

**KARAKTÄRER,
DERAS HANDOUTS
OCH
DERAS PC**

Turbo-Laser: Rollspelstokig regelfascist



Mowitz: Musikälskande skämtare



Mogge: Okoncentrerad filmälskare



Svensson: Rollspelande bokmal



Bonzo: Datorälskande stridspitt



Karaktär 1:

Carl "Turbo-Laser" Magnusson

Du är 15 år, och har alltid varit liten och klen med tjocka glasögon. Detta var inte så roligt alla gånger, eftersom de större och starkare grabbarna på Sjöbo ofta mobbade dig. Du blev därför väldigt glad när din familj flyttade till ett radhus på Hulta, så att du fick byta skola. Där hamnade du i samma klass som Anders Lannér, Per-Johan "Bonzo" Bergh, Mauritz "Mowits" Lindgren och Ingmar Svensson. Ni började umgås, och när Mauritz förklarade vad rollspel var för er, så tände ni genast på idén. Hans bror Örjan spelade första gången, och du fann att detta var det roligaste du provat på. Äntligen kunde du känna dig stor, stark, mäktig och åtråvärd. Trots att din första karaktär dog direkt (han blev biten av en giftspindel efter ungefär en minuts spel), så var du fast. Förutom Anders, Bonzo, Mowits och Svensson, så har också Mowits granne Mogge spelat med er på sista tiden.

Du satsar det mesta av dina pengar på att köpa nya rollspel. När din pappa skall till Göteborg, så tvingar du honom att ta dig med sig och åka till spelbutiken där. Du köper alla nya rollspel du kan komma över, speciellt nu när Hobby Heaven har öppnat här i stan, så att man kan hitta rollspel där. Hittills har du köpt AD&D, D&D, Traveller, Conan, Drakar & Demoner, Mutant och Battletech, men ni har inte hunnit spela alla. Du är SL i Drakar & Demoner och Mutant när ni spelar det, medan Anders är DM för AD&D och D&D.

För några veckor sedan kom foldern från Borås Spelkonvent 5, en lækker grön historia gjord på Mac. Du anmälde genast lag till de två rollspelsturneringarna. Självklart måste ni heta något tufft och T.R.D.E.S.O.B. (som såklart betyder The Royal Dungeon Exploration Society Of Borås) blev namnet du valde. Du ser fram emot AD&D (ni har ju ett sexmannalag), eftersom det säkert är skrivet av Thomas Alm och Joakim Lundvall, vilka gjorde det suveräna äventyret Beirut Blues förra året. Traveller kommer också att bli kul, du har ju pluggat in reglerna och ni har slagit fram karaktärer samt spelat en gång. Problemet är ju att det bara är för fyramannalag, men två får väl stå över.

Sedan skall du givetvis gå på Harold Johnsons föredrag, och avrunda med att spela Oriental Adventures AD&D (Du övertalade Anders att köpa boken – Japan är ju så jävla häftigt)

Familj:

Carl har två yngre systrar: Kerstin (12) och Margareta (5). När Margareta föddes så fick dina föräldrar leta upp en större lägenhet att bo i, det var därför ni flyttade till Hulta.

Hur Turbo-Laser är som rollspelare:

Rollspel har regler, för att man skall följa dem. Om någon försöker rucka på reglerna, så är du aldrig sen att protestera mot detta. Däremot tycker du om att hitta regelmässiga kryphål, allt för att din PC skall få så mycket fördelar som möjligt. Du indrar dig gärna i långa regeldiskussioner, det är något som nästan är roligare än att spela.

Vad du inte gillar är när DM kan mygla och ändra på tärningslag, hitta på nya förmågor och liknande. Du brukar alltid hävda: "Så där skall min nästa karaktär kunna göra också!".

Något du inte gillar är Mowits ständiga skämt, och (ännu värre) hans ovidkommande kommentarer. Du hörde om några som införde en "Dumburk" – om någon sa något dumt, så fick han böta 50 öre till dumburken, Kanske skulle ni införa det också.

(skulle man kategorisera Carl så skulle han i så fall tillhöra gruppen Regelfascister)

Utdrag ur foldern till Borås Spelkonvent 5:

TIDER: Årets konvent kommer i vanlig ordning att genomföras under allhelgonahelgen – lördag 31/10 ,söndag 1/11 ,måndag 2/11.

Hedersgästen:

Harold Johnson...

Ta chansen att träffa Harold "Wisconsin" Johnson ,ett av de verkliga toppnamnen på TSR .Född i Illinois ,biologi examen 1977 ,började spela D&D 1976 och blev genast en hängiven spelare .Här berättar han om sig själv:

"Jag kallas skämtsamt en av de 'gamla gubbarna' på TSR ,men jag är bara 33 år (ung!) Jag anslöt mig till leden på TSR våren 1979 , (strax innan Dungeons & Dragons (R) blev en nationsvid fluga i U.S.A.) och jag har varit fast här sedan dess – även om det inte känns så länge eftersom arbetet gått fort och varit intensivt.

Under min karriär på TSR har jag hunnit inneha posterna som produktionschef ,designchef ,redigeringschef , specialprojektsassistent och direktör för spelutvecklingen – samordnare av speldesigners och redigerare .Jag höll posten som direktör för spelutveckling i fyra år och under den tiden översåg jag skapandet av alla TSR's spelprodukter och var chefsrecensent för alla våra stora nya spel. Alltså har jag haft del i och givit vägledning till de flesta av TSR's produkter under de senaste åtta åren.

Dessutom har jag ibland fått möjligheten att själv skapa egna produkter ,bl a.

C1 ,Hidden Shrine of Tamoachan
A2 ,Secret of the Slaver's Stockade
AD&D (R) Character Record Sheets
DL4 ,Dragons of Desolation
DL12 ,Dragons of Faith
OA2 ,Night of Seven Swords
I13 ,Adventure Pack

Plus bidrag till många andra produkter .Det som jag av allt jag åstadkommit sätter störst värde i är att jag varit med-producent och lanserare av DRAGONLANCE (R) – serien.

Jag har nyligen tagit på mig utmaningen att omorganisera och leda framtiden av TSR's direktförsäljning .Mina plikter inkluderar ansvaret för följande avdelningar:

TSR's tidningar – DRAGON (R) ,DUNGEON (R) & AMAZING (R) Stories
GEN CON (R) – med över 10'000 besökare

RPGA (R) Network – den internationella spelklubben som sponsrar mer än 200 turneringar om året

Jag är gift med en underbar kvinna som jag kallar 'VJ' (Vera Jane) .Och vi har två små flickor som är under laglig ålder för spelande – Allison och Caitlin .Jag är en stor beundrare av filmhjälten INDIANA JONES ,därav mitt smeknamn på TSR – "Wisconsin" Johnson. Och jag är verkligen glad över denna chans att besöka Sverige!"

Harold Johnson kommer under Borås Spelkonvent att genomföra följande aktiviteter /arrangemang :

Lör 1800-2100 ,Seminarium "How to create an adventure of your own"
Lör 2200-0200 ,AD&D Spelshow ! ("Wisconsin" lär vara en mycket rolig Dungeon Master)
Sön 1100-1300 ,Regelfrågor (AD&D ,D&D)
Sön 1330-1530 ,Presentation av nya spel från TSR
Sön 1700-2000 ,Seminarium (ej fastställt)
Sön 2100-2300 ,Regelfrågor (AD&D ,D&D)

Om utländska gäster dyker upp kommer Harold också att vara DM i AD&D-turneringen .Om inte så fylls dessa luckor av andra arrangemang.



Ligivet sen förra numret

Skräckens tre anskick. Samtidigt med detta nummer publiceras Tharbad, Skattäck Holmes, Erövaren (Tigorns väg 2) samt Madarna (Gjölfr).

Tharbad

Hu är jag äntligen klar med Midgård I, vår första modul som utspelar sig i Tokkiens värld. Tharbad är huvudstaden i Cardalen. År 1409 i Tredje Åldern står landet inför en svår kris, när dess kung och kronprins har stupat i kampen mot Angmat. Spelarna gör erövring i en stad fylld med flyktningar från kriget och besöks av förska intriger. Det blir ett häfte på 60 sidor med en vidhängande fyrfärgskarta över staden. Dess viktigaste byggnader och invånare beskrivs och del finns med ett par korta äventyr.

Modulen kan användas antingen tillsammans med SRR eller EDD (kul för alla EDD-SL). Beräknat pris: 98 kr. Anders Blåt

Skattskändel

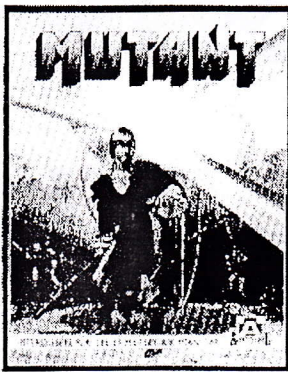
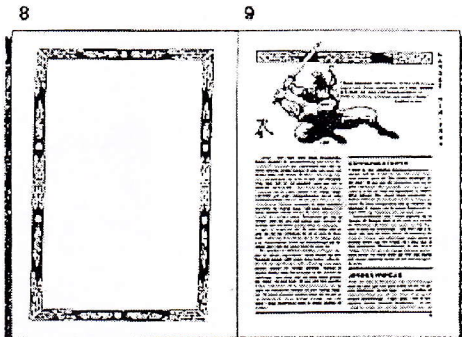
Detta är arbetsnamnet på en stor Expert-modul av samma format som Svavelvinter, men som utspelar sig i ett stort träsk. Äventyret skrevs från början till grundreglerna och jag håller på att konstruera om det till Expert. Detta blir Ereb Altor III. Anders Blåt

Samuraj

Under sommaren har Henrik Strandberg varit här och skrivit Drakar och Demoner Samuraj (SDD), det supplement som vi tidigare kallade Nippun. Detta kommer att bli en innehållsrik låda: två häften och en karta över landet Jih-pun, den uppgående solens land. Jih-pun är ett mytologiskt Japan, konstruerat med både historiens och sagans Japan som förebild.

För att kunna spela SDD räcker det med att du har tillgång till Drakar och Demoner grundregler; del blir så att säga ett tillskott till Expert. Men även den som äger Expert kommer att hitta en del intressanta nyheter.

Lådan innehåller två häften: Bok 1



Gammal Mutant



Ny Mutant

Hugga i lesten

Vi har släppt vår färgglada spelkatalog över höstens och vinterns produkter och vips så kom miljoner frågor om vi

har släppt en ny version av Mutant. Svaret är nej. Det enda vi har gjort är att byta ut kartongen mot en nyare, innehåll av delstämman

Gudar och helgon

Detta är ytterligare en modul av Svavelvinter-lamnat till Expert. Den är konstruerad av Anders Simonsson och fick gott betyg av provspelargruppen. Den innehåller ett antal fristående äventyr inom en viss region. Detta blir Ereb Altor IV. Anders Blåt

Efter Ragnarök

Mutantboken har slutligen fått sitt namn: Efter Ragnarök, Handbök för äventyrare. Det blir inte en bok utan en box, förmöjligen med två häften och kanske en del annat. Jag håller på att arbeta med den. Innehållet blir mycket varierat och sträcker sig från nya multatimer, monster och högteknologiska prylar till skildringar av Hindenburg, Republiken Jemland, Pytt-samfundet (bl.a. flans På ruinerna, Pytt-samfundets nationalsång, med) och ninjor. Vi har fått med tre nya klasser: Zyberg, robotmänniska (en robot med människohjärna) och muterad växt (ett par olika arter).

Det mesta materialet kan användas med Mutants grundregler, men en del kräver att du har tillgång till Mutant 2. Vi hoppas få ut boxen till jul, men är inte säkra (när var vi det sist. Anders Blåt

Undergångens arvlagare

Detta är ett äventyr till Mutant 2, konstruerat av Henrik Strandberg. Spelarna ska rejsa kors och tvärs över Österlandet på jakt efter information. Äventyret ligger för närvarande ute på provspelning. Anders Blåt

Häfbrev

När jag går igenom läsarbreven har jag förvånats av hur en del brevskrivare formulerar sig. Om det är något som en person uppfattar som mindre bra i ett spel fördöms detta i förhållande kraftiga ordalag. Uttryck som "idiot" och "skit" och svordomar är vanliga, och ibland riktas angrepp mot mig personligen och min intelligens bara för att jag har konstruerat en sak på ett visst sätt.

Följande citat som anspelar på teknologiväsnittet i Gigant är ett lam

ligen milt exempel: "Tva ni inte att ni skiter i om pikeneramaniplar förekom under höllensistiska tid (350-180 f.kr.)? Drakar och Demoner utspelas sig i en sagovärld." Denne brevskrivare hade varit dillig nog att underteckna brevet med namn och adress, men de flesta skällbrev är anonyma, ett mycket fegt beteende. Följande avsnitt är ett anonymt brev poststämplat i Linköping. Brevskrivaren tycker inte om Mutant 2.

"Höjpan svejsan Anders fjant. Jag tycker inte att ni är den djävla skit du har kokat ihop har varit bra. Är du helt djävla mossig i roten din slappask. Lagg dig inte i med de andra på redaktionen pysslar med. Ja och är dig die av Givilla S Michael innan du pracka på mig nåt skit igen. Vad menar du med att fjanta till Mutant 2. sa ett man skulle kunna tro att det är DGD gjant. Mutant är ju mera som Mad Max filmerna har inte du tillä ködskafla fattat &C.

Anonym" Jag undrar varför en del rollspelare tillgräper ett så obehagligt och vulgärt språk. Det är rätt dystert att läsa deras personangrepp, men jag påverkas inte i mitt arbete på grund av sådana utskällningar.

Men, Lark och lov, jag får mest uppmuntran, positiva brev som gör arbetet lättare och gladare. Anders Blåt

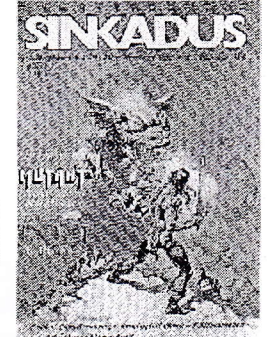
Kongresser

Vi överlevde Spelkongress 87! Inte så att det var en ruggig och obehaglig upplevelse — tvärt om — det var bara det att det var så stark tre dagar och närmare tusen deltagare, mängder av turneringar, film, uppvisningar och spel spel, vad!

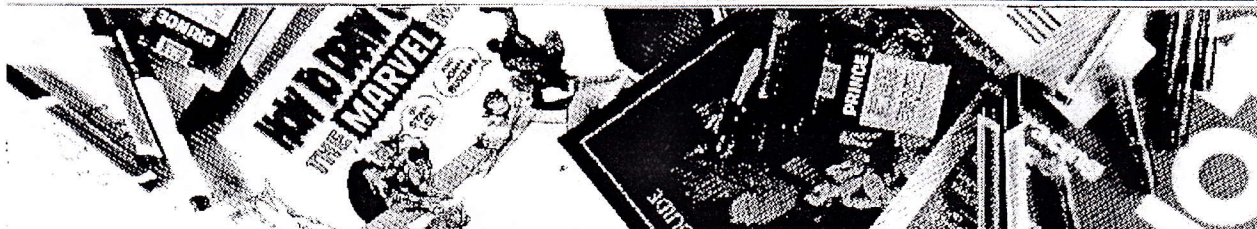
Närmare information om nästa års kongress hittar ni i Sinkadus allt eftersom detaljerna blir klara. Men under tiden kan vi tipsa om Borås Spelkonvent helgen den 31/10-2/11. Heddagsst blir Harold Johansson från TSR. För närmare information kontakta Thomas Alm, Nöthögagatan 50, 502 36 Borås. Tel 033-12 26 17.

Partisan

Vi har beslutat att skjuta Partisan framåt i tiden och prioritera Samuraj och Efter Ragnarök istället. Anders Blåt



HEMMAFRONTEN



Rohan, Midgård 2

Vad är det för spel? Vi återvänder till Rohan... För en handfull spelare kan det bli en fantastisk upplevelse...

Jag håller på att redigera modulen och den kommer att bestå av ett faktahäfte, ett tabellhäfte och ett färgat med kartor över Rohan och Eldarnas öar...

Beräknad publicering hösten 1998. —Anders Ditt

Soloäventyr och romaner

Ensamman Vaggen 8 har just kommit från tryckeriet... så den har du säkert sett redan...

Efter Ragnarök

Pisse Gullkassen och jag håller igen nu... på ett sätt som gör att det blir en fantastisk upplevelse...

Kampanjhäftet handlar till stor del om Mutantskandinavien under Thorulfs tid... Det finns beskrivningar över Pyri-samfundet, Cotland och Jemtland...

Vi har med tre nya klasser för rollpersonerna: cyborg (CYB), har publi-

Stjärnornas krig

Vi har varit i kontakt med West End Games för den svenska versionen av spelet... Det gäller att vara flexibel och att kunna stå ut med de tre lämnarna...

Spelet har ett verkligt nyskapande sätt att hantera förligheter... att ha ett fast färdighetsvärde så har rollpersonen en tämligen snötning...

att hitta del av svavarna Ohridtemplet och den kunskapssten som finns där... Det finns ett par riktigt obehagliga varelser i boken...

Camber av Cuidi. Bok tre i romanserien är på gång och finns i bokhandeln någon gång under vintern...

erets i Sinkadus), robotmänniska (RDM, en robot med impregnerad mänsklig hjärna) och material växt (MVX, två olika typer)...

Några raskiga monster finns med så SE kan bakas till spelarna när de ger sig ut i vildmarken... Teknologiboken tar upp Den Flygande Högskolan...

Det mesta i Efter Ragnarök kan användas till Mutants grundregler... Det kräver tillgång till Mutant 2...

—Anders Ditt

gäller det att slå 10 eller mer med de tre lämnarna... Spelet väcker väldigt stor vikt vid andra i filmerna...

Spelet väcker väldigt stor vikt vid andra i filmerna... Spelet väcker väldigt stor vikt vid andra i filmerna...

Beräknad publicering vid spelkonpressen 1998. —Anders Ditt

läsare, varo bäst. Sänd mig dina synpunkter... Beräknad publicering hösten 1998

—Anders Ditt

Marsklandet, Ereb-Altor III

Böckerna känns det som jag har gått ner i... Detta är en del av den stora äventyrsplanen...

Medlem kommer förmodligen att bestå av ett faktahäfte som huvudsakligen beskriver traskens olika fär, en kart och tabellhäfte med svartvita kartor över de enskilda öarna...

—Anders Ditt

Partisan

Här har vi problem. Spelet består av två delar... Regelhäftet är nästan klart...

Problemen ligger i scenariehäftet... Här ska vi ta ihop olika intressanta och spännande okkupationssituationer...

Beräknad publicering april 1998. —Anders Ditt

DragensBane

Det här är den första boken i en trilogi av Kathrine Kurtz... Egentligen är det precis som med Stjärnornas Krig...

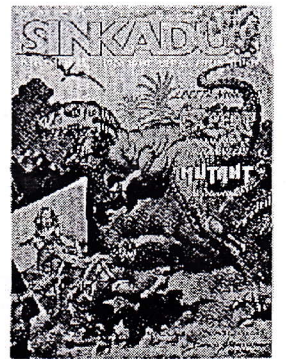
Kritik mot Äventyrspaketen

Många har skrivit till oss och klagat på de två Äventyrspaketerna... Den vanligaste invändningen har varit att de innehåller alltså lätta äventyr...

Javisst, det rör sig om relativt lätta äventyr... Men vi behöver faktiskt också publicera sådana. Äventyrspaketerna är främst avsedda för nybörjare...

Gudar & hjältar, Ereb-Altor IV

Detta är ett projekt som ligger långt fram i tiden... Vi funderar på att antingen göra det i Svavelvinter-format (en box med två häften och en färgkarta) eller i Årens Vag-format...



REPUBLICEN JEMTLAND Allmänt Klimat. Historia. THORN VORRE PYRI SAMFUNDET. 122 PF. ARKIVSÄKERHET. HJÄLTAR. Illustration of a landscape with a dragon in the foreground.

SNABBKURS I AD&D:

Egenskaper:

De sex egenskaperna är i tur och ordning: Styrka, Intelligens, Vishet, Smidighet, Fysik och Karisma. För människor ligger värdena mellan 3 och 18, med ett typvärde på 11, såvida man inte höjt sig på magisk väg. Krigare med 18 i styrka har något som kallas exceptionell styrka (1d100 poäng), 18,01 är mer än 18 men mindre än 19.

Level är ett mått på hur mycket man lärt sig (man samlar erfarenhetspoäng (XP) och när man nått en viss summa så kan man stiga en level). I teorin kan man stiga hur högt som helst.

Spells:

Om man skall lägga en spell, så får man inte förlora koncentrationen under den runda man lägger spellen. Man lyckas alltid med en spell (om man inte blir störd under rundan), och den tar sin verkan omedelbart. Save:

I AD&D har de något som kallas Saving Throw, eller Save. När man sejvar (ursäkta stavningen) så slår man 1d20 över eller lika med ett visst värde (vilket beror på formen av attack) och lyckas man så undviker man det mesta eller allt av det man sejvar mot. Vanliga fall är förgiftning, förstening, förvandling och förtrollning.

Strid:

Samtliga inblandade i striden slår initiativ (1d10). Den som slår lägst börjar, vid lika sker handlingen samtidigt. Man slår en tärning. PC:erna har ett värde kallat THACO (To Hit AC0) (Ex. THACO=12). Man drar vad man slog på tärningen från THACO (Ex. man slår 14. THACO (12)-14=-2. Man träffar AC -2). Differensen är det AC man träffar. AC är som högst 10 och kan teoretisk gå ner hur långt som helst. Det är nämligen ett mått på hur bra rustning och skydd man har. Träffar man motståndarens AC eller lägre så slår man för skada. Denna beror dels på vilket vapen man har och dels på motståndarens storlek. Den skada man gör dras från motståndarens HP. När HP 0 så blir man medvetslös.

Tilläggas kan att om man slår "1" missar man alltid och om man slår "20" så träffar man alltid.

Observera att alla modifikationer med ditt vanliga vapen och din vanliga rustning är medräknat i din **THACO**, ditt AC och din skada.

Alignment:

I AD&D har alla karaktärer ett alignment (ungefär livsåskådning). Detta består av två delar. Den ena delen beskriver hur man ställer sig till konceptet lag och ordning. Det finns tre alternativ: *Lawful*, *Neutral* och *Chaotic*. Den andra delen beskriver om man är god eller ond. Även här finns tre alternativ: *Good*, *Neutral* och *Evil*. Din PCs alignment är **Chaotic Evil**, och det beskrivs i reglerna så här:

"The chaotic evil creature holds that individual freedom and choice is important, and that other individuals are unimportant if they cannot be held by the individuals through their own strength and merit. Thus, law and order tends to promote not individuals but groups, and groups suppress individual volition and success."

En chaotic evil hyllar frihet, slumpmässighet och oordning. Lag och ordning, vänlighet och goda dåd är föraktade. Livet (för andra) har inget egenvärde. En chaotic evil hoppas frambringa sig själv till maktpositioner, ära och prestige i ett system styrt av individuell nyckfullhet, och deras egna infall.

PC 1:

Namn: **Rufus**
Klass: Thief
Level: 9
Alignment: Chaotic Evil

STR: 15
INT: 14
WIS: 15
DEX: 18
CON: 17
CHA: 15

THAC0: 15

AC: 2
HP: 68
XP: 118.514

Magiska saker:

+1 Leather Armor
+2 Dagger (Skada: 1d4+2 ; 1d3+2 mot stora varelser)
Longsword +1 (Skada: 1d8+1 ; 1d12+1 mot stora varelser)
+1 Ring of Protection
Boots of Elvenkind
Cloak of Elvenkind

Övrig utrustning:

Sköld

Speciella förmågor:

Tjuvförmågor:
Pick Pockets: 80
Open Locks: 77
Find / Remove Traps: 65
Move Silently: 80
Hide in shadows: 66
Hear Noise: 30
Climb Walls: 98
Read Languages: 45

Backstabbing: Om han lyckas hugga någon i ryggen så gör han fyrdubbel skada.

Beskrivning av Rufus magiska föremål:

+1 RING OF PROTECTION

Denna ring förbättrar bärarens AC och save med 1. Bär man en magisk rustning förbättrar ringen inte AC.

BOOTS OF ELVENKIND

Dessa skor får bäraren att röra sig i det närmaste ljudlöst. Man har åtminstone 95% chans att röra sig ljudlöst, även under de svåraste omständigheter.

CLOAK OF ELVENKIND

Alvmantel, gör bäraren i det närmaste osynlig för blotta ögat i vildmarken. Man har 95% chans att undgå upptäckt i en grotta, men magiskt upplyst rum ger bara 50% chans att undgå upptäckt.

Karaktär 2:

Morgan "Mogge" Hjelmgren

Du är 16 år, och bor granne med Mauritz Lindgren. Din farsa skaffade en megahäftig video för fem år sedan, och då kom Mauritz ofta på besök för att se på film. Film är ditt stora intresse, helst då oklippt skräck, gore och splatter. Din farsa jobbar väldigt mycket, så han är sällan hemma och kan ha synpunkter på vilka filmer du ser.

Det dröjde inte länge efter det att Mauritz började komma och se film förrän han plockade med sina kompisar Anders, Turbo-Laser, Bonzo och Svensson. Mellan filmerna så brukade de snacka rollspel. Du blev intresserad och frågade om du fick vara med, och det fick du.

Du gick med i skolans filmklubb när du gick i nian och där fanns också en tjej som heter Annett Bliderud. Hon är rasande söt och intresserad av film precis som du. På ett disco, så började ni prata om film, ni pratade väldigt mycket och hann till och med hångla. Efter en biodate så har ni blivit ihop.

Familj:

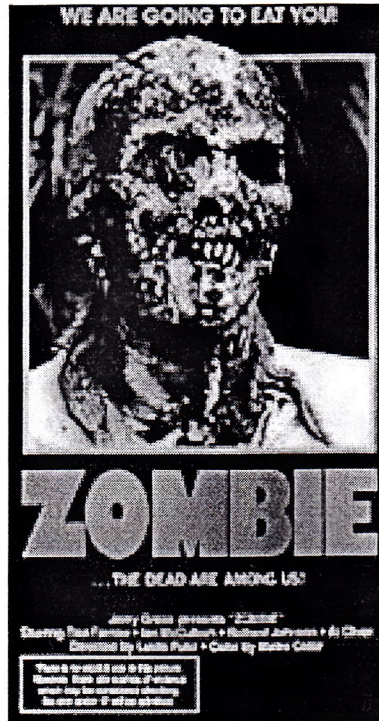
Din mamma dog i hjärnblödning för sex år sedan, och du har inga syskon. Din farsa Leif jobbar mestadels, men det verkar som om han har hittat en tjej igen. Mariana heter hon visst, hon har i alla fall varit hemma hos er misstänkt ofta. Du kommer inte alls överens med henne.

Hur Mogge är som rollspelare:

Du har väldigt svårt att engagera dig i spelet i dag. Du tänker mest på Annett. Du köpte ju senaste numret av Fangoria (*Amerikansk tidning specialiserad på skräckfilm, av gore och splatter-varianten*) i veckan, och har tagit med dig den hit. Den skulle vara mycket roligare att läsa.

Du är ju kompis med alla de andra, men du har insett att rollspel inte är speciellt roligt. Dessutom har du skaffat tjej, så du har varken tid eller lust att spela längre. Detta får bli den sista gången. De andra vet inte ännu att du bestämt dig för att lägga av.

Just by looking at my all-time favorites about half deal with a zombie theme (I would even consider the Evil Dead movies a mix between demons and zombies). I have always loved zombies, because of their defeatability. I mean you can run by a zombie quite easily, but there's always that dumbass that wants to kill the poor defenseless zombie, only to become the main course when he is suddenly surrounded by 20 of the walking dead. Shoot them in the head, kill the brain. That's the only way to kill zombies, right. I can't stand zombies who can't be killed (with the exceptions of the Dead Next Door and Return of the Living Dead).



My all-time favorite zombie movie is Lucio Fulci's "Zombie". This awesome film has all the key ingredients that are necessary for a classic zombie epic. First, there are zombies and plenty of them. Second, there is plenty of gore, which is very well placed. Fulci was a master of gore, he used, but never abused it in "Zombie". The eyeball-puncturing scene is a classic. Third, there are plenty of exploding heads. These zombies are slow moving and easy to kill, but they seem to be everywhere. And, finally man is made to pay for messing with mother nature. "Zombie" movies always seem to deal in some way with the apocalypse. These are the things that not only make "Zombie" good, but great on the corpse scale.

Hopefully, these pages will serve as a fitting tribute to a man that was a true cinematic genius. Many people have turned their nose up at Fulci calling him a "hack", someone who never did anything original, but when was the last time anyone in Hollywood or elsewhere did something truly original. To those people I say, "your lost". I can't understand and don't respect you, if you have never allowed yourself to watch his films, based merely on rumors or hearsay. That is just plain wrong. Fulci rules and will live forever in the hearts of his fans!!!!!!

The story begins as a deserted boat sails silently into New York Harbor. Unsuspecting cops looking for a little booty (and no not that kind) are attacked by a zombie. He is quickly shot (not in the head) and falls into the harbor leaving one cop dead. Can you see where this could be heading?

The story than changes course. Ann (Tisa Farrow) is called down to the boat, because it belongs to her father. She hasn't heard from him in a long time and decides to head off to the Caribbean Island of Matool. She is accompanied by a newspaper reporter Peter West (Ian McCulloch). Arriving on the island, they y find it infested with the walking dead. Oh no....the drums!!! Is it voodoo, or something else bringing these dead bastards back to life?

Dr Menard (Richard Johnson) works feverishly to find a cure, while leaving his super hot wife to died a gruesome death at the hand of the undead. Her eyeball puncturing scene is truly magical cinematic moment (shown in exquisite detail on my Zombie pics & sounds page). There is also a great underwater scene where a

zombie does battle with a shark. Tons of gore, but what do you expect from a zombie movie. But don't look behind you.....

The actor scheduled to play the underwater zombie got sick at the last minute and had to be replaced by the shark's trainer.

The Zombie script was based more on the films "I Walked with a Zombie", "Voodoo Island", and "The Walking Dead" than on Romero's "Dawn of the Dead".

The make-up effects were done by famed Italian, Gianetto De Rossi. The make-up for the zombies was caked on in stages and Fulci frequently referred to the extras as "walking flower pots".

Some people believe that "Zombie" would have been an excellent prequel, rather than a sequel.

Also known as "Zombie 2" in Italy, "Zombie Flesh Eaters" in the UK and "Island of the Walking Dead" elsewhere.

Zombie is currently banned in Finland and heavily censored in the UK.



Released as "Zombie 2" in most of Europe (as "Voodoo, Schreckensinsel der Zombies" (Voodoo, Horror Island of Zombies) in Germany, and "Zombie Flesh Eaters" in the UK) due to the popularity of Dawn of the Dead, which was released as "Zombie" by Argento. Followed up by three lesser non-sequels although I found "Zombie 3" quite entertaining. If you are into zombies the way I am, than this is a must see.

SNABBKURS I AD&D:

Egenskaper:

De sex egenskaperna är i tur och ordning: Styrka, Intelligens, Vishet, Smidighet, Fysik och Karisma. För människor ligger värdena mellan 3 och 18, med ett typvärde på 11, såvida man inte höjt sig på magisk väg. Krigare med 18 i styrka har något som kallas exceptionell styrka (1d100 poäng), 18,01 är mer än 18 men mindre än 19.

Level är ett mått på hur mycket man lärt sig (man samlar erfarenhetspoäng (XP) och när man nått en viss summa så kan man stiga en level). I teorin kan man stiga hur högt som helst.

Spells:

Om man skall lägga en spell, så får man inte förlora koncentrationen under den runda man lägger spellen. Man lyckas alltid med en spell (om man inte blir störd under rundan), och den tar sin verkan omedelbart.

Save:

I AD&D har de något som kallas Saving Throw, eller Save. När man sejvar (ursäkta stavningen) så slår man 1d20 över eller lika med ett visst värde (vilket beror på formen av attack) och lyckas man så undviker man det mesta eller allt av det man sejvar mot. Vanliga fall är förgiftning, förstening, förvandling och förtrollning.

Strid:

Samtliga inblandade i striden slår initiativ (1d10). Den som slår lägst börjar, vid lika sker handlingen samtidigt. Man slår en tärning. PC:erna har ett värde kallat THACO (To Hit AC0) (Ex. THACO=12). Man drar vad man slog på tärningen från THACO (Ex. man slår 14. THACO (12)-14=-2. Man träffar AC -2). Differensen är det AC man träffar. AC är som högst 10 och kan teoretisk gå ner hur långt som helst. Det är nämligen ett mått på hur bra rustning och skydd man har. Träffar man motståndarens AC eller lägre så slår man för skada. Denna beror dels på vilket vapen man har och dels på motståndarens storlek. Den skada man gör dras från motståndarens HP. När HP 0 så blir man medvetslös.

Tilläggas kan att om man slår "1" missar man alltid och om man slår "20" så träffar man alltid. Observera att alla modifikationer med ditt vanliga vapen och din vanliga rustning är medräknat i din **THACO**, ditt AC och din skada.

Alignment:

I AD&D har alla karaktärer ett alignment (ungefär livsåskådning). Detta består av två delar. Den ena delen beskriver hur man ställer sig till konceptet lag och ordning. Det finns tre alternativ: *Lawful*, *Neutral* och *Chaotic*. Den andra delen beskriver om man är god eller ond. Även här finns tre alternativ: *Good*, *Neutral* och *Evil*. Din PCs alignment är **Lawful Neutral**, och det beskrivs i reglerna så här:

"It is the view of this alignment that law and order give purpose and meaning to everything. Without regimentation and strict definition, there would be no purpose in the cosmos. Therefore, whether a law is good or evil is of no import as it brings order and meaning."

Detta alignment tar en medelväg mellan godhet och ondska. Detta, eftersom världens optimala harmoni och hela universum anses, av lawful neutrala, ha sitt enda hopp vilande på lag och ordning. Ondska och godhet är oväsentliga vid sidan av det förutbestämda syftet att bringa allt till förutsägbarhet och reglering.

PC 2:

Namn: **Nabosh**
 Klass: Cleric (*präst. Präster får ej använda vapen med egg, pga sin religion*)
 Level: 9
 Alignment: Lawful Neutral

STR: 13
 INT: 16
 WIS: 18
 DEX: 15
 CON: 14
 CHA: 12

THAC0: 14

AC: -6
 HP: 75
 XP: 257.180

Magiska saker:

Plate mail +4	Potion of Control Reptiles & Amphibians
Mace +2 (Skada: 1d6 +2)	Scroll: Neutralize Poison
Shield +3	Scroll: Create Water, Detect Evil
Lucern Hammer +2	Scroll: Purify Food & Drink, Snake Charm, Feign
+3 Ring of Protection	Death, Create Food & Water
Plate Mail +3 (Buren i ryggsäcken)	Scroll: Hold person, Silence 15' radius
Staff of the Serpent "Python"	Cloak of Elvenkind
Potion of ESP	Gauntlets of Swimming & Climbing
Potion of Climbing	

Övrig utrustning:

Slunga (Skada: 1d4 mot alla) med 27 stenar	Plate Mail
Helig symbol: Gudinnan Nike (Bevingad kvinna)	Mace
5 torches	2 Mirrors
2 flasks of oil	Backpack
50' rope	Large Sack
12 iron spikes	Tinderbox
Hammer	Waterskin

Speciella förmågor:

Kan fördriva vandöda med sin heliga symbol: Skeleton, Zombie (Förstör automatiskt 1d6+2d4 st), Ghoul, Shadow, Wight (Förstör automatiskt 1d6 st), Ghast, Wraith (Fördriver automatiskt 1d6 st), Mummy (4-20), Spectre (7-20), Vampire (10-20), Ghost (13-20), Lich (16-20), Special * (19-20)

* Med 'Special' menas varelser av typen demoner eller djävlar.

SPELLS:

Silence 15' radius (*Skapar en aura av tystnad med 15' radie. Centrum är inom 12 tum från dig.*)
 Remove curse (*Tar bort en förbannelse som lagts på den person du berör*)
 Cure Disease (*Tar bort en sjukdom, även en magisk, på den person du berör*)

Övriga spells är lagda innan i äventyret.

Beskrivning av Naboshs magiska föremål:

+3 RING OF PROTECTION

Denna ring förbättrar bärarens AC och save med 3. Bär man en magisk rustning förbättrar ringen inte AC.

STAFF OF THE SERPENT "PYTHON"

Staven fungerar som ett +2 vapen och ger 3-8 i skada vid träff. Slänger prästen staven på marken förvandlas den från en 1.80 lång stav till en 25' lång (ca 7,5 meter) boaorm (AC 3, 49 hp). Ormen kommer att krama sitt offer om den får in en träff (THACO: 13) för 4-10 hp i skada tills dess att antingen ormen eller hans offer är förstörd. Ormen återvänder till sin ägare om han så kommenderas. Dödas ormen förstörs staven.

POTION OF ESP

Ger den som dricker tankeläsningförmåga i 5d8 rundor (5-40 minuter). Man kan bara läsa ett offers tankar i taget, och förmågan stoppas av 50 cm sten, 5 cm metall (utom bly) och aldrig så lite bly. Varelsers utan tankeförmåga kan man ej läsa.

POTION OF CLIMBING

Med denna potion i sig kan man klättra med bara 1% risk att falla, om man inte bär väldigt mycket.

POTION OF CONTROL REPTILES AND AMPHIBIANS

Den som druckit denna potion kan kontrollera 5-20 små reptiler/amfibier, 3-12 medium reptiler/amfibier och 1-4 stora sådana.

CLOAK OF ELVENKIND

Alvmantel, gör bäraren i det närmaste osynlig för blotta ögat i vildmarken. Man har 95% chans att undgå upptäckt i en grotta, men magiskt upplyst rum ger bara 50% chans att undgå upptäckt.

GAUNTLETS OF SWIMMING & CLIMBING

Med dessa handskar kan man simma väldigt fort, och klättra med 95% chans att undvika att falla.

SPELL SCROLLS:

Följande effekter har de besvärjelser som finns på Naboshs scrolls:

Neutralize Poison: Neutraliserar gift på en mottagare

Create Water: Skapar 20 liter vatten.

Detect Evil: Kastaren kan se onska (evil alignment, ond magi etc.) inom 12"

Purify Food & Drink: Gör ruttet, förgiftat eller på annat vis otjänlig föda/dryck tjänlig.

Snake Charm: Charmar ormar (1 eller fler med totala hit points lika med prästens egna)

Feign Death: Kastaren eller vald mottagare kan gå in i koma i 12 rundor, med sänkta kroppsfunktioner

Create Food & Water: Skapar mat och vatten tillräckligt för 9 man i en dag.

Hold Person: Paralyserar 1-3 humanoider i 7 rundor.

Silence 15' radius: som din egen spell

Karaktär 3:

Per-Johan "Bonzo" Bergh

Du är 15 år. Sedan din storebror Magnus lånade hem en ABC80 från sin skola så har du varit såld på datorer. Du började tjata på dina föräldrar att de skulle köpa en dator till dig, men innan de vecknade så visade det sig att Magnus köpte en VIC20 med floppydisk. Den använde du så ofta du kunde, och du kan programmera ganska bra och har lärt dig alla sätt att kringgå de begränsade minnesresurser som datorn har (3,5 K oexpanderat)

Du älskar att spela dataspel, gärna av "Shoot'em up"-karaktär. Dina klasskamrater Anders, Carl, Mauritz och Ingmar och deras kompis Morgan kommer ofta och spelar tuffa dataspel. Mauritz brorsa lärde er spela rollspel, och det visade sig vara nästan lika häftigt.

Förra året flyttade Magnus till Linköping där han skulle läsa data på universitetet, och till din glädje så fick du hans dator. Du har dock funderat på att ta ett sommarjobb och köpa en ny dator. Din kompis Peter har nämligen köpt en Sinclair QL och den är verkligen bra. Du funderar på att köpa en sådan, eller kanske ännu hellre en Z88 Portfölj-PC. Du har redan börjat tjata på dina föräldrar om denna, och kanske kanske kan du få en sådan i jul.

Just det, du kallas "Bonzo" eftersom du har fastnat för ett kul tyskt dataspel på VIC20, där en man som heter Bonzo skall klättra runt på en massa stegar och hämta guldsäckar, samtidigt som några fula monster försöker hindra dig.

Familj:

Magnus är fem år äldre än dig, men du har också en 13årig syster Ida. Hon är en riktig pest, som snokar i ditt rum och är allmänt jobbig. Inte var du väl lika jävlig mot Magnus, eller?

Hur Bonzo är som rollspelare:

Du älskar dataspel, och det roligaste med rollspel är alla strider där du kan slå massa tärningar och slå ihjäl så mycket monster som möjligt. Det är mycket enkelt: rör det sig är det en fiende, och skall dö. Rör det sig inte, så börjar det säkert att röra sig senare...

Givetvis måste tärningarna skakas noggrant innan du slår dem, allt för att du skall kunna överföra kraft till dem.

(skulle man kategorisera Per-Johan så skulle han i så fall tillhöra gruppen Stridspittar)

När vikten är viktig . . .

Z88 Portfölj-PC från Clive Sinclair . . .

ÅRETS SUCCÉ
3.990:—
 exkl. moms o. frakt

- Program ingår för Ordbehandling, kalkyl, register och tidsplanering.
- Kan läsa från och skriva data till MS-DOS datorer och program, t. ex. WORDSTAR, LOTUS, WORD PERFEKT m. fl.
- Kan ha mer än 3MB minne.
- Stor som ett A4-block.
- Väger 0.9 kg.



En önskedröm??

Hur många av oss som arbetar med en PC har väl inte någon gång önskat att vi kunnat ta den med oss?

Visst finns det bärbara MS-DOS datorer, men de väger bly. Tunga accumulatorer och tunga diskdrivar. Dessutom är de stora och olympliga, bärväska med axelfrem är ett måste.

Behöver verkligen en portabel dator vara IBM-kompatibel och arbeta under MS-DOS??

Naturligtvis inte!!

Diskdrivar används för att lagra program och data när datorn är avstängd. Om datorn i stället har ett minne där data inte försvinner när strömmen slås av behövs inte drivarna.

Om datorn inte behöver några diskdrivar finns inte heller något behov av IBM-kompatibilitet. Det som behövs är att enkelt och snabbt kunna flytta data mellan portabel och PC:n.

Z88 Portfölj-PC:n.

Sir Clive Sinclair, mannen som startade datorboomen 1980 med ZX-80 och blivit adlad för sina insatser inom den engelska datorindustrin har gjort det igen, Z88 Portfölj-PC:n!!

Den är inte större än ett A4-block, bara dubbelt så tjock och väger 900 gram. Det finns ingen portfölj där den inte ryms.

Trots detta har den ett fullstort mycket lättskrivet tangentbord. Du kan välja om Du skall ha tangent-klick eller ej. Den är alltså mycket diskret på sammanträdet eller flygresan.

Mer än 3.000.000 teckens minne.

Minnets är av CMOS-typ vilket innebär att batterierna räcker för att behålla data i minnet ett helt år. Z88 kan dessutom själv program mera EPROM. Detta är en typ av minne som inte behöver någon ström för att behålla data. Z88 kan hantera mer än 3 Mega Byte minne eller ca 1.500 fullskrivna A4 sidor text. Detta är Winchester-kapacitet, det behövs ingen tung diskdrive!!

Inbygga program.

Z88 kommer till Dig färdig för användning med programmet "Pipe-Dream", för Ordbehandling, Kalkyl, Register, Dagbok med Tidsplanering och Alarm. Programmen är helt integrerade. Kalkylen kan t.ex. utföras direkt i ett dokument. Dessutom ingår Kalender, klocka och kalkylator med sortomvandling t. ex. miles/km.

Kristallklar, tydlig skärm.

Z88 har en "Super Twisted" LCD skärm. Detta är det bästa inom strömsnål display-teknik som kan uppbringas idag. Skärmen är uppdelad i flera fönster. Huvudfönstret visar 8 rader med 80 tecken/rad. Det finns också ett hjälpfönster som visar ett helt dokument där varje bokstav visas med en punkt. Detta ger en god överblick och en markering visar var på dokumentet huvudfönstret befinner sig.

Kommunikation med IBM-världen.

Till Z88 finns PC-link, en kabel och PC-diskette klara att användas. Sätt i kabeln och disketten, några tangenttryckningar och Du har Dina data lagrade i PC:n eller Z88:n. Naturligtvis kan Du också använda modem via telefonnätet.

Tekniska data:

Processor: Zilog Z-80.

Operativsystem: Eget med adressering av upp till 4 Mega Byte. Support för filöverföring till MS-DOS.

BBC-BASIC och ASSEMBLER ingår.

Programvara: "Pipe-Dream", integrerad Ordbehandling, Kalkyl, Register, Dagbok med Tidsplanering och Alarm.

Minne: DRAM: 32K Bytes.

PROM: 1 Megabit.

Minnesutbyggnad: 3 Mega Byte i form av RAM och PROM. Moduler om 32K och 128K Byte. 1M Byte-moduler under utveckling.

Datalagring: Inbyggd EPROM-programmerare för minnesmoduler.

Display: "Super-Twisted" LCD med reglerbar kontrast. Huvudfönster 80 tecken/8 rader. Hjälpfönster med "Bit"-visning av helt dokument och separat funktionsfönster.

Tangentbord: Fullstort ej störande genom avstängbart tangent-klick.

Strömförsörjning: 4 st. "AA" batterier. 20 timmars drifttid. Minnet hålls strömförsörjt under 1 år i "Stand-Bye" läge. Uttag finns för nätaggregat.

Kommunikation: RS-232C med fullständig signalering. Även "Split-Speed" 75/1200 Baud.

Skrivare: Seriell skrivare ansluts till RS-232C porten.

Modem: Ansluts till RS-232C porten.

Utbyggnad: Yttre bussanslutning för framtida utbyggnad.

Tillbehör: PC-link, kabel och diskette. Bordsraderare för EPROM.

Storlek: 290 x 210 x 22 mm.

Vikt: 0.9 kg.

EUROSALE

Box 11032

500 11 BORÅS

Kontakta oss för ytterligare information.

Härmed beställs st datorer enl. ovan.

Firma

Adress Tel.

Beställare

SNABBKURS I AD&D:

Egenskaper:

De sex egenskaperna är i tur och ordning: Styrka, Intelligens, Vishet, Smidighet, Fysik och Karisma. För människor ligger värdena mellan 3 och 18, med ett typvärde på 11, såvida man inte höjt sig på magisk väg. Krigare med 18 i styrka har något som kallas exceptionell styrka (1d100 poäng), 18,01 är mer än 18 men mindre än 19.

Level är ett mått på hur mycket man lärt sig (man samlar erfarenhetspoäng (XP) och när man nått en viss summa så kan man stiga en level). I teorin kan man stiga hur högt som helst.

Spells:

Om man skall lägga en spell, så får man inte förlora koncentrationen under den runda man lägger spellen. Man lyckas alltid med en spell (om man inte blir störd under rundan), och den tar sin verkan omedelbart.

Save:

I AD&D har de något som kallas Saving Throw, eller Save. När man sejvar (ursäkta stavningen) så slår man 1d20 över eller lika med ett visst värde (vilket beror på formen av attack) och lyckas man så undviker man det mesta eller allt av det man sejvar mot. Vanliga fall är förgiftning, förstening, förvandling och förtrollning.

Strid:

Samtliga inblandade i striden slår initiativ (1d10). Den som slår lägst börjar, vid lika sker handlingen samtidigt. Man slår en tärning. PC:erna har ett värde kallat THACO (To Hit AC0) (Ex. THACO=12). Man drar vad man slog på tärningen från THACO (Ex. man slår 14. THACO (12)-14=-2. Man träffar AC -2). Differensen är det AC man träffar. AC är som högst 10 och kan teoretisk gå ner hur långt som helst. Det är nämligen ett mått på hur bra rustning och skydd man har. Träffar man motståndarens AC eller lägre så slår man för skada. Denna beror dels på vilket vapen man har och dels på motståndarens storlek. Den skada man gör dras från motståndarens HP. När HP 0 så blir man medvetslös.

Tilläggs kan att om man slår "1" missar man alltid och om man slår "20" så träffar man alltid. Observera att alla modifikationer med ditt vanliga vapen och din vanliga rustning är medräknat i din THACO, ditt AC och din skada.

Alignment:

I AD&D har alla karakterer ett alignment (ungefär livsåskådning). Detta består av två delar. Den ena delen beskriver hur man ställer sig till konceptet lag och ordning. Det finns tre alternativ: *Lawful*, *Neutral* och *Chaotic*. Den andra delen beskriver om man är god eller ond. Även här finns tre alternativ: *Good*, *Neutral* och *Evil*. Din PCs alignment är **Neutral Good**, och det beskrivs i reglerna så här:

"Creatures of this alignment see the cosmos as a place where law and chaos are merely tools to use in bringing life, happiness and prosperity to all deserving creatures. Order is not good unless it brings this to all; neither is randomness and total freedom desirable if it does not bring such good"

En NG anser typ "Det måste finnas vissa regleringar i kombination med friheter för världens bästa."

PC 3:

Namn: **Hushte**
 Klass: Ranger (typ utbygdsjägare)
 Level: 9
 Alignment: Neutral Good

STR: 18, 94 %
 INT: 16
 WIS: 17
 DEX: 13
 CON: 16
 CHA: 9

THAC0: 6

AC: -7
 HP: 70
 XP: 314.337

Magiska saker:

Longsword +4 (Skada: 1d8+9 ; 1d12+9 mot stora varelser)
 Plate mail +4
 Longbow +1 med 36 pilar (Skada: 1d6 mot alla) (THAC0 med båge: 11)
 Potion of levitation
 Dagger +1
 Arrow of Slaying elementals
 Rod of Smiting

Wand of Negation
 Scroll: Protection from Petrification
 Ring of Swimming
 +3 Ring of Protection
 Shield +2
 Javelin +2
 Longsword +2, Giant Slayer
 +2 Whip of Power

Övrig utrustning:

10' pole
 Hooded Lantern
 Brännjärn
 Boomerang

3 Koger
 15 Wax Candles
 Large Sack

Speciella förmågor:

Kan attackera tre gånger på två rundor.

SPELLS:

Feather fall (Får dig och alla inom 18 cm att falla som en fjäder)

Resten är använda tidigare i äventyret

Beskrivning av Hushtes magiska föremål:

POTION OF LEVITATION

Den som dricker denna kan levitera under 5-8 turns (1 turn är 10 minuter). Man kan stiga uppåt med en hastighet av 20'/runda (1 runda är 1 minut)

ARROW OF SLAYING ELEMENTALS

Denna pil fungerar som en +3 pil (förstörs om den träffar sitt offer), men om den träffar en elementar så förintas elementaren omedelbart.

ROD OF SMITING

Denna stav fungerar som ett +3 magiskt vapen och ger 4-11 (1d8+3) i skada. Mot alla golem gör den 8-22 (2d8+6) i skada, men detta drar 1 "charge" från staven. Slår man 20 eller mer "To Hit" så förintas golemen direkt. Staven ger också varelser från de yttre planen (demoner, djävlar etc.) vanlig skada, fast får man 20 eller bättre på To Hit, dras en charge och skadan tredubblas.

WAND OF NEGATION

Denna stav kan motverka magiska effekter. Alla effekter från andra Wands negeras omedelbart, medan andra former av magiska effekter löper 75% risk att upphöra. Denna stav aktiveras genom att man riktar den mot målet.

SCROLL: PROTECTION FROM PETRIFICATION

En cirkel med 10' radie runt scrollens läsare skyddar fullständigt denne och alla inom cirkeln mot alla attackformer vilka kan förstena. Skyddet varar i 5d4 rundor.

RING OF SWIMMING

Denna ring gör att bäraren kan simma med mycket hög hastighet (om han bär passabel klädsel). Han kan också dyka i vattnet från upp till 15 meter utan minsta risk för skada, så länge vattendjupet är minst 40 cm per 3 meter dykta. Bäraren kan också hålla andan under vatten i upp till 4 minuter utan minsta problem. Han kan simma i upp till 4 timmar utan vila och kan hålla sig flytande under alla förhållanden (utom rent tyfonlika).

+3 RING OF PROTECTION

Denna ring förbättrar bärarens AC och save med 3. Bär man en magisk rustning förbättrar ringen inte AC.

LONGSWORD +2, GIANT SLAYER

Detta svärd är +3 mot alla jättar, ettin, ogre mage eller titan. Mot alla riktiga jättar (hill, stone, frost, fire, cloud och storm) ger svärdet dubbel skada (dvs 2-24 +3)

+2 WHIP OF POWER

Användaren får +2 To Hit, och har följande effekter (enligt denna tabell)

Offrets AC: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 (el. bättre)

Mod. På effekt: +5 +3 +2 0 0 -1 -2 -5 -7

Effekt (1d12): ≤1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14+

Skada: L P P XP XP B S 1 1,P 2 2,P 3,P 3,XP 3,XP

L=Loss; Piskan fastnar, och användaren tappar denna. P=Pain; Offret attackerar med -1 sin nästa attack
XP= Extreme Pain; Offret attackerar med -2 under en hel stridsrunda. B=Blinding; Offret förlorar synen under 2d4 rundor. S=Stun; Offret blir "stunned" 1d6 rundor, och kan ej attackera. #= så många poäng i skada. P och XP förhindrar spellkastning under 1 runda. S förhindrar spellkastning under hela tiden man är stunned.

Karaktär 4:

Mauritz "Mowits" Lindgren

Du är 15 år. Du var alltid minst av pojkarna i låg- och mellanstadiet, men när du kom in i puberteten sköt du i höjden, så att du nu är bland de allra längsta, fast väldigt gånglig. När din sex år äldre bror Örjan började Naturvetenskaplig linje på Gymnasiet, så inträffade det ofta att han kom hem väldigt sent från skolan. Mamma var orolig, och kontaktade skolan eftersom hon trodde han hamnat i dåligt sällskap, men det visade sig att de bildat en rollspelsförening på skolan, och han satt och spelade rollspel hela kvällarna. Han förklarade lite hur det gick till, och en vacker dag samlade du ihop ett gäng kompisar: Anders Lannér, Carl Magnusson, Ingmar Svensson och Bonzo, så att han skulle lära er spela rollspel. Detta visade sig vara väldigt kul, och ni spelar nu så ofta ni kan, ofta hela helgerna och närhelst ni är lediga. Snart anslöt sig också din granne Mogge, han som har en så ultrahäftig video. Ni har ofta varit och sett fräna filmer hemma hos honom. Du gillar skräckfilmer även om du mår dåligt efter att ha sett den helhemska *House by the Cemetery*.

Rollspel är dock inte ditt enda intresse. Du älskar musik, och kan diskutera det både länge och väl. Du är något av allätare, men har en viss förkärlek för den kommersiella, populära musiken. Ditt favoritradioprogram är TRACKS, med hjälten Kaj Kindvall, och just nu har du kärat ner dig i de fruktansvärt begåvade (?) sångerskorna Samantha Fox och Sabrina, två damer med ypp(er)liga (b)röstresurser.

Familj:

Din 21 åriga bror Örjan bor numera i Linköping. Du har även en 26 årig syster, Anna, som studerar i Paris. Avslutningsvis har du en 12 årig lillebror Tommy, som också verkar intressera sig för rollspel. Sist och minst är katten Einstein, en mycket självständig katt.

Hur Mowits är som rollspelare:

Du spelar rollspel för att ha kul. Kommer du på ett kul skämt, så säger du det genast. Kan man lösa ett problem i spelet på flera sätt, försöker du alltid hitta det roligaste. Du gillar också att prata om ovidkommande saker utanför spelet.

Det händer ganska ofta att dina karaktärer börjar kivas med andra karaktärer. Det är nästan roligare med småkäbbel inom gruppen än med det övriga rollspelet. Du har till och med döpt din nya karaktär till "Skinkan" eftersom någon säkert kommer att bli irriterad. (När allt kommer omkring kunde du ju ha döpt honom till Körven i stället, eller hur?)

Tracks

Trackslistan 871017

Trackslistan med Kaj Kindvall sänds varje lördag i P3 14.03-16.00

VP	Tidigare			AV	Artist	Titel
1	1	1	2	5v	GLENN MEDEIROS	NOTHING'S GONNA CHANGE MY LOVE FOR YOU
2	7	-	-	2v	TRANCE DANCE	DON'T SAY GO
3	2	5	-	3v	MICHAEL JACKSON	BAD
4	5	13	-	3v	LILI & SUSSIE	OH MAMA
5	6	18	-	3v	DEF LEPPARD	ANIMAL
6	10	16	-	3v	MADONNA	CAUSING A COMMOTION
7	3	4	12	4v	JOHNNY HATES JAZZ	I DON'T WANT TO BE A HERO
8	4	3	4	5v	RICK ASTLEY	NEVER GONNA GIVE YOU UP
9	14	-	-	2v	BEE GEES	YOU WIN AGAIN
10	-	-	-	1v	MARIE FREDRIKSSON	EFTER STORMEN
11	-	-	-	1v	DALTON	YOU'RE NOT MY LOVER (BUT YOU WERE LAST NIGHT)
12	13	14	-	3v	BON JOVI	NEVER SAY GOODBYE
13	17	-	-	2v	BRUCE SPRINGSTEEN	BRILLIANT DISGUISE
14	-	-	-	1v	CLIFF RICHARD	SOME PEOPLE
15	9	6	9	4v	ORUP	JAG BLIR HELLRE JAGAD AV VARGAR
16	-	-	-	1v	SANDRA	EVERLASTING LOVE
17	-	-	-	1v	LEVEL 42	IT'S OVER
18	12	15	19	4v	T'PAU	HEART AND SOUL
19	11	8	11	5v	NASA	THE BIRD
20	-	-	-	1v	KISS	CRAZY CRAZY NIGHTS
Bubblare					SUZANNE VEGA	TOM'S DINER
Bubblare					VISITORS	DO, DO, DO, DO (YOU LOVE HER)
Bubblare					SUZZIE'S ORKESTER	VILL INTE FÖRLORA DIG

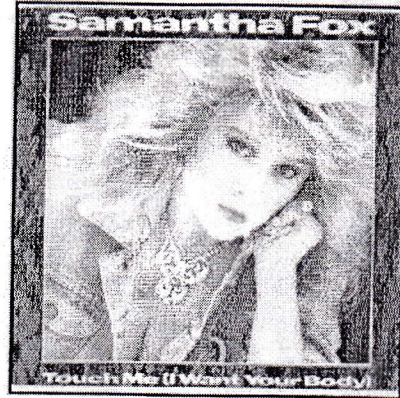
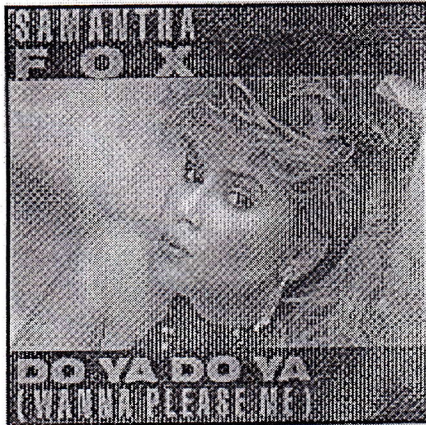
1987 SEPTEMBER

- 1** Michael Jacksons LP *Bad* ges ut, hans första efter *Thriller* 1983.
- 4** Trummisen Mike Joyce lämnar Smiths och gruppen är därmed ett steg närmare upplösning.
- 6** Clem Burke, tidigare trummis i Blondie, går in som ny medlem i Ramones. Redan efter en vecka slutar han emellertid då han inte kommer överens med de övriga.
- 10** Smiths är definitivt splittrade. Sångaren Morrissey får ett solokontrakt med EMI.
- 11** Reggae-sångaren Peter Tosh skjuts till döds i sitt hem i Kingston, Jamaica. Han bildade tillsammans med Bob Marley och Bunny Wailer gruppen Wailers 1963. Sedan 1974 var han soloartist. Han blev 42 år gammal.
- 12** Soundtracket till *La Bamba* är LP-etta i USA. Los Lobos framför albumets flesta spår och deras singel *La Bamba* blir en världshit. • Michael Jackson börjar en världsturné med en konsert i Tokyo. Turnén fortsätter därefter till Australien, Nya Zeeland, Nordamerika och Europa.
- 18** Peter Gabriels video till *Sledgehammer* får inte mindre än tio av 20 pris vid MTV:s Video Awards-utdelning i New York.
- 19** Två amerikanska hip-hop-artister dödas. I South Bronx, New York, skjuts Scott La Rock i huvudet och i Philadelphia knivsticks Shawnie G på en tunnelbanestation av ett gäng som försökt ta hans mörka solglasögon ifrån honom. Kroppen hittades tre dagar senare nere i tunnelbanan.
- 21** Bruce Springsteen ger ut singeln *Brilliant Disguise*. • Basisten Jaco Pastorius avlider, 35 år gammal, i Fort Lauderdale, Florida. Han hade legat i koma i en vecka efter att ha blivit nedslagen utanför en nattklubb. Han blev känd i mitten av 70-talet för sina insatser i gruppen Weather Report och ansågs då vara en av jazzbasens stora förnyare.
- 25** John Cougar Mellencamp ger ut LP:n *The Lonesome Jubilee* i England. • Mike Oldfield kommer med LP:n *Islands*, hans första på tre år.

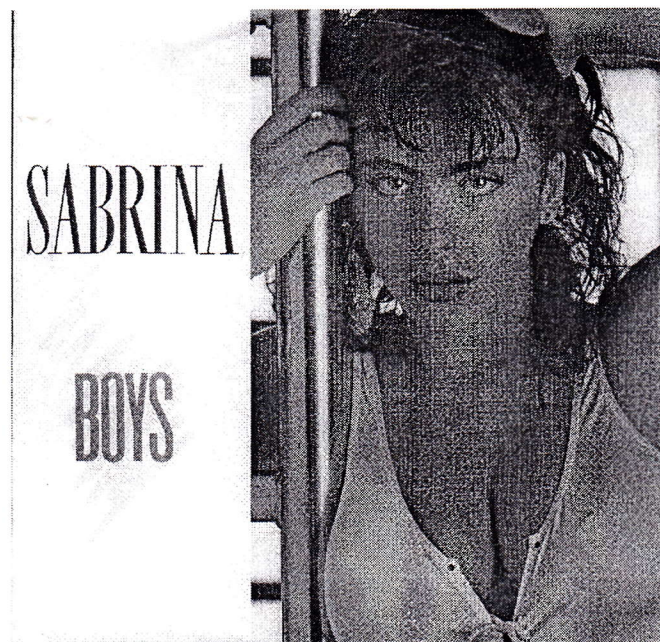
238

1987 OKTOBER

- 3** Primitives sparkar trummisen Pete Tweedy. Anledningen var att Tweedy visat alltför stor grymhet mot sångerskan Tracy Tracys katter.
- 8** B B King kommer till Storbritannien för en turné. Han kan nu fira 40-årsjubileum i showbusiness.
- 9** Bruce Springsteen ger ut LP:n *Tunnel Of Love*. Endast i några få av låtarna använde han fullt komp, och i mångt och mycket innebar albumet en återgång till den mer akustiska och nedtonade musikstil Springsteen hade på LP:n *Nebraska* från 1982.
- 10** Wilson Pickett skriver skivkontrakt med Motown. Den 46-årige soulveteranen var samtidigt anklagad i New Jersey för olaga vapeninnehav.
- 13** Sting ger ut dubbelalbumet *...Nothing Like The Sun*.
- 15** David Bowie anklagas av 30-åriga Wanda Nichols från Dallas för våldtäkt. Det skulle ha skett när han var på turné, och kvinnan påstod att Bowie skulle ha sagt till henne att hon härmed hade smittats av en aidsjuk. Han friades senare utan rättegång.
- 16** Dave Robinson avgår som VD för Stiff Records. Han hade varit bolagets ledande kraft de senaste tio åren och var en av dess grundare. Bolaget togs nu över av Jill Sinclair och Chris O'Donnell från ZTT Records. Stiff hade knappt en enda artist kvar i stallet sedan Pogues lämnat dem.
- 17** Big Trouble, tjejkvartett från Los Angeles, får en första hit på Hot 100 med *Crazy World*. Singeln var producerad av Giorgio Moroder.
- 26** Robbie Robertson, f d The Band, ger ut sin allra första solo-LP *Robbie Robertson*. Låten *Fallen Angel* är en hyllning till döde The Band-medlemmen Richard Manuel och här medverkar bl a Peter Gabriel. På låtarna *Testimony* och *Sweet Fire Of Love* har han hjälp av hela U2.
- 29** Woody Herman, känd storbandsledare dör, 74 år gammal.



Date	Chr	Date	Pos	Artist & Record Title	Label	Number
				the group in 1975 with all new members thou he still used original member keyboardist Bob Gaudio in the recording studio. Gaudio wrote "Who Loves You" (1975) and "December, 1963 (Oh, What A Night)" (1975) which gave them a giant comeback with a much heavier, disco oriented sound.		
				Singles		
760426	6	760511	11	December, 1963 (Oh, What A Night)	Warner Bros.	WBS 8168
760621	4	760706	14	December, 1963 (Oh, What A Night)	Warner Bros.	WBS 8168
				Albums		
760621	2	760621	43	Who Loves You	Warner Bros.	BS 2900
				49ERS		
				Italian male producer Gianfranco Bertolotti.		
				Singles		
900221	8	900314	8	Touch Me	Beat Box	BB 7230
900328	2	900328	17	Don't You Love Me	Beat Box	BB 7211
				Albums		
900328	6	900328	41	49ers	Beat Box	BB 9058
				Samantha FOX		
				UK female pop vocalist/topless model born 1966 in London. First appeared as topless model on the legendary page three in the London newspaper The Sun. Recording debut and first hit was "Touch Me (I Want Your Body)" (1986). Today based in the US.		
				Singles		
860430	18	860709	1	Touch Me (I Want Your Body)	Jive	FOXY 1
860813	10	860827	1	Do Ya Do Ya (Wanna Please Me)	Jive	FOXY 2
870603	8	870617	7	Nothing's Gonna Stop Me Now	Jive	FOXY 5
				Albums		
860813	12	860813	5	Touch Me	Jive	HIP 39
870114	2	870114	31	Touch Me	Jive	HIP 39
870729	6	870729	14	Samantha Fox	Jive	HIP 48
881130	2	881130	50	I Wanna Have Some Fun	Jive	HEP 72



SNABBKURS I AD&D:

Egenskaper:

De sex egenskaperna är i tur och ordning: Styrka, Intelligens, Vishet, Smidighet, Fysik och Karisma. För människor ligger värdena mellan 3 och 18, med ett typvärde på 11, såvida man inte höjt sig på magisk väg. Krigare med 18 i styrka har något som kallas exceptionell styrka (1d100 poäng), 18,01 är mer än 18 men mindre än 19.

Level är ett mått på hur mycket man lärt sig (man samlar erfarenhetspoäng (XP) och när man nått en viss summa så kan man stiga en level. I teorin kan man stiga hur högt som helst.

Spells:

Om man skall lägga en spell, så får man inte förlora koncentrationen under den runda man lägger spellen. Man lyckas alltid med en spell (om man inte blir störd under runden), och den tar sin verkan omedelbart.

Save:

I AD&D har de något som kallas Saving Throw, eller Save. När man sejvar (ursäkta stavningen) så slår man 1d20 över eller lika med ett visst värde (vilket beror på formen av attack) och lyckas man så undviker man det mesta eller allt av det man sejvar mot. Vanliga fall är förgiftning, förstening, förvandling och förtrollning.

Strid:

Samtliga inblandade i striden slår initiativ (1d10). Den som slår lägst börjar, vid lika sker handlingen samtidigt. Man slår en tärning. PC:erna har ett värde kallat THACO (To Hit AC0) (Ex. THACO=12). Man drar vad man slog på tärningen från THACO (Ex. man slår 14. THACO (12)-14=-2. Man träffar AC -2). Differensen är det AC man träffar. AC är som högst 10 och kan teoretisk gå ner hur långt som helst. Det är nämligen ett mått på hur bra rustning och skydd man har. Träffar man motståndarens AC eller lägre så slår man för skada. Denna beror dels på vilket vapen man har och dels på motståndarens storlek. Den skada man gör dras från motståndarens HP. När HP 0 så blir man medvetslös.

Tilläggas kan att om man slår "1" missar man alltid och om man slår "20" så träffar man alltid. Observera att alla modifikationer med ditt vanliga vapen och din vanliga rustning är medräknat i din THACO, ditt AC och din skada.

Alignment:

I AD&D har alla karaktärer ett alignment (ungefär livsåskådning). Detta består av två delar. Den ena delen beskriver hur man ställer sig till konceptet lag och ordning. Det finns tre alternativ: *Lawful*, *Neutral* och *Chaotic*. Den andra delen beskriver om man är god eller ond. Även här finns tre alternativ: *Good*, *Neutral* och *Evil*. Din PCs alignment är **Lawful Evil**, och det beskrivs i reglerna sålunda:

"Obviously, all order is not good, nor are all laws beneficial. Lawful evil creatures consider order as the means by which each group is properly placed in the cosmos, from lowest to highest, strongest first, weakest last. Good is seen as an excuse to promote the mediocrity of the whole and suppress the better and more capable, while lawful evilness allows each group to structure itself and fix its place as compared to others, serving the stronger but being served by the weaker."

En LE respekterar lag och ordning, men liv, skönhet, sanning, frihet och dylikt anses som värdelöst, eller åtminstone föraktas. Genom att vidhålla skärpt disciplin hoppas en LE på att påtvinga sitt förtryck å världen.

PC4:

Namn: **Skinkan**
Klass: Fighter
Level: 7
Alignment: Lawful Evil

STR: 17
INT: 16
WIS: 16
DEX: 15
CON: 15
CHA: 14

THAC0: 11

AC: 2
HP: 55
XP: 118.553

Magiska saker:

Two-handed sword +2 (Skada: 1d10+5 ; 3d6+5 mot stora varelser)
Shield +1 (Kan inte användas med tvåhandssvärd, AC blir 0 med sköld)
Dagger +1

Övrig utrustning:

Longbow med 40 pilar (Skada: 1d8; THAC0 med bågen: 0,; 14)
Plate mail

Speciella förmågor:

Kan attackera 3 gånger på 2 rundor

Karaktär 5:

Ingmar "Svensson" Svensson

Du är 15 år, och har alltid varit en inbunden bokmal, eftersom du hade klen hälsa när du var liten. Eftersom din mor är engelska, så började du tidigt läsa böcker på engelska. När du så läste *Sagan om Ringen* var det klippt. Ditt intresse för engelsk fantasy litteratur var väckt, och du försöker läsa allt du kan. Favoritförfattare är Michael Moorcock. Du läser givetvis svensk fantasy också, och är själagläd att Äventyrsspel beslutat sig att börja med fantasyböcker. Ännu så länge bara Conan, men det blir väl fler författare. När dina klasskamrater Anders, Per-Johan, Mauritz och Carl lärde sig spela rollspel så var även du med, och fann något som till och med överträffade böckernas värld bitvis. Senare har också Mauritz' granne Mogge börjat spela med er.

Familj:

Du är enda barnet till Rolf och Amy Svensson, och eftersom du ofta var sjuk som liten, och dessutom björkpollenallergiker, så har din mor blivit lite av överbeskyddande. Du tycker det är ganska jobbigt att hon behandlar dig som en barnunge. Du hoppas hon snart växer ifrån det. Hon är till och med ängslig för att det skall hända något när ni går hem från era rollspelsessioner, så hon har gett dig en ficklampa att lysa dig fram med. Något som du givetvis struntar blankt i. Hon har också upprepade gånger varnat för det fruktade Hultagänget, ett antal stora killar som dricker öl och trakasserar nattvandrare, men dessa har du lyckats undvika.

Hur Svensson är som rollspelare:

Du har insett något som de andra förhoppningsvis snart inser också. Rollspelet har en dimension utanför strid och action. Du har börjat tillverka karaktärer med speciell personlighet, speciellt utseende och även genomarbetad bakgrund. En karaktär skall kännas som en god vän och inte en massa siffror på ett papper. Tänk vad bra om de andra insåg att det kan vara intelligent att prata med de man möter innan man slår ihjäl dem.

När du läste om Houri i White Dwarf, så visade du genast Anders denna artikel, och han förälskade sig genast i den ursnygga, lättklädda och sexiga brud som illustrerade artikeln. Han godkände denna klass utan omsvep, och du gjorde genast en sådan – eftersom de är näst intill odugliga på att slåss, och därför tvingar dig att hitta alternativa lösningar. Det är också en utmaning att spela en tjej.

MICHAEL MOORCOCK OCH HANS VÄRLD(AR)

Av: Jesper Almén

Om man ska tala om fantasy- eller sword & sorcery-genren kommer näst fyra namn på tungan – Tolkien, Fritz Leiber, Tanith Lee och Michael Moorcock.

Michael Moorcock har hört till de ledande författarna inom genren sedan slutet av sextiotalet. Han är en kultfigur för tusentals fans över hela världen, men främst i England och USA, och han ligger bakom succéer som berättelserna om *Elric of Melniboné*, *Hawkmoon* och *Corum*. Han föddes i London 1939 och blev vid sexton års ålder redaktör för *Tarzan Magazine*, för att sedan ta över ledningen för *The Sexton Blake Library*. Han har hunnit med över 50 romaner, otaliga noveller och en skiva med rockmusik!

Moorcocks tidigare noveller rörde sig inom deckargenren och dit har han då och då återvänt, men hans största succéer finner man inom fantasy och science fiction.

I sin första SF-roman, *The Sundered Worlds*, (återutgiven 1965 under namnet *The Bloodred Game*), introducerade han termen 'Multiverse', något som har kommit att återkomma i nästan samtliga av hans verk därefter. Med Multiverse menar Moorcock ett universum med samexisterande parallellvärldar, som man kan färdas mellan, och som ibland förstör varandra. Detta ger fascinerande effekter när man läser en berättelse av Moorcock, och hjälten plötsligt kan kastas in i en värld från någon annan av hans romaner, och kanske träffa på dess hjältar. Detta märks mest i *Eternal Champion*-serien. I de flesta av Moorcocks verk står kampen mellan ordning och kaos. *The Eternal Champion* är en kämpe som i olika tider, världar och skepnader kämpar för att ordning ska segra över kaos. *The Eternal Champion* uppträder som Elric, Corum, Erekosé, Hawkmoon, John Daker, Jerry Cornelius, m.fl. Ibland, som i Erekosés fall, är han medveten om sitt öde och minns sina tidigare och kommande, liv medan i andra fall, såsom Elrics är han omedveten om alltihop. *The Eternal Champion* har också en följeslagare som alltid följer

honom, ibland som J'hary-a-Conelloch ibland heter han Moonglum, Timeras, Shallnak eller Ohladan of the Bulgar mountains.

En annan viktig ingrediens i *The Eternal Champion*-böckerna är jakten efter Tanelorn – den blå staden, ett slags lugnets och fridens högberg. Många är de hjältar som söker Tanelorn, men ingen vet var det ligger. Det finns ett Tanelorn i varje värld och vissa hjältar, såsom Hawkmoon, söker större delen av sitt liv efter den blå staden, medan andra, såsom Elric finner staden men inte dess frid, och bestämmer sig för att dra vidare.

Det som fascinerade mig mest när jag läste böckerna, och det som fick mig att läsa alla serierna av Moorcock, var episoderna där hjältarna från de olika bokserierna möts i varandras böcker, tex i början på Elric-historien *The sailor on the seas of fate* där Elric, på ett mystiskt skepp, på en mystisk strand möter både Hawkmoon,

Erekosé och Corum. Corum känner igen Elric från ett tidigare möte med honom men i Elrics värld har det mötet ännu inte ägt rum, utan kommer i slutet på *The vanishing tower*, då Elric, Corum och Erekosé får i uppdrag att hämta "The runestaff".

I Hawkmoon-berättelsen *The quest for Tanelorn* berättas samma episod som i *The sailor on the seas of fate*, men nu sedd ur Hawkmoon:s synvinkel. I alla böckerna nämns namn, platser och episoder från de andra bokserierna, vilket gör att man blir sugen att läsa allt som Moorcock har skrivit.

Har jag då några av böckerna att rekommendera?

Ja, om du har tid, lust och energi bör du läsa alla serierna - Elric, Hawkmoon, Corum och Erekosé, men om du inte orkar med alla så är böckerna om Elric de bästa.

Elric, prins av Melniboné, albir och beroende av sitt svarta demo-





svärd – Stormbringer, är en antihjälte. Han är inte god, snarare åt det andra hållet, lynnig, sorgsen och svärmodig. Alla han älskar förgörs i hans närhet av Stormbringer, demonsvärdet som han hatar men ändå inte kan vara utan. Elric-böckerna är anorlunda och egna, och har ingen motsvarighet inom fantasygenren. Den första Elric-boken, *Elric of Melniboné* finns utgiven på svenska av Äventyrsspel. Därefter kommer *The sailor on the seas of fate*, *The weird of the white wolf*, *The vanishing tower*, *The bane of the black sword*, och *Stormbringer*. *Stormbringer* är den egentliga finalen, den sista boken, men Moorcock har gett vika för trycket från fansen och skrivit ytterligare en Elric-bok, *Elric at the end of time*. Personligen väljer jag *Stormbringer* som den sista Elric-berättelsen. Den har ett så mäktigt slut att jag inte vill ändra på det på någons sätt och därmed förstöra stämningen.

Hawkmoon-serierna, *The history of the Runestaff* och *The chronicles of Castle Brass* är mer traditionella äventyrsberättelser. Hawkmoon är ädel, stark och stilig. Hans hustru Yisselda är vacker och god. Hans vänner Ohlandan och Huliam D'averc är muntra

och stridsglada. Fienden – de djurmask-försedda soldaterna från Gran Bretan är onda och galna.

Hawkmoons värld är ganska intressant då den är ett slags parallellvärld till vår egen, och tiden verkar vara sen medeltid med högteknologi, som skjutvapen (flamelances) och helikoptrar (ornithopters). Magi och trolldom existerar inte utan här är det teknologin som står för allt det magiska.

Hawkmoon är hertig av Köln och det onda imperiet Gran Bretans huvudstad heter Londra. Hjältarna färdas genom Turkiet, Grekland, Frankrike, och klär ut sig till sändebud från det stora landet i öster - Asia Communista.

I Hawkmoon-böckerna finns spänning och tragik, och till skillnad från Elric-böckerna, en hel del humor.

Den första bokserien, *The history of the runestaff*, består av fyra böcker: *The jewel in the skull*, *The mad gods amulet*, *The sword of the dawn* och *The runestaff*. Den fristående fortsättningen, *The chronicles of Castle Brass*, är en trilogi bestående av *Count Brass*, *The champion of Garathorn* och *A quest for Tanelorn*. Båda bokserierna är bra men i *The*

chronicles of Castle Brass börjar vansinnet komma krypande, och man börjar ibland tvivla på författarens och sitt eget mentala tillstånd. Vi får se om ni håller med mig efter att ha läst *Count Brass*, den första boken i serien.

Så kastar man sig då över Corumböckerna, och efter att ha läst både Elric- och Hawkmoon-historierna börjar man faktiskt tröttna så smått. Corum-berättelserna kommer inte med något nytt utan snarare med uppbyggnad av sina två föregångare. Prins Corum Jhaelen Irsei är ende överlevande av de nobla magikunniga Vadhagh, och beväpnad med 'The eye of Rhyinn' och 'The hand of Kwyll' – gåvor från några slags gudar, kämpar han svärmodig och dystert mot omvärlden (Känns Elric igen?). Han har en kvinna, Rhalina, vacker och god och en munter följeslagare vid namn Jhary-a-Conel, och själv är Corum ädel och rättvis. Tycker ni inte att det liknar Hawkmoon?

Corum-historierna saknar Hawkmoon-berättelsernas torra humor och äventyrsstil och man finner inte den där känslan av undertryckt vansinne och den ständiga närheten av ond bråd död som man finner i Elric-böckerna. Ändå är böckerna om Corum ingalunda dåliga. Det är bara i jämförelse med sina föregångare som de framstår som lite bleka.

För folk som gillar rollspel, finns det både Stormbringer- och Hawkmoon-rollspel från Chaosium, bägge med samma spelsystem, som gör att det går att spela dem tillsammans, med tidsförflyttningar och liknande. Spelen har lyckats behålla böckernas stämning mycket bra.

Ni som är intresserade av science fiction rådes att ta en titt på Moorcocks SF-serie *The dancers at the end of time* och andra titlar av Moorcock.

I år fyller Moorcock 50 år och förhoppningsvis har han många år kvar av kreativt skrivande. Det hoppas i alla fall de miljoner fans han har över hela världen - en skara jag hoppas ni snart tillhör efter att ha läst den här artikeln och plöjt igenom alla böckerna.

"Farewell friend! I was a thousand times more evil than thou!"

- Slutorden i *Stormbringer*, den 'sista' Elric-historien.

SNABBKURS I AD&D:

Egenskaper:

De sex egenskaperna är i tur och ordning: Styrka, Intelligens, Vishet, Smidighet, Fysik och Karisma. För människor ligger värdena mellan 3 och 18, med ett typvärde på 11, såvida man inte höjt sig på magisk väg. Krigare med 18 i styrka har något som kallas exceptionell styrka (1d100 poäng), 18,01 är mer än 18 men mindre än 19.

Level är ett mått på hur mycket man lärt sig (man samlar erfarenhetspoäng (XP) och när man nått en viss summa så kan man stiga en level). I teorin kan man stiga hur högt som helst.

Spells:

Om man skall lägga en spell, så får man inte förlora koncentrationen under den runda man lägger spellen. Man lyckas alltid med en spell (om man inte blir störd under rundan), och den tar sin verkan omedelbart.

Save:

I AD&D har de något som kallas Saving Throw, eller Save. När man sejvar (ursäkta stavningen) så slår man 1d20 över eller lika med ett visst värde (vilket beror på formen av attack) och lyckas man så undviker man det mesta eller allt av det man sejvar mot. Vanliga fall är förgiftning, förstening, förvandling och förtrollning.

Strid:

Samtliga inblandade i striden slår initiativ (1d10). Den som slår lägst börjar, vid lika sker handlingen samtidigt. Man slår en tärning. PC:erna har ett värde kallat THACO (To Hit AC0) (Ex. THACO=12). Man drar vad man slog på tärningen från THACO (Ex. man slår 14. THACO (12)-14=-2. Man träffar AC -2). Differensen är det AC man träffar. AC är som högst 10 och kan teoretisk gå ner hur långt som helst. Det är nämligen ett mått på hur bra rustning och skydd man har. Träffar man motståndarens AC eller lägre så slår man för skada. Denna beror dels på vilket vapen man har och dels på motståndarens storlek. Den skada man gör dras från motståndarens HP. När HP 0 så blir man medvetslös.

Tilläggas kan att om man slår "1" missar man alltid och om man slår "20" så träffar man alltid. Observera att alla modifikationer med ditt vanliga vapen och din vanliga rustning är medräknat i din THACO, ditt AC och din skada.

Alignment:

I AD&D har alla karaktärer ett alignment (ungefär livsåskådning). Detta består av två delar. Den ena delen beskriver hur man ställer sig till konceptet lag och ordning. Det finns tre alternativ: *Lawful*, *Neutral* och *Chaotic*. Den andra delen beskriver om man är god eller ond. Även här finns tre alternativ: *Good*, *Neutral* och *Evil*. Din PCs alignment är **True Neutral** (så kallas varianten **Neutral Neutral**), och beskrivs i reglerna på så vis:

"Absolute, or true neutral creatures view everything which exists as an integral, necessary part or function of the entire cosmos. Each thing exists as a part of the whole, one as a check or balance to the other, with life necessary for death, happiness for suffering, good for evil, order for chaos, and vice versa. Nothing must ever become predominant or out of balance. Within this naturalistic ethos, humankind serves a role also, just as all other creatures do. They may be more or less important, but the neutral does not concern himself or herself with these considerations except where it is positively determined that the balance is threatened. Absolute neutrality is in the central or fulcrum position quite logically, as the neutral sees all other alignments as parts of a necessary whole. This alignment is the narrowest in scope."

Kort sagt: Varje synpunkt på sakernas tillstånd måste finnas kvar för att behålla jämvikten i universum.

PC5:

Namn: **Merika Zhamira Séago**Klass: Houri (*Denna klass publicerades i White Dwarf och DM beslöt sig för att godkänna den. Skulle kunna jämföras med Kurtisan i Drakar & Demoner, eller Hetär i Grekland (Call Girl är väl en modern motsvarighet)*)

Level: 7

Alignment: True Neutral

STR: 10

INT: 15

WIS: 11

DEX: 17

CON: 16

CHA: 22 * * Har på magiskt vis höjts till denna nivå

THAC0: 14

AC: 6

HP: 33

XP: 144.644

Magiska saker:

Dagger +4 (Skada: 1d4+4 ; 1d3+4 mot stora varelser)

+1 Ring of Protection

Dagger +1

Boots of Elvenkind

Potion of Animal Control: Fish (1/3 left)

Övrig utrustning:

2 Förgiftade dolkar

Speciella förmågor:

Blotning: Genom att plötsligt och oväntat slänga av sig sina kläder kan hon få de som ser henne att bli paralyserade i en runda, under vilken hon kan attackera ett offer 2d4 gånger.

SPELLS:

Influence (*en person du väljer inom fem meter blir charmad-av dig, och vet dessutom inte om att han är påverkad*)Jealousy (*påverkar 1-6 män. De påverkade blir svartsjuka och kommer eventuellt (20%) att börja bråka.*)Dispel Charm (*tar bort en magisk charm på den du berör*)Kiss of Slavery (*förslavar den man du kysser. Offret kommer dessutom lyda alla order utan att ifrågasätta dem*)

Kiss of Slavery

Enchant Female (*gör att hon kan påverka kvinnor med förmågor och spells som normalt bara påverkar män. Men kan under den tiden inte påverka män. Besvärjelsen måste läggas samtidigt som en annan besvärjelse eller en förmåga utföres*)

Utseende:

Merika har ramsvart hår till skuldrorna och vackra grå ögon. Hon är alltid klädd i kläder som framhäver mer än de döljer, de är långa nog att täcka allt, men tillräckligt korta för att vara intressanta.

Merika är 23 år. 1.52 lång, 47 kg Venusmått: 74:53:64

Personlighet:

Nyfiken, snäll, omoralisk. Kynofobi (Rädd för hundar)

Bakgrund:

Hon var en mycket rik adelsdam, som blev bortgift mycket tidigt. Hennes försumliga make var bara intresserad av att jaga, så Merika började roa sig med olika älskare. Hon upptäckte att hon hade fallenhet för kärlekens konster, så när hennes make dog genom en olycka, så beslöt hon sig för att utbilda sig till Houri.

Beskrivning av Merikas magiska föremål:

+1 RING OF PROTECTION

Denna ring förbättrar bärarens AC och save med 1. Bär man en magisk rustning förbättrar ringen inte AC.

BOOTS OF ELVENKIND

Dessa skor får bäraren att röra sig i det närmaste ljudlöst. Man har åtminstone 95% chans att röra sig ljudlöst, även under de svåraste omständigheter.

POTION OF ANIMAL CONTROL: FISH

När man druckit denna kan man kontrollera 5-20 mindre fiskar (typ som en jätteråtta), 3-12 fiskar av samma storlek som en människa eller 1-4 gigantiska fiskar. Eftersom bara en tredjedel återstår räcker effekten i bara 10 minuter.

Jan Englund

Du håller långsamt på att vakna ur hypnos. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande:

Något mystiskt är det, för det var väl inte så här det hela skulle sluta? Inte skulle ni väl dö, och vem fan är Gunnar Ruyter?

Du börjar åter minnas ditt verkliga jag. Ni var fem stycken som skulle genomföra ett epokgörande rollspelsexperiment. Ni skulle försänkas i hypnotisk trance för att helt kunna bortse från era egna kroppar och personligheter. Ni skulle bli ett med era rollpersoner. Du hade fått ett scenario utspelat på 80-talet av en avlägsen bekant, och lärt dig det, eftersom du undermedvetet skulle plocka fram de händelser och personer ni mötte, samtidigt som ditt speljag inte kände till mer än någon av de andra.

De andra, ja! De är några goda vänner till dig, de flesta av dem ingår i det rollspelslag, som ni brukar anmäla till åtskilliga konvent – namnet kan kvitta. Ni spelar annars väldigt sällan, på grund av era civila situationer. Det blir högst ett par gånger per år, och det är förmodligen för litet för att kunna få ihop ett slagkraftigt lag, som kan placera sig på konvent precis som de där andra lagen, som ofta förekommer på prisplatser. *African Dominoe Guild, The Flying Toaster, The Good Ole Boys, Kalle Kottes Kobolder, Köxmixer, NisseNytt, Obsculum Obscenum, Pekings Apjävlar, Sexuella Neuroser På Avdelning 4* och allt vad de heter.

Hur som helst. Att spela under hypnos verkar ju funka väldigt bra. Nästa gång skall du nog försöka få en spelledare att gå med i hypnos, så att ingen av spelarna känner till något. Det kommer ju att bli verkligen bra.

För att verkligen arbeta igenom det hela, så tycker du att ni borde diskutera igenom hur ni upplevde det. Du känner dig dessutom vrålhungrig, vilket passar bra eftersom ni har bokat bord.

Personliga fakta:

Du är 28 år, och studerar för närvarande till gymnasielärare i Matte och Fysik. Just för tillfället har du några dagars ledighet, som för omväxlings skull inte är upptagna av hårdpluggande till en gigantisk tenta, så du kunde iscensätta denna rollspelshappening, eftersom rollspel är det roligaste du vet – något din tjej Kirsi är helt oförstående till. Hon fattar absolut ingenting, men hon skulle ändå på möhippa denna helg, så allting var helt perfekt.

När du inte pluggar, spelar eller umgås med Kirsi, så ägnar du dig åt kulturella evenemang som CD-skivor, dataspel eller videofilmer.

Utseende:

Ditt stillasittande liv har börjat märkas på din mages långsamt ökande omfång. Du är rätt slarvigt klädd och föredrar jeans och T-shirt. Du är mörkhårig, men tyvärr har ditt hårfäste börjat krypa uppåt, något som inte är så kul alla gånger.

De andra:

Anders Nilsson pluggar på samma skola som du. **Dan Rosenberg** jobbar som IT-konsult och tjänar snuskigt mycket pengar. **Roger Drebin** försöker förverkliga sin författardröm och är fattig som en kyrkråtta jämt. Dessa tre ingår i ditt rollspelslag, även om Dan aldrig har tid att åka på konvent. Tyvärr fick Jocke André förhinder, men desbättre kontaktade journalisten **Christer Pauli** dig eftersom han ville skriva en artikel om rollspel, så ni kunde bli fem i rollspelsexperimentet i alla fall. De övriga tyckte det skulle bli helkul att ha enjournalist med på detta. Eftersom ni alla bor i Boråstrakten, och hypnotisören du kände – Georg Dyberg – verkar i Göteborg, så åkte ni med i Dans bil. Han parkerade borta vid Hvitfeldtska.

Du håller långsamt på att vakna ur hypnos. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande. När han säger "VAKNA!" och knäpper med fingrarna vaknar du.

Christer Pauli

Du håller långsamt på att vakna ur hypnosen. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande:

Detta bevisar bara att rollspel är Satans verk. Visserligen gick ni djupare in i rolltolkningarna än som är vanligt, men det måste ju vara farligt att utsättas för ockulta fenomen som drakar och annat. Aldrig att du tänker göra befatta dig med rollspel igen, annat än för att varna alla kristna för detta hemska.

Du arbetar på en den kristen tidningen Dagen, och på tidningen beslöt ni er för att börja skriva om rollspel igen, eftersom det verkar som om allmänheten och kristenheten har börjat glömma denna ockulta fara. Genom diverse olika kanaler, så fick du kontakt med en rollspelare vid namn Jan Englund. Du påstod (*ibland måste man tumma på sanningen, tyvärr*) att du jobbade på en större dagstidning och avsåg att skriva en förklarande artikel om rollspel. Du har nogsnamt låtit bli att tala om för honom och de andra att du är djupt troende kristen, eftersom du är rädd för att de har fördomar mot kristna som skriver om rollspel.

Jan var full av entusiasm och förklarade att han hade för avsikt att genomföra en ny typ av rollspel, där man går sina karaktärer mycket djupare in på livet. Han gav dig en snabbkurs i hur rollspel fungerade och gav dig en karaktär att plugga in till den dag ni skulle spela. Han kände nämligen en ockultist vid namn Georg Dyberg, verksam i Göteborg, som skulle hjälpa oss uppnå ett djupare medvetande med hjälp av meditation och inre resor. Helt uppenbart gick det ju inte längre att skilja på fantasi och verklighet efter detta!

När ni nu har fått genomlida detta, så måste du försöka få de andra att inse faran med rollspel. Tänk om de talar om för andra om detta, och får oskyldiga barn att försvinna ur verkligheten för en satanistisk och ockult fantasivärld. Ni måste helt enkelt sätta er någonstans för att diskutera igenom detta, så många som möjligt. Det var just för detta ändamål, som du bokade bord i Restaurant Babar för fem personer klockan 18.30.

Personliga fakta:

Du är 29 år och förlovad med Sophia, som tillhör samma kristna samfund som du. Religionsutövning är det absolut viktigaste för dig.

De andra:

Du känner ingen av de andra närmare annat än till namnet. **Dan Rosenberg** körde dig, **Jan Englund**, **Anders Nilsson** och **Roger Drebin** till Göteborg och parkerade vid Hvitfeldtska.

Att Dan är Internet-konsult visar bara hur insyltad han är i den satanistiska konspirationen. Bokstaven "V" står i det romerska talsystemet för siffran 5 och eftersom "W" är den bokstav som i alfabetet kommer efter V symboliserar W därför siffran 6! W.W.W. betyder i själva verket 666, och då måste alla förstå att Internet i själva verket är ett djävulens påfund.

Du håller långsamt på att vakna ur hypnosen. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande. När han säger "VAKNA!" och knäpper med fingrarna vaknar du.

Dan Rosenberg

Du håller långsamt på att vakna ur hypnosen. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande:

Wow! Detta var verkligen en helmaxad upplevelse. Du är glad att du offrade en dag till denna fantastiska rollspelshappening. Att ingen provat att hypnotisera sig till att bli sina rollpersoner tidigare? Jan är en klipsk kille, som ordnade detta. Det måste ni bara prova någon mer gång! Det var lite trist att ni skulle dö allihop, men sånt händer i rollspelens underbara värld. Ni måste sätta er någonstans för att diskutera igenom detta, och kanske lägga upp planer för ännu en spelsession senare.

Du är absolut inte van att kunna ägna en stund åt dina hobbies. Du jobbar nämligen som IT-konsult, och även om du tjänar pengar som gräs just nu, så är det alltid en jävla massa jobb åt alla idioter som gör så himla stupida fel hela tiden. Varför köper man datorer om man inte kan använda dem? Fast det är klart, hade det inte varit så hade du inte tjänat så mycket pengar. När du inte jobbar, eller händelsevis sitter och småleker framför datorn, så försöker du träna på gym så ofta du kan. En vältränad kropp och en välfylld plånbok – det är livet på en pinne.

I grundskolan och gymnasiet ansågs du som en av tötarna, eftersom du alltid lyckades bra på alla prov. Du upptäckte också datorer tidigt, och satt hemma och pulade med diverse olika hemdatorer genom åren. Detta gjorde inte att du ansågs som mindre töntig. Emellanåt spelade du rollspel med några kompisar, och det var ju allmänt ansett som råtöntigt.

Det var då, nu är du en riktigt cool typ. Glasögonen är utbytta mot kontaktlinser och din vältränade kropp skulle lätt dra brudar till sig som ingenting, men din fru skulle inte gilla att du utnyttjade det.

Personliga fakta:

Du är 28 år, och har pysslat med datorer större delen av ditt liv. På en datamässa träffade du den tjugiga fransyskan Yvette Duclos, som du charmade. Ni blev ihop, förlovade er och ni gifte er för fyra år sedan. Snart fick ni sonen Pierre, och han är din ögonsten. Du är fullkomligt livrädd att något skall hända honom. Du har till och med sett till så att Yvette har kunnat vara hemma med Pierre sedan han föddes. Ni bor i en mindre villa i Borås, och du har införskaffat en fräsig Mercedes för att ingen skall missa att du är tät.

De andra:

Flera av de övriga som provade denna hypnosspelning är gamla rollspelsbekanta. **Jan Englund** var ofta er spelledare, **Anders Nilsson** brukar träna på samma gym som du när han är i Borås och **Roger Drebin** är en tämligen misslyckad individ (om du får säga det själv), som har författardrömmar och är fattig som en kyrkråtta. Intressant nog följde även **Christer Pauli**, en journalist, med på detta rollspelsexperiment. Ni åkte i din bil till Göteborg, där hypnotisören verkar. Du parkerade vid Hvitfeldtska.

Du håller långsamt på att vakna ur hypnosen. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande. När han säger "VAKNA!" och knäpper med fingrarna vaknar du.

Anders Nilsson

80-talet flimrar förbi dig. Du är lite förvånad att du fortfarande kan tänka fastän du är död...

Så kommer minnena tillbaka. Du är inte död, det var bara ett rollspelsexperiment. Jan Englund kände en hypnotisör i Göteborg, Georg Dyberg, som skulle försätta er i trance, för att ni skulle lämna era jag bakom er och helt gå upp i era karaktärer. Du undrar vad ni gjorde fel eftersom det slutade så snöpligt – men det kanske skulle vara så. Du måste fråga Janne om han har äventyret med sig...

Få se nu, vem är du?

Du är Anders Nilsson, efter gymnasiet gjorde du lumpen, innan du började plugga på universitet, och du är fortfarande studerande. Efter att ha plockat lite poäng här och var har du slutligen bestämt dig för vad du skall bli när du blir stor. Du har bara något år kvar innan du är färdigutbildad lärare i Svenska och Historia. "Fil. Mag." blir något att sätta på visitkortet. Studierna har för det mesta gått bra, men emellanåt har det varit intressantare att engagera sig i festkommittéer och Studentkårsverksamhet. Dina två stora intressen vid sidan av studentverksamhet har varit att träna på Gym och att spela rollspel. Du har åkt till flera konvent för att tävla i rollspel i Jan Englunds lag, men ni spelar förmodligen alltför sällan utanför konvent för att kunna få ihop ett slagkraftigt lag, som kan placera sig på konvent precis som de där andra lagen, som ofta förekommer på prisplatser. *African Dominoe Guild, The Flying Toaster, The Good Ole Boys, Kalle Kottes Kobolder, Köxmixer, NisseNytt, Obsculum Obscenum, Pekings Apjävlar, Sexuella Neuroser På Avdelning 4* och allt vad de heter.

Personliga fakta:

Du är 28 år, och singel. Du har egentligen aldrig haft tid med att ha en flickvän, men har ändå hunnit med några kortare förhållanden. Eftersom du är student har du ganska dåligt med pengar. Den enda lyx du unnar dig är en gammal bil, en rostig VW Polo, som sett sina bästa dagar. Du misstänker att du kommer att bli tvungen att skrota den, eftersom den knappast lär klara besiktningen, men den rullar ju framåt... i alla fall ibland.

De andra:

Jan Englund pluggar till lärare, precis som du, och han är att betrakta som rollspelsgruppens ledare. Det var ju t.ex. han som fixade denna upplevelse. Ni åkte med IT-konsulten och kompisen **Dan Rosenberg**, som tjänar grova pengar just nu i Dans svindyra Mersa. Även **Christer Pauli** åkte med, han är journalist, och skall skriva om rollspel på en tidning. Den siste att följa med är **Roger Drebin**. Han är ungefär lika fattig som du, och har alltid haft drömmar om att bli författare.

Du håller långsamt på att vakna ur hypnosen. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande. När han säger "VAKNA!" och knäpper med fingrarna vaknar du.

Roger Drebin

Du håller långsamt på att vakna ur hypnos. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande:

Aldrig tidigare har du upplevt rollspel på detta vis. Det är alltså så här som karaktärerna känner och upplever saker! Det var verkligen fenomenalt häftigt!

Få se nu, det var Janne som fixade denna spelning. Han kände en hypnotisör i Göteborg, och ni försattes i hypnos för att kunna uppleva era karaktärer tydligare. Du trodde inte på hypnos innan, men uppenbarligen fungerade det bra, även om slutet var lite snöpligt.

Du har alltid uppskattat rollspel, som en väg att göra en utflykt från den vanliga grå vardagen. Vissa vill kalla det hela en verklighetsflykt, men du anser att verklighetsutflykt – på samma sätt som romanläsning eller filmtittande – är ett bättre uttryck. Rollspel är en utmärkt metod att förbättra fantasin, och det är något du verkligen har nytta av, du som drömmer om att bli författare. Du har skrivit flera romaner i diverse olika miljöer, men alltid blivit refuserad.

Eftersom man inte kan leva på att samla refuseringsbrev, så måste man förtjäna sitt levebröd på något vis. Du har fastnat på ett tillfälligt jobb (Du har alltid hävdat att det varit tillfälligt de sex år som du jobbat där) sittande i kassan på en större matvaruaffär i Borås. Affären heter visserligen City Centrum, men ingen kallar den något annat än Ahlins, eftersom det var affärens namn för några år sedan. Det är inget avancerat arbete med hög status, men det ger lite pengar i alla fall, och pengar är något du är väldigt dålig på att hålla i. Du lyckas alltid att spendera vartenda öre innan du får nästa lön. Just den här månaden har du lite mer pengar än vanligt vid den här tiden, eftersom du låtit bli att gå ut under några veckor.

När du fick höra att ni skulle åka till Göteborg hoppades du att ert spelmöte inte skulle dra ut på tiden alltför långt, eftersom du då kunde gå ut och ta ett par öl, och försöka ragga brudar. Det är ditt största intresse vid sidan av rollspel, och är också förklaringen till din väldigt krassliga ekonomi. Du passar på att njuta av livet som singel, och det gör man bäst genom att stöta på tjejer. Tydligt hade någon bokat bord på en restaurang, men efter det kan man ju leta sig ut på stan. Det går ju tåg till Borås långt fram på nattkröken, eller, om du har tur, i morgon...

Du har åkt till flera konvent för att tävla i rollspel i Jan Englunds lag, men ni spelar förmodligen alltför sällan utanför konvent för att kunna få ihop ett slagkraftigt lag, som kan placera sig på konvent precis som de där andra lagen, som ofta förekommer på prisplatser. *African Dominoe Guild, The Flying Toaster, The Good Ole Boys, Kalle Kottes Kobolder, Köxmixer, NisseNytt, Obsculum Obscenum, Pekings Apjävlar, Sexuella Neuroser På Avdelning 4* och allt vad de heter.

Personliga fakta:

Du är 28 år, och var ihop med Marina Jonsson i tre år, men det tog slut för ungefär ett år sedan eftersom ni glidit isär allt mer. När du så var ute i ruljansen igen, så har du försökt ta ikapp allt du missat under de tre åren. Din stora dröm är att få en roman antagen. Just nu håller du på att skriva ihop ett mäktigt fantasyepos, och eftersom fantasy är inne nu, så hoppas du att denna roman skall bli publicerad.

De andra:

Ni åkte till Göteborg i Dans bil. **Dan Rosenberg**, snuskigt rik IT-konsult, och rollspelspolare, körde dig, **Jan Englund**, lärarstuderande och den som oftast varit spelledare, **Anders Nilsson**, lärarstuderande och ofta med i samma lag som du och journalisten **Christer Pauli**, i sin flashiga Mercedes. Ni parkerade på Hvitfeldtska.

Du håller långsamt på att vakna ur hypnos. Hypnotisören kallar dig tillbaka till medvetande. När han säger "VAKNA!" och knäpper med fingrarna vaknar du.

BEIRUT BLUES. Dhadd 1.

Idé, utveckling, design: Joakim Lundvall & Thomas Alm

Redigering: Thomas Alm & John Bredal

Utskrift: John Bredal & Thomas Alm

Kartor: Joakim Lundvall

Illustrationer: John Bredal

Verser: Thomas Alm

Fälla, Rum 15: Janne Andersson

Gåta, Rum 15: John Bredal

Världskarta: Thomas Alm

Speltestning: Gunnar Alm, Janne Andersson, Morgan Johansson,
Bertil (,..), John Bredal, Lasse Heimonen,
Håkan Jonsson, Krister Lindgren, Jesper Moberg.

Tack: John för mycket, Janne för kul idéer, Gunnar för hjälp med
rum 7, Gary för S1, Tracy för I3 - I5, de speltestande,
Armagedon & Ostento Vigilium för möjligheten att framföra
det offentligt, och inte minst oss själva för att vi or-
kade göra det (inkluderar Jonh).

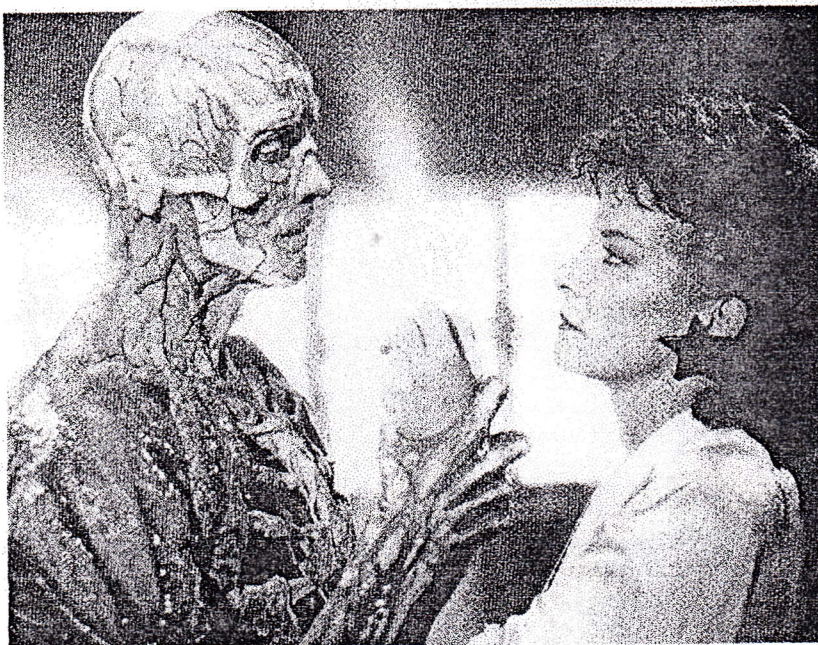
Dhörr Spelprodukter 1986

Du tittar dig förskräckt omkring... Någonstans därute gömmer de sig, dina plågoandar!

Du har inte gjort dem något, men ändå skall de hålla på och slå dig, reta dig och tracka dig.
Du vet hur det brukar låta: "Glasögonorm! Lipsill! Kalles Kaviar!" och så vidare. Det faktum
att vem som helst av dem skulle kunna slå ner dig utan problem hindrar dem inte från att
tycka det är bättre att vara åtta stycken, för att få ökad säkerhet.

Aj då, där ser du deras självutnämnde ledare Kari, på väg mot dig, följd av hela gänget.
Paralyserad av skräck står du kvar på din plats och undrar vad de skall hitta på att reta dig för
denna gång. De sluter upp omkring dig, och plötsligt och oprovocerat ger Kari dig en rak
höger på hakan. Det sjunger till i huvudet... du ser stjärnor...tårarna börjar komma. "Titta på
Lipsillen!" hör du en hånflinande Kari mäsas.

Christer Pauli fragment 1:



• Oliver Smith and Clare Higgins in Clive Barker's *Hellraiser*, one of the British cinema's few horror successes in the past decade.

Christer Pauli fragment 2:

Du minns hur du sitter med farsan jämte en steril sjukhussäng, och känner dig så hjälplös!

Vad du önskar att det fanns något att göra, men läkarens omdöme var obönhörligt:

"Morgan och Leif! Det finns absolut ingenting vi kan göra. Bara ett mirakel kan rädda hennes liv nu! Vi kommer inte att sätta in maskiner för att förlänga livstiden, om inte ni önskar detta, utan vi tänker låta naturen ha sin gång."

Enda trösten i bedrövelsen är att mor inte känner någon smärta. Hon kommer att somna in lugnt och stilla, och antagligen är det det bästa som kan ske i det här läget, eftersom hon, om hon skulle överleva hjärnblödningen, kommer att reduceras till ett kollé, som är helt hjälplös.

Dan Rosenberg Fragment 1:

RS 232-interfacet

VIC 64:ans "User Port" kan användas som ett interface till RS232C eller V.24 om man lägger till en VIC 1011a RS232C nivåomvandlare.

Radprotokollet sätts upp enligt tabellerna på sidan 352-353 i 64:ans Programmers Guide. När man befinner sig i flerradsmode måste DSR-signalen vara sann för att överföringen skall fungera, förlust av denna rad orsakar ett allvarligt fel. Om en permanent "hög" inte går att få från printern, kan DSR förbindas till RTS, som hålls "hög". Innan man stänger en fil är det väsentligt att bufferten är tom för att man inte skall förlora dess innehåll. Om emellertid CTS förloras under det att bufferten håller på att tömmas kommer överföringen att stoppa; därför måste man kontrollera före stängningen att bufferten är tom och om ej måste överföringen återstartas.

Dan Rosenberg Fragment 2:

"Jag hade problem med RAM-minnet på min VIC20. Ett program jag gjorde krävde 3584 bytes, och datorn hade bara 3583 bytes, men så kom jag till slut på att jag kunde spara en byte genom att skriva 'A=PI/PI' och 'B=PI-PI' i stället för 'A=1' och 'B=0'."

Dan Rosenberg Fragment 3:

"Encounters, Combat and Initiative

Combat is divided into 1 minute period *melee rounds* in order to have reasonably manageable combat. "Manageable" applies both to the actions of the combatants and to the actual refereeing of such melees. It would be no great task to devise an elaborate set of rules for highly complex individual combats with rounds of but a few seconds length. It is not in the best interests of an adventure game, however, to delve too deeply into cut and thrust, parry and riposte. The location of a hit or wound, the sort of damage done, sprains, breaks, and dislocations are not the stuff of heroic fantasy.

The steps for encounter and combat are as follows:

1. Determine if either or both parties are surprised.
2. Determine distance, if unknown, between the parties.
3. If both parties are unsurprised, or equally surprised, determine initiative for that round.
4. Determine the results of whatever actions are decided upon by the party with initiative:
 - a) Avoid engagement if possible
 - b) Attempt to parley
 - c) Await action by other party
 - d) Discharge missiles or magical device attacks or cast spells or turn undead
 - e) Close to striking range, or charge
 - f) Set weapons against possible opponent charge
 - g) Strike blows with weapons, to kill or subdue.
 - h) Grapple or Hold
5. Determine the results of whatever actions are decided upon by the party which lost the initiative (as per A, through H, above)
6. Continue each melee round by determination of distance, initiative, and action until melee ends due to fleeing, inability to continue, or death of one or both parties."

Anders Nilsson fragment 1:

Plötsligt klarnar dimmorna. Du börjar åter komma till sans. Du kommer ihåg att du är Mauritz "Mowitz" Lindgren, och ni satt och åt alla fem: Carl Magnusson, kallad Turbo-Laser, Morgan Hjelmgren, känd som Mogge, Per-Johan Bergh, även kallad Bonzo, och så Svensson.

Börjar inte klockan bli lite sen? Ni måste ju återgå till scenariot ni spelade innan. Anders väntar på er med nya XP, monster och skatter.

Lustigt, egentligen, att man kan börja fantisera så där om att man är tråkig vuxen som nästan aldrig spelar rollspel...

Anders Nilsson fragment 2:

Värst vad förvirrad du har känt dig, men nu klarnar allt:

Du är SKINKAN. En Lawful Evil, 7e levels Fighter. Genom någon underlig form av magi, så har ni ramlat igenom en dimensionsportal eller något, till en högmagisk värld. Alla era vapen och er utrustning har försvunnit under transporten, och ni måste försöka hitta vägen tillbaka.

Ditt party med Rufus, Nabosh, Merika och Hushte måste lösa detta problem, och ni måste ju även återfå ert vanliga utseende.

Roger Drebins fragment 1:

"Vid mitten av 40-talet gjorde jag långvariga experiment med självhypnos. Syftet var att lossa spärrar i det undermedvetna för att uppenbara dolda minnen och förmågor ur tidigare inkarnationer. Under dessa experiment gjordes en helt oväntad upptäckt, nämligen en metod att försätta kroppen i mycket djup dvala med bevarat klart medvetande och därvid göra själsliga utflykter.

Till en början fanns tanken att det var hallucinationer, en form av mycket verklighetsbetonade drömmar. Vid den tiden fanns ingen litteratur om själaresor, åtminstone inte på svenska, så det var svårt att tro att jag verkligen parkerat kroppen i viloläge och stigit utanför den för att ta en promenad. Upplevelserna var visserligen oerhört verkliga för alla sinnen, ja faktiskt övertydligt verkliga, men ändå tolkade jag dem som en form av mental teater. Det dröjde dock inte länge förrän jag fick personligt övertygande bevis att det verkligen var själsliga resor.

De platser jag besökte var av olika sorter, mycket olika. Somliga liknade vår välkända jordiska tillvaro, men vissa tycktes vara forntida, vissa framtida. Där förekom även platser av helt överjordisk skönhet, men även ohyggliga mardrömsplatser. Efterhand kom tanken att jag möjligen kunde förflytta mig bakåt och framåt i tiden, men dessutom tvärdimensionellt till andra världar."

(Dénis Lindbohm)

Roger Drebins fragment 2:

Plötsligt klarnar dimmorna. Du kommer ihåg att du är Ingmar Svensson, och ni satt och spelade alla fem: Turbo-Laser, Mogge, Bonzo, och så Mowitz.

Börjar inte klockan bli lite sen? Ni måste ju återgå till scenariot ni spelade innan. Anders väntar på er med nya XP, monster och skatter.

Lustigt, egentligen, att man kan börja fantisera så där om att man är tråkig vuxen som nästan aldrig spelar rollspel...