

THC

#33

the herring can

FABELJAZZ

– ett komplett rollspel i tidningen

ARS MAGICA

THC ger dig en koll på denna spelklassiker

SVENSK FANTASY

intervju med en svensk fantasyförfattare

I SKUGGAN AV TOLKIEN

upptäck CS Lewis och Tolkiens kompis Charles Williams

THE HERRING CAN 33

SEPTEMBER 2003



3 utlysningar

4 levande rollspel

5 internetlänkar

6 sven bergersjö

8 charles williams

10 container 9

12 ignoranta ord av oordning

13 filmer

14 fabeljazz

18 rollspelsböcker

20 att slå eller inte slå

20 brädspel

22 ars magica

25 datorspel

26 fans del 2

35 kalendarium

omslagsbild

FRAMSIDA TOM KYFFIN från Ars Magica
BAKSIDA reklam från GAMERSVAULT

redaktion

chefredaktör och layout
DANIEL ROOS

ansvarig utgivare
CLAES GERLEMAN

foto

DANIEL ROOS

serie

T CAMPBELL

illustrationer

HENRIK PETTERSSON
LUCAS THELIN
ANDERS BRAUN

tryck

TRYCKOPIA, JÖNKÖPING

vad är thc?

thc står för the herring can.
den fruktansvärda sillburken som är
frukten av sverok osts och rollspels-
föreningen gameboards and
broadwords samarbete.

kontakta sverok ost

ordförande: **PETRA MALMGREN**
email: petra@sverok.se

hemsida:

www.ost.sverok.se

kontakta thc

thc@gob.nu

hemsidor

thc.sverok.net
www.ost.sverok.se
www.gob.nu

annonsering

SEBASTIAN THORNEUS, thc@gob.nu

SPELTÄVLING



Det är nu dags för THC:s stora speltävling, med fina priser finns att vinna!

Priser

I prispotten finns regelböcker från **Western**, **Gondica**, **300 kronor** valfritt rollspel på **Legend Hobbyspel** samt ett komplett set av **Viking**. Av tävlingens jury utses tre vinnare, som i tur och ordning väljer sina egna priser. Förstapristagaren får välja först, andrapristagaren sedan och tredjepristagaren sist.

Som ni ser finns det mycket fina priser, varför inte skicka in ett scenario och kanske vinna något av dessa priser?

Regler

Man får skicka in äventyr, formulär, regler, noveller, moduler ja allt möjligt! De enda kraven är att det dels måste anknyta till något svenskt rollspel. Materialet får högst omfatta 15 A4 och lämna utrymme till formgivning. Pristagarna får sina verk publicerade i kommande nummer av THC. Verken får aldrig tidigare ha varit publicerade varken i tidningar, böcker eller över internet, och upphovsrätten måste även vara er egen.

Om det inte redan är illustrerat erbjuds ni också förstklassig illustrationshjälp genom någon av THC:s egna illustratörer.

Skicka bidragen till thc@gob.nu deadline den 1 november!

Tävlingen är sponsrad av Legend Hobbyspel (www.hobbyspel.com), Rävspel (www.rollspel.com) och Sverok Ost (www.ost.sverok.se).

SEBASTIAN THORNEUS

Bidrag från Sverok



 Sverok Ost har projektbidrag för projekt med inriktning på jämställdhet och/eller jämlikhet, anläggningsbidrag och kursbidrag som våra medlemsföreningar kan söka. Nedan beskrivs anläggningsbidraget och kursbidraget närmare.

Om ni har några frågor, tveka inte att höra av er till oss. Ni når oss på e-post ost@sverok.se och telefon 036-71 90 50.

Anläggningsbidrag

För att stödja föreningar med lokal har vi i år ett lokalt anläggningsbidrag till föreningar med hyres-, arrende- och underhållskostnader. Bidraget täcker max 25 % av hyran/arrendet eller underhållskostnaden och uppgår till maximalt 10 000 kr. För att bidraget ska beviljas måste er förening även

har sökt bidrag för lokalkostnaderna på annat håll, exempelvis kommunalbidrag.

Kursbidrag

Mycket av föreningars verksamhet handlar om utbildning. Sverok Ost ger bidrag på **65 kronor x antalet deltagare x antalet kursdagar** till så kallade ledarskapskurser i föreningarna. Kursen skall innehålla utbildningsmoment. Exempel på kurser man kan hålla är spelledarkurser, konventsarrangörskurs, lajvarrangörskurs, lokalvårdskurs, föreningskunskapskurs, projektledarkurs, kurskurs, kassörskurs eller förstahjälpkurs. Läs mer på vår hemsida om vilka regler som gäller.

PETRA MALMGREN
ORDFÖRANDE SVEROK OST



levande rollspel

KIR III

KIR (Kampen i Ringen) utspelar sig i nordens på 1100-talet. Första lajvet var

2001 och utspelade sig 1101. I år utspelade det sig således 1103.

Med bästa eller värsta Conan Barbaren-tankens lämnad bakom sig så har KIR utvecklats under sina tre år till ett ganska belevat Lajv med potential att bli ett eget kapitel i lajvhistorien.

Man har förlagt scenariot till det fiktiva "Hunalandet" (som ska vara någon slags lokal del av sydvästra Norrland, på gränsen mellan Svearna och Norge) under början av 1100-talet.

Med en halvsansad inriktning mot historisk korrekthet siktar man på att bygga en



skandinavisk maktkamp i kombination med ett lokalt "mys-by-lajv". Det funkade relativt bra!

Det som inte funkade bra var själva kamperna som ska vara en slags kombination av gladiatorkamper och klassisk holmgång. Dessa har på tok för dålig struktur och för luddiga regler vilket innebär flera allvarliga skador på deltagarna. I princip all kritik från deltagarna har varit riktade till dessa kamper och framför allt dess utförande.

Ett så stort arrangemang som KIR (ca 250-300 deltagare) är ofta svårt att få välbalanserat, men detta har man lyckats bra med.

Logistiken är väl avpassad då man har skaffat ett permanent lajvområde med rejält tilltaget värdshus/kök. Tvättar sig gör man i bäcken och skiter gör man på avsedda skithus.

Genom att området får stå kvar så behöver man inte heller ta ut några överpriser. (som gammal lajvare så är man ju inte ovan

vid att få punga ut med avgifter mellan 1000-2000 spänn för ett arrangemang, men inte här inte. Snarare 300 pix inklusive mat!

Intrigmässigt kan det bli lite tomtigt, men arrangörerna har utvecklat ett "bildmanus-scenario", vilket i princip innebär att man delar upp lajvet i ett antal olika tidpunkter och ser till att en stor händelse ska utspelas i varje tidruta. På så sätt ser man till att det alltid är något på gång och vips har alla alltid någonting att göra.

Min egen upplevelse var prima, då jag också lagt ner extremt mycket arbete, men jag förstår att folk överlag tycker det är en bra lajvkampanj.

90% av de som var där i år säger att de ska komma åter. Jag är en av dom, då jag tycker det verkar dumt att missa ett stort lajv som återkommande går av stapeln i närheten. Vi börjar redan fila på nästa års sällskap och om man är intresserad så går det för sig att visa intresse.

FRANK ISAKSSON

Cerberos

Politiskt actionlajv från 2003. Arrangerat av Gnomus Sub Tectum. Av och med Johan Rökländer och Jörgen Adell

Cerberos utspelade under maj år 2014. Världen runt omkring oss är i viss mån densamma som nu, men med stora politiska förändringar.

Detta var ett försök till dels ett politiskt lajv och dels att skapa ett nära fysiskt spel. Delvis lyckades vi och delvis föll allt. Vi kan gott säga att det vi sög mest på var förberedelserna när det gällde offgruppen, men även hur vi byggde upp besättningen av roller till viss del. Det vi gjorde bra var idén och rekvisitan. Detta fungerade mycket bra enligt oss själva.

20 deltagare under 40 timmar på mycket liten lajvyta var helt underbart. Intensivt spel med makten som det centrala att samlas runt. Vem har makt och varför? Vem ger makt och hur uttrycker den sig var lite av det vi frågade oss när vi skrev lajvet.

Det handlade om två fraktioner. En grupp EU-delegater som blev tagna som gisslan av terrorister, huvudsakligen från Irak. Den andra fraktionen var de utanför, förhandlare och insatsstyrkan. Lajvet började när EU-delegaterna kommer till gården för en helg kurs och sedan blir tagna gisslan några timmar in. Ytterligare några timmar senare anländer insatsstyrkan och förhandlare och upprättar kontakt med terroristerna. Hur det hela slutade.... Gissa på men lajvet kommer troligen gå igen så jag kan inget säga.

Vi som arrangörer njöt i alla fall.

JOHAN RÖKLÄNDER



■ Inlajvbilder från Cerberos.

FOTO: MOA RÖNNÅSEN





File Edit View Go Bookmarks Tools Window Help

http://länktips

Go



Ars Magica blir gratis!

www.atlas-games.com/arsmagica/free

Japp, ni läste rätt! Atlas Games är ett nästan för snällt bolag, som släpper tonvis med Ars Magica-material inklusive grundboken helt gratis i PDF-format på sin hemsida. Detta till skillnad från WW som passar på att ta betalt en extra gång för nedlagt material de PDF:at. Skynda genast till Atlas Games hemsida!

DANIEL ROOS



Metacreator

www.alteregosoftware.com

Metacreator, en mycket bra rollfigursmjukvara.

HÅKAN GUNNERIUSSON



Nytt och gratis svenskt rollspel

www.darkbits.org/~anders/private

Sciencefictionspelet NeoWorld 2 är nu klart. Det är gratis att ladda ner. Världen är några tiotals år in i framtiden, strax efter en stor epidemi har slagit ut stora delar av mänskligheten. Människorna är dock på väg tillbaka nu och det är inte lika mörkt som det kunde vara.

MATS BERGSTRÖM



Danskt scenariobibliotek

rlyeh.trc.dk

Ladda ner Danmarks finaste scenarion, gratis och i PDF. Spelklara vinnare, läckert presenterade. Go!

OLLE JONSSON



Seeing Ear Theater

www.scifi.com/set

Om man bara tittar efter... Jag pratar ofta först och kollar sedan. Här är Seing Ear Theaters huvudsida med mer radiodramatiseringar: Tales From The Crypt, Kindred och Neil Gaimans 'Snow Glass Apples'! Jag TROR några här kan finna detta intressant...



Ny Bollywood SciFi!

www.koimilgayathefilm.com/

Göteborgs Filmfestival erbjuder nu sina supporters på sverigepremiär för "Indiens första SciFi-film", vilket dock inte är sant för jag har sett såna förut. Denna ska dock gå på Draken 16 augusti 21.00 för medlemmar i GFF supporterklubb (sök "göteborg filmfestival" med föredragen sökmotor).

JIM PE-MELIN



Nytt svenskt och gratis fantasyrollspel!

www.arxodus.tk

Detta är glada tider för alla snåla rollspelare, då även det nya svenska fantasyrollspelet Arxodus blivit färdigt och lagts ut gratis för nedladdning via nätet.



Äventyrsspel blir gratis!

www.scummvm.org

Flera schyssta gamla äventyrsspel släpps nu helt fria från sina gamla kopieringsskydd. Tillsammans med ScumVM kan man återuppliva spelet i såväl PC, Mac som Pocket PC. ScumVM är ett plattformsberoende interface för de flesta gamla äventyrsspelets spelmotorer, och är tex kompatibelt med Adventure Softs Simon the Sorcerer 1 och 2, Revolutions Beneath A Steel Sky, och även spel baserade på LucasArts SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) system. SCUMM har använts till flera spel, som Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam and Max.

DANIEL ROOS

svens(k) fantasy

– En intervju med Sven Bergersjö

Trettioårige Sven Bergersjö är en mångsidig man med stort mediaintresse som nyligen gav ut sin andra fantasyroman på det egna förlaget Maniac Media. Sorgstenen och den fristående Hjältarnas Bok utspelas i samma uppdiktade fantasyvärld.

Jag träffar Sven mitt på småländska höglandet där höbärgningen är i full gång och vi tar oss en paus från det svettiga arbetet.

Som synes är Sven inte främmande för att ta i med lite hederligt lantarbete. Denna dag hjälper han en vän, men planerna på att flytta från storstaden har funnits länge. I Svens intressesfär finns flera jordnära aktiviteter som exempelvis självförsörjning, hantverk och antikviteter. Han är även en stor fantast av gamla sagor och legender, något som präglat hans berättelser.

”Fantasy är för mig ett upphottat namn för sagor, de vuxna som läser fantasy gör det för att slippa erkänna att de läser sagor, två ord för samma sak alltså. Traditionell fantasy har lånat mycket från mytologin, te.x vad det gäller varelser såsom troll, drakar, alver etc., därför har jag försökt undvika att låna och istället skapat egna varelser, med några undantag. Om jag tog med exempelvis alver i mina böcker skulle jag inte kalla det fantasy utan folklorism. Det känns som att fantasy stjäla och utarmar traditionella sagor, den borde istället vara mer nyskapande, inte ha med företeelser som funnits i tusentals år. Givetvis ska man inte vara rabiatt i frågan, jag har själv med citat från medeltida ballader i mina böcker, men det är bra insmuget och sticker inte ut. Ju mer

allmänbildad läsaren är, desto mer av detta upptäcker denne, och det är kul”, säger Sven och fortsätter:

”Jag är inget Tolkien-fan och anser att även om han var en helt okej författare så är Sagan om Ringen inga mästerverk, ett uttalande de flesta ser som en hädelse. Att dessutom hävda att han inte var först retar många, men faktum är att Robert E. Howard, författaren till Conan-böckerna, var både tidigare och enligt mig bättre.

”

...Sagan om ringen inga mästerverk

Tolkiens stora tillgång var emellertid hans otroliga språkkunskap, och han var även en helt okej barnboksförfattare. Annars finns det flera samtida författare som är bättre, te.x hans gode vän C.S. Lewis och H.P. Lovecraft. Även på den svenska sidan har vi goda representanter i sagobokserien Tomtar och Troll, vilket för mig är typisk fantasy”.

Med dessa något kontroversiella uttalanden kommer vi naturligt in på vad som inspirerar Svens författande, och källan visar sig vara en ganska udda blandning.

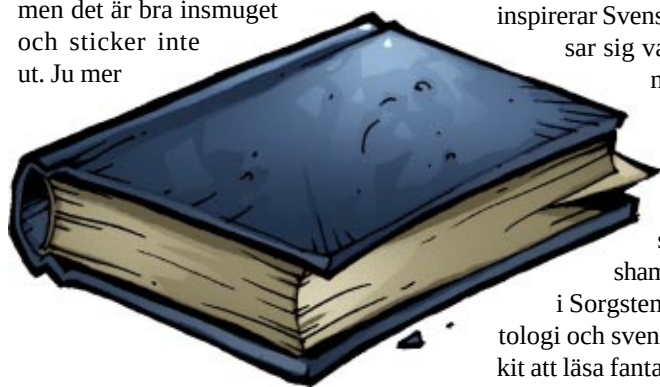
”TV-serien Twin Peaks gav stor inspiration genom sin musik, eller rättare sagt texterna till musiken. I övrigt är det shamanism -vilket märks främst i Sorgstenen-, poesi, fornordisk mytologi och svensk folklore. Jag har undvikit att läsa fantasylitteratur för att inte fär-

gas av genren, men Narnia-böckerna tyckte jag mycket om som barn, och frågan är om inte Astrid Lindgren är min favoritförfattare där böcker som Ronja Rövardotter och Bröderna Lejonhjärta tillhör hennes bästa när det gäller fantasy”.

Andra litterära källor är Gamla Testamentet och verk av Gustav Fröding, och på frågan vad en boks tjocklek har för betydelse för innehållet blir svaret att långa böcker oftast är tråkiga, med ett undantag i Stephen King som kan skriva långt och bra. Sven upplever det sällan som att korta böcker är för korta, och hans båda fantasyromaner håller sig under hundrafemtio sidor, vilket är tunt i genren.

Vad är det då som driver Sven i hans författande?

”En stor del har varit för att få ut aggressioner, och böckerna har skrivits vid olika tidpunkter och yttre omständigheter. Sorgstenen skrevs mellan 1992 och -95 och Hjältarnas Bok mellan 1994 och -96”.



Sven skickade runt sina manus till olika förlag, men då han fått för sig att det var opassande att skicka till flera förlag samtidigt väntade han tills han fått svar från ett innan han skickade till ett annat. Således drog det ut på tiden, med lång väntetid och ratning till förmån för etablerade, utländska författare. Slutligen tog han tag i en gammal idé om ett eget mediaföretag och startade Maniac Media, vilket förutom hans båda böcker bland annat givit ut en skiva med bandet Velvet Breeze. Själv är bäste dräng, och framtiden går i upplöjda spår:

”Närmast på bokfronten är att ge ut en novellsamling med tio opublicerade författare som bidrar med en novell var och den kommer mestadels bestå av fantasy med några sf-inslag. Det finns fortfarande plats kvar, så de som skriver fantasy, sf eller något närstående kan kontakta mig ifall de är intresserade av att medverka. Efter novellsamlingen kommer min roman Veronique som jag skrev mellan 1995 och -97 och handlar om en nära framtid”.

Sven kan alltså skriva annat än fantasy, och innan han återgår till sitt arbete avslöjar han att de båda böckerna kommer ges ut innan årets slut. För den som skriver fantasy, sf, skräck etc. finns det fortfarande plats kvar i novellsamlingen och intresserade ombuds kontakta Sven via Maniac Medias hemsida.

TEXT STEFAN LINDQUIST

FOTO MARIA ZANDER

ILLUSTRATION LUKAS THELIN



Hjältarnas Bok

Svensk fantasyroman från 2003, skriven av Sven Bergersjö, förlag Maniac Media, 126 sidor, 79 kronor.



Två år efter debuten Sorgstenen ger Sven Bergersjö ut Hjältarnas Bok på sitt eget förlag Maniac Media. Berättelsen utspelar sig i samma värld som Sorgstenen men är helt fristående vad gäller handlingen. Till skillnad från sin föregångare -som var av episk karaktär- lägger Hjältarnas Bok tonvikten på karaktärerna, i detta fall fem hjältar och deras färd mot ett gemensamt mål. Handlingen är mindre komplicerad än i Sorgstenen och det förekommer några riktigt råa våldsscener, men de används med förstånd och ger berättelsen ett allvar som i sin tur höjer realismen. Berättelsen är i Svens genuina stil och flyter på utan

att bli tråkig; trots det enklare upplägget bjuds vi på överraskningar.

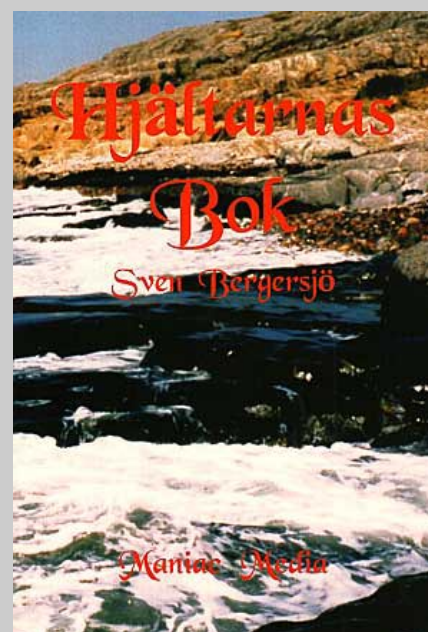
Vad jag hade önskat mer av är ett djup för att ytterligare levandegöra världen och de varelser som lever i den. Liksom fallet är med Sorgstenen kunde Hjältarnas Bok vara mer detaljerad.

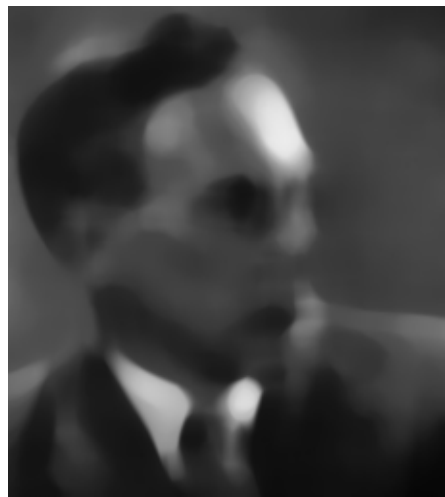
En världskarta hade inte varit fel heller.

Det mesta av bokens litterära material är av typen som inte fastnar, men det finns några riktigt fina stycken som höjer sig ett steg över resten av berättelsen.

Slutligen så är Hjältarnas Bok en lättläst bok med en enkel historia skriven på ett bra -och stundtals mycket bra- sätt och ett självklart val för den som botaniserar bland författarna på den stadig växande marknaden av Svensk fantasylitteratur.

STEFAN LINDQUIST





Charles Williams

– *Den bortglömda inklingen*

Jämfört med andra inklingar som Tolkien och C.S. Lewis, så har Charles Williams fått ofärtjänt lite publicitet. Detta är något som vi i Herring Can nu tänkte råda bot på!

Inklingarna var, som bekant, en skara författare i Oxford under mitten av nittonhundratalet. De flesta, men inte alla, hade anknytning till Oxfords universitet. De brukade samlas varje tisdagförmiddag för att äta lunch och dricka några pint ale på stamstället "The Eagle and the Child", gemenligen kallad "The Bird and the Baby". De brukade också vanligtvis samlas på CS Lewis arbetsrum på Magdalen College sent på torsdagkvällarna, för att smutta på whisky, diskutera filosofi, litteratur och livsåskådningsfrågor, samt läsa upp sina egna senaste alster för varandra, för att få lite feedback. Det var i detta slagfärdiga och lätt pipröksdoftande sammanhang, som "Utflykt från tyst planet" och "Sagan om ringen" nådde åhörarens öron.

Inklingar

Litteraturvetaren CS Lewis, som skrivit de sju barnböckerna om landet Narnia och tre egensinniga science-fictionromaner för en äldre publik, undervisade i litteraturhistoria, och var gruppens centralgestalt. Hans gode vän, språkprofessorn JRR Tolkien, är också välkänd. Gruppen bestod emellertid av så många fler människor, som tyvärr förblivit okända för en svensk läsekrets.

Bland Lewis kollegor inom litteraturhistoria hittar man gestalter som JAW Bennett,

Nevill Coghill, Hugo Dyson och John Wain. Tolkiens språkintresse delades av Charles Wrenn. Medan R B McCallum och Tom Stevens var historiker, var poesiprofessorn Adam Fox och dominkanbrodern (och arkeologen) Gervase Matthew präster, i den anglikanska respektive romersk-katolska kyrkan. Tolkiens son Christopher deltog i samlingarna som student, medan Lewis bror Wrenn delade sin militära bakgrund med Jim Dundas Grant. Humphrey Havard var läkare. Var och en utgör ett fascinerande livsöde, men förutom "kändisarna" Lewis och Tolkien tornar två litterära giganter upp sig mot den dåtida kulturens horisont: Owen Barfield och Charles Williams. Barfield förtjänar en egen artikel, och jag kommer här att koncentrera mig på Williams, och framför allt hans romaner.

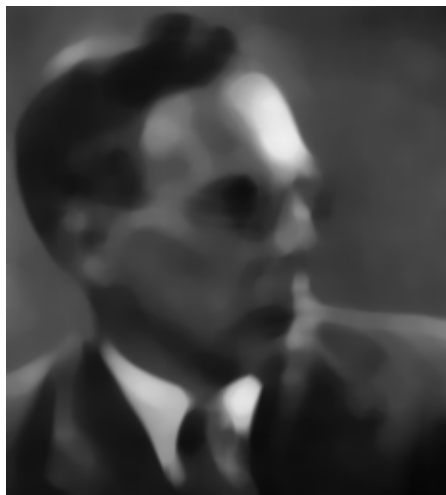
Uppväxt

Charles Walter Stansby Williams föddes i London 1886, men levde under tonåren i Saint Albans. Han ansågs brådmogen av omgivningen, och började skriva poesi redan i tonåren. Fadern uppmuntrade honom bl a att läsa Voltaire. Skoltiden verkar ha varit mörk, men i sextonårsåldern fick han stipendium för universitetsstudier i latin, franska och engelsk historia. Han lämnade dock Londons Universitet redan i artonårsåldern, utan att ha tagit någon examen. I viss utsträckning kan man kalla honom autodidakt. 1908 fick han tjänst som korrekturläsare vid Oxfords universitetsförlag i London - en tjänst han stannade på under hela sitt liv, trots att han de sista åren fick en readershiptjänst i litte-

raturhistoria vid Magdalen College. Samma år mötte han järnhandlardottern Florence Conway, som han uppvaktade med mängder av sonetter och senare gifte sig med. Deras äktenskap var aldrig helt oproblematiskt, men höll till dess Florence (som Williams gav öknamnet "Michal") blev änka. Den ende sonen Michael föddes 1922.

Den andliga dimensionen

Den andliga dimensionen var påtagligt närvarande i inklingarnas författarskap. Tolkien var utövande medlem av den romersk-katolska kyrkan. Lewis blev, efter decennier som ateist, utövande medlem av Church of England, och en välkänd apologet. Owen Barfield hörde till det av Rudolph Steiner grundade Antroposofiska Sällskapet. I likhet med novelpristagaren TS Eliot, som Williams en gång sammanförde med Lewis, hörde Williams hemma i den katolicerande delen av Church of England, men han tillhörde under en kort tid även ett esoteriskt ordenssällskap. Båda miljöerna tycks ha påverkat Williams romaner och dikter. Ordenssällskapet Golden Dawn grundades 1888 och upplöstes i mängder av fraktioner 1903. En av grenarna, The Fellowship of the Rosy Cross, som reformerades 1914 och upplöstes 1942, leddes av den excentriske Arthur Edward Waite, som avskaffat de magiska inslagen från moderorganisationen. I Waites tappning, påverkad av de radikalpietistiska rosenkreutzarna på 1600-talet, blandades bildspråk från kristen mystik, medeltida alkemi och arthursagornas graalsymbolik. Williams recipierade i Waites ordenssällskap 1918.



■ Charles Williams (1886-1945). Inkling. Författare. Alltför okänd.

Williams senare liv

På universitetsförlaget gick livet sin gilla gång. Williams anordnade vid några tillfällen uppskattade skådespel på personalfester. Fritiden gick i hög utsträckning åt att leda kvällskurser i litteraturhistoria, och han ansågs vara en medryckande föreläsare om bl a Dante Alighieri och John Milton. Williams och Lewis började brevväxla 1936. Kriget tvingade universitetsförlaget att flytta till Oxford, där Williams anslöt sig till de sedvanliga samkväm som inklingarna redan brukade samlas till. Under denna tid fick han en readershiptjänst i litteraturhistoria. Strax efter kriget, 15/5 1945, avled han oväntat under en tarmoperation.

Williams verk

William hann skriva ett fyrtiotal verk under sitt liv. Somliga mindre diktsamlingar, personalfestskådespel, historiska översikter och en postum essäsamling är kanske inte mycket att säga om. 1936 skrev han ett mysteriespel åt Canterburykatedralen, och 1938-39 skrev han några uppmärksammade teologiska verk. Själv skattade han sin trilogi av diktsamlingar över arthursagan högst, men den tredje delen var ofullbordad när han avled. Trilogin består av: Taliessin Through Logres, The Region of the Summer Stars och Arthurian Torso.

Läsarna har nog i allmänhet uppskattat hans romaner högst. De är besynnerliga, övernaturliga thrillers i en för övrigt realistisk miljö i mellankrigstidens Storbritannien. Vad skall man kalla dem? Magisk realism? Realistisk fantasy? Romanerna har drag av de traditionella pusseldeckarnas miljöer, men kan ibland bli inte så lite psykedeliska. Det vardagliga möter det drömska, och öppnar djup av filosofiska reflektioner.

Shadows of Ecstasy skrevs först, men publicerades först 1933. Williams är i viss mån sorgligt samtida med det Brittiska Imperiets koloniala mentalitet, och romanens "antagonister" är afrikanska befrielserörelser under-

stödda av övernaturligheter, men Williams behåller ett intressant dialektiskt drag, som är vanligt förekommande i hela hans författarskap, och i någon mån är bokens "skurk" dess hjälte.

War in Heaven (1930) handlar om hur den heliga Graal återfinnes i en anglosaxisk bykyrka, stjäls av djävulsdyrkare förföljda av en agnostisk förlagsman, en anglikansk ärkediakon och en romersk-katolsk greve. I sammanhanget skall man komma ihåg att skräckförfattaren Arthur Machen (som bl a inspirerade HP Lovecraft) använt ett graalmotiv i sin novell The Great Return ett par decennier tidigare, och man kan inte utesluta en viss påverkan.

I centrum av Many Dimensions (1931) står en brittisk jurist och hans sekreterare, samt en förunderlig sten, som anses ha tillhört kung Salomo. Romanen verkar tilldra sig vid en tidpunkt före "War in Heaven", eftersom antagonisterna är gemensamma. Boven Sir Giles Tumulty är en gestalt, som förjänar att jämföras med Mr. Scrooge eller Mr. Pickwick. Symbolspråket är mångbottnat. I mellanösterns folktro florerar Salomo som betvingaren av onda andar, och med en förmåga att bota sjukdomar. Tänk bara på "Tusen och en natt"! Salomo förknippas också med byggandet av templet i Jerusalem. Bildspråket kring "stenen" kan ha med medeltidens alkemi att göra, men fungerar också som (och detta var CG Jung långt ifrån först med) en Kristussymbol. Romanen anknyter också till Augustinus distinktion mellan Gud som mål och Gud som medel. Låt emellertid inte detta avskräcka er! Boken är en av Williams mest välskrivna, och språket är ljuvligt mustigt. Och ni som trodde att Lovecraft vunnit mästerskapen i konstig engelska?

Senare under 1931 utkom The Place of the Lion, där portaler öppnas mellan Platons idévärld och en liten sömnig, engelsk universitetsstad. Här märker man en släktskap mellan Williams och Lewis tankevärld. Man kommer osökt att tänka på slutkapiteln av Lewis bok

Den sista striden. Gamla garvade rollspelare, som exempelvis ägnat sig åt Call of Cthulhu vet om att öppnade portaler kan vara ganska problematiska. Behöver jag säga mer?

The Greater Trumps (1932) handlar på ytan om jakten efter en tarokkortlek med magiska egenskaper. Här kan man troligen spåra ett inflytande från Williams medlemskap i FRC, men under ytan kan man även hitta dolda referenser till kosmos som gudomlig dans hos keltiska och östkyrkliga helgon. Och förresten: När skrev Pamela Travers sina böcker om Mary Poppins? Vem påverkade vem?

Efter några år, som Williams huvudsakligen ägnat åt litteraturhistoriska studier, kom slutligen Descent into Hell där ett lokalt dramasällskap skall sätta upp ett skådespel av en välkänd, men tillbakadragen författare. Samtidigt utspelas en besynnerlig spökhistoria. Läsaren följer under en tid det inre livet hos några människor i byn, men jag vill inte säga för mycket, så att läsglädjen går förlorad. Här propagerar Williams för en av sina teologiska käpphästar: co-inherence, dvs tanken att vanliga människor medvetet och frivilligt kan åta sig att bära en annan människas lidande. Mänskligheten ses visionärt som en organisk helhet, sammanvävd av barmhärtighet och solidaritet, även på ett metafysiskt plan.

Även den sena All Hallows Eve (1945), som börjar under krigets bombräder över London, varierar spökhistorietemat på ett originellt och självständigt vis.

Avslutning

Efter år av filmhype vet alla vem Tolkien är. Lewis är tämligen välkänd. Bland inklingarna återstår för många läsare att stifta bekantskap med Charles Williams - en slitstark bekantskap som håller för många omläsningar, vilket rekommenderas!

MATS J BRANDT



Container 9

– The vanilla coke convention



Ett hundratal deltagare i tio dagar under evigt solsken!

Container nummernio kommer att bli ihågkommet som konventet där alla drack vaniljcola. Kioskansvarige körde mamma Kerstins berömda bil "Silverpilen" till Överskottsbolaget och köpte vaniljcola för två spänn stycket. Den sötsliskiga smaken kommer hädanefter sammankopplas med Container precis som hallonsoda och hästbajs sammankopplas med Salem.

Konventet hölls som brukligt på Martinsgården i Norrahammar under juli månad, och arrangerades av föreningen Gameboards & Broadwords. Gården ligger idylliskt i närheten av en badsjö, där för övrigt ett par personer brukar dö varje år, hittills dock inga konventsdeltagare. Inte en droppe regn föll under konventet, men däremot utbröt det vattenkrig lite då och då. Firestarters var främst Hare Krishnakillarna och föreningens yngste hårdrockare, som undvek att bli fastbunden vid ett träd.

Det nyskapade rollspelet Minions bjöd på en överraskande blandning av ockultism, spandex, slemma skurkar, levling, Arcane Investigators Clubbe (AIC), zombies och onda organisationer med världsmakt i sikte! Det geniala spelet är signerat Daniel Roos och Johan Jonsson. Jag rekommenderar alla att spela det om de får möjlighet. Spelkonstruktörerna har gjort ett bra jobb för att hålla igång en hel kampanjvärld med massa





spelare. Tyvärr blev det inget slutlajv på Minions, något som efterfrågades starkt av undertecknad.

En av de mer komiska händelserna var en Krishnakille med Jar-Jar Binks-mask. Masken, vattenballongerna, vattenpistolerna och vaniljcolan skyller vi på Överskottsbolaget.

Ett litet axplock av andra saker som hände var att en kille cyklade från Helsingborg och två killar rymde från sitt Hare Krishna tempel för att delta i årets konvent. Det säger en del om hängivenhet!

Vidare så tillagades den dyraste lins-soppan i den kända världen. I gengäld så smakade den precis som linser i tomat. Inte oväntat, men mättande.

Som brukligt spelades det massa olika spel. Bland rollspelen bör western/zombiespelet "Deadlands", skräckspelet "Call of Cthulhu", Spandex/ockultistspelet "Minions", fantasyspelen "Eon" och "Drakar & Demoner", futurespelet "Neotech" nämnas.

Och självklart spelade folk figurspel som Warhammer 40k och Warhammer Fantasy Battles, Bland brädspelen så dominerades konventet av "Kingdoms" och "Go".

Om man ska säga något personligt om konventet så blir det att vattenkrig är skoj på konvent, och att jag skulle vilja att fler konvent tog sig själva på lite mindre allvar och började leka mer!

Nästa år blir det tioårsjubileum på Container. Be there!

TEXT CLAES GERLEMAN

FOTO DANIEL ROOS



Ignoranta ord av oordning

Här sitter man åter och är hatad. Det händer mig titt som tätt. Just nu är jag hatad av någon som inte alls känner mig eller jag ens har träffats.

Denne någon har bara läst något jag skrivit, hängt upp sig på en detalj, ryckt det ur sitt sammanhang och därefter fått en ingivelse att detta skrivna är fel och måste bekämpas. Det kan vara så att denna någon har uppfattat det hela helt rätt också, så är det i vissa fall, och helt enkelt står på någon annan sida av åsikten och blickar ilsket på mig.

Hur det än är med den saken så vill denna någon nu skriva tillbaka och säga att jag har fel. Ja inte bara att jag har fel utan gärna hur dum jag är som har fel, hur smart denne själv är för den har rätt och hur illa jag luktar.

Det hela handlade om en så enkel sak som att jag kritiserade det sätt att lajva som denne någon just höll på med. Någon läste det jag skrivit och trodde sig se mellan raderna att jag ville förbjuda dennes sätt att lajva. Själv trodde jag att jag skrev att jag inte förstod varför någon lajvade så. Men så fel jag hade.

Så nu sitter man här och är hatad igen. Är det så fel då att tycka illa om någon annan eller någon annans livsstil? Kan man inte få hata någon för hur den är? Nazisterna hatade judarna, var det någon som tyckte ila om dem eller kritiserade dem för det? Ja jo det var det ju. Men Jehovas vittnen, de tycker ju illa om homosexuella och vill att de ska göra något annat än att älska varandra, är det fel? Ja det är klart det är, men det är inte alls det som är min poäng. Jag tycker det är helt i sin ordning att någon nu har gjort sin röst hörd och sagt sig vilja fylla mina kroppsöppningar med illaluktande sekret om jag fortsätter tycka som jag gör. Sunt av denna att varan mig för att komma nära och sunt av den att reagera.

Hur skulle det annars se ut? Alla höll med mig? Vilken befängd idé. Jag tycker alla är befängda, både män som kvinnor. Faktum är att jag av princip håller alla människor för att vara idioter. Ända tills de har bevisat motsatsen och då är det dags att inse att det är man själv som är idiot.

JOHAN RÖKLANDER

Terminator 3

– *Rise of the machines*

Science Fiction från

2003, regi Jonat-

han Mostow, ma-

nus John D.

Brancato, Michael

Ferris och Tedi Sarafian, skå-

despelare bla Arnold

Schwarzenegger

och

Kristanna Loken.

Äntligen är Arnold tillbaka! Kristanna Loken är en snygg onding som försöker döda *John Connor*, den blivande motståndsrörelsens ledare.

Filmen utspelar sig 10 år efter att Sarah, John och den snälle Terminatorn försökte stoppa "*Judgement Day*". Förutom ett par riktigt träffsäkra skämt och drift med de två tidigare filmerna, så erbjuds som vanligt mycket action och "halsbrytande" dramatik.

En sak som framkommer med tydlighet är att du är skaparen av ditt öde. Men vissa saker kommer ske förr eller senare!

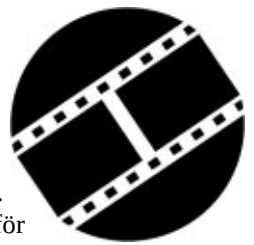
Nu finns det en anledning mindre att leva för, nu har jag sett T3!

CLAES GERLEMAN



■ Johan Röklander i en byggnadsställning ovanför ett passerande X2000-tåg.

FOTO: DANIEL ROOS



Equilibrium (Cubic)



Science Fiction från 2002, skriven och regisserad Kurt Wimmer, skådespelare bla Dominic Purcell, Christian Bale och Sean Bean.

Detta är definitivt en av de bästa och mest innovativa framtidsskildringar som filmats under de senaste åren. Detta trots att större delen är som direkt hämtat ur Ray Bradburys roman "Fahrenheit 451".

Här målas ett storslaget framtidssamhälle upp, där människorna efter ett förödande tredje världskrig är fullt medvetna om att ett fjärde världskrig skulle innebära slutet för hela mänskligheten. Därför har samhället valt att utplåna den del av människan som sägs vara orsaken till allt krig och lidande, nämligen känslorna. I den fascistoida stat som byggt upp krävs därför alla människor att dagligen inta en drog



för att kontrollera och stänga av deras känslolntryck. Även all form av konst, böcker, parfym, filmer och smycken förbjuds och i en inledningsscen bränns

bland annat Leonardo Da Vincis original Mona Lisa till aska av eldkastare. Alla som ger efter för känslor eller förvarar konstföremål, anses därför som en direkt fiende till staten och avrättas på plats av Grammaton Clerics; en ny sorts lagmän, som förfinat stridandets konst in i sin spjutspets. Deras eldvapen-kata tillåter dem bland annat att avläsa och förutse fiendens eventuella skottvinklar samt oskadliggöra desamma i en aldrig tidigare skådad hastighet och perfektion.... Nästintill Neo i Matrix, och det hjälper heller inte förväxlingarna att deras svarta uniform även påminner om Neos.

Fast även om striderna, som genom vapen-katorna, blir väldigt intressanta, så är det världsbilden som bygger filmen. Den rekommenderas varmt till alla som vill se en annorlunda och klockren science fiction.

DANIEL ROOS

Versus



Japansk splatter/action från 2000.

Skriven och regisserad av Ryuhei Kitamura, med Ryuhei Kitamura i rollen som fånge KSC2-303 (för övrigt den enda namngivna karaktären i hela filmen).

Någonstans i mörkaste Japan ligger the Forest of Resurrection, en av de 666 portalerna till helvetet. Har drabbar två förrymda fångar samman med ett gäng Yakuza, två galna poliser, ett par superstylade mördare, en mystisk kvinna, en mörkermagiker och otaliga zombies.

Resultatet kallas frifallande-nonstop-hög-hastighets-zombie-samurai-splatter-ultravåld. Med en glimt i ögat och hänvisningar till allt från Sam Raimi, tidiga Peter Jackson och Matrix lyckas Ryuhei Kitamura göra en ytterst underhållande lågbudgetfilm. Handlingen är den klassiska mellan gott och ont, även om just här så verkar de bägge sidorna vara lika goda kålsupare.

Filmen är inget för finsmakare, men passar ypperligt tillsammans med en påse chips och ditt favoritboffervapen. Varför har vi inte fått se en så här bra mix av katanas, gunplay och zombies innan? Tillåten från 18 år nästan överallt, förutom i Japan där det räcker att du fyllt 12.

OLLE NYMAN



Ultraviolet



Brittisk vampyr-miniserie från 2001 med bla Jack Davenport.

Detta är en brittisk miniserie i sex delar, som handlar om hur Detective Sergeant Michael Colefield dras in i en hemlig government agency som undersöker och försöker kontrollera vampyrer som rör sig bland de ovetande massorna. Ett klassiskt upplägg, men det som är speciellt med denna serie är den brittiska dova stämningen. Det känns som om man ser på ett avsnitt av Inspector Morse, fast med plotten från ett Arkiv X avsnitt. Man nämner inte ordet "vampire" i hela serien, utan använder istället termen "Code V" (läs: code five).

Seriens plotline är intressant och djup, avsnitten handlar inte om att påla blodsdrickande vampyrer, utan leder en snarare längre mot förståelsen om vad vampyrenas slutgiltiga mål är. Man börjar fundera på vilken typ av ondska som är värst, och vilken sida som har den etiska rätten. Frånvaron på Hollywood-action och den mer rustika brittiska känslan gör att det hela känns mer realistiskt och gripande. Det är en välkommen ny aspekt på en annars sonderanvänd genre. Några tekniska aspekter införs även i myten, så som att vampyrer inte syns i speglar eller på film, samt inte hörs i elektroniska medier så som telefoner.

Ultraviolet är en intressant serie för er som vill se en ny vinkel på vampyrigenren.

TOM LINDAHL

Fabeljazz

– Ett dogmarollspel av Svante Landgraf

The Herring Can har här äran att presentera rollspelet Fabeljazz – vinnaren av den nyligen anordnade dogmatävlingen i svenskt rollspelsskapande.

Ljud. Metropolis är fyllt av ljud, från gatunivåernas folkmyller och underjordens maskinhallar till skyskrapornas översta toppar som tävlar med molnen. Knattret från terminalerna på kontoren, dånet från ångturbinerna i fabrikerna och ombord på zeppelinarna, sorlet från de myllrande människomassorna, tjuten från trafikpolisernas autogyros, brummandet från bilsbilarna, puffandet och visslingarna från pendeltågen på deras banor högt uppe mellan husen eller ned-sänkta under marknivån, surrandet från elledningar och kugghjul. Och överallt spelas det jazz, den nya musikstilen som tagit staden med storm: på klubbar, på fester, i tunnelbanan, på gatorna, på gångbroar mellan skyskraporna och ombord på zeppelinarna. Större eller mindre band, med mer eller mindre hemmagjorda eller virtuost framställda instrument, men alltid med

samma känsla. Metropolis pulserar av jazz, det är stadens livsnerv och själ, och ingen kan lämnas oberörd. De populäraste banden börjar åtnjuta en ännu trevande stjärnstatus, med inbjudan till societetens fester och en gnutta glamour.

Staden befolkas av en mångfald olika djur. Koalor och ugglor spelar jazz i tunnelbanan. Uppblåsta lejon och snorkiga örnar intrigerar tillsammans med militärkommandots vargar på glamorösa fester (naturligtvis med jazzande apor i bakgrunden) eller i tornsalar med utsikt över stadens taggiga siluett. Maffiavesslor konspirerar med revolutionära hundar på skumma jazzklubbar, bevakade av råbarkade gorillor med maskingevär. Societetens katter och hyenor åker i blanka limosiner över broar högt över marknivån. Björnar reparerar zeppelinarna som för in varor från hela världen till stadens basarer och torg. Elefanter och ugglor gör märkliga upptäckter i laboratorier och på universitet.

Men allt är inte frid och fröjd, utvecklingsoptimism och framtidstro: nej, det finns hotande moln vid horisonten, en dov känsla av ofärdstider och stundande un-

dergång ligger i luften. Någonting är på gång, något stort och hemskt, men ingen vet riktigt vad. Det smids dolska planer i underjordiska gallerier och på hemliga styrelsemöten, och ingen vet var det kommer att sluta. Överst på skyskraporna står enorma kranar som bygger ännu flera våningar: det talas om att man bygger en bro ända upp till himlen, ett mäktigt Babels torn som ska omskapa världen.

Regler

Grundmekaniken är $1t6 + \text{grundegenskap} \geq \text{svårighetsgrad}$, där grundegenskaperna ligger på en skala mellan 1 (på gränsen till handikappad) och 6 (övermänsklig), och där 1 och 6 är väldigt ovanliga värden. Normalsvårt är 7. Det finns fyra grundegenskaper: Stil (som täcker upp sådana saker som utstrålning, ledaregenskaper och liknande, men kanske främst visar hur "inne" man är och hur bra man är på att spela jazz), Fysik (styrka och tålighet), Vighet (alla former av smidighet) och Intelligens (alla former av intellektuell kapacitet, och lite till).

Dessutom finns det ett gäng färdigheter. Färdigheter mäts i tre steg, "0", "+1" och "+2". Om man är tränad i en färdighet har man normalt nivå 0, som då inte skrivs ut. Jazzugglan i tunnelbanan har färdigheten Spela Jazz (eller kanske Jamma, eller Jazza, eller liknande. Hitta gärna på egna benämningar, allt blir mycket roligare då), helt enkelt. Om man är extra skicklig kan man ha +1, och i vissa fall +2. Stadens president har Politik +2, och en beryktad elefantklarinetist har Spela Jazz +1. Bonusen läggs till färdighetsslaget.

Exempel: Orangutangen Max ska spela ett improviserat saxofonsolo på en finare tillställning. Max har Spela Jazz +1 och Stil 4 (och Spela Jazz baseras naturligtvis på Stil). Handlingen anses vara normalsvår (om det inte finns exceptionella omständigheter är allt normalsvårt, för att spelet ska flyta bra), dvs. svårigheten är 7. För att lyckas ska alltså Max slå $1t6 + 4 + 1 \geq 7$, och alltså lyckas han om han slår 2 eller högre.



Om någon försöker utföra en handling utan att ha motsvarande färdighet blir det lite knepigare. Antingen är det omöjligt att utföra handlingen (om man inte har Teknik går det inte att förstå sig på en underlig mekanism), eller så får personen försöka utföra handlingen ändå, men med svårigheten höjd till 9 i stället för 7.

Exempel: Max befinner sig ombord på en brinnande zeppelinare, och måste kasta sig ut till en närliggande balkong. Han har inte färdigheten Akrobatik, men han har Vighet 4 (han är trots allt en orangutang), så för att lyckas behöver han slå $1t6+4 \geq 9$, dvs 5 eller 6.

Olika former av dueller (till exempel jazzdueller, eller biljakter) löses genom att båda parter slår $1t6$ +lämplig grundegenskap (+färdighetsbonus, om sådan finns); högst vinner, lika är oavgjort. Om lämplig färdighet saknas får -2 på slaget.

Strid blir lite annorlunda. Vi får skilja på eldstrid och närstrid. Eldstrid går ut på att alla inblandade slår $1t6$ +Vighet för initiativ (om inte någon har initiativet automatiskt, till exempel genom att övriga kombattanter inte har dragna vapen), sedan slår varje person $1t6$ +lämplig egenskap (som väl torde vara Vighet) (med -2 om lämplig färdighet saknas) och försöker nå upp till försvararens Vighet+4.

Vid träff slår man $1t6$ +vapnets skadevärde (som varierar mellan 1 och 6. En pistol har 3, ett maskingevär kanske 4-5) mot en svårighet på försvararens Fysik+4. Om detta skadekast misslyckas får försvararen en skråma, om det lyckas får försvararen en skada och om det lyckas med 2 i marginal får försvararen en allvarlig skada. (om försvararen har Fysik 3 så måste man nå upp till 9 för att ge en allvarlig skada). Tre skråmor räknas om till en skada, och tre skador räknas om till en allvarlig skada. Varje skada ger -1 på alla tävningsslag. Skador kräver läkarvård för att läka rätt. Om man får en allvarlig skada är man utslagen, och behöver läkarvård snarast.

Närstrid hanteras på ett annat sätt. Strid med fler än två inblandade bortser vi ifrån. Över huvud taget så är ju strid inget centralt moment i Fabeljazz, långt därifrån. Hur som helst, närstrid hanteras som en duell, se ovan. Vinnaren slår ett skadeslag enligt $1t6$ +Fysik+skadevärde (som är -1 för knytnävarna, 0 för kniv och eventuellt +1 för vissa större tillhyggen. Att någon skulle slåss med svärd låter dock väldigt otroligt) mot en svårighet på förlorarens Fysik+4, och sedan fortsätter man och räknar skador precis som i eldstrid. Här är det dock så att även vinnaren kan bli skadad: slå ett skadekast enligt ovan, fast med -2 på förlorarens kast. Vårt att notera är att efter detta är striden faktiskt över: vi har en vinnare och en förlorare, oavsett hur skadade de är. Beroende på skador kan man tolka resultatet lite olika: kanske vinna-



ren bänder upp förlorarens arm på ryggen och trycker ner hans ansikte i smutsen, eller förloraren är utslagen, eller förloraren har flytt.

Nu är det dags för ytterligare ett exempel. Max har råkat i trubbel, och måste försöka undvika att bli nedslagen av en gorilla, livvakten till en maffiaboss. Max har haft en hård uppväxt, så han har färdigheten Gatuslagsmål (baserad på Fysik), samt Fysik 3. Gorillan har också Gatuslagsmål, och Fysik 5. Max slår 4 och gorillan slår 3, så gorillan vinner. Gorillan slår 3 på sitt skadeslag, så resultatet blir $5+3=8$, vilket leder till att Max får en skada. Max slår 5 på sitt skadeslag, ett resultat på $5+3-2=6$, så gorillan får bara en skråma. Gorillan har kopplat ett grepp som Max inte kan ta sig ur, utan måste be om nåd.

Hur skapar man då en rollperson? Det är mycket enkelt. Välj vilket djur du vill spela, hitta på yrke, namn och bakgrundshistoria. Placera ut värdena 5, 4, 3 och 2 på de fyra grundegenskaperna. Alternativt kan man fördela 14 poäng hur man vill, eller (i vissa fall) någon annat värde. Det viktigaste är inte att alla rollpersoner blir lika bra, det viktigaste är

att alla rollpersoner blir intressanta. Avslutningsvis, välj fem färdigheter, varav en som du har +1 i. Nu är det bara att köra igång!

En lista på färdigheter kanske vore på sin plats. Utan avsikt att vara heltäckande (och med grundegenskapen som färdigheten baseras på, samt kommentarer, inom parentes): Spela jazz (Stil), Akrobatik (Vighet, innefattar att hoppa, klättra etc), Smyga (Vighet, innefattar också att gömma sig), Diverse vetenskapliga färdigheter (Intelligens, typ medicin, matematik, fysik, kemi, teknik osv), Gatuslagsmål (Fysik), Knivfajt (Vighet, man kan hantera kniv även med Gatuslagsmål), Pistol (Vighet), Gevär (Vighet), Köra bil (Vighet/Intelligens?), Flyga zeppelinare (Intelligens), Politik (Intelligens), Intrigera (Intelligens/Stil?), Bluffa (Stil), Svära (Stil, eller kanske omvänt?), Supa (oklar grundegenskap), Diverse konstnärliga färdigheter (skriva, måla etc), Inbrotts teknik (Vighet), Spela kort (Intelligens).

Den här listan är ju ytterst inkomplett, så att hitta på egna färdigheter uppmuntras åt det bestämdaste!



Karaktärsexempel

"Slippery" Bear O'Hara

Korthaj

Stil 3

Fysik 4

Vighet 2

Intelligens 5

Spela Kort +1

Gatuslagsmål

Pistol

Bluffa

Supa

Bear O'Hara är, förutom en brunbjörn i röd väst, också en svindlare av rang och mått, särskilt fysiska. Hans omfång inbjuder faktiskt till en hel del skämt från folk som är för packade eller gröna för att veta vad de gör, men det förekommer mycket få återfallsbrottslingar - för all sin list packar O'Hara en rejäl rallarsving och är inte rädd för att använda den. När han inte rumlar eller slåss (vilken är oftare än man skulle kunna tro, han är både fridsam när han inte provoceras och relativt nykter) spelar han av folk pengarna inne på Blotto Club. Han och Lewis är gamla barndomsvänner, och tillsammans med Sukey står han för större delen av gängets inkomst.

Lewis Mandrill

Beatpoet

Stil 4

Fysik 2

Vighet 3

Intelligens 5

Spoken Word +1

Spela Jazz

Supa

Köra Bil

Knivslagsmål

Lewis Mandrill är en erkänd beatpoet, som både har egna föreställningar nu och då och

driver runt och gör open mic nights osäkra. Han är också en rumlare, slagskämpe och nav i ett gäng av smågalna, försupna lösdri-vare. Han gillar att spela kort men förlorar jämt, super som en bisamråtta, och kan spela piano fullt dugligt, om än med något oregerligt sound. Hans dikter brukar följa mönstret "obegripligt vrål-beskrivning av gårdagens fylla-klagan över kvinnor-något med en gatljyta".

Sukey Cat

Vokalist

Stil 4

Fysik 3

Vighet 5

Intelligens 2

Sjunga +1

Supa

Pistol +1

Låsdyrkning

Akrobatik

Sukey är Lewis brud, och vore ett våp av den klassiska skolan om det inte vore för att hon hanterar en puffra bättre än de flesta snutar, knäcker ett genomsnittligt lås på en minut med klorna på vänster framtass och i största allmänhet är betydligt mer hårdkokt än man kanhända väntat. Hon sjunger på det oerhört illegala men högklassiga spel- och sprithaket Blotto Club till ackompanjemang av Gaffy Elephant's Hokey Quartet.

"Old Man" Manny Tapir

Saxofonist

Stil 5

Fysik 2

Vighet 4

Intelligens 3

Spela Jazz +2

Supa

Spela Kort

Smyga

Köra Bil

Manny är en av stans bästa blåsare; en legend bland de sötrökiga barerna. Med sin saxofon, fedora och enorma kran är han lättigenkännlig, och som det anstår en arketypp kan han ofta återfinnas spelande blues på fyllan på en bro någonstans framåt småtimmarna. Trots sin färdighet är han fattig; han skulle inte kunna göra av med pengar fortare om han hade håll i fickorna på sin sjaskiga bruna kavaj. I nyktert tillstånd (åtminstone i början) spelar han på stadens barer för skamlöner, eftersom alla krogägare vet att han inte har råd att tacka nej. Nu och då hinner han med att ta ett par klämtare med Lewis och hans anhang också.



Ernest Koala

Författare

Stil 4

Fysik 2

Vighet 3

Intelligens 5

Skriva +1

Svärå

Bluffa

Supa

Gatuslagsmål

Ernest Koala är en sur, tvär författare som råkat på obestånd. Förr hade han en våning, jaförfan, och en bil, och på det sättet kan han hålla på i timtal när han fått några under bältet. Nuförtiden, däremot, jamar han med Lewis och gänget. Han svär, kedjeröker eukalyptusblad och super som en flodhäst, och kravlar runt iklädd en solig ex-vit skjorta med uppkavlade ärmar och flottiga svarta byxor. Alla hans böcker handlar om jazz, vilt festande och gallspyende över allt och alla, och ger sken av att innehålla dolda djupsinnigheter fast de inte gör det.

Jeremiah Hippo

Skurk/Direktör

Stil 3

Fysik 4

Vighet 2

Intelligens 5

Politik +1

Intrigera +2

Bluffa

Pistol

Muta

En klassisk nemeses, här i form av en väldig, ondsint flodhäst, smidig som ett kylskåp och bakslug som...en mikrovågsugn? Jajamen. Den kostymklädde kolossen Jeremiah styr stora delar av polisen och försöker förhindra jazzens utbredning. Horrible!



Jazzdueller

Jazzdueller är ett fint och trevligt ämne som förtjänar särskild uppmärksamhet. Jag lämnar över ordet till Johan Rising:

När man frijazzar är det viktigaste att inte vara förutsägbart. Man kan gott spela "blöp! gruck brööl!" även om det ligger under ens tekniska nivå, jazz handlar inte om "bra" eller "dåligt", katten, det handlar om känsla, diggar du? Ibland kan det passa med en rapp serie toner i ett hastigt tempo, nästa gång kan du dra ut ett vilt tjut och misshandla ditt instrument. Allt är tillåtet i jazz, fattar du?

Okej, när man frijazzar eller lirar ett solo så handlar det om hur länge man kan hålla på innan man har slagit samma effekt två gånger, och utan att misslyckas två gånger i rad. Då har man blivit förutsägbart och trist att lyssna på. Det fina är att man medvetet kan välja att spela under sin egen nivå om man så önskar. Grundegenskapen + färdigheten är din fulla Potential, men innan man slår sitt slag så väljer man hur hög potential man verkligen skall använda sig av. (Det här medför att en person med höga värden kan variera sig mycket mer än någon med låga siffror).

Exempel: Vi antar att lemuren Stew Flutey går med sin klarinett under armen och möter saxofonistmandrillen Cardinal "Pipes" Casavettes som sitter på ett broräcke och lirar en melankolisk trudelutt. De börjar jamma med varandra och snart har det ballat ur till en vild prestigejakt. De har båda +2 på sina instrument, men Stew har bara Stil:3 jämfört med mandrillens Stil:4. De kan dra lott om vem som skall börja, det är nog inte så viktigt. Vi säger att Stew börjar: han slår ett slag med full skicklighet och får 2. Det blir alltså 7.

Han lirar kompetent. Du duu duu di duu dum duu... Studsigt och svängigt, nummer 7 är nu förbrukad och får inte spelas igen, varken av Stew eller mandrillen. Stew har slagit ett lyckat slag, och det är bra, för man får inte

misslyckas två gånger i rad. Cardinal "Pipes" tar ett slag på noll potential. Då är han försäkrad om att inte nå upp till det förbrukade talet 7. Han slår förskräckliga 1 och hamnar alltså på lägsta möjliga resultat.

Brröööps! Det är ett förskräckligt ljud han klämmer ur det stackars instrumentet! En förbipasserande grävling stannar till och slår upp ögonen: "wicked, alltså!" Det är så här en jazzduell skall låta! Nummer 1 är förbrukad.

Stew igen. Han kan inte spela helt riskfritt, men han vet att apan måste sikta på högt i nästa omgång, så han passar på att spela på full potential en gång till. Denna gång får han dock 1. Det bli 6. Tu tuu di du duu. Inget vidare, men han åker inte ut. talen 1,6 och 7 är förbrukade, och det börjar komma mera snubbar för att digga till showen. Nu har mandrillen ett tufft läge. Han lirade dåligt förra omgången, så nu måste han få 7 eller mer. Eller vad säger jag? 7 är ju förbrukad. 8 måste han få, åtminstone. Okej, Pipes lirar på full potential: 6. Han slår en femma.

Publiken applåderar när mandrillen river av en självfylld tonföljd som går rakt in i bröstet på åhörarna. Läckert. 11 är förbrukad, och duellen fortsätter! Stew misslyckades i förra omgången, så han börjar bli ordentligt svettig nu. Han har bara 50% att klara sig om han lirar på full potential, men han känner på sig att han kommer slå högt och sänker därför potentialen ett snäpp till 4. Det är fortfarande 50% att klara sig, men nu kommer han att åka ut på 1,2 och 3, vilket han tycker känns säkrare. Han slår och får en sexa. Phuu! Bravo! Javisst, då landar han på 10 till slut. Han spelar så fingrarna blöder och det ansamlas en rejäl publik omkring dem nu. Folk hejar, applåderar och diggar så det står härliga till.

Cassavettes tar det lugnt nu. Det börjar bli ont om säkra tal att spela på. Han lirar på Potential 3. (Det kan alltså sluta på 4-9, två bommade tal men ändå viss sannolik-

het att hamna över 7) Han slår ännu en femma. Det blir $5+3=8$ till slut. Återigen lirar han kompetent och säkert! Han är för grym, alltså! Publiken är alldeles till sig, det här är det fräsigaste jazzmötet på år och dag! Stew svettas och skakar av skräck. Om han försöker spela så gott han kan så är det bara en enda chans på 6 som han klarar sig. Han måste ta det lugnt. Om han lirar på Potential:0 så har han fyra säkra tal att landa på. Han slår, och får en etta.

Bröööps! Åh, nej, samma oljud som Cassavettes redan har spelat! Grävlingen hostar irriterat i publiken och den stackars lemuren försöker återhämta sig, men är för okoncentrerad och det blir bara bröök, brööl, bröööp, fullständigt played out. Folk buar, och det är inte förrän Cassavettes fortsätter melodin som de börjar applådera och nickar gillande igen. Stew åker ut, han har förlorat duellen.

Korta fakta om Metropolis

Staden är gigantisk, och det är inte intressant vad som finns där utanför, även om det finns en utsida denna gång. Den kanske ligger någonstans i Europa under ett obestämbar tidigt 1900-tal, eller någon helt annanstans. Teknologin baseras på ångturbiner, tidiga bensinmotorer och radio-rör. De första datorema tar upp enorma hallar eller hela våningar i skyskraporna, och det ryktas om en Centralhjärna under Informationsministeriets väldiga byggnad. Det finns terminaler sammankopplade med en centralenhet till ett nätverk i alla statliga byggnader, de flesta kontor och i överklassens lägenheter: man skriver på klumpiga tangentbord av järn med tillhörande tjocka glasskärmar. Och ryktena talar om ännu märkligare apparater, små spionsonder, energipistoler, levande automater och ett mäktigt domedagsvapen som ska göra slut på krigshotet en gång för alla. Det råder förbud mot alkohol och andra droger från och till, lite beroende på hur moraliserande det makthavande partiet är. Det har talats om förbud mot jazz också, kanske då främst från religiöst håll, men än så länge har ingen vågat ta det avgörande steget.

Den politiska situationen är ytterst instabil: det finns en president som väljs var femte år, och en senat som väljs var tionde år, men senaten kan avsätta presidenten som dessutom kan upplösa senaten. Senaten är splittad i en mångfald olika småpartier med varierande grad av extremism, medan presidenten oftast är partipolitiskt obunden, så det är bäddat för konflikt. Den organiserade brottsligheten är stark, och många politiker genomkorruperade.

Äventyrsidéer

Jazzande

Rollpersonerna är en samling jazzmusiker, kanske ett löst sammanhängande band, som försöker överleva genom spridda spelningar och med stjärnstatusen hägrande som ett avlägset mål i fjärran. Äventyren cirklar kring vardagsproblemen, men det finns många tillfällen att ramla in i olagligheter av ett eller annat slag.

Gangsters

Rollpersonerna är underhuggare till någon maffiaboss, eller poliser på jakt efter densamme. Metropolis har en stor och mångskiftande undre värld, med förgreningar långt upp i de övre samhällslagren, så problemet kan vara många.

Revolution

Det jäser hos arbetarklassen djupt nere under markytan, där de slavar i oljiga och dånande fabriker och sällan skymtar solen; det ryktas om att revolution är på väg, det hålls hemliga torgmöten där ideologerna håller brinnande tal för mångtusenhövdade massor. Än så länge har inte de styrande vågat göra något, men snart måste de ta tag i saken, annars kan det vara för sent.

Politik

Den politiska situationen i Metropolis är vibrerande, alltid på gränsen till att kollapsa i diktatur och inbördeskrig: flera små partier kämpar om makten med utpressning, brutna löften och "försvinnanden" som en del av vardagen. Det finns stora möjligheter för en liten grupp driftiga individer att skapa sig en maktposition.

För att snabbt komma i rätt stämning rekommenderas Mack the Knife, Brazil och Metropolis (animen, även om Fritz Langs stumfilm nog inte är helt fel, och även Thea von Harbous bakomliggande roman kan innehålla några godbitar).

Tack till Kristoffer Pettersson för exempelpersonerna, Johan Rising för jazzduellerna, samt Nightowl, Storuggla, Quan'talis och alla andra på www.rollspel.nu som givit värdefulla synpunkter på Fabeljazz.

Frågor och kommentarer hänvisas till fabeljazz@email.nu

TEXT SVANTE LANDGRAF
ILLUSTRATIONER ANDERS BRAUN

Order of Hermes

Rollspelsbok, publicerad av White Wolf, 104 sidor, ISBN 1-58846-403-2, rekommenderat pris \$19.95.



Du har White Wolf äntligen uppdaterat sina ärkemagiker så att de är anpassade till *Mage revised*. Tyvärr sker det nu strax innan de skall lägga ner spelet.

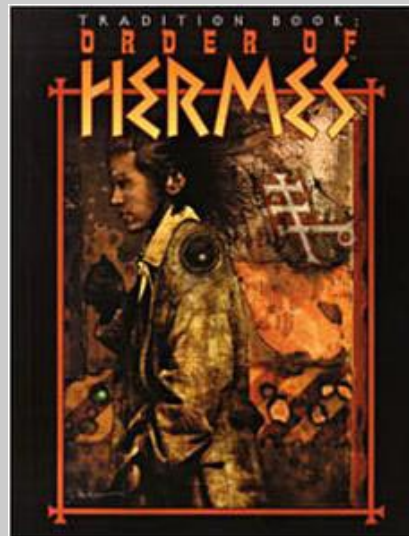
För de som inte vet det bygger *Order of Hermes* på de magiker som finns i *Ars Magica* (under den tiden då White Wolf hade den licensen), men i nutid. Man kan ha mycket att säga om hur de hanterade *Ars Magica*, men själv gillar jag den bearbetning de gjorde. De är dessutom de enda "riktiga" magiker man kan spela i deras universum.

Som det mesta andra de har gett ut på senare år, så utgår den här boken från de gamla böckerna om gruppen. Det betyder att den delvis skall ses som en uppdatering av vad som har hänt *Order of Hermes* på senaste tiden och delvis vara en helteckande beskrivning av gruppen.

Vad det gäller förändringarna så är det dels beskrivningar av hur Ordern har klarat av alla härjningar som den har råkat ut för, som *Avatarstormen*, kriget mot *Tremere* och förlusten av nästan alla äldre magiker. Den delen beskrivs klart och man behöver inte ställa många frågor efteråt.

Sedan görs också uppdateringar av hur Ordern har förändrats internt. Man har tagit bort en hel del gamla dumheter och lagt in mycket mer material som faktiskt håller i ett Hermetiskt system. Även rena felaktigheter från förr (som taskig latin och konstiga religiösa referenser) får sig en översyn och är numera både mer "realistiskt" och historiskt korrekt. En viss retroaktiv historieomskrivning har också skett. Tyvärr oftast helt onödigt.

Vad det gäller beskrivningen av själva Ordern så lämnar den lagom stora hål för spelledaren att hålla i sina egna tankar. Själv tycker jag väl att den kanske är lite väl kort-



fattad vad det gäller orderns olika Hus. De flesta av dem är tillräckligt intressanta att tjäna på en fördjupning. Något som redan skett i en del av Husen i *Craft-boken* (många Crafts är nu med i *Order of Hermes*), gamla *Ars*-böcker och i böcker om klan *Tremere*. Kanske boken hade blivit för tjock om man hade gått in på dem, men jag tror inte det. De som köper en bok om *Order of Hermes* är nog folk som gillar fakta och massor av bakgrund, eftersom det är lite som så *Order of Hermes* skall spelas. De hade nog gladeligen köpt boken om den hade varit dubbelt så tjock.

Istället har man fyllt boken med stora fula bilder, beskrivningar av meningslösa trollformler, listor på ditt och datt som man själv kunde snott ihop på en eftermiddag, fantasilösa exempelkaraktärer osv. En massa utfyllnad i brist på författarskap alltså. Ungefär som *White-Wolf* brukar göra för att snabbt kunna kränga en pryl.

Näväl, *Mage* är ett bra spel och *Order of Hermes* är intressanta. Om man skall välja att bara köpa ett *Magesupplement* till sin grundbok, är det nog det här som ger mest "spel" för pengarna, eftersom *Order of Hermes* nog är de som bäst lämpar sig för en-grupps-spel.

Köp om du tror att du skall spela det efter att *Mage* läggs ner.

MATS BERGSTRÖM

White Wolf avslutar World of Darkness

En av rollspelsvärldens största och mest sålda spelvärldar går nu till sin ända.

White Wolf förklarar detta lite överaskande beslut, med att *World of Darkness* alltid handlat om en spelvärld på väg mot undergången och nu ger man därför världen ett fullvärdigt slut istället för att försöka dra ut på förloppet in i det oändliga.

"A great story needs a great ending. It's time to deliver."

Vampire får sin Gehenna, Varulvarna sin Apocalypse och Mage sin Ascension och böckerna som beskriver just detta anländer i början på nästa år.

Vad som kommer härefter är dock White Wolf fortfarande hemlighetsfulla om.

DANIEL ROOS



City of Lies

Kampanjmiljö till Legend of the Five Rings av Greg Stolze, två boxade böcker plus karta



Staden Ryoko Owari Toshi är en härva av ohederliga, smutsiga och ruggiga typer. De envisas med att kalla sig samurajer trots att de bara är en obotlig samling opiumkrämare. En dag kommer ett verkligt regn falla... Ett renande regn.

"Rokugan's most elegant cesspit; a monster of beauty, a seductive lie cast in limestone and gold, a treacherous maiden whose loveliness is exceeded only by her brutality - that is my home." - Shosuro Sokichi, Thirteenth Governor of Ryoko Owari

Greg Stolze, som gjort sig bekant genom sina skrifter på Pagan Publishing, har skrivit ett stadssupplement som heter duga. Kompakt, fula bilder (som sig bör!) och massor av stämning. I HP Lovecraft-stil har han låtit tre olika källor tala om staden, så att flera röster hörs berätta om den.



Spelarboken är det enda som jag tagit del av, men supplementet är alltså en box där man får spelarinformation i en bok, spelledarinformation i en annan och en rätt schysst spelkarta över staden. Boken till spelarna är inomspelslig rekvisita (eng. in-game prop) och förklaras som en handskrift.

Jag betraktar den här produkten med blida ögon, den är ful. Och bra. Man grips av passion för goda relationsbyggen mellan karaktärer, och staden lever sitt eget liv, oavsett om man aldrig spelar i den.

Eftersom det är en total miljöbeskrivning, ner i minsta detalj kan jag bara ge en aning om vad som finns i boken: Privata brandmannagillen som beskattar handelsmännen, skitutbärarna som blivit landets rikaste kastlösa på att lassa skit, samt en allt överskuggande opiehandel. Laglösheten är legio, men hederns matta skugga vilar överallt, och som ung samuraj är staden en fest att ta sig genom: alla traditioner ställs på huvudet. För en spelare med västerländsk moraltradition är det extra många varv i huvudet, och det är väl Stolzes goda mening med boken. Jag rekommenderar den.

OLLE JONSSON

Nobilis

Rollspel av R. Sean Borgstrom, Illustratörer Charles Vess, Michael Kaluta, Bryan Talbot, Al Davison, Denise Garner, Ralph Horsley, Frazer Irving, Martin McKenna, Rik Martin, Raven Mimura and Lee Moyer och Arcimboldo. Producent Hogshead Publishing. ISBN: 1-899749-30-6



Between men and gods, reality and myth, perfection and the end of everything: there stand the NOBILIS.

Ett av de vackraste men mest besynnerligaste spel jag har i min samling. Spelaren ikläder sig rollen som en makt/känsla/effekt/kraft. Det hela är lite diffust vad som är en sådan kraft. Döden är en, kärleken en annan men även sådana abstrakta saker som känslan av regn som faller mot ansiktet.

Att klura ut vad som är en kraft är nog det svåraste med hela spelet och det finns inga begränsningar för fantasin här. "Makten" är det som man drar sin kraft i från och där igen om får sina övermänskliga egenskaper. Dessa är även de flytande och mer styrda av vad man är för "makt", exempel om man är makten över vägar så kan kanske man kontrollera allt och alla som är på en väg men inget annat. Det ger otroligt mycket makt som är begränsad till en viss yta.



En stor del av boken handlar om hur man bygger upp ett scenario eller historia som det passar bättre att kalla det. Det hela byggs upp likt en teaterpjäs med statister, biroller och huvudpersoner. Det är faktiskt inte så att man alltid är huvudpersonerna utan kan vara mer av en biroll i det hela. Då det ibland kan bli lite för mycket med många halvgudar på ett ställe kan spelare välja att spela mer vanliga roller under en scen eller kanske genom en hel historia. Allt för att histoien skall bli så intressant som möjligt.

Av alla spel jag äger är det här det som jag minst förstår mig på. Vad man spelar eller hur har jag aldrig begripigt ändå är jag helt fängslad av det. Layouten är fantastisk och illustrationerna gör att det är värt att köpa boken i sig själva. Att spelet sedan töjer gränsen för vad man kan tänka sig att spela gör det hela inte sämre! Ett klart köp för alla sanna rollspelsälskare!

JOHAN HECTOR



Recensera online!

Du är väl med i Herring Cans och Gameboards & Broadwords internet-community?

Här kan du vara först med att läsa nypublicerade spelrecensioner, delta i debatter på våra forum, snappa upp rykten och nyheter inom spelvärlden samt även själv kunna bidra med dina åsikter genom en interaktiv recensionsdatabas.

Medlemsskapet är gratis och inkluderar givetvis även en prenumeration på din favoritspeltidning direkt hem i brevlådan.

Adressen är www.gob.nu

Tidningsarkiv

Genom vårt nystartade tidningsarkiv gör vi det möjligt för alla nostalgiker och de olyckliga själar som missat något nummer av THCn att kunna ladda ner dessa helt gratis.

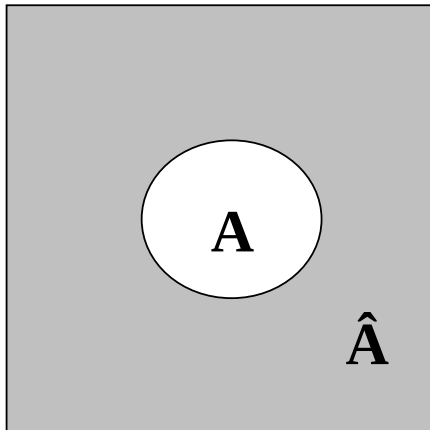
Digitaliserade tidningar hittar ni under www.gob.nu/thc

Att slå eller inte slå, det är frågan?

Om ni någon gång funderat över de statistiska sannolikheterna rörande tärningsslag, så får ni här äntligen svar på era funderingar.

Alla som någon gång har slagit en tärning vet att den kan landa på olika sätt. Sannolikheten för att tärningen ska landa på det önskade resultatet är $1/6$ eller 16,7 %. Detta innebär, teoretiskt, att tex tre kommer upp var sjätte gång och att inom sex slag ska ett till sex komma upp varsin gång. De som kastar tärning lite mer regelbundet vet att så är inte fallet. Om det behövs en sexa så är det lögn att få det, hur många gånger tärningen än kastas. Om det däremot inte får bli en sexa, just det, gissa vad som kommer upp då. Slumpens vägar äro outgrundliga.

Trots att slumpen hela tiden spelar in så finns det trots allt ett mönster i kaoset. Om en tärning kastas tillräckligt många gånger så blir faktiskt var sjätte slag tre. Det räcker dock inte med att slå sex slag, eller hundra. Två tusen slag måste slås innan resultaten blir någorlunda jämnt fördelade över tärningens sex sidor. Detta fenomen kallas "de relativa frekvensernas teori."



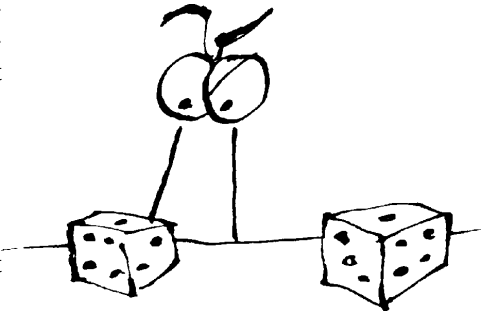
■ Venndiagram

I ett Venndiagram skulle ett tärningslag se ut som på bilden, där A är det önskade resultatet och Â övriga resultat. Det ger, då P betecknar sannolikheten:

$$P(A) = 1/6$$

$$P(\hat{A}) = 5/6$$

Det gör att det går att räkna ut exakt odds för att slå två treor i rad.



Första slaget		Andra slaget	
1/6	$P(A) = 16,7 \%$	$1/6 * 1/6$	$P(A) = 2,8 \%$
		$1/6 * 5/6$	$P(\hat{A}) = 13,9 \%$
5/6	$P(\hat{A}) = 83,3 \%$	$1/6 * 1/6$	$P(A) = 13,9 \%$
		$1/6 * 5/6$	$P(\hat{A}) = 69,4 \%$
100 %		100 %	

Av detta kan vi utläsa: om den första tärningen blir en trea så är sannolikheten att den andra också blir en trea 2,8 %. Att inte få tre på varken det första eller andra slaget har sannolikheten 69,4 %. Slutligen,

att få tre på åtminstone ett av slagen har sannolikheten 13,9 %.

Här gäller att det första slaget skall vara sex och det andra kan vara fyra eller mer.

Första slaget		Andra slaget	
1/6	$P(A) = 16,7 \%$	$1/6 * 3/6$	$P(A) = 8,3 \%$
		$1/6 * 3/6$	$P(\hat{A}) = 8,3 \%$
5/6	$P(\hat{A}) = 83,3 \%$	$1/6 * 3/6$	$P(A) = 41,7 \%$
		$1/6 * 3/6$	$P(\hat{A}) = 41,7 \%$
100 %		100 %	

Så här går det att leka med siffror tills det är bevisat intill sista decimal att nästa tärningskast blir ett visst tal. Och i teorin stämmer det. Fast enligt ovannämnda "de relativa frekvensernas teori" så kvittar det vad oddsen är, den stämmer ändå inte förän efter ett stort antal tärningsslag.

Under ett parti, t.ex. Monopol kastas det ett hundratal slag. Det är alltså ingen idé att hoppas på att "Nu har jag slagit en

massa ettor så nu måste det bli en sexa." Det kastas för få tärningsslag under ett spel för att det ska ge resultat på slumpen. Därför, nästa gång du ska slå ett tärningsslag; tänk inte på sannolikhet eller fördelningsmönster, Bara slå och lämna allt åt slumpen.

TEXT TOMMY ANTONSSON
ILLUSTRATION HENRIK PETERSSEN



Zombies!!!

Brädspel från 2001, designer Todd Breitenstein och Dave Aikins, producent Journeyman Press, 2-6 spelare, speltid 60 minuter.

Spela en klassisk zombiefilm!

En låda med hundra(!) plastzombies, sex karaktärsfigurer (alla likadana men med hagelgevär...mmmmm), en hög med



kort, spelplan samt tärningar är vad man får.

Spelplanen består av 30 kartbitar som representerar en stad, de går att bygga ihop på en oändligt många sätt, och målet är att hinna först till helikopterplattan. På sin väg dit möter man zombies (faktiskt så räcker hundra knappt till) och undersöker byggnader efter vapen och extra liv. Spelet tar runt 2 timmar att spela och är årets roligaste köp!

JOHAN HECTOR



Lost Cities

Kortspel från 1999, designer Reiner Knizia, producent Kosmos och Rio Grande Games, 2 spelare, speltid 30 minuter.



Ett väldigt enkelt kortspel för två spelare, där varje spelare ska samla ihop flest poäng innan korten tar slut. Poängen samlar man ihop färgvis (expeditionstyper), men man får enbart spela korten i stigande ordning och varje påbörjad expedition (färg)

måste uppnå minst 20 poäng innan spelet är slut, för annars går expeditionen back.

Det finns också en bunt förhandlingskort, som dubblar expeditionsvärdet. Dessa kan enbart spelas ut innan expeditionen påbörjats, så man bör därför vara riktigt säker på att expeditionen går i land och inte istället står med dubbla utgifter.

Liksom Knizias övriga spel, känner man ganska snabbt igen utformningen och det strategiska tänkandet. Allt som allt ett kul spel, som det tyvärr bara kan vara två spelare på.

DANIEL ROOS

Reiner Knizia's Kingdoms

Ursprungstitel Auf Heller und Pfennig, producerat 1994, designer Reiner Knizia, 2-4 spelare, speltid 45 minuter.



Ytterligare ett tyskt kvalitetsspel byggt på en väldigt enkel spelidé, som ändå är väldigt strategiskt och svårbemästrat.

Spelplanen är på 6 x 6 rutor och spelarna turas om att i tur och ordning spela ut antingen landskapsbrickor eller egna slott. Varje landskapsbricka har ett värde

mellan +6 till -6 och slotten får räkna till sig dessa värden lodrätt och vågrätt. Flest poäng efter att alla brickor spelats ut vinner omgången. Ett spelparti består i sin tur av tre omgångar.

Det handlar alltså om att spela ut sina slott vid rätt tillfälle utan att vänta för länge, då man annars kan bli helt utan poäng eller vara för våghalsig, då motståndaren kan straffa raderna med negativa poäng.

För att komplicera det hela lite extra kan man välja att spela ut olika sorters slott, som multiplicerar det totala värdet i raderna mellan 1-4 gånger. Detta gäller dock även minuspoängen. Bland landskapsbrickorna finns det också en drake som tar bort alla positiva poäng i



raden, en guldgruva som dubblar alla poäng och två berg som skär av raderna.

Kingdoms är ett snabbspel och intressant spel för korta spelpass.

DANIEL ROOS

Corsairs

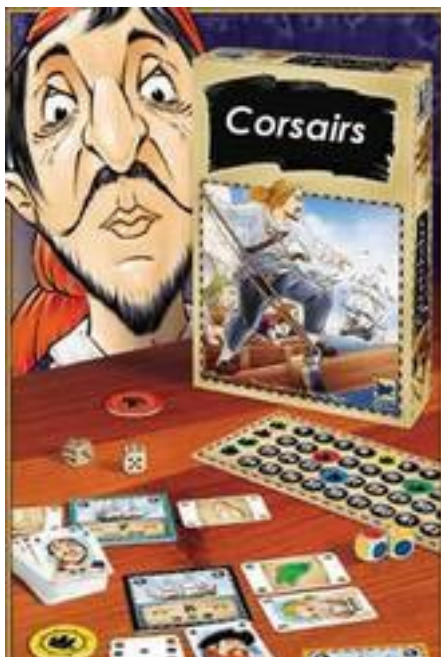
Ursprungstitel Störtebeker, från 2000, designers Thorsten Lopmann och Andreas Wetter, Rio Grande Games, 2-4 spelare, speltid 60 minuter.



Ett piratspel som dock har väldigt lite med pirater att göra. Liksom många andra temaspel använder det istället temat som täckmantel för en spelmekanik. Här blir det bara så frånvänt och ologiskt i piratsammanhanget att det bara känns fel.

För i likhet med nya *Lord of the Rings*-spelet så lägger man till slut en mängd brickor och kort utan att bry sig om vad detta egentligen skulle symbolisera i spelvärlden.

Det finns fortfarande skepp att erövra, men detta gör man genom att först spela ut rätt typ av frakt på sin sida av skeppet, för att sedan försöka ta över det när man uppnått rätt resurser på sin kant. Sedan kan man också försöka skjuta bort motståndarens försök att spela upp samma godsvaror på sin kant av skeppet.



Här slutar dock parallellerna med pirater och man funderar istället över hur de lyckats misslyckas så mycket med speldesignen. Spelet känns dock inte helt bortkastat utan kan säkerligen vara underhållande under rätt omständigheter.

DANIEL ROOS

Steve Jackson Games stödjer Irakkriget

SJG har genom ett pressrelease på deras egen hemsida erkänt att de stödde USAs krig mot Irak den 5 maj genom att donera 5.000 spel till de amerikanska trupperna. De donerade spelen inkluderade bland annat deras kända spel Car Wars, Chez Greek, X-Bugs och Chez Grunt.

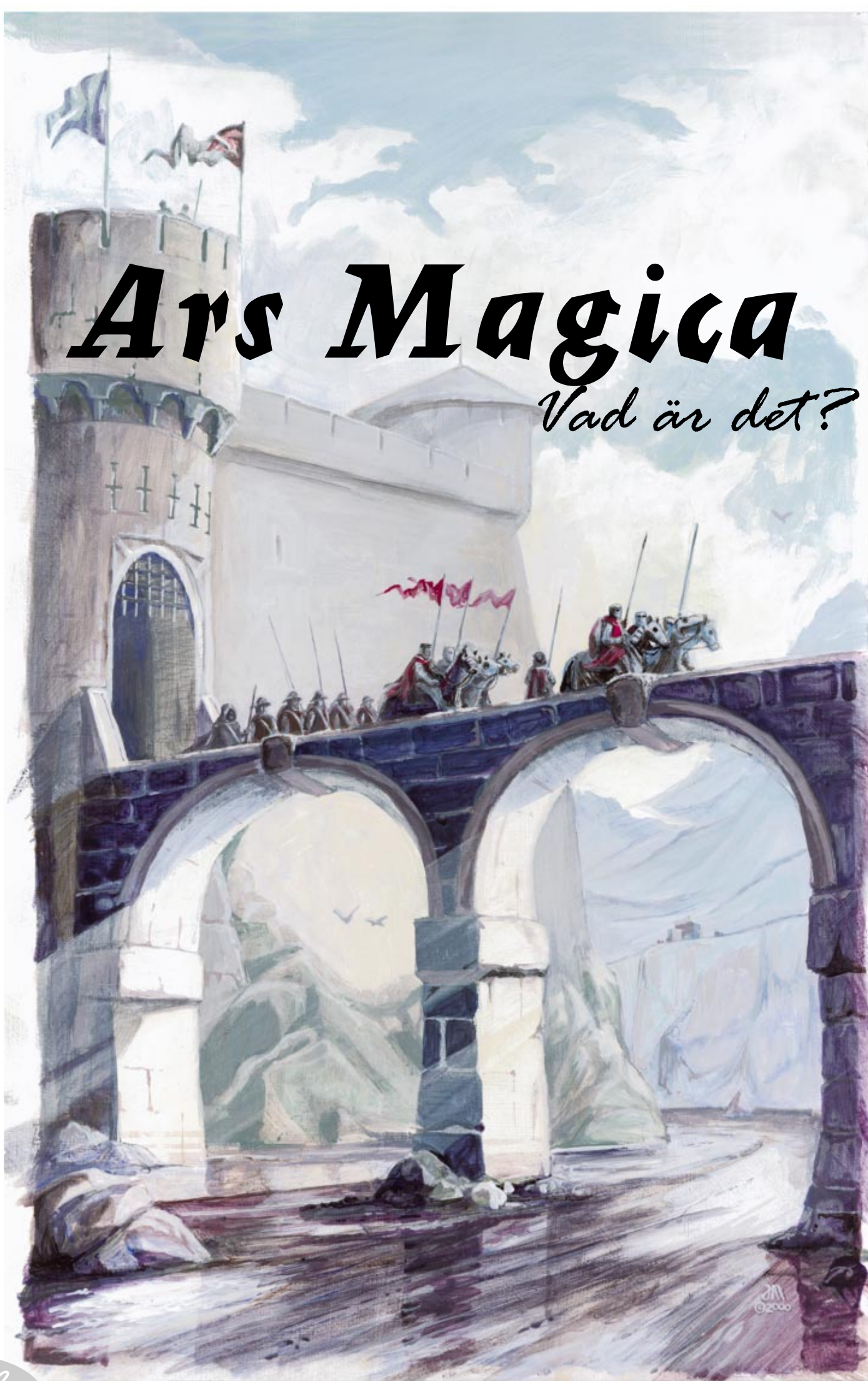
Detta kan säkert omvandlas till bra PR på hemmaplan, men i Sverige har inbitna spelare börjat bojkotta spelbolaget för sina handlingar. En svensk spelare gick till och med så långt att han citerade Nürnberg-tribunalen angående krigsföring i ett öppet brev till SJG.

"To initiate a war of aggression, therefore, is not only an international crime, it is the supreme international crime differing only from other crimes in that it contains within itself the accumulated evil of the whole."

Detta är verkligen ord och inga visor om hur olagligt det faktiskt är att starta krig.

Ars Magica

Vad är det?





I samband med att Atlas Games nu släpper Ars Magica fritt för gratis nedladdning på nätet, så tänkte vi att spelet också förtjänade lite extra uppmärksamhet genom en artikel i THCN. Det är inte var dag ett så stort och välkänt rollspel blir fullkomligt gratis.

Ars Magica är ett rollspel som börjar få några år och utgåvor på nacken nu. För egen del började jag spela med andra utgåvan i början av 90-talet. Det var en otroligt stimulerande upplevelse. Det som vid första anblicken fascinerade mest var att det handlade om vad som brukar betecknas som "low fantasy", när man samtidigt spelade otroligt mäktiga magiker. Då jag redan är frälst av spelet sedan länge, kan detta inte bli tal om en recension av spelet - det skulle i sådana fall förfalla till ren propaganda. Jag håller mig till att beskriva spelet för dem som inte har spelat det ännu.

Ja vad skall man säga. Det hela utspelar sig i den mytiska medeltiden. Det vill säga att saker och ting folk trodde på under den historiska (n.b.) medeltiden faktiskt är sanna i Ars Magica. Magi fungerar, det finns troll i skogen, gud(-ar) kan ingripa, vargar är som regel farliga bestar och så vidare. Sedan spår man på med andra myter och sådan fiktion som man tycker passar i det mytiska Europa.

Det som är centralt i spelet är dock en ordern av magiker, Hermes Ordern - som sitt namn till trots inte är grekisk till sitt ursprung - det är en magiordern av huvudsakligen romersk härkomst. Deras magiska krafter följer vissa grundantaganden kring vad som var vetenskap då (antikt vetande om elementen är ett exempel).

Det som gör Ars Magica så överlägset bra är emellertid att magisystemet är väldigt fritt, komplext, inte helt svårt, samt baserat på en snygg historisk plattform. En

nybörjarmagiker är extremt farlig. Inget tjafs med första nivåns magiker som hårdpluggar sin Magiska Missil vid lägerelden. I Ars Magica vet varje bonde att magiker är skitfarliga, det är de med, hela högen - om de vill. Det finns helt enkelt inga puttemagiker.

Magin är uppdelad i två led, vad man gör med saker och vad för saker man påverkar. Det finns 5 stycken "Techniques", det är olika sätt att påverka saker och ting: att uppfatta (Intellego), att förstöra (Perdo), att göra (Creo), att förändra (Muto), att styra (Rego). Sedan finns det 10 olika former (Forms) att påverka. Däribland de fyra elementen, samt Corpus (människokroppen), Mentem (Intellektet) och Vim (kraft, magi).

Sedan spelar varje spelare åtminstone två olika rollfigurer, men inte samtidigt. Den ena är magikern, den andra är spelarens följeslagare, "companion". Denne companion heter så därför att denne främst är en specialist som är hjälptrupp till magikerna. Sedan finns det "groggs" med, magislang för

kanonmat. Det är en grupp av omäktiga PC:s som man kan spela lite grann med aviganden, ofta roligt det med. Nu finns det ingen balans mellan de tre typerna av rollfigurer. Magikern är som sagt väldigt mäktig. Ens companion är bra mycket mäktigare än en grog. Detta är ju en sorts orättvisa. Man kan kanske spåra en viss form av elitism i detta med om man så vill, alla rollfigursklasser har inte samma förutsättningar. Denna elitism är dock enbart en rollspelsföreteelse, inte en som påverkar spelarna. Alla spelare har dels en egen companion och en magiker. Groggarna är som regel inte personliga, man plockar med en grupp sådana som man tycker passar, de är gemensamma för alla spelare. Groggarna rollspelas efter tid och förmåga annars är de mest statister där de övriga två rollfigursklasserna är huvudpersoner. Spelarna skall dock i början av en berättelse bestämma om de vill spela en magiker eller en companion, man får inte spela båda.



Följeslagaren kan ha vilket yrke eller sysselsättning som helst, köpman, krigare, ja hela stället med olika rollfigurer. Dessa är knutna till PC-magikerkollektivet på ett eller annat sätt. Ja magikerna bor i ett "Covenant", eller akademi om man så vill. Man kan likna det vid ett kloster, eller borg om man vill. Följeslagarna bor ofta där och följer med magikerna när en eller två av dem skall ut på något uppdrag.

Det intressanta är att magiker egentligen inte vill äventyra. De måste då träffa bondläppar och bo obekvämt - samt det viktigaste av allt de kan inte studera magi på resande fot. En magiker lär sig inte magi genom att vara ute i stad och land och drälla. Nej magi lär man sig genom studier, något man gör i det gemensamma biblioteket eller sitt eget labb - det vill säga hemma. Detta är en rimlig och intressant skruv med Ars Magica: äventyr är fult och trist - bättre är att sitta hemma och läsa.

Att det rör sig om det mytiska Europa gör att man har mängder med bakgrundsböcker och andra beskrivningar av världen. Det är också mycket lätt att engagera sig för en situation eller kulturell egenhet. Att propagera för det påhittade Zwaddo-imperiets svunna skönhet och makt är mycket krävande, jämfört med att säga att inredningen i palatset är romersk (till detta kommer att man lär sig mycket nyttiga historiska fakta).

Ars Magica har gjort ett par turer över olika företag, Lion Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast och nu Atlas Games. De sistnämnda är delvis folk som utvecklade spelet för Lion Rampant. White Wolfs tredje utgåva är allmänt illa omtyckt av Ars Magica-fansen över världen. Den som vill kontrollera kan berömma utgåvan på Ars Magica-listan på nätet, ta med asbestdräkt. Saken var den, förutom White Wolfs vanliga svagheter, att World of Darkness-världen inte handlar om det medeltida paradigmet som Ars Magica egentligen bygger på. I korthet, det fanns redan en idé om vad Ars Magica handlade om. Exempelvis blev det alldeles för mycket demoner som härjade i alla möjliga sammanhang, oavsett spelets ursprungliga idé. Nu är spelet tillbaka i hamn igen, det görs fans för fans, vilket är kul. Till på köpet har en stor del av konstruktörerna professionell kunskap om den värld det handlar om, exempelvis är Line Editor för Ars Magica filosofie doktor i filosofi från Cambridge.

Den nuvarande utgåvan av Ars Magica har de goda människorna på Atlas Games lagt ut på sin hemsida som gratis pdf-fil. Till årsskiftet 2004/05 kommer den länge emotsedda utgåva nummer fem att komma ut till Ars Magica. Den fjärde utgåvan låg i



skarven mellan WotC och Atlas Games, den var således inte helt i de sistnämndas smak. De goda människorna på Atlas Games har för närvarande lagt ut den nuvarande utgåvan på nätet för att försöka sig på lite propaganda för detta förträffliga system och spel, allt inför den nya utgåvan. På Atlas Games hemsida finns också en del nybörjaräventyr som gratis pdf-filer. Atlas Games är ett föredöme i en bransch som inte alltid har satt kvalitet och kunden i första rummet. Så mina slutord är, ladda ned reglerna och ett par äventyr. Sätt dig ned och läs igenom systemet, få några bekanta att göra rollfigurer. Det är helt gratis att fastna för detta fantastiska rollspel.

TEXT HÅKAN GUNNERIUSSON
MÅLNINGAR JEFF MENGES
TECKNING JOHN SCOTELLO

Ladda hem Ars Magica

Grundboken och en del andra böcker till Ars Magica kan laddas ned som PDF genom följande länk:

www.atlas-games.com/arsmagica/free

Nedladdningen för regelboken är lite klurig, då man först måste registrera sig på en tredjeparts hemsida, där man sedan "köper" boken till det billiga priset noll dollar. När man sedan checkar ut med sin e-kundkorg, så får man länken till nedladdningen emailad till sig.

Sverok rekordstort!

Det inrapporterade antalet medlemmar för år 2002 har uppgetts till 34.000. Detta är rekord i förbundets historia!



Rise of Nations

Real Time Strategy från 2003, Big Huge Games och Microsoft Games, enspelarkampanjer och upp till åtta spelare via multiplayer. Systemkrav: Windows XP/2000/ME/98, 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D-kort.

Jag som hatar Microsoft som bolag, men har ändå en tendens att fastna för de spel de lanserar... Gång på gång...

Först var det *Age of Empires* och alla dess efterföljare och nu har jag gjort det igen. Spelet har exakt samma princip, dock mera komplext.

Man tar sig an en av 18 unika nationer/folkslag och ska helt enkelt använda dess specialenheter och styrkor för att dänga sina motståndare till obefintlighet.

Civilisationen börjar i forntiden och sedan tar man sig fram till Informationsåldern.



Detta symboliseras av 8 epoker där 6000 år ska gå av spinn.

Till skillnad från *Age of Mythology* (senaste "Age of" klonen) så verkar man faktiskt ha tänkt på att behålla grunden från dom andra spelen och dessutom uppdatera alla smådetaljer som man inte direkt kunnat ta på. AI:n känns något bättre och så vidare.

I single player kan man bland annat spela "Conquer the world" kampanjer av enklare sorten, där man får bonusresurser/actions som man kan spela ut inför ett slag och så vidare.

Spelet går ganska smidigt och funkar smärtfritt över nätverk även med en seg laptop så det torde passa även halvtaskiga burkar.

Jag får en känsla av att man tagit sig ur värsta "age of" trasket och äntligen tagit in lite influenser utifrån. Jag får "vibbar" av *Civ2*, *Alpha Centauri* (spel vilka delar av Big Huge gänget också utvecklat), *Risk* och *Settlers* där jag spelar, samtidigt som gränssnittet är tillräckligt likt det man är van vid - mycket bekvämt.

Välkomna detaljer som man inte sett tidigare är (om man bortser från teknologin) är spioneri, diplomati, nationsgränser, ny handel, och massor av olika unika resurser.

Jag har inte hårdtestat spelet, så därför är jag försiktig i mitt prisande och sätter ett något lågt betyg. Om det här spelet håller i längden också så kommer mitt omdöme av det att höjas ett snäpp eller två.

FRANK ISAKSSON

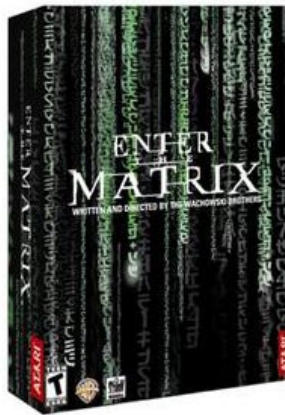
Enter The Matrix

FPS från 2003 till PC, PS2 och Xbox. Skapat av Wachowski Brothers och Atari.

Hederliga gamla Atari släpper här en höjdartitel, som både är författad och regisserad av Wachowski Brothers och det märks. För till skillnad från många andra dataspel baserade på filmer, så löper detta spel väldigt nära plotten i filmen utan att bli en direkt kopia av filmen. I stället har man fyllt ut spelet med en bunt högkvalitativa filmsekvenser med samma skådespelare (även agent Smith (Hugo Weaving), Neo (Keanu Reeves), Trinity (Carrie-Anne Moss) och Morpheus (Lawrence Fishburne) är med) som i *Matrix: Reloaded*, fast som här bygger upp handlingen för spelet.

Det känns som bröderna Wachowski kommit på det mest ultimata pr-tricket, genom att helt enkelt enbart släppa bitar att storyn i filmen, animatrix och spelet för att tillsammans göra en helhet.

Man kan i spelet välja att gestalta aningen *Ghost* eller *Naiobe* under deras egna uppdrag samtidigt som Trinity och Neo leker stålmannen någon annan stans. Det roliga med detta val är att även om Naiobe och Ghosts ibland samarbetar, så är det



förövrigt två helt olika spelbanor, så när man klarat av den ena kan man spela igenom den andra.

En annan kreativ detalj är att fuskandet (hackandet) gjorts till en del av spelet. Man får nämligen som ett tredje spelalternativ välja att hacka banor man spelar, genom att försöka ändra i koden för Matrix och det är ett helt eget spel i sig, fast då genom ett DOS-liknande interface mot en superdator. Där man kan bla ändra gravitationen och andra fysikaliska parametrar om man är skicklig, eller helt enkelt tillskriva weapon drops för sin spelarkaraktär. Det sistnämnda är nästa oundgängligt för att klara av vissa banor, om man inte också kombinerar det med att tex hacka till sig en tung kulspruta.

Utöver detta kan man också komma över blue prints för banorna, prata med andra användare eller ladda ner ljudsändningar från Morpheus.

Det finns alltså många timmars spelande och hackande att hämta från detta spel, och inte minst trailern för *Matrix: Revolutions* i slutet gör spelet värt att spela för Matrixfans som mig själv. Dock så innehåller inte själva spelmotorn så mycket nytt i sig självt, mer än en bullet time-funktion, som vi numera också känner igen från *Max Payne* och en hel del väldigt snygga stridsrörelser.

DANIEL ROOS

Indiana Jones and the Emperors Tomb

Tombräiderklon från 2003 producerat av LucasArt, Systemkrav: Windows 98/Me/2000/XP, Pentium III 733 MHz, 128 MB RAM, 3D-kort.



Den gamla filmhjälten Indy är tillbaka för att puckla på ett gäng ockulta nazister ytterligare en gång. Det har skapats ett otal spelversioner av Indiana Jones sedan första filmen gick upp på biograferna, men detta spelet är troligtvis det mest actioninriktade. För de som tänker *Tomb Raider*, så är ni inne på helt rätt spår. Ska sanningen fram så är det bara att ersätta *Lara Croft* med en skäggstubbig man med oxpiska och vips har ni konceptet klart. Båda är ju arkeologer av den lite mer handgripliga sorten och det märks att Indy passar väl in även som *Tomb Raider*klon. Dock så faller spelet på en del tekniska detaljer som krånglig styrning, konstiga kameravinklar och föråldrad grafik. Kan man bara ha överseende med detta, så rekommenderar jag ändå spelet till alla som inte har något emot att återvända till lite actionarkeologi med allas vår doktor Jones.

DANIEL ROOS

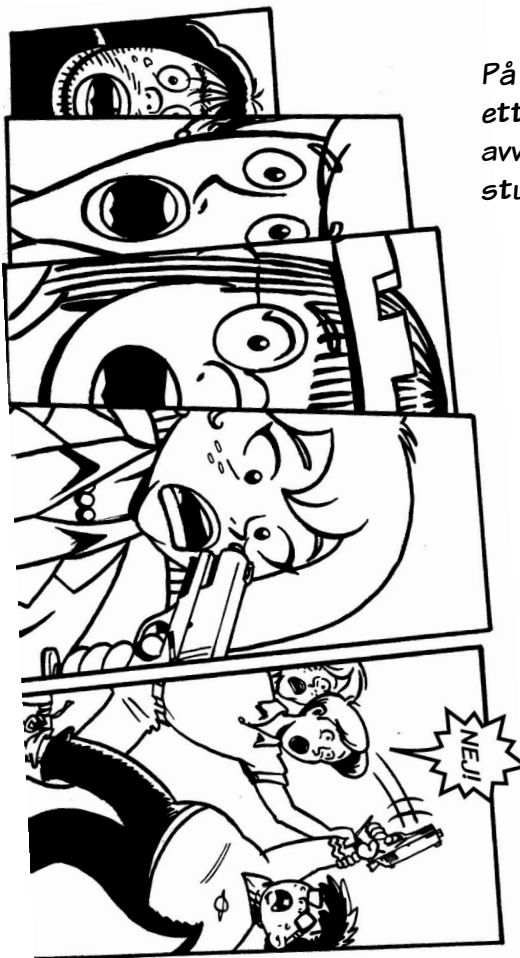
FANS!

Andra delen

Herring Cans exklusiva serie fortsätter, men kommer ni ihåg vad som hände i första avsnittet?

På ett sf-konvent blev legendariska Dotty från Startec anfallen av ett okänt fan beväpnat med en riktig laserpistol. Anfallaren avväpnades dock snabbt av Dotty själv, som utfört sina egna stunts i TV-serien.

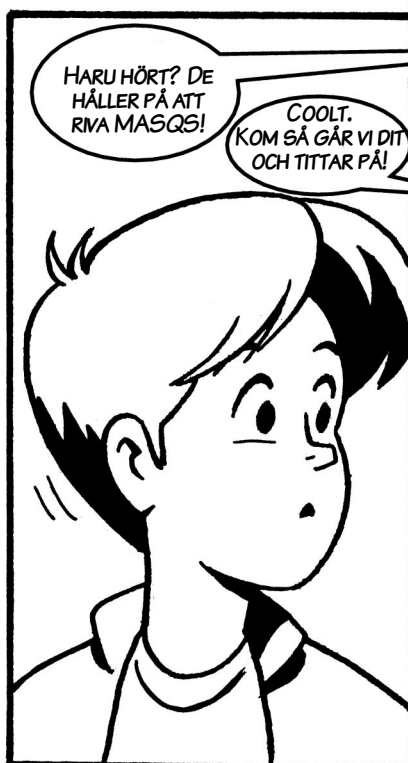
Senare i Science fictionklubben diskuterades händelserna, men debatterna fastnade i anklagelser om att hypoteserna var lika långsökta som agent Mulders.



Under en karaktärstolkning i kostymbutiken, stöter Katherine och Will på något oväntat.

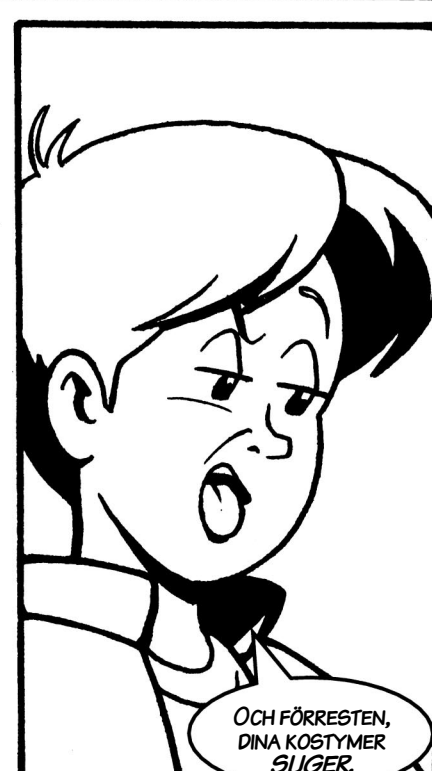
