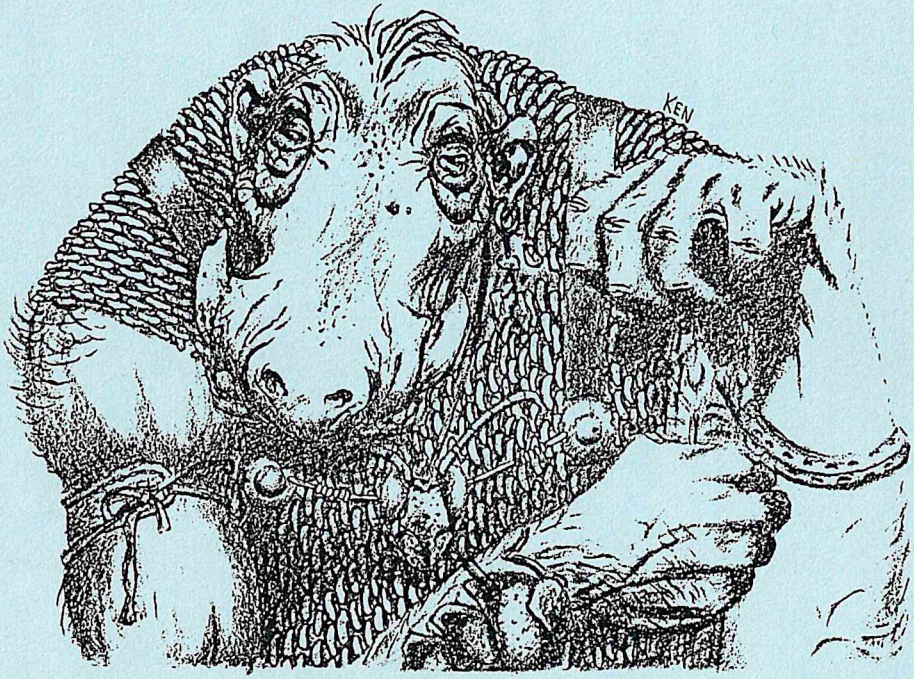
THE UNHOLY

ÅRGÅNG 1 · SEPTEMBER 1991 · # 1



UZKO JO, PERKELE!

RUNEQUEST SPECIAL

BREAK ON THROUGH TO THE OTHER SIDE



Medborgare, landsmän och kamrater!

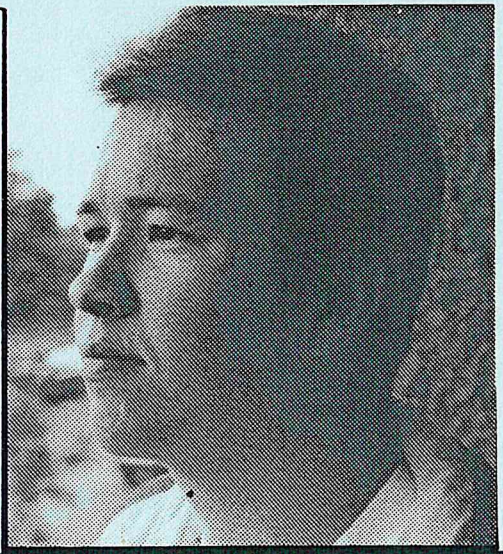
I april påbörjades arbetet med att reformera industrin till en konstruktivare och mer progressiv nivå. Ända sedan inledningen har reaktionära krafter inom politbyrån motarbetat generalsekreteraren och hans rådgivare, och slutligen kom det dråpslag mot reformarbetet alla fruktat: Kommittén för den inre säkerheten har, med stöd från vissa av politbyråns medlemmar, genom subversiva och grundlagsfientliga metoder "fristållt" generalsekreteraren och hans närmaste rådgivare. Kuppartat har man övertagit alla produktionsmedel och tystat oppositionen med brutala maktmetoder. Det viktigaste har dock förbisetts - den glädjefyllda kreativitet som uttrycks genom frihet och fantasi, och inte låter sig duperas av ett föråldrat och stelnat regelsystem, som sedan länge tjänat ut sin roll. Reformerna har redan hunnit sätta sin prägel på folket, som vet vad de vill ha. Därför är det omöjligt att gå tillbaka till det gamla systemet för att återuppliva en död jätte. Enda möjligheten är att dra lärdom av det förgångna och med nya krafter ta itu med den svåra uppgift som ligger framför. På andra sidan Atlanten har utrensningar inom Avalon Hill genomförts för att påskynda reformerna av RuneQuest. Ken Rolston är enligt uppgift den mest framstående kandidaten som RuneQuest-redaktör och bör kunna åstadkomma intressanta resultat. Obekräftade uppgifter från KGB säger att Dobyski hittats styckmördad i ett träsk utanför Baltimore - låt oss hoppas att det är sant! Avalon Hills femårsplan för RuneQuest väntas ge avkastning redan till jul; då utkommer supplementen "Dorastor" och "Sun County". "HeroQuest" kommer först nästa år...

Detta nummer av

THOT

tillägnas vår vän och medspelare

Anders Wallström





ÅRGÅNG 1 • SEPTEMBER 1991 • #1

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.

Ansvarig utgivare, Generalsekreterare och Visionär: Jussi Hyvönen

Högsta THOT: Magnus Hansson, Dr Fleshripper och Satan

Översättning & textbearbetning: Magnus Hansson, Madeleine Petterson, Bill Lappalainen och Anders Wallström

Omslag: "UZKO" av Kenneth Nyman

Illustrationer: Magnus Dahvu (13), Jonas Hansen, Jonas Lindgren, Fredrik Nilsson (12), Thomas Nilsson (32), Kenneth Nyman (1,15,16) och Robert Rif (28,38)

Övriga skribenter: Derek Holmes & Robert Rif

Rubrikmakare: Robert Rif

Chefsideolog, illustratör, kreativ konsult, kritiker, orakel & pessimist: Kenneth Nyman

Musik: The Doors, Guns N'Roses & Kitaro

Inspiration: George Lucas, Greg Stafford, David Hall, Michael Harner, Heléne Högman ("..666.., det är Djävulen, ha ha..!"), Helmi Jäppinen ("..eftersom du är en skapande människa"), Gretel Plavén, Arnold Schwarzenegger & alla som hatar Livets Ord.

2:A UPPLAGAN

Särskilt tack till: Torbjörn Andersson (Flammans Spel), Fredrik Björklund, Stefan Blomqvist (FMV), Fabian Fridholm (Spel & Sånt), David Hall (TotRM), Jonas Hansen Lars Lindau (Växjö), Sergio Molero (Esselte), Madeleine Petterson (biljettköp T2), Robert Rif (Komputterägare), Anna Smed (Bulls) & alla som hatar Livets Ord.

INNEHÅLL

THOT recenserar.....4
Magician av Feist

En Värld av Drakar och Demoner.....5
Heil Livets Order!

CONVULSION 92.....8
Häng mé till England och slemma!

Är Den Enda Goda Orchen En Död Orch?...11
Gott & Ont i RQ & D&D

Peshmergas Obskyra Anteckningar.....15
Freud i Glorantha

THOT recenserar.....19
Arnes våldsamma upptåg i T2

THOT rapport.....20
Spel & Sånt uttalar sig!

Marknadsanalys av RQ-grunkor.....22
Här ser du vem som är billigast

Den Vilda Jakten.....26
Dirty Dräggels i Glorantha

Truth or Dare.....31
Kattskrället Gurras hemliga liv

Säljes.....33
Köp skräpet någon, snälla?

Ögat På:.....34
Vinska Roonikvesti under luppen

Himlens Vilja.....36

Det Absurda Våldet.....37
Novell om en man som aldrig fick spela rollspel

Prins Valiant.....39
En klassiker i ny skepnad

Sanity Noll.....41
Dr Fleshripper ute från hispan

SPELLAGET SATANS SÖNER
kom 2:a i RQ-turneringen på
UPPCON-91

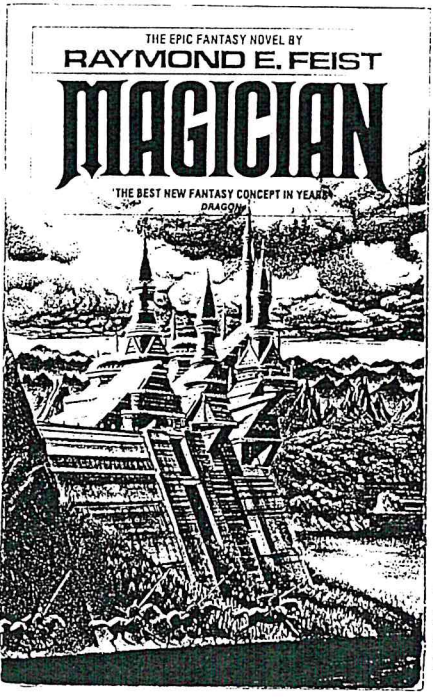
Magnus Hansson
Bill Lappalainen
Ki Andersson

tackar
Magnus Widqvist och Lasse Norén
för en inspirerande spelomgång.

MIOT RECENSERAR

av BILL LAPPALAINEN

"Magician" är första boken i trilogin om 'the Riftwar saga'. Den tilldrar sig på en jordlik och magifylld värld vid namn Midkemia. I "Magician" får man följa ungdomarna Pug och Thomas vardagliga liv i en av Kungadömets gränsstäder. Idyllen bryts när Kungadömet hotas av en invasion från en angränsande värld (!). En greve förberder ett följe, vari Pug och Thomas ingår, för att varna kungen. Under resan försvinner Thomas i en sedan länge övergiven underjordisk dvärgstad, och tros vara död. När följet slutligen når den kungliga huvudstaden upptäcker man till sin bestörtning att kungen blivit sinnessjuk. Han tror att allt och alla är ute efter att lönnmörda honom, därför misslyckas följet övertyga kungen om den annalkande faran och katastrofen blir ett faktum, och ett mångårigt krig inleds. Thomas, som alla trodde var död, sitter dödsvaka för en blind och gammal drake. Han får en gyllene rustning som tillhört den siste drakryttaren, Ashen-Shugar, ättling till ett folk som använde drakar till ridjur och alver som slavar, och levde långt innan människorna kom. Thomas blir omhändertagen av dvärgar, hos vilka han stannar i flera år och hjälper till att försvara deras boningar mot inkräktarna. Till sist blir man tvingade att söka tillflykt hos alvdrottningen sedan fienden blivit övermäktig. Thomas barndomskamrat Pug blir under krigets första år tillfångatagen och får leva som slav i fyra år innan hans särskilda talanger upptäcks. Han upptas som lärling och börjar studera högre magi. Hur det sedan går för Pug och Thomas, och hur kriget slutar, är något som inte ska avslöjas här, men personligen anser jag att den här boken, trots sina 800 sidor, är något av det bästa inom fantasylitteraturen. "Magician" är absolut i klass med Tolkiens Ringentrilogi. Den är väldigt lättläst eftersom man direkt identifierar sig med huvudpersonerna och det går knappt att lägga ifrån sig boken förrän man läst ut den. Hittills har jag läst den två ggr och lovar att jag kommer läsa den minst två ggr till. Slutligen kan jag bara rekommendera denna bok, som är ett måste för alla fantasyälskare. Du kommer inte att bli besviken förutsatt att du kan engelska.



"Magician",
Raymond E. Feist,
Grafton Books, 1988,
England.

Ur MAGAZINET, November 1990, församlingstidning åt Livets Ord.

En värld av Drakar och demoner

TEXT: THOMAS ARNROTH

Djävulen har olika sätt att nå ungdomar. Ett av de mest uppenbara är den sataniska hårdrocken, där man öppet propagerar för magi, ockultism och djävulsdyrkan.

En betydligt mer raffinerad metod att nå de unga är rollspel, ett nytt slags spel som på bara några år blivit storsäljare i hela västvärlden.

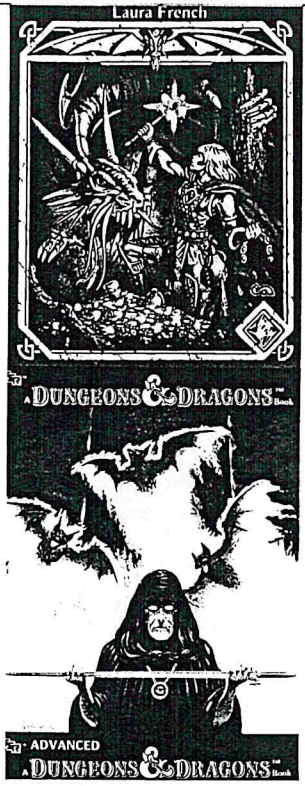
tt rollspel spelar man inte som ett traditionellt tärningspel, typ Monopol eller Nya Finans. Så här beskriver det första rollspelet som publicerades i Skandinavien det hela:

"Glöm allt du lärt dig om ett spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening. Snarare handlar det om att du tillsammans med några vänner kan uppleva äventyr i en värld långt bortom vardagen. Spelets mål är inte att vinna, utan att uppleva spännande äventyr som inte står sagornas hjältar efter."

Detta kan tyckas vara en förhållandevis oskyldig sysselsättning för ungdomar.

Sanningen är den motsatta. Rollspel är något av det mest djävulska som finns. I Sverige finns idag mellan 50.000 och 100.000 rollspelare, men här har man inte kunnat bevisa att spelet har skördat några offer. I USA däremot har man bevisat åtminstone 125 mord som direkt kan härledas till rollspel.

Rollspelet tillkom 1974 i USA. Med bara 6000 kronor som riskkapital startades företaget TSR Inc i Lake Geneva i staten Wisconsin i USA.



Så här ser rollspelsvärlden ut. Bilder ur soloäventyrsboken "Trollkarlens kamp", som ges ut av Äventyrsspel.

Under namnet Demons & Dungeons (fritt översatt blir det Demoner & Djupa hålor) började man tillverka dessa rollspel. Idag är det en miljard-affär.

Bara namnet på spelen - det förkortas D&D - borde få kristna att reagera.

Rollspelen för spelaren till en fantasivärld fylld av magi, magiska krafter, demoniska varelser, onda andar ocn naturkrafter.

Själva spelet utspelas i en ond medeltid. Alla spelare är själva ansvariga för de gärningar som de/deras karaktär i spelet utför. Alla spelare är underställda en Spel-ledare, kallad Dungeonmaster på engelska. På svenska förkortas Spel-ledare till SL.

Tärningen används endast för att avgöra vilka speciella egenskaper respektive spelare skall ha. Det kan gälla kraftpoäng, psykisk förmåga eller magisk kraft. Dessutom används en hel uppsättning andra tärningar av olika slag och utseende för att under spelets gång avgöra vissa skeenden.

Med ledarens hjälp träder man in i fantasivärlden, där man sedan får slåss mot såväl människor, trollkarlar som demoner.

Allt efter spelets gång kan man växa i kraft eller rent av dö.

Spel-ledaren kontrollerar allt i spelet, utom de enskilda spelarnas gärningar. Varje spelare kan själv bestämma hur han skall handla i vissa situationer. Det kan till exempel gälla om han vill slåss mot en motståndare på häst eller till fots, med svärd eller yxa och så vidare.

För ett barn utan moraliska spärrar och en skyddad uppväxtmiljö kan spelet lätt leda till att fantasivärlden blir nästan som en verklighet.

Och det är en verklighet; en andlig verklighet.

Rollspelen beskriver den så kallade fantasivärlden mycket ingående. Det är rena demonologin; allt finns uppräknat, från vettar och troll, till andefurstar över städer och länder.

I Drakar & Demoner finns till exempel noggranna beskrivningar av alver, grottroll, kentaurer (hälften människa, hälften häst), minotaurer ►

► (hälften människa, hälften tjur) och svartalfer.

