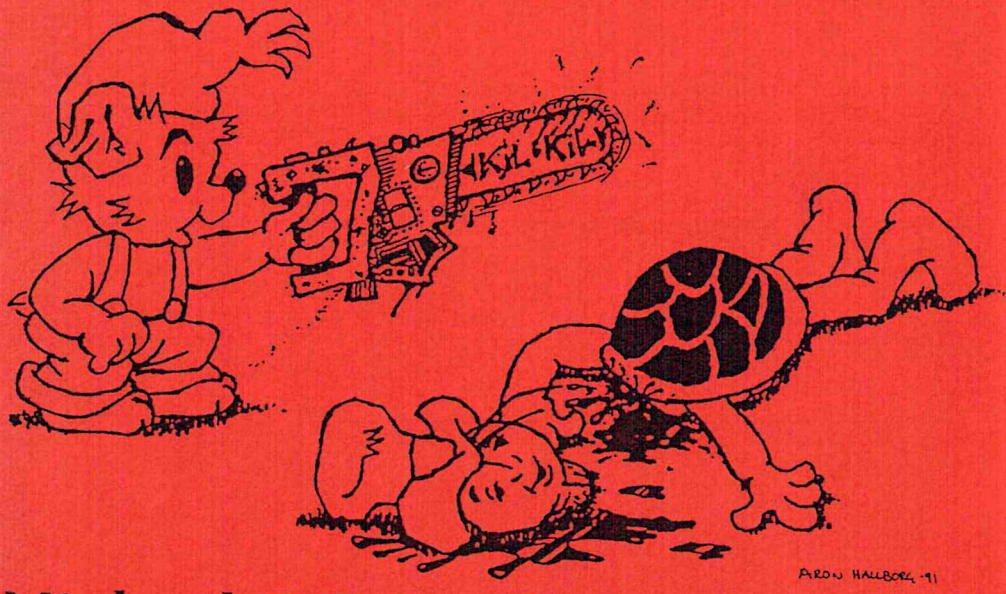
CHAOS

ÅRGÅNG 2 · OKTOBER 1992 · #3



Michael O'Brien & Troy Bankert
David Hall, Martin Lindgren
Dan Hörning, Claes Andréasson

och era guider genom det helvete mänskligheten skapat:

Jussi Hyvönen & Henrik Lange

DER FÜHRER SPRICHT

Volksgenossen,
"När jag hörde talas om detta blev jag så arg att jag nästan fick hjärnblödning" sade en Centerkvinna från Bohuslän. "Det här är inget som Hemvärnet ska syssla med" röt Hemvärnschefen. "Vapnen kan missbrukas så jag anser att detta bör förbjudas" konstaterade en polis.
Det är naturligtvis paintball det gäller.
Kanske ni såg debattprogrammet med tjocksmocken Siwert Öholm och de ditbjudna gästerna, varav två sysslade med paintball. Argumenten haglade fram och tillbaka och efter ett tag kunde man konstatera att Centerkvinnan var mer eller mindre rutten i roten. Hennes gnäll om att om att småbarn som lemlästades i krig världen över gjorde det oetiskt för svenskar att hålla på med paintball. Varför då om jag får fråga? Att kärringen blir orolig när hon ser ett gäng ungdomar i kamoflage uniformer, ansiktsmasker och vapen i händerna kan jag förstå. Men jag kan inte förstå hur det skulle ha något att göra med kriget i Jugoslavien eller Somalia. För mig är det lika bisarrt som att säga att det vore "oetiskt" att spela ett konfliktspel med Vietnam som tema bara för att det dog en jävla massa folk där. Paintball är en lek, på sin höjd en sport, inget annat.
Innan jag själv provat paintball var jag övertygad om att det var en verksamhet avsedd för fascister, machomilitärer och andra sinnessjuka element. Den aura av militarism och aggression jag trodde omgav verksamheten visade sig vara helt grundad på förutfattade meningar. Istället rådde en nervös förväntan inte helt olik den man upplever inför någon idrottstävling. Man bestod av två lag och det hela gick ut på att erövra motståndarens flagga och föra den till hemmabasen. Banan bestod av ett litet skogsområde med stockar och sten där man kunde söka skydd om så behövdes. Det hela påminde om de krigslekar man sysslade med när man var liten. Här rådde det rigorösa säkerhetsbestämmelser som kontrollerades av en domare. När han blåste i visselpipan var matchen igång. Pulsen steg, adrenalinet sköt till och en berusande känsla spred sig i kroppen. Nu var man en jagad jägare - utan risk för att bli lemlästad. Fick man syn på en "fiende" var det bara att pumpa på med kolsyregeväret tills någon skrek "träff" och höjde bössan för att kliva av banan. Att bli träffad av en gelatinkula gjorde inte direkt ont, utan sved till och kän-



2:A UPPLAGAN



ÅRGÅNG 2 • OKTOBER 1992 • #3

C/O Jussi Hyvönen, Henriksdalsringen 65,
131 32 NACKA, 08-615 22 13

THOT är ett oberoende och idéellt fanzine av och för rollspelare. THOT har till syfte att tillgodose grundläggande mänskliga drifter som våld, sex etc. THOT vill inte på något sätt göra intrång på rättigheter som copyright, varumärkesskydd etc. THOT äger inga av de varumärken som eventuellt förekommer i fanzinet. THOT gör inte anspråk på att kunna något om vare sig layout eller fonter, inte smak eller kvalitet heller för den delen. THOTs innehåll behöver inte nödvändigtvis vara en manifestation av Redaktörens perversa fantasier. THOT uppmanar ingen att leva efter fanzinets innehåll. Den som snor nåt ur fanzinet utan Redaktörens tillstånd riskerar få sina tarmar gjorda till korv av Dr Fleshripper

Material: mycket gärna. Publicerat material belönas med minst ett ex av fanzinet.

Annonsering: helsida 50 kr, halvsida 30 kr, 1/4 sida 20 kr. Helst A5. Ej mitten eller baksida, ha ha.

Högste Befälhavare och Diktator:
Jussi Hyvönen

Högsta THOT och Redaktion:
Magnus Hansson, Dr Fleshripper och Satan

THOT Tecknarateljé:
HENRIK LANGE
Alla teckningar är av Henrik Lange om inget annat anges.

Framsida: "Bamse sågar" av Aron Hallborg

Illustrationer:
Magnus Dahvu (35), Aron Hallborg (60)

Textbearbetning: Bill Fernandes

Övriga skribenter:
Claes Andréasson, Troy Bankert, Stefan Blomkvist, Bill Fernandes, David Hall, Dan Hörning, Pär Jansson, Martin Lindgren och Michael O´Brien.

Rubrikmakare: Robert Rif

Kreativa konsulter: Heléne Högman, Sergio Molero och Kenneth Nyman

Inspiration:
allt ögon och öron registrerat!

Musik: Lars Demian, Enya, Metallica och Ministry

Särskilt tack: Torbjörn Andersson, Katarina Antoniadis, Madelanna Collsjö, Karl Grandin, David Hall, Patrik Hamberg, Heléne Högman, Dan Hörning, Per Idborg, Erik Nilsson, Michael O´Brien, André Wognum, Greg, Sandy & Ken, alla annonsörer, skribenter och dumhuvudena i Livets Ord (vad skulle vi göra utan er?)

THOTS RANKING SYSTEM

= Nu går det!/Religiös upplevelse

= Upphetsande/Skitbra

= Tillfredsställande/O.K.

= Slappt/Inte mycket

= Impotent/Staffan Westerberg

= Ruttet russin/Skjut upphovsmannen

INNEHÅLL

Spel & Sånt Grand Opening.....6
Äntligen en billig butik i stan

Konsten att konstruera äventyr.....8
Läs, lär och lyd

Worte des Leben.....10
Uffe på ljugarbänken

UPPCON 92.....13
Lik, rollspel och medaljer

Legend - en jungiansk tolkning.....20
Martin analyserar så det står härliga till

A Travellers Diary.....25
David Hall avlägger global rapport

Akritas Arvinge.....28
Michael O´Brien bjuder på resor och intriger i Lunarimperiet

Akritas Arvinge II.....33
Spräng gränserna

Sun County.....36
Anteckningar och stats vi aldrig fick se, förrän nu

En natt på campingen.....39
Action i sommarnatten

Adolf Hitler Game Company.....45
Hårdhet och disseplin

THOTs brevsida.....46
Läsare tycker till

Ockultism i skolan.....48
Satan infiltrerar

Sanity: 0.....56
Dr Fleshripper rekommenderar

DER FÜHRER SPRICHT :fortsättning.

des så att man skulle minnas det ett tag. Det hela var inget mer än en lättsam lek. Efteråt pratade alla vilt om det som inträffade under den korta (10-15 min) men intensiva matchen. Och så fortsatte det under en Lördag förmiddag i augusti tills färgkulorna tagit slut.
De som deltog bestod av bla några poliser och militärer som ansåg att detta var en harmlös sysselsättning om den sköttes under kontrollerade former. Det militära värdet var ganska marginellt pga vapnens korta räckvidd (ca 30 meter). Både poliserna, militärerna, invandrarna och vårdbiträdet (jag) kunde konstatera att vi alla hade fått en ordentlig adrenalinkick, haft skoj och lärt känna varandra lite bättre. Sommarens paintball-debatt verkar ha ebbat ut och jag hoppas att de, liksom vi, får ha sin hobby i fred.
Hör gärna av er om någon har något att tillägga vad gäller paintball.

För er som inte känner till vem David Hall är kan jag säga att han är redaktör för den engelska RuneQuest-tidningen Tales of the Reaching Moon. Hösten 91 förlorade han sitt jobb som revisor och fick en årslön som avgångsvederlag. Eftersom det var meningslöst att vara arbetslös hemma beslöt han göra en drömresa jorden runt den kommande våren. Hans besök hos RuneQuest-folk och andra inom spelindustrin kan du läsa om i hans A Travellers Diary. Att han inte kom till Sverige får vi väl ta som ett tecken på att engelsmännen fortfarande inte glömt Lindisfarne...

Tentaklerna från Dan Hörnings postspelsimperium har funnit en väg även till THOT i form av en novell. Ärligt talat misstänker jag att den mannen har en hel stab med folk som skriver i hans namn. Hur fan hinner han annars vara så produktiv, dygnet har ju bara 24 timmar. Eller är han rentav klonad...

THOT har tagit till vara på SVEROKs fansinsponsring och from detta nummer lär ni hitta en återkommande annons som ska befrämja spelhobbyn i Sverige. I övrigt kan jag nöjt konstatera att THOT 3 kom ut före Grey Ooze 3. Dags att korka champagnen!

seriechock
äter dig levande

— fem gånger om året. Allt som är värt att veta om svenska serier. Intervjuer, artiklar, recensioner, nyheter. Beställ ett provnummer för 10 spänn eller en prenumeration för 45 kr. Sätt in pengarna på pk 71 04 04-0170, Nilsson. □



Tales of the Reaching Moon

The RuneQuest™ Magazine

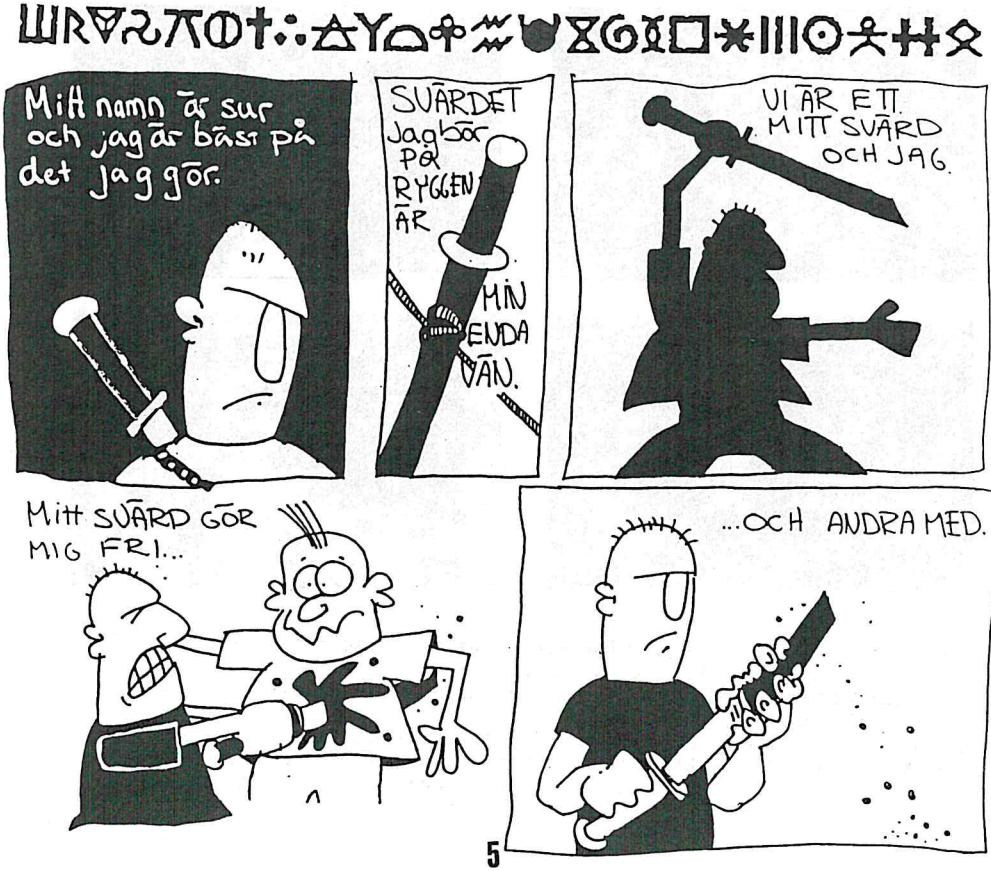


EN ENGELSK TIDNING FÖR DIG SOM GILLAR RUNEQUEST. INNEHÅLLER ÄVENTYR, KULTER, MYTOLOGI, SOCIOLOGI, NOVELLER OCH ANNAT SOM UTFORSKAR OLIKA ASPEKTER AV MÅNGFALDEN I GLORANTHAS UNIVERSUM. BLAND SKRIBENTERNA MÄRKS DAVID HALL, JON QUAIFE, MICHAEL O´BRIEN, OLIVER DICKINSON, SANDY PETERSEN, GREG STAFFORD MFL.

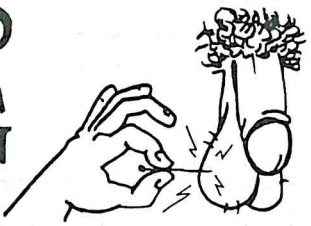
Hittills har 8 nummer utkommit. Varav 3 temanummer: HUMAKT #5, HEROQUEST # 7 och CHAOS #8. Alla tidningarna kostar 20 kr + 10 kr porto. Vid köp av fler än ett nummer hör av dig till nedanstående adress angående portoreducering.

JUSSI HYVÖNEN, Henriksdalsringen 65, 131 32 NACKA, 08-615 22 13

Postgiro: 400 44 93-5 HYVÖNEN



SPEL & SÅNTS GRAND OPENING I STOCKHOLM

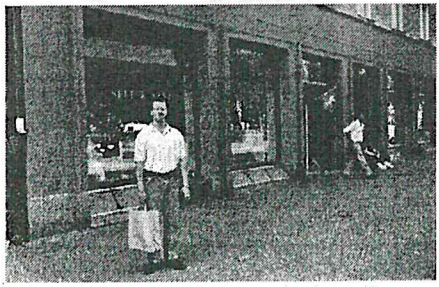


- en nål i pungen på konkurrenten

Den 26:e juni i år slog Spel & Sånts stockholmsbutik upp portarna. In vällde folk och botaniserade bland trähyllorna med roll- och konfliktspel. Trevlig stämning rådde, med ett stillsamt sorl bland besökarna, och det bjöds även på kaffe och Prinsesstårta vilket smakade utomordentligt gôtt. Drygt tre månader senare meddelas att verksamheten slagit ut över förväntan...
Live long and prosper! önskar THOT.

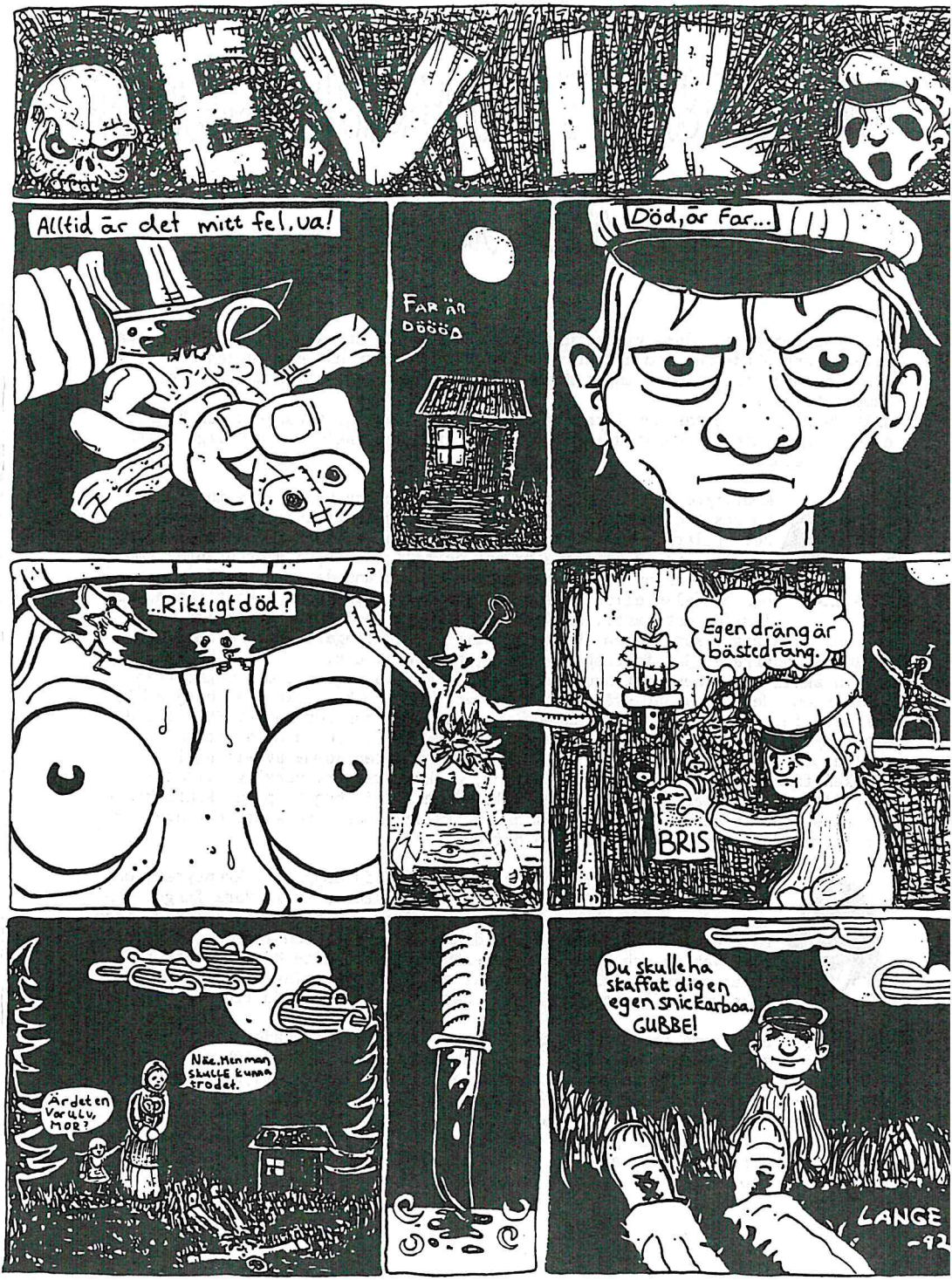








Överst tv: Postspelsmogulen Dan Hörning och stabsmedlemmen Johan Okker med Fabian Fridholm, Spel & Sånts grundare.
Överst th: THOTs redaktör med Efter Thules skapare Karl Grandin och en av Dan Hörnings kloner.
Nederst th: Karl Grandin idkar kommers med Spel & Sånts Patrik Andersson.
Nederst tv: THOTs Anders Wallström utanför butiken med en välfylld kasse av vad han lyckades snatta ihop under enbart invigningsdagen.


EVIL
Alltid är det mitt fel, va!
FAR ÄR DÖÖÖD
Död, är Far...
..Riktigt död?
Egen dräng är bästedräng.
BRIS
Du skulle ha skaffat dig en egen snickarboa. GUBBE!
LANGE -92
Är det en varulv, MOR?
Näe. Men man skulle kunna tro det.

OM KONSTEN ATT KONSTRUERA ÄVENTYR

av Claes Andréasson

Till att börja med måste vi definiera ordet äventyr. Ett äventyr är en enstaka eller flera händelser som har ett samband. Ett äventyr har ett början och ett slut, i annat fall är det inget äventyr utan en kampanj, eller möjligen ett kampanjäventyr.
Alla äventyr kan delas upp i tre beståndsdelar - miljön, aktörerna och konflikten. Det går inte att konstruera ett äventyr utan att inkludera samtliga dessa beståndsdelar.



Konflikten - En konflikt i detta sammanhang är att två intressen korsas, och behöver därför inte vara en konflikt i fysisk bemärkelse. Spelarnas roll i konflikten varierar oerhört från äventyr till äventyr, det vanligaste är att de till en början står utanför konflikten och av någon anledning blir inblandade.
Den händelse eller person som blandar in spelarna i konflikten kallas för motivator. Motivatorn måste ge spelarna ett rimligt motiv att engagera sig i konflikten. Vanliga motiv är släktingar, ära, berömmelse, världens undergång (ja, faktiskt), pengar, hot, etc, etc.
Då man skall konstruera ett äventyr är det mycket vanligt att man utgår från konflikten. Men många har svårt att fantisera ihop en konflikt från början. Försök istället att börja i andra änden - vad har spelarna för motiv? Sök alltid efter nya motiv, upprepningar tråkar ut spelarna. Bygg sedan ut äventyret med motivatorer, miljöer och aktörer, så brukar konflikten komma av sig själv.
Man kan finna konflikter överallt. Filmer, böcker, serier, verkliga livet - överallt! Just filmer har en viktig roll, då de alltid bygger på en konflikt.
Att konstruera äventyr och göra film har stora likheter, trots att ett äventyr har flera lösningar och en film bara har en.



Aktörerna - Aktörerna har en mycket viktig uppgift i äventyret, då de oftast är grunden till konflikten. Aktörer skall vara färgstarka individer som spelarna kommer ihåg efter utseende och beteende, inte bara efter namn. Tänk igenom dina aktörer väl och lägg ner arbete på dem. Vakter och annan yxmat behöver däremot inte ödslas någon tid eller omtanke. Alla aktörer har ett mål, någonting de vill uppnå. Försök att få ett svar på vad det är. Kanske kan du finna en konflikt där?
Det är lätt att finna inspiration till aktörer. Den mest lämpade källan finns finns runt omkring oss - verkligheten. Välj en person du känner (gärna en relativt gammal person då de utvecklat en starkare personlighet), stjäl hela personens karaktär och modifiera på vissa punkter. En perfekt aktör?
Skapa färgstarka individer, gör svarta aktörer ännu svartare, vita aktörer vitare och gråmelerade aktörer gråare. Spelarna måste veta var de har aktörerna. Med detta inte sagt att spelarna på en gång skall veta var de står. Givetvis kan ingen aktör generellt sett indelas på någon ont-gott skala, men i det specifika äventyret går det utmärkt.



Miljön - Också miljön kan ha en viktig del i äventyret. Ofta kretsar konflikten kring miljön. Det kan vara ett bråk mellan två gäng om en stadsdel (Mutant), eller sökandet efter något magiskt i en stads omgivningar.
Gör miljön intressant och ej förutsägbar, läs Agatha Christie - en sann mästare på att skapa miljöer som är något annat än de ser ut att vara. Ett äventyr kan växa om dess miljö gör det. Söker spelarna ett tempel, låt dem finna tre. Äventyret blir plötsligt på så sätt tre gånger så stort.
Det bekvämaste sättet att skapa en miljö är att stjäla den. Stjäl ur böcker, filmer, äventyr eller ur verkligheten. Stjäl fräckt, men inte så att det syns.



Att sätta ihop det hela - Den svåraste delen i att konstruera äventyr är att sätta ihop komponenterna till något enhetligt. Många gånger löser sig det hela av sig självt och mycket litet arbete behöver ödslas. Men ibland går det bara inte, fantasin är slut och man är utled på äventyret. Låt då äventyret ligga på hyllan - tag en paus. Efter en vecka eller två plockar man fram det igen och avslutar det. Svåra fall finns dock. Och då får man se sig om efter nya lösningar.

Ett schablonäventyr följer en mall och har en viss uppläggning beroende på dess typ. Ett beklagligt faktum är, att större delen av de äventyr som skrivs idag är schablonäventyr. Varför jag kallar detta faktum för beklagligt, beror på att jag själv anser att varje äventyr ska tillföra något nytt. Emellertid är schablonäventyr en intressant variant på äventyrskonstruktion, då inspirationen tryter. I denna artikel kommer tre mycket vanliga schabloner för äventyr att beskrivas. Du kan säkert finna mängder av äventyr som kan passas in i dem.



Röda tråden - Den absolut vanligaste typen av äventyr som existerar kallar jag Röda tråden. Tag fram ett kollegieblock och rita en vågrät linje över hela sidan, detta skall symbolisera den röda tråden som går igenom hela äventyret. Den röda tråden som sammanlänkar äventyrets händelser kan vara en person, en färdväg eller något liknande. Antag att spelarna får kontakt längst till vänster på linjen. Då de sedan följt hela den linjen och befinner sig längst till höger på papperet, har de klarat äventyret. Markera sedan händelse efter händelse på papperet genom att sätta ut pilar med textmarkeringar. Var noga med att placera äventyrets höjdpunkt så långt till höger som möjligt. Denna typ av äventyr kan kryddas med förföljande mördare, svikande aktörer och liknande.



Tankenötter - Spelet Call of Cthulhu har gjort sig känt för denna typ av äventyr, och de kantas av uttryck som som "brains not brawns". Personligen kallar jag dem för tankenötter. Tag ett kollegieblock och rita en cirkel. Fyll cirkeln med ord som symboliserar ledtrådar och dra en linje från varje ord till en ny tom cirkel. Skriv i den tomma cirkeln hur man finner ledtråden och vad man kan få ut av den. Komplettera äventyret med miljö och aktörer, red ut konflikten. Krydda med falska aktörer och ledtrådar.



Klockan går - Detta äventyr är mycket enkelt att göra med ett kollegieblock i handen. Rita ett antal cirklar på rad och dra en linje igenom samtliga cirklar. Varje cirkel symboliserar en hoper nya ledtrådar, som spelarna får kontakt med då de har kommit så långt på den linjen. Längst till höger finns en stor katastrof eller liknande som spelarna måste förhindra. Det gäller för deras del att så fort som möjligt finna konflikten och eliminera den. Det blir enklare ju mer tiden går, eftersom de får tillgång till fler ledtrådar.

NYA

15-ÅRING HÄNGDE SIG

Sveriges första rollspelssjälvmord?

En 15-åring som begår självmord är tragiskt. När han gör det inspirerad av rollspel och österländska kampsporter är det ännu mer tragiskt.

I augusti hände det som många fruktat och varnat för. En vanlig, svensk tonåring hittades hängd i ett träd hemma i trädgården. Han hade hängt sig iklädd kläder enligt japanska stridskonster och på sitt bröst hade han skrivit namn på japanska stridskonstgudar.

15-åringen var en hängiven rollspelare. Tillsammans med två vänner hade han fascinerats av rollspelets mytologiska värld, befolkad av demoniska varelser.

Men till skillnad mot sina vänner kunde 15-åringen till slut inte skilja mellan den fysiska verkligheten och rollspelets magiska värld. Kanske ville han försöka spränga gränsen mellan de båda, den sorgliga augustidagen när han tog sitt liv.

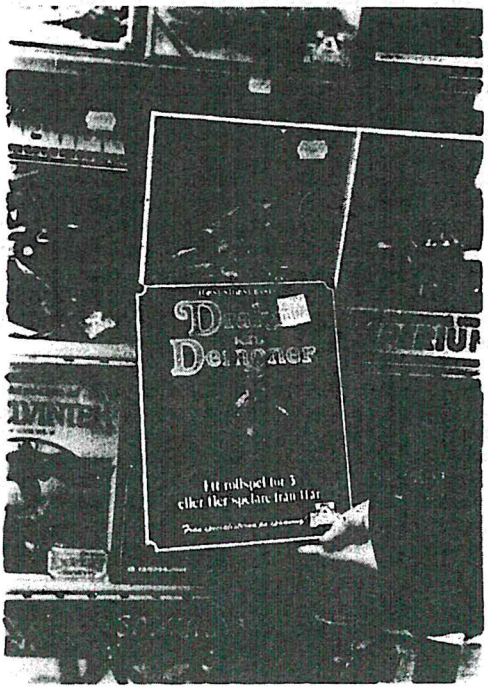
Frågetecknen kring självmordet är många. Polisen står undrande, liksom föräldrar och vänner. Prästen, som skött sorgearbetet, har satt sig in i rollspelens värld och är den som bäst förstår vilken ond och farlig värld rollspelen är för tonåriga pojkar.

- Från polisens sida kan vi bara konstatera att det handlar om självmord. Det är ingen annan som tagit pojkens liv. Det var han själv. Därmed slutar vår utredning, även om vi kan ha frågetecken kring till exempel rollspelen och karate-sporten, menar polismannen som haft hand om fallet.



OBSERVERA!

Innehållet i dessa artiklar har inget med verkligheten att förskaffa. Säkert som amen!



PLANERAT SJÄLVMORD?

15-åringen bodde i en villaförort i en svensk mellanstor stad. Hans dödsfall har inte uppmärksammats i massmedia.

Magazinet fick reda på fallet genom en artikel i Magazinet från november 1990, angående det så kallade Drömtåget. Där fanns en sammanfattning av allt elände som rollspelen ställt till med i USA, där man har flera fall av självmord och mord som varit direkt inspirerade av rollspel.

En vän till en vän till en vän till familjen kontaktade redaktionen och på så vis har fallet nystats upp. Av hänsyn till familjen vill vi inte nämna vare sig pojkens, familjens eller stadens namn. Också prästen och polismannen måste därför vara anonyma, för att inte kunna leda till familjen.

Bortom allt tvivel står dock att rollspelen haft en stor inverkan på pojken. Hans självmord kan ha varit planerat sedan flera veckor. 15-åringen hade talat om sin begravning i minst två veckor innan självmordet. "Kommer ni på min begravning?" hade han frågat sina rollspelande vänner. Tydligen

Ur Livets Ords församlingstidning
MAGAZINET
Oktober 1991

menade han allvar.

Pojken var både spelare och spelledare när de tre spelade sina rollspel. Exakt vilka spel som spelades är inte klarlagt, men pojkarna var ganska avancerade i sitt rollspelande. De gjorde så kallade spelböcker, där de drog upp riktlinjerna för spelet. Böckerna gömdes sedan - så ska man göra i rollspelen. Böckerna hittades efter självmordet.



FASCINERAD AV NINJA

Förutom att spela rollspel har pojken varit enormt fascinerad av japanska stridskonster - främst ninja, en rå, mystisk avart av karate. Han har sett mycket på våldsamma karatevideos, börjat träna lite kampsport - dock inte ninja.

Han hängde sig i ninjamundering. På sitt bröst hade han skrivit flera japanska gudsnamn.

Några hävdar att det ska finnas en grupp ungdomar som har ett hemligt ninja-sällskap på orten. Polisen avvisar med bestämdhet påståendet. Vilket som påverkat pojken mest - ninja eller rollspelen - vet man inte.

Men ett faktum är att ninjasoldater förekommer flitigt som figurer i rollspelen. I spelböcker, där man kan spela ensam, förekommer också ninjas ofta.

För några år sedan fanns ett rollspel kallat "Skuggornas mästare", som var helt uppbyggt kring ninja-myten. Spelet var svensk-konstruerat och svensktillverkat, men går inte längre att köpa i affärerna.

ROLLSPELEN ÖPPNAR UPP

- Även om man inte kan bevisa vilket av de båda sakerna som ledde till självmordet, så tycker jag att ninja och rollspel bara är två sidor av samma sak. Rollspelets värld tar bort verklighetens gränser och kan öppna en människas sinne för självmordet som alternativ, menar Allan Rubin, drogdebattör och arkitekt i Stockholm.

15-åringen hängde sig bara någon vecka innan han skulle inställa sig till en rättegång. Han skulle vittna mot en vän, i vad prästen betecknar som "en småsak".

Någon skulle kunna hävda att denna händelse satt sådan press på pojken att han därför tagit sitt liv. Men för det första var inte händelsen extrem. Vi måste ju alla gå igenom jobbiga situationer - det hör till livet.

Och, för det andra, om nu situationen blivit så jobbig att 15-åringen kände att självmord var enda utvägen, är det då naturligt att han hänger sig i ninja-kläder med japanska gudsnamn skrivna på sitt bröst?

Knappast.

Dessutom - hur kan vi veta om detta är det första klart rollspelsrelaterade självmordet i landet?

Thomas Arnroth

Allan Rubin om 15-åringen:

"Måste bli en väckarklocka!"



- Det är våra tonåringar som får betala priset för vuxenvärldens okunskap om ockultismens faror, menar Allan Rubin.

FOTO: THOMAS ARNROTH

Drogdebattören och arkitekten Allan Rubin har tagit mycket allvarligt på 15-åringens tragiska självmord.
- Det är oerhört sorgligt, men samtidigt var det väntat. Förhoppningsvis kan denna händelse bli en väckarklocka som får vuxenvärlden att ingripa och stoppa spelen.

Allan Rubin har sedan lång tid uppmärksammat de så kallade "Drakar och demoner"-spel, eller rollspelen. Han har varnat för dem och deras effekter.

Därför blir han inte överraskad över det som inträffat med den 15-årige ynglingen.

- Det är naturligtvis oerhört tragiskt för familjen, men samtidigt var det inte oväntat, säger han.

Allan Rubin tycker att det har varit mycket svårt att skapa debatt och väcka förståelse i Sverige för rollspelens fara.

- Hoppas att detta fall ändå kan bli en väckarklocka för vuxenvärlden. De vuxna behöver ingripa och stoppa spelen.

- I USA har man kunnat konstatera att "Drakar och demoner"-spelen blivit en fara för tonåringarna. De har lett både till mord och självmord och det har bildats föräldraföreningar som tagit upp kampen mot detta.

LIV EFTER DÖDEN

- Spelen bygger på ockult och magiskt tänkande. Rollspelaren tar på sig en ockult identitet som de sedan lever med under månader. Man tar med sig denna identitet från spelgång till spelgång, från seans till seans.

- I USA har det hänt att ungdomar överidentifierat sig med sin rollfigur. Till slut har rollfiguren tagit överhanden och när den unga människan tar sitt liv så gör han det som sin rollfigur.

Att en ung människa skulle ta sitt eget liv, eller andras - vilket har hänt - i skepnad av sin rollfigur är inte så otroligt konstigt.

Spelföretaget Äventyrsspel, som ger ut mängder av "Drakar och demoner"-spel, har också gett ut det första, mest grundläggande av rollspelen, det som gett namn åt hela trenden, nämligen just "Drakar och demoner".

INTE OSKYLDIGT SPEL

I regelboken berättar man under rubriken "Liv efter döden" att en rollfigur som dör, kan återuppstå i en ny skepnad. Om man kan få en yngling att tro detta, har man ju också sopat undan hindret för självmordet; döden blir då bara en port in i ett annat liv, kanske som en ännu mer spännande rollfigur.

Men är inte rollspelet bara ett spel, som andra?

Nej.

Rollspel är ett kraftigt verktyg inom psykologin.

Rollspel används av psykologer. Naturligtvis använder man inte drakar och demoner-spel, utan psykologiska rollspel som ska utveckla patientens personlighet. Och man gör det med mycket bra resultat.

- Samtidigt tror föräldrarna

att "Drakar och demoner"-spelen är en ofarlig variant på monopol eller "Tjuv och polis"-spel.

Allan Rubin menar att det finns en nästan total okunskap om ockultismens faror i Sverige.

- Och det är våra tonåringar som får betala priset för det! Hur vet vi att det här är det första fallet av rollspelsrelaterade självmord? Vuxenvärlden känner ju inte alls till riskerna.

Thomas Arnroth

Drömtåget -en introduktion till rollspelsvärlden

I höstas började det statliga Riksutställningars stora satsning för Sveriges åttondeklassare rulla, runt Sverige.
Det är Drömtåget - en kultursatsning i form av ett rollspel.
Med statliga medel introducerar man här åttondeklassarna i rollspelets värld. Alla övningar har ockulta och magiska anknytningar.

Det finns anledning att på nytt dra fram debatten om det så kallade Drömtåget.

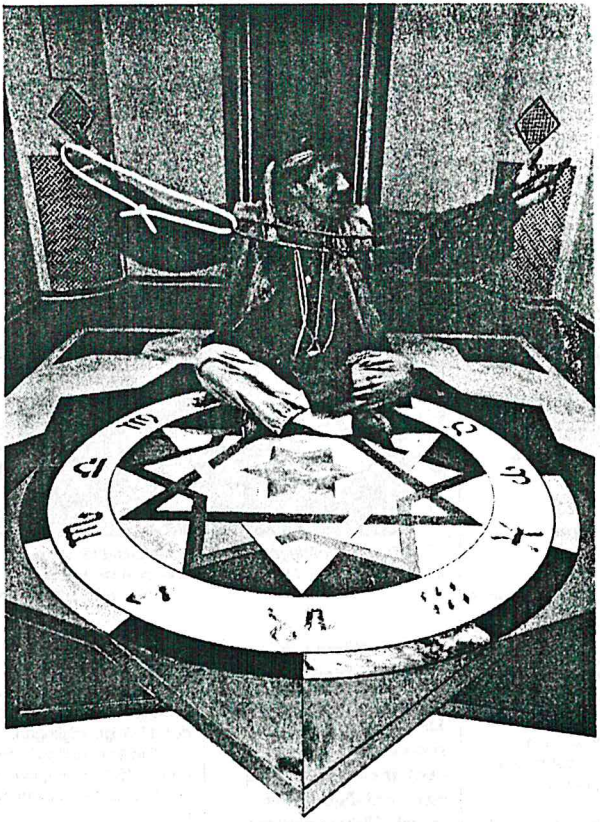
I skuggan av 15-åringens tragiska självmord får Riksutställningars mångmiljonsatsning ett nytt ansikte.

- Jag tycker att det finns anledning att ifrågasätta Drömtåget. Inte så mycket för de ockulta inslagen på själva tåget, utan för att det introducerar ungdomarna till rollspelens värld, menar prästen som haft hand om sorgearbetet kring 15-åringens död.

- Jag tycker att det finns all anledning att väcka ny debatt om Drömtåget. Det är bevisligen inte ofarligt att leka med det ockulta, menar Allan Rubin.

Drömtåget har stött på problem under sin resa i södra Sverige. I Oskarshamn väckte en av lokaltidningarna debatt. Till slut bestämdes det att en präst och en pastor skulle prova tåget innan det användes av skolungdomarna. Båda menade att det var ofarligt - och tog därmed musten ur debatten.

I Nybro ansåg man dock inte att det var så ofarligt. Där tog man bort den obligatoriska närvaroplikten och erbjöd eleverna alternativa sysselsättningar istället.



En av spelledarna sitter i en magisk cirkel på Drömtåget. Den magiska symbolen är ett hexagram - den kraftigaste symbolen inom häxkonsten. "En spännande omgivning som inspirerar", menar projektledaren Christina Björck.

FOTO: OLOF WALLGREN

SPÄNNANDE MAGI?

Drömtågets projektansvariga, Christina Björck, var mycket störd.

- Jag tror att det är Livets Ord och pingstkyrkan som ligger bakom det hela. Sedan hakar de andra bara på, sade Björck i en intervju i Svenska Dagbladet i våras.

Drömtågets tre vagnar har mycket skickligt förvandlats till ett rollspels magiska värld. Eleverna ska gå genom tåget och göra kultur; i form av en trollformel, en skyddsamulett och trollmusik. De guidas genom tåget av en skådespelare, som är spelledare i form av en shaman.

Det hela avslutas med att åttorna måste svära att inget berätta om äventyret, för då mister de sin kraft. Det sistnämnda har fått många att reagera - det bryter ju mot skolans grundstadgar. Man har faktiskt ingen rätt att förbjuda barnen att berätta för sina föräldrar om vad de gjort i skolan.

Christina Björck och hennes medarbetare fick inspiration till drömtåget genom att spela rollspelet Mutant, ett spel om en ond framtid där de mänskliga varelserna är muterade.

Christina Björck själv menar att "det magiska är en spännande omgivning" som "inspirerar elevernas fantasi och skapelseförmåga".

Drömtåget är ett projekt från Riksteater, Riksutställningar och Rikskonserter i sammarbete med SJ och Utbildningsdepartementet.

Thomas Arnroth



25-27 september 1992 eller Rectum Diabolicus kom, sov och segrade. Av Jussi Hyvönen

När vi burnade på med bilen mot Uppsala trodde vi, eller rättare sagt Magnus, att det låg ett lik vid sidan av vägen, omsorgsfullt inlindad i en svart plastsäck. Fantasin snurrade igång och vi började spekulera om olika massmördare och metoder att göra sig av med en kropp. Här rörde det sig tydligen om någon som dumpat ett lik i hast eftersom den syntes från vägen. Efterhand övergavs tankarna om den svarta plastsäcken i torso-format och ju närmare vi kom Ulf Ekmans hemstad lämnade vi möjligheterna till ett kul fynd bakom oss.
I år bestod vårt lag Rectum Diabolicus av Magnus Hansson, Bill Fernandes, Sergio Molero och jag. Egentligen skulle också Bills flickvän Ki Andreassen deltagit men vem kan lita på en norsk thailändare. Istället blev vi tvungna att ragga upp ett par stjärtgossar för att kunna genomföra våra spelorgier. Det började på fredagkvällen med Call of Cthulhu. Scenariot hette "Träringen" men vi kom snarare att tänka på the rosa hålet where the bajs goes out. Vi befann oss i Salem, New England, USA, och min rollperson var en fördomsfull och dominerande cirkusdirektör av chilenskt ursprung som ideligen förnedrade människorna i sin omgivning. Vilken drömroll! Tillsammans skulle vi ta reda på vart in i helvete min cirkus försvunnit med djur och allt. Eftersom det inte fanns några som helst spår kunde man ana att det var något övernaturligt med det hela. Det visade sig bli ett tröttsamt famlande i mörker utan att man någon gång hade det minsta aning om vad fan man höll på med. Rollpersonerna bestod av ett rollformulär plus ett antal tätskrivna sidor med bakgrundsinformation, personlighet, utrustning etc. Utöver detta tillkom under äventyrets gång papper med drömmar och visioner rollpersonerna fick med jämna mellanrum. Äventyrskonstruktören hade gjort ett ambitiöst arbete. Det tråkiga var att så gott som all information vi överöstes med inte hade det minsta med äventyret att göra. Det var som att spela i ett Twin Peaks-samhälle med konstiga människor och mystiska händelser dock utan någon som helst struktur eller inre sammanhang. Utav informationen var det kanske 1% vi kände att vi hade direkt användning av för att få reda på att vi alla hade en gemensam avlägsen släkting. Min rollpersons sexuella förehavanden visade sig även ha en ansträngande inverkan på gruppens inbördes relationer och gav begreppet incest en ny innebörd. Det slutade med att vi blev hängda allihop och poängen med äventyret var att vi skulle ge vår bödel, en häxjägare från 1600-talet, syndernas förlåtelse. Synd bara att det inte fanns något i äventyret som pekade mot det. Förresten, den enda Cthulhu-kopplingen var att en man i hatt och uggla på axeln var en inkarnation av Yog-Sothoth. Vad han hade där att göra vette fan.
Spelledaren var en tystlåten och introvert figur som skickligt undvek alla dramatiska utsvävningar. När mobben på slutet kom för att hänga oss var det ett klimax som närmast kunde jämföras med väderleksrapporten i nyheterna. Även om äventyret var under all kritik och spelledaren stundtals gav gruppen tråkbonge så hade vi ganska skoj.
Efteråt krängde vi några THOTar och Tales of the Reaching Moon till förbipasserande rollspelsnördar. Vid bordet bredvid satt Patrik Hamberg och sålde sitt utmärkta fansin Profil, samtidigt som han väntade på sina sent ankommande vänner för att kunna spela något obskyrt brädspel. Lite längre bort hade folk från Gamers Guild bänkat sig för att spela Warhammer 40K och sälja Argus och hemmagjorda konventsscenarion. Dr Fleshripper sålde "Alien 3" till någon glad jävel vilket åstadkom förändringar i nästkommande natts videovisningar. När Magnus och Bill drog tillbaka till Stockholm för att slagga lufsade Sergio och jag för att se "Stjärnornas Krig" på storbildsvideo i aulan. Även om vi såg den för hundrafemtielfte gången blev det till en helt ny upplevelse eftersom vi hade en kör av nack-

skottsaspiranter bakom oss som kläckte ena fantasifulla kommentaren efter andra: "vad overkligt", "jag skulle skjutit ner honom på en gång" etc. Efteråt visades fortsättningen på trilogin men vi letade istället reda på en plats där vi kunde slafa. Vid en hiss i en trappuppgång fann vi några trånga kvadratmeter där vi kunde ha våra saker och gnida skinkorna mot varann. Efter två timmars koma var det dags att masa sig upp till GURPS-Space turneringen. Så mycket knarkare har jag aldrig känt mig som då.
Det var ett spel vi aldrig spelat förut och som tur är blev det mycket roligare än Call of Cthulhu. Vi utgjorde besättningen på ett rymdskepp som upptäcker att det är minerat med kärnvapen. Efter desperata undersökningar och kul rollspel fann vi ett antal disketter gömda inuti skeppsdatorn, och konstaterade att något pågår. Förarhytten kopplas loss, övriga skeppet detonerar i en gigantisk ljusblixt och vi landar på vår destinationsplanet men någonstans i urskogen. Humanoida varelser med fyra armar omhändertar oss och det var tydligen här som många av de andra lagen gick åt eftersom de hellre blastade på med sina vapen än gav sig. För att göra en lång historia kort kan jag säga att disketterna innehöll hemlig information om förrädare i Alpha Corporation, vår arbetsgivare, som vi lämnade över till en nöjd Executive. Jag spelade en klonad vaktsoldat som var hård och kaxig som fan mot de andra, i och utanför gruppen, en drömroll till. Tänk vad underbart att helt legitimt få förnedra andra. Den här gången hade vi också en spelledare, Mathias Hellqvist, med standarduttrycken "oops!" och "era uslingar", som skapade kul situationer för oss att reagera på och dessutom var dynamisk nog att hänga på vår dialog. Tydligen uppskattade han vårt rollspel och den morbida humorn eftersom han började garva så fort han fick syn på oss i skolans korridorer.
Efter att ha krubbat och krängt blaskor var det dags för Drakar och Demoner Expert turneringen. Vi var alla, utom den hastigt rekryterade stjärtgossen, i halvkoma efter minimalt med sömn natten innan. Inte heller blev det roligare av att det var en jävla massa papper att läsa igenom nu med, suck! Varför var det inte som i GURPS-Space där informationen var kort hållen men ändå tillräckligt för att kunna spela rollpersonen. Efter ungefär en timme när alla, utom Magnus, läst igenom papperena var vi färdiga att börja. Men när spelledaren monotont reciterade händelserna ur sina papper började vi fnissa hysteriskt och inte blev det bättre av att de enda idéer vi lyckades klämma fram var av typen "tortera hela byn för att få reda på vem mördaren är". Vid det stadiet var det dags att lägga av för att inte allt skulle spåra ur i en orgie av mord och våld. DoD äventyret verkade genom arbetat men vi pallade inte bara med det då. Istället besökte vi butikerna (Spel & Sånt, Midgård, Tradition, Grendel och SF-bokhandeln). Fansinförsäljningen var ovanligt tunn på UPPCON trots arrangörernas kulturella välgärning att inte kräva vare sig tillstånd eller provision. De enda, förutom vi, som syntes till var Patrik Hamberg (Profil) och Gamers Guild (Argus).
Lasse Norén, en av de ansvariga för RuneQuest på UPPCON, undrade varför vi inte var med i den turneringen, eftersom vi kom 2:a förra året. Turnering undrade jag? I konventsbroschyren aviserades den under "övriga rollspelsaktiviteter", och av den framgick att i år skulle endast fem turneringar (AD&D, Call of Cthulhu, Kult, Drakar och Demoner Expert och GURPS-Space) äga rum. Resten skulle bara vara vanligt spel. Så uppfattade åtminstone jag det. När vi åker på konvent vill vi vara med i en turnering för bara spela ett äventyr kan vi lika gärna göra hemma. En djävelusisk miss av arrangörerna, skäms på er!
I övrigt degade vi mest runt, kollade in dioramorna och konfliktspelen, snackade bla med Tryggve Bergholms brorsa, måste säga att Gamers Guild killarna var äldre än vad som framgår av deras tidning Argus. Ett annat kul inslag var nåt live som pågick på lördagkvällen med mystiska typer i trenchcoat och fiskansikten som gick omkring och såg jävligt mystiska ut. För att inte nämna zombisarna som med bleka och blodiga ansikten hemsökte skolans korridorer efter nya offer. Sedan drog vi hem för att sova av oss konventsruset vilket innebar att vi tyvärr missade både auktionen och de intressanta paneldebatterna (en med bla frågan Varför är rollspelare sociala ufon? (egentligen stack vi för att inte känna oss träffade)).
När vi sedan på söndagförmiddagen åkte tillbaka till Uppsala höll allihop utkik efter liket i den svarta plastsäcken. Till vår stora förtjusning låg den kvar, men inte heller denna gång brydde vi oss om att undersöka saken närmare. Hade vi

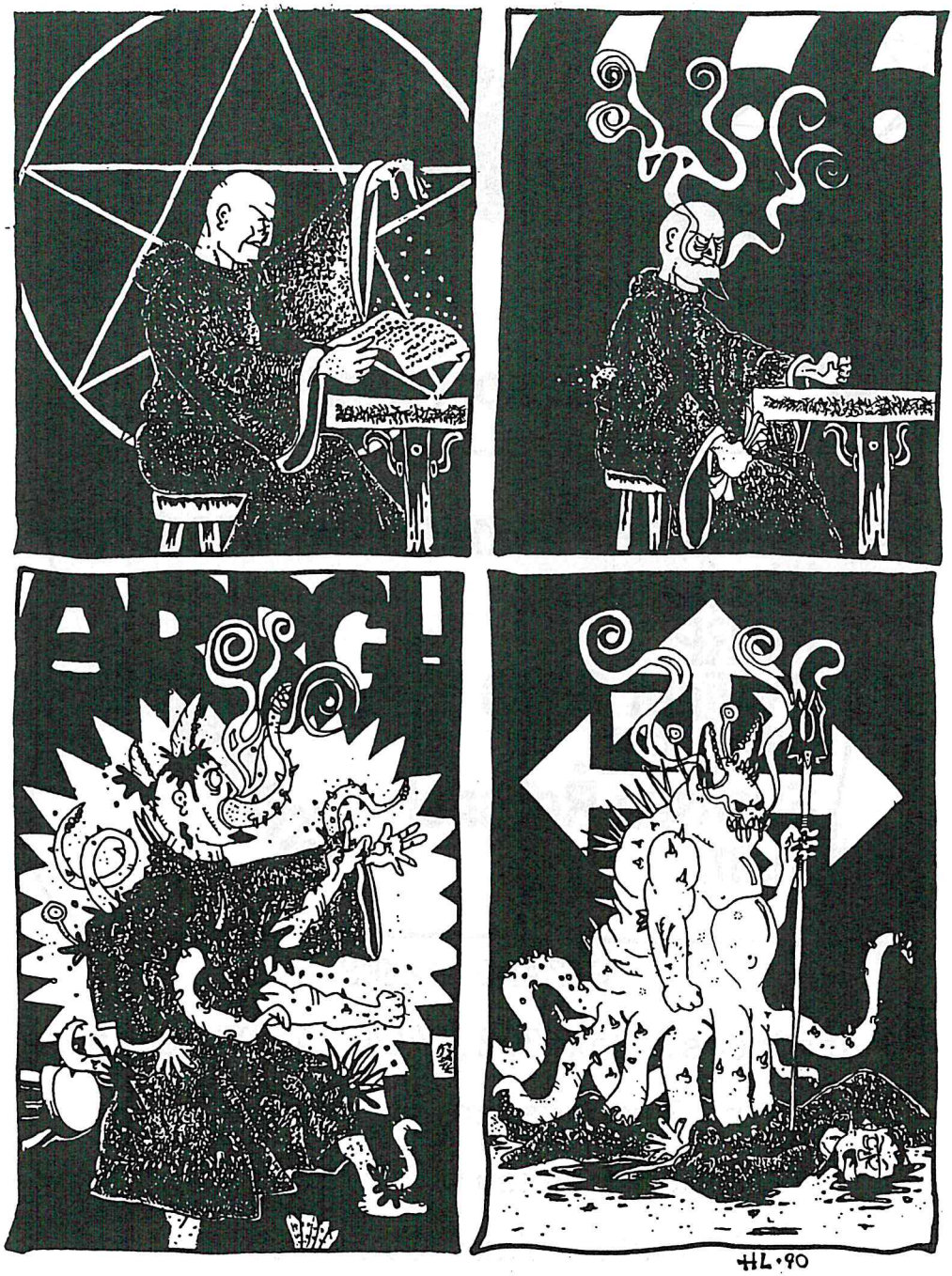
gjort det kunde vi tagit med oss kraniet som första pris i Kult-turneringen.
När vi mötte Michael Petersén i Spel & Sånts butik undrade han om inte vi skulle spelat Kult på söndagen. Det stämde mycket väl men vi var alldeles för trötta att orka med. Lika glad var han för det eftersom han då slapp hoppa in som extra spelledare. Jag kunde inte låta bli, utan kände att jag var tvungen att ställa en fråga jag länge funderat på: hur går han och Gunilla till väga när de arbetar? Svaret blev att de börjar med att bestämma ett tema de vill berätta om. Den nya Kult-modulen "Fallna änglar" skrev de genom att först brainstorma idéer, under två veckors tid, och sedan kapa bort drygt hälften - kill your darlings. De två efterföljande veckorna skrev de sedan själva modulen. Snabbt och effektivt, men så är ju radarparet också Sveriges bästa spelkonstruktörer.
Carl Johan Ström visade sitt kommande cyberpunk spel Neotech vilket gav intrycket av att vara genomarbetat och lättspelat. Själva världen ligger närmare den i Blade Runner än den i Mutant. Michael Petersén passade också på att ge lite konstruktiv kritik och dela med sig av sina erfarenheter som spelkonstruktör i Sverige idag. Det ska bli spännande och se ifall det blir en hit, jag kommer i alla fall att köpa den.
I väntan på avslutningen och prisutdelningen, som var förlagda alldeles för sent på eftermiddagen, visades en video från Livets Ord där Der Führer (Ulf Ekman) vitt och brett orerade om rollspelens farlighet. Videon bekräftade enbart hur sjuk i huvudet den mannen och hans sekt är. Han förmådde dock kläcka några riktiga guldkommentarer som "rollspelen lär barn bli sinnessjuka", "det är förnedrande för folk att hålla på med sådant här" och "att sälja rollspel är som att sälja knark till barn". Snacka om att tala i tungor.
Mer skrämmande var att se hur skitskallen Allan Rubin lurat Rapport att göra ett sensationsreportage om skräckrollspelet Kult. Det som framgick var identiskt med vad Uffe rapade upp stunden innan. Ett patetiskt försök av journalisten att klämma fram "folkets röst" var när han stoppade en förbipassernade kvinna i Stor & Liten, läste upp några saftiga stycken(!) ur Kult och frågade vad hon tyckte om det. Jag menar, vad fan skulle hon svarat på nåt sånt om hon inte vet det minsta om rollspel. Hon var i alla fall cool nog att tillägga "men det finns säkert de som klarar av det också". That´s the spirit!
Jag undrar om inte han som skötte videon var utsänd från Livets Ord eftersom han, trots spridda protester, envisades med att visa samma jävla video hela tiden. Om inte annat så var det utmärkt reklam för Kult. Michael Petersén och Gunilla Jonsson såg i alla fall nöjda ut. Vi såg även vår spelledare i GURPS-Space, Mathias. Vad gjorde han när han fick syn på oss? Garvade så klart.
Till sist kom ändå prisutdelningen igång, något kaotiskt men ändå. Det började med att en av arrangörerna kungjorde ett tråkigt meddelande: någon/några personer hade skjutit med paintball bössor på skolans fasad och kladdat ner den med färg. Särdeles tråkigt var det, eftersom man i år fick använda Fyrisskolan till UPPCON på nåder. Det innebar att om skolledningen inte var nöjd med handhavandet skulle inte konventsarrangörerna få tillgång till den i framtiden. Meddelandet fick mig att undra vilka mekanismer som i paintball-vandalernas sjuka hjärnor fick dem att göra så här. Tydligen förstod de inte att de sabbade för sig själva. Det var bara att lida med dem som fick tvätta bort skiten.
Under prisutdelningen rusade de ena pristagarna efter de andra upp på scenen och hämtade sina diplom, medaljer, böcker eller vad det nu var man fick. RuneQuest-turneringen vanns även i år av förra årets första pristagare (minns inte vad de hette) som fick en Crimson Bat! Paranoia vanns av Sanity Clause (med bla folk från SF-bokhandeln) och Black Duck tog hem Kult-turneringen. De sistnämnda fick tröjor och Kult-moduler (som definitivt inte skänkts av Tradition) ur handen av Michael och Gunilla. Vi, Rectum Diabolicus, vann GURPS-Space turneringen och fick presentkort och böcker som skänkts av SF-bokhandeln plus en bok med character-sheets till GURPS från Midgård. Jubel och applåder för alla vinnare, hurra hurra!
Strax efteråt drog vi hemåt och utvärderade konventet i bilen. Vi konstaterade bla följande: i receptionen verkade man ibland mer intresserade av att tala med varann än att hjälpa besökande. Visst, man fick hjälp, men det tog tid, ibland så att man tom struntade i det. Spelomgångarna var också lite väl långa, sex timmar ger träsmak åt vilken härdad spelare som helst när det inte är något tempo i äventyret. Något som däremot var jävligt bra var kiosken med ett schysst sortiment, låga

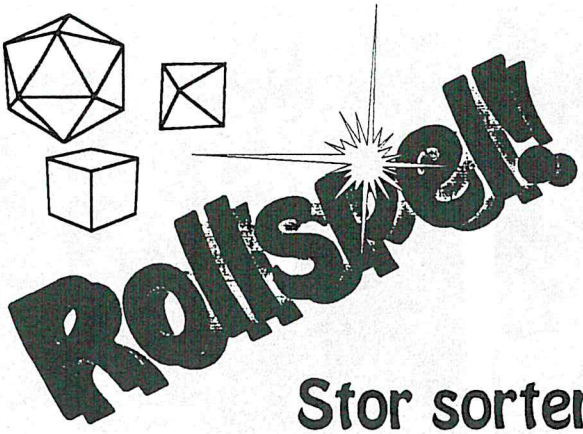
priser och söta tjejer. Med tanke på folkmängden och alla aktiviteter fungerade säkert konventet mycket bättre än just det vi klagat på. Helhetsintrycket är dock ett kaotiskt men roligt konvent som vi definitivt kommer återvända till.
Trots en stimulerande helg, med alldeles för många intryck att behandlas på dessa sidor, undrar jag ändå om vi inte borde ha kollat den svarta plastsäcken.

UPPCON 92 - enligt Livets Ord

Sista helgen i september samlades ockultister i Uppsala från hela landet för att genomföra seanser, utbyta erfarenheter, och knyta kontakter mellan de olika bröd-brödraskapen.
På fredagen slank jag med ett brödraskap, med det oheliga namnet Rectum Diabolicus, till en seans. Vi fick hemliga dokument som skulle hjälpa oss i den kusliga session som förestod. Genom rituell användning av ockulta tärningar skulle vi genom avancerad numerologi "resa" och verka på ett magiskt plan. Vi skulle finna ett försvunnet cirkustält. Vi fann det dock aldrig utan mördades av ett "spöke" från det förflutna. Symboliken i detta var tydlig: vi skulle söka efter paradiset (cirkusen) men eftersom vi aldrig kunde häva barriären mellan den magiska verkligheten och denna verklighet var vi dömda att gå under för våra synders skull. Den verkliga meningen, och ännu kusligare är det, är att hur mycket du än söker efter paradiset kommer du aldrig att finna den innan du lyckas häva gränsen mellan magi och verklighet. Det kan man endast göra genom att dö, vilket gjorde seansen till en direkt uppmaning att begå självmord, vilket ju också är det egentliga syftet med rollspel. Man kan helt klart bli sinnessjuk av denna sysselsättning.
På lördagen studerade jag de ritualer som förekom i korridorerna. Mörka aggressioner mobiliserades och lösgjordes över avancerade kabbalahmönster med avgudabilder som flyttades enligt noggranna instruktioner. Detta kunde pågå i timtal och man kunde se den makabra transformation utövarna genomgick, från att varit till synes vanliga människor, till att bli rödögda, bleka och utmärglade människospillror. På kvällen var det dags för den seans jag fruktat mest: Drakar & Demoner. Den bygger på den farligare Dungeons & Dragons, som i USA tagit en väldokumenterad tribut i människoliv, vars offer inte klarat av att hantera den magiska världen. Den ockulte ledaren började monotont mässa ur en hemlig skrift han dolde bakom en skärm. Det tog inte lång tid innan onda andar besatte de deltagande som började skratta onaturligt hysteriskt. Jag avbröt seansen innan den spårade ur i en orgie av mord och våld. Den ockulte ledaren såg uppriktigt ledsen ut när jag tog min tillflykt till skolans korridorer. Där mötte jag kusliga varelser med fiskansikten och bleka personer nedsölade med blod i någon pervers sysselsättning som aldrig kom till min klarhet.
På söndagen, i ett uppenbart hån mot guds vilodag, delades det ut ockulta föremål till de brödraskap som lyckats framkalla starkaste magin och farligaste demonerna. Man visade även en video i ett desperat försök att få alla att förstå vad de höll på med, dock med penibelt resultat. Arrangörerna uppskattade inte att en överentusiastisk ockultist stänkt blod, under ett blot, på skolans fasad.
Det är skrämmande att konstatera men detta pågår mitt bland oss. Vi måste, i Kristi namn, reagera kraftfullt mot sådan verksamhet som öppnar upp folks sinnen för mörka destruktiva krafter. Vi måste visa att Herrens kraft är större än Djävulens uppmaning till självmord och perversioner. Det är förnedrande för folk att behöva hålla på med sådant.

I Kristus,
Ulf Eichman


ARGH!
HL·90



Stor sortering av:

Advanced Dungeons&Dragons
Warhammer
MERP
Twilight 2000
2300 A.D.
Svenska Rollspel
m.m.
Shadowrun

WIZARD GAMES

Postadress: Box 302, 464 24 Vänersborg

Affär: Kronogatan 44, Vänersborg

Ordertelefon: 0521-675 00

Ordertelefax: 0521-686 30

ALLT I SPEL... OCH LITE TILL!



RECENSERAR

av Jussi Hyvönen

BATMAN 2 - ÅTERKOMSTEN



Regi: Tim Burton
Skådespelare: Michael Keaton, Michelle Pfeiffer, Danny DeVito, Cristopher Walken

När överklassparet Cobblepot får ett missfoster till son, som bla slukar familjens katt, beslutar de att dränka honom i ån. Istället flyter han ner i kloakerna där djurparkens pingviner tar hand om honom. 33 år senare gör den mentalt störde Pingvinen (Danny DeVito) entré i Gotham och med i bagaget har han en ondskefull plan av bibliska proportioner. Till sin hjälp tar han yuppieskurken Max Schreck (Cristopher Walken) som också har egna vansinnesplaner. När Schrecks virrige sekreterare Selina Kyle (Michelle Pfeiffer) av "misstag" gör lite för närgångna efterforskningar om sin chefs förehavanden förpassas hon ut genom fönstret från 43:e våningen. Efter att hon väckts till liv av ett gäng katter kan hon sälla sig till psykfallen som springer omkring i Gotham utklädda till djur.
Den här filmen lovar mycket men förväntningarna vänds snart till besvikelse och efteråt känner man sig mer eller mindre blåst. Storyn är helt ointressant eftersom det aldrig blir vare sig spännande eller dramatiskt. Tim Burton må vara duktig när det gäller vitsiga klipp och bildlösningar men eftersom helheten är värdelös är han förste man i kön till giljotinen. Chunk!
Filmens största, och enda, behållning är Michelle Pfeiffer som i Kattkvinnans skepnad genomgår ett personligt helvete. Hon är en psykotisk machokvinna omgiven av en erotisk aura som gör livet surt och härligt för Fladderlappen. Pingvinen är så slibbig att varje gång han visar nyllet blir det freakshow. Han är så pass påfrestande att det är sann befrielse när han dör.
Tvåan har samma tunga nybrutala arkitektur som ettan men det blir ganska irriterande när miljön är lika sluten som i en såpopera. Trovärdigheten för miljön flyger sin kos när Pingvinen ska hålla valmöte inför borgmästarvalet: 30 statister med några skyltar framför ett par kulisser är inte övertygande.
Enda anledningen att se denna film är för Michelle Pfeiffers skull för hon é en tuff brud i kattförpackning.

SÄLJES

Dragon Pass - 175 kr.
Glorantha Board
Game (AH) i nyskick !!

-

Sinkadus nr. 1 och 3
till högstbjudande !

-

Stefan Blomkvist
Djäknegatan 3 nb
754 23 UPPSALA
Tel. 018 - 24 34 77

ACHTUNG!

World in Flames 395 Kr
Days of Desecision 280 Kr

LÅGA PRISER OCH SNABB SERVICE. BESTÄLL GENOM:

BIFROST SPEL
BOX 101 70
S-100 55 STOCKHOLM

VID FÖRSKOTTSINBETALNING PÅ PG: 505 187-5 BJUDER VI PÅ PORTOT OCH POSTFÖRSKOTTSAVGIFTEN. VÄLKOMMEN!

LEGEND
- EN JUNGIANSK TOLKNING
av Martin Lindgren

KORT OM JUNGS ANALYTISKA PSYKOLOGI

Då jag i min analys utgår från Jungs analytiska psykologi, och då jag använder en del av den psykologins specialtermer, anser jag det vara på sin plats att presentera några av fundamenten. (De termer jag inte förklarar här kommer jag försöka förklara kort i texten första gången de dyker upp.)
Jungs psykologi skiljer sig från Freuds på en del väsentliga punkter. För det första anser Jung till skillnad från Freud att det omedvetna inte enbart består av personligt förvärvade och förträngda erfarenheter, utan också av ett s.k. kollektivt omedvetet. Detta kollektiva omedvetna består i sin tur av s.k. arketyper. Arketyper är inte (som ofta missförståtts) bilder och tankar i egentlig mening utan potentiella bilder och tankar; d.v.s. ett slags psykiska förutsättningar. Området mellan medvetet och omedvetet benämner Jung det förmedvetna.
Vidare anser Jung att psyket är kompensatoriskt eller självreglerande. T.ex. om någon medveten funktion blir alltför extrem dyker det upp en motvikt i det omedvetna som manifesterar sig i drömmar, kompulsiva tankar, neuroser etc.
Jung delar in personligheten i två parter: Jaget som är det reglerande centrat i medvetandet och Självet som är hela psyket, både medvetet och omedvetet, samt dess reglerande centralpunkt. Självet talar till det medvetna främst via drömmar, men också sagor kan ses som ett budskap. Sagan kan fattas som en kollektiv dröm.

BEGREPPEN MYT, SAGA OCH DRÖM, SAMT OM HYBRIDEN FANTASY

I mitt närmande till Fantasyfilmen ställs jag inför ett par grundläggande hinder, främst beträffande begreppen myt och saga. Det råder (främst inom psykologin och antropologin) en stor diskussion beträffande de båda begreppen och deras respektive gränser. En del forskare hävdar att skillnaden är denna: myten är till sin form rent litterärt överlägsen sagan och mer kulturellt betingad än den senare. Sagan å sin sida tycks vara mer internationell, enklare att flytta över från en kultur till en annan (eller från en tidsepok till en annan). Så här säger Marie-Louise von Franz: "To me the fairy tale is like the sea, and the sagas and myths are like the waves upon it; a tale rises to be a myth and sinks down again into being a fairy tale". Myten är alltså ur det perspektivet en kulturellt utsmyckad saga.
Ytterligare en svårighet är att hela mitt koncept med jungiansk sagotolkning bygger på att sagor inte är individuella skapelser utan en produkt av vad Jung kallar det kollektivt omedvetna. Häri ligger svårigheten med Fantasy-filmen då denna för det mesta har ett personligt ursprung. Överhuvudtaget är begreppet Fantasy halt, men jag skall här nedan försöka göra en enkel definition, samt förklara varför den jungianska sagotolkningen är lämplig.
Fantasy är en anglo-saxisk term som är besläktad med Science-fiction. (De första egentliga Fantasy-berättelserna dök upp på 20-talet i tidskrifter som den amerikanska Weird Tales.) Kort sagt kan man säga att Fantasy är en slags hybrid mellan saga och myt med den moderna romanens berättarform. Fantasy-berättelser utspelar sig ofta i en helt uppdiktad värld som har sina egna helt unika förhållanden. Detta gör Fantasy nära besläktat med drömmen eller det omedvetna. Varelserna som

befolkar dessa världar är för det mesta hämtade från sagor och myter och med dem följer också för det mesta deras karaktäristika och inbördes förhållanden. Det är på detta jag stödjer valet av jungiansk tolkning. (Ytterligare en anknytning till psykologin har bl.a. Joseph Campbell påvisat, nämligen att motiven (arketyperna) alltid dyker upp i patienternas drömmar och fantasier när en terapi eller analys väl har satt igång.)

ESKAPISM ELLER VÄGLEDNING?

I vårt rationella århundrade avfärdar man sagor och myter som nonsens. Och detta gäller i synnerhet Fantasy-filmen. Men som såväl Campbell som Frank McConnel har påpekat har just dessa berättarformer något oerhört viktigt att säga oss; enligt McConnel: "we find stories dulce (ljuva, underhållande) just because they are utile (användbara, instruktiva) (mina paranteser)". Enligt Campbell tillhör alla sagor, myter, legender etc. en enda monomyt som lär oss meningen med vårt liv.
I sin diskussion om vårt århundrades två stora berättarformer, romanen och filmen, skiljer McConnel på dessa i det att romanen beskriver den inre verkligheten (huvudpersonens, hjältens) och filmen den yttre (omvärlden). Och analyserna av respektive berättarform strävar efter att i romanens fall beskriva den yttre verkligheten och vice versa.
I den jungianska dröm- och sagotolkningen representerar ofta hjälten Jaget och de andra karaktärerna olika psykiska funktioner. Så drömmen eller sagan ses alltså som den inre verkligheten, "det psykiska landskapet". Detta är den grundläggande synvinkeln ur vilken jag närmar mig Fantasy-filmen. Det bör nämnas att denna hållning inte är helt konsekvent då filmerna ofta har fler än en hjälte (hjältinna) och detsamma gäller mina senare diskussioner om arketyperna.

OM JUNGIANSK SAGOTOLKNING

Jungianerna koncentrerar sig på sagor främst för att nå djupare förståelse för drömmarnas symbolik. Jungianerna säger visserligen att sagan i sig är sin egen bästa tolkning, men att översätta den till psykologiska termer kan fördjupa förståelsen. Som Marie-Louise von Franz säger: "Psychological interpretation is our way of telling stories; we still have the same need and we still crave the renewal that comes from understanding archetypal images". Jag analyserar alltså inte denna film för att få ökad förståelse för en neurotikers drömmar utan för att om möjligt föra fram det latenta budskap som finns där.

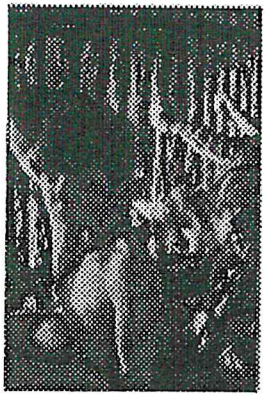
DEN ANALYSERADE FILMEN - LEGEND

Filmen jag har valt för min analys är LEGEND av Ridley Scott från 1985. Som vi ska se framträder en intressant problemställning där den jungianska sagotolkningen kan tillämpas som nyckel till symbolspråket.

LEGEND, EN RESUMÉ

För att underlätta orienteringen för läsaren och för att lättare få en helhetsbild inleder jag analysen med ett handlingsreferat. Vissa scener kommer jag tillbaka till för ett djupare studium senare.
Filmen inleds med en sekvens där en skuggfigur rör sig i en trolsk skogsmiljö, och slutligen kommer fram till ett träsk i vars mitt ett enormt träd reser sig.
I nästa bild befinner vi oss under trädet och en röst talar. Det är Mörkrets härskare (Tim Curry) och skuggfiguren som vi tidigare sett är hans vämjeligaste svartalf Blix (Alice Playten). Mörkrets härskare skickar ut Blix i skogen för att förskaffa de sista enhörningarnas horn. Som bete för enhörningarna krävs oskulden. Därefter ser vi prinsessan Lili (Mia Sara) vandra genom en skogsglänta. Hon är på väg att besöka sin barndoms älskade vän Nell (Tina Martin) som bor i skogen. Nell förmanar henne att inte längre dröja i barndomen. Lili vill inte höra på utan beger sig ut i skogen för att möta Jack ó the Green (Tom Cruise), ett skogens barn. Jack visar henne till enhörningarna. Lili kan inte motstå enhörningarnas skönhet och lockar hingsten till sig med sång. Då hon rör vid hingsten skjuter Blix en giftpil i honom. Enhörningarna flyr och Blix och hans anhängare tar upp jakten. Lili försöker blidka Jacks vrede över vad som skett genom att lova att gifta sig med den som hittar den ring hon kastar i vattnet. Jack dyker efter utan att hitta ringen. När han kommer upp till ytan råder plötsligt vinter i skogen. Lili är

borta och enhörningen död, berövad sitt horn.
Jack blir bekant med några skogsväsen ledda av en Honeythorn Gump (David Bennent). De beger sig tillsammans av för att söka enhörningens horn.
Under tiden har Lili fått reda på att svartalferna planerar att döda också märren. Då hon kommer för att varna märren blir hon tillsammans med denna tillfångatagen av svartalferna och förd till mörkrets näste.



Gump & co
i "köksförrådet".

Jack och skogsväsendena följer svartalfernas spår fram till träsket. På vägen över till mörkrets boning möter och besegrar de Meg Mucklebones (Robert Picardo). När sällskapet når mörkrets innandöme befinner de sig vara fångna i "köksförrådet".
Under tiden försöker Mörkrets härskare vinna Lili till sig med allehanda lockelser. Lili motstår men tycks till sist ge vika och ber om att hon skall få dräpa märren.
Jack och hans kumpaner tar sig ut ur sitt fängelse och planerar hur de skall besegra Mörkrets härskare. Genom ett minne Jack har av Lili kommer han på lösningen: de skall leda in ljus i mörkret via alla blanka föremål de kan få tag på.
När så märren skall offras kapar Lili dess kedja istället för dess strupe. Jack och Gump anfaller. I den kamp som följer lyckas Jack spetsa Mörkrets härskare med enhörningens horn samtidigt som ljuset tränger fram.
Världen besparas det eviga mörkret, men Lili ligger livlös under en förtrollning. Jack löser den genom att återbörda ringen. Åter råder sommar i skogen.

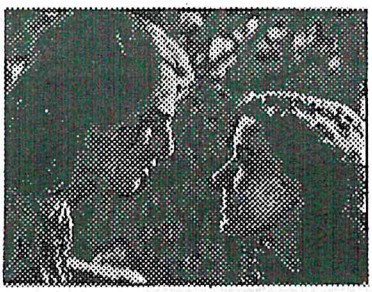
PROBLEMSTÄLLNINGEN

Om vi tittar på första scenen, vad säger den oss? Nå, skogen betecknar ofta i sagor och drömmar det omedvetna eller det förmedvetna. Enligt von Franz: "A wood.../ /...is (like the sea) a symbol of the unconscious." (min parantes). Alltså en skuggfigur rör sig genom det omedvetna/förmedvetna. Detta annonserar atten förändring är på väg.
Lite senare presenteras en figur som kallas Mörkrets härskare. Vi ser ännu inte hur han ser ut så vi får anta att det är ett ännu okänt omedvetet element. Allt vi vet är att varelsen uppenbarligen är "ond". Enligt Jung strävar ondskan efter att bli perfekt genom återfödelse. Alltså redan här syns en stark signal av strävan efter förändring. Vad är då denna förändring? Mörkrets härskare talar själv om vad han strävar efter, enhörningarnas horn. Dessa besitter makten att kontrollera universum. Enhörningens horn är inte enbart en rent fallisk symbol. Jung: "In Christian picture-language the unicorn, as well as the dove, is symbol of the spermatic Word or Spirit." Alltså, enhörningen representerar ordets eller andens befruktande förmåga. Låt oss så länge nöja oss med att säga att ett mäktigt omedvetet element (Mörkrets härskare) vill bli befruktat eller återfött, d.v.s. medvetandegjort.
Det bete som krävs för att locka enhörningarna till sig är oskulden. I nästa scen dyker detta bete upp, prinsessan Lili. Att hon är prinsessa är viktigt, det gör henne till berättelsens centralkaraktär. Hon representerar som prinsessa en potentiell drottning, d.v.s. ett ännu (helt eller halvt) omedvetet element som kan bli en ny kollektiv dominant. Hon är också oskuld, e.g. ett barn, en blivande medveten faktor.
Det är när Lili besöker Nell som det egentliga problemet presenteras. Nell säger: "...its time you started behaving like the princess you are. You should be out looking for a handsome prince on a white charger." Lili får alltså en direkt uppmaning att inte längre dröja kvar i barndomens halvmedvetna värld. Vad är det då som hindrar hennes utveckling? Vi får se, låt oss fortsätta.

ANIMUSPROBLEMET

Lili beger sig ut i skogen för att träffa Jack. Jack är ett "skogsbarn", vilket skulle kunna tolkas som att han är Lilis animus. Animus är kvinnans manliga omedvetna sida. Ofta brukar animus i drömmar uppträda som en vilde, ett naturbarn.

Animus är också en av de vanligast förekommande av kvinnans arketyper. Han är kvinnans samlade erfarenhet av mannen. Om en kvinna t.ex. är fadersbunden kan han anta en synnerligen bestialisk gestalt. För att en kvinna skall kunna utvecklas behöver hon frigöra sig från animus, och honom med henne. Animus uppträder också i flera gestalter. Det är dock inte säkert om Jack är animus, han kan lika gärna vara den Lili försöker projicera sin animus på. Mer om detta senare.


Jack och Lili.

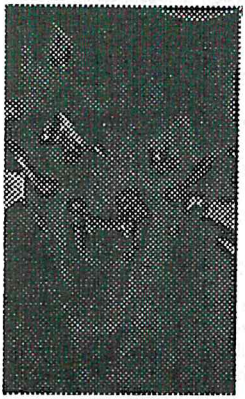
SYMBOLIKEN I ENHÖRNINGARNA OCH RINGEN

Jack tar med Lili och visar henne enhörningarna. De kan i jämförelse med vad jag tidigare sagt om dem, ses som representanter för Libido. Med Libido menar Jung inte enbart sexuella drifter, utan psykisk energi överhuvudtaget. Jack beskriver dem som: "They express only love and laughter, evil thoughts are unknown to them." Det är dock här Lili begår det fatala misstaget att locka hingsten att stå stilla så hon kan vidröra den. När hon gör det får Blix tillfälle att skjuta en giftpil i enhörningen; alltså det är nu den mörka delen av det omedvetna får grepp om den psykiska energin. För att uttrycka det ännu tydligare: Lili vidrör ett starkt omedvetet libido som borde ha förblivit omedvetet och orört. Jack uttalar det målande: "What you did is forbidden./ /You risk your immortal soul." Om inte Lili förstått det tidigare, får hon nu det sista beviset för att hon inte bör stanna i barndomen. Vädret börjar förändras.
För att blidka Jack slänger Lili iväg sin ring som han dyker efter. Denna ring återkommer också senare, så jag tänkte titta lite närmare på vad den symboliserar. Ringen är en symbol för Självet och har normalt två sidor: samhörighet eller boja. I det här fallet symboliserar den samhörighet, det är därför Jack är så ivrig att dyka efter den. Att den hamnar i vattnet betecknar stor olycka. Då ringen som varande symbol för Självet faller ner i vattnet (det omedvetna) är detta en av de grövsta förluster en människa kan råka ut för. Lili har verkligen satt sin värld på spel. Då Jack kommer upp till ytan är sjön täckt av is, det är alltså en skiljevägg mellan det medvetna och det omedvetna, en klyfta; på medicinskt språk: en neuros. Att det är vinter i skogen är betecknande för detta tillstånd.
Så, två problem, symboliskt uttryckt: enhörningens horn och ringen förlorade; psykologiskt uttryckt: Libidot i fel riktning och kontakten med Självet förlorad. Världen har blivit frusen och förstenad.

SÖKANDET

I sin jakt på Lili och hornet får Jack hjälp av skogsvarelser, alver. Skogsvarelser brukar ofta ses som symboler för halvt mänskliga psykiska funktioner, ett slags psykets resurser. Eller för att tala med Campbell, då nu Jack blir hjälte dyker magiska hjälpare upp.
Jack, Honeythorn och de andra följer svartalfernas spår fram till träsket med trädet. Honeythorn säger: "The great tree. When evil ruled the land, the wicked used to come here to sacrifice." Detta antyder att mörkrets boning och Mörkrets härskare står för en tidigare, mer primitiv epok. Fler antydningar kommer senare. För att nå mörkrets boning måste sällskapet ta sig över träsket och bege sig ner i underjorden, d.v.s. bege sig ner i det undermedvetna. På vägen över träsket konfronteras Jack med Meg Mucklebones. Hon är en gammal väktare, vad Campbell kallar en "guardian of the threshold." Med list och skicklighet besegrar Jack henne. Varje hinder har sin egen lösning.
Väl nere i underjorden befinner sig sällskapet i fångenskap under direkt hot om att bli uppätna. Som Laing påpekar är rädslan för att bli uppäten utmärkande för ontologisk osäkerhet. Rädslan för att bli uppslukad av en annans subjektivitet eller av det omedvetna. De klarar sig dock med hjälp av Oona (Annabelle Lanyon), som i det här fallet bör ses som Jacks anima. Animan är mannens motsvarighet till vad jag tidigare beskrev som animus. Då Jack är ett s.k. naturbarn är Oona betecknande en älva, ett magiskt väsen.
Under tiden försöker Mörkrets härskare vinna Lili över till sin sida. Han lockar

henne med skatter och till sist en häxdans där Lili dansar med en svart klänning, en skugga tills hon blir ett med den. Då träder Mörkrets härskare för första gången fram. Låt oss nu komma ihåg vad Jung sa om psykets kompensatoriska egenskap. Han sade bl.a. att en extrem attityd i endera riktningen (moral/amoral) väcker misstankar om dess motsats. Så vad har vi här? Prinsessan Lili som är oskulden själv, och som via barnsliga "dumheter" satt existensen på spel. Men Lili har en skugga och här träder den fram för första gången. Den tar t.o.m. över hennes person (klänningen). Med skugga menas den förträngda delen av den medvetna personligheten. Varför dyker Mörkrets härskare upp i sin sanna skepnad först nu? Låt mig citera Marie-Louise von Franz: "...as is frequent in fairy tales, the problem of the (feminine) shadow is intertwined with that of the animus" (parantesen mitt tillägg). Ofta i psykoterapin överhuvudtaget måste skuggan assimileras för att för att animus skall träda fram. Vem är Mörkrets härskare om inte Lilis demoniske animus. Som han säger till henne: "Beneath the skin we are already one." Lilis animus är alltså mycket destruktiv och primitiv. En sådan animus kan få livet att kännas livlöst för en kvinna. (kom ihåg vintern.) Mörkrets härskare vill gifta sig med Lili och låta mörkret sänka sig för evigt över världen. M.a.o. binda Lili till sig för evigt och ta bort medvetandet.

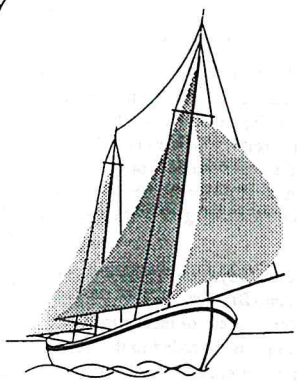


Mörkrets härskare.

Samtidigt som detta sker, kommer Jack på hur de skall besegra Mörkrets härskare. De ska föra in ljus i mörkret via alla blanka föremål de kan finna. Ljuset symboliserar vanligtvis medvetandet. De blanka föremålen får då ses som de egenskaper i det omedvetna som kan reflektera det medvetna (t.ex. logik el. dyl.).
Då nu enhörningsstoet skall offras hugger Lili av dess kedja och befriar det. Hennes liv sparas på grund av att Jack litar på henne. Tron är ett viktigt element i problemlösning, och detta gestaltas här på ett utmärkt sätt. Att det är två saker som leder till Mörkrets härskares död, ljuset och hornet, är egentligen en logisk följd av den dualitetsprincip som skymtar filmen igenom. (T.ex. två enhörningar, två fatala misstag, parbildningen Lili och Jack, Lili och Mörkrets härskare, Jack och Oona etc. Detta kan tolkas som en strävan efter balans.) Om, som vi tidigare antagit, hornet symboliserar libido så skulle det betyda att Mörkrets härskare besegras av det, att hans primitiva onda kraft inte bara kan kontrollera hornet utan också splittras av det. En slags kanalisering av psykisk energi där den onda varbölden sköljs bort av strömmen. Detta sker ju också bildligt talat när ljuset tränger in.
Ett problem återstår dock nu. Lili är under en förbannelse, försänkt i sömn, d.v.s. icke medveten. För att förlösa henne måste Jack återbörda ringen ur vattnets djup, d.v.s. föra hennes Själv upp till ytan, sätta henne i kontakt med det. När så skett, kysser de unga tu varandra för första gången. Passagen till en mer vuxen kärlek är avklarad.
Jag har nu bara skummat på symbolernas yta i den här analysen. (En Freudian t.ex. skulle nog hitta en hel del sexualsymbolik.) Men jag tycker ändå att man kan sluta sig till att filmen till stor del behandlar svårigheterna med övergången från barndom till vuxet liv; samt ger en del antydningar till hur en del svårigheter kan lösas. Ur den synvinkeln tycker jag att den lyckas.

OBS: den omfattande notapparaten har fått utgå av utrymmesskäl. JH.

Nästa gång: WILLOW



A Traveller's Diary:

Being random notes on my travels around the world on behalf of Tales of the Reaching Moon, Convulsion '92, and RuneQuest!

Malaysia, 5th - 12th February. The highlight of this part of the trip was the island of Penang. For me a blend of snakes, scorpions, banana chips and fascinating Chinese shops and streets. However, being left-handed in a predominantly Muslim country can be a pain.

Singapore, 13th - 15th February. 50th anniversary of the fall of the city to the Japanese in WWII. A city of shopping malls and petty regulations. The former are most useful for their air conditioning, and the latter includes ordnances against jaywalking, littering and chewing gum. All the ordnances are actually enforced. The place seems to have been run by an enlightened despot for many years, and his achievements are impressive. The economy and standard of living is booming, and subsidised housing is provided for all (or will be). However, there's no room for any dissent and opposition - or chewing gum.

Sydney, Australia, 16th - 21st February. Tourist time. Highlights were the Hunter Valley vineyards of Rothbury and Wyndhams, and Old Admiral Beer in the Nelson Pub (chilled of course, like all this damned foreign beer). The low-point was the pathetic Sydney monorail. At about this time the Queen arrived and was heavily petted by the Australian Prime Minister, Paul Keating.

Canberra, 22nd - 24th Feb. Here John and Philippa Hughes kindly put me up for the weekend and showed me some of the sights of the city and the local area. This included my first sighting of Kangaroos, Emu, and Koala bears. Unfortunately, though, the Queen insisted on following me to Canberra and I was forced to make my escape.

Sydney again. 25th - 27th Feb. More tourist stuff with a trip into the Blue Mountains. I also had the pleasure of meeting many Sydney games designers, including the famous Robert Prior of Troll Ball fame. Still the Queen refused to leave me alone and I was forced to flee south again.

Melbourne. 28th Feb - 11th Mar. And into the clutches of Michael and Sue O'Brien. They immediately forced me to sample Australian culture by taking me to A Midsummer Nights Dream in the park. This was followed by more wine in the Yarra Valley, and attempts to lose me in the Bush, to poison me with wichiti grub soup, and corrupt me at Flemington Race Course. For a while I managed to escape into the maniacal grasp of Mark Morrison and Penny Love, there to be scared near to death by Great Cthulhu and Sorcerers from Pan Tang. What saved me from insanity was Brad Ellis and his magnificent cooking, and a game of Aussie Rules Footie where Brad managed to make me a life-long supporter of Fitzroy (well, at least until they move to Tazzie).

New Zealand, 12th Mar - 9th April. Wow! Awesome! Most excellent! Highlights included: The West Coast Express, Franz Josef Glacier, Central Otago Wines, white-water rafting, Siberian Experience, Marlborough wines, Christchurch, hot mud and springs in Rotorua, whale-watching, Hawke's Bay wines and lots more. The Sansons kindly put me up when I was in Wellington, but otherwise there was a wonderful lack of any gaming or RQ! You must go there!

Honolulu, Hawaii, 9th April - 12th April. A quick pitstop to meet up with fellow travellers and have some much needed R&R. Plenty of chilling out on the beach with the babes and the dudes...

San Francisco & Bay Area, 13th April - 3rd May. The bit you and I were waiting for. I first stayed with Stephen Martin and his mom, Sara. No, not the Steve Martin. We did our tourist bit by going up Mount Diablo, half-way across the Golden Gate (Steve chickened out), and visiting the Napa Valley wineries (hey, I like wine...). Then we got serious and hit the games stores of Berkeley and San Francisco and cleaned them out of all their RQ2 stuff. Luckily, at the same time Yurek Chodak was selling off most of his RQ stuff. Unluckily, we got there too late (blast!), but I did pick up a Borderlands for $10, and various mint copies of Different Worlds.

Then I was off to John Castelucci in the centre of San Francisco. Another RQer (this zine can be really useful, y'know) he is also an activist in the fight to bring

back the seventies, the decade that is. Poor fool. The highlight of the trip here, apart from near death on his motorbike, was a SF Giants versus LA Dodgers Baseball game. This was interesting, the actual game is as interesting as cricket (i.e. intermittently), but all the stuff that goes on at and around the game makes it a lot more fun!

John also has my undying gratitude for introducing me to The Simpsons, which, not having satellite TV these days, is now just a pleasant memory. Oh, and I had my first earthquake here as well, five point something on the Richter scale, I think.

Then to Chaosium and Greg Stafford, but with quite a few detours to avoid the rioting mobs in Berkeley after the Rodney King verdict. It actually was rather worrying for a while, honest! The verdict itself was far more worrying; it shows just how afraid the white community is of the black community, that a white jury feels it has to support its white policemen even against a helpless black man.

At Chaosium I was lucky enough to join in Greg's playtest of his new game, which is Gloranthan at the moment but will be usable in any genre. We played children from various tribes being initiated as Orlanthi adults in the time of Saronil, but in fact a lot of the time was spent arguing about rules! The other playtesters were: Stephen Martin, Jeff Okamoto, Greg Maples, Charlie Krank, Phil Davis, and Les Brooks. I also managed to get unrestricted access to Greg's filing cabinet and trawled up all sorts of interesting and obscure stuff stuck at the back for a decade or more. Contrary to various rumours I felt too guilty to do very much photocopying.

Greg kindly put me up at his place, where I met two of his kids, Aleisha and Jason, the cats Turbo, Fuzzy and Izzy, and the Wonder Twins. Izzy almost immediately attempted to deprive me of my fingers and conducted a, mostly psychological, campaign of terror while I remained! Here I was initiated into the mysteries of Peanut Butter and Jelly sandwiches and intravenous coffee in the morning. I passed the test of the dead insect in the false-bottomed glass without blinking an eyelid, but only due to my legendary 5% Spot Obvious.

Greg and the Wonder Twins took me to various "alternative" tourist spots including the animal parts shop, the Ground Zero coffee shop and, apparently, the tattoo parlour - though I have no memory of the latter. We also had the most magnificent Chinese meal, a truly epic meal which got more fabulous with every telling and re-telling. One secret I did discover in the middle of one of Greg's famous (infamous?) hitch-hiking stories was what his initial "F" stands for. But, alas, my lips are sealed - until I receive a sufficient consideration....

Asheville, North Carolina, 4th - 13th May. Up into the mountains and snow, that was the earliest ever recorded. My hosts were Walter and Margaret Moore, and Muffin, a wanton cat. Margaret introduced me to all sorts of Southern cookin' - grits n' corn bread, BBQ and the like. This was one of the few civilised places in the USA; they actually had the Guardian Weekly on sale, and the local bar had that stalwart British ale Old Peculiar - OK, so it was in a bottle, and I had to fight mightily to stop them chilling it.

Richmond, Virginia, 14th - 18th May. This time my hosts were Mike Dawson and Kirsten Niemann. I was most impressed with the city - the Capital of the South - though not so much with the tourist trolley bus from hell that refused to stop. I also got the chance to play Mike's scenario for Adventures on the Frontier, which was great fun and the closest I've come to playing Call of Cthulhu in RQ!

Washington DC, 19th - 21st May. I travelled down to DC with Mike and Bill & John Bridges. Here we met Greg Maples and got a free dinner courtesy of his company. Thanks! After this we split up, and I headed to the YHA and a couple of days of sight-seeing. Suffice to say, I saw all the standard stuff.

Baltimore, Maryland, 22nd - 27th. Into the clutches of Sandy and Wendy Petersen, and their children Grant, Lincoln, Alice and Arthur - not to forget Taffy the Cornish rex cat. Here I actually survived one of Sandy's Cthulhu games - though I did have to sell my soul in the process. Sandy also took us all to Fort McHenry, where I was forced to see the site of a British defeat at the hands of the colonials. It was here, too, that the US national anthem was composed. I gained some small revenge later on when I convinced Sandy's kids that they didn't speak English, they spoke American.

OK, so I also managed to sneak a look at Sandy's RQ computer and paper files.

New York, New York, 28th May - 11th June. Here David Cheng put me up, and left me to my own devices while he headed off to work. Here I discovered the thing that, apart from The Simpsons and New Zealand, I will miss most of all: bagels with cream cheese... mmm... I'm in torment at the thought of them, even as I write this. In fact, the variety of restaurants and their cheapness and quality was excellent. In the UK we pay far too much for food. David did manage to take enough time off to chauffeur me to the Long Island vineyards, and to join me on a trip to the Statue of Liberty and Ellis Island. We also had a fair few discussions with Oliver Jovanovic and Mike McGloin about matters RuneQuesting.

While I was in the area, Ken Rolston was kind enough to put me up at his house in Mount Tabor for a couple of days, and surprise, surprise, we talked about RQ a fair bit. Mount Tabor itself looked a great place to live, it was originally a Methodist community, and many of the houses were built where the pilgrims' tents were pitched, which was why the houses were so close together. I could see why Ken doesn't want to leave.

Well, at last the dreaded day came, and loaded down with bagels and wine, Virgin Atlantic flew me out of JFK (a God-forsaken airport) back to five months of back mail.

David Hall

FLAMMANS SPEL

Still live and kicking.....

Vi är inte störst !!

Därför anstränger vi oss mer...

Sortiment

Rollspel,konfliktspel, boardgames, tennfigurer, färg, tärningar och allt annat Du kan behöva.

Vill Du hjälpa oss att bli bättre?

Tala om vad Du spelar och vad Du saknar på marknaden idag, om vi inte redan har det,så kan vi kanske ordna fram det.

Postorder

Vi säljer även på postorder. Ring eller skriv och beställ vår katalog.

Vår ordertelefon är bemannad fram till 23:00 varje dag, men självklart kan du göra skriftliga beställningar.

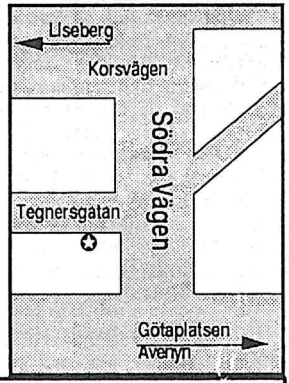
Vi tar även emot förhandsbeställningar på produkter som inte har kommit ut ännu.

Välkommen som kund hos oss

Butik

Öppet-tider

Mån-Tis	**12-19**
Ons	**12-21**
Tors-Fre	**12-19**
Lör	**10-16**



FLAMMANS SPEL
TEGNERSGATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL 031- 16 19 50
Nytt telefonnummer: 031-180387

AKRITAS ARVINGE

ETT GLORANTHA-RUNEQUEST III SCENARIO

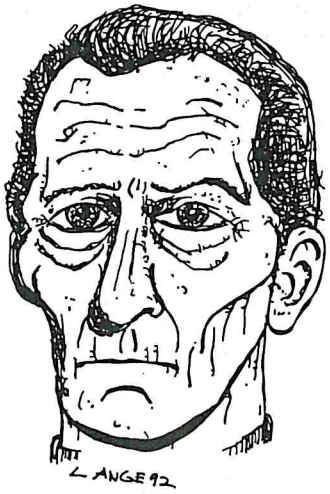
av Michael O'Brien ©1991

Detta äventyr ger spelledaren en god anledning till varför spelarnas rollpersoner ska färdas kors och tvärs genom Lunarimperiet, som besättningsmän på en flodbåt. Men de är inte bara besättning utan även ovetande deltagare i en listig plan. Denna situation kan utgöra ram och bakgrund för andra öden och äventyr spelledaren vill försätta dem i.

Äventyret börjar i Yuthuppa, en av Dara Happas stora städer i Lunarimperiet (spelledaren borde dock inte ha några större problem att ändra platsen till en annan hamnstad). Yuthuppa ligger vid den stora floden Oslir. Floden är färdbar längs större delen av sina tusen kilometer, vilket gör Oslir till en av imperiets viktigaste handelsådror med hundratals fartyg som trafikerar dess vatten.

Ett sådant fartyg är Karmanya, en stor och relativt nybyggd flodbåt med sina papper registrerade i Yuthuppa.

Rollpersonerna kommer i kontakt med Email Akritas, fartygets befälhavare och ägare. Han förklarar de svåra omständigheter han befinner sig i: Yuthuppa styrs av en Yelmisk oligarki (fåmannavälde) som är extremt konservativ och upprätthåller en högst restriktiv lagsamling. Akritas problem har att göra med de föråldrade lagarna vad gäller arvsföljd. Enligt Yuthuppisk lag så kan egendom och tillhörigheter, inklusive flodbåtar, inte kvarlämnas till en efterlevande efter ens död genom ett testamente. Med andra ord, testamenten erkänns inte i Yuthuppisk lag. Istället måste egendomen föras över till en arvtagare under välgörarens livstid. Den egendom som inte förs över förloras och konfiskeras av staten. (Om tillfrågad varför i Etyries namn han registrerade sin båt här, svarar Akritas att även om deras lagstiftning om arvsföljd är under all kritik så är skattelättnader och tariffer i Yuthuppa ganska generösa. Och vem tänker på sin avlägsna hädangång när man är ung?)



EMAIL AKRITAS

Fartygets befälhavare Akritas fruktar att just detta kommer att ske med hans Karmanya. Han vill testamentera den till sin brorsdotter (han förklarar att även om han en gång var gift - "hon rymde för flera år sedan med en Sylilisk gödselförsäljare" - så har han inga egna barn). Problemet är att hans brorsdotter fn tjänstgör i Lunararmén och är stationerad någonstans nere vid

Heortland fronten. Hennes tjänstgöring upphör om tre år.

Akritas säger att han lider av en dödlig sjukdom - "det finns inget de där Helarna kan göra; jag har spenderat en förmögenhet på deras kvacksalverier" - och han är mycket tveksam om han kommer att leva tills flickan återvänder. För att vara säker på att hon, och inte staten, ska få ärva behöver han en grupp som ska ta del i ett arvskifte, ett juridiskt kontrakt som de listiga advokaterna i Yuthuppa upprättade för länge sedan för att kringå de restriktiva arvslagarna. Efter att ha svurit och ingått arvskiftet kommer gruppen att ha den formella äganderätten till Karmanya. Akritas kommer dock fortfarande att åtnjuta användandet och vinsten tills han avlider. Enligt kontraktet kommer gruppen att vara fartygets förmyndare tills arvingen återvänder för att göra anspråk på den.

I gengäld för denna tjänst kommer Akritas att anställa gruppen som besättning på hans flodbåt. Ifall han avlider har han instruerat gruppen att se efter Karmanya tills brorsdottern återvänder. De kan fortsätta använda den för handel och göra sig en vinst; allt han begär är att de håller den i gott för henne.

Om rollpersonerna har några frågor till Akritas:

"Vilken sjukdom lider du av?"
"Oroa er inte. Den är inte smittsam. Helarna kallar den för en "Själens kräfta" och den äter upp mig inifrån. För er kanske jag ser frisk och kry ut, men de säger att min insida ser lika död ut som en man som varit död i en vecka. Som det är kan jag enbart dricka mjölk och äta mjuka kakor med smör."

"Hur länge har du kvar?"
"Kanske en vecka, kanske en månad. Möjligtvis året ut, vem vet? Det är därför jag behöver er."

"Vad ska vi skriva på?"
"Ni ska inte skriva på någonting, bara svära en ed i Lagtemplet. Sånt görs hela tiden."

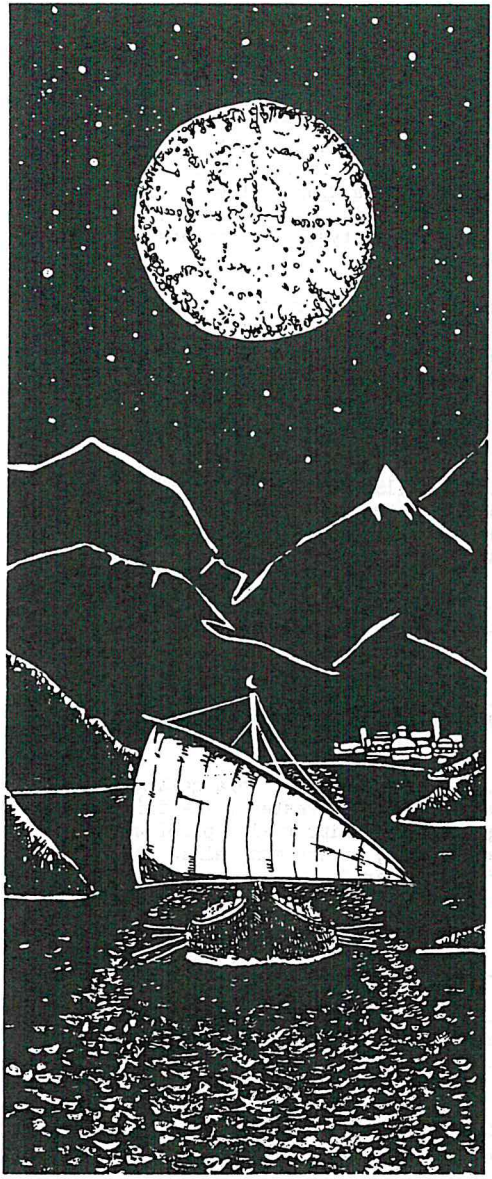
"Vad för slags besättning behöver du? Vi har ingen lust att vara galärslavar!"
"Oroa er inte jag har alla roddare jag behöver (och förresten är de fria män och kostar bara en silver om dagen, vilket gör att man slipper alla problem som kommer med galärslavar). Nej, jag behöver en befälhavare, en styrman, eller två, och en handelsman. Resten kan jobba som utkikar och vakter."

"Vad får vi betalt?"
"Tills jag lämnar in får ni den vanliga skeppstaxan, och ni får även 25% på all vinst vi gör (Akritas kan köpslås upp till extremt generösa 50%, men med tanke på hans planer spelar det egentligen ingen roll). När jag är borta blir all vinst er, se bara efter Karmanya och lämna den till min brorsdotter när hon återvänder. Jag skall lämna instruktioner åt henne att ha er kvar (med del i vinsten) om ni gör ett bra jobb!"

"Får vi se din båt?"
"Självklart." Rollpersonerna tas ner till hamnen och blir förevisade Karmanya, en nästan ny flodbåt som ser robust och sjövärdig ut.

Om rollpersonerna går med på Akritas erbjudande kommer han att arrangera ett möte med dem, inom en timme, på den lokala helgedomen för Yelm Lagstiftaren. Tar de sig dit tidigare finns det chans att de ser en annan edsceremoni för upprättande av arvskifte. Följer de efter kaptenen besöker han först sin båt för att hämta en summa pengar och tar sig sedan till ett advokatkontor. Akritas går till båten men färdas sedan i en öppen bärstol.

På avtalad tid möter de sedan Akritas och en lagtalare (advokat), vilka båda anländer i bärstol. De rollpersoner som önskar svära ombeds stiga fram. Observera att trots Dara Happas patriarkaliska värderingar har kvinnor i Dara Happa rätt att



KARMANYA

En flatbottnad flodbåt, idealisk för Oslir och dess större bifloder. Nedströms kräver den färre roddare, även om Lunarlagen ger vissa garantier för att de inte avskedas efter en resa uppströms om båten ska återvända nedströms. Denna regel har både fördelar och nackdelar eftersom roddarna får lika mycket betalt (1L per dag) vare sig de gör en ansträngande resa uppströms eller den enklare nedströms.

Hull Type: Barge	Beam: 4 meters
Hull Quality: 12	Capacity: 9 tons
Seaworthiness: 12	Freeboard: 0,5 meters
Structure Points: 70	Draft: 1 meter
Length: 14 meters	Crew: 24 rowers; one master

äga och är därför tillåtna att delta. Eden svärs i ytterst ålderdomlig Firespeech, mer eller mindre oförståeligt för alla med mindre än 80% i Speak Firespeech. Om detta ifrågasätts kommer Akritas, med mild ironi, förklara att så är avtalet upplagt. Självklart är det Firespeech, detta är ju Dara Happa, vilket språk hade man annars väntat sig? Han får stöd av advokaten som tillägger att sådana avtal svurits på detta sätt i otaliga generationer.

Om rollpersonerna är misstänksamma och envisas om en översättning kommer kaptenen och advokaten att ta illa upp. Akritas hotar att gå till någon annan med erbjudandet. Rollpersonerna kan hyra en lärd man eller präst för att översätta eden (på deras egen bekostnad). Eden deklarerar helt enkelt att rollpersonerna ingår ett avtal om arvskifte mellan Email Akritas och hans arvtagerska, brorsdottern.

Efter att rollpersonerna svurit eden tar kaptenen med sig sina nya partners till ett hak nere vid hamnen för att fira överenskommelsen med en sup (själv avstår han). Han ber dem möta honom vid Karmanya i gryningen imorgon. De ska ge sig av mot Red Fish City, med lasten full av torkat kött från Orayan.

Resan till Red Fish och tillbaka kan passera utan särskilda incidenter - det är inte långt och denna del av floden är relativt fri från rovgiriga pirater. Låt rollpersonerna få känsla för båten och besättningen. Akritas är en älskvärd kompanjon, men tillbringar större delen av sin tid i hytten, och låter rollpersonerna sköta fartyget. När båten når sin destination kommer han att assistera handelsmannen med försäljningen av lasten.

Vid ett tillfälle på resan blir fartyget bordat av en galär med flodpoliser, där lasten inspekteras. Akritas visar upp sina skeppspapper. Efter att tullbåten avlägsnat sig ger Akritas rollpersonerna en lektion i hur viktigt det är att skeppspapperen hålls i ordning.

När Karmanya återvänder till Yuthuppa (med en last av bönemattor från Red Fish och tunnor med konserverade persikor från Kostaddi) närmar sig tidpunkten för delningen av vinsten. Akritas håller fast vid sitt ord och ger rollpersonerna avtalad procent.

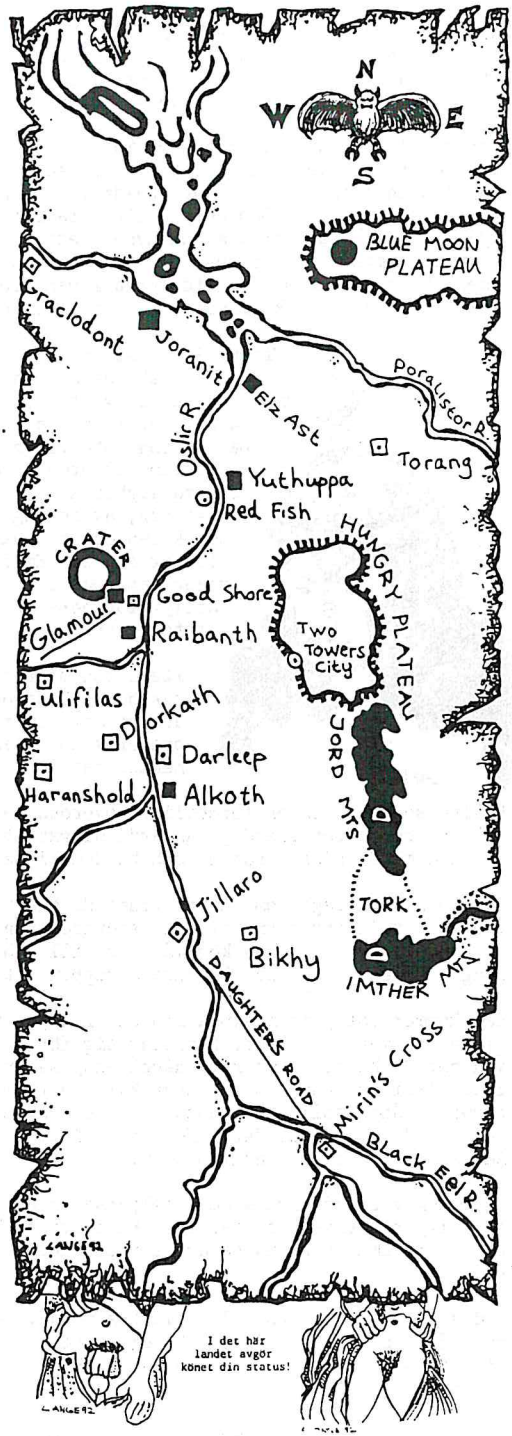
När det åter blir dags för Karmanya att ge sig av säger Akritas att han inte är frisk nog att göra resan. Han har hyrt en ny besättning roddare och arrangerat så att båten ska hämta en sändning råsilke vid Good Shore, en bit uppåt floden. Karmanya väntas dit inom 10 dagar. Om rollpersonerna vill tillåter han dem att finna en egen last att ta till Good Shore (på egen bekostnad), men Karmanya måste avresa vid middagstid.

Efterföljande händelser på handelsresan är upp till spelledaren. Good Shore är Glamours hamnstad, Lunarimperiets fantastiska huvudstad. Där finns storslagna sightseeing möjligheter i överflöd! Det tar en vecka att återvända nedströms från Good Shore till Yuthuppa.

Vid återkomsten till Yuthuppa (så snart båten lägger till) blir gruppen bemötta av en budbärare. Det är en inbjudan till gruppen att besöka advokaten som förrättade arvskiftesceremonin.

Advokaten meddelar de sorgliga nyheterna: medan de var borta dog Email Akritas av sin sjukdom. Ge rollpersonerna några ögonblick att uttrycka äkta eller falsk sympati. Sedan släpper du bomben: advokaten kungör att rollpersonerna nu är i laglig besittning av Karmanya tills arvingens återkomst (ge dem några sekunder att jubla!), och, eftersom de är rättmätiga ägare enligt lag, juridiskt ansvariga för alla skulder Akritas lämnade efter sig. Advokaten meddelar att dessa uppgår till 12.845 L! (Vid det här läget kan sluga rollpersoner av kvinnligt kön dra sig ur helt legalt. Det enda de behöver göra är att hävda i rätten, pga av sitt kön, sin okunnighet om vad de gav sig in i när de svor eden för arvskiftet. Denna rättighet gäller inte män, som enligt Yuthuppiska myndigheter, borde veta bättre).

Akritas kreditgivare innefattar flera handelshus, en torrdocka, Yuthuppas skatteverk, hamnhaket där de firade, minst en kriminell organisation och andra. Sedan väntar skeppets besättning på sin lön för resan till Good Shore och tillbaka. Naturligtvis vill alla ha sina pengar, och det snabbt! Alla har också olika medel för att driva in dem. Tex kommer skatteverket insistera på att låsa in en gruppmedlem i deras fängelse för skuldsatta tills betalningen är gjord. Handelshusen kommer



att vägra sälja något från sina lager, eller att handla med deras last. Torrdockan kanske försöker få hamnmyndigheterna att beslagta deras skepp. De kriminella kommer helt enkelt att hota, och om de inte blir nöjda, genomföra dem. Roddarna kommer att vägra arbeta tills de fått betalt, och sprida ut bland sina gelikar att Karmanyas nya ägare inte håller vad de lovar.

Hur de olyckliga rollpersonerna möjligen kan skaffa fram pengarna för att tillgodose kreditgivarna är upp till spelledaren. Ett alternativ är att sälja Karmanya men den inte ens värd 50% av skulden. Inte heller kan den säljas legalt enligt avtalet om arvskifte. Den mest självklara lösningen är att påbörja handel med Karmanya. Kan de bara övertala hamnmyndigheterna att släppa båten och hyra nya roddare är detta deras bästa chans. Det bör påpekas att om rollpersonerna försöker fly med skeppet är det endast en tidsfråga innan flodpolisen hinner ifatt dem. Chansen är också stor att den kriminella organisationen sänder agenter efter dem.



Efter flera veckor, eller månader, kanske rollpersonerna blivit fria från skulderna. På den tiden kan de ha byggt upp handelskontakter längs floden och, bortsett från pirater och andra faror, ser fram emot ett par inkomstbringande år innan Akritas arvinge återvänder (om hon återvänder: rykten säger att Heortland fronten är ett blodbad!). Innan rollpersonerna får möjlighet att ge sig av med belöningen möts de, oturligt nog, av en ung kvinna i Lunaruniform, åtföljd av advokaten och ett halvt dussin militärkompisar. Hon identifierar sig som Email Akritas brorsdotter och arvinge och visar upp dokument som bekräftar detta. Hon tackar dem artigt för deras ansträngningar att se efter båten och informerar att deras tjänster inte längre behövs.

Ifall hon blir tillfrågad om varför hon är i Yuthuppa när hon tjänstgör vid Heortland fronten svarar hon artigt att hon fick permission vid nyheten om farbroderns död. Kan rollpersonerna vara snälla och gå av hennes båt?

Rollpersonerna kommer förmodligen överösa henne med berättelser om farbroderns skulder och deras ihärdiga ansträngningar att bli kvitt dem. Hon kommer endast tacka dem för sina insatser och be dem kliva av båten.

Blir hon tillfrågad om båtens framtida öde kommer hon säga att den ska säljas, och fråga om rollpersonerna är intresserade. Utgångspriset är 12.000 L, ungefär dubbla marknadsvärdet. Hon kan köpslås ner till 5000 L men väntar sig då kontant betalning inom en vecka, och beordrar gruppen att hålla sig borta från hennes båt.

Det kommer antagligen sluta med att rollpersonerna antingen köper Karmanya eller, vilket är mer sannolikt, beslutar sig för att skära ner utgifterna och ge sig av. Vad som än händer kommer de någon gång senare att stöta på ett bekant ansikte: Email Akritas! Han och den unga kvinnan (som verkligen är hans brorsdotter, älskarinna, medbrottsling och decurion i Lunarármén, stationerad i Yuthuppa, inte Heortland) planerade detta för att bli av med sina skulder. Han var aldrig sjuk. Advokaten var också med i planen.

Nu, tack vare de olycksamma rollpersonerna, är deras konto utjämnat (eller på plus om rollpersonerna beslutat köpa Karmanya av henne). Akritas och hans brorsdotter planerar lämna Dara Happa och slå sig ner för ett stilla liv någonstans i provinserna.

Vad som händer är upp till rollpersonerna. Kanske de försöker att ta tillbaka båten med våld och fly. Eller försöka bevisa i en rättegång att de blivit lurade. Vilket som helst skulle kunna ge dem Karmanya, en avsevärd belöning för deras insatser.

Författarens not: arvskiften var brukligt i England under medeltiden när lagen inte godtog testamenten.

AKRITAS ARVINGE II:

ANPASSNING AV SCENARIOT TILL ANDRA SPEL

Avsikten är inte att ge en fullständig konvertering av scenariot, utan tips på överföring av själva grundtanken och förutsättningarna för äventyret.

Här följer några förslag på vart man kan förlägga Akritas Arvinge någonstans:

Drakar och Demoner - Jussi Hyvönen

Trakorien, i Ereb Altor, är ett örike bestående av fyra större öar där alla har sin särprägel. Här pågår en livlig trafik över vattnen vilket ger utomordentliga förutsättningar till handel och äventyr.
Det Trakoriska riket styrs passande nog av en oligarki där Kejsaren härskar med hjälp av mindre grupper, limbes, som verkställer hans makt. En av grupperna kallas Mana Friga (Kalla Handen) och sköter om lag och rätt. För att öka de statliga inkomsterna har Kejsaren genomfört en reform vad gäller arv och egendom; testamenten godkänns inte. Därmed basta!
Vad gäller övriga detaljer borde spelledaren inte ha några större problem.

Dungeons & Dragons Basic - Jussi Hyvönen

Kungadömet Ierendi (Gazetteer 4) består av en ögrupp under ledning av en kung och drottning och en administrativ myndighet kallad Tribunalen, som består av aristokrater etc.. Kungen och drottningen är tillsatta på endast ett år och väljs ut genom tävlingar öppna för alla äventyrslystna.
Ierendis lagar etableras genom proklamationer av kungaparet som bekräftas och instiftas av Tribunalen. Eftersom kungaparet byts ut en gång om året är många lagar komplicerade och motsägelsefulla. En av dessa är lagen om arvskifte.
Vad gäller skeppet Karmanya erbjuder området goda möjligheter att färdas runt och idka handel eftersom många utländska handelsmän söker sig till detta semesterparadis för kommers och rekreation.
Att byta ut orterna borde inte vara något större problem och anledningen till brorsdotterns frånvaro kan i princip vara vad som helst; ivägskickad som assistent åt någon diplomat, utlandsstudier vid en konstig akademi eller rentav bortrollad till en annan dimension, dit en "gate" inte kan öppnas förrän om tre år då stjärnorna står rätt. Möjligheterna är fler än realismen tillåter.
Andra gazetteers som scenariot kan passa till är bl.a The Grand Duchy of Karameikos (GAZ 1) och The Principalities of Glantri (GAZ 3).

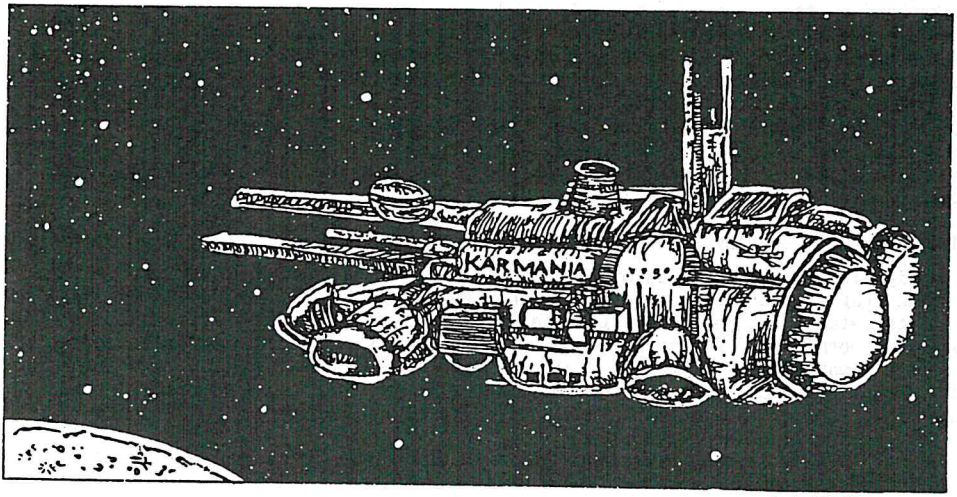
Middle Earth Role Playing - Bill Fernandes

Lämplig tidpunkt är i mitten av 3:e Åldern, ca 1640. Gondor är en monarki med starka drag av traditionell feodalism. Kungen bestämmer om lagstiftning och har den yttersta juridiska makten. Landets storlek och komplicerade maktstrukturer ställer enorma krav på Kungen och för att undvika en alltför centraliserad byråkrati har han överlåtit en viss regional frihet i juridiska frågor. Provinserna har där sett en möjlighet att öka sina inkomster genom att ogiltigförklara testamenten och beslagta egendomen. Men listiga lagtolkare har kommit på sätt att kringå den restriktiva lagen.
Gondors krävande terräng är anledningen till att handel förekommer med fartyg längs floderna och kusten. Som floden Oslir = Anduin och Belfalasbukten, Yuthuppa = Minas Tirith, Red Fish = Dol Amroth eller Pelargir.
Se även modulen Havens of Gondor, ICE, 1987, USA.

Vänd.

MEGATRAVELLER - Stefan Blomkvist

MegaTraveller/Traveller-miljö ger spelledaren stora möjligheter att placera scenariot någonstans i universum. En intressant variant är att scenariot endast utspelar sig inom ett system, där spelarna färdas mellan dess olika planeter med till exempel en 40-tons Slow Pinnace.
Ett annat alternativ som presenteras nedan, utspelar sig i Spinward Marches-sektorn där spelarna idkar handel med ett interstellärt fraktskepp längs en välkänd handelsrutt.
Äventyret börjar på världen Durendal som är en del av de s.k. Border Worlds i Spinward Marches. Border Worlds var tidigare en del av Sword Worlds Confederation men blev efter Fifth Frontier War skilda från konfederationen. Border Worlds är en lös sammanslutning av tolv världar som politiskt balanserar försiktigt mellan sina mäktigare grannar. Varje värld inom Border Worlds är i hög grad självstyrande, individuella världar har i fredstid eget försvar, egna lagar och handhar sina egna interna affärer.
Durendal och Border Worlds ligger inom ett område som genomkorsas av ett flertal J-1 rutter som även fortsätter in i Sword Worlds Confederation och i det som är kvar av Tredje Imperiet. Trots de oroliga tider som råder i Imperiet så är handeln nödvändig och fortsätter med nästan oförminskad intensitet. Subsektorn med sina många J-1 rutter är därför idealisk att idka interstellär handel inom, om man har ett bra skepp förstås...
Världen Durendal (1523 B687334-B M Lo Ni) styrs av en liten politisk fraktion som står militären nära. Denna grupp kan knappast beskyllas för att vara demokratiska, men trots det råder ett relativt stort mått av frihet och rättvisa.
För att göra sig själv välbärgade har Durendals styrande skikt infört ett snårigt nät av lagar och förordningar som bl.a styr handel och transporter. Detta innebär att Durendals alla interstellära rymdskepp måste försäkras på ett sådant sätt att skeppet tillfaller staten om ägaren avlider. Dessa lagar uppmuntrar inte precis till privat företagsamhet, men som plåster på såren har man därför låga skatter och vissa andra fördelar som gynnar handel och transporter.
Karmanya, en 400 tons Type R Subsidized Merchant är ett interstellärt handelsskepp registrerat på Durendal. Karmanya är ett J-1 skepp och behöver en besättning om fem man. Skeppet ägs av Email Akritas som vill anställa spelarna tills hans systerdotter återvänder från inbördeskriget där hon tjänar i Spinward Marches Imperiska flotta.





DAHVU '92

Genom att disponera cirka 30% av sina bakgrundspoäng på socialt stånd kan en nybörjarkaraktär inleda sitt liv som kung.

SUN COUNTY

DE FÖRLORADE ANTECKNINGARNA

av Michael O'Brien och Troy Bankert

©1991 M. O'Brien & S. P. Martin

Det är med största glädje jag kan presentera några anteckningar som aldrig såg ljuset i Avalon Hills RuneQuest-supplement "Sun County". Dessa tillhör The River Ritual of the Sun People, på sidorna 40-41, och handlar om hur ritualen kan tillämpas i spelet, samt värden för flodnymfen Kinope - Zola Fels dotter. Jag har beslutat publicera texten oredigerad på originalspråket, dels eftersom supplementet i sig är på engelska, det är jävligt tråkigt att översätta, och tillfredsställelsen av att föregå David Hall och Tales of the Reaching Moon med RuneQuest-material, ha!
Det bör också påpekas att även om materialet är skrivet av de officiella författarna så ska inte detta ses som ett intrång på några copyright- eller varumärkesrättigheter som ägs av Chaosium Inc. och/eller Avalon Hill Game Company. Materialet är enbart godkänt av författarna som ett icke-officiellt komplement till "Sun County". Jag ville bara säga det ifall de skulle få för sig att skicka någon för att skjuta av mig knäskålarna.

Jussi Hyvönen

THE RIVER RITUAL OF THE SUN PEOPLE: A MINOR HEROQUEST

1. The chosen initiate is ideally an unmarried male, who then enters into a ritual marriage with the nymph. Theoretically, a female could undertake the quest, seeking to marry Zola Fel himself, but this would be unheard of in the patriarchal Sun Dome society, even for one of their Yelornan cousins.

2. The ritual requirements and difficulties of independent questers vary with their origin. In Prax, three such alternate origins are probable: Storm worshippers, Praxian nomads, and Lunar missionaries.
Storm worshippers have the best chance of success of the independents, reenacting their own myths of alliance between Storm and Sea. The most common among Praxian storm cultists would be the marriage of Rainbow Girl into the Storm pantheon; among Orlanthi, the god's rescue and wooing of Huraya, a mist spirit.
The river forces are hostile to the nomads, due to Waha's pollution of the Sounder's River when he forced her to wash away the remains of the Devil. However, the river is friendly to the Earth powers, as represented by Eiritha, and so while the quest is difficult for them, it is not impossible. Usually, some force of the river must be faced in Stage II. If the nomad offers gifts or aid, and avoids combat with it regardless of its actions, he can succeed. If he fights and wins, he is enacting Waha's subjugation of the Sounder's River. He can succeed in the main quest, but will be considered a foe of the river and will be subject to the geas of Stage IV. The benefits he gains will be tailored towards conquest: a Command spell for a type of river creature or undine, or perhaps a plundered River Eye spell. If the nomad fails to appease or defeat the river force, he may not continue the quest.
Lunars will try to draw on their ties to the Oslir River to complete the quest. But the Lunars in their conquest of Peloria they exterminated the intelligent life of the Oslir, and so they are distrusted. The Lunars have been making friendly overtures to the Zola Fel cult, and even plan to marry the river god into their pantheon. They are also staunch allies of the Sun Dome temple, so perhaps the quest is possible. The procedure is similar to that of the Praxian nomads, but the penalty for failure at any stage is more severe.

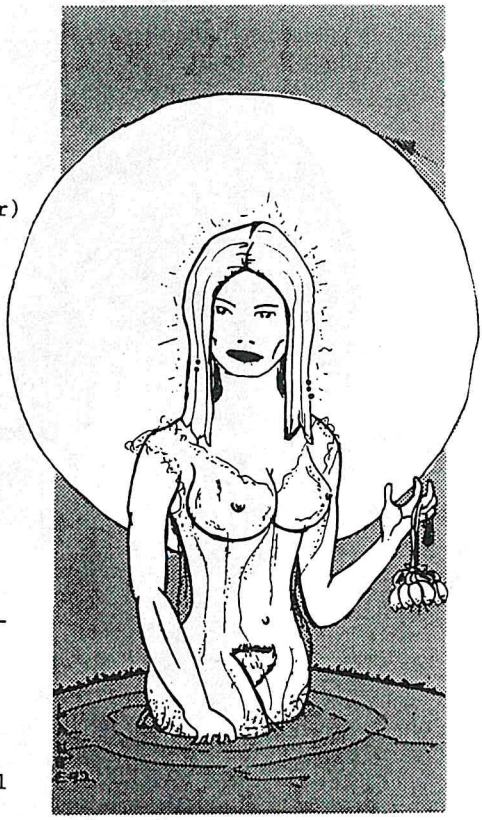
KINOPE THE NYMPH: DAUGHTER OF ZOLA FEL

This naiad is a gentle soul, whose days are spent in blissful frolic with all number of river creatures. Farmers, travellers, nomads and boatmen count themselves lucky if they are fortunate enough to spot her plunging through the currents, for Kinope is a remarkable beauty, in a fragile, waiflike way. She will often indulge wayfarers in a playful banter and sport with them a while. But it is known that her usually ebullient mood can abruptly sour if she is blundered into when she is at rest in still water, and Kinope is not above swamping boats and driving off intruders with huge undines. The nymph can be seen the length of the river, but always returns to the Sun County area for her ritual obligations in sea season. She takes this task quite seriously, for the pact she made in distant times with Count Arinsor brings benefits to her father and his river folk. Kinope drinks only ambrosia, the nectar of the gods which bubbles forth from secret springs near the Zola Fel's headwaters.
Note that Kinope's abilities exceed those of a normal naiad, for she is the daughter of a god.

STR 10	19-20	Head	20	0/5
CON 17	16-18	L.A.	18-19	0/4
SIZ 08	13-15	R.A.	16-17	0/4
INT 15	12	Chest	11-15	0/6
POW 28	09-11	Abdm	07-10	0/5
DEX 17	05-08	L.L.	04-06	0/5
APP 23	01-04	R.L.	01-03	0/5

Fatigue: 31 (uses no FP when in the River)
Dodge: 266%
Hit Points: 13
Move: 3/9 swimming

- No weapon skills -



Spirit Magic (140%): Shimmer-5; Heal-5 (effective on targets of any species); Extinguish-1; Mobility-3; River Eye. The naiad can also cast a Lantern spell of any intensity (up to current magic points), gained from Count Skindilli Longlegs.

Divine Magic (140%): Breathe Air-4; Breathe Water-5; Extension-8; Float-6; Mindlink; Purify Water-11; Sanctify-3; Soul Sight; Spellteaching; Summon Undine-12; Summon/Ride River Horse-1 (one use).

Skills: Ceremony 344%; Summon 299%; Hide in water 202%; Sneak in water 189%; Courtesan 117%; Sing 153%.

Languages: Riverspeech 75%; Various local tongues 40%.

Magic Items: When in the River, the naiad can draw upon an additional 14 magic points to power her spells and abilities. This is gained directly from her father.

Special Abilities: For every 10 meters she is away from the River, she loses a magic point. Magic points can not be regained until she returns to the river. The naiad can transform herself into an undine: SIZ is equal to 1 cubic meter for each magic point she expends. She can also command any number of incomplete creatures living in the river for an hour at a cost of one magic point per creature.

GREY OOZE 3 TRIPPLAR UPPLAGAN TILL 1.500 EX.

G.O. WHERE NO FANZINE HAS GONE BEFORE!



SE HIT ILLUSTRATÖRER!

SE HIT SKRIBENTER!

SE HIT ÅTERFÖRSÄLJARE!

GREY·OOZE

GREY OOZE är en oberoende och ideell tidskrift som välkomnar alla goda alster som gör den nordiska rollspelstraditionen heder. Skicka in dina bidrag med namn och adress till GREY OOZE, Götagatan 55, 116 21 Stockholm. Märk kuvertet »Mitt Alster-92».

EN NATT PÅ CAMPINGEN

Det här är en bit ur en roman som jag håller på att skriva. Romanen heter Nemesis och huvudpersonen är en katolsk präst som inte riktigt har klarat av att leva efter det bud som säger att man inte får döda. Den här biten är en reaktion på filmen P.S. Sista Sommaren och ska tas som en satir av den, vilket de som har sett filmen säkert märker. Caine är en fruktansvärds våldsmaskin, på sitt sätt en satir av Rambo, Coq Roque och liknande företeelser. Boken handlar mycket om mördarmaskinens möte med känslor och andra djupare saker. I denna bit märker man inte mycket av det. Jag tyckte den passade bra för Thot och skickade in den. Finns den med så tyckte inte Jussi att den var alltför hemsk i alla fall.

Han valde att använda ett franskt namn, en sliskig lösmustasch och ett pass som aldrig använts förrut när han betalade för plats på Råcksta Camping. På så sätt skulle han vara extra säker. Han hade inte överlevt så länge i sitt kall på att lämna saker åt slumpen. Franskan var bara rolig att få ta fram igen. Han talade den flytande utan minsta brytning. Undra på det, efter hans fem år tillsammans med fransmännen i Afrika. Främlingslegionen. Goda tider. Han hade varit ung då. Mario hade varit i livet. Med en kraftansträngning vred han tankarna tillbaka till nuet. Han hade inte råd att bli sentimental. Vad var det med honom? Det hände allt oftare. Kanske var det åldern? Visst inte! Trettiotvå år var ingen ålder.

Fridfullt och med ett sken av att vara den typiske turisten satte han upp sitt nyinköpta mörkblåa tält på den lilla yta han hade hyrt. I en lite avsides del av campingplatsen så han skulle få vara i fred men inte så långt bort att det skulle se konstigt ut. Det var förstås en nackdel att han var ensam. Få personer åkte ut och campade ensamma. Några fanns det väl alltid, dock. Det gällde bara att få folk till att tro att denne jovialiske fransman var en excentrisk campingturist. Fast, det förstås, han skulle väl beblanda sig så lite som möjligt med dem.

Så vad skulle han göra? Hela sommaren helt ledig. Bil, tält och massor av pengar. Något skulle han nog kunna komma på. Bara han inte blev alltför uppmärksammad. Ibland hade han den förmågan, trots all hans träning för att undgå folks uppmärksamhet. Ibland var det som förbytt. Hur mycket pengar hade han egentligen? Den största delen av Morgan's trettio miljoner hade han på tre anonyma konton i Schweiz. Omöjliga att spåra eller att hitta överhuvudtaget för någon annan än honom. Resten fanns i sju olika bankfack över Europa, med honom nu och så förstås de pengar han skickat till Earl Hammers familj. Det började komma upp i femtiotusen dollar nu. Han ville skicka mer men fick de som förföljde honom reda på att delar av deras pengar gick till Hammers familj så skulle det förmodligen innebära slutet för de stackars föräldralösa barnen och änkan.

Hur mycket hade han på sig då? Olika sedlar, olika valörer. Ännu hade han inte växlat till sig några svenska pengar. Omräknat i denna förhållandevis rätt värdelösa valuta han ungefär en halv miljon på sig. Det mesta i bilen. Han hade mycket i bilen. Vilken katastrof det skulle bli om någon stal bilen. Det reflekterade han över ofta. Alla vapen och pengar. Det hade aldrig hänt och det skulle aldrig hända. Han var tvungen att ha bilen i närheten hela tiden. Det var därför han parkerat den precis på andra sidan stängslet, bara fem meter från tältet. Med larm och varningstråd skulle ingen kunna ge sig på bilen obemärkt. Alla vapen fanns ju som tur var inte i bilen. När han sov hade han bara sin Sig SG 540 och några handgranater där. Resten hade han med sig in i tältet.

Med lättat sinne började Sebastian smälta in i sin roll. Glatt leende ställde han ut sin nyköpta grill utanför tältet, slängde på lite kol och började grilla korv. Han tittade försynt omkring sig för att se om det fanns någon han kunde bjuda in på festmåltiden. Det såg tomt ut. Underligt. Nu hade de områden som varit tomma när han kom fyllts upp utom just detta hörn av campingplatsen. Det var ett ganska stort område med bara fem tält där det fanns plats för minst sexton. När han insåg detta faktum blev Caine först orolig och vaksam men slappnade efter en stund av. Dumma svenskar, tänkte han. Säkert någon stupid ritual i stil med deras filosofi om att ingen ska ta den sista kakbiten. Han skrattade för sig själv. Han hade hört mycket dumt om svenskar. Hur mycket var sant? Vid sommarens slut skulle han nog veta. Deras korv smakade i alla fall gott, även om namnet var väldigt underligt. Scan. En scanner var en av de få saker han hade önskat att han hade just nu men inte hade.

Några dagar tidigare hade det olyckligtvis inträffat en tragedi på den plats där Sebastian nu, lyckligt ovetande, satt upp sitt tält. Hade han kommit till Sverige lite tidigare hade han kanske varit med i den. När det är midsommar i Sverige går det alltid hett till.

Det är ritual bland de unga och kanske även de äldre att midsommar - det är spritens högtid. Flaskorna går varma och med dem följer, bland mycket glädje, även tragedier. Trafikolyckor och andra händelser som kanske inte betecknas särskilt träffande av termen "olyckor". Råcksta Campingplats hade varit scenen för en av dessa. Ett okänt motorcykelgäng, kallat "the Slashers" eller oftast "Slasharna" hade bestämt sig för att Råcksta Camping var den rätta platsen att tillbringa midsommarafton på, till alla campingästernas förtret. Det hade gått bra till en början men när knuttarna fått tillräckligt mycket sprit i sig blev det bråk. De hade bestämt sig för att det hörn där nu de fem tälten stod, var deras hörn och att de turister som försökte tälta där var inkräktare. I fyllan och villan började de riva upp och tända eld på de tält som stod i vägen för deras egna festplats. Campinggästerna som berördes gjorde inget för att stoppa dem men försökte förtvivlat flytta sina egna saker. Någon ringde polisen men eftersom det var midsommar tog det ett tag innan någon kom. De hade fullt upp på annan plats. Så var det naturligtvis någon som försökte göra motstånd. Dumt nog, enligt svenska normer. I en sån situation ska man ta det stryk man får och dra sig undan. Annars säger den svenska lagen att man får skylla sig själv. Oftast straffas den som svarar med våld på våld hårdare än den som tillgrep våldet till att börja med. Det gäller alltså att vara först eller att inte ta till våld alls. Det kanske låter underligt, men svenskarna har accepterat sin lag (det är ju ett demokratiskt land) och nu är det bara så. Det är därför en svensk aldrig ingriper i bråk. De är väl inga brottslingar heller! Den som ingrep i detta fall var givetvis ingen svensk. Det var en tysk, Karl Heinz Hesse, som blev så förbannad när en av MC-ligisterna hade tänt eld på hans nyinköpta tält (med hjälp av t-spriten från Hesses utekök) att han knuffade omkull tidigare nämnde ligist. Denne svarade med att dra kniv och i tumultet som följde fick herr Hesse 17 knivhugg i olika delar av kroppen plus ett otal sparkar varav en krossade skallbenet. Han var död innan polisen nådde platsen. Samtliga medlemmar av MC-gänget arresterades men eftersom de bara skyllde på varandra och ingen av de andra campinggästerna vågade vittna släpptes de alla fria igen i väntan på rättegång. Det borgensystem som tillämpas i andra länder anses vara oetiskt i Sverige och därför släpps alla brottslingar fria utan något straff alls fram till sin rättegång. Någon gång har det faktiskt gjorts undantag från denna regel, men de är som sagt undantag. En tysk turist mer eller mindre ruckar inga svenska regler. Hesses familj återvände till Tyskland i väntan på rättegången. Ingen nämnde överhuvudtaget den saken att det förmodligen också är ett brott att tända eld på andras egendom.

Varje kväll efter händelsen, utom på midsommardagen då "Slasharna" fortfarande njöt av fri kost och logi i häktet så hade gänget kommit tillbaka. De hade inte varit redlösa som på midsommarafton men hade ändå uppträtt hotfullt. Sitt hörn hade de behållt för sig själva. Efter några småincidenter visste de som bodde på campingen detta och en halvlugn fred hade lagt sig över platsen. Bara de nytillkomna visste inte om det. Campingpersonalen sa ingenting eftersom det var emot deras policy att "alla får slå upp sina tält var de vill". Hände det något var det ju bara att ringa till polisen, resonerade de. Det brukade ju hjälpa.

Denna kväll var inget undantag. "Slasharna" kom vid 8-snåret på sina bågar och med sin bil. Som vanligt körde de in på området, fast inga bilar var tillåtna. Personalens lama protester skrattade de bara åt. Så ställde de upp bilen och drog på bandspelaren och hivade fram spriten. Denna kväll var de 12 stycken, varav tre var tjejer.

Den högljudda entren gjorde inget intryck på Caine. Som den gladlynta fransman han skulle föreställa hejade han bara glatt på den motorcyklist som sladdade närmast honom och skvätte jord över framsidan på hans tält. Knutten skrattade bara och hälsade tillbaka med någonting på svenska som Caine inte förstod. Sen slöt han sig till de andra. Hjälpsamma stamgäster hade nu börjat informera de andra fyra tälten och snart var de alla förflyttade till andra delar av campingen där de kunde pressas in. Alla utom Caines och ett annat som låg ännu mer avsides. Utanför det satt tre gladlynta ungdomar, en flicka och två pojkar. De grillade också korv och skrattade sinsemellan. Knuttarna oroade dem tydligen inte det minsta. Sebastian antog att det var så här det skulle gå till och att de unga insåg att knuttarna bara försökte se tuffa ut och egentligen inte var speciellt farliga. Varken han eller ungdomarna, som varit på cykelsemester ett längre tag, visste vad som hade hänt på Råcksta Camping bara några dagar tidigare.

Ett tag senare tröttnade Caine på att sitta och äta korv och se trevlig ut. Knuttarna visade inget intresse för vare sig honom eller ungdomarna. Ett tag hade fyra av dem pratat med ungdomarna och frågat något som de tydligen svarat nekande på, eftersom de gick därifrån lite besvikna. Istället för att sitta uppe kollade Caine att allt såg rätt ut för natten och la sig att sova. Tältet låste han inifrån med hängläs bara för att vara säker. Skulle något hända så var han ju faktiskt beväpnad. Till en början försökte han läsa den utländska tidning han kommit över i en pressbyrå men den var för gammal för att nämna mordet i Hamburg så den gav honom ingenting. Så försökte han sova men störtes till en början av ett rytmiskt ljud från knuttarnas bil ackompenjerat av en kvinnas ljudliga stön. Kopulerade de på bilen? Caines hand gled omärkligt till krucifixet han bar om halsen. Detta var verkligen ett barbariskt land. Han somnade med visioner av hur Ansgar, den förste kristne missionären, måste ha känt sig när han kom till Sverige.

De tre ungdomarna var från Gotland. De hade haft en hektiskt sommar, trots att den knappt börjat. De två killarna var vänner sedan barnsben och flickan, Maria, hade slutit sig till dem för bara några veckor sen. Nu var hon tillsammans med den ene av killarna som hette Mats. Hon hade även haft ett förhållande vid sidan om med den andre, som kallades Mackan, vilket hade orsakat stridigheter inom gruppen. Mackans något underliga affärer som involverade bla en pistol, ett högst olagligt vapen, hade också tärt på de tres sammanhållning men allt det var bakom dem nu. Nu var de tre sammansvetsade, lyckliga sjuttonåringar som hade hela sommaren och hela livet framför sig. MC-gängets oljud hade inte besvärat dem och nu sov de tätt ihop inne i sitt tält.

Maria vaknade till. Hon var inte säker på vad hon hade vaknat av men något var det. När hon lyssnade tyckte hon att hon hörde en massa tisslande och tasslande precis utanför tältet. Plus en bilmotor ganska nära. Det var knuttarnas bil. De tänkte väl hålla på hela natten. Att de orkar, tänkte Maria uppgivet. De hade varit framme och frågat om de tre ville vara med och dricka lite men de hade i all vänlighet tackat nej. Hon la sig ner igen men hörde det andra ljudet alltför tydligt för att slappna av. Smög det folk utanför tältet? Vad skulle hon göra nu? Väcka killarna? Tänk om det inte var något. Då skulle hon verkligen göra bort sig. Hon tvekade...

Natten sägs vara den tid då samvetet hinner ikapp människan. En mördare kan vara hur samvetskall som helst på dagarna men när han sover måste han släppa sin gard. Alla människor har ett samvete och hur nattsvart det än är, så finns det där. På natten är det som störst. I drömmarnas värld kommer samvetet och härjar de onda. Denna natt, som så oändligt många nätter förrut, härjade drömmarna med Sebastian Caine. Det värsta ögonblicket i hans liv, de två värsta ögonblicken i hans liv egentligen, kom ständigt tillbaka. Ständigt. Han skulle aldrig slippa dem. Det första var i rättssalen när Earl Hammer drog sitt vapen mot honom. Givetvis skulle Cain ha skjutit honom i armen. Eller varför inte rakt på vapnet? Caine var skicklig nog att göra sånt. Men nej! Caine hade skjutit honom i bröstet. Rakt igenom hjärtat. Av ren instinkt. Han hade aldrig siktat eller tänkt. Bara dödat. Earl Hammer, trebarnsfar och en helt igenom god man, hade dödats. Helt i onödan. Det var först där Caine erkände att han hade brutit mot det tredje budet. Alla andra han hade dödat hade varit onda män, män som förtjänat döden. Män som gud själv skulle ha förvisat från världen till helvetet, så som Caine hade gjort. Öga för öga. Tand för tand. Earl Hammer hade inte varit en sådan man. Caine hade forskat om honom i efterskott och funnit en så ideal person att han knappt trodde det var sant. En människa som jobbat som rättsvakt eftersom han tyckte att han tjänade rättvisan på detta sätt, en person aktiv inom ett flertal välgörenhetsorganisationer, en underbar far och en devoterad make. Caine hade mördat denne man. Det skulle han aldrig bli fri från. Ifall Sebastian Caine slutade i helvetet skulle det vara pga det dådet, vad påven än sa. Det andra ögonblicket hade varit efter att han hade flytt från polisen och FBI och precis skulle ge sig av till Italien. Han hade sökt upp sin familj och sökt deras stöd. Då hade hans mor slutligen vänt honom ryggen. Hon hade, till skillnad från hans bror, alltid hållt med honom och förlåtit honom, även när de misstänkte honom för mentalsjukhusmorden. Denna gång kunde de inte förlåta honom. Inte när han stod på förstasidan av alla Amerikas tidningar som dubbelmördare. I hans mors hand hade en av dessa tidningar legat. I den artikeln hon hade läst hade en ambitiös journalist forskat i fenomenet Sebastian Caine och funnit 27 andra mord till vilka man hade honom som misstänkt. Caine var mördaren i samtliga fall. Hans mor hade gissat sanningen. Hon hade tittat honom i ögonen och om han någonsin sett en person som utsatts för svek så var det hans mor i denna stund. Hon hade frågat honom: "Hur många, Sebastian? Hur många har du dödat?" Sebastian kunde aldrig ljuga för sin mor. Han hade försökt slingra sig med svaret "många" och "ett otal" men hon hade insisterat. Sen hade han invänt att det var många han hade skjutit som han inte visste om de hade dött eller inte. Plus att det var många han mördat medan han var i tjänst i legionen och i armen. Hon hade fortfarande insisterat och han hade tvingats svara. Vid det tillfället var siffran "femtiofem". Hans mor hade brutit ihop. Han hade tvingats att fly. Först efter Morgans anti-maffia grupp hade krossats vågade han ta kontakt med hemmet igen. Då var hon död. Hon hade aldrig förlåtit honom. I Caines drömmar så var han ständigt där, i rättsalen med Earl Hammers döda kropp fallande mot golvet eller i sin brors hus framför sin mor med tidningen i knät.

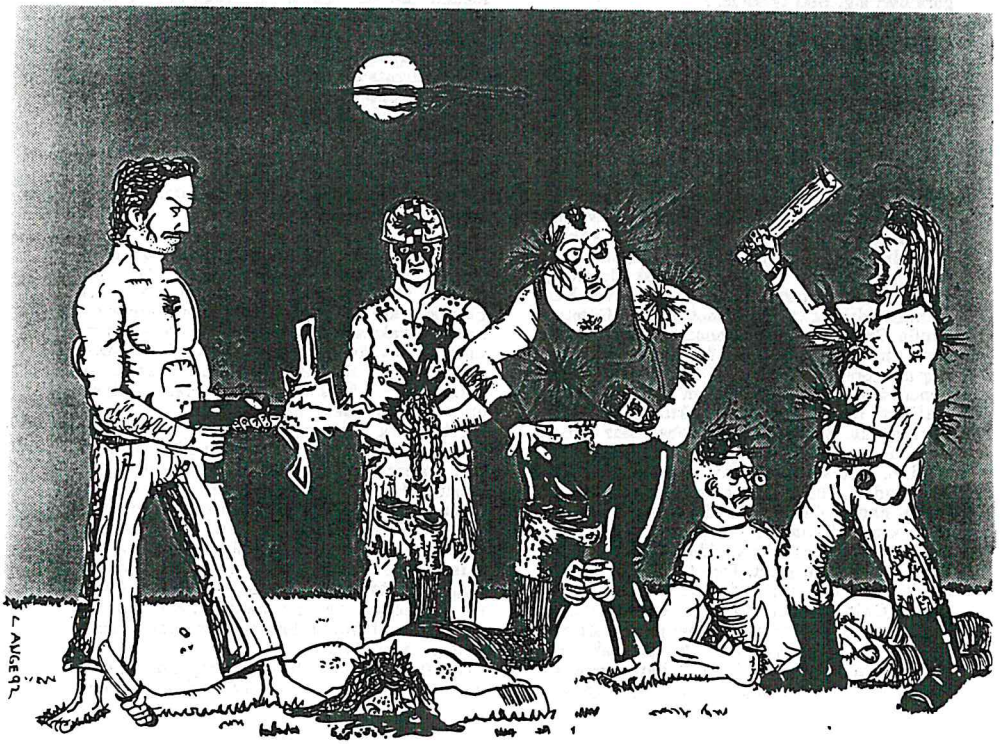
Billyktans ljus var oväntat och överraskande. Desto värre blev det av kniven som skar igenom tältduken. Det var ingen liten kniv, utan snarare en Machete. Maria gallskrek och killarna vaknade till. Alla tre försökte komma upp ur sovsäckarna men hann ingenstans förrän "The Slashers" var över dem. De slängdes ut framför bilen i det upplysta området och slets ur säckarna. Mats och Mackan fick några rejäla sparkar i magen och mot huvudet innan de förstod vad som hände och hamnade snabbt i liggande läge omringade av MC-gänget, som skrek lustiga kommentarer och spottade på dem. Ligisterna var av bägge könen. Ledaren, en rödskäggig pirattyp med texten "Slasher King" på sin skinnjacka, och två andra brydde sig dock om Maria. Trots hennes skrik fick de upp henne ur sovsäcken, rev av henne T-shirten och tryckte ner henne i dammet. Ledaren började knäppa upp sina byxor.

- Nu jävlar, bruden. Jaså, det dög inte att supa med oss? För fin, va? Nu jävlar. Grabbar, kom

igen ni också så ska vi knulla henne både i röven, munnen och fittan samtidigt!! Det skulle du gilla va, din jävla slampa!!!
De andra två höll fast henne så gott de kunde medan de började dra av sig byxorna. De andra gängmedlemmarna roade sig med att förnedra Mats och Mackan. När den sistnämnde såg vad som höll på att hända med deras gemensamma flickvän fick han dock nya krafter och fick tag i en flaska på marken. I förvirringen som uppstod hos de berusade MC-ligisterna när de såg honom beväpnad bröt han igenom deras linje och slog flaskan med full kraft i huvudet på gängets ledare som just fått av Maria trosorna och var på väg att sänka sig ner över henne medan de två andra höll i hennes armar och ben. Flaskan gick sönder av smällen och kraften från slaget var fullt tillräckligt för att sända den skäggige knutten långt in i Juli.

Nu var dock måttet rågat för knuttarna. Samtliga drog fram sina knivar och de som av någon anledning inte hade några (förmodligen bortsupna) greppade andra tillhyggen. Nu skulle de lära spolingarna att veta hut. Tumultet från slagsmålet hade väckt resten av campingen som höll på att evakueras. Gästerna hoppades att någon annan tog hand om trivialiteten att informera polisen om vad som hände och försökte sätta först och främst sig själva i säkerhet. Det skulle bli svårt att få tag på kunder för Råcksta Camping under resten av sommaren.

Hela gänget omringade nu de två killarna. Ja, nästan hela gänget med undantag av de två som fortfarande var inställda på att våldta Maria. Den ena av dem roade sig nu med att sparka henne i ansiktet och i sidan av huvudet så hon skulle hålla sig lugn medan den andra körde sin knytnäve in och ut i hennes slida och ändtarm medan han onanerade med sin andra hand. Mats och Mackan var obeväpnade, med det undantaget att Mackan hade kvar flaskhalsen från flaskan som han slagit i gängledarens huvud. Rakt framför honom stod en långhårig knutte med dragen stilett. Mackan ångrade att han hade kastat bort pistolen. Olagligt, visst, men var det inte bättre att vara i livet och vara olaglig än att vara laglydig och död? Han gjorde ett utfall med flaskhalsen för att inte visa sig rädd. Knutten skrattade och gled lätt undan och var precis på väg att köra in sin kniv i Mackans oskyddade sida när hans huvud flög i bitar. Tre 9mm kulor hade gått rakt igenom.
- Down! Down! skrek en röst på franskbrytande engelska.
De sekunder som följde var hektiska. Mac-10 kpisten spelade över MC-gänget och nästan alla kulor träffade sina mål. Det fåtal som missade passerade harmlöst ut över sjön. Caine visste precis hur han skulle placera sig för att inte riskera oskyldigas liv. Han hade dock ingen oro över "The Slashers" fortsatta välfärd. De flesta av hans träffar var direkt dödande, som alltid. Hans instruktör i främlingslegionen hade lärt honom det. "Skjut alltid för att döda, Caine! En man som



överlever är en fruktansvärd fiende!" De flesta av ligisterna fick flera träffar i sig. Så klickade Mac tian och Caine bytte hand på vapnen. Nu vilade hans Manufrance RPS stridsautomathagelgevär i handen. Ett vapen som används flitigt av legionen och franska styrkor överhuvudtaget. Frankrike är nämligen ett av de få länder som verkligen har brytt sig om att utveckla ett hagelgevär för armebruk. Resultatet blev RPS, ett av Caines många favoritvapen. Med hagelgeväret sköt Sebastian två knuttar som försökte fly. De föll framstupa lika döda som sina kamrater. I livet på platsen fanns nu bara de tre ungdomarna, som var helt oskadade av Caines kulor, och de två ligister som valt att våldta flickan istället för att misshandla killarna. De var utan vapen och låg kvidande på marken med byxorna neddragna. Deras erektioner hade avtagit. Caine närmade sig dem uppmärksamt. Han uppfattade polissirener i fjärran men det skulle ännu dröja innan de nådde platsen. Förhoppningsvis skulle han hinna dra åt sig sin väska och sticka med bilen.

- Nåd, för faen, vi menade inget illa....
- Snälla, jag har en gammal mamma, snälla, jag vill leva...
- (Jag förstår inte - på franska), yttrade Caine kort och sköt den förste i huvudet med hagelgeväret. Den andra var precis på väg att säga något när Caine sköt honom också. Till sist tog han ett par snabba kliv över till ledaren och sköt tre snabba skott i hans liggande kropp. I nästa rörelse stöttade han upp flickan, vars huvud var täckt av blod, både henes eget och hennes ogärningsmän, och kollade snabbt över de andra.
- Do what you can to help her. The police will be here soon. I must go. Tell them that violence must not go unpunished. That these creeps are now in hell, which is exactly what they deserve.

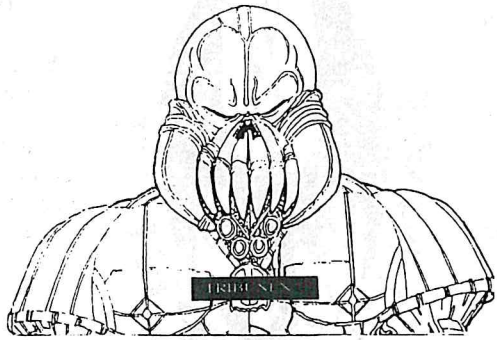
Accenten var fortfarande fransk. Dessa ungdomar skulle kunna svära vid vad som helst att Caine var en fransk terrorist. Förmodligen skulle de inte känna någon tacksamhet. Caine var van vid det. Han förstod inte varför men han var ändå van. Han var också van vid att lämna platser snabbt. När polisen till slut kom till platsen var han borta sen flera minuter. Snart hade hans bil en ny nummerskylt och han hade ett nytt utseende. Blond peruk och engelsk accent fick bli nästa gimmick. Det skulle i alla fall vara så långt ifrån den franska som möjligt.

Slut

Hur historien fortsätter kan ni läsa i Nemesis... Om den någonsin blir publicerad....

Mitt namn är Dan Hörning, ifall nu någon undrade.

Vi förtjänar inte döden!



Ja, ja Tribunen #6 var försenad. Men nu är den klar. Beställ den genom att sätta in 15kr på pg. 4096755 - 6 eller skicka dem till: Tribunen, c/o Präntare, Ringgatan 41B, 752 27 Uppsala. Vi skickar Dig då en tidning full med saker som: Romantik & Rollspel, Krönikan om Prins Aluwen, StarCluster, Stephen King - ett porträtt., med mera...



Visste du:

★ att det går enkelt att beställa rollspel från Finland

★ att du får rollspelen förmånligt från Finland

★ att miniatyrutbudet är stort i Finland

från FANTASIAPELIT

FANTASIAPELIT

Du får vår 40-sidiga katalog och beställningsanvisningar gratis genom att ringa eller helst skriva till oss. Du får tag på oss genom numren/adresserna här nedan. Om du ringer, så förbered dig på att prata engelska.

Runebergsgatan 50 00260 HELSINGFORS FINLAND ☎ 358 0 406 587	Fredsgatan 1 c A 1 20100 ÅBO FINLAND ☎ 358 21 328 413	Mäkelininkatu 41 90100 ULEÅBORG FINLAND ☎ 358 81 374 906

HUR SAKER OCH TING FUNGERAR PÅ

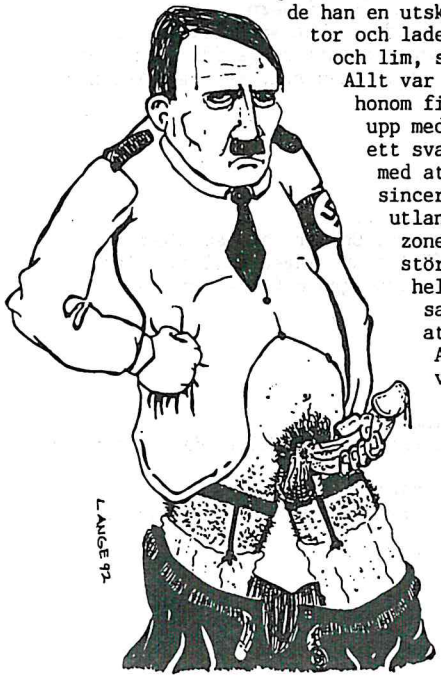
WOLF HITLER GAME COMPANY

Det var en gång ett företag som tillverkade bräd- och konfliktspel. Man var bra på det man gjorde och åtnjöt en god respekt för kvalitén hos sina produkter. När det var dags att expandera gjorde man det genom att satsa på rollspelsmarknaden. Ett mindre företag undrade påpassligt nog om inte de ville överta distributionen av deras populäraste och mest omtyckta rollspel. På så sätt kunde det mindre företaget frigöra kreativa krafter som istället koncentreras på själva produktionen av material. Chefen för det mindre företaget var en karismatisk man som lyckades övertala den något konservativa ledningen på det större företaget att överta spelet. Det gjorde de, dock efter några små modifikationer: tex så måste ett fantasyrollspel innehålla orcher och hober. Framtidsutsikterna såg lysande ut, tyckte ledningen.

Men redan dagen efter att man skrivit på papperen slutade man lyssna på det mindre företaget. Det var bara en tidsfråga innan spelets popularitet började dala. Supplementen kom ut med allt längre intervaller och kvalitén började sjunka.

En dag gick en VD från det stora företaget in i en lokal spelbutik. Där hörde han butiksexpediten prata om rollspel. Kunnigt, tyckte han. VD:n undrade om inte butiksexpediten ville ha ett nytt jobb som rollpselsansvarig hos dem istället. Han såg sin chans och svarade naturligtvis ja!

Hans uppgift blev att producera ett supplement varannan månad. Ledningen ansåg att omslaget var viktigast, resten spelade inte så stor roll. Därför utsågs en datagrafiker att göra illustrationer och den fd butiksexpediten tyckte om hans "fotorealistiska" stil. Själv var han duktig på layout; när något skulle tryckas ordnade han en utskrift på textmassan och satt sedan på sitt kontor och lade upp texten i långa fina textspalter, med sax och lim, sida efter sida. Snyggt och prydligt!



Allt var dock inte utan problem. Folk som skrev till honom fick aldrig något svar. En person fick tom följa upp med telefonsamtal och faxmeddelanden för att få ett svar. Trots detta vidriga beteende envisades han med att alltid avsluta sina brev med "with my upmost sincerity". Eftersom han aldrig tidigare talat med utlandet i telefon förstod han inte detta med tidszoner - att om det är dag på en plats så är det med största sannolikhet natt någon annanstans. Inte heller begrep han att det kostade att ringa. Ett samtal blev så långt att hans chef förbjöd honom att ringa mer.

Allt eftersom tiden gick så insåg VD:n att det var ett misstag att anställa butiksbiträdet eftersom det var ett jobb han inte var kapabel till.

Under en arton månaders period då han skulle ha åstadkommit cirka nio produkter hade han endast lyckats krysta ut två stycken av urusel kvalitet. Han fick sparken.

Så här i efterhand är det lätt att se alla misstag, men det största felet låg hos företaget självt; de ansåg nämligen att de aldrig kunde ha fel. Det kunde å andra sidan inte Hitler heller, och vi vet ju alla hur det gick...

THOTS BREVSPALT

Ur den kopiösa mängd brev som flutit in till THOT har jag efter noggrann genomläsning och analys av innehållet valt ut följande två:

Adolf Mandela, Lännersta:

THOT är ett läsvärt fanzine, även för oss som inte spelar rollspel. Särskild förnöjelse fann jag i artiklarna från Livets Ord och i annonsen för videolåset.
Detta överglänses dock av ett inslag.
Numrets clou, om man så vill. "Äventyrspuffarna" om Svarta Svinet (eller Glada Galten, som den förståeligt nog anonyme skribenten djärvt alternerar med). Jag höll på att bryta samman.
Kanske störs ni av att jag bara har berömt inlånat och oavsiktligt roligt material.
Å andra sidan har ni säkert själva varit nöjda med att få vältra er bland dessa kalkonpärlor.
Bland det övriga materialet måste Dr Fleshrippers Gore Score rosas, medan jag inte har mycket mer än Scheike-pisk till övers för Nitzer Ebb-recensionen.
Varför?
1. Den var redan publicerad (enligt uppgift då oläslig, något som passade denna specifika recension utmärkt).
2. Den var lamt skriven, uppenbarligen av en person som saknar både analytisk förmåga och musikalisk bredd.
Intressanta musiker och artister kännetecknas ofta av en förmåga till utveckling och förnyelse. Detta stämmer, enligt min uppfattning, in på Nitzer Ebb.
Sin personliga mognad och sitt ökade musikaliska kunnande har herrarna i Nitzer Ebb manifesterat i en alltmer genreöverskridande och oberäknelig musik. Exemplen är alltför många på artister i skilda populärmusikgenrer som har fastnat i allt mesigare och enahanda upprepningar, och det redan i 25-årsåldern.
Nitzer Ebb saknar måhända numer den instinktiva omedelbarhet som tilltalar 15-åringar med mer skor än hår, men jag kan inte se annat än att dessa får bita ihop och vänja sig. Recensionen i THOT #2 visar tydligt att den s.k. synthmusiken har utvecklats snabbare än sin publik.

Fler äventyrspuffar i nästa nummer, tack!

Kommentar till Adolfs insändare:

Se det var raka rör rätt upp i ögat på Kim Rosenberg. Undrar vad han säger om detta, det kanske man får veta i nästa nummer. (Det fanns ingen möjlighet för honom att svara i detta nummer pga brevets sena pressläggning(!).) Kom igen!

Pär Jansson, Stockholm:

Thot, Sveriges bästa fansin!
Trevlig inledning, eller hur?
Här följer mina något oorganiserade åsikter om Thot #2...
De tre rippade artiklarna från Magasinet var intressant, underhållande och framför allt skrämmande läsning.
Den olycksaliga vandringen; var den en parodi på något, eller vad?
Henrik Langes serie om Chop & Go var en länge eftervänta nyhet, finns den att köpa i Hobbex?
"Intriger och äventyr på..." var väl ändå rätt onödig.
Serien "rollspel, jag?" var smått genialisk.
Eftersom jag är hårdrockare fann jag inget nöje i Rosenberg och Dahvus synthartiklar, inget mer sådant, tack!
Recensionerna av nya Drakar och Efter Thule var sakliga och bra.

Serien om "The Bible" var bra.
Då jag är ett stort fan av splatterfilmer var det med stort nöje jag läste "Sanity O", en eloge till Dr Fleshripper.
Jag ser med spänd förväntan fram mot Thot #3, kommer ni att lyckas hålla samma makalöst höga kvalitet?
Det tror jag nog.

P.S. Annonsen för mitt eget fansin Warp som bör finnas någonstans i denna publikation måste jag be om ursäkt för! Den skrevs under tidspress och blev därför varken rättstavad eller vacker! Tro mig, så kommer fansinet inte att bli, det är mycket noggrant korrekturläst!
Warp kommer bl.a att innehålla fansinrecensioner i massor, Necronomicon - en granskning, en intervju med Gunilla Jonsson, Kobolder - vad tycker de kända spelkonstruktörerna?, vad kommer ordet ifrån?, vad har skrivits om dem? m.m.. Dessutom ett flertal teckningar av Ackegård och andra nästan lika bra.

P.P.S. Fram för fler teckningar av Kenneth Nyman!

P.P.P.S. Är du fortfarande med i Grey Ooze-redaktionen, Jussi? Eller satsar du helhjärtat på THoot?

P.P.P.P.S. Geniförklara Henrik Lange! Hans serier skulle platsa i Svenska Serier eller dylikt...

Svaret till Pär:

Tack för ditt brev, alla lovord och intressanta synpunkter, som man säger när man inte vill såra någon. Nåja, man måste acceptera andra åsikter vare sig man gillar dem eller inte.
Den Olycksaliga Vandringen var en parodi på något, om jag bara visste vad...
Det är klart Chop & Go finns hos Hobbex. De har oxå en jäkla massa andra grejer man har användning av. Read all about it längst bak i blarran.
"Intriger och äventyr på..." var inte ett dugg onödig. Den var förra numrets höjdpunkt. Problemet var bara att en del folk tog den på fullaste allvar - "vilket skit, det går ju inte spela!" - hur det nu var möjligt? Jag höll i alla fall på få hjärtinfarkt av mina skrattkramper.
Hoppas du diggar numero trois lika mycket som tvåan, nu när du har möjlighet att dregla lika mycket över innehållet som alla andra snuskhumrar som läser detta.
Under framställningen av detta nummer höll jag på att få hjärnblödning ta mej fan! Kanske jag måste skaffa mig en förknullad dator trots allt.
Du ville också ha mer teckningar av Kenneth Nyman; det beror på. Kanske, om jag lyckas knycka någon nakenstudie ur hans teckningsblock, men hys inte alltför stora förhoppningar. Store Satan suger nämligen upp allt han, eventuellt, producerar.
Grey Ooze: jag är fortfarande med i redaktionen men/och satsar helhjärtat på THoot.
Spännande saker pågår på oozet och man får se vad som kommer ur det. Mer kan jag inte säga annars kanske jag får en MacIntosh i pallet nästa gång jag passerar ateljén, huga!

Henrik Lange

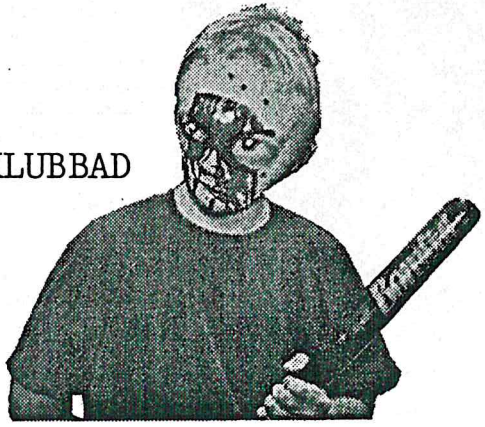


Geni eller galning?

SKRIV HIT

ELLER BLI KLUBBAD

I PALLET!



OCKULTISM
i klassrummet

Ur Livets Ords
församlingstidning
MAGAZINET
Oktober 1991

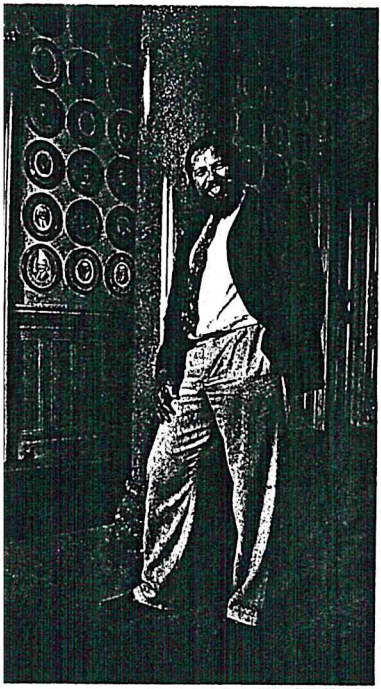
Text: Vebjørn Selbekk

Ljuset släcks. Eleverna lägger huvudet mot skolbänken. Musik sätts på. Läraren får eleverna att föreställa sig en övernaturlig dimension. Barnen blir medtagna på en "fantasiresa" i det undermedvetna.

Föräldrar, som tillhör Elihu-församlingen i Tönsberg strax söder om Oslo, är upprörda. Två av församlingens barn har utsatts för ockulta experiment på skolan

Det ser ut att bli allt vanligare att göra så kallade "fantasiresor" som kon-

Stortingsrepresentant Jon Lilletun. Foto: KrF Press



fliktlösande övningar i skandinaviska klassrum. Barnens föräldrar menar att "resorna" har stora likheter med övningar inom samernas gamla shamanistiska kultur och att de egentligen inte heller skiljer sig så mycket från olika typer av meditation.

— Det var strax före avslutningen inför sommarlovet som min 12-åriga dotter Johanna kom hem uppskakad efter en skoldag på Gausetangens lågstadieskola, berättar Eva Angel-Pettersen från Holmestrand.

— Jag såg omedelbart att något var galet. Det min dotter berättade gjorde mig verkligen chockad. Under en vanlig lektion i norska, hade läraren släckt ljuset i klassrummet, slagit på lugn musik och bett eleverna lägga huvudet mot skolbänken.

— Femteklassarna skulle sedan föreställa sig att de gick ut genom dörren och ned på skolgården. Där växte det ut vingar på barnen som ersatte armarna. Därefter skulle eleverna föreställa sig att de lyfte och flög iväg. Resten av resans förlopp blev överlämnad till barnens egen fantasi.

Angel-Petersen berättar vidare att läraren efteråt bad eleverna berätta vad de hade upplevt och var "fantasiresan" hade fört dem. Dottern Johanna kände hela tiden starkt obehag.

— Jag uppfattar detta som ett ockult inslag i undervisningen. Inre resor har en central position i den samiska shamanismen. Som kristna föräldrar bör vi klart säga ifrån att vi inte önskar sådant i skolan, säger Eva Angel-Pettersen.

Väckelse farligare

Läraren för den aktuella klassen förnekar för Magazinet att "fantasiresorna" har något med ockultism att göra.

— Jag önskar att förmedla godhet och frid till eleverna i en tid med starka upplösningstendenser. Många barn har det nämligen svårt hemma, försvarar sig läraren, som inte ser någon grund till att sluta med eller ifrågasätta "fantasiresorna".

— Har du förståelse för att vanliga föräldrar blir upprörda över att deras barn får delta i det som de uppfattar som ockulta experiment på skolan?

— Det kan jag överhuvudtaget inte förstå. Om kristna föräldrar så till den grad vill avskärma sina barn, får de väl hellre starta egna skolor för dem. Jag anser att det som sker på kristna väckelsemöten är betydligt skadligare än oskyldiga "fantasiresor"

Suggererande röst

På Gjølepp ungdomsskola i Holmestrand har det hänt en liknande episod. En speciallärare var tillkallad till en sjundeklass för att göra något åt oordningen och oron bland eleverna.

Utan att informera om vad hon tänkte göra placerade hon eleverna i en ring och bad dem sluta ögonen. Läraren berättade en historia som skulle hjälpa barnen att gå in i sig själva. Med suggererande röst förde hon eleverna in i en skog och ut på en öppen slätt. Med hjälp av det undermedvetna skulle barnen uppleva sin egen personliga resa. Detta skulle enligt läraren bidra till att lösa "samarbetsproblemen i klassen".

— Min dotter förstod med en gång vad det rörde sig om, berättar Ingrid Margrethe Vatne. Hon är själv lärare och dessutom, tillsammans med sin man, en av ledarna i Elihu-församlingen.

— Läraren avslöjade inte för eleverna vad de skulle vara med på. Det kom som en överraskning för alla. Flera av eleverna reagerade starkt.

Som lärare har Ingrid Margrethe Vatne lagt märke till att de ockulta inslagen ökar i omfattning i skolvärlden. Hon känner till flera kursplaner som använder detta i vidareutbildningen för lärare. Enligt Vatne är det mycket som är tveksamt på de kurser som syftar till att hjälpa eleverna till ökad samarbetsförmåga och känslighet.

— I ämnet kroppsövningar är olika typer av meditation, ofta under begreppet avslappningsövningar, redan mycket utbrett. En del lärare anar nog oråd, men många vet inte att det som de håller på med är skadligt.

Vatne betonar också den kristna trons plats i den norska läroplanen.

— Den kristne trons plats i skolans läroplan är egentligen unik. Därför har vi ingen som helst anledning till att tolerera ockulta övertramp i norsk skola, menar Ingrid Margrethe Vatne.

New Age-filosofi

Kristelig Folkepartis expert på skolfrågor, Jon Lilletun, är bekymrad över det som han beskriver som en urvattning när det gäller skolans kristna läroplan.

— Jag tror att många lärare har förläst sig på New Age-filosofi. Detta blir sedan överfört till barnen, ett fenomen som skolledningen bör vara uppmärksam på, säger stortingsrepresentant Lilletun till Magazinet.

— Är ditt intryck att ockult praxis och österländsk meditation influerar det norska skolsystemet?

— Hur utbrett detta är har jag ingen översikt över. Det konkreta tillfället i Holmestrand är emellertid inte det enda fallet jag har hört om. Jag känner till andra och liknande tillfällen från olika skolor runt om i landet.

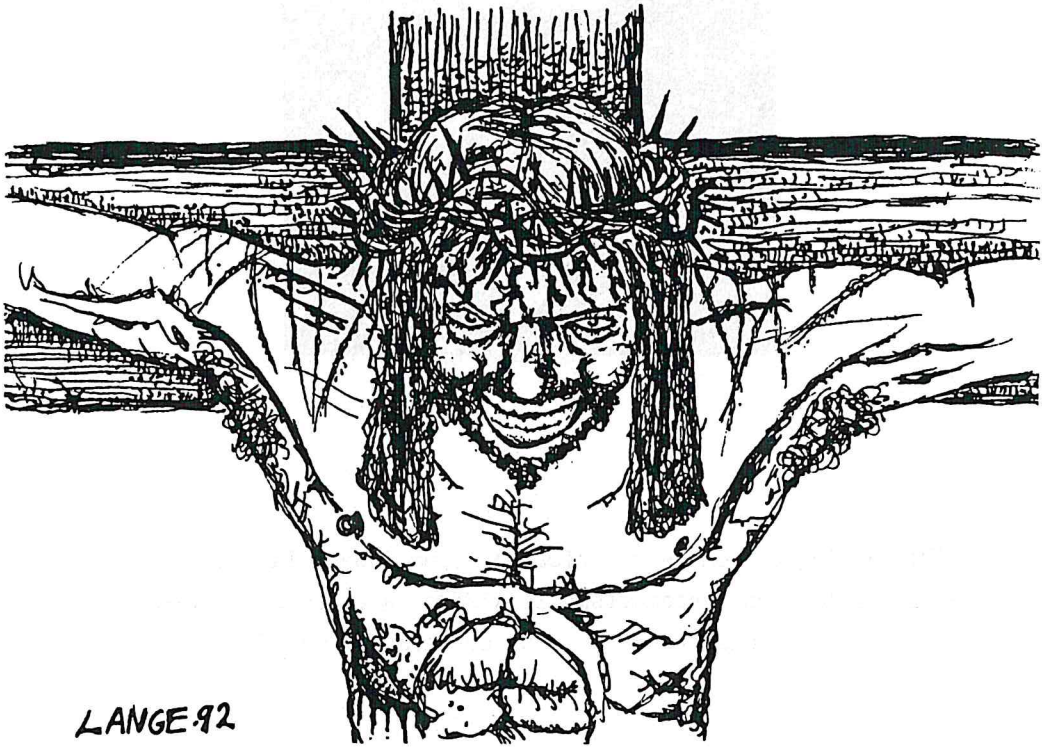
— På några platser har man en alltför lättvindig inställning till klart psykologiska fenomen. Det finns anledning att varna för de skadliga konsekvensar detta kan medföra för barn och ungdom. Dessa företeelser är dessutom helt oförenliga med skolans läroplan som har en klar kristen profil.

— Vad bör föräldrar göra, när deras barn blir utsatta för ockultism under lektionstid?

— De bör omedelbart kontakta skolans rektor. Det kan till exempel ske genom den speciella kontaktperson som skall vara vald i varje klass. Om detta inte hjälper bör man rapportera saken till skolstyrelsen i kommunen och be dem titta närmare på vad som hänt.

— Har du mot denna bakgrund någon förståelse för att många kristna föräldrar önskar att deras barn skall få gå på en kristen skola?

— Jag förstår detta och kommer att fortsätta att slåss för rätten till fristående kristna skolor, säger KrF-representanten. ❑



JEEZUS WANTS YOU TO BE HAPPY TOO!

IN MEMORIAM



"De sanningar, som de religiösa lärorna innehålla, äro dock så vanställda och systematiskt förklädda, att den stora massan av människor icke kan se det sanna i dem."

Sigmund Freud
1856-1939
Psykoanalysens grundare

THOT RECENSERAR

av Pär Jansson

BATTLE MASTERS
Företag: Milton Bradley
Cirkapris: 459 kr

Betyg:

Det här spelet är, skulle man kunna säga, en kraftigt förenklad brädspelsversion av Warhammer Fantasy Battle. Reglerna är otroligt simpla och den 28-sidiga regelboken i A5-format består till en dryg tredjedel av illustrationer och förklarande bilder. För en normalbegåvad person tar det knappast mer än en halvtimme innan man kan reglerna. Engelskan är lättfattlig och väl genomarbetad. Bilderna är, i motsats till hur det brukar vara i de spel som MB gör i samarbete med Games Workshop, ganska trista, för att inte säga fula. Däremot är den enormt stora (ca 1,3 X 1,5 meter) spelplanen, tillverkad i tunn plast och tryckt i fyrfärg, mycket vacker. Samma sak gäller de många spelbrickor, tillverkade i hårdpapp, som också medföljer.
Det som gör spelet så dyrt är de över hundra plastfigurerna som bla består av orcs, beastmen, goblins, chaos warriors, chaos knights, Imperial archers och crossbowmen, en Mighty Imperial cannon med besättning och en Giant Ogre champion. Förutom alla figurerna får man också med ett torn i plast. Alla figurerna är mycket fint detaljerade, i mitt tycke de bästa Citadelfigurerna i plast hittills. Chaosfigurerna kanske kommer från det set med "Warriors of chaos" som Games Workshop utlovade men aldrig kom. Den spektakuläre Ogre Champion kan vara hämtad från Advanced Heroquest supplementet "Against the ogre horde" som drabbades av samma öde som "Warriors of..".
Battle Masters figurerna är väldigt användbara för att bygga upp sk rank and file-enheter till Warhammer Fantasy Battle, men en del är även snygga nog att målas som utställningsfigurer.
Spelet är ganska bra som pausspel, men spelar man för ofta tröttnar man snabbt, för det är faktiskt ganska enformigt. Kanske passar det bättre för yngre spelare (kobolder)? Vem vet, Games Workshop kanske ger ut Advanced Battle Masters, ungefär som man gjorde med Space Crusade och Heroquest.

Redaktörens anmärkning: Som RuneQuest-fanatiker skär det mig i hjärtat att se Pär använda begreppet Heroquest som en självklarhet i spelsammanhang. JH

YOU KNOW
WHEN YOU´VE BEEN
TANGO´D

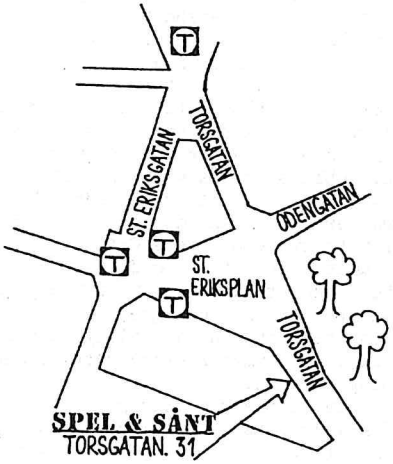


SPEL & SÅNT

STEREO



GÖTEBORG

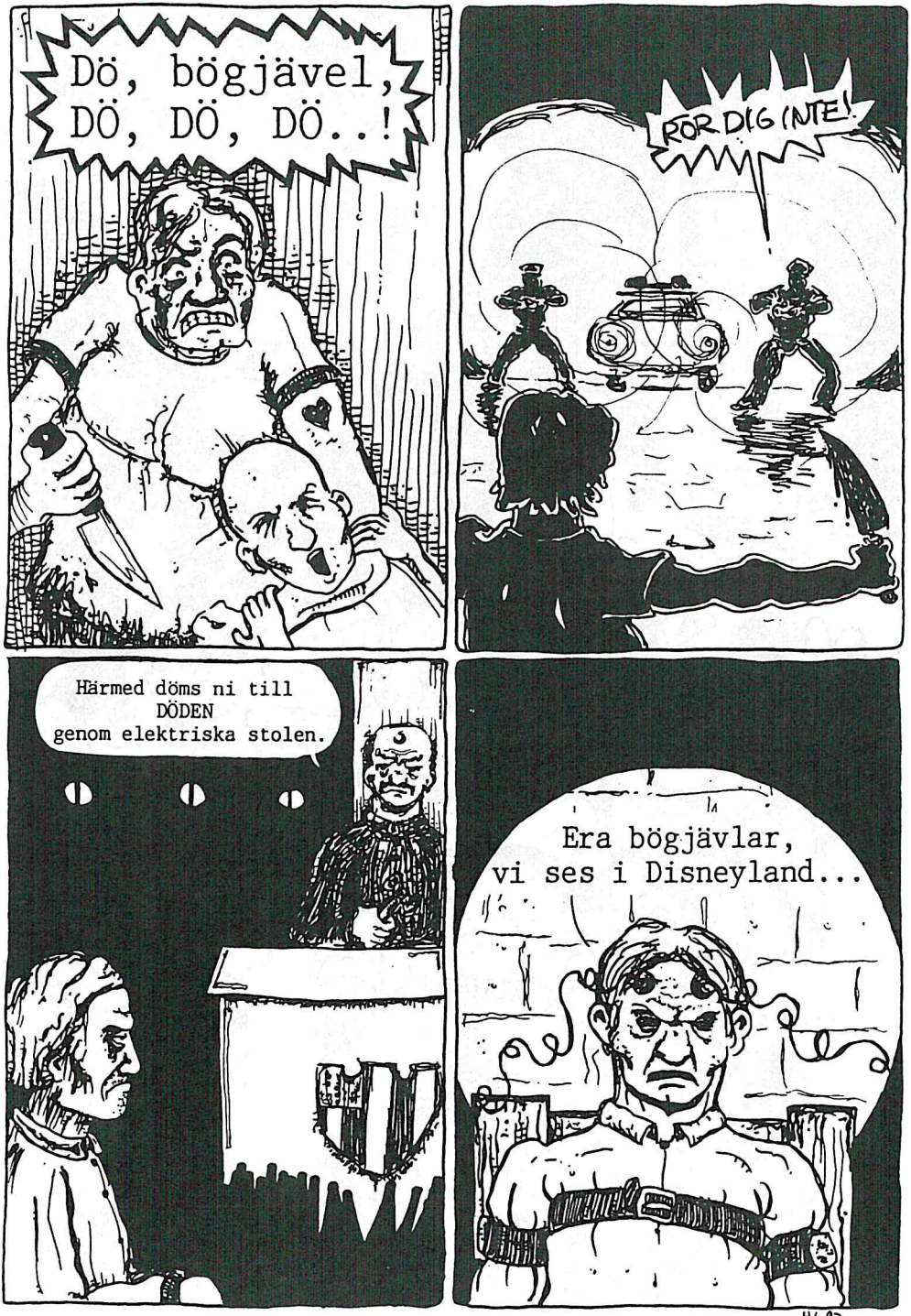


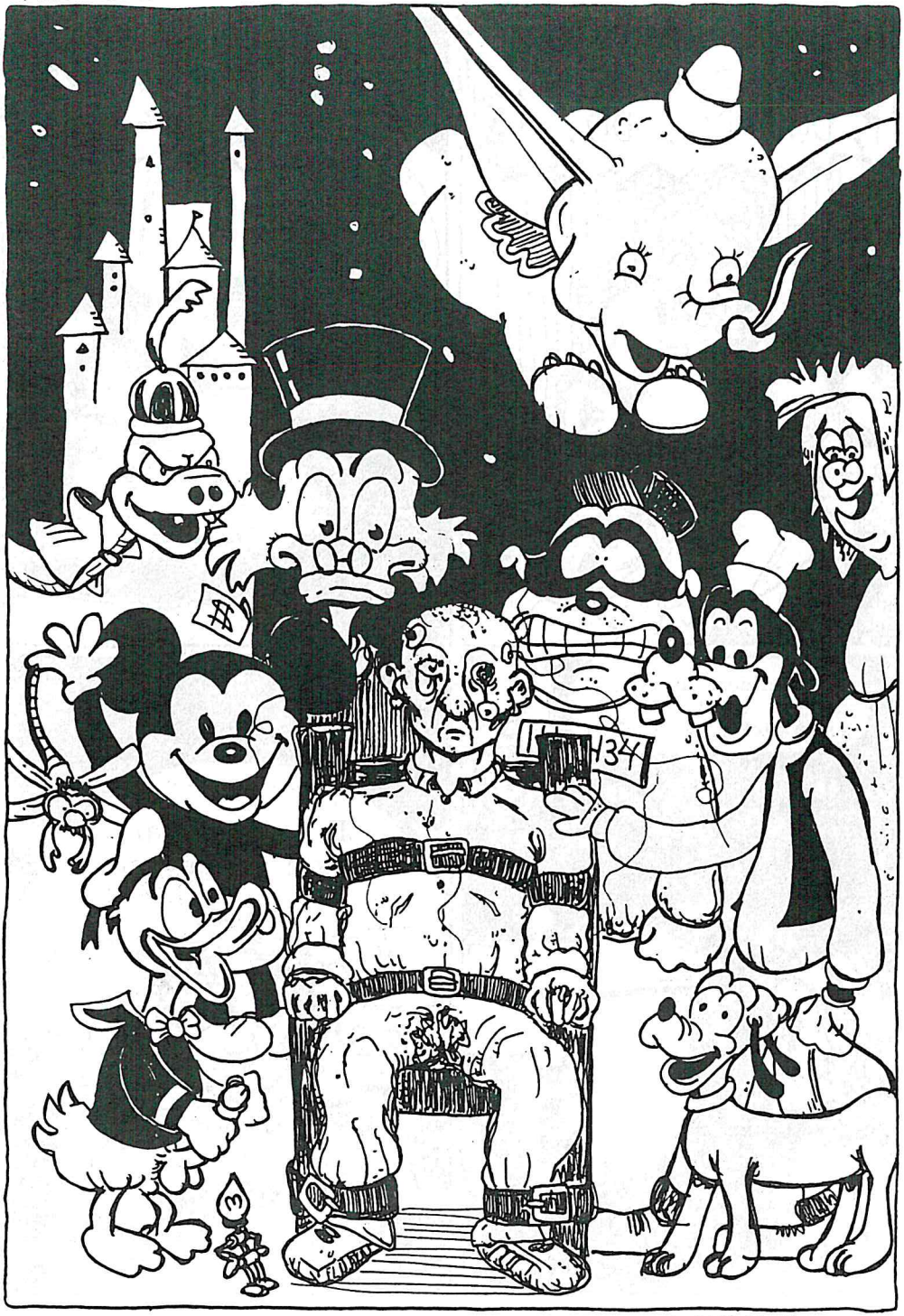
STOCKHOLM

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

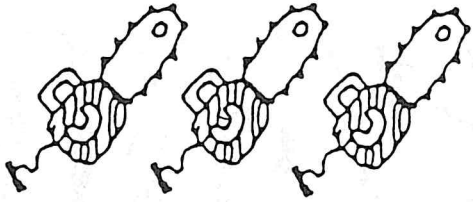
Spel & Sånt har ett stort sortiment, bra priser och två stora butiker.
Spel & Sånt, som musik i svenska gamers öron.

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


Dö, bögjävel,
DÖ, DÖ, DÖ..!
RÖR DIG INTE!
Härmed döms ni till
DÖDEN
genom elektriska stolen.
Era bögjävlar,
vi ses i Disneyland...
HL 92

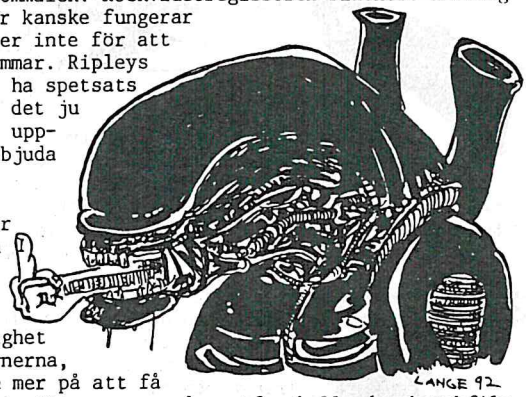

H34
LANGE 92

ALIEN



Recenserad av Jussi Hyvönen
Regi: David Fincher Skådespelare: Sigourney Weaver, Charles Dance mfl

Trean är en direkt fortsättning på tvåan och redan under förtexterna hamras handlingens förutsättningar brutalt in på näthinnan. Ett nykläckt alienmonster, som likt en hundskit under skosulan inte vill släppa förra filmens huvudpersoner ifrån sig, gör så att Hicks och Newt dör, androiden Bishop hamnar på skroten och Ripley blir strandsatt på en unken fängelseplanet. Fångarna där är ganska få till antalet men består av mördare, våldtäktsmän och andra kreativa sluskar. Det största problemet med hennes ofrivilliga närvaro är att alla är män och att ingen sett en kvinna på flera år. Så när en skallig Ripley med skitig hy, rött öga och skabbiga plagg stövlar in i matsalen väcks "idéer" till liv, som länge hållits på plats av en patriarkalisk religion. Efter ett tag börjar märkliga dödsfall sprida oro bland internerna och vi vet ju alla vilket kreatur som lurkar omkring i de fuktdrypande schakten under fängelsekomplexet...
Storyn i trean bygger på samma grunkoncept som tidigare med mörk stämning och Tio Små Negerpojkar i dystopisk Kafka miljö. Men det som tidigare var skräck och paranoia har ersatts av en nervös kurragömmalek. Rockvideoregissören Finchers intrång med läckra bilder och specialeffekter kanske fungerar under 3 minuter med U2, men det räcker inte för att suga musten ur en åskådare på två timmar. Ripleys relation till internerna kunde också ha spetsats till ytterligare - problembarn fanns det ju gott om. Konsekvensen av att vara en uppföljare försöker den bota genom att bjuda på en del oväntade vändningar, tex discogänget som dyker upp i slutet - dem har vi inte sett förut! Sedan har man pyntat lite lagom med tarmar och blod för att inte helt skrämma bort den seriösa publiken. Älgen, f´låt., alienmonstret har i trean uppnått teknisk fulländning vad gäller rörlighet och snabbhet när den läxar upp internerna, även om teknikerna kunde jobbat lite mer på att få bort de sk "matte"-linjerna. Om första Alien var en ångestframkallande skräckfilm, tvåan en gastkramande actionthriller i våldsamt tempo så är trean trots allt, eller kanske just därför, inget mer än en hyfsad thriller. Se filmen, om du måste..





Warp

Välskriven och laserutskriven text.
Högklassiga illusratationer.
Endast 10 kronor + 'porto.
Skicka pengarna till:
Warp c/o Jansson
Hälsingeg. 14-16C 1tr
113 23 STOCKHOLM

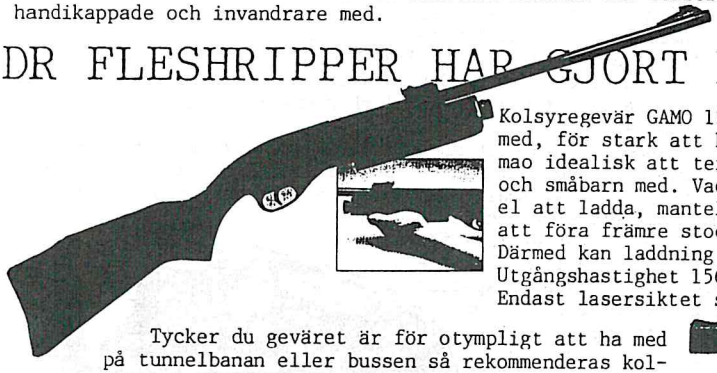
SANITY

KILL * MAIM * MUTILATE

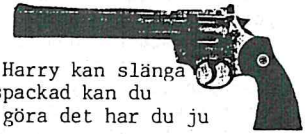
Hej alla pryldiggare,

I början av september damp Hobbexkatalogen för höst/vinter 1992 ner i brevlådan hos landets alla prylbögar. I den kan alla rashatare, psykopater och andra socialt störda knasbollar finna massor av kreativa föremål att terrorisera åldringar, handikappade och invandrare med.

DR FLESHRIPPER HAR GJORT ETT URVAL



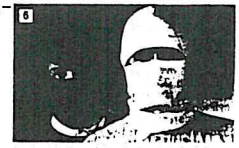
Kolsyregevär GAMO 1200. För svag att döda med, för stark att klassas som leksak, mao idealisk att terrorisera gamlingar och småbarn med. Vad sägs om "mycket enkel att ladda, mantelrörelse görs genom att föra främre stocken fram och tillbaka. Därmed kan laddning göras mycket snabbt. Utgångshastighet 156 m/s."
Endast lasersiktet saknas...



Tycker du geväret är för otympligt att ha med på tunnelbanan eller bussen så rekommenderas kolsyrepistol CROSSMAN 357. Bara designen gör att Dirty Harry kan slänga sig i väggen. Justerbart sikte, men inte ens om du är aspackad kan du missa ett öga på två meters avstånd. Skulle du trots allt göra det har du ju 10 skott i magasinet. Det är bara att pumpa på!



Med röstförvrängaren kan du visa ditt rätta jag. Nu kan du ringa och flåsa hos brudar, trakassera politiker och bombhota flyktingförläggningar utan att ens SÄPO skulle känna igen din röst.



Rodneyhuvan är specialdesignad för nazister och andra våldsfixerade element som inte vill skylta med sin identitet. Ett måste om du ska råna pensionärer, misshandla svartskallar eller bränna kors utanför din lokala flyktingförläggning.



En billig och bra yxa för både inom- och utomhusbruk. Styckar en kropp på 10 minuter blankt. Dess händiga storlek gör att den med fördel kan användas vid rån och grov misshandel i trånga utrymmen. Storheter som Christer Pettersson, Anders Nihler Carlsson och Teet Härm har använt denna produkt med stor framgång i sin verksamhet.

Mopedkedjor - känd från filmen "A Clockwork Orange". En klassiker vid misshandel hos raggare och annat motorburet folk. Förenar nytta med nöje.



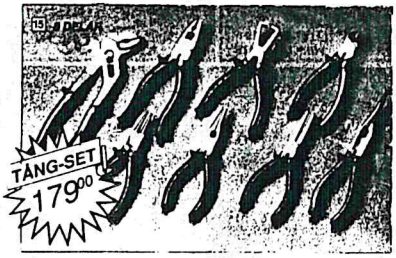


Denna borrmaskin är ett kreativt redskap för alla verktygs-entusiaster. En verklig kvalitets-produkt som penetrerar allt från knäskålar till skallbasen lekande lätt!



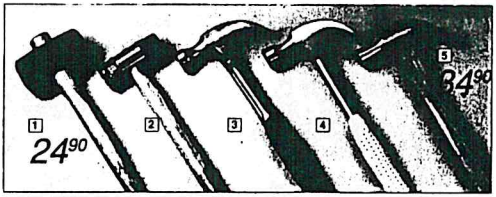
DR FLESHRIPPER SÄGER:
"Bra redskap ger gott resultat..."

Med svetstransformatorn och batteriladdaren kan du utöva elchocksterapi hemma i källaren utan att riskera bli överraskad av nyfikna åskådare. Tortyrmanual och klämmor för fästande vid diverse organ medföljer.



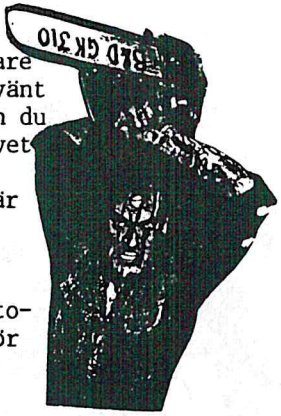
Detta tångset i 8-delar är ett grundläggande förhörs-kit för alla som vill pröva de mest elementära och klassiska Gestapometoderna. Tips för tillämpning på naglar och organ medföljer.

Vill du utöka grundkitet finner du även ett tillfredsställande sortiment av hammare. Med dem ökar du finessen ytterligare i dina metoder på ett kreativt och stimulerande sätt. Hammare finns i olika typer från gummi och plast till stål. Du mjukar upp med gummiklubban, arbetar med plasthammaren och sätter punkt med stålvarianten.





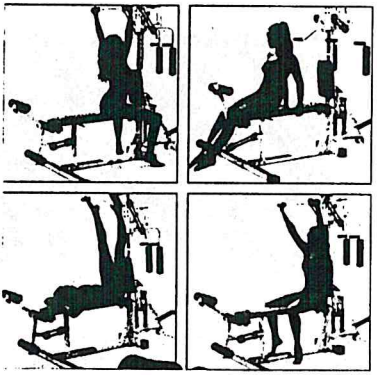
Commandokniv med kraftigt blad i kirurgstål, försedd med ingraverad tumlinjal som är utomordentligt praktisk när du mäter upp råvaran. Den sågtandade ryggen gör att du kan avsluta arbetet på plats och lättare disponera delarna i ett trångt bagageutrymme. Parerskyddet gör att du kan övertyga någon om din åsikt utan att skada handen.



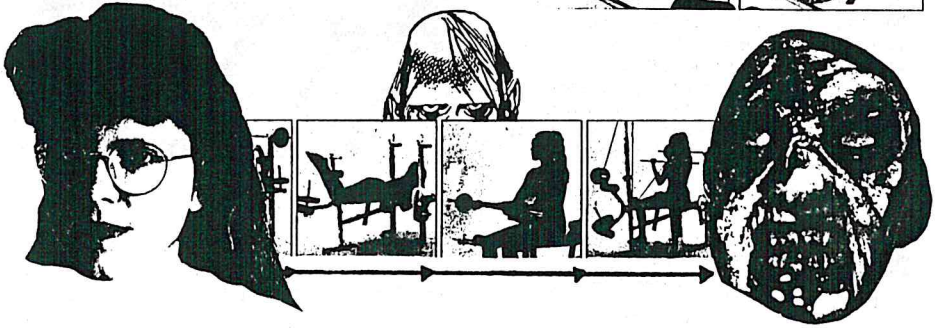
Motorsågen är en modern klassiker. Alla massmördare med självaktning har någon gång i sin karriär använt den med stor framgång. På mindre än 3 minuter kan du bearbeta en torso så inte ens polisens experter vet vad som är fram eller bak.
Den elektriska kedjesågen Black & Decker GK 310 är en mycket stark såg som dessutom är miljövänlig, inga avgaser och tyst gång. Utmärkt att användas "hemma" för att ta itu dina familjeproblem med. Försedd med kedjebroms som ger ökad säkerhet, automatisk smörjning, kedja och topptrissa av krom för ökad arbetsglädje.



Facemask för styckmördaren. Döljer identiteten samtidigt som den skyddar mot kroppsvätskor och benflis när du styckar liket. Lätt att rengöra.



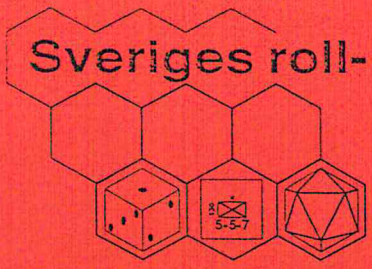
Nu är den här! Anläggningen alla sadister väntat på. Möjligheter till varierad stimulans med en rad olika funktioner och 14 olika ställningar. De många möjligheterna gör upplevelsen lång och innehållsrik med med flera varianter på väl beprövade grepp. Butterflyanordningen gör även att anala behov kan tillgodoses med några enkla rörelser. Stabil konstruktion och och lätt att rengöra. Behandlad med antikoagulerande medel. Tips för ljudisolering av lokal medföljer. Prisvärd.



Före NÄSTA GÅNG: Efter

DR FLESHRIPPER PENETRERAR KULTUREN

Sveriges roll- och konfliktspelsförbund,



SVEROK, är ett riksförbund av och för spelföreningar i Sverige. Förbundet hade i mitten av juli 1992 nästan 6500 medlemmar i 205 föreningar spridda över hela landet. De flesta föreningarna är mindre klubbar med mellan 5 och 25 medlemmar. Medlemmarnas ålder varierar från 10 år och uppåt. Flertalet är mellan 14 och 25 år.

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

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

SVEROK är att av Statens Ungdomsråds erkända ungdomsriksförbund. Det betyder att anslutna föreningar får aktivitetsbidrag från förbundet, och, i de allra flesta fall, också från sin hemkommun.

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

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

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

(skriv tydligt - texta!)

- ❑ Hjälp med att bilda en mindre klubb.
- ❑ Anmälningsblankett till SVEROK
- ❑ Hjälp med att bilda en större förening.
- ❑ Information om förmåner i SVEROK.
- ❑ Förbundets stadgar.

ev förening: .....

namn: .....

adress: .....

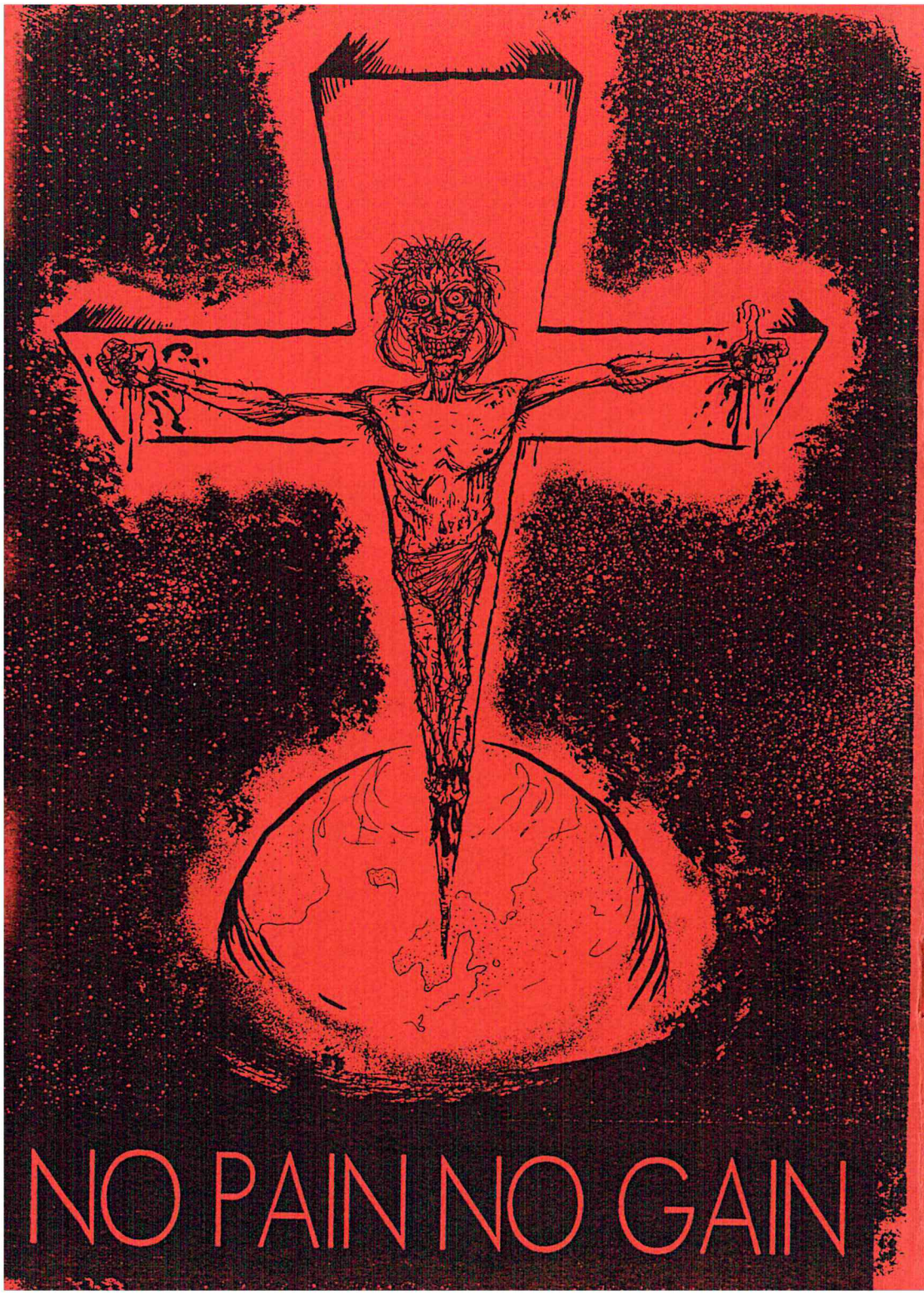
postnr: ..... postadress: .....

telefonnummer: ..... — .....

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

Du kan också ringa vår telefonsvarare: 018 - 22 75 13

© SVEROK 1992 Denna blankett får fritt kopieras och distribueras Fansinnannons


NO PAIN NO GAIN