunt Man Returns (4), TORG-äventyr i Or-rorsch.
- Tokyo City Sourcebook (5), 128 sidor om Tokyo i TORG. Creatures of Tharkold (4), Monster-manual till TORG.
- (Title deleted for Security Reasons) (2), Paranoia-roman om James B/OND/1 på jakt efter kommunist-mutisar.

Wonder World Press

- World of Synnibarr RPG 2ed. (9), RDI har bytt namn till Wonder World Press och ger nu ut en reviderad och utökad upplaga av sitt fantasy/techno-rollspel.

Wizards of the Coast

- Archaen Codex (4), Referensbok om de glömda åren och magi, till Talislanta.

White Wolf Publishing

- A Midsummer Night's Dream (4), Första delen i storkvartetten De Fyra Årstiderna, till Ars Magica.
- Maleficium (5), Referensbok till Ars Magica. Beskriver det infernala riket.
- Shamans: The Hidden Paths (4), Första boken i en serie om icke-hermetismagiker, till Ars Magica.
- Children of the Inquisition (5), Vampyr-galleri till Vampire RPG.
- Clan Book: Brujah (3), Till Vampire.
- Player's Guide to Sabbat (4), Beskriver Sabbat-sekten.
- Werewolf Screen (2), Skärm och Deluxe karaktärsblad till Werewolf RPG.
- Rage across New York (4), Referensbok om The Wyrm, samt regeltillägg om bl. a. andevärl-dit och magi.
- Rite of Passage (3), Första äventyret till Werewolf, spelarna upptäcker sina nya krafter.

World Wide Wargames

- Age of Chivalry I Quad (9), Konfliktspel med 4 slag från perioden 1066-1278.
- Ancients I (7), Antikt konfliktspel på taktisk nivå, innehåller även 32 scenarier.
- Ancients II (7), 32 nya scenarier och sjöstridsregler.
- Blood & Iron I (9), 2 scenarier från Frank-Preussiska kriget 1870. Innehåller bl. a. 2 kartor och 400 spelbrickor, samt regler.
- Imperator (7), Antikt konfliktspel på politisk/ekonomisk nivå, 15 medelsvåra scenarier.
- Salvo II (8), Sjöstridsspel i 1:a världskrigets kölvatten. 10 relativt lätta scenarier.

Xeno's Enterprise

- World at War Deluxe (5), Axis-expansion i deluxe-utförande med regelbok och fyrfärgskarta.

XTR Corporation

- Victory in Normandy (4), 2:a världskriget-spel om slagen (flera scenarier) vid Normandie.

NYHETER

Ny affär i Stockholm #2

Det ansedda fansinet Argus kunde i sitt senaste nummer meddela att det öppnat "en ny butik med rollspelare och andra Ockultfanatiker som målgrupp". Artikeln gav intrycket av att det verkligen var frågan om en riktig affär som inriktade sig på spel samt ockulta föremål, smycken och böcker. Man talade även om att starta egen tennfigurstillverkning.

Gryningens ivrige reporter gav sig naturligtvis genast iväg för att besöka affären men kan inte säga annat än att han blev lite besviken. Det verkar onekligen som om Argus gjort en kyckling av en fjäder. På rörstrandsgatan 18 fanns det inte ens en skylt om något Fantasi-kompani. Tillslut upptäckte jag dock att ett skyltförnster som var mer eller mindre täckt med ett par t-shirts även innehöll en A4 med fantasikomaniets logo på.

Väl inne i affären fanns det två stycken montrar och ett klädställ. Montrarna innehöll tennfigurer respektive smycken ur den engelska Alchemy-kollektionen och klädstället innehöll egentryckta t-shirts. Nu började jag bli desperat och tittade mig febrilt omkring efter spelen det enda jag kunde hitta var två stycken TopSecret-lådor. Till min ohöjlda förvåning visade det sig att man skulle slå igen ►

Sinkadus död

Enligt säkra källor kommer Äventyrsspel lägga ned Sinkadus i sin nuvarande form och ersätta den med en affisch vars baksida kommer innehålla några korta artiklar om Äventyrsspels senaste produkter. Äventyrsspel har dessutom sagt upp några av sina medarbetare för att istället inrikta sig mera på frilansare.

Eventuellt kan man tänka sig att Target Games är i på fallrepet eftersom man inte anser sig ha råd att annonsera i Gryning, men denna reporter tror bara att det är ont förtal.

Ny affär i Stockholm

Strax innan julen öppnades det en ny roll- och konfliktspelsaffär på söder i Stockholm. Butiken heter Spel i Söder och förestås av en driftig ung man som enligt egen uppgift tidigare jobbat på Tradition. Det ansedda fansinet Dnegel är av åsikten att detta är ännu en i raden av Target Games prisdumpningsaffärer med syfte att göra sig av med konkurrenter med oseriöst låga priser. ▼

Kommande konvent:

Namn	Datum	Kontakt	Tele
SydCon 93	21-23/5	SD:s kansli	046/141377
StockCon	20-23/5	Max Lundgren	08/883171
LinCon	29-31/5		
BeachCon 93	i sommar	SD:s kansli	046/141377
UppCon	24-26/9	Eva Örndal	018/137220

inom en månad och när jag gick därifrån så såg jag mycket riktigt en lapp om att lokalen var till uthyrning från den 1/4.

Nåja fantasikompaniet skall tydligen fortsätta med sin försäljning per postorder även efter att de har avyttrat sin lokal så vi kan kanske hoppas att det i varje fall blir en liten kycklingunge av Argus fjäder.

Föreståndaren påstår att det enda samarbete han har med Tradition är att han köper in spel tillsammans med dem. Den här reportern vet inte vem han skall tro vet inte vem man skall tro men det talar onekligen för Dnegel att det står Tradition på hyreskontraktet för Spel i Söders lokal.

Keith Herber

– en intervju av Nikolai Bird –

Being role-players we find it harder and harder these days to find an original game made by a friendly company who are not out to rip you off, like certain companies in England and America, who's names begin with T and G, and end in SR and ames Workshop. Thank God we have Chaosium! The people who brought us Pendragon, Rune Quest and of course Call of Cthulhu. OK so they have been around for quite a while, everybody knows of their games, and I am sure that they wouldn't mind making a few dollars more, but still they seem to have been able to keep that friendly, small time feel which really deserves a round of applause. Just how they do this will be revealed later.

One of the names all CoC players will be familiar with, is Keith Herber, author of Trail of Tsathogg-hua, Fungi From Yugoht, Return to Dunwich and many others. Keith was in Sweden recently which gave me the chance to catch up with him and have a few words. Give me your finger and I will take your hand. I held the poor man kidnapped for many hours in a restaurant and forced him to tell me the secrets that lies behind the man, the game and the company. The big question was of course why, when and how it all began. He also showed me how to eat pizza with my fingers (barbarians!).

"I wasn't with Chaosium from the very beginning when it all happened sometime back in 74, 75. It was the same year as the very first Dungeons and Dragons appeared. Personally, I got into role-playing games at the age of thirty. Me and a few friends of mine, an English teacher, a doctor and a couple of others, got ahold of a copy of D&D and loved it, we were hooked!

When CoC first came out, I remember passing it by a few times and didn't really think it worth buying. As a kid I read Lovecraft books and so knew all about him and his work, but I was not too sure about a role-playing game. In the end I bought it anyway and D&D soon found it's way into the trash can. This around the same time as I wanted to drop my musical career and start writing, and after a few games, I got hold of a typewriter and told myself that this is the stuff I want to write. The story from then on is pretty straight forward. I sent a pile of my work to Chaosium and soon got a letter from the then boss,

Tadashi Ehera, who wanted to know where I learnt to write which as you can imagine was a great compliment considering that this was my first written work. He was a great guy. In no time I found myself working full time for Chaosium."

*"D&D soon found
it's way into the
trash can..."*

At about this point in the interview I realised that my food was getting cold and dropped the pen and paper which I was stuck with, thanks to a certain friend not lending me his recorder, and we both dove into discussions about anything and everything that had nothing to do with games. Soon guilt got the better of me though, and I asked him to continue.

"The very first game Chaosium released was a board game called Dragon Paths, which will be worth something now. Soon Roleplaying was the theme of the times and Chaosium published Rune Quest by Steve Perrin which was released back in 1978. The game system really set standards in the role-playing world and the system idea is used in many games today (in Sweden we will find a likeness in Drakar&Demoner). Unfortunately Rune Quest is no longer under our wing and now belongs to The Ava-

lon Hill Game Company, which has not made Steve's day.

The real breakthrough didn't happen until 1981 when the very first Call of Cthulhu was released. (A time for rejoice throughout the Role-playing world I think. There should be a holiday to commemorate it!) The game was written by Sandy Petersen and won three of the three major awards for game design. Ever since then it has gone uphill for the game and now has a following bigger than ever."

Call of Cthulhu was the first horror role-playing game and certainly still the best. It has to this date gone through five editions with very little being changed apart from the controversial D10 skill increase, and has spawned a host of adventures and game aids. The question now is what lies ahead? What will we see in the future? I for one find it hard to imagine it easy to create adventures which keep an original plot and setting, with the game set around a group of adventurers out to foil a mad man's plans of destruction or conquer. Keith on the other hand did not, but my memory is rather twisty and turny and tends to wander off in random directions at it's own will, so we will just have to take his word for it, not remembering his comments.

"We have a lot planned at Chaosium and are working on a few ideas for future publication, such as an investigators companion, a keepers companion and even some card cut-out buildings based on Strange High House In The Mist.

People are welcome to write in and make contributions the these products. We rely heavily on freelance writers to do most of the written work, which really gives the games a kind of homely feeling I think, and always brings in new ideas and adventure concepts. The pay is not that good but at least you will have your name in writing.

A new game that I am quite exited about is called Awakening. It is a real world, a contemporary role-playing game which Les Brooks is now working on. Explaining it is not going to be easy but it is odd and controversial and still very relevant to today. When it is released you should really have a look at it, I think you will find it very original." Enough of what has

happened and what will happen, what about now, what does Chaosium look like today?

"Chaosium is a small company, based in California with a crew of seven people who work days and nights sweating away over word processors and desk

top publishers, who do all of the work apart from a lot of the written work and the major pieces of art work, but all the other art work, designs, layout, publishing, sales, and coffee making, we do! It is not enough to be able to write if you would like to work for Chaosium, you have to be multitalented and very devoted and maybe even a little insane (ho ho ho).

*"you have to be
multitalented
and very devoted
and maybe even
a little insane,,*

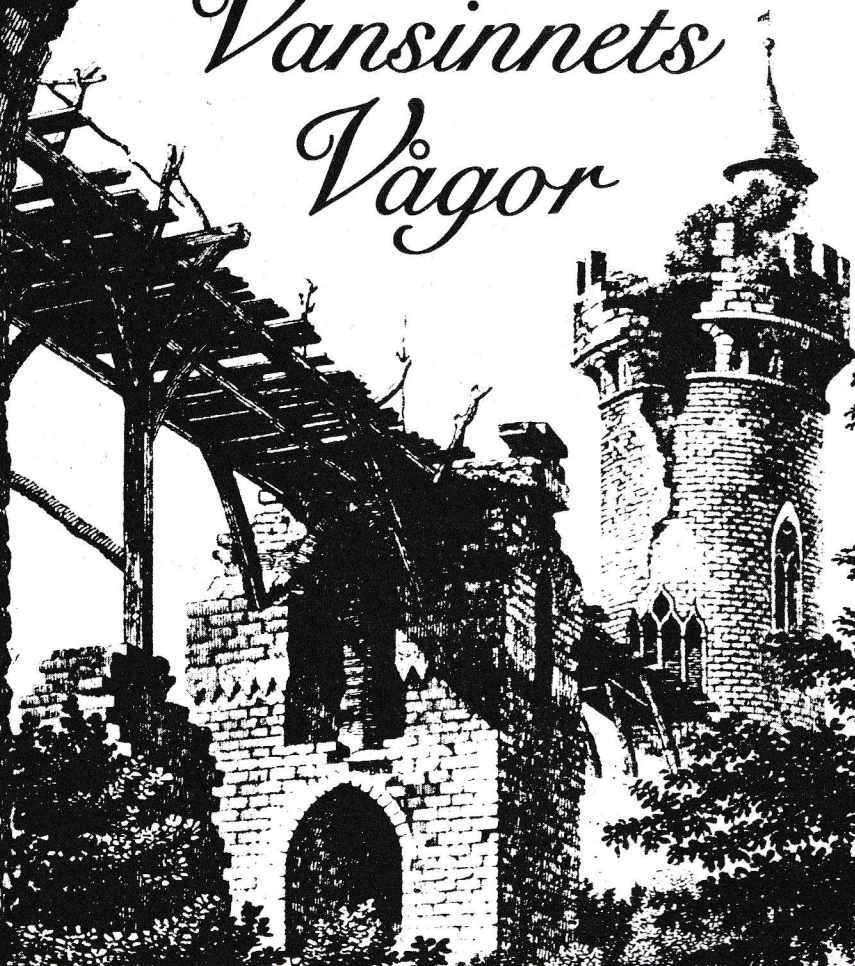
**Stora lager
Snabba ryck
Små priser
Service till alla
Spel är kul**



Ring och beställ vår postorderkatalog!
0521-67500



*Vansinnets
Vågor*



Det vinddrivna regnet slår med dov kraft ned i kustbandet. Mellan de skiffertäckta stenhusen lever människor utan hopp. Här är fruktan allas sängkamrat. Alltmedan jorden snurrar närmare ragnarök vaknar byn svettdrypande med ett skrik i hal-sen.

I drömmarnas land

I Hexford

I mästartens hand

BAKGRUND

År 1859 utexaminerades en Joseph Kurnewal Hillman från Cambridges naturvetenskapliga fakultet. Hade hans lärare vetat vad han skulle använda sina kunskaper till hade troligen ångrat att de någonsin sett honom. Joseph var en ambitiös och driven ung forskare som genom sina resultat nådde en sådan berömelse inom vägrörelseläran att han blev tilldelad Knight Commander of the Order of St. Michael and St. George.

Sir Joseph var dock inte nöjd med sina resultat och i sitt ständiga sökande efter tingens rätta ordning så hämtade han som en sann forskare information får alla möjliga och omöjliga håll. Det kom sig på detta sätt att han började undersöka vad man kunde lära av de upptäckter som forna tiders metafysiker gjort och nedtecknat i dammiga luntor. Hillman började ana att det fanns kryphål i den klassiska fysiken som hans samtida kollegor inte erkände. Med eftersom Hillman insåg vad man skulle anse om hans funderingar om han presenterade dem för forskarsamfundet innan han hade nått konkreta resultat så höll han tyst med sina kunskaper. Endast de som stod honom nära gissade att han höll på med något som borde vara banbrytande.

Hillman körde dock fast i sina försök att nå insikt och han kände att det fanns något som hindrade honom att göra genombrottet. Det som höll Hillman tillbaka var återstoden av hans tro på förnuftet och hans undermedvetet gnagande känsla av vad de var som väntad på andra sidan verkligheten.

En kväll när sir Joseph höll på som bäst med ett av sina experiment som vägrade ge honom den saknade länken knackade det en kortväxt egyptier vid namn

mr Hotep på hans port. Mr Hotep förde med sig ett avtal som skulle ge Hillman fullständig insikt om han bara skrev under. Araben hade funnit Hillman i rätt ögonblick. Frustrerad över att hans vedermodör inte bar frukt slöt han utan ett sekunds tvivel pakten med sitt eget blod. Men sir Joseph Hillman glömde läsa det finstiltat...

I Herrens år 1996 har Sir Joseph slagit sig ner på ett gammalt gods utanför Hexford. Efter att han hade köpt godset rustade han upp det och byggde även en så kallad folly på sina marker i form av en fem meter hög monolit av egyptisk modell. Detta skapade mycket skvaller mellan byborna, men Hillman avlöjade aldrig dess syfte. Tack vare sin pakt med Nyarlathotep, den mystiske mr Hotep, har Hillman på gamla år blivit en förmögen man. Han har dock ingen glädje av sina pengar för alltsedan pakten slöts har mr Hotep fått ett fastare grepp om sin tjänare. Nu är det endast sällan som sir Josephs sinne klarnar och han inser vad hans vetenskap håller på att leda till.

Med mr Hoteps benägna hjälp håller nämligen sir Joseph på att skapa en metod att sända drömmar till människor. Hillman har på sista tiden fått igång ett fullskaleexperiment med sin monolit som antenn. Hotep har dock inte för avsikt att förljuva de stackars Hexfordbornas drömmar utan roar sig med att ge dem smakbitar på en kunskap som inte är ämnade för mäskliga sinnen. Hexford håller med Hillman djävulsmaskin att drivas från vettet och eftersom ständiga förbättringar ökar hans räckvidd så kommer det få katastrofala följder om han inte stoppas.

UPPTAKTEN

Fredagen den 23 oktober 1896 får någon av spelarna ett brev av en vän vid namn Alexander Clark. Han berättar att Spencer F Harrison, en gemensam vän, har avlidit i en avsides belägen håla vid namn Hexford. Eftersom Harrison inte kan lämna sin advokatpraktik just nu pga ett viktig tvistämål ber han spelaren att ta hand om formaliteterna kring hans begravning. Efter lite snokande kan spelarna få reda på att Harrison hastigt lämnade sin sjabbiga lägenhet i London efter att ha träffat en man som på sin dialekt verkade vara från norra England. Efter ett par öl och/eller några silvermynt så kan man få höra av stamgästerna på Harrison's favoritpub att främlingen var en sällsynt ostyrig och virrig man som knappt gick att ha i möblerade rum. En blick runt i puben torde upplysa betraktaren om att det inte betyder lite. Forsöker spelarna söka efter mannen så kommer de bara upptäcka att han har uppslukats av den urbana djungel som kallas London. Kontakter med ordningsmak-

ten ger vid handen att det rör sig om ett självmord vilket torde synnerligen förvåna någon som känner Harrison eftersom Spencer hade en närmast paralyserande skräck inför döden.

Harrison har verkligen träffat en man från norra England, Hexford för att vara exakt. Mannen, som var driven till sina sinnens gräns, berättade osammanhängande historier om drömmar han haft i Hexford och som fortfarande hemsökte honom. Historien tände Harrisons intresse som genast begav sig till Hexford för att undersöka saken närmare.

Harrison anlände till Hexford lördagen den 17 oktober och stötte efter några dagars snokande och nattliga promenader så den 20:e på Hillmans monolit. Samma natt begav sig Harrison ut till monoliten och gick lös på den med hammare och mejsel. Följden blev dock att han råkade ut för monolitens väktare, mer om denne senare. Väktaren skrämde Harrison från vettet och Harrison flydde för sitt liv men han slutade inte springa förrän han kastade sig utöver de klippor som tar vid efter stenstränderna runt Hexford.

HEXFORD

När rollpersonerna anländer till Hexford är det en ruskig höstdag med tråkigt väder och åsynen av den lilla fiskebyn med sina små låga stenhus täckta av skiffertak är inte någon upplyftande syn. Hexford är en sann byhåla med ungefär 300 invånare och sextio hus. Man lever framför allt på fiske och till viss del på jordbruk. Man har för vana att sköta sig själva och är inte alltför vana vid främlingar, troligen mycket pga att det inte kan finnas någon rimlig anledning att besöka Hexford såvida man inte bor är. Detta är byborna medvetna om och man ser därför mycket mistänksamt på alla främlingar.

Väl i Hexford är det inte heller vidare lätt att ta sig därifrån eller kommunisera med yttervärlden. Den ende som äger ett fortskaffningsmedel i Hexford är sir Joseph. I övrigt finns bara några tröga arbetshästar. En droska åker genom Hexford varje lördag på väg norrut, från Liverpool, och varje onsdag på väg söderut, mot Liverpool. Det finns naturligtvis varken telegraf eller några telefoner i Hexford.

Drömmarna Hillman drömsändningar har pågått i ungefär fyra månader och ger de redan inbundna byborna ett hemskt humör. Man har inte sovit ordentligt på länge och många är nervösa vrak pga sanityförluster. Byborna håller dock masken uppe till varje pris och kommer aldrig erkänna mer än att de möjligen inte sover så gott nu förtiden.

Situationen i Hexford är mycket spänd och man kommer inte låta sig hunsas av några främlingar från London. Många bär på undertryckta aggresioner som man kommer ta första bästa chans att göra sig av med på snokande främlingar. Om spelarna betar sig verkligen klantigt och kommer rejält på kant med byn så kan byborna mycket väl samlas till en lynchmobb som vill driva spelarna ut ur byn eller om de gått verkligen långt, lyncha dem. Men tänk på att byborna inte är några kultister, de är bara misstänksamma mot främlingar. Många är dessutom mycket aggressiva och ganska nära en psykisk kollaps även om de försöker dölja det.

Varje natt spelarna tillbringar i Hexford är det 30%-chans att de råkar ut för mardrömmar. Drömmarna innehåller de vanliga Chtulhuida inslagen; städer under vatten med konstiga vinklar samt aningar om ökad onska som inte dött utan bara sover en orolig sömn. Men förutom dessa innehåller mr Hoptes drömmar även, för rollpersonerna obegripliga, referenser om olika katastrofer förorsakade av vetenskapen i framtiden. Det är viktigt att spelarna inte förstår alltför mycket av den vetenskapliga implikationen av vad de drömmer. En exempel dröm följer:

"Du vandrar genom ett öde landskap. En grå slätt. Du känner dig nedtryckt och obehaglig som om varje organ i din kropp kämpar emot och slår i otakt med resten. Du kastas till marken när en hästlös droska far förbi dig med svindlande fart. Hela ditt inre revolterar över den luket som slår emot dig när din näsa begravs i den soffliknande sumpiga marken. Himlen är mörk och disig. Genom diset tycker du dig kunna ana farkoster som åker runt i luften på avstånd och hur deras lyktor blinkar. Marken du går på blir dyigare och dyigare dina fötter sjunker ner, men det finns inget du kan göra åt det. Du tittar förtvivlat upp och försöker hitta något att ta tag i men ser bara hur hela himlen håller på att föröröras av något stort och oformligt. Du försöker ta dig uppåt med simtag och inser helt plötsligt att du befinner dig under vatten. En farkost som måste vara en fisk börjar komma närmare med hög fart, du kämpar med att komma loss och känner att du inte kan andas, när du tittar ner ser du hur din mun är tilltäppt av ett rör som rör sig som en orm, fisken kommer närmare och du ser för en sekund ett hiskeligt obeskrivligt anlete som av tusentals halvruvnade och sammansmälta ansikten och fiskhuvuden innan ditt sinne exploderar och de skriker rakt ut allt vad du kan..."

Denna dröm ger möjligen en vink om hur vår jord kan komma att se ut om den ekologiska katastrofen vi är på väg mot tillåts inträffa.

Vädret Hillman håller, för att ytterligare muntra upp humöret på byborna, också på att experimentera med vädret över Hexford. Man kan alltså räkna med att vädret under spelarnas vistelse i Hexford kommer att vara riktigt ruttet. Det kommer alltid regna mer eller mindre, allt från ett lätt duggregn till ett skyfall när spelarna är som mest utsatta. Blåser gör det också för jämnan och det är mycket möjligt att någon dag blåser upp till full orkan. Eftersom Hexford ligger vid havet kan väderskiften också bli dramatiska och snabba. Tänka på att gamla människor, för CoC karaktärer brukar ju ha en något högre medelålder, inte gärna ger sig ut mitt i natten om det stormar. Om man trots allt ger sig ut i ur och skur så får man nog också räkna med att bli förkyld, få lunginflammation och reumatiska besvär.

The Golden Inn Byns samlingsplats och även det ställe där man kan bo om man kommer som främling till byn. På kvällarna är det här fiskarna samlas och umgås. Man känner givetvis till Harrison men här krävs det ingen Sigmund Freud för att inse att man inte tycker om främlingar.

Vårdshusvärden, Abel Ryder, är dock mer pragmatisk. Han måste ju tänka på affärerna. Han kan berätta att Harrison ställde otaliga frågor om vad byborna drömde, något de fann ytterst irriterande. Den ende som samtalande med honom var ett gammalt original som bor utaför byn: Samuel Stills. Ryder kan också avslöja att Harrison var ute de två sista nätterna av sitt liv istället för att ligga och sova. Ryder är en mycket snokig typ och kommer att ställa massor med frågor till rollpersonerna om vad de är för ena. Ryder kommer inte bli glad om man bara snäser av honom och kommer i så fall hålla inne med sina upplysningar. Han är dessutom ett födgeni som byns kombinerade vårdshusvärd och handlare och kommer försöka att slå så mycket mynt han kan av sina upplysningar.

Kyrkan Det finns en liten och förfallen kyrka i Hexford som ser ut som om ingen längre använder den. Det gör man dock. Prästen är en liten och nervös man i förtio-årsåldern som är mycket misstänksam. Han heter Ronald Hounslow och har av någon underlig anledning fått för sig att byborna är djävuldyrkare som konspirerar mot honom. Orsaken till detta har dock redan byborna listat ut; Hounslow är spritt sprängande galen. Men med tanke på Hexfords dragningskraft på utomstående så resonerar byborna som så att får man ta vad man får. Hounslow har tidigare haft två nervösa sammanbrott och har skickats hit till denna avkrok för att få lugn och ro. Det var inte rätt plats.

Om spelarna är vänliga och tillmötesgående kan han övertalas att de står på hans sida mot de ondskefulla byborna. I så fall kommer han att servera spelarna en präktig konspirationsteori där Hillman med sin djävulska vetenskap hamnar i centrum. Han har alltså på sätt och vis rätt. Skulle spelarna inte vara tillräckligt vänliga och hövliga kommer den paranoide mannen att dra slutsatsen att även de är med i den världsomfattande konspirationen mot honom. Det enda som kan få Hounslow att sticka ut sin näsa är om spelarna går med på att starta ett korståg mot allt vad han är rädd för. Det vore mycket dumt.

Polisen Byns polisman är naturligtvis en korpulent, rödlätt och framför allt lat man i femtioårsåldern. Han är inte särsilt munter, snarare butter och otrevlig (som alla andra i Hexford). Angående Harrison är han övertygad. Alla som begår självmord är knäppisar. Harrison var en knäppis. Följdaktligen begick Harrison självmord. Så enkelt är det och William "Bill" Barton, som han heter, är inte förtjust när man försöker lära honom om hur han skall sköta ett jobb som han klarat utmärkt i trettio år.

Börjar man bråka med Bill kan man få rejäla problem eftersom han kan få för sig att regelrätt trakassera spelarna med frågor om vad de håller på med och vad de gör här. Om han blir uppretad kan han även anstränga sig och försöka bevaka spelarnas rörelser. Detta under förevändning att han inte vill ha fler dödsfall i sin by. Skulle stämningen i byn svänga mot lynchning kommer denne polis inte lägga fingrarna emellan.

Samuel Stills I skogen en liten bit utanför Hexford bor denne märklige gamle man i en liten koja. Han har inte påverkat nämnvärt av mardrömmarna, av den enkla anledningen att han redan var galen när de började. Stills är dock en, om än lite knarrig, trevlig galning. Han fungerar dessutom som byns "kloka gubbe" och är det närmaste man kommer en doktor i Hexford. Han kan en hel del om primitiva läkemetoder och kan spjåla brutna ben. Han är en stor naturvän och anser sig dessutom vara ättling till de gamla druiderna. Han berättar gärna om den helgedom de hade på den en kulle i den ekskog som nu ligger på sir Josephs marker.

Den förra ägaren lät Stills ha tillgång till denna skog, men sir Joseph har ingen respekt för det keltiska arvet. Det märks tydligt att Stills ogillar sir Joseph starkt och han kan bli en bundsförvant senare om rollpersonerna redan från början visar "respekt för det keltiska arvet". Han har talat med Harrison och fann denne intressant och trevlig (han klarade det

ovan nämnda minimikravet). De hade dock inte talat om något särskilt även om Stills kunde säga att han ibland hört om underliga drömmar och att han själv drömt om underliga städer med obeskrivliga vinklar. En sak är i varje fall klar enligt Stills; mörka moln hänger över Hexford och det är sir Joseph som ligger bakom det. Han har även så smått propagerat för denna teori i byn. Han har viss kunskap om Cthulhu Mythos men inget särskilt märkvärdigt.

Stills kan vara användbar som allierad främst därför att byborna så smått respekterar honom även om de kanske utåt talar om honom som "token i skogen". Även om man inte nödvändigtvis gör som Samuel säger så är man vanligtvis villig att lyssna på honom.

Dödsplatsen Ett stup på cirka tjugo meter. Man hittar inget särskilt här och några spår efter dödsfallet finns inte. Kroppen är naturligtvis bortforslad. Härifrån kan man dock, vilket man inte kan från byn, se en glänta i ekskogen i vilken en troligen konstgjord kulle finns. På denna kullens topp står en hög pelare.

Monoliten Detta är en fem meter hög stenpelare av egyptisk modell. Vem som helst kan se att stenarten inte är någon vanlig och någon med geologi kan se att denna stenart inte existerar på jorden. Den är täckt av hireoglyf-liknande runor. Försöker någon att verkli-

gen skada denna drömsändare så kommer det en stark virvelvind att för några sekunder blåsa upp kring den. Därefter materialiserar sig en Formless Spawn of Tsathoggua och försöka förgöra de attackerande. En svaghet finns här dock. Varelsen kan luras bort från monoliten tillräckligt länge för någon att applicera lita av Nobels uppfinning på monoliten. I byn känner man till monoliten och anser att det är en helt vanlig folly, om än lite provocerande i sin placering (de känner till vad Stills har för känslor).

Formless Spawn of Tsathoggua

Str	34	Dex	17	Int	13
Con	12	HP	18	Pow	14
Siz	22	San	1/T10		

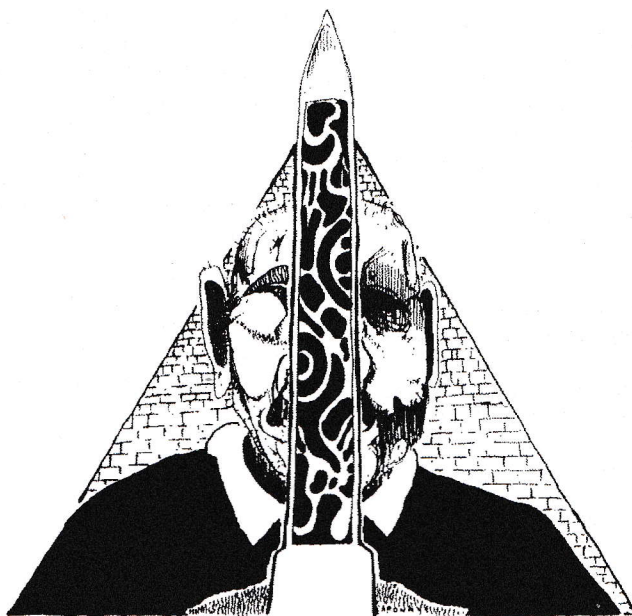
Attacker

Pisksnärt	T6	90
Tentackel	2T6	10
Mosa	4T6	20
Bett	magsyra	30

SPRINGWATER MANOR

En gammal vacker herrgård från 1700-talet med fina träarbeten. Huset omges av en två meter hög stenmur med en bastant svart grind i smidesjärn. Det finns inga blodtörstiga hundar här men väl en skräpig gås flock som har sitt hus innan för muren. På baksidan av muren är den ihop buggd med skosvaktarbostaden. Man kan allt så både komma igenom muren vid grinden eller genom skosvaktarens hus.

Markerna Marken omkring Springwater Manor ägs även den av Sir Joseph. Hans skosvaktare, Jack Mil-



ler, patrullerar dem dagligen och även om han i vardagslag inte är alltför svår att ha att göra med så får man räkna med en svärm salt från hans hagelbössor om man befinner sig på "hans" marker utan att ha en bra förklaring. Både kullen med monoliten och stupet där Harrison dog ligger på Hillmans marker vilket alla i byn vet om man bara frågar dem.

Jack Miller			
Str	14	Dex	14
Int	12	Con	14
App	8	Pow	11
Siz	15	HP	15
Edu	10		
Färdigheter			
Shotgun	80		
Sneak	75		
Track	70		
Spot Hidden	55		

Herrgården Springwater Manor är en liten herrgård i två plan där de båda planen är precis lika. Det finns officiellt bara en liten matkällare, dit man kommer genom trappan utanför köket, men bakom en lönn dörr finns Hillmans heligaste. Hillman har alla sina intressanta, läs metafysiska, experiment här nere. Kommer man in hit så lär man förstå att Hillman inte är så normal som man trodde, om man inte redan upptäckt det. Man har också en god chans att avbryta drömsändningarna för en lång tid fram över. På första våningen finns hallen (1), köket (2), salongen/matsalen (3), biblioteket (4) samt rökrummet (5). På andra våningen finns tjänarnas rum (1), biljardrum (2), Hillmans sovrum (3), Hillmans arbetsrum (4), gästrum (5). Tredje våningen utgörs av ett litet rum på toppen av spiral trappan, här finns en stor läderfotölj och några gamla Times.

Herrgården är inredd i ganska konventionell viktoriansk stil med många föremål från Hillmans resor i Egypten. I biblioteket finns det två studsare, tre hagelgevär och två revolverar som Hillman använder de få gånger han jagar. De böcker som finns i bokhyllorna är på inget komprometterande men mr Hotep har sört för att det finns en diger samling av humoristisk litteratur. Annars finns det inget ovanligt på första våningen utom lite tobak, av märket player's Goldleaf, i rökrummet som är blandad med hampa.

I tjänarnas rum förvarar de vanligen sina revolverar men om spelarna har uppträtt hotfullt eller om man tror att de håller på att komma på något bär de förutom sina dolkar även .38:orna på sig i axelhölster. Dörrarna till Hillmans sovrum är alltid låst men det finns vanligen inget konstigt här. Det är i Hillmans arbetsrum som han har sina vanliga experiment för han är fortfarande ganska intresserad av konventionell vetenskap. Gästrummet är det ingen som har bott i sedan huset renoverades vilket man nästan kan gissa sig till om man tittar sig lite omkring.

Gordon och Ahmed

Hillmans båda egyptiska tjänare är hämtade från El Hamir en liten by på landsbyggen i övre Egypten. I byn var alla medlemmar i en kult som som dyrkade Thoth. Nyligen utplånades byn av en egyptisk styrka under brittisk ledning. Eftersom G&A inte har fått höra om detta ännu så kommer svara sanningsenligt på en fråga om var de kommer ifrån (i och för sig ganska otroligt med tanke på att man inte talar med tjänare framför allt inte färgade). En spelare vilken har bra militära kontakter kan känna till händelsen även om han knappast vet att alla i byn var kultister. G&A är följaktligen helt införstådda med att Hillman håller på med estoriska experiment. Att få något ur dessa båda herrar är dock värre såvida inte spelarna har lust att använda sig av obeskrivligt för att inte säga obeskrivbart grym tortyr.

Ahmed			
Str	15	Dex	13
Int	12	Con	14
App	11	Pow	12
Siz	13	HP	15
Edu	9		
Färdigheter			
Handgun .38"	70		
Sneak	45		
Spot Hidden	40		
English	25		

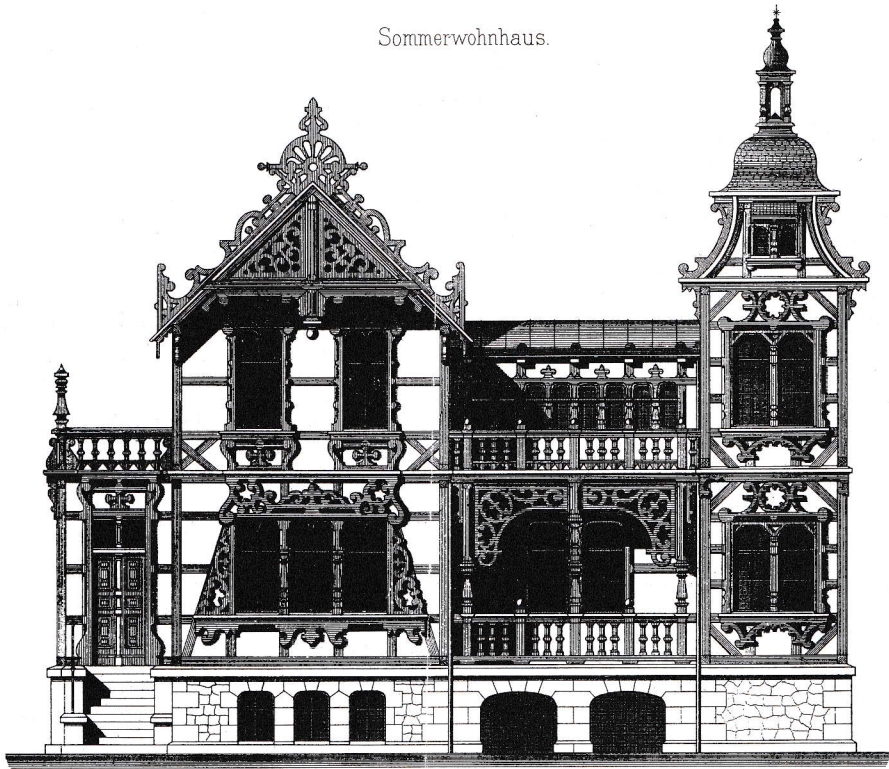
Gordon			
Str	10	Dex	12
Int	14	Con	9
App	12	Pow	10
Siz	12	HP	11
Edu	14		
Färdigheter			
Handgun .38"	55		
Sneak	35		
Spot Hidden	30		
English	45		

Sir Joseph Hillman Denne man var redan innan han ingick pakt en något exentrisk och bohemisk man. Detta gör bla att han inte tycker att det är vidare konstigt att blanda lite hampa i tobaken. Det gör även att han inte tar emot besök alls om han inte har bjudit själv. Skulle spelarna ha någon känd/notorisk vetenskapman eller okultistjägare i sällskapet så kan dock Hillman bli intresserad av att tala med spelarna. Han kommer naturligtvis försöka kontrollera vad spelarna är för några genast när de kommer til Hexford. Vilket det endast kommer ta honom 24 timmar göra med mr Hoteps hjälp.

Träffar de sir Joseph är han en trevlig men något exentrisk man intresserad av vetenskap och med egyptisk historia som hobby. Om man frågar varför han inte låter Samuel Stills komma i närheten av kullen, så kommer han att tala om druidernas omvitnade blodiga riter och att han inte är vidare förtjust i att ha en sådan på sina marker. För man drömmer på tal så kommer Hillman efter

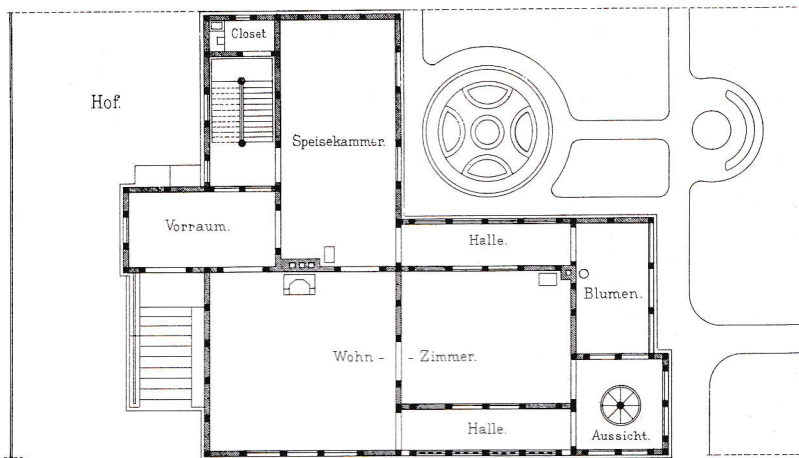
Sir Joseph Hillman			
Str	10	Dex	13
Int	18	Con	15
App	11	Pow	14
Siz	13	HP	14
Edu	23		
Färdigheter			
Handgun	60		
Cthulhu Mythos	67		
+ flera andra ickerelevanta			
+ flera besvärjelser			

Sommerwohnhaus.



Ansicht.

100 50 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 meter.



Grundriss.

100 50 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 meter.

ett tag att erkänna att även han har lite obehagliga drömmar men han kommer förfäktat stå på punkten att det säkert finns en naturlig förklaring.

Pressar man Hillman kommer han försöka dra sig undan tills han kan få hjälp av mr Hotep. Det samma gäller om han skulle hamna i en strid. Han har blivit väldigt osjälvständig och vågar inte företa sig något okonventionellt utan mr Hoteps hjälp. Skulle han hamna i en situation han inte kan kontrollera kommer han troligen att bryta samman men mr Hotep kommer aldrig låta honom avslöja något utan låter hellre sir Joseph bli galen.

Mr Hotep är naturligtvis ingen annan än Nyarlathotep, universums gigantiske narr. Uppenbarligen uppskattar han ironin i att förgöra människan med hjälp av hennes egen omhuldade vetenskap. Han kommer i äventyret att visa sig som en kort oförarglig och mycket artig egyptier i förtiofemårsåldern. Klädd i röd fes och oklanderlig mörk kostym infriar han alla en västerlänning förväntningar på en egyptier (tänk på herr Omar i Ture Sventon).

Sin vana trogen finner han inget nöje i att brutalt förinta spelarna utan kommer, om han måste, istället att företa sig något mer utstuderat. Börjar rollpersonerna bli besvärliga dvs om de upptäcker väktaren eller om de börjar göra lite väl noggranna undersökningar av sir Joseph så är det dock dags för åtgärder.

Mr Hotep				
Str	12	Dex	19	Int 86
Con	19	App	18	Pow 100
Siz	11	HP	15	
Egenskaper				
En stygg humor				
Hög övertalningsförmåga				
Alla besvärjelser				

Mr Hotep kan tex tänka sig att låta någon av byborna börja provocera fram våld vilket i sin tur kommer få byn att gå på krigsstigen. Något som också skulle bereda mr Hotep mycket nöje är att genom att under någon föregiven anledning presentera sig för rollpersonerna för att "samarbeta" med dem. Hans mål kommer i så fall vara att genom råd och manipulationer se till att de hamnar i Hillmans fångenskap eller att de gör sig omöjliga i byn.

Blir mr Hotep direkt konfronterad kommer han använda de kraftiga besvärjelser han har tillgång till som Mesmerize och Death Spell. Observera att om spelarna lyckas "döda" mr Hotep så kommer han att försvinna efter att han har visat sig i en "d10/d100" form. Var försiktig med mr Hotep för med en gud i närheten kan balansen (finns den i CoC?!) lätt kantra. Skulle dock spelarna vara dumdristiga inte ta det piano så finns det ingen anledning att inte låta dem få veta vem de stungit haver.

SLUTLIGEN

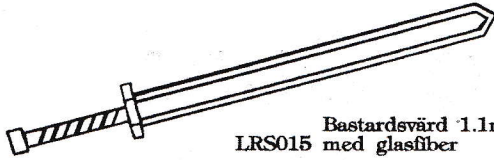
Den viktigaste ingrediensen i det här äventyret är stämningen i Hexford:

En liten isolerad fiskarby där man vanligen ser med stor misstänksamhet på främlingar. Nu har man dessutom varit utsatta för regelrätta mardrömssändningar, inte sovit ordentligt en vecka i sträck på månader och mentalt ur balans. När vädret är som allra sämst kommer det en grupp rollpersoner, som inte alls passar in, för att ta reda på vad som hänt en död kamrat. I kulisserna lurar den outgrundlige mr Hotep.

Spelarna kommer troligen att finna sanningen förr eller senare om de bara kan tänka kritiskt och undvika att gå på någon blåsnig. Allt för aktiva spelare som springer omkring och undersöker allt och alla kan också mycket snabbt komma på kant med byn.

Författad av Johan Brännmark

Redigerad av Wiktor Södersten och Per R Lindström



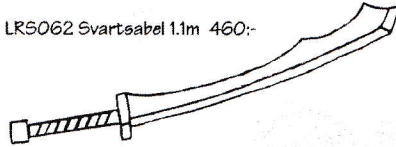
Bastardsvärd 1.1m
LRS015 med glasfiber 480:-



*Latexvapen och annat
för alla smaker...*

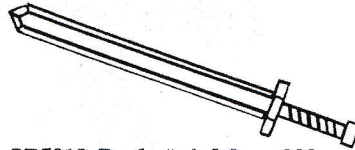
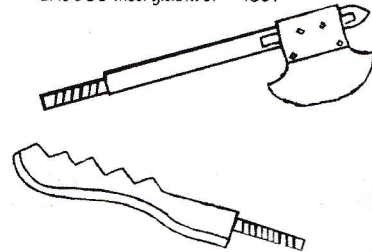


Långyx 1.1m
LRS037 med glasfiber 550:-



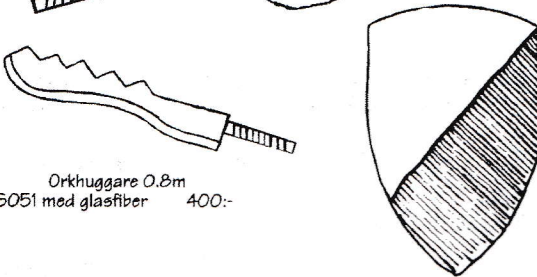
LRS062 Svartsabel 1.1m 460:-

Stridsyx 0. m
LRS035 med glasfiber 450:-



LRS012 Bredsvärd 0.8m 330:-
LRS013 med glasfiber 380:-

Orkhuggare 0.8m
LRS051 med glasfiber 400:-



LRS040 Trekantsköld 0.8x0.5m 500:-
LRS041 Rundsköld diam. 0.5m 450:-
LRS042 Rundsköld diam. 0.6m 550:-



*För komplett katalog skicka frankerat
markuvert (05 och 5:80) till:*

*Bertolf Vapensmed
Nordostpassagen 36
413 11 Göteborg*

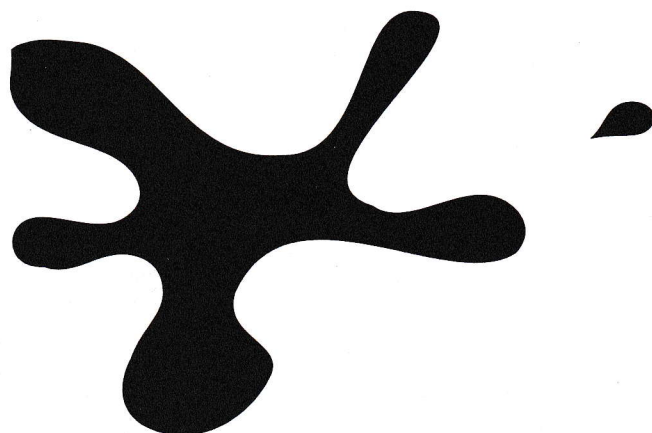
KLUBBRABATTER

Beställning av minst 20 ex
av Beowulf-LRS-regler ger
20%:s rabatt.

Föreningar erhåller följande rabatter
vid större beställningar:
10 vapen, sköldar och/eller rustningar ger 15%
20 " " " " " " " " " " " " " " 20%

Young Guns Paintball Park

uthyrning



Vi har banan du behöver!

För nybörjaren som vill gå för sig själv

Tuffa banor för proffsen

Domare utbildade av European Paintball Federation

Högalidsg 36B
117 30 Stockholm
Fax 08/843147

Kontor 08/843140
Mobil 010/2761672
Kväll 08/7206292

En blygsam hyllning till Oscar Reuterswärd

En man hastar genom en stad av glas i en natt kvävd av dimfjärilar. Han har bråttom, kilar mellan torn av glas i regnfärdig leviterande gräddfil; skyndar med ett budskap packat i ord under glaspelare med droppslöja, genom draperier av flygtunga vattentjärnor i en stad som reflekterar omöjliga perspektiv. Han flåsar; frustar ut varmskällad atmosfär. Och springer utan att se sig för vidare genom en stad med förtvivlade, dimsjuka gatlyktor.

Illusionen kränger i ytterkanterna av varseblivningen när han krockar in i glasvärlden och snubblar iväg i en spegelsvindlande stad, där nyans, inte kontrast avgör vad som är verklighet.

Han väser till.

Och ramlar mellan fasader som ljuger i en kristallgalen stad.

Han faller kall.

Och ligger drömvåt på rygg i koagulerad rymd under polerat glas.

Nu är det spiraler av glas; och spiror, kupoler och facetter; fruset glas och skrämt sken från ljus i glas; tomt glas, svarvat glas; dagfast glas som välver i marken och upplöst glas som virvlar i luftfickorna efter en vildvaken neongast. Nu är det laserglas utan färger; dimglas, glaserade färger, och en stad smidd i glas. Nu är det en transparent man i ett klirrande fuktspel. En seende man som inte har några vägar kvar. En man med blankslipade ögon som stirrar in en värld av vispande, våtvarma glasfilmer..

– Nå, vad tyckte du då?

– Jag vet inte; Varför skriver du inte så man förstår? Vad gör den där mannen egentligen?

– Det är glasklart.. han är väl på väg någonstans med något viktigt och har bråttom och så hittar han inte, blir överväldigad och ramlar..

– Är han drogad?

– Nej, det är för enkelt; Han börjar tvivla på vad som tillhör vad, och drömmer sönder verkligheten..

– Hur då?. Han somnar alltså.

– Mer en tivelkänsla som tvingar sig på honom utifrån

– När han sover?

– Vadå, han förvirras av det illusoriska i vår tillvaro när glas, ljus och dimma blir för integrerat. Han sover inte.

– Men skriv att han somnar, då förstår man.

– Men, snälla, har du aldrig tvivlat.. suttit på ett tomt, upplyst nattåg på väg hem, och i förundran stirrat ut genom fönstret; snarare stirrat på, i, och förbi rutan och sett din egen spegelbild ovanpå ljusen som far förbi där ute, samtidigt som du kan se ljusen i motsatta fönstret via reflektionen.. och tvivlat på.. eller ännu bättre med en stor spegel snett bakom dig själv; och tittat in i en oändlig omtagning av bilder som du inte riktigt förstår ursprunget till; då undrar man vad som är riktigt, man tvekar.

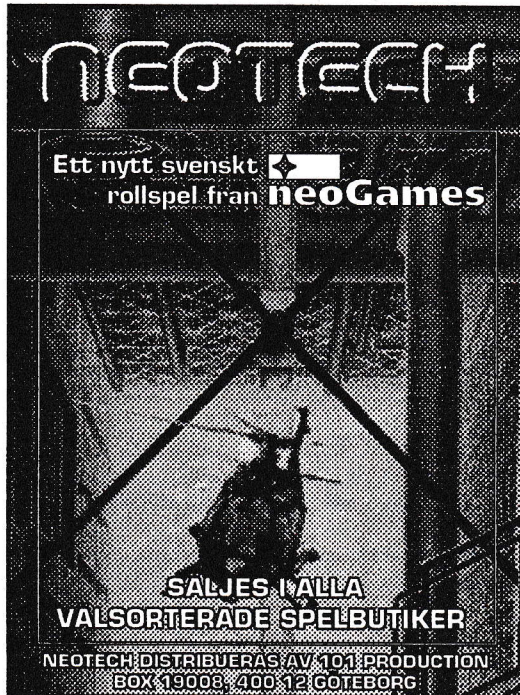
– Du är sjuk. Vi lever i en enkel värld.

– Originellt sagt.

- Verkligheten är inte originell! Jag tycker du skall skriva något vi kan tjäna på..
- Så det duger inte med litterära ambitioner?
- Du har inga ambitioner, bara drömmar!
- Drömmar om ambitioner..
- Vad menar du?
- Jag menar att en ambition jag har är att drömma om mina ambitioner.
- Om vadå?
- Om mina drömmar..
- Du försöker bara slingra dig.
- Nej, jag försöker visa att det inte är enkelt..
- Mig lurar du inte. Den här meningslösa konversationen är slut. Jag återfinns bland vispande, våtvarma drömfilmerna bakom dörrar av kallt glas.. i vårt duschrum!

Elmer Walfrid satte sig ned med ett förbryllat uttryck i ansiktet, medan hans fru demonstrativt marscherade iväg. Under de senaste veckorna hade han systematiskt lyckats betvivla hela sin världsbild. Nu insåg han det ironiska i att han kunde tänka bort världen som helhet, men aldrig henne;

eller drömmarna..



"Herr förevisare, herr förevisare, varför blinkar den där Walfrids processorslampa så ilsket? Varför gör den det?", Besökaren stirrade glosögt på en liten; mycket riktigt ilsket blinkande lampa, placerad i det övre vänstra hörnet på en matt bildskärm vid kortsidan av den rökfärgade cylinder som Elmer Walfrid så fridfullt vilade i.

En cylinder som tillsammans med alla de andra cylindrarna i den milsvidda hangaren bildade ett förvaringspraktiskt, men föga estetiskt mönster, i vilket Elmer Walfrids tub endast utgjorde en bråkdel på miljonen.

"Bäste besökare, min bästa besökare; hur vet du att denne man heter Elmer Walfrid, och hur vet du att jag inte redan vet vad du tänker svara?", förevisaren svarade rutinmässigt med några motfrågor, mer intresserad av att stirra glosögt på processorslampan som skulle blinka vidare oavsett kvalitén på diskussionen.

"Men herr förevisare, där står det Elmer Walfrid, där står namnet!.." han pekade ambitiöst på en rödrostslysande signaturskärm strax under indikatorlampan och insåg i samma ögonblick svaret på förevisarens fråga. "Och i vilket fall vet jag.. eh. Jag kan se hans huvud inne i kistan; han har en mycket maskulin näsa; det har han!.. Men varför är det så varmt här herr förevisare, varför är det så varmt?"

Förevisaren slet sig från blinkverket och vände ansiktet mot besökaren "Bäste herr besökare, lampan blinkar därför att herr Walfrid är primärojekt i ett vetenskapligt test. Det är inte en kista, utan en cylinder. Och här är obehagligt varmt av den anledningen att annars trivs inte mina krukväxter; Hur hittade du hit?"

"Herr förevisare, jag läste er reklam ute i receptionen!"

"Nåväl, den är bevisat lockande.." Han stirrade glosögt upp i taket på sekunderna som blinkade förbi; på tiden som ingen ägde. Och fortsatte likgiltigt ".Det är inte mitt jobb att veta vad du gör här, bara se till att du aldrig lämnar oss.. utan att ha lyssnat på mina lockande produktbeskrivningar. Jag är som bekant en förevisare.. föredrar du en framställning med eller utan specifika tekniska metaforer?"

"Jo, herr förevisare; men jag ser inga krukväxter.", besökaren svarade förstrött, uppslukad som han var av den intressanta blinkfrekvensen på Walfrids processorslampa.

"Det gör inte jag heller, men det betyder inte att det inte finns. Jag brukar använda värmen som tillräcklig evidens för.." Han vände åter blicken mot processors-

lampan som ilsket blinkade ikapp med ögonblicken som passerade; och återupptog lite förläget sin företagsretorik. "Alla dessa människor i sina skenbart tränga hem är formellt våra. De har frivilligt och legalt lämnat sitt normala kretslopp för att inlemmas i en mycket vänligare värld, visserligen omedvetna om vem de tidigare var, men ändå lyckliga så länge huvudatorns makroproportionella sannolikhetsprogram inte kodar in naturkatastrofer eller elementära personliga motgångar. Principen är enkel. Vi bara förstärker hjärnans egen fabuleringspotential och skapar en helt intern värld som.."

"Va! Herr förevisare, kommer de inte ut då?..", besökaren avbröt honom mitt i en mening med ett gällt utspel "Va, kommer de aldrig ut herr förevisare!"

Han registrerade desperationen i besökarens stämma och fortsatte därför på sitt mest professionellt solvänliga sätt, "En intern värld som är fullständigt och ständigt avskild från vår egen verklighet. En verklig illusion om man hellre vill kalla.."

Besökaren avbröt honom igen. "Det är originellt, men hemskt herr förevisare, hemskt!"

"Verkligheten är originell; inte sant. Men på vilket sätt är det hemskt? De är med all rätt lyckliga i sina kistor!"

"Det är hemskt därför att den slugtruten Elmer Walfrid var skyldig mig pengar, som jag nu inte har den minsta utsikt om att få tillbaka.. Och herr förevisare, det heter väl ändå inte kista!.."

Med det ansåg besökaren sitt besök vara avslutat och började tvärt gå mot fällportarna han hade kommit in genom, utan att så mycket som kasta en blick på den roströda processorslampan som blinkade envist i en oräknelig gemenskap av processorslampor.

"Vänta lite herr besökare; Är det bättre att veta att man är i koppel och aldrig försöka gå utanför räckvidden, än att tro man är fri som, som.. och bli besviken när det slutligen stramar till kring halsen? Jag vill ve-

ta..!"

"Det beror på kopplets längd så klart!"

Besökaren vände sig aldrig om för att se om förevisaren hade uppfattat svaret, och därför fick han heller inte se honom sitta, sjukligt ihopsjunknen, med ryggen mot Elmer Walfrids rostfärgade cylinder.

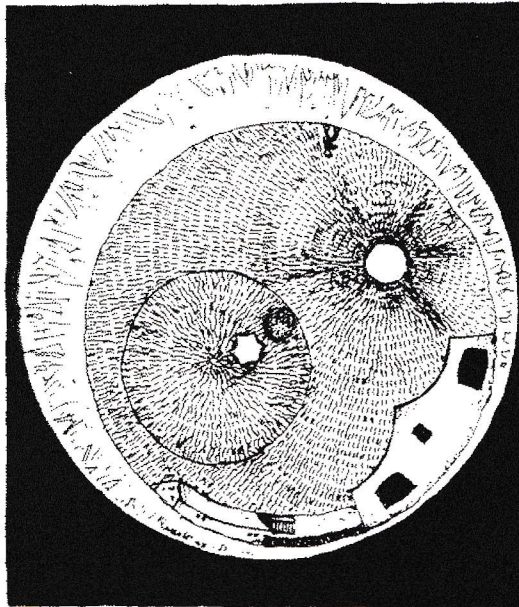
Och den ilsket blinkande processorslampan.

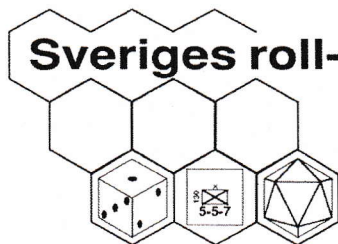
Till efterkommande:

Jag lämnar in – en meningslös dag för mycket i mitt liv – 40 års övervakningstjänst – 40 år – 40 – när det fanns alla möjligheter att bli, ja.. – galen av lamporna – om jag fortsätter skulle lamporna i vilket

fall göra mig.. slut – helt utan aning installerades en lampa per cylinder – aldrig har någon gått sönder, och bara en enda blinkar ur takt med de andra – idiotiskt! Miljoner processorslampor när datorn ändå indikerar haveri inom en tiondels sekund – eller kanske jag skall hålla ett öga på varje lampa för att, om datorn inte fungerar, så dör de, och då.. kan jag – dirigera runt en förevisarrobot som har så många defekter att den för tillfället tror sig odla krukväxter – Jag stängde av honom – min enda maktbefogenhet – men vad gör det en maskin, och.. eller? – vilket fall så gillar jag inte krukväxter

längre – värmen – och lamporna! – väsentligheterna är så långt ifrån mig, sitta och titta, sitta och titta – sitta och titta på en bildskärm i en nedgrävd bunker ett halvt jordklot från allt, bara så att försäkringsbolagen inte kan använda force majeure paragrafen – det känns inte verkligt – bra betalt, men.. – dessutom var det dags att stänga av honom, alla maskiner med medvetandepotential har en löptid på högst femton år – den här insåg tyvärr att vi höll honom kopplad, så att säga – sen skall det raderas – sudda, sudda. – Och nu skall jag fan radera mig själv för att visa omvärlden att det trots allt finns lite nyfikenhet kvar; stänga av! – inte särskilt originellt, men verkligheten är.. ja som, – om någon hittar detta, vill jag för min samlade för-





Sveriges roll- och konfliktspelelsförbund,

SVEROK, är ett riksförbund av och för spelföreningar i Sverige. Förbundet hade i mars 1993 nära 8000 medlemmar i 330 föreningar spridda över hela landet. De flesta föreningarna är mindre klubbar med mellan 5 och 25 medlemmar. Medlemmarnas ålder varierar från 10 år och uppåt. Flertalet är mellan 14 och 25 år.

SVEROK är öppet för alla sorters spelföreningar, vare sig de sysslar med rollspel, konfliktspel, datorspel, sällskapsspel, levande rollspel, postspel, paintball, luffarschack, eller andra spel. Varje förening är självstyrande och medlemmarna bestämmer själva över föreningens verksamhet och ekonomi.

SVEROK arbetar för att spelföreningar ska få mer resurser och för att hobbyn ska få ökad status. Förbundet ska också göra det lättare för spelare att nå varandra, t ex genom adresser till föreningar och genom att hjälpa till att bilda nya föreningar.

SVEROK är ett av Statens Ungdomsråds erkända ungdomsriksförbund. Det betyder att anslutna föreningar får bidrag från förbundet, och, i de allra flesta fall, också från sin kommun. Bidragen får man för alla sorters aktiviteter i föreningen.

Förbundets föreningar får också tidningen "Signaler från SVEROK", entrérabatter på många av landets spelkonvent och andra förmåner. Även utan att vara medlem kan du prenumerera på "Signaler". Betala 40 kr på postgiro 72 69 51 - 7, betalningsmottagare SVEROK, så får du den till självkostnadspris, dvs 8 - 10 nummer. Glöm inte att skriva **ditt namn och din adress**, så att vi får veta vart den ska skickas.

Det är självklart **gratis** att vara medlem i SVEROK.

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

- Informationspaket för mindre klubb (1-3 kompisgäng).
 Informationspaket för större (utåtriktad) förening.

Båda paketen innehåller information om hur man bildar föreningen, hur man får bidrag, förmåner i SVEROK, förbundets stadgar, anmälningsblankett till SVEROK med mera.

(skriv tydligt - texta!)

ev förening:

namn:

adress:

postnr: postadress:

telefonnummer:

Denna talong skickar du till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala

Du kan också ringa vårt kansli: 013 - 21 29 00 (telefonsvare då ingen kan svara)

mögenhet åtminstone ha en gravsten, nej.. mer! En enorm obelisk i glas – pengarna borde räcka – med spiraler och facetter och ett epigram som blinkar fram i evigheter:

Här vilar Willie X
Han dog med lamporna på

– Magnifik uppläsning! Kan vi få en applåd för det!.. Fabulöst mina vänner!.. Och här kommer författaren själv; fantastiskt! Hälsa Christhine Fågel välkommen med en magnifik applåd! Fabulöst!.. Sätt dig ned. Välkommen.. Berätta för oss om hur du kom på den fantastiska idén med en brevroman om en ful, ensam, sorglustig man i en bunker!

– Jag tyckte inte min egen verklighet var tillräckligt..

– Originell!

– Just så, och så kom jag och tänka på..

– Hur svårt det kan vara när man är ensam. Fabulöst! Du kan inte ana hur många som stärkts i sin tro på sin omvärld genom ditt verk! En applåd!.. Magnifikt!

– Jag menade tvärtom..

– Att de svaga och utslagna skulle läsa den! Otroligt! Vilken plikt känsla! Mina vänner jag vill att ni står upp och applåderar för henne!.. Fabulöst! ..Men varför sitter han där egentligen? Det är fantastiskt att man aldrig får veta vad det är han övervakar! En magnifik mystik! Otroligt! Du beskriver cylindrar, lampor och en rolig robotkompis; men vad händer på det där otroliga stället han tittar till?

– Ja, det är väl en stor fabrik där man testar något.. lampor kanske?

– Fantastiskt! Lampor i cylindrar, det ger vi henne en applåd för! Otroligt! Hur många skulle kunna komma på det.. En applåd!

– Jag har en viss erfarenhet av lampor

– Fantastiskt!

– Varför stängde du av Tv:n?

– Ja, hur många skulle komma på en sådan självgod idé att göra progr..

– Varför stängde du av Tv:n!

– För att du sitter och tittar på en videoshow som är en stor egoistisk bluff! Ni har ju själva gjort den. Du; romanförfattare! – Titta bara på programledaren, en fullständig skandal. Oprofessionellt så det förslår; en idiotisk dialog. Hade ni inte pengar till bättre skådespelare?.. allting är visst fantastiskt eller fabulöst i hans värld!

– Och det vill jag att min skall vara också.

– Jag stänger av den igen!

– Det är vetenskap.

– Trams!

– Det är vetenskap.

– Trams!

– Vetenskap!

– Tramsig vetenskap! Du kan inte fly från verkligheten!; Den hinner alltid i kapp, hur många påhittade program om dig själv du än tillverkar! Och hur stor bildskärm du än köper! Du försöker; "transkribera dig själv mellan disparata medvetandeplan via subjektets upplösning i tid, rum och person." Det fungerar inte, fattar du inte.. att.. Det här kognitionsforskningsprogrammet har förstört dig.. Och relationerna till dina få vänner..

– Bara min relation till verkligheten, men det är ju meningen.

– Idiotiskt!

– Originellt..

– Originellt att strunta i sina vänner och klä lägenheten i helfigursspeglar och bildskärmar; Idiotiskt!.. Om du vill och anstränger dig kan du säkert få hoppa av, börja om – förtjäna uppehälle – komma tillbaka till fabriken som gör processorslampor..

– Blink, blink, blink; roligare än så blir det inte..

– Jag fattar inte vad du tänker på?

– Jag försöker låta bli..

– Det märks.

– Hör på nu! Det finns en vision bekom det här. Jag vill komma dit inte Jag när; min värld skall vara en värld utan Mig; Förstår du inte att verkligheten är avhängig vem som betraktar den. Vi försöker utplåna perspektivet, se via en vinkel som inte tillhör någon. Ett metodiskt sätt att uppnå detta borde vara försätta sig i situationer där man måste vara någon annan.. ja, som en påhittad Tv-show med mig som Christine Fågel, Errol Flynn.. eller.. som., eller ständigt se förvillande, återkommande återspeglingar.. på väggarna. Genom illusionen och ut i det illusoriska, som vi säger.

– Men jag då?

– Du får göra vad du vill.

– Utan dig?

– Utan att inse att det verkligt..

– Väsentliga är att spela en oändlig teater?

– Nej, att leva i en oändlig teater..

– Varför.. va.? Jag vill leva normalt. Jag vill leva en-

kelt, inte ljuga bort mig själv.. jag vill inte att de enda meddelande jag får från omvärlden skall vara post jag skickar till mig själv.

– Du förstår inte. Intersubjektiv post är ett viktigt sätt att skilja på mig själv.

Och därff..

– Nej, det här går inte! Jag fattar inte vad hon menar där. Vadå skilja på mig själv? Intersubjektiv post; vad betyder det?

– Du behöver väl inte förstå replikerna för att säga dem. Det här är amatörteater! Om det skall gå ihop kan vi inte repetera ihjäl oss. Tv:n är en attrap, all dekor vi har är ett skynke! Och en stor badrumsspegel; vi liknar inte.. ja, jag menar, så enkel är inte verkligheten; publiken får väl själva fylla ut illusionen. Bara säg vad det står i manus, och ge sken av att du förstår; det gör alla andra.

– Gärna, men jag tvivlar på att vi är tillräckligt originala för att gestalta en... visst är det genialt att vi är två män som spelar två kvinnor, men så fort jag funderar över intrigen så blir det för invecklat; Hon skall alltså sitta och titta på ett program där hon själv spelar sig själv.. och så anklagar kompiserna henne för att hon själv är någon annan, eller hur var det?

– Kladda inte till det. Läs och artikulera; så får kritikerna tolka..

– Men, jag hade.. något liknande.. jag kände, en kamrat som alltid brukade drömma att han drömde att han var någon annan.. Och när jag då sa att det var tänkvärt.. så svarade han, att bara det att jag tänkte att det var tänkvärt, var tänkvärt. När jag sen frågade honom vad han då tänkte på, sa han alltid att det var just det han tänkte på..

– Och så tänkte du att det var bäst att inte fråga mer?

– Nej, att det var bäst att inte tänka mer.

– Tänkvärt.

– Vi pausar va, och tar en kopp kaffe istället?

– Tänkvärt.

– Sluta!

– Låt mig tänka efter..

– Tänkvärt.

– Vad?

– Det du tänker på.

– Tänkvärt.

– Vadå?

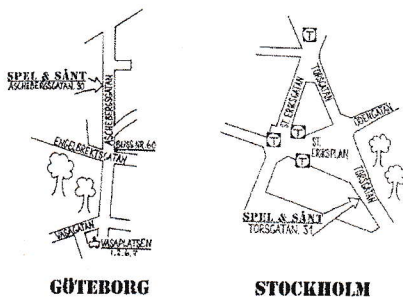
– Just det.

– Jag tänker på..

– Nej.

– Tänkvärt.

SPEL & SÅNT STEREO



För att få ett schysst ljud krävs tre saker: En ljudkälla, en förstärkare och högtalare. Du klarar dig med en högtalare, men har du två låter det f-n så mycket bättre.

Spel & Sånt har ett stort sortiment, bra priser och två stora butiker.

Spel & Sånt, som musik i svenska gamers öron.

Aschebergsgatan 30, 411 33 Göteborg. Telefon 031-20 30 95, 20 30 22
Torsgatan 31, 113 21 Stockholm. Telefon 08-32 35 11

"Så slutar det alltid; med en äcklig ekodiskussion. Om och om och om.. Kan du inte göra något åt det?"; Mannen på schälslongen tittade frågande upp mot sin psykoanalytiker.

"Tänkvärt. Men vill du verkligen ha någonting gjort åt det? Jag har aldrig mött en människa med ett så fascinerande själsliv. Den här drömmen har så många bottnar att Freuds teorier vore meningslösa att applicera; för att följa temat så är du en verkligt original person, oavsett hur verkligheten är beskaffad." Psykoanalytikern satt och bläddrade igenom det stenograferade materialet. ".jag menar, det är enligt all expertis incidier på ett vaket intellekt att kunna medvetandegöra drömmar. Och du är remarkabel – Namn, dialog, miljö, En herr Walfrid, robotar, en falsk Tv show i en falsk Tv, i en falsk teater, och så vidare – detta är en unik grad av representation."

Han log mot sin patient.

"Men det är så frustrerande att inte veta vad som är det riktiga omkring mig. Jag tror på att allt jag tror på skall raseras, även det att jag säger att jag tror på att allt jag tror på skall raseras; hela tiden, bara för att dy-

ka upp igen i ny skepnad, och försvinna, komma tillbaka, förändras. Vad är egentligen sant?"

"Det är sant att du måste lära dig leva med det här. Förädla din talang och sova dagarna i ända. Behandling vore fruktlöst; Som fripraktiserande yrkesman har jag bara tillgång till viss tung psykofarmaka. Men det skulle vara lite ironiskt att behandla illusioner med hallucinationer – som att släcka bränder med nappalm ungefär;.. fast om det du drömmer är sant, så är det en tanke.. i sanning en originellt magnifik tänkvärd tanke." Psykoanalytikern log för sig själv, och patienten insåg plötsligt varför han hade berövats sin yrkesbricka.

"Jag vet inte, jag vet inte.. jag vet ingenting, men det kan vara värt ett försök. Det blinkar irriterande processlampor framför mina ögon även på dagarna, och jag.. Vi kan göra det i vetenskapens namn! Och hoppas på det bästa. Vem vet vem som håller i kopplet, och hur långt det är? Vi siktar mot stjärnorna! Och får rubriker över hela världen – "Drömmare besegrar verkligheten!" – visst! Sätt igång!"

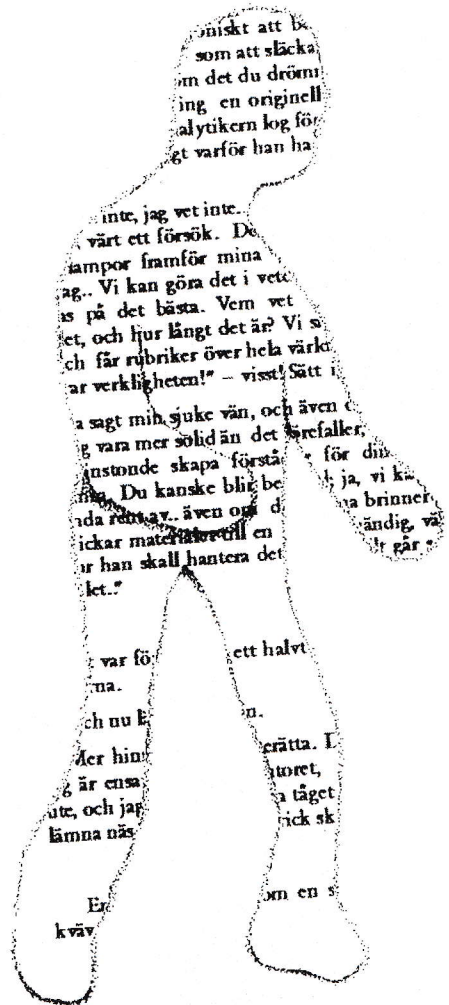
"Bra sagt min sjuke vän, och även om verkligheten visar sig vara mer solid än det förefaller, vet jag ett sätt åtminstone skapa förståelse för din situation.. Och min. Du kanske blir berömd; ja, vi kanske blir berömda rent av.. även om din hjärna brinner i bitar. Jag skickar materialet till en pålitlig, häändig, vän som vet hur han skall hantera det omfall allt går som det skall.. galet.."

Det var för ett och ett halvt år sen jag fick anteckningarna.

Och nu läser ni boken.

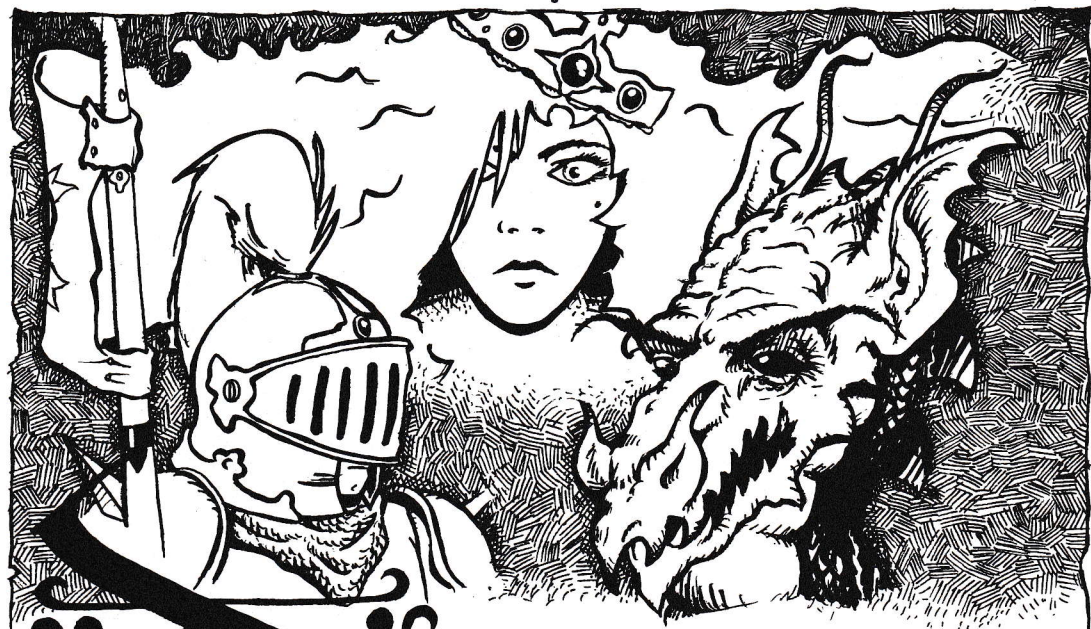
Mer hinner jag inte berätta. Det är sent som fan. Jag är ensam kvar på kontoret, det är en ren soppa ute, och jag måste med sista tåget om en kvart, för att lämna nästa manus Froederick skickat mig.

En man hastar genom en stad av glas i en natt kvävd av dimfjärilar.



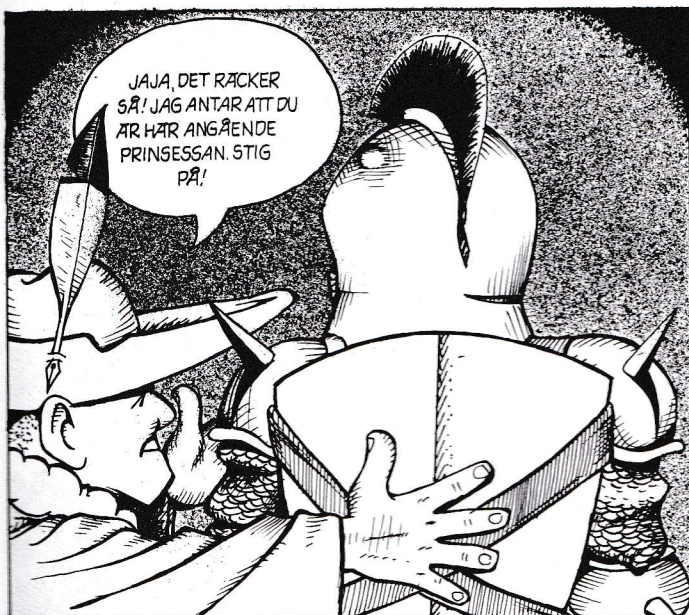
RIDDAREN & DRAKEN

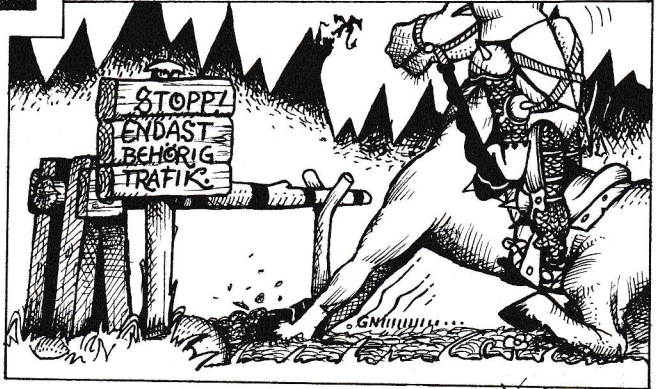
Av Mikael Björnson

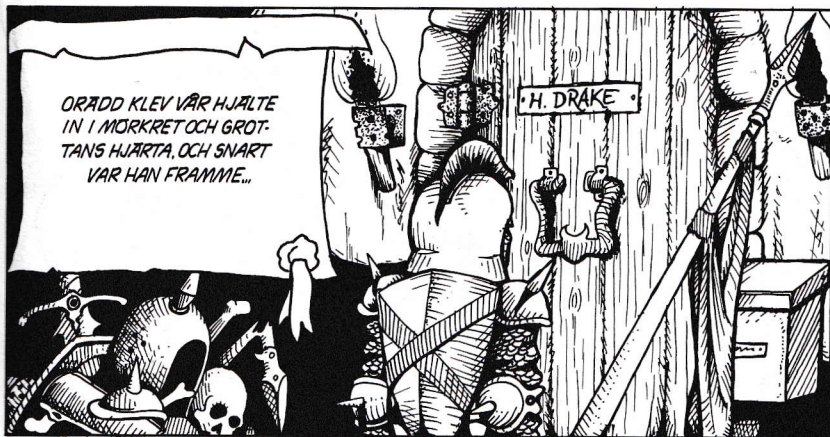


ET VAR EN GÅNG ETT KUNGARIKE SOM STYRDES AV EN GOD OCH MILD (OM AN NÅGOT ALKOHOLISERAD) KONUNG. EN DAG HÄNDE EN KATASTROF. EN ELAK DRAKE RÖJADE BORT KUNGENS DOTTER, DEN VACKRA PRINSESSAN OCH FÖRDE HENNE UPP TILL SIN HÄLA I BERGEN I RIKETS UTKANTER...



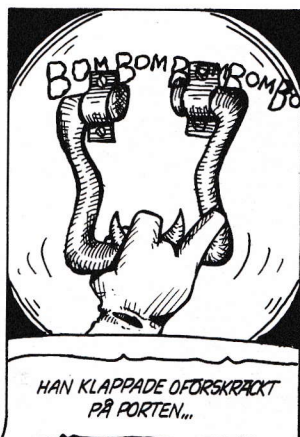






ORADD KLEV VÅR HJALTE
IN I MÖRKRET OCH GROT-
TANS HJÄRTA, OCH SNART
VAR HAN FRAMME...

H. DRAKE



HAN KLAPPADE OFÖRSKRÄCKT
PÅ PORTEN...



JÅ, VAD
GÄLLER DET?

INGEN RE



EH... ÄR NI
DRAKEN?

NEJ, VAD
GÄLLER DET?



KAN JAG FÅ TALA
MED DRAKEN SJÄLV..
TACK.

NEJ,
KOM IGEN PÅ
TORSDDAG.

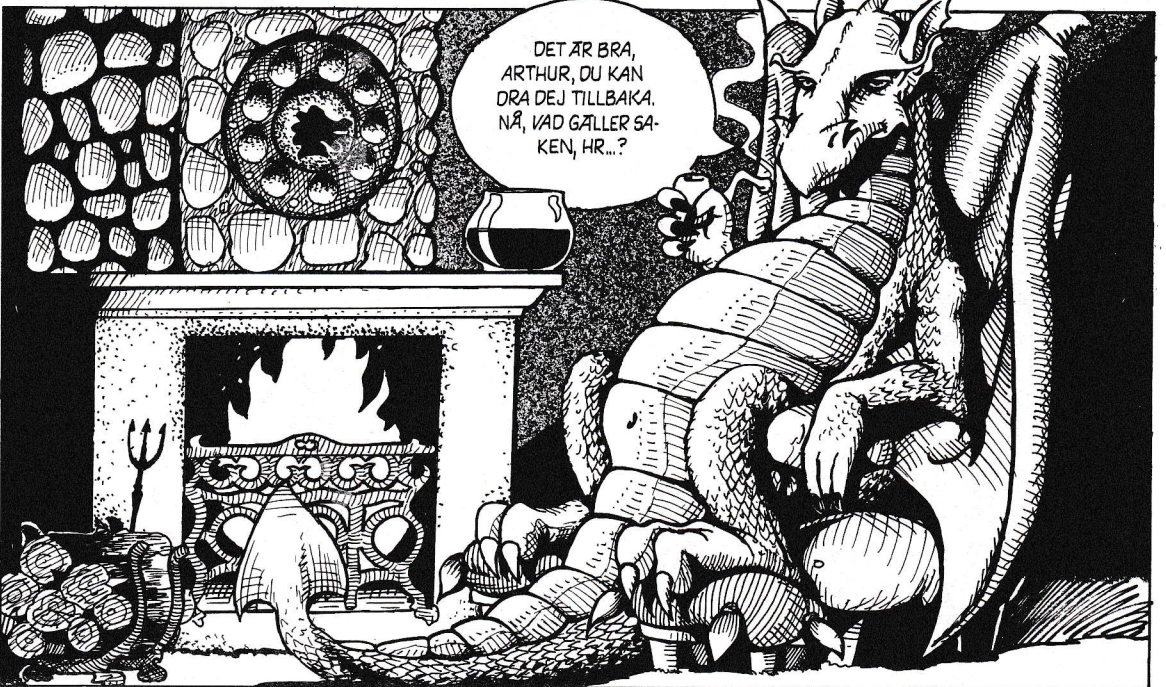
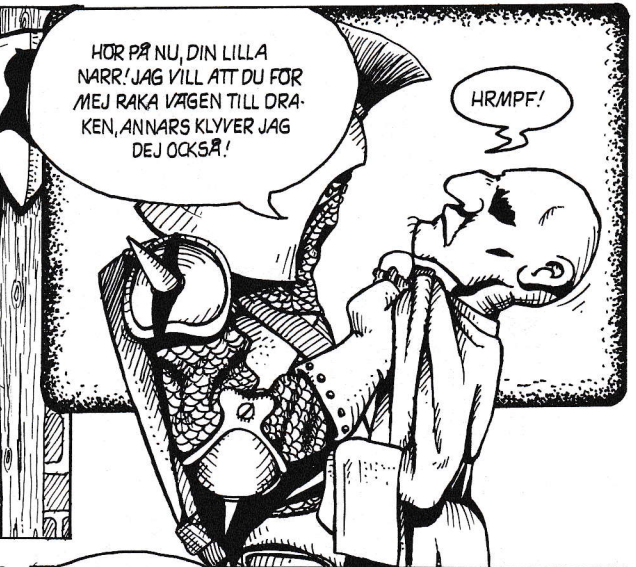
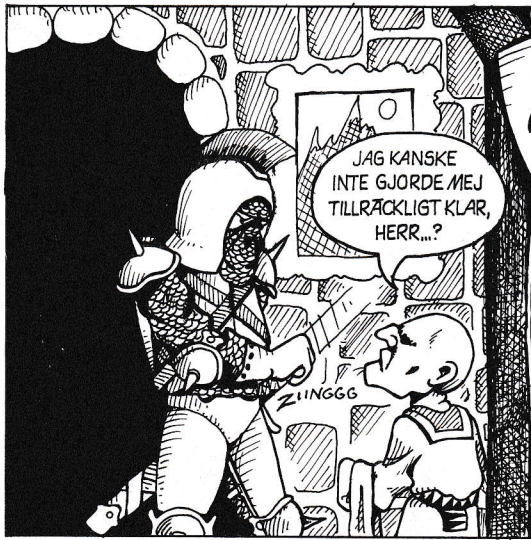


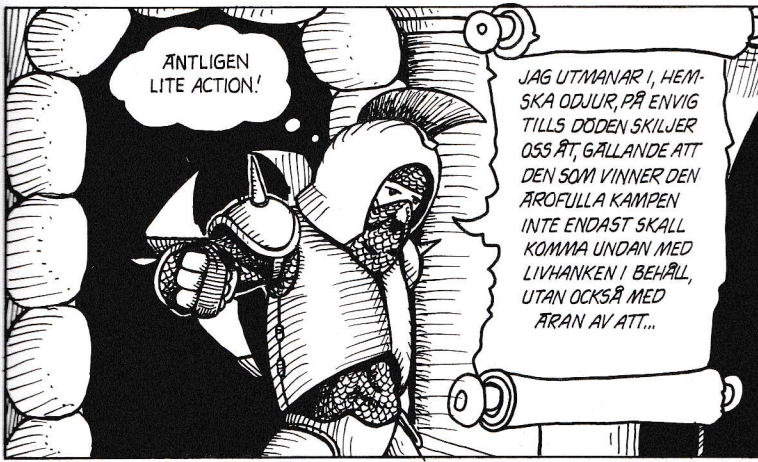
GRRRR!!!

RASERIET RANN SOM
TABASCO GENOM VÅR
HJÄLTES BLODÄDROR,
OCH I ETT ANFALL AV
ÅKTA MEDELTIDA UR-
SINNE...

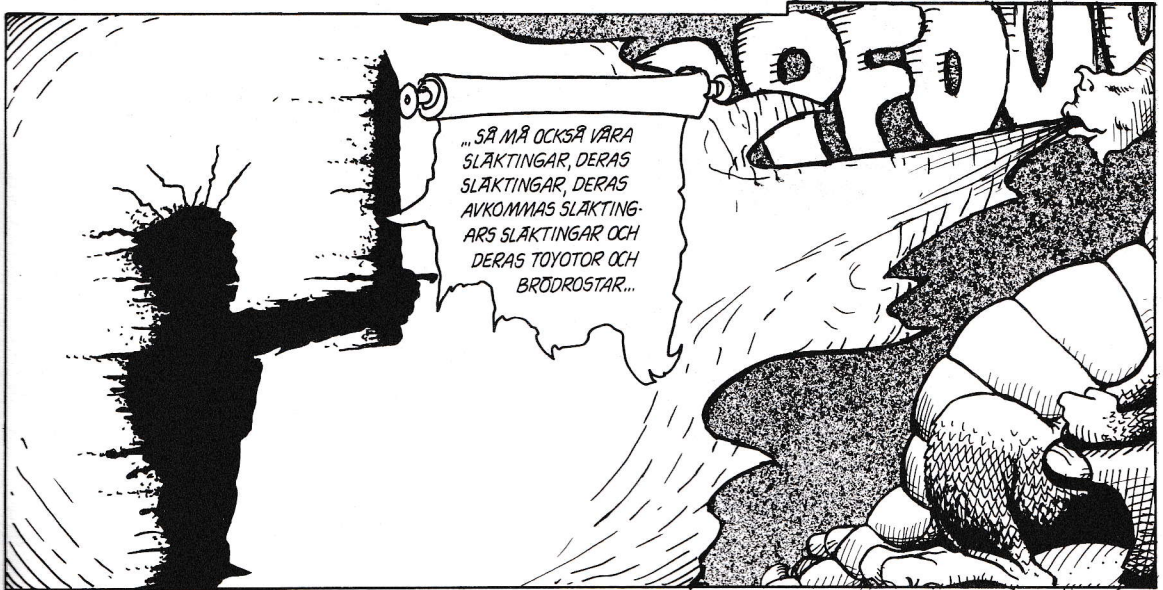
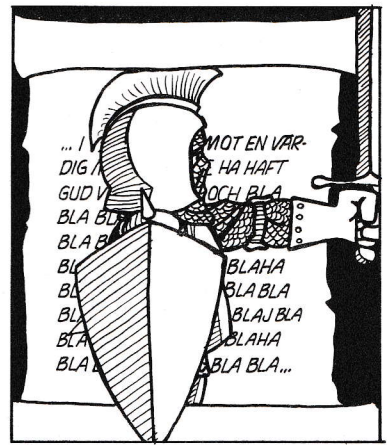


VRA!





JAG UTMANAR I, HEMSKA ODJUR, PÅ ENVIG TILLS DODEN SKILJER OSS ÄT, GÄLLANDE ATT DEN SOM VINNER DEN ÄROFULLA KAMPEN INTE ENDAST SKALL KOMMA UN DAN MED LIVHANKEN I BEHÄLL, UTAN OCKSÅ MED ÄRAN AV ATT...



5/10



"WHERE GAMERS GO..."

Postorder

Bor du långt bort kan du alltid anlita vår post-orderservice. Telefonen är bemannad alla dagar fram till 23:00.

Butik

Öppet
Mån-Fre 11-19
Lör 11-17

Katalog

Ring eller skriv och beställ vår postorder-katalog, den är självklart gratis.

Sortiment

Vi har alla de stora engelska och amerikanska företagens produkter. Dessutom har vi Göteborgs bredaste urval av tennfigurer.

FLAMMANS SPEL
TEGNERSGATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031- 18 03 87
TEL ÖVRIG TID 031-16 19 50

Bluffen

Man kan ibland undra över var folk som Allan Rubin med flera får sina ideer ifrån. I den här artikeln berättar Pierre Savoie från CAR-RPGA i Canada vad som egentligen hände i dessa, ofta mycket spektakulära, fall där rollspelen har anklagats för att ha ett kriminellt inflytande på de inblandade.

Det första fallet med en tonåring som begick självmord på grund av D&D var en bluff. 1979 försvann James Dallas Egbert III från Michigan State University. Allt beskrivs i en bok av William Dear, kriminalinspektören som hade hand om fallet (THE DUNGEONMASTER, 1984, Ballantine). Dear svamlar en hel del och han överdramatiserar nog, men han kom inte någon vart genom att lyssna på prat om D&D spelande i ångtunnlar på universitetet. Det var först efter att han kontaktat en man som hade pojkar ända ned i 11 årsåldern i sin lägenhet och som påstod sig veta var Dallas var som undersökningen kom någon vart. Det visade sig att pojken var 16 år, ett geni och gick andra året på universitetet men han var också ensam, bög och drogmissbrukare. Han hade flytt från alltihop, blivit hög i tunnlar och stapplat hem till en bögkompis. Hans kompis blev nervös när polisens började leta och Dallas flyttade från bög till bög tills han slutligen hamnade i Louisiana hos "vänner". Det kunde ha varit en prostitutionskedja med barn inblandade. Dears enda uppfattning var att få hem pojken igen så han publicerade inte sina resultat förrän fem år senare då han skrev sin bok. Därför fortsatte man att anklaga D&D, speciellt nio månader senare då Dallas begick självmord, troligtvis på grund av att han skämdes över det inträffade.

JOHN TORRELL

Den första publicerade anti-D&D boken skrevs av pastor John Torrell, 1980 (Christian Life Ministries, numera European-American Evangelistic Crusades i

Sacramento i Californien). Torrell sade att "these players go nuts with it! They start confusing fantasy with reality." Det är ett ganska ironiskt påstående med tanke på hans egna "politiska" åsikter från sin tidning "The Dove". Från 1986 fram till nu påstod han att Ronald Reagan, i hemlighet, överlämnade Förenta Staterna till Sovietunionen på Reykavikstoppmötet 1986, med en fem års övergångsperiod innan ryssarna tog över helt. Och gissa vad som hände sedan? Han påstod också att George Bushs medlemskap i The Order of Skull and Bones brödraskapet på Yale betydde att han hade vikt sitt liv åt satan! Vidare påstod Torrell att symbolen för de olympiska spelen i Seoul var en cyklisk "666" symbol och en hel del andra larvigheter. En perfekt konspirationsteoretiker. Torrells radioprogram sparkades ut från en radiostation för att det gjorde antikatolska påståenden, men det kom in på en annan radiostation senare.

NCTV

Kvinnan som blev berömd för att hennes son begick självmord på grund av D&D, Patricia Pulling från Virginia i Förenta Staterna, bebländar sig med en del ganska spektakla figurer. Det verkar som hon är någon sorts gästregissör hos National Coalition of Television Violence (NCTV) som drivs av doktor Thomas Radecki från Chicago. Den här mannen samlar ihop sinnessjuka påståenden där folk påverkas av våld på tv och räknar antalet våldsdåd per timme. Enligt hans kriterier får smurfarna ett snitt på 13/timme. Han påstår också att kittlande, snöbollskrig, Kalle Anka filmer, the Christian Broadcasting Network och så vidare är dåligt inflytande och att all vrede skall hållas tillbaka för att "bara Gud har rätt att vara arg", i stridighet med hans egna katarsiska teorier i sitt psykiatriska område. Varje avsnitt av NCTV nyheterna har en marginalkolumn med "utdrag ur sponsorlistan". Observera att det är ett utdrag, vilket innebär att de tar fram de som är de mest kända av

dem som stöder dem. En av dessa är professor Phillippe Rushton vid universitetet i västra Ontario (UWO) i London, Ontario i Canada. Han publicerade sina teorier om en rashierarki där svarta var lägre stående än vita och båda var lägre än orientalerna. Han fick en del av sina resurser från den amerikanska rasistorganisationen the Pioneer Fund. Och ändå så är han uppskriven som en av Pat Pullings och Thomas Radeckis hängivna sponsorer från 1985 till åtminstone 1989. Detta ökar sannolikheten för att olika små saker som t.ex. att hacka ned på D&D, bara är till för att samla ihop mer pengar till sådant som egentligen intresserar dem...

LOUISE SHANAHAN

Den enda katolska skriften mot D&D blev utsorterat ur religiösa bokhandlar på grund av sina källor. Den hette "Games Unsuspecting People Play - Dungeons and Dragons", Daughters of St Paul Press, Boston av Louise Shanahan. Ursprungligen var den från en Kanadensisk katolsk tidning som heter OUR FAMILY i Battleford, Saskatchewan som gjordes om i skriftform. Två av informationskällorna var pastor John Torrell och Albert James Dager (som kallar katolicismen för den babyloniska mystikerreligionen och påstår att den är en blandning mellan sann kristendom och babyloniska ritualen som nattvarden och bikten). Eftersom dessa båda är uttalade anti katoliker slutade man trycka skriften och DSP tar inte längre emot några manuskript från Louise Shanahan! Det är uppenbart att hon inte undersökte sina källor tillräckligt, men det gjorde jag, och det påpekade jag också för förläggaren som omedelbart stoppade utgivningen.

CRUEL DOUBT

I boken "Cruel Doubt" av Joe MacGinnis, påstår författaren uppenbarligen att det var D&D som var länken mellan Chris Pritchard och de vänner han bad om hjälp för att mörda sin styvfader. Förvisso gick de också på samma skola (North Carolina State) och bodde i samma sovsal, men på något vis verkar dessa saker inte vara lika bidragande till deras vänskap som D&D spelande var. Motivet var begär efter arvet och inte droger eller rollspelande. Det är intressant att notera hur mycket man uppmärksammar de cirka 70 fall om året där barn dödar sina föräldrar i Förenta Staterna. Under samma tid dödar cirka 2000 föräldrar sina barn! (IN PURSUIT OF SATAN.)

SEAN SELLERS

Om man visar videospelningar med Sean Sellers (en tonåring på dödsbänken i Oklahoma) så beror det på att videospelningar är allt man kan få fram. De kan inte få ett dirksänt uttalande därför att han inte längre påstår att D&D förorsakade hans brott! I ett brev daterat den femte februari 1990 från Sean Sellers till spelkonstruktören Michael Stackpole avslutar Sellers med "Personligen, av skäl som jag publicerar själv, tror jag inte att barn borde spela D&D men att använda mitt förlutna som exempel på spelets effekter är antingen irrationellt eller fanatiskt." Kom ihåg att personer på dödsbänken är utpräglade opportunister. Dom skulle kunna påstå att UFO:n mixtrade med deras hjärnor och fick dem att döda. Dom skulle kunna påstå vad som helst för att bli benådade, och vem kan klandra dom för det? Naturligtvis, eftersom fler domare och övervakare är D&D spelare så kommer man inte att kunna påstå något sådant under åtminstone tio år framåt.

CAR-RPGa

I det här fallet kommer den allmänna kännedomen om spelet att döda föraktet snarare än att föda det. Bara avstånd och okunskap föder förakt mot spelet. Ju mer spelet blir känt, så mycket mindre kommer folk att konspirera mot det. TSR gör en del för att avslöja anti D&D påståenden, och en förening av spelförlag, Game Manufacturers' Association (GAMA) har gjort en hel del för att undersöka dessa påståenden. Nu finns det dock en spelarbaserad organisation som jag var med om att starta 1988 som heter "the Committee for the Advancement of Role Playing Games (CAR-PG)".

SLUTLIGEN

Canadian Broadcasting Corporation gjorde ett radioprogram i sin serie "Ideas", Kanadas mest intellektuella radioprogram, som hette "Dungeons and Dragons" (maj 1991). Det avslutades med följande kommentar: "NCTV och BADD påstår att de har 125 händelser med dödsfall på grund av D&D. Bara 40 av dessa har blivit publicerade och hälften av dom är anonyma. De fall som de drar fram detaljer från har ingen uppenbar förbindelse med spelen. I varje rättegång som fru Pulling och dr Radecki har framträtt som expertvittnen för försvaret har svaret blivit dömd i alla fall och i inget fall har rollspelen utpekats i samband med brott."



FASANSFULLT BILLIGA...!

SPEL TILL ALLA MÄRKEN!

PC, Amiga, Atari, Mac samt alla konsoller

Vi handlar direkt med England utan fördyrande mellanhänder,
vi har koll på spelmarknaden!

Ring oss...
Besök oss..

Tele/fax 046/132990
Grönegatan 19b i Lund

Steve Jackson Games-Secret Service Lawsuit

By JOE ABERNATHY Copyright 1993, Houston Chronicle

Många känner redan till upprinnelsen till denna historien. För något mer än tre år sedan så gjord Secret Service en razzia mot Steve Jackson Games och lade beslag på manuset till GURPS Cyberspace samt deras BBS Illuminati. I spel världen hörde man sedan inte av detta mer än att SJG sedan publicerade ett spel vid namn Hacker lite på trots mot de myndigheter hade ansett att man var databrottslingar.

Det flöt omkring lite olika förklaringar till varför Secret Service slog till mot SJG. En av dem gav för handen att man trodde att SJG i och med GURPS Cyberspace höll på att skriva en handbok i databrott. Denna artikel publicerad i Houston Chronicle tidigare i år berättar om vad som hände efter att SJG hade stämt Secret Service.

Day One

AUSTIN – Plaintiff's attorneys wrested two embarrassing admissions from the United States Secret Service on the opening day of a federal civil lawsuit dedicated to establish the bounds of constitutional protections for electronic publishing and electronic mail. In the first, Special Agent Timothy Foley of Chicago admitted that crucial statements were erroneously in an affidavit he used to conduct several search—and seizure operations in a March 1990 crackdown on computer crime.

Foley later conceded that the Secret Service's special training for computer crime investigators overlooks any mention of the law that regulates the extent of permissible search—and—seizures at publishing operations.

The case, brought by Steve Jackson Games, an Austin firm, is being tried before United States District Judge Sam Sparks. Carefully nurtured over the course of the last three years by a group of electronic civil rights activists, at a cost of more than \$200,000, the case has been eagerly anticipated as a possible damper on what is seen as computer crime hysteria among federal police.

Plaintiffs hope to prove that the printed

word exists just as surely on the computer screen as it does on a sheet of paper. The complaint also seeks to establish the right of computer users to congregate electronically on bulletin board systems, such as one called Illuminati that was taken from Steve Jackson Games, and to exchange private electronic mail on such BBSs.

"This lawsuit is just to stand up and say, at the end of the 20th Century, that publishing occurs as much on computers as on the printed page," said Jim George, of the Austin firm George, Donaldson & Ford, Jackson's law firm.

That issue came into sharp focus during George's questioning of Foley regarding the seizure of the PC on which Illuminati ran, and another computer on which was stored the word processing document containing a pending Steve Jackson Games book release, GURPS Cyberpunk.

"At the Secret Service computer crime school, were you, as the agent in charge of this investigation, made aware of special rules for searching a publishing company?" George asked Foley. He was referring to the Privacy Protection Act, which states that police may not seize a work in progress from a publisher. It does not specify what physical form such a work must take.

"No, sir, I was not," Foley responded.

"Did you just miss class the day that was taught?" George asked.

"No, sir. The United States Secret Service does not teach its agents about special rules regarding search and seizure at publishing companies," Foley said.

"Let the record clearly show that to be the case," George said.

Earlier, Foley admitted on the witness stand that his original affidavit seeking a judge's approval to raid Steve Jackson Games contained a fundamental error.

During the March 1990 raid, one of several dozen staged that day around the country in an investigation that the Secret Service called Operation Sun Devil at the time, agents were seeking copies of a document taken as a hacker trophy from BellSouth. Subsequently republished in

an electronic magazine called Phrack, thousands of copies of the document were stored on bulletin board systems around the nation.

Neither Jackson nor his company were suspected of wrongdoing, and no charges have ever been filed against anyone targeted in several Austin raids. The alleged membership of Steve Jackson employee Loyd Blankenship in the Legion of Doom hacker's group, which was believed responsible for the break-in, led agents to raid the Austin game publisher at the same time that Blankenship's Austin home was raided.

Yet the only two paragraphs in the 42-paragraph indictment that established a connection between Blankenship's alleged illegal activities and Steve Jackson's firm were shown to have been erroneously arrived at, when George produced a statement by Bellcore expert Henry Kluepfel disputing statements attributed to him in Foley's affidavit.

"Is it true that Mr. Kluepfel logged onto (Illuminati)?" George questioned.

"No, sir," Foley responded.

"But you state that in your affidavit," George said.

"That was a misattribution," Foley said.

"So you had no knowledge that anything was sent to my client?"

"No sir, not directly," Foley said.

"Indirectly?" George asked.

"No sir."

The Justice Department, in papers filed with the court, contends that only traditional journalistic organizations enjoy the protections of the Privacy Protection Act. It further contends that users of electronic mail have no reasonable expectation of privacy.

The trial was to resume at 8:30 a.m. It is expected to conclude on Thursday or Friday.

Day Two

AUSTIN – A young woman read aloud a deeply personal friendship letter Wednesday in a federal civil lawsuit intended to establish the human dimension and titual guarantees of electronic assembly and communication.

Testimony indicated that the letter read by Elizabeth Cayce-McCoy previously had been seized, printed and reviewed by the Secret Service. Her correspondence was among 162 undelivered personal letters testimony indicated were taken by the

government in March 1990 during a raid on Steve Jackson's firm, which ran an electronic bulletin board system as a service to its customers.

Attorneys for the Austin game publisher contend that the seizure of the bulletin board represents a violation of the Electronic Communications Privacy Act which is based on Fourth Amendment protections against unreasonable search and seizure.

"Because you bring such joy to my friend Walter's life, and also because I liked you when I met you, though I wish I could have seen your lovely face a little more, I'll send you an autographed copy of Bestiary," said McCoy, reading in part from a letter penned by Steffan O'Sullivan, the author of the GURPS Bestiary, a fantasy treatise on mythical creatures large and small.

Although the correspondence entered the public record upon McCoy's reading, the Chronicle obtained explicit permission from the principles before excerption from it.

The electronic mail was contained on the game publisher's public bulletin board system, Illuminati, which allowed game-players, authors and others to exchange public and personal documents. After agents seized the BBS during a raid staged as part of a nationwide crackdown on computer crime, Secret Service analysts reviewed, printed and deleted the 162 pieces of undelivered mail, testimony indicated.

When the BBS computer was returned to its owner several months later, a computer expert was able to resurrect many of the deleted communications, including Coy's friendship letter.

"I never thought anyone would read my mail," she testified. "I was very shocked and embarrassed.

"When I told my father that the Secret Service had taken the Steve Jackson bulletin board for some reason, he became very upset. He thought that I had been linked to some computer crime investigation, and that now our computers would be taken."

O'Sullivan, who is a freelance game writer employed by Steve Jackson, followed McCoy to the stand, where he testified that agents intercepted, via the Illuminati seizure, a critical piece of electronic mail seeking to establish when a quarterly royalty check would arrive.

"That letter never arrived, and I had to borrow money to pay the rent," he said.

No charges were ever filed in connection with the raid on Steve Jackson Games or the simultaneous raid of the Austin home of Jackson employee Loyd Blankenship, whose reputed membership in the Legion of Doom hackers' group triggered the raids. Plaintiffs contend that the government's search-and-seizure policies have cast a chill over a constitutionally protected form of public assembly carried on bulletin boards, which serve as community centers often used by hundreds of people. More than 300 people were denied use of Jackson's bulletin board, called Illuminati, for several months after the raid, and documents filed with the court claim that a broader, continuing chill has been cast over the online community at large. The lawsuit against the Secret Service seeks to establish that the Electronic Communications Privacy Act guarantees the privacy of electronic mail. If U.S. strict Court Judge Sam Sparks accepts this contention, it would become necessary for the government to obtain warrants for each caller to a bulletin board before seizing it. The Justice Department contends that users of electronic mail do not have a reasonable expectation to privacy, because they are voluntarily "disclosing" the mail to a third party, the owner of the bulletin board system. "We weren't going to intercept electronic mail. We were going to access stored information," said William J. Cook, a former assistant U.S. Attorney in Chicago who wrote the affidavit for the search warrant used in the Steve Jackson raid. The Justice Department attorneys did not substantially challenge testimony by any of the several witnesses who were denied use of Illuminati. They did, however, seek to prevent those witnesses from testifying, by conceding their interests, after Cayce's compelling appearance led off the series of witnesses. Most of the Justice Department's energies were directed toward countering damage claims made by Steve Jackson, whose testimony opened the second day of the trial. Most of the day's testimony was devoted to a complex give-and-take on accounting issues. Some \$2 million is being sought in damages. Justice sought to counter the widely repeated assertion that Steve Jackson Games was nearly put out of business by the raid by showing that the company was already struggling financially when the raid was conducted. An accountant called by the plaintiffs countered that all of Jackson's financial problems had been corrected by a reorganization in late 1989.

Wrapup

AUSTIN — An electronic civil rights case against the Secret Service closed Thursday with a clear statement by federal District Judge Sam Sparks that the Secret Service failed to conduct a proper investigation in a notorious computer crime crackdown, and went too far in retaining custody of seized equipment.

The judge's formal findings in the complex case, which will likely set new legal precedents, won't be returned until later.

A packed courtroom sat on the edge of the seat Thursday morning as Sparks subjected the Secret Service agent in charge of the investigation to a grueling sing-down.

The judge's rebuke apparently convinced the Department of Justice to close its defense after calling only that one of the several government witnesses on. Attorney Mark Battan entered subdued testimony seeking to limit the award of monetary damages.

Secret Service Special Agent Timothy Foley of Chicago, who was in charge of three Austin computer search-and-seizures on March 1, 1990, that led to the lawsuit, stoically endured Spark's rebuke over the Service's poor investigation and abusive computer seizure policies. While the Service has seized dozens of computers since the crackdown began in 1990, this is the first case to challenge the practice.

"The Secret Service didn't do a good job in this case. We know no investigation took place. Nobody ever gave any concern as to whether (legal) statutes we involved. We know there was damage," Sparks said in weighing damages.

The lawsuit, brought by Steve Jackson Games of Austin, said that the seizure of three computers violated the Privacy Protection Act, which provides First Amendment protections against seizing a publisher's works in progress. The lawsuit further said that since one of the computers was being used to run a bulletin board system containing private electronic mail, the seizure violated the Electronic Communications Privacy Act in regards to the 388 callers of the Illuminati BBS.

Sparks grew visibly angry when it was established that the Austin science fiction magazine and game book publisher was never suspected of a crime, and that the agents did not do even marginal research to establish a criminal connection between the firm and the suspected illegal ac-

tivities of an employee, or to determine that the company was a publisher. Indeed, agents testified that they were not even trained in the Privacy Protection Act at the special Secret Service school on computer crime.

"How long would it have taken you, Mr. Foley, to find out what Steve Jackson Games did, what it was?" asked Sparks. "An hour?"

"Was there any reason why, on March 2, you could not return to Steve Jackson Games a copy, in floppy disk form, of everything taken?"

"Did you read the article in Business Week magazine where it had a picture of Steve Jackson, a law-abiding, tax-paying citizen, saying he was a computer crime suspect?"

"Did it ever occur to you, Mr. Foley, that seizing this material could harm Steve Jackson economically?"

Foley replied, "No, sir," but the judge offered his own answer.

"You actually did, you just had no idea anybody would actually go out and hire a lawyer and sue you."

More than \$200,000 has been spent by the Electronic Frontier Foundation in bringing the case to trial. The EFF was founded by Mitchell Kapor amid a civil rights movement sparked in large part by the Secret Service computer crime crack-down.

"The dressing-down of the Secret Service for their behavior is a major vindication of what we've been saying all along, which is that there were outrageous actions taken against Steve Jackson that hurt his business and sent a chilling effect to everyone using bulletin boards, and that there were larger principles at stake," said Kapor, contacted at his Cambridge, Mass., office.

"We're very happy with the way the case came out," said Shari Steele, who attended the case as counsel for the EFF. "That session with the judge and Tim F is what a lawyer dreams about."

That session seemed triggered by a riveting cross-examination of Foley by Peter Kennedy, Jackson's attorney.

Kennedy forced Foley to admit that the search warrant did not meet even the Service's own standards for a search-and-seizure, and did not establish that Jackson Games was suspected of being involved in any illegal activity.

"Agent Foley, it's been almost three years. Has Chris Goggans been indicted? Has Loyd Blankenship been indicted? Has Loyd Blankenship's computer been returned to him?"

The purported membership of Jackson Games employee Blankenship in the Legion of Doom hacker's group triggered the raids that day on Jackson Games, Blankenship's home, and that of Goggans, a

Houstonian who at the time was a University of Texas student. No charges have been filed, although the computer seized from Blankenship's home, containing his wife's dissertation, never has been returned.

After the cross-examination, Sparks questioned Foley on a number of key details before and after the raid, focusing on the holes in the search warrant, why Jackson was not allowed to copy his work in progress after it was seized, and why his computers were not returned after the Secret Service analyzed them, a process completed before the end of March.

"The examination took seven days, but you didn't give Steve Jackson's computers back for three months. Why?" asked an incredulous Sparks. "So here you are with three computers, 300 floppy disks, an owner who was asking for it back, his attorney calling you, and what I want to know is why copies of everything couldn't be given back in days. Not months. Days."

"That's what makes you mad about this case?"

The Justice Department contended that Jackson Games is a manufacturer, and that only journalistic organizations can call upon the Privacy Protection Act. It contended that the ECPA was not violated because electronic mail is not "intercepted" when a BBS is seized. This argument rests on a narrow definition of interception.

HISTORISKA TENNFIGURER?

Under våren 1993 kommer SPELKOMPANIET att ge ut 4 nya komplement till succén "Bonnie Blue". De kommer att utspela sig i Mexiko under inbördeskriget, under första världskriget, mellan indianer, engelsmän och fransmän samt mellan danskar och svenskar under snapphanetiden.

Vi säljer och kan ta hem terräng och figurer i 25-mm-skalan från snart sagt varje tänkbar epok. Ring oss när du vill ha historiska tennfigurer.

Prisexempel:

4 figurer för 49 kronor.



SPELKOMPANIET
Sunnanväg 6 L
222 26 Lund
046 - 13 02 53



POSTORDERSPECIALISTEN

- ROLLSPEL/KONFLIKTSPEL -

Allt, både svenskt och engelskt

- TENNFIGURER -

Tusentals figurer, bl a stort sortiment från Citadel

- DIORAMAMATERIAL -

Träd, landskapsmaterial, Geohex

- TILLBEHÖR -

Färger, penslar, lim

- TIDNINGAR -

Svenska och engelska speltidningar

- DATASPEL -

Spel till Amiga och PC

LÅGA PRISER - SNABB HANTERING

GRATIS PRISLISTA - RING OCH BESTÄLL

Tel: 060 - 17 55 22

Midgård Games AB, Box 854, 851 24 SUNDSVALL

Butiks Guiden

**Flammans
Spel**
"WHERE GAMERS GO..."

FLAMMANS SHEL
87TIDNERSGATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL. DUKTID 031-18 03
TEL. ÖVRE TID 031-16 19 50

Computer Center
Spelhälan

Hamngatan 4
211 22 Malmö.
Tel. 040-23 03 80 Fax 040-30 11 93

ACHTUNG!

World in Flames 395 Kr
Days of Desolation 280 Kr

IKÖPA FREDER OCH SNABBA SERVICE. BESTÄLL GENOM:

BIFRÖST SPEL
BOX 103 70
S-100 55 STOCKHOLM

VID FÖRESKOTTSBETALNING: KÄG 505 187 6 BRIDIS VY
IKÖPTOTOK OCH FÖRTÖRESKOTTSAVGIFTEN VÄLKOMMEN!

SERIER:

**Games &
Comics**

BESTÄLL GRATIS KATALOG
STORGATAN 31
852 32 SUNDSVALL
TEL/FAX 060/152573

**Här kunde
din annons
varit!**

Kommande Live & Painball

Stockholm 7-manna	15/5	Ansvarig, Patrik 08/6448511. 1500/lag, Stockholms största paintball tävling anordnas av Nordic Wolves.
Gripenklos hemlighet Stockholm	28-30/5	Ansvarig, Robert Weitz. I Stockholm.
Nattens ögon	28-30/5	Nutidslive i Stockholm.
Blodsgryning Trollmäne	28-30/5	Ansvarig, Christian Nylund 08/261569. Stockholms skärgård.
Vikinga Live	28-30/5	Svartfolklive
Bizarra Tider	29-31/5	Ansvarig, Lars Tyllered 08/7390082. Sagolive i Stockholm. Pris 100kr
Amaress	18-20/6	Ansvarig, Daniel Eklund 08/6422693. Föreningen Varatio Delectat. Pris trolig 100kr.
Tar Atanamirs Fylke SkogsVentyr-93	18-20/6	Ansvarig, Jen Gustavsson 08/58032661. SF-live, pris 100kr.
	18-20/6	Ansvarig, Eva Florén Smara 3249, 760 31 Edsbro. Fantasylive i Norrtälje.
	16-18/7	Ansvarig, Jonas Hjärpe Örebro
	16-18/7	MASK 021/356077

Medarbetare

Jonny Nittsjö sover numera om möjligt ännu mindre för att under nattens mörka timmar hinna slava ihop till det material som Gryningens chefredaktör så girigt begär. En man som har fått sin beskärda del av flåsande i telefonen från en galning som bara verkar tro att alla har som livsuppgift att skriva till Gryning är **Johan Brännmark**. Johan har mycket svårt att förstå att vad det är som driver **Peter Daniel** att fördriva så mycket tid med att läsa böcker när han egentligen bara borde kunna plugga in ett kemi chip och ett chip med mycket samtida litteratur. Peter däremot skulle gärna se ännu mer av sina egna ord i tidningen men tyvärr ser det ut som om hans ord är något motspänstiga och inte riktigt vill fästa vid pappret, kan det vara för att han använder en PC? (Veto från bokförings avd.) En man med ett speciellt förhållande till ord är **Lucifer Hall**. Produkten av han senaste strid med sitt modermål ha ni förhoppningsvis redan läst. Hall har en tendens att försöka krångla till saker och ting men så har han ju också läst filosofi. Någon som däremot gör det enkelt för sig är **Nikolai Bird** som till och med vägrar skriva om han inte får göra det på sitt modersmål. Men om han tror att han kommer komma sig undan så tror han fel för om gudarna samtycker så kommer vi ha en artikel av Nikolai i nästa Gryning också. Men vore det inte för **Martin Jansson** så skulle troligen hela den här tidningen varit oläslig eftersom Martin, som är vår typograf, har lagt ner ett stort arbete för att få motspänstiga bokstäver att snällt ställa sig på rad. Som en uppmuntran vill han gärna att ni skickar honom några träsvärd och träsköldar, skriv till Gryning för hans adress. En som vi gärna vill uppmuntra är **Christian Andreasson** som blev lite trött när han fick sitt tredje omslag refuserat. Ett glatt hej till **Jonas Birgersson** som inte bara har bidragit med en alldeles underbar artikel, utan också med finansiellt stöd. Läs gärna hans jättefina artikel tidigare i tidningen, så blir han glad. Men vad kan man vänta sig av en person som har pengar? På en kotte i den Blekingska skärgården sitter **Marin Lindholm** och spanar ut över spelsverige. Kan hända ser han **Aron Hallborg**. Aron är tuff. **Per Reinhold Lindström** har ingen sett till på redaktionen sedan detta projekt började, men på något sätt har han ändå fått alla att tala om honom. Ja se ekonomer. (WS)

... och slutligen några ord om C.Red.

Han använder Atari. Han är tekniker (det heter faktiskt teknolog WS). Men vänta nu, avbryter ni, kan då inte någonting positivt sägas om denne man? Nej...Njaa...Okej då, men under protest. **Wiktor Södersten**, mannen bakom WIKTORian Publishing, har faktiskt, men en okuvlig energi och stor företagsamhet, rott projekt Super-Luntan, sedermera Gryning, i hamn. Så var det nog med beröm för i år. (PRL)

PS Tack till **Katarina Nordengren** för att vi fick låna hennes dator, hennes lägenhet, hennes teckning och hennes pojkvän. Men hon bakar goda bullar. DS

Nästa nummer kommer 22/5

SVEROK-Stockholm & proxxi.
Presenterar stolt

StockCon '93

Rollspel Datorer Konfliktspel
Åsö Gymnasium på Södurs Hujdur.
20-23 maj. 1993

Kostnad: 130 kr för SVEROK- & FUF-medlemmar (övriga 150 kr) vid föranmälan. Vid dörren 200 kr för alla dagarna. Tjejer kommer in för 1/2:a priset och Alvquinnor för 1/4.

Aktiviteter: Turneringar i DoD, AD&D, CoC, Mutant Classic, Kult; massor av brädspel, programmeringstävlingar, NetHack, Core Wars, DEMOS, seminarier, filmvisning i egen biograf och auktion m.m. Butiker finns på plats.

Övernattning: Ta med sovsäck och liggunderlag.

Utfodring: Kort gångavstånd till 8 pizzerior, 7 kinarestauranger, 2 McDonalds, 2 korvkiosker, 1 glassbar, 1 Pizza Hut. Pizzeria och Kebab i huset.

Transport: Lokalens läge gör användandet av kommunala och statliga transportmedel mycket fördelaktigt.

"Lapplisor äro legio"

Kontaktman: Max Lundgren tel: 08-883171,
Pg: 420 56 89-5, StockCon

Köp spel och figurer

TAXFREE

Avalon Hill, BTRC, Chaosium, Clash of Arms, Columbia, FASA, GDW, Game Research & Design, Gamers, Games Workshop, GMT, Hero Games, ICE, Leading Edge, Mayfair, Milton-Bradley, Palladium, Rapport Games, Simulation Design, SPI, Stellar Games, Steve Jackson Games, Strat-O-Matic, Supremacy, Talisorian, Taskforce, Timeline, Tri Tac, TSR, Victory Games, West End Games, White Wolf, Wizard of the Coast, WWW, XTR, Citadel, Grenadier, Heartbreaker, MetalMagic, RAFM, Ral Partha m fl

Ring eller skriv efter närmare information och prislista.

HOBBYSPEL

Box 2003 750 02 UPPSALA
Tel 018 - 11 15 90 Fax 018 - 15 80 32

B posttidning

**Avs:
Gryning
Kapteng 7A
114 57 Stockholm**

**Porto
Betalt**