Så här beskrivs en demon: "En demon är en varelse från ett annat plan som befinner sig i vår värld på grund av att en trollkarl har tvingat hit den med mäktiga besvärjelser. De kan uppträda i alla möjliga skepnader, från människogestalt till slingrande oformliga varelser..."

Under spelets gång - rollspelarna måste spela sina karaktärer inför varandra för att det skall bli ett lyckat spel - möter spelets karaktärer dessa olika varelser, ofta för att strida med dem.

I äventyrsspelet "Svart duell" möter spelarna en demon som ser "ut som en känguru med kattfötter, rovdjurständer och fladdermusöron. hans hud består av hornplattor."

Det rollspel som bröt marken i Sverige var just Drakar & Demoner som nu finns i den tredje omarbetade upplagan från företaget Äventyrsspel. Rollspelet är för "tre spelare från 11 år", som kartongen säger.

I regelboken (detta är den simplaste regelboken av dem alla. Det finns betydligt mer avancerade regelböcker som en duktig SL måste vara insatt i) får spelarna till exempel lära sig hur man kastar besvärjelser och använder magi.

"Formelmagi är den vanligaste typen av magi. den använder sig av förhållandevis korta trollformler, besvärjelser, sånger eller gester som framkallar den önskade effekten". sedan följer en beskrivning av vilka saker man kan göra med trollformlerna, bland annat hur man manar fram elementarandarna vid namn Sylfen, Salamandern, Gnomen och Undinen.

Mycket riktigt finns också bevisade fall - minst 125 i USA och ett flertal i England - där rollspelandet fått tragiska följder.

För några år sedan gick till exempel en engelsman bärsärkargång i en stad med maskingevär. Han sköt 16 oskyldiga människor, vuxna och barn. Dramat slutade med att mannen tog sitt liv.

Det som till synes var ett oförklarligt vansinnesdåd hade sin förklaring. Mannen spelade rollspel via korrespondens. Han massakrerade människorna för att den karaktär han spelade skulle få mer kraft.

Den amerikanska författaren Pat Pulling fick själv uppleva hur ett rollspel förstörde familjens liv.

När hon och hennes man kom hem efter en fest hittade de sin 16-årge son, "Bink", död på gräsmattan. Han hade tagit sitt liv. För Pat Pulling var det oförklarligt.

Det hela fick sin förklaring när hon öppnade sonens skolskåp. Där fanns rollspel och attiraljer som hör dit. Hon hittade också en lapp där



Illustrationer ur en rollspelsbok.

sonen förklarat sitt agerande.

I rollspelet hade han fått kontakt med en andlig ledare, en demon, som lett honom i rollspelets fantasivärld. Efter år av oskyldiga äventyr i fantasivärlden begärde demonen ett äventyr i den fysiska världen.

För att Bink skulle få vissa kraftpoäng skulle han inte bara slåss mot en trollkarl eller en ninjasoldat; han skulle mörda sina egna föräldrar. Gjorde han inte det skulle han/den karaktär han spelade, dö.

Bink valde den enda utväg han såg möjlig; han tog sitt liv. Det här var år 1982 och sedan dess har rollspelens följdverkningar spridit sig som en epidemi.

I Sverige finns det inga fall av mord eller självmord som kunnat ledas till rollspel. En enkel förklaring till detta kan vara att polis, myndigheter och föräldrar inte inser rollspelens farlighet. Därför ser man inte heller ledtrådarna, även om de finns där.

Rollspelen har också lett till ett djupt ockult intresse hos ungdomar i USA, där kulter och djävulsdyrkargrupper uppstått ur rollspelande ungdomsgäng. Det finns ingen anledning att tro att vi inte skulle se samma biverkningar i Skandinavien. Rollspelen innehåller nämligen mycket detaljerade beskrivningar av ockulta och hedniska riter. I "Svart duell", som är ett oerhört enkelt äventyr, beskrivs ingående hur man kan spärra in fram-manade demoner i ett pentagram, en av satanismens främsta symboler.

Först beskrivs platsen där demonen finns, där det "på golvet är en femuddig stjärna (ett pentagram, min parentes) uppritad. I spetsen av varje udd står ett vaxljus... mellan varje udd står ett rökelsekar."

Sedan berättas om demonen att en trollkarl "gjorde ett misstag när han framkallade demonen och lyckades inte binda den i pentagrammet."

Den som är lite bevandrad i satanism vet att det är just så här de gör. Pentagramet, den femuddiga stjärnan i en cirkel, tjänar som en slags andlig bur för att hålla demoner på plats. I ett äventyr som detta övergår alltså spelet "vida sagornas hjältars stordåd", som spelets författare skrev. Istället för sagans värld är man snubblande nära en mycket sjuk och påtaglig verklighet i västvärlden; satanismen.

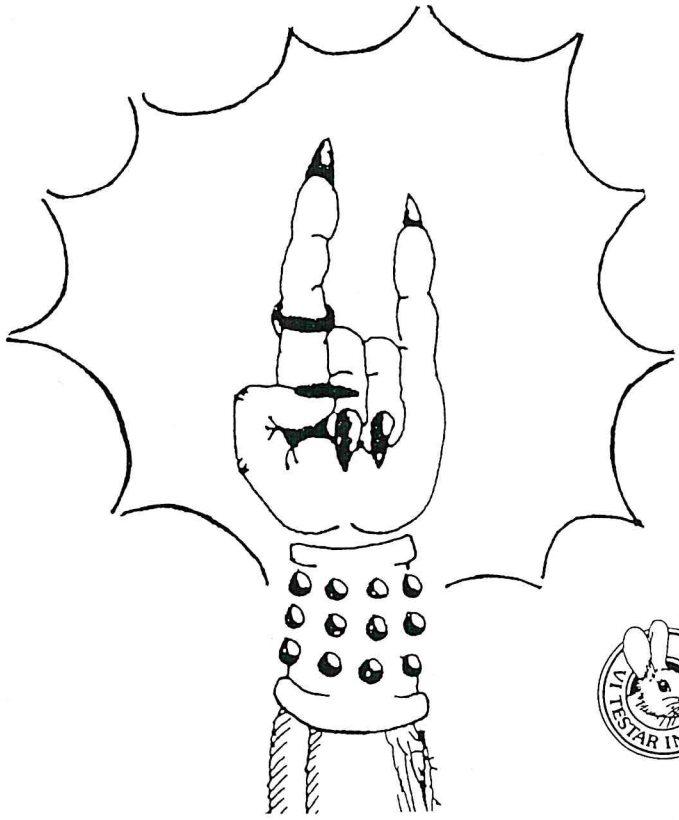
Leksaksaffärerna är fulla av dessa roll- och äventyrsspel. De finns för datorer och i bokform för den som vill spela ensam.

Hårdrocken når oftast ungdomar ur socialgrupp tre, det vill säga arbetarbarn, de sämre bemedlade och många gånger ointellektuella.

Rollspelen når en helt annan kategori ungdomar, ofta ur medel- eller överklassen. Intellektuella och intelligenta ungdomar som lockas av de inre äventyren, snarare än hårdrockandets dunka-dunka.

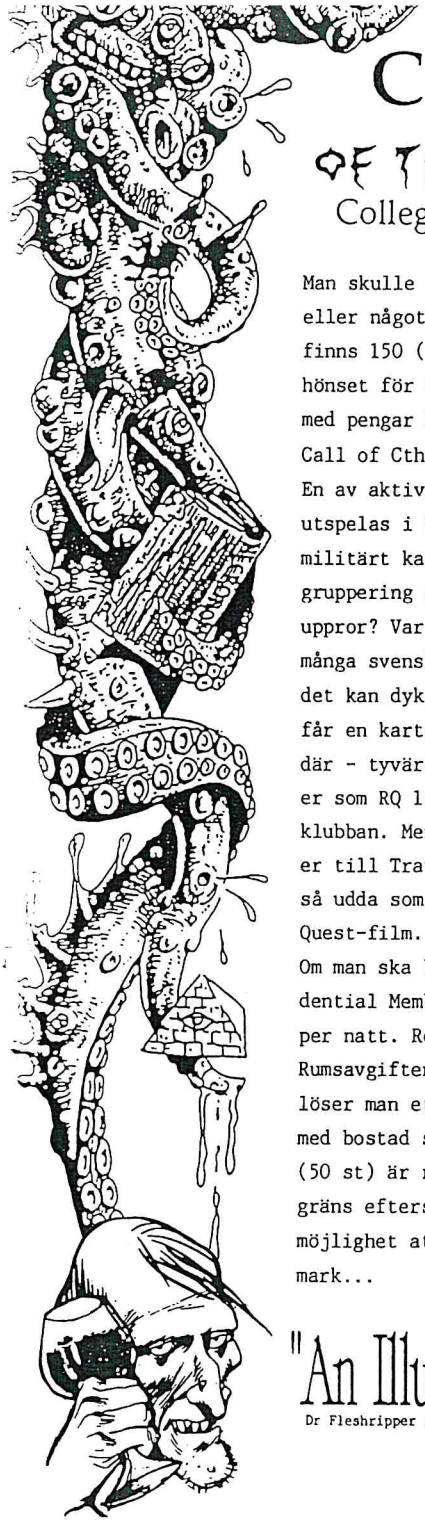
Talande nog var det också bland högskolestudenter som spelet först fick fäste i Skandinavien år 1982. ❑

PAX VOBISCUM...





c/o Jussi Hyvönen Henriksdalsringen 65 131 32 Nacka
08-615 22 13



CONVULSION

OF THE TRILLION TENTACLES

College Hall, Leicester, 24th - 27th July 1992

av JUSSI HYVÖNEN

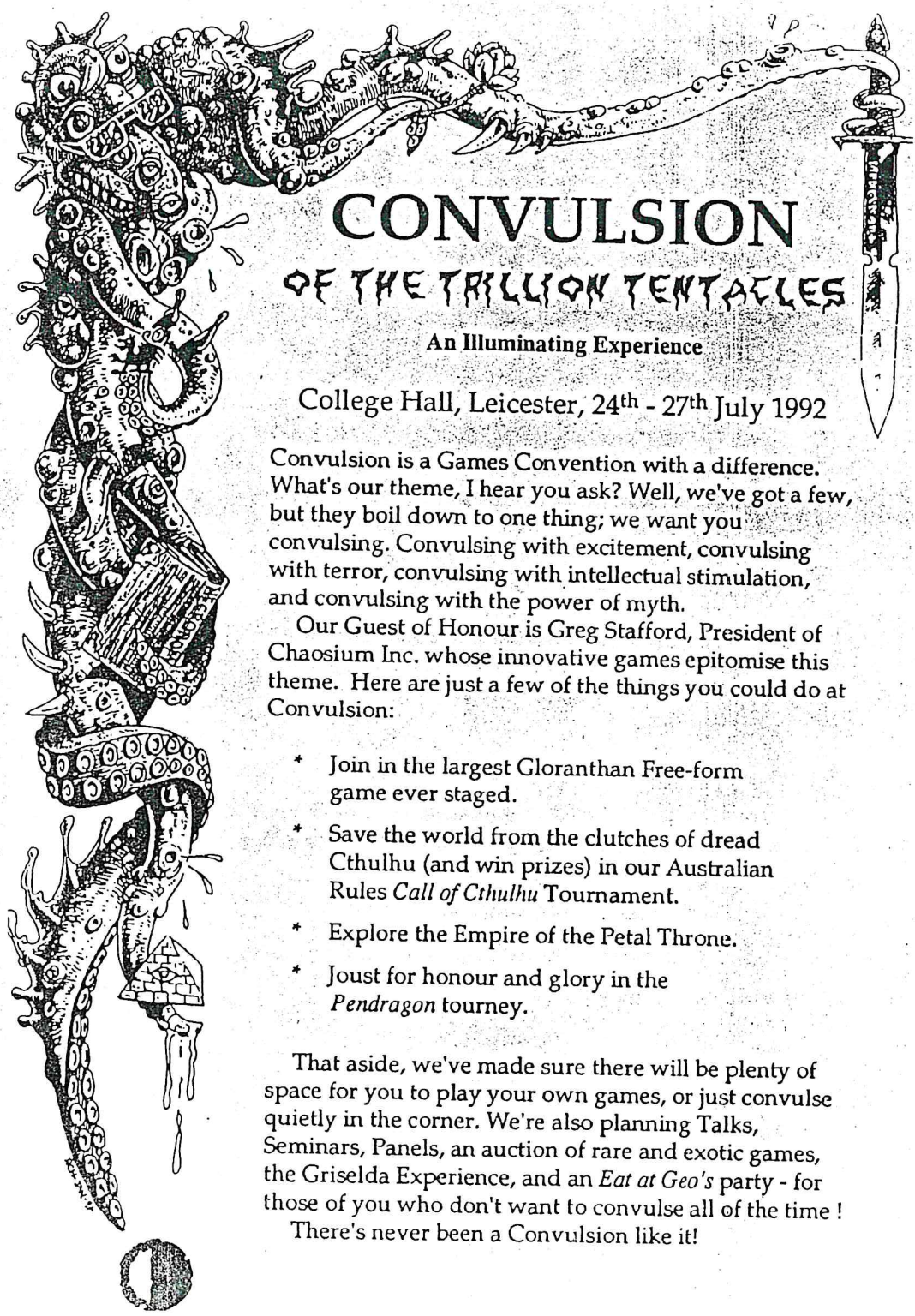
Man skulle kunna säga att detta är ett litet specialkonvent, eller något av en spännande 'happening', eftersom det bara finns 150 (!) platser och man bjudit dit Greg Stafford, högsta hönset för Chaosium Inc. Får arrangörerna ihop tillräckligt med pengar kommer även Sandy Petersen, just det, skaparen av Call of Cthulhu.

En av aktiviteterna som anordnas är bl a ett liverollspel som utspelas i Glorantha med uppåt 70 deltagare - ett politiskt/militärt kaos uppstår hos Lunararmén i Boldhome, kan någon gruppering få med sig tillräckligt med folk för att starta ett uppror? Var med och avgör Sartars framtid! Åker vi tillräckligt många svenskar får vi bilda en av grupperingarna, men se upp det kan dyka upp en spion som talar vårt språk. Alla deltagare får en karta och specialinformation om Boldhome. Är du inte där - tyvärr. Det ska även hållas en auktion där gamla raritet-er som RQ 1st Ed., Borderlands och Cults of Prax ska gå under klubban. Men även manuskriptet till ett Cthulhuäventyr och sak-er till Traveller. Greg Stafford skulle visst ta med sig något så udda som ett manus till en (för länge sedan) tilltänkt Rune-Quest-film. Om andra aktiviteter kan du läsa till höger.

Om man ska bo på skolan där allt äger rum löser man ett Resi-dential Membership (15 GBP) + Room Deposit (10 GBP) + 15 GBP per natt. Room Deposit summan dras av på första nattens avgift. Rumsavgiften (15 GBP/natt) betalas på plats. Vill man ej bo där löser man ett Non-Residential Membership (20 GBP) och ordnar med bostad själv. 2 svenskar är anmälda och 1/3 av platserna (50 st) är redan upptagna så skynda dig. Konventet har 18 års gräns eftersom en Bar kommer att hållas öppen. Missa inte denna möjlighet att återupprätta vikingarnas goda rykte på historisk mark...

"An Illuminating Experience Indeed..."

Dr Fleshripper ska oxå dit...



CONVULSION

OF THE TRILLION TENTACLES

An Illuminating Experience

College Hall, Leicester, 24th - 27th July 1992

Convulsion is a Games Convention with a difference. What's our theme, I hear you ask? Well, we've got a few, but they boil down to one thing; we want you convulsing. Convulsing with excitement, convulsing with terror, convulsing with intellectual stimulation, and convulsing with the power of myth.

Our Guest of Honour is Greg Stafford, President of Chaosium Inc. whose innovative games epitomise this theme. Here are just a few of the things you could do at Convulsion:

* Join in the largest Gloranthan Free-form game ever staged.
* Save the world from the clutches of dread Cthulhu (and win prizes) in our Australian Rules *Call of Cthulhu* Tournament.
* Explore the Empire of the Petal Throne.
* Joust for honour and glory in the *Pendragon* tourney.

That aside, we've made sure there will be plenty of space for you to play your own games, or just convulse quietly in the corner. We're also planning Talks, Seminars, Panels, an auction of rare and exotic games, the Griselda Experience, and an *Eat at Geo's* party - for those of you who don't want to convulse all of the time !

There's never been a Convulsion like it!

The convention is residential and is limited to 150 places - 100 resident and 50 non-resident, on a first-come first-served basis. For residential membership, room hire is expected to be no more than £15 per night (including Breakfast), but we require a £10 deposit now.

Non-residential membership can be upgraded to residential at a later date for £5, and this will include the £10 room deposit. Since we have limited numbers, supporting membership does *not* reserve you a place, but does entitle you to all our publicity material, PR's etc.

In order to sponsor Greg's trip, we have created the Etyries fund, for which we will gratefully accept any donations (either money or games for auction). If we get enough, we would like to invite Sandy Petersen as well !

Because of the Bar opening hours we have decided to limit attendance to those who will be aged 18 or over at the time of the convention.

There will be no admission on the door, so please book as soon as possible to guarantee a place. Return the form below to:

CONVULSION, 8 Birkbeck Road, Ealing, London W5 4ES, ENGLAND

✂ - - -

ÄR DEN ENDA GODA ORCHEN EN DÖD ORCH?

av Derek Holmes

Advanced Dungeons & Dragons



RuneQuest

Många ser Gott och Ont som klart definierade kategorier: man drar en linje mellan dem båda. AD&D och andra rollspel som innehåller ett 'alignment' (kategoriserings) system gör mycket för att stödja denna missuppfattning, t.ex. "Min paladin attackerar trollet eftersom dess 'alignment' är Ont". Vad vissa spelare inte tycks komma ihåg är att trollet knappast har "Slå mig, jag är Ond" tatuerat i pannan.
Jag har inte för avsikt att dra upp några tröttsamma argument kring 'alignment'-systemet eftersom andra tidningar gjort det till förbannelse (i England), utan att få dig stanna upp och tänka, innan du avfärdar alla vanligtvis ondskefulla varelser som hackmat.

Det är omöjligt att dra en linje mellan Gott och Ont, eftersom de flyter ihop och det inte går att avgöra när det ena slutar och det andra tar vid. Eftersom alla har möjlighet att vara Goda, så finns en potential, att under vissa omständigheter, även vara Ond. Och det FINNS faktiskt skurkar med samvete och moraliska betänkligheter eller fördärvade präster som dagtid är goda kristna och nattetid perversa förbrytare. Tillämpar man detta på en fantasyvärld, så värför inte ha ett troll eller en orch som helare och en alv som njuter av att tortera?

Tänk dig att spelarnas rollpersoner anländer till en by man aldrig besökt förut. I utkanten ser de en stor orch med blodtörstigt utseende böja sig ner över vad som verkar vara en sårad kvinna. Hans händer är nedsölade av blod. Vad skulle spelarna göra? Stanna och undersöka, eller dra slutsatsen att orchen attackerat kvinnan och därmed dra sina vapen? Men vad skulle byborna tänka om spelarna impulsivt dödar den förskräckta orchen? En grupp främlingar vandrar in i byn och det första man gör är dödar deras enda helare, med ursäkten "Vadå, han var ju orch och orcher är Onda" (och så får man ju minst 5 X.P. för den! Red. anm.). Byborna skulle med rätta hänga rollpersonerna i första bästa träd.

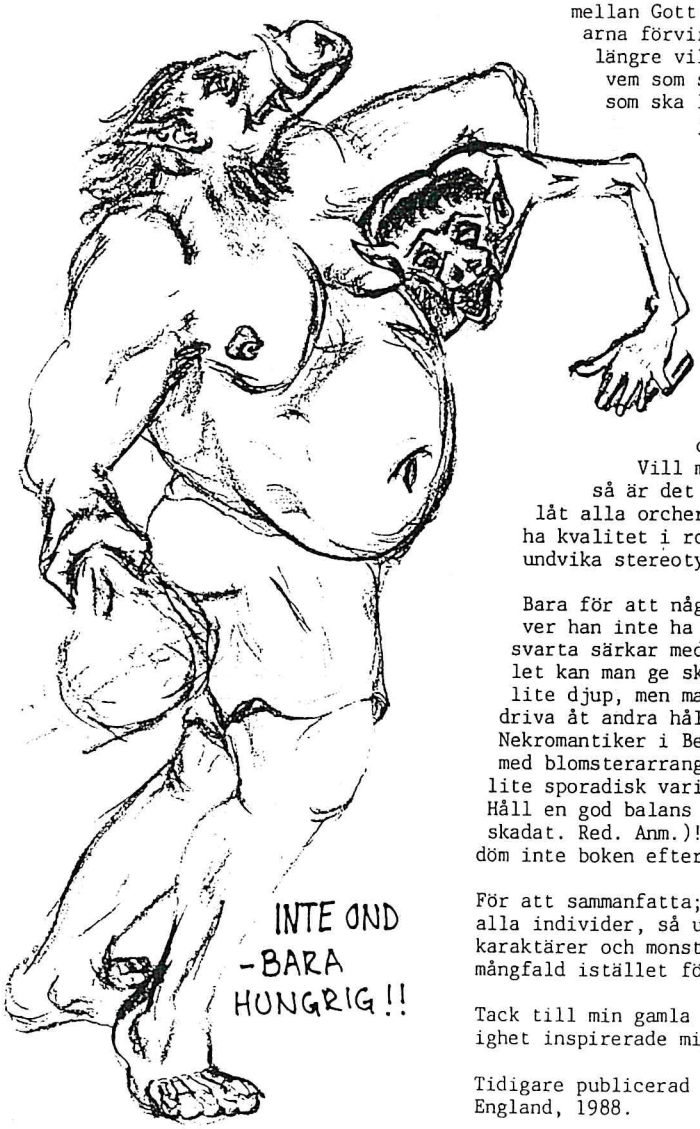
Ta trollen i RuneQuest världen till exempel. Alla alver, dvärgar och flesta människor i Glorantha anser att troll är ondskefulla och mordiska, eller som bäst barbariska. Favoritsysslan består i att äta alver och dvärgar, eller kanske spela en variant av fotboll med en levande boll. Något som vi knappast skulle kalla för civiliserat beteende! Men Glorantha har även s.k. broos, avskyvärda anhängare av Kaos som dyrkar sjukdomar och farsoter. De älskar sprida död och sjukdomar och alla raser, även troll, anser att de är extremt onda. Var de än befinner sig blir de anfallna och utrotade om möjligt. Av alver och dvärgar? Människor? Knappast!
De främsta kämparna när det gäller att utrota Kaos är trollen och deras beryktade dödskult Zorak Zoran. ✝●

Även om alver ser troll som onda, så hatar de nog Kaos ännu mer. Troll hatar också Kaos, men ser alver som onda p.g.a. deras förhållande till Gloranthas solgud Yelm, det hatade ljusets fader, och för vad alver skulle göra med ett troll som vore dum nog att ensam vandra in i deras territorium! Att RuneQuest-troll må vara mörkrets barn betyder inte

att de även är ondskans barn.

Redan från tidig ålder lär vi oss att förknippa mörker och ljus med ondska respektive godhet. Stöd för detta finner man i våra gamla legender - vampyrer och varulvar kommer endast ut om natten och timmen efter midnatt kallas "spöktimmen och skurkarna i TV bär alltid svarta kläder.
Därför är det naturligt att en ras, som troll i RuneQuest, som endast kommer ut om natten, associeras med ondska läbbiga ting i en fantasyvärld. Hemska saker händer på natten, troll kommer ut om natten, alltså är troll onda. Men, som jag redan försökt framföra, bara för att man trivs i nattens mörker betyder inte det att man är ond, även folk kanske tror det.

Ett skäl som framförs varför det är så bra att kategorisera olika raser, t.ex. orcher=onda, troll=onda, alver=goda etc., är att tar man bort gränsen mellan Gott och Ont så blir spelarna förvirrade - man vet inte längre vilken sida man ska stå på, vem som ska attackeras och vem som ska lämnas ifred. Själv anser jag att en rollperson ska tänka efter två gånger innan man dräper en annan varelse, vare sig det är ett troll, en medmänniska eller orch. Rollpersonerna ska ha ett samvete och kunna ta konsekvenserna av sitt handlande.
Det är knappast försvarbart att i något samhälle attackera någon p.g.a. dess ras.
Vill man bara ha 'hack n slay' så är det väl inte mer med det - låt alla orcher vara onda. Men vill man ha kvalitet i rollspelandet så bör man undvika stereotyper och generaliseringar.



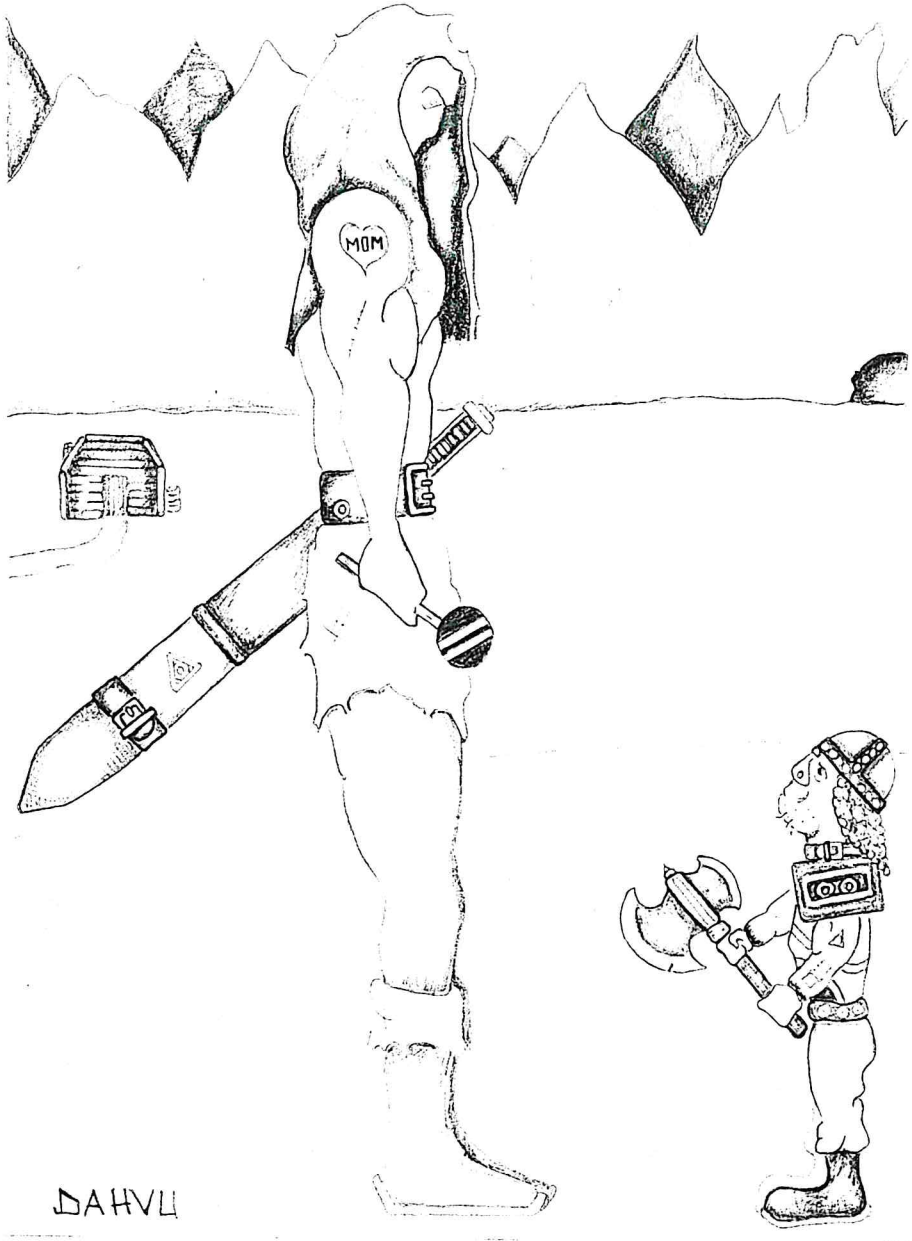
Bara för att någon är Nekromantiker behöver han inte ha blek hy och klä sig i svarta särkar med dödskallemönster. Istället kan man ge skurkarna och hjältarna lite djup, men man behöver ju inte överdriva åt andra hållet heller (solbränd Nekromantiker i Bermudasshorts som sysslar med blomsterarrangemang), utan ge spelarna lite sporadisk variation. Låt dem gissa. Håll en god balans (men några tips hade inte skadat. Red. Anm.)! Och spelare, kom ihåg, döm inte boken efter omslaget...

För att sammanfatta; i den riktiga världen är alla individer, så undvik att kategorisera karaktärer och monster om du hellre vill ha mångfald istället för enfald.

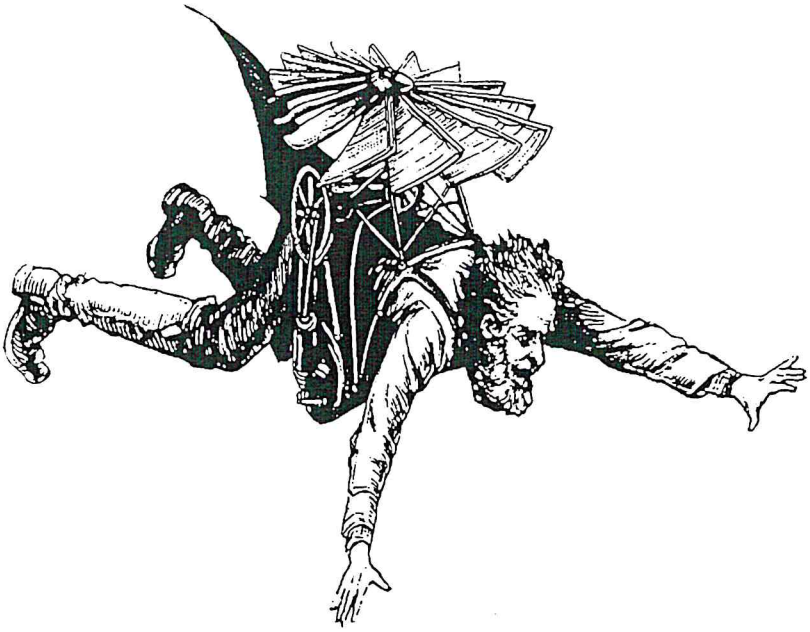
Tack till min gamla rollspelsgrupp vars okunnighet inspirerade mig att skriva detta. Skål!

Tidigare publicerad i Intellect Devourer #7, England, 1988.

DUNGEONS & DRAGONS



- Excuse me, but how do i get to the Local Dungeon?



GREY OOZE LYFTER

Vi sket i en fantasifull framsida för vårt första nummer. För vi tror att du skall hitta den ändå (den är grå). Om du trots allt inte gjort det, besök **TRADITION** (Stockholm och Götborg), **SPEL & SÅNT** (Göteborg), **FLAMMANS SPEL** (Göteborg), **HOBBYHUSET** (Uppsala), **COMPUTER CENTER** (Malmö), **HOBBYHÖRNAN** (Norrköping), och **GAMES & COMICS** (Sundsvall) **SIENCE FICTION-BOKHANDELN** (Stockholm, G:a Stan) eller ring direkt till oss. ● **GREY OOZE** innehåller artiklar, äventyr, noveller och mycket annat med tyngdpunkt på **AD&D**, **PALLADIUM**, **RUNEQUEST** och **CALL OF CTHULHU**. Inspirerande **HISTORISKA ARTIKLAR** och märkliga företeelser i rollspelsvärlden är också något du kan förvänta dig av **GREY OOZE**. I varje nummer berättar vi om nya, svenska och engelska rollspel. Ibland ger vi nostalgiska återblickar på spel som för länge sedan försvunnit. ● I nästa nummer får du bl a läsa om: **ROLLSPELENS HISTORIA**, en överblick. Vilken klass avancerar snabbast i AD&D vid 15 lvl? Detta och mycket annat får du reda på under rubriken **STATISTISK TRIVIA**. Vi gör en fullständig genomgång av **TRADITIONS SKUMMA AFFÄRSMETODER** Vad är sant och vad är förtal? ● Dessutom: **ARENAN DEL II**, **DRÖMTYDNING**, **RQ-ÄVENTYR**, **FALKENERING**, **RECENTIONER** etc. ● **GREY OOZE SPECIAL** utkommer för första gången i vinter och är en heltäckande kampanj för **CALL OF CTHULHU I 20-TALETS STOCKHOLM**. ● Om du tycker detta låter OK, köp då **GREY OOZE!** Eller ännu bättre, skicka oss material! Hör av dig! Tel: 08-643 18 57. Brev skickas till: Atelje 55; Götgatan 55; 116 21 Stockholm. Beställningar sker på pg 4828 28-1. Priset är 35 kronor inklusive frakt.

GREY·OOZE



RUNEQUEST

PESHMERGAS OBSKYRA ANTECKNINGAR

av Agamir Peshmerga, från Nochet, Esrolia, skriftlärde i Lhankor Mhy, upptäcksresande, forskare och självutnämnd världsförbättrare.

EN GOD GÄRNING

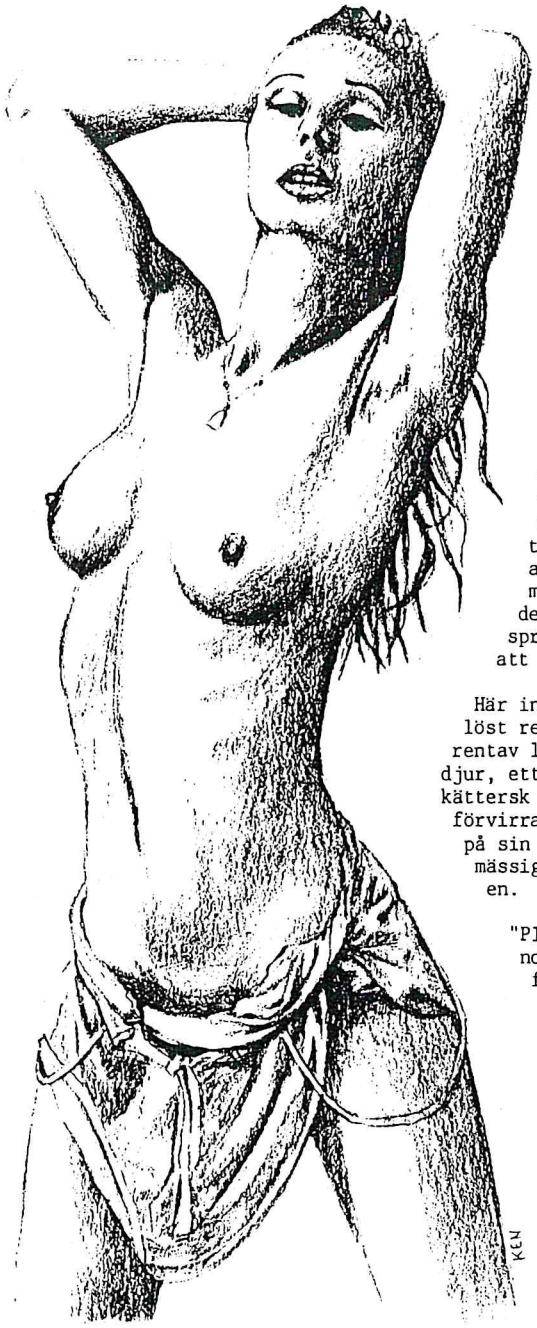
För ett tag sedan anlände jag till en pittoresk bondhåla vid namn Apple Lane. Byn bestod av en samling byggnader utspridda bland grönskande äppelträd. På det lokala värdshuset, Tin Inn, mötte jag en slumrande och sorglig figur vid namn Haldur Malani, som redan efter några stop öl började orera om sin patetiska bakgrund. Till en början var det helt ointressant men efterhand började ynglingen visa upp intressanta sidor i sin personlighet. Människor från en sådan lågkulturell nivå brukar i allmänhet vara extremt förutsägbara, men här var det fråga om ett alldeles särskilt undantag, ett sk 'ordinarius speciale karakte'. Det mest oväsentliga svamlet har utelämnats för tydlighetens skull.

"Jag heter Haldur Malani och min far heter Onkar, han är präst i Orlanth med självklar auktoritet. Jag är hans näst yngste son och har tre äldre och två yngre syskon. Mina två äldre bröder, Morg och Tycho, tillhör stammens främsta krigarskara. Morg är hård och rättvis, men osympatisk, medan Tycho är brutal, vidskeplig och hjärtlös. Min äldre syster Andoria är däremot en stadig och envis kvinna som tillber Ernalda, Moder Jord, och anser att mer tid borde gå till lantbruk och jakt istället för vapenlekar och dryckenskap. Min yngre syster Argelia är en viljestark och självständig flicka som redan visat tendenser på att gå sina egna vägar. Min yngste bror, Aurgelm, har sagt att han ska bli stammens främsta Orlanthikrigare och döda många Lunarsoldater när han blir man. Min mor dödades för fem år sedan när grannstammen anföll vår by för att ta mat och boskap som vi vägrade sälja. Det var en hård vinter för alla."

Alla mina tidigare erfarenheter har visat att en barbar inte brukar (bör) beklaga sig över sin familj, då den utgör hans grundläggande fundament i tillvaron. Denna avvikelse från gängse normer medför att han, i förhållande till sin kulturella bakgrund, uppvisar ett avvikande beteende, som kan härledas till en rubbning i hans mentala balans, vilken sannolikt uppkommit efter moderns död. Det har gjort att den hårda tillvaron mjukat upp, snarare än härdat, hans veka själ. Han fortsätter:

"Jag har aldrig förstått meningen med plundrandet, dödandet och den brutala natur som härskar hos Sartars stammar. T o m den Stora Jakten är för mycket för mig. Däremot tycker jag bättre om en fredlig tillvaro med dikt, musik och god mat som sköljs ner med starka drycker. Och för att inte nämna sköna kvinnors behag."

Genom att ta avstånd från sin egen bakgrund bekräftar han sin veka natur. Detta



"Me suckee, suckee, me so horny, me love you long time..."

betyder att han inte heller är värd att åtnjuta dess frukter, vilka han just åberopar. Därmed klargör han sin (omedvetet) unika position - en hövdingason med en parasitisk livsinställning. Detta var dock fortfarande endast en teori grundad på analysen av hans bakgrund och nuvarande värderingar i förhållande till samhällets krav på den enskilde individen. Bekräftelsen kom först när han beskrev händelserna som föranledde hans besök på Tin Inn:

"Det var en strålande dag, inte ett moln på himlen, solen sken och fåglarna kvittrade. Dagen var som skapt för flöjtspel och poesi, inte till svärdshantering med mina själlösa bröder, utan till att känna naturens harmoni i all sin prakt, med doftande blommor, porlande bäckar och grönskande träd. När jag såg en katt som sprang efter en skogsmus tänkte jag att livet är lika grymt som vackert.."

Här inledde han ett långt och meningslöst resonemang om skillnaderna, eller rentav likheterna, mellan människor och djur, ett utlägg som mest påminde om en kättersk Malkionifilosofi, och jag ansåg förvirrad att en rejäl bortredigering var på sin plats för att bibehålla den faktamässiga klarheten i den fortsatta studien.

"Plötsligt hörde jag klingande kvinnoskratt! Vid en strandkant bland frodande buskar såg jag en finlemmad kvinnovarelse med ett böljande hårsvall, skrattande och tittande på mig med halvslutna ögon. Vilken dröm! Jag var som bedövad och hon sa något jag inte uppfattade. Långsamt svävade jag över det ångande vattnet och togs emot av denna sköna nymf med ett skinande leende, glittrande ögon och hår av spunnet guld. Hon förde en gyllene bägare till mina läppar, svalkande vin slank ner i mitt inre och började värma en himmelsk glöd. Jag tog fram min flöjt och började blåsa förtrollande toner. Tiden existerade inte det fanns bara vi, där och då. När solen gått ner bakom horison-

ten och himlen svagt började gå över från rött till blått, kom vindens sus i trädkronorna att nå ner mot marken i ett rytmiskt brus. Där upplevde vi kärlekens flammande eld under den gnistrande stjärnhimmelen. Det var en natt då kärleksgudinnan Uleria log."

Genom att låta sitt sinne fördunklas av triviala yttre omständigheter försämrar han sina möjligheter att förutse följderna av sitt förkastliga handlande. Den "sköna nymfen", visade efterforskningar, är endast en av de lokala byhororna som smitit ut för att göra en extrainkomst. Mitt rena samvete tvingade mig att anmäla henne för prästen i Uleriatemplet.
Att Haldur överhuvudtaget trodde att ett värdelöst luder skulle kunna kompensera hans kärlekslösa tillvaro bevisar bara hans naiva och ansvarslösa inställning till sitt folk. Men även den blinde kan se sanningen:

"På morgonen när diset steg var hon borta, förgänglig som en vindpust i en storm. Bistert var det när morgonkylan trängde in i kroppen och jag började traska tillbaka till byn. Där mötte jag gudarnas vrede inkarnerad i min far. Han spottade och svor och drämde yxan i bordet och sade: aldrig mer kommer du undan, ty nu ska du dö grabbjävel! Jag rusade iväg och flydde för mitt liv. Jag förstod att jag aldrig mer kan återvända hem utan skam. Därför sitter jag nu på Tin Inn och söker en väg ut ur mina problem. Hjälp mig Agamir, du är så god och förstående!"

Bland barbarstammarna råder i allmänhet ett ömsesidigt förhållande mellan individ och kollektiv; individen utgör en förutsättning för kollektivet som i sin tur är en trygghetsskapande sammanslutning. Den som inte klarar kollektivets krav äger inte heller rätt till dess sociala fördelar, och stöts ut ur gemenskapen. Precis detta har inträffat Haldur Malani. Han har helt enkelt genom sitt syndiga beteende visat att han är ett asocialt element och är inte heller längre välkommen hos sin stam. Han har stötts ut ur all social gemenskap och riskerar gå under i den hårda kampen för överlevnad. I sin desperata situation riktar han en vädjan till en utomstående, till mig, som utan förutfattade meningar eller krav på kompensation kan erbjuda honom chansen till en bättre tillvaro, bortom förakt och förnedring. Haldur Malani togs in på ett internat för lösa existenser och annat socialt avfall i Jonstown. Man fick mat, husrum och undervisning i minst sex månader. Det mest svårhanterliga klientelet pryglas med jämna mellanrum av några rejäla gossar från den lokala Lunargarnisonen, men man prövar även nya metoder med bl a 'disruption'-terapi på något enstaka problemfall. Efteråt kan man bli erbjuden ett bra arbete med minst ett femårskontrakt, resor och äventyr garanteras. Man kan inte annat än bli imponerad av Lunarmyndighetens sociala framsteg. JH



NÄSTA NUMMER AV MOT INNEHÅLLER BL.A FÖLJANDE:



ett Drakar & Demoner äventyr

en penetrerande analys av Efter Thule



en brutal novell, Dr Fleshripper och en jäkla massa annat!

c/o Jussi Hyvönen Henriksdalsringen 65 131 32 Nacka
08-615 22 13

Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne



MARIO KASSAR Presents A PACIFIC WESTERN Production In Association With LIGHTSTORM ENTERTAINMENT
A JAMES CAMERON Film ARNOLD SCHWARZENEGGER " TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY" LINDA HAMILTON ROBERT PATRICK
Music by BRAD FIEDEL Special Makeup and Terminator Effects Produced by STAN WINSTON Computer Graphics Images by INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC Film Editors CONRAD BUFF, MARK GOLDBLATT, A.C.E., RICHARD A. HARRIS Production Designer JOSEPH NEMEC, III
Director of Photography ADAM GREENBERG, A.S.C. Co-Producers B.J. RACK and STEPHANIE AUSTIN Executive Producers GALE ANNE HURD
and MARIO KASSAR Written by JAMES CAMERON & WILLIAM WISHER Produced and Directed by JAMES CAMERON

SINGELN "YOU COULD BE MINE" MED GUNS N' ROSES FINNS UTE NU!

CAROLCO

Distr. Columbia Tri-Star Films (Sweden) AB

SVERIGEPREMIÄR FREDAG! SPELTID 2.20

7 RIGOLETTO BIO — KUNGSGATAN 16 TEL 84 05 00
12.30, 3.30, 6.30, 9.15
Fre-lör NATTBIO 24.00
Kassan öppnar 11.30 Fr 15 år

PARK BIO — STUREGATAN 18 TEL 84 05 00
6.45 och 9.30
Lör-sön även 4
Kassan öppnar 3 Från 15 år

BILJETTFÖRSÄLJNINGEN PÅGÅR PÅ RIGOLETTO OCH PARK SAMT VIA SF-BILJETTER 08-84 05 00

Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne Arne



RECENSERAR

av JUSSI HYVÖNEN "Arne, Arne, Arne, Arne..!!"

TERMINATOR 2: DOMEDAGEN. Till leda har man fått höra att detta skulle vara världshistoriens dyraste film, vilket i praktiken är ganska ointressant eftersom enbart slutresultatet på duken räknas. Vad är det då actiongurun Cameron & co kokat ihop? Jo, en film som är två timmar och tjugo minuter lång, späckad med våld, effekter och hårda (roliga) repliker, men även bra skådespeleri och betraktelser över människans dumhet och övertro på teknologin.

I grund och botten har T2 samma handling som den första filmen. En cyborg kommer från framtiden för att söka upp och döda sitt offer som dock lyckas undkomma, resten av filmen är en desperat kamp mellan jägaren och den jagade, där utgången i bägge fallen skulle få vitala följder för jordens framtid. Skillnaden är att i T2 har Arnold sänts från framtiden för att skydda offret, Sarah Connors son John, en framtida ledare för människorna i Kriget mot maskinerna, och en annan mer avancerad terminator, T-1000, av flytande metall med metamorfosiska egenskaper, för att döda honom. Den actionfyllda handlingen håller högt tempo med strider, jakter etc, men det finns även en annan sida som får T2 att höja sig över dussinprodukterna bland actionfilmer: den ifrågasätter utvecklingen av medel som används för att ha ihjäl andra människor. Hur långt bör och kan man utveckla sådana system? Vad händer om man avlägsnar den svagaste länken, människan, och ersätter den med en dator som saknar både hänsyn och moral? Vilket ansvar har forskaren och vad händer om något går fel? Det finns all anledning att ställa frågor som dessa, men filmen är klarsynt nog att även tillhandahålla ett svar: det finns ingen väg till Freden. Freden är vägen - för mänsklighetens överlevnad!

Det som brister i handlingen är att vissa scener till sitt innehåll, dvs vad som händer inte hur det händer, är identiska med första filmen. T ex när Arnold dyker upp upp naken och ska skaffa sig kläder, händelseförloppet när man finner John Connor, lastbilsjakten mot slutet och finalen i fabriken. Detta medförde en viss frustration över bristen på rejäla överraskningar i handlingen och därmed föll även spänningsmomentet bort, vilket gjorde helheten på det emotionella planet relativt slätstruket.

En skådespelare jag aldrig hört talas om, Robert Patrick, gjorde en suverän gestaltning som T-1000-roboten, när han med iskall beslutsamhet mördar sig fram för att komma åt John. Annars var det mest Linda Hamilton i rollen som den nu våldsamme och maniske Sarah Connor som gjorde störst intryck, och om Arnold vill jag bara säga att det finns ingen anledning att diskutera hans eventuella skådespelartalanger eftersom han är en levande företeelse i sig. Att han, till skillnad mot vissa andra pundade broilers, står för det han är. Arnold är Arnold, det räcker, tro inget annat! Ett bevis för detta var den berusande stämning som rådde på biografen. Redan utanför stod fans och vrålade unisont hans namn, och inne i salongen kokade publikhavet med djuphalsade körer som hysteriskt ville se sin muskelgud. Några sanslösa figurer försökte sig tom på en sk "wave", ...i en bio(!). Och allt detta innan ens reklamfilmen börjat. Man jublade åt Levis, Coca-Cola och Moderaterna men det var inget mot den eufori som grep publiken när man spelade Richard Strauss "Also Sprach Zarathustra" innan draperiet åter gled upp. Schwarzeneggers, Camerons och Stan Winstons (make up-effekter) namn drog ner rasande jubel och applåder. Men det var inget mot det helveteslarm som utbröt när Arnold himself gjorde entré: man skrek för fulla halsar, applåderade och stampade i golvet så hela bion skakade. Varje gång Arnold eller T-1000 gjorde något raffinerat (stunt eller mord) lossnade jublet och applåderna från publiken. Det var en sann upplevelse!

Specialeffekterna i T2 har tagit sig helt nya dimensioner. Genom komputteranimation, av George Lucas effektbolag Industrial Light & Magic, har man åstadkommit T-1000-robotens otroliga förvandlingar. Det finns inte ord för att beskriva hur bra effekterna ser ut mer än att de gör filmen till en upplevelse i sig. T2 kommer att ta hem en Oscar för bästa specialeffekter i nästa Oscarsgala, det kan jag garantera.

Så här i Gulfkrigets efterdyningar, med skakande omvälvningar i Sovjet och inbördeskrig i Jugoslavien, är det friskt med en film som TERMINATOR 2 för att bearbeta våran grymma verklighet. Det som tar åratal för oss att åstadkomma, kanske mer än det, och det vi inte kan eller bör göra, leva ut vår desperation och aggression på varandra, gör man på två timmar i en film åt oss. När sedan den goda sidan efter en hård kamp lyckas segra känns det alltid lite bättre. Gör därför dig själv en tjänst: se TERMINATOR 2.

SCHWARZENEGGER



av JUSSI HYVÖNEN

rapport

SPEL & SÅNT

När Spel & Sånt dök upp på marknaden lär det ha funnits unkna mörkermän som bestämde sig för att dra åt tumskruvarna på den nya konkurrenten. Till varje pris!
Att de misslyckades torde stå klart vid det här laget, då Spel & Sånt hunnit öppna butik i Göteborg och även komma ut med sin andra postorderkatalog. I den kan man på s. 2 läsa bl a följande:

SPEL & SÅNT startade sin verksamhet på Gothcon, spelkonventet i Göteborg som hölls 29-31 mars 1991. Folk fullkomligen chockerades av våra låga priser. Många spel tog slut redan den första halvtimmen. Under april och maj var vår postorderverksamhet bättre än vi någonsin kunnat glssa. Detta ledde till att vi öppnade butik den 7:e Juni på Aschebergsgatan 30 i Göteborg.

Premiären var väldigt lyckad. Vi hade kö i en och en halv timma innan och vi hade cirka 80 personer inne första timmen. De flesta var positivt överraskade av vår förhållandevis stora lokal och vårt breda sortiment. Det hade ju strax innan gått rykten från våra konkurrenter att vi bara var ett källarföretag. Så vitt vi vet så finns det bara ett källarföretag i den här branschen i Göteborg. Det ligger i Femmanhusets källare...

Konvent

Kanske tillhör du dem som var på Lincon eller Mittcon? Vi var bjudna till Lincon i en månads tid, men måndagen innan konventet skulle gå av stapeln så ringde Linconstyrelsen upp och hälsade att "det är nog bäst om ni inte dyker upp på Lincon". På frågan varför svarade de att de råkat ut för påtryckningar från våra konkurrenter. Enligt förstahandsinformation från vår källa i Linconstyrelsen så skulle Tradition ha hotat med att dra tillbaka Target Games turnering i nya Äventyrsspelet Kult om vi fick komma. Och Midgård skulle ha erbjudit sig att betala vår lokalhyra om vi uteblev. Huvudägaren till Target Games & Tradition dementerar givetvis detta, men å andra sidan så säger han att han skulle övervåga att utebli ifall vi hade kommit dit.

Vad det gäller Mittcon så var vi också preliminärt bjudna dit långt i förväg, men man hävdade att personen vi hade haft kontakt med inte hade med konventet att göra. Midgårds ägare sitter som ordförande i spelföreningen som anordnar Mittcon.

Om du är med och anordnar ett konvent så hör gärna av dig till oss. Vi är intresserade av att åka till så många konvent som möjligt.

Leveransvägran

Vi har också råkat ut för leveransvägran ifrån Target Games (som säljer spel under varumärket Äventyrsspel). Den officiella förklaringen är att om de skulle börja sälja till oss så skulle Stor & Liten, Åhléns och övriga leksaksaffärer här i Göteborg bli arga och sluta sälja Äventyrsspel. Därefter så tror Target Games att vi kommer att lägga ner inom sex månader och då kommer leksaksaffärerna fortfarande vara arga och vill inte börja sälja Äventyrsspel igen. På frågan hur det kommer sig att Tradition (som är ett systerföretag till Target Games) fick börja sälja Äventyrsspel direkt så svarar VD:n för Target Games att "där har vi högre marginaler". Avslutningsvis så fick vi veta att om vi väntar ett halvår och visar resultat så kan vi kanske få börja sälja deras produkter, men de måste se hur det skulle påverka Tradition först. Vår advokat håller på att undersöka om det går att komma vidare i denna fråga via NäringsfrihetsOmbudsmannen och Marknadsdomstolen.

Fanzines

Vi tycker att det är roligt att se att det händer någonting på den Svenska rollspelmarknaden. Därför stöttar vi gärna Fanzines. Ett Fanzine är en tidning som ges ut på hobbybasis. För spelare av spelare. Du hittar Fanzines på sidan 28 i prislistan. Om du är med och skriver ett fanzine så hör gärna av dig. Vi är intresserade av att sälja ditt fanzine och kanske annonsera i det.

Spel & Sånt skulle knappast framföra sådana påståenden utan mycket goda grunder, i vilket fall som helst är det skrämmande att lära vilka metoder vissa företag använder mot andra. Metoder som hör hemma i en sämre bananrepublik, hos oss, i Sverige, nu!
Det är alltid positivt med butiker som erbjuder sig att sälja fanzines, det uppmuntrar rollspelshobbyns bästa sidor med engagemang och kreativitet, samt ger lön för mödan av den oerhörda tid som läggs ner i en tidning ("Jag, för helvete, jag...!"). Rakt motsatt verkan har de butiker med en "köp och håll käften"-attityd. Även en annan butik i Göteborg, Flammans Spel, tar emot fanzines, se annons i slutet.
THOT önskar Spel & Sånt all välgång & lycka, och illasinnade till betydligt varmare platser. I övrigt var denna artikel en personlig hälsning till Axel på Grey Ooze-redaktionen, ha ha!

Ingen kan stoppa oss!

Varken Jason eller Freddie...

I Alla Helgona helgen uppenbarar vi oss på

Borås Spelkonvent!



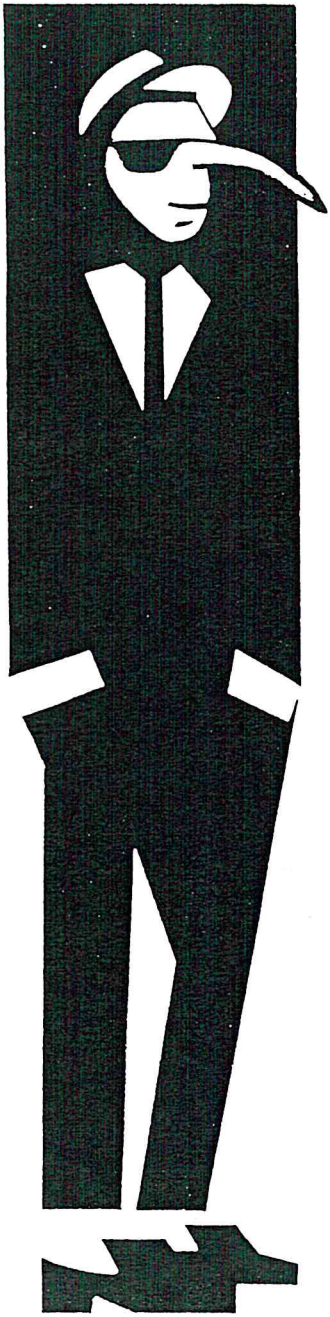
SPEL & SÅNT
KONVENT

Vi säljer skräck till lågpris...

Dark Conspiracy...187kr It came from The late, late, late show...67kr Call of Cthulhu...170kr Vampire...170kr Beyond the Supernatural...170kr Chill...229kr Ghostbusters...153kr Kult säljer vi ej, p.g.a. leveransvägran!

SPEL & SÅNT Aschebergsgatan 30, 411 33 Göteborg, Telefon 031-20 30 95

GÖR EN MARKNADS



Vara / Butik	RuneQuest DeLuxe	Vikings	Gods of Glorantha	Glorantha Gene
Computer Center Malmö 040-23 03 80	314	221	229	--
Flammans Spel Göteborg 031-16 19 50	255	179	153	204
Hobbyhuset Uppsala 018-11 15 90	314	221	189	252
Midgård Games Sundsvall 060-17 55 22	315	221	189	252
Spel & Sånt Göteborg 031-20 30 95	255	178	153	204
Tradition Göteborg 031-15 03 66	399	299	259	345
Tradition Stockholm 08-611 45 35	399	299	259	345

ANALYS PÅ RUNEQUESTPRODUKTER

...tela	Trollpak	Troll Gods	Elder Secrets	Gloranthan Bestiary	Apple Lane	Snake Pipe Hollow	RuneQuest Temnfigurer	Betalning
	194	210	264	95	105	139	--	Postf.
	170	170	170	77	85	94	Ja	Postf. eller försk.
	210	210	210	95	105	116	--	Postf.
	189	210	210	95	105	105	--	Postf.
	170	170	170	76	85	93	Ja	Postf.
	285	285	285	135	149	165	--	Postf. > 1kg brev
	249	--	285	135	149	165	Ja	--

Diagrammet är ritat med en tuschpenna, fint va?

OM THOT'S MARKNADSANALYS

Allmänt

Syftet med denna marknadsanalys, som är en alldeles vanlig prisjämförelse, är att jämföra priserna på vissa RuneQuestprodukter med varann för att se var man kan finna det komplettaste och billigaste utbudet. Vissa av prisuppgifterna kan ha ändrats något eftersom Avalon Hill, enligt Tradition i Linköping, har höjt och sänkt vissa av sina priser, men som ungefärlig guide bör den fungera väl.

Butikerna

THOT har försökt att finna de mest välsorterade återförsäljarna, i det här fallet de som säljer RuneQuest. Det finns naturligtvis andra butiker med ett stort spelsortiment men som har ett väldigt litet utbud, eller rentav inget alls, därför har de lämnats utanför. THOT har även försökt få till en någorlunda hyfsad geografisk spridning på urvalet av butiker, men det har som synes varit svårt då Göteborg kommit att bli rollspelskommersens Mecka. En sådan koncentration borde medföra en intressant konkurrenssituation, men som jämförelsen visar råder Stora skillnader mellan Tradition kontra Spel & Sånt och Flammans Spel. Orsaken till det kan man enbart spekulera i: har Tradition gett upp kampen, betraktar man inte de andra som konkurrenter eller lever man rentav i sin egen lilla värld av sus och dus? Kanske är det så att Spel & Sånt och Flammans Spel inte har hunnit justera sina priser efter Avalon Hills ändringar.

Sortimentet

Sortimentet av RuneQuestprodukter varierar en del. De flesta butikerna har det mesta och finns det inte så är det på väg. Vissa butiker har ett minimalt utbud vilket i sin tur knappast inspirerar någon att köpa spelet. Å andra sidan kan man även förstå återförsäljaren som inte vill ta in produkter som endast ett fåtal köper. Det grundläggande problemet är att träskallarna på Avalon Hill håller alldeles för dålig utgivningstakt på RQ-supplement.

Tennfigurer

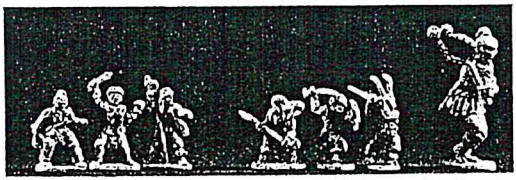
Urvalet av tennfigurer till RuneQuest är mycket begränsat både vad gäller butikssortiment och tillgång hos leverantörer. Butiker med ett "Ja" i spalten var väl medvetna om vad de hade hemma. De andra saknade helt eller visste inte ens att det fanns.

Betalning

Alla butiker, utom Tradition i Stockholm, har postorder. Det vanligaste leveranssättet är mot postförskott. Tradition i Göteborg skickar föremål under 1kg som brev och endast Flammans Spel har även förskottsbetalning, vilket tar något längre tid men blir lite billigare. JH

RUNEQUEST

Broos, Lunars, Dragonsnails & much more..



18-001 18-002 18-003



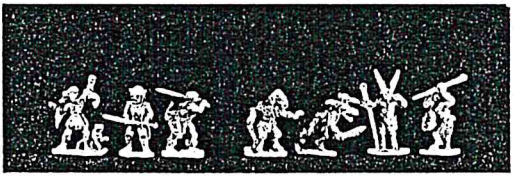
02-960



18-006 18-007



18-400



18-008 18-009



18-401

18-001 Shamans (3) 18kr
18-002 Broo(3) 18kr
18-003 Fachan 18kr
18-004 Spirits &Ghosts 18kr
18-005 Headhanger 36kr
18-006 Lunar Troops (3) 18kr
18-007 Wyrm 22kr
18-008 Orlanth Cultists (3) 18kr
18-400 Scorpionman 18kr
18-401 Dragonsnail 30kr
18-402 Walktapus 18kr
18-403 Broo II (4) 18kr
18-404 Chaos Creature Champions ... 18kr
18-405 Elven Runequesters 18kr
18-406 Dragonewts 18kr
18-407 Swamp Creatures 18kr
18-408 Adventurer Runequesters 18kr
18-409 Warrior Runequesters 18kr
18-410 Wizard, The Duck & Familiars .. 18kr
10-3501 Viking Warriors (3) 18kr
10-3502 Viking Adventurers (3) 18kr
10-3511 Denizens of Underworld (3) .. 18kr
10-3512 Denizens of Underworld (3) .. 18kr
02-960 Tuskriders on Tuskers (2) ... 18kr
02-961 Broo III (4) 18kr

Flammans Spel
Tegnersgatan 8
412 54 Göteborg

Tel: 031- 16 19 50
Fax 031- 31 18 54

DEN VIDA JAKTEN
PÅ DE FÖRSVUNNA CROSSBÅGARNA

ETT RUNEQUEST SCENARIO

Allmänt

Den Stora Jakten... är ett scenario som utspelar sig i RuneQuest-världen Glorantha, Sartar. Scenariot är lätt att anpassa till vilken kampanj (och vilket fantasyspel) som helst. Även de namn som förekommer på städer och dyl. är lätta att ändra på. Samma sak gäller Rollpersonernas Introduktion. Med tanke på scenariots flytande natur har karakteristika för Spelledarpersoner utelämnats.
Ha en trevlig spelkväll!

Rollpersonernas Introduktion

Ni befinner er i Boldhome och bedriver tiden med att tråka förbipasserande utanför Boldhome Inn. Det är en varm och solig dag, det var länge sedan ni genomförde något rejält uppdrag så det börjar suga lite smått i vapenarmen. Rödögda efter senaste fyllan ser ni ut över den stimmiga folkhopen på torget, när ni plötsligt observerar en bekant figur plöja sig genom människorna. Han är mörkt klädd med en blå mantel; Baska, Orlanthinitiate, en dryg jävel. Erfarenheten säger att när han dyker upp så stannar endast dårarna kvar. Han hinner dock ifatt er och kommenderar med en nasal röst: "Wind Voice Hardon vill tala med er omedelbart! Se så, marsch, marsch...!". Med tunga steg lunkar ni iväg med Baska i hälarna.

Väl inne i templet möter ni Wind Voice Hardon som börjar tala med en släpig och viskande röst: "Män, för det är ni väl, vi, rebellerna, befinner oss i en kris som hotar försvåra motståndskampen mot Lunar en lång tid framöver. Vi behöver er hjälp, ställer ni upp?" Innan ni hinner svara fortsätter han: "Tack mina vänner, jag visste väl att jag kunde lita på er". Pekande med hela handen berättar han: "I förmiddags fick vi veta att en handelsman vid namn Feniksia blivit överfallen och mördad av banditen Scraga den Grymme. Denne Feniksia var en av oss, en rebell, och höll på att genomföra en hemlig transport av dyrbara vapen, för ett sammanlagt värde av 8000L. Detta var tunga armborstar vi i hemlighet köpt av dvärgar. Vi vill att ni återbördar dessa armborstar innan Lunar finner dem. Lunar har hört om överfallet och skickat ut en patrull och dessutom utfäst en belöning på 1000L till den som fångar Scraga, död eller levande. Lunar vet inte att Feniksia var en av oss och vet därför inget om armborstarna heller, men om de finner dem kan börja undersöka saken och det vore

allt annat än bra. Alltså: återbörda armborstarna och döda Scraga som hämnd för Feniksias död. Lycka till!"

Spelledarens Information

Det som har hänt är att Feniksia, som egentligen är Orlanthrebell, köpte armborstar åt rebellrörelsen av en öppensinnad dvärg. På vägen mot Boldhome blev han överfallen av Scraga och hans gäng som mördade honom och stal hans last. En bondlurk såg händelsen och meddelade detta till Lunarmyndigheten, som i sin tur tyckte att detta var ett ypperligt tillfälle att bättra på sin status bland barbarbefolkningen. Man fäste en belöning på Scragas huvud och skickar ut en kavalleripatrull för att söka efter brottslingen. När Orlanthrebellerna får höra om händelsen inser man att det finns ingen tid att förlora och man skickar ut all tillgängligt folk efter armborstarna innan Lunar finner dem.

Scraga & co visste inte vad Fenriksia förde i lasten när han överföll och mördade honom. När han upptäckte att det var tunga armborstar beslöt han sig för att ta sig norrut, där han är mindre känd, för att sälja dem till Lunar. På vägen dit blir man överfallna, och till en stor del dödade, av dvärgar som söker efter armborstarna. De är nära bekanta till dvärgen som sålde dem till Feniksia i första taget. Man kunde inte acceptera att en dvärg sålde till människor, sådant är kätteri. Efter att ha tagit tillbaka armborstarna beger man sig hemåt, och det är här rollpersonerna kommer in.

Det är meningen att rollpersonerna ska tävla med två andra grupper om att hinna först till armborstarna.

Motståndarna

Den ena gruppen består av laglösa, ledda av en utstött Dara Happa vid namn Goban Kavurma, som hörde rykten om att det finns pengar att hämta. Han är mer eller mindre oresonlig, något som förklarar varför han avskedades från Lunararmén och är så dräggig att inte ens de ville ha honom. De andra är en samling ruffiga våldsverkare med slitna rustningar och väl använda vapen. Denna grupp utgår från Boldhome strax efter rollpersonerna och följer gärna med dem (om de får). När de sedan tycker att de har tillräckligt att vinna kan det mycket väl tänkas att de befriar rollpersonerna från betungande börser och dyrbara armborstar.

Rollpersonerna bör ges ett litet försprång före Kavurmas grupp och informeras (om de tittar bakåt) om att de följer efter på avstånd. Skulle rollpersonerna stanna och förhöra dem så kommer de att neka all kännedom om armborstar och Scraga.

Den andra gruppen är en av Lunararméns kavalleritroppar och följer efter på några timmars avstånd. Om de hinner ifatt rollpersonerna kommer de att fråga om deras ärende på vägen. Ifall rollpersonerna säger sanningen kommer de att gripas och torteras tills de sagt allt löjtnant Poxahontas vill höra. Och han vill höra mycket. Lunarsoldaterna kommer att använda sin myndighetsmakt för att trakassera de två

andra grupperna. "All Praise the Reaching Moon, eller hur var det med den saken?"

Äventyret

Rollpersonerna ger sig av, följda av Kavurmas gäng, och har ungefär en halv dags färd framför sig innan de når platsen där Feniksia blev överfallen. Ett lyckat Track slag avslöjar spår efter hästar som leder ca 1 km norrut, vid sidan av vägen. Här måste rollpersonerna slå läger för natten för att kunna återuppta sökandet på morgonen. Kontrollera för slumpmässiga möten när rollpersonerna följer spåren. Efter en hel dags färd kommer rollpersonerna att anlända till lägret var Scraga & co blev attackerade av dvärgarna. Om man undersöker platsen kommer man att finna fem döda kroppar och två häst döingar i en liten skogsöppning. Kropparna har rustningar och vapen men inga värdesaker. Med ett Track slag finner man små människoliknande fotspår som leder in i skogsöppningen från alla håll, vid ytterligare undersökning finner man att alla leder åt samma håll, mot nordost om lägret. Härifrån verkar det som angriparna färdades åt det hållet mot vägen. Det finns även armborstpilar som verkar ha dödat banditerna, men det viktigaste av allt, armborstarna, verkar inte finnas någonstans. Spåren mot nordost leder mot vägen och verkar följa den mot Jonstown. Inga alternativ kvarstår och enda möjligheten att fortsätta framåt är att bege sig in i staden för att företa vidare undersökningar. Rollpersonerna rekommenderas att ta in på Geos Jonstown Inn. Goban Kavurma med sällskap hänvisades brutalt till Madame Dominix Badinrättning. Av en otrolig slump besöker löjtnant Poxahontas sina kollegor på Jonstowns garnison och där får han höra att en handelsman vid namn Feniksia är eftersökt då han misstänks vara inblandad i skumma vapenaffärer med rebellerna. Poxahontas samtalar länge och väl med en officer vid namn Brutus Pectanon, en synnerligen sympatisk och trevlig man. Plötsligt av en slump, igen, otroligt, så har han sett ljuset och är också på jakt efter armborstarna, eller crossbågar som det heter på Ny Pelorianska.



Lt Poxahontas älskar sitt jobb

Vad rollpersonerna än beslutar sig för att göra bör de träffa på Scraga. Han kommer

att framställa sig som en arbetslös äventyrare för att få med rollpersonerna på en raid mot dvärgarnas tillhåll. Om rollpersonerna försöker pressa honom på information så säger han att utan honom kommer de aldrig att hitta dit, och följer han med kan han ju inte berätta för någon annan. En rättvis fördelning av skatterna är en självklarhet. När väl (om) han har gruppens förtroende, berättar han följande:

"När jag färdades på vägen från Boldhome såg jag en grupp människor som kom ut på vägen från skogen. Försiktigt kröp jag närmare och kunde se att alla var dvärgar. De bar på mycket utrustning när jag insåg att det var en massa armborstar. Uppenbarligen ser de inte särskilt bra på dagen för de såg mig inte. De gick in i staden några timmar, köpte förnödenheter och försvann. I morgon bitti ska jag visa var deras stig börjar så vi kan följa den."

Scragas plan är att utnyttja gruppen till anförskaffandet av armborstarna bara för att vid ett lämpligt tillfälle fly med dem. Han planerar att rekrytera nya gängmedlemmar och utrusta dem med tunga armborstar. Självklart kommer han att byta namn och väldigt få förutom hans gängmedlemmar skulle känna igen honom.
Om gruppen accepterar Scragas erbjudande så kommer de att ge sig av i gryningen och följa spåret nordost. Om de inte accepterar kommer han att slå sig ihop med Goban Kavurma och ge sig av under förmiddagen. Om rollpersonerna beslutar sig för att hitta dvärgarnas stig så kommer det att ta en hel del tid. Spåret börjar norr om Jonstown men dvärgarna har svängt av mot skogen, nordost. De följande två dagarna bör man slå för slumpmässiga möten, när rollpersonerna följer dvärgarnas spår och det finns även möjlighet att en viss friktion med de andra grupperna kan förekomma. Såsmåningom kommer rollpersonerna till den plats där dvärgarna slagit läger i flera dagar. De väntar på att de andra grupperna, som är ute och söker efter den laglöse dvärgen (som sålde en massa armborst till Feniksia), ska komma så att alla kan bege sig hem. Man har tagit sin tillflykt i en grotta som gjorts iordning och ofta används av resande dvärggrupper. Den innehåller fällor som ska hindra djur från att komma in och några enkla fortifikationer.
Man kan förmoda att rollpersonerna kommer att gå in först, men om en annan grupp anländer före så måste spelledaren bestämma vad som händer.
Förutom grottans beskrivning är det som följer förslag på vad som kan hända ifall rollpersonerna lyckas undkomma med alla armborst.
När rollpersonerna en gång lyckats få tag i alla armborst blir de tvungna att slåss eller agera fort för att få behålla dem. Kavurmas gäng kommer att försöka ta minst hälften av dem från rollpersonerna när de vet att de är snabbare eller att gruppen varit i en strid och de har låga 'magic points' etc. Lunarsoldaterna kommer att göra ett formellt närmande där man kräver att rollpersonerna ska överlämna det stulna godset, i Lunarimperiets namn! Detta kunde de inte göra mot dvärgarna eftersom det var deras ägodelar, men nu när en grupp tjuvar har tagit det är det fritt

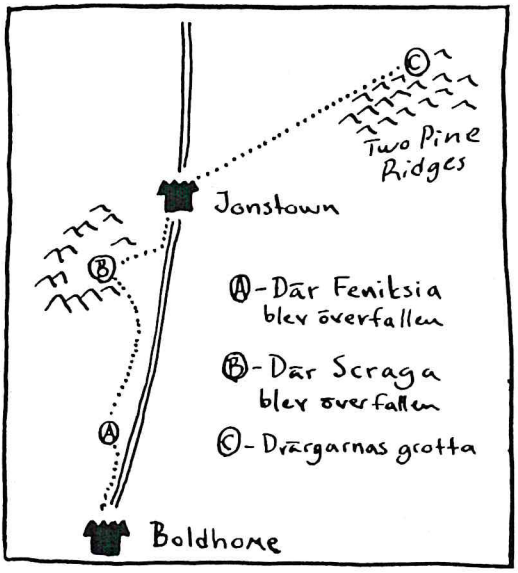
fram för Lunarsoldaterna att utöva sin makt.
Vad som händer nu är upp till spelledaren men varför inte låta de små liven bli jagade i skogen, bergen och vattnet. Var som helst, huj så spännande! Eller att Scraga sticker dolken i ryggen på någon, sånt är skoj!

Spelledarens Noteringar

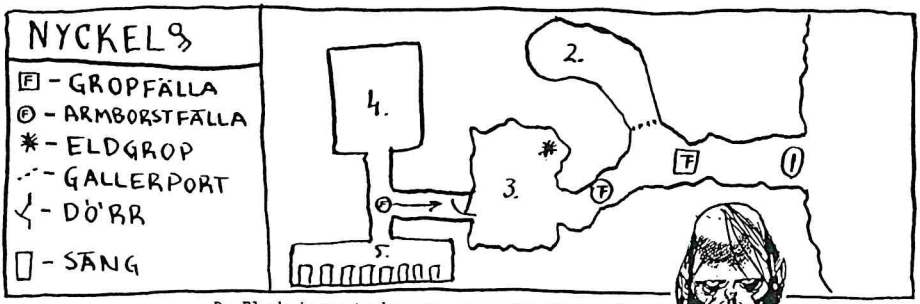
Låt scenariot koncentreras kring de tre grupperna som tävlar om att lägga labbarna på alla armborst, istället för att bara kasta dem på rollpersonerna så snart de slagits mot dvärgarna. Kanske de kan lägga ut fällor mot varandra?
Rollpersonerna kanske bestämmer sig för att låta någon av de andra grupperna gå in i grottan först. Det finns massor av möjligheter. Scenariot är tänkt att vara relativt lättsamt och den enda allvarliga striden är den med dvärgarna (som tom kan undvikas).

Dvärgarnas Grotta

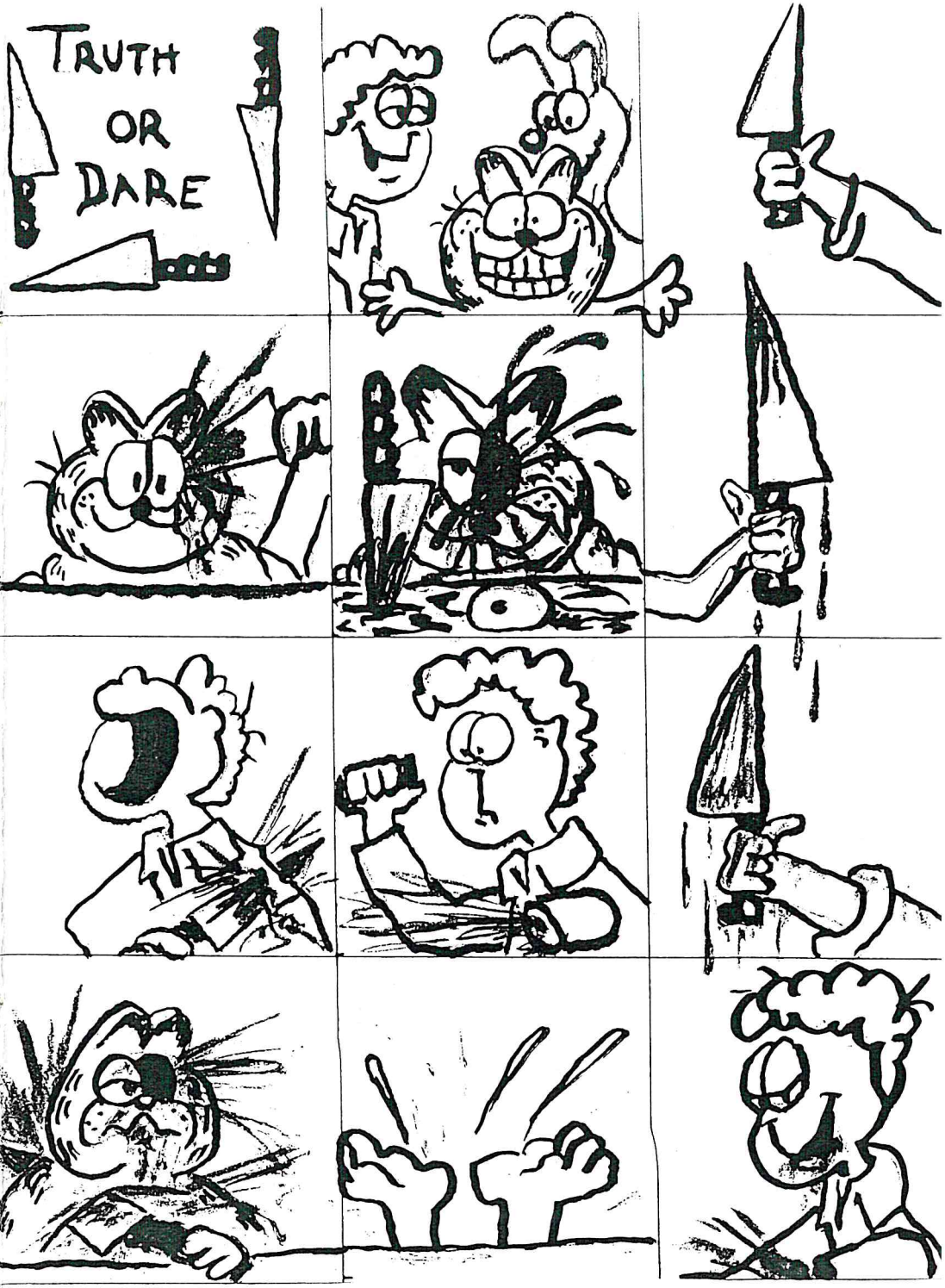
1. Kamouflerad ingång.
2. Förvaringsrum. Innehåller mat bakom en låst gallerport av brons.
3. Används till matlagning och förvaring av extra utrustning.
4. Förvaring av värdefullt gods och pengar. Tillfällig sovsal.
5. Sovsal.

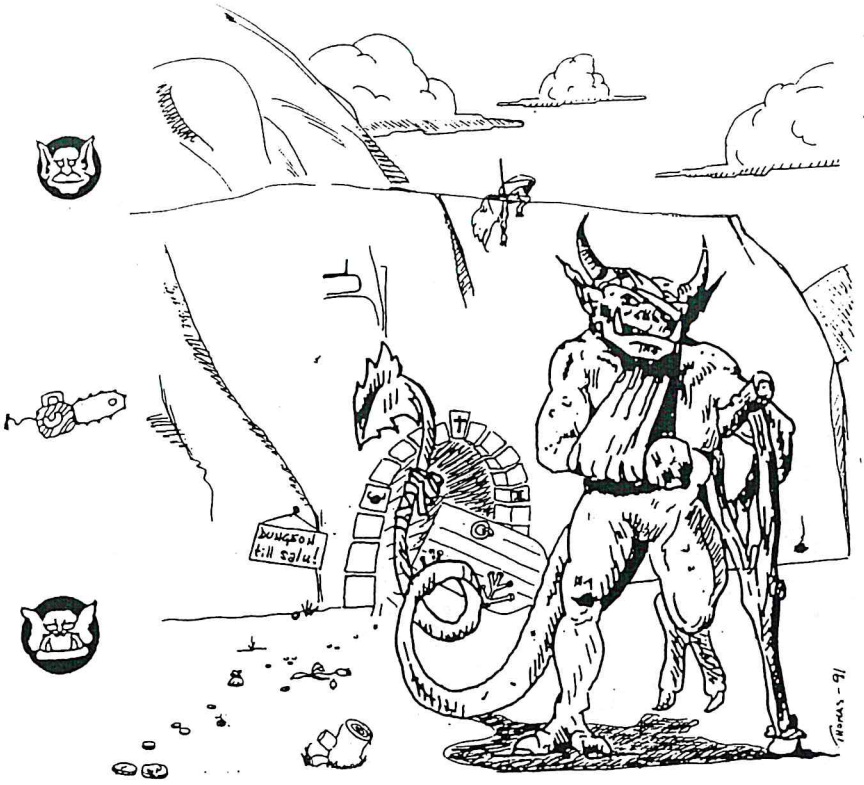


Vakter väntar normalt i rum 3 varifrån de kan skjuta armborst och gömma sig bakom dörren. Första armborstfällan avfyras ur väggen i midjehöjd och den andra nedåt korridoren på den som öppnar dörren utan att desarmera fällan.



Dr Fleshripper tycker att scenariot är ospelbart!


TRUTH
OR
DARE



– JAG HATAR ÄVENTYRARE!

The Dark Unicorn
FANZINE



Är Du intresserad?
Ring eller Skriv till
JOHAN HAMMARBERG
Tornvägen 22, Rydbo
184 92 ÅKERSBERGA
08-732 91 04

Dobyskis händer, fötter och huvud! Högstbjudande.
ED GEIN, USA.

* * * * * * *

MAGISK VIBRATOR!
100% Enhörningshorn. Begagnad, råfflorna något utslitna annars högst funktionsduglig. One-of-a-kind. Billigt. Puss, puss!
Malena i Rövhåla.

RIGOLETTO 1
Biografen Rigoletto
Fre.13/9

RIGOLETTO 1
Biografen Rigoletto
Fre.13/9

TERMINATOR 2 DOMEDAGEN

Rad	Stolsnr	Biljsumma	Klockan	Öckan
17	531	VÄ 1 65	00:00	10:00

RIB1000729109041533353-017-0017-0017

Gå och se På HÄRETs Politikfestival på Rigoletto mån – fre

SÄLJES

AD&D World of Greyhawk	80 kr
AD&D City of Greyhawk	80 kr
Guns of August (1:a VK, Avalon Hill)	100 kr
Battle of the Bulge (2:a VK, Avalon Hill)	100 kr
Rogues of Borderlands (MERP)	30 kr
Treasure Vault	30 kr

ALLA GREJER I HIMLA FINT SKICK!

Jussi 08/615 22 13

Saknar du något till RQ-II så kanske jag kan hjälpa dig?

T2

Jag har fortfarande inte sett "Terminator 2".

Det berättas att publiken på "T2" är otroligt vild. Man gör vågen i salongen, skriker och applåderar. Av action-tonåringarna kallas **Arnold** numera för "Arne", man skriker "kom igen då Arne!".

Sagt av Tom Hjelte







Tales of the Reaching Moon

The RuneQuest™ Magazine



En tidning helt tillägnad RuneQuest och Glorantha!

De nummer som hittills utkommit innehåller bl a;

Nr 1: Nomad Clan, The Spoken Word, Gloranthan Art I, etc. (kopia)

Nr 2: Lunar Battle Manual, Heroquesting, Baboons, etc. (kopia)

Nr 3: Adari, Cult of Geo, Ancestor Quest, Griselda, etc. (kopia)

Nr 4: Notes from Nochet, Cult of Gagarth, Gloranthan Art II, etc.

Nr 5: Humakt Special, Greg Stafford Interview, Alebard´s Quest, etc.

Tidningen är på engelska i A4-format och kostar 30 kr st.

Intresserad? Hör av dig till:

JUSSI HYVÖNEN

Henriksdalsringen 65

131 32 NACKA

08/615 22 13

Postgiro 400 44 93-5 (Hyvönen).

av JUSSI HYVÖNEN

ÖGAT PÅ:

FINSKA RUNEQUEST

Att det finns rollspel överhuvudtaget i Finland kanske kan verka något förvånande för en storebror från Sverige. Men det finns, och här ska jag ta en ytlig titt på den mest populära: finska versionen av RuneQuest. Språkliga kullerbyttor och det skrivna materialet i sig kommer inte att behandlas, bara så du vet.

RuneQuest har översatts till en rad olika språk bl a franska, japanska och tyska. Säkert var det många som inte visste att det fanns en finsk översättning. När ett spel översätts till ett annat språk medföljer vissa intressanta möjligheter, t ex kan man inkludera vital information som kanske saknades i originalet eller förbättra illustrationerna och den grafiska formgivningen, allt för att göra den läsvänligare. Den franska versionen t ex är professionellt illustrerad med smakfulla teckningar och utgiven i bundna böcker med hård pärm för att tåla en längre tids användning, till skillnad mot Avalon Hills dyra billighetsversion som har en tendens att övergå i lösbladssystem.

Finska versionen är en översättning av Standard Edition och har en upplaga på 5000 ex (?), m a o lika mycket som Avalon Hills i hela världen, och har sålt nog så bra för att bli Finlands populäraste rollspel. Den kostar 130 FMK och för det får man en blå box innehållande två böcker, två rollformulär, ett erratablad och tärningsset dvs allt som behövs för att uppleva rollspelens fantastiska värld. Böckerna som följer med ger ett bättre intryck än vad man är van vid. Deras omslag är tryckta på glättigt papper och Spelledarboken har tagit sitt motiv från RQ-Nonhuman Adventurer Sheet och Spelarboken från boxens framsida. Inuti böckerna är det betydligt sämre ställt, kapitlen och avsnitten har dåliga rubriker, man utnyttjar inga rutor för t ex regelexemplen i Ruriks Saga och illustrationerna, vars främsta funktion är att visualisera, förmedla eller komplettera något som texten vill ha sagt, är sämre än de som finns i RQ-deLuxe. Motiven föreställer folk som samtalar, springer, slåss eller bara existerar, undantagen kan en morokanth räkna upp på sina klövar. Det är grötigt och oinspirerande. Avalon Hills usla rollformulär är mer ett misslyckat kommersiellt jippo än en bra användbar produkt och tyvärr är den finska knappast en förbättring.

Som RQ-entusiast är man inte direkt bortskämd med vare sig snygga illustrationer (Skjut Dobyski!) eller spännande layout och därför är det beklagligt att se när man haft möjlighet att förbättra produkten så har man snarare försämrat den. Nu kan det vara så, vilket säkert är troligt, att de som översatt spelet inte haft resurser eller nödvändig kompetens för att förbättra spelets formgivning. Orsaken till spelets popularitet borde därför ligga i den kvalitetsmässigt starka texten, vilket bevisar att ett tillräckligt bra innehåll kan stå sig alldeles utmärkt själv lika väl som en professionell formgivning kan sälja vilket skit som helst.







IN MEMORIAM



"Science Fiction är när något otroligt blev möjligt,

Fantasy när något omöjligt blev troligt."

Rod Serling

1925-1975

Skaparen av Twilight Zone

HIMLENS VILJA

En berättelse om Djingis Khan

Recenserad av JUSSI HYVÖNEN

ARTUR LUNDKVIST

Denna bok är en realistisk, färgstark och fantasifull berättelse om Djingis Khan (1154-1227), mongolhärskaren som skapade ett rike nästan lika stort som dagens Sovjetunionen. Bokens titel antyder något av den status Khanen innehade; han var Himlens son och löd endast den Eviga Blå Himlens vilja, m.a.o. en slags gudomlig ställföreträdare för att genomdriva en högre makts önskemål (en företeelse som fortfarande förekommer i vissa kulturer).

Detta är ingen historisk faktabok utan författaren har velat skapa "en föreställning om Djingis Khan" ur ett fritt perspektiv. Fakta och fantasi blandas med en ihärdig berättarglädje till en spännande och fascinerande skildring, långt borta från de personliga biografiernas rationella konventioner. Det är en trollbindande berättelse om Khanens vuxna liv som genom tillbakablickar låter läsaren ta del av hans barndom, ett väl beprövat grepp som gör att man aldrig tappar intresset samtidigt som huvudpersonen tillförs en dimension vilken gör att man åtminstone har förståelse, om inte sympati, för dennes handlande. Djingis Khan blir här en människa av kött och blod, en människa att leva och lida med. Då Khanen representerar ett nomadfolks krigarkultur, som lever i harmoni med naturen och präglas av en primitiv vildhet och hänsynslös grymhet, blir man som läsare hänförd av den främmande livsstilen. Författaren framställer mongolernas värderingar på ett sätt som gör att de känns naturliga i sitt sammanhang och trots sina brutala inslag blir det aldrig fråga om morbida överdrifter. Även om man uppslukas så saknas inte distans. Det är svårt att rent konkret sätta fingret på bokens egentliga handling eftersom den inte koncentreras så mycket på ett dramatiserat förlopp, utan mer på Khanen och mongolerna som människor i ett levande och förgängligt universum. Det är med en poetisk känsla av vemod som tiden flyter förbi, vilket föranleder läsaren att själv begrunda sin tillvaro ur ett historiskt perspektiv. Bokens filosofiska tankegångar understryks av dess färgstarka och målande beskrivningar vilket gör att man fullkomligen svävar ut i mongolernas tidsålder när man insuper de verbala penseldragen. Det skulle finnas åtskilligt mycket mer att säga om "Himlens Vilja", men jag föredrar att hålla mig till en mer allmän betraktelse. Att gå in på enskilda detaljer vore att göra orätt mot en tänkbar läsare, då det skulle förta mycket av upplevelsen. För det är precis vad man gör, upplever, inte läser. De få tillfällen man möter en bok med den förmågan bör man ta tillvara på.

Det vore ett stort misstag att låta denna bok passera obemärkt.

"Himlens Vilja", (C) Artur Lundkvist 1970, Bonniers 1983.

DET ABSURDA VÅLDET

av Robert Rif

En man, det kunde lika gärna ha varit en kvinna, som genomgått en normal kroppslig utveckling, utan några direkta fel, befann sig i en lägenhet. Han kanske bodde där eller kanske inte, det har ingen betydelse.

Han vandrade rastlöst omkring, sökandes efter någon form av sysselsättning, tröttnade och satt sig i en fåtölj. Sittande i fåtöljen lade han märke till dess utformning och färg.

Den var gjord av trä som lackerats, vilket gjorde att den reflekterade ljuset från taklampan, en dyna tillverkad av tyg och stoppad med något lämpligt material som bidrog till att han inte ens gjorde en min av smärta då han suttit en stund.

Han försökte tänka och gjorde så i ett par minuter. Ett sakta men genomträngande ljud hördes från den gamla uppdragbara klockan på väggen, det enda som påminde honom om att någonting hela tiden händer. Han avslutade sitt tänkande och gick ut i köket.

Efter att ha tagit upp en lämplig kniv ur den utdragna lådan kontrollerade han dess skärpa genom att skära sig i pannan. Blodet strömmade ned i ögonen, det tycktes irritera honom. En aning retad gick han tillbaka till rummet och högg av sig ena handen. Det sprutade ut en del blod på fåtöljen och den vävda mattan, tråkigt.

Han iakttog med halvtänt intresse den stump vid vilken hans hand nyss suttit, tittade också på handen som nu slutat röra sig. Han började känna sig lugn, handen som efter kapningen rörde på sig hade gjort honom lite upprörd. Kunde den inte ha varit stilla.

Det kändes varmt, han krängde av sig skjortan så gott det gick och lade den prydligt över stolsryggen. Ett förunderligt drag for över hans ansikte, som om han mindes något. Med ett språng var han framme vid en låda, låst.

Efter lite fummlande gick låset upp och lådan visade sitt innehåll, en revolver.

Laddad låg den i hans hand. Han riktade mynningen mot huvudet.

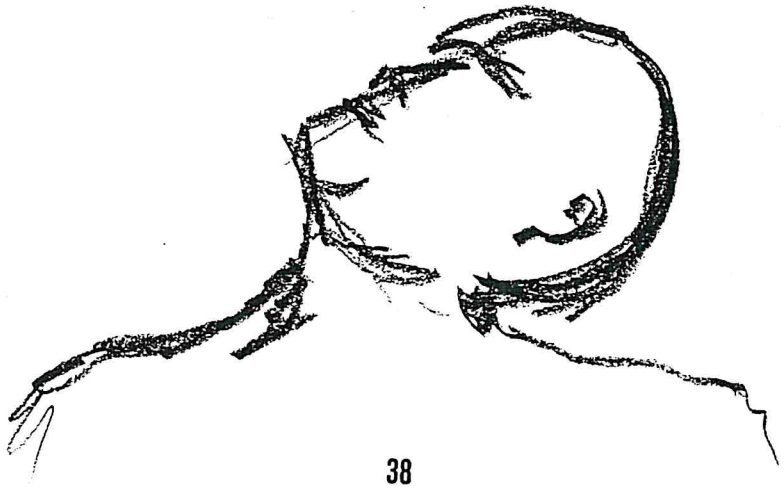
Och sköt.

Delar av huvudet formligen exploderade i en röd färgprakt. Han dog.

Efter ett tag reste han lite vimmelkantigt på sig, men lyckades inte. Istället krälade han bort, genom blod och annat, mot sin hand. Han fick tag i den och rätade ut ett av de stelnande fingrarna och försökte nå sina inälvor genom att pressa det stela fingret genom naveln. Med ett penetrerande ljud lyckades han, det gjorde honom glad igen. Han hade ett tag varit lite bekymrad. Med denna framgång som morot ville han röra det stela fingret, kanske till och med krama sönder någon tarm eller något organ. Det gick inte, kontakten till fingrarna hade brutits i och med separationen, fingrarna lydde inte. Han blev arg.

Han fick inte som han ville, egoist kan tänkas, men det var faktiskt hans egen kropp som utsatts för egenhändigt våld. Frågan är om man egentligen skulle kunna klandra honom. Eftersom han var död kan han inte anklagas för något. En viss tolerans får man ha gentemot det labila humör han visade upp. Då hjärnan är sönderskjuten får man förstå att det kan vara svårt att kontrollera det emotionella hos personen ifråga.

Han är trött och går för att vila, sova och försöka drömma att morgondagen för med sig en mer intressant händelse. Kanske utnyttja någon okänd för att tillfredställa sina uttråkade sinnen med, kanske.



HAROLD R FOSTER

Prins Valiant

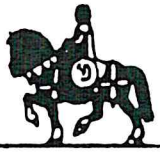
©Bulls

av JUSSI "Jag Pissar På Det Här" HYVÖNEN

PRINS VALIANT började ges ut redan 1937 i USA och har sedan dess kommit att betraktas som en av serievärldens stora klassiker. I Sverige gav Semic Press ut hela nitton album med Prins Valiant mellan åren 1974-80, men upphörde då de tekniska (ekonomiska?) problemen blev för stora. 1984-85 gjorde man ett nytt försök och gav ut fyra vackert färglagda album i storformat, men även den utgivningen upphörde. Nu har Carlsen Comics tagit det beundransvärda initiativet att åter försöka presentera serien för en ny och gammal publik. I våras utkom de två första albumen i serien, "Prinsen från Thule" och "Det sjungande svärdet", vackert färglagda i praktiskt format. Till hösten kom album tre, som är "Riddarna kring det Runda Bordet", och så är det tänkt att det ska fortsätta tills Harold Fosters samlade livsverk på fyrtio album kommit ut.

PRINS VALIANT är en saga som utspelas mot bakgrunden av ett mytiskt Europa i mitten av 400-talet e.Kr. Den historiska verkligheten har fått ge vika för en fantastisk tidsålder med Kung Arthur och Excalibur i centrum. Hal Foster har valt och vrakat, blandat och gett ur olika myter, legender och historiska epoker, och skapat enorma förutsättningar åt en romantisk äventyrssaga.

PRINS VALIANTs öden och äventyr är en väv av händelser och episoder som sinnrikt knyts samman till en storslagen helhet, där tidigare problem kanske får sin lösning först långt senare och personer, som en gång korsat den unge prinsens väg, åter dyker upp till glädje eller förtret. Han slåss mot viking-



ar, saxare och hunner, kämpar med riddare och drakar, möter vackra jungfrur och hemska trollpackor etc. Här återfinns alla klassiska ingredienser berättade med en tidlös fräschör. De detaljerade bilderna, som helt saknar pratbubblor och effektljud (Swisch, Poff & Bang!), ger serien en dramatisk tyngd man sällan finner i nutida serier. Men det som gör att serien fortfarande håller efter femtio år är den ironi och humoristiska bravur den är berättad med.

PRINS VALIANT är en utmärkt källa av inspiration att ösa ur ifall du råkat i temporär idékris och inte vet vad nästa moment i din fantasykampanj ska bli. Det är en serieklassiker som varmt rekommenderas alla rollspelare och sagoälskare.



"TA BORT DEN FÖRDÖMDA KLINGAN UR MIN ÅSYN", TJUTER HÄXAN. "DET ÄR DET FÖRTROLLADE SVÄRDET FLAMBERGE, GJORT AV SAMMA TROLLKARL SOM SMIDDE KUNG ARTHURS EXCALIBUR!"

© Bulls

SANITY

KILL * MAIM * MUTILATE

Hej alla monsterdiggare!

I denna spalt har jag tänkt berätta om s.k. Gorefilmer. För den oinvigde ska sägas att det är filmer innehållande hinkvis med blod, tarmar och hjärnor. Det innebär att Staffan Westerberg, Manne, Trazan och annat pack är bannlysta. Endast ren och råäkta skräck i sina mest oraffinerade och perverterade former kommer behandlas. Uj, uj, uj!
Och för att du ska kunna skilja på de typer av filmer som kommer nämnas har jag gjort en grov indelning i tre kategorier:

1. Monsterfilmer. Handlar oftast om ett styggt eller ockult kreatur som lurkar omkring och ger utlopp för sina primitiva drifter genom extremt ultravåld, utan hänsyn till tro, ras eller nationalitet. T.ex. EVIL DEAD, PUMPKINHEAD, ALIENS och alla härliga zombiefilmer.

2. Serial killer. Filmer där en psykotisk mördare använder kliniskt våld för att tillfredsställa ett perverst behov av att ha ihjäl puckade ungdomar, vars genomsnittliga IQ oftast verkar ligga kring 25 ("Oh no, the killer is in the house, let´s turn the light off and split up!"). Mördarna kan ha vissa gemensamma drag, t.ex:

- pratar ogärna (skulle han dock göra det låter han som Sylvester Stallone)
- har aldrig bråttom av estetiska skäl
- dör aldrig av kommersiella skäl.



CENSUR
råder under kriget i följande länder:
Irak, Israel och Saudiarabien.

T.ex. Freddy Krueger med sin eviga fingerknivsterror, megapsykfallet Michael Myers och odödlige Jason med hockeymasken.

3. Splatter. Filmer med blod, perversioner och rå humor, men ofta ingen handling. En sanslöst överdriven tidsspegel över vår egen tillvaro i en sjuk värld.
T.ex. TOXIC AVENGER, BAD TASTE, BLOOD DINER och RED NECK ZOMBIES.

Som du kanske märker, käre monsterdiggare, kan man ju få hjärnblödning av mindre. Men det är ganska svårt att kategorisera filmer på detta sätt, då olika företeelser ofta förekommer i en och samma film samtidigt.

Efter denna delikata styckning kan det vara på sin plats med en mycket ytlig titt på de psykologiska drifter som ger upphov till vårt behov av skräck och psykisk terror.

Man kan säga att skräck är en förhöjd sinnesupplevelse som uppkommer genom rädslan inför något oförklarligt eller okänt. Och eftersom vår nuvarande vardag blivit så trygg att vi längre inte behöver slå ihjäl en medmänniska för att få mat i magen, har vi fått ett mentalhygieniskt behov av att få utlopp för våra inneboende aggressioner genom att läsa eller se våldsamma och skrämmande skildringar.
Att det sedan blivit ett samhällsproblem med asociala element som fortfarande bara måste skada andra människor, har snarare sin grund i sociala orsaker än mänskliga drifter som kommer till uttryck i film och andra media. Det är först när vi kan inse detta som vi kan kontrollera aggressionerna och därigenom minska våldet i samhället. Därmed kan man även dra den enkla slutsatsen; att ju värre film desto bättre för din mentala hälsa.

Nästa gång ska jag berätta om monsterdiggarens värsta fiende samt ge några råd till den som söker efter efter friska och sunda filmer i folkhemmets videomörker.

Autopsy på er!

Dr Fleshripper



DR FLESHRIPPERS GORE SCORE

1. FACES OF DEATH 1, 2, 3
2. BAD TASTE
3. EVIL DEAD
4. BLOOD DINER
5. KILLER KLOWNS FROM OUTER SPACE
6. HELLBOUND (HELLRAISER 2)
7. TOXIC AVENGER
8. DAY OF THE DEAD
9. THE BURNING
10. TRUTH OR DARE



FLAMMANS SPEL

We do it for the fun.....

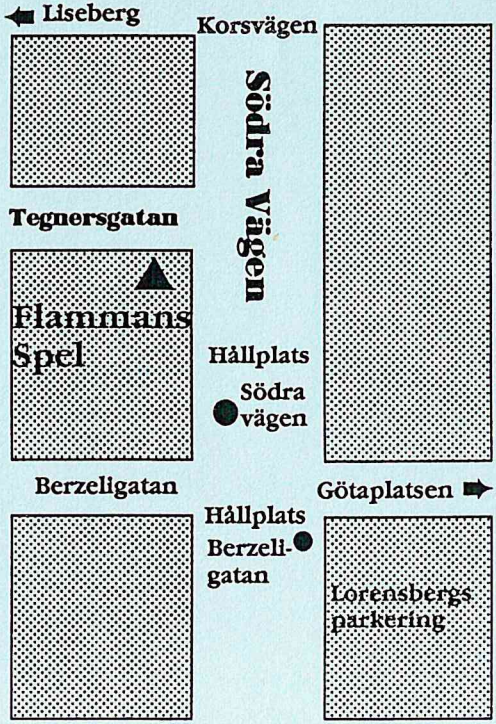
Rollspel, konfliktspel, boardgames och tennfigurer, även begagnat.

Pendragon 3rd Ed.	207kr	Heroes & Rogues (RM)	130kr
Savage Mountains (Pendragon)	175kr	Ars Magica 2nd Ed	132kr
Rouge Mistress (Stormbringer)	175kr	Blackbeard (AH)	343kr
Tome of Magic (AD&D)	162kr	ASL (AH)	441kr
Vikings (AD&D)	135kr	Megatraveller (GDW)	270kr
Advanced Heroquest (GW)	327kr	Shadowrun (FASA)	196kr
Mighty Empires(GW)	300kr	Virtual Realities (Shadowrun)	147kr
Rolemaster 2nd Ed	307kr	Cry Havoc (Standard)	131kr

Affären är öppen:
Mån-Fre 12-19, Lör 10-16
På onsdagar har vi öppet till 21 och då är du välkommen ner att snacka spel, problem eller annat som har med hobbyn att göra.

Skicka gärna efter vår prislista, den är naturligtvis gratis.

Är du på jakt efter något speciellt, tala om det för oss så försöker vi ordna fram det.
Välkommen,
Mikael, Örjan och Torbjörn



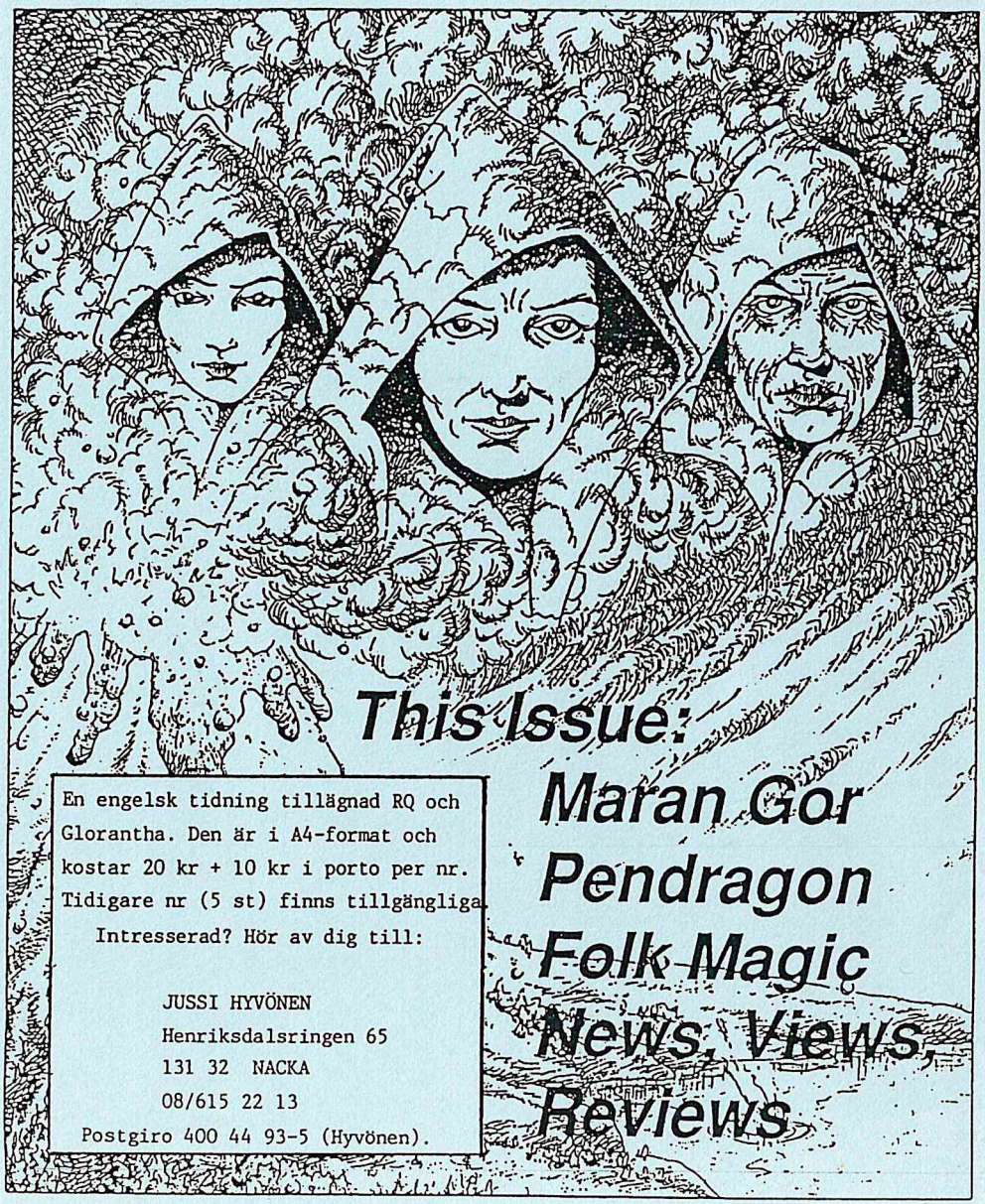
Flammans Spel
Tegnersgatan 8
412 54 Göteborg
Tel 031- 16 19 50

Tales of the Reaching Moon

The RuneQuest™ Magazine £1.75

ISSN 0960-1228

No. 6 Autumn 1991



This Issue:

Maran Gor
Pendragon
Folk Magic
News, Views, Reviews

En engelsk tidning tillägnad RQ och Glorantha. Den är i A4-format och kostar 20 kr + 10 kr i porto per nr. Tidigare nr (5 st) finns tillgängliga. Intresserad? Hör av dig till:

JUSSI HYVÖNEN
Henriksdalsringen 65
131 32 NACKA
08/615 22 13
Postgiro 400 44 93-5 (Hyvönen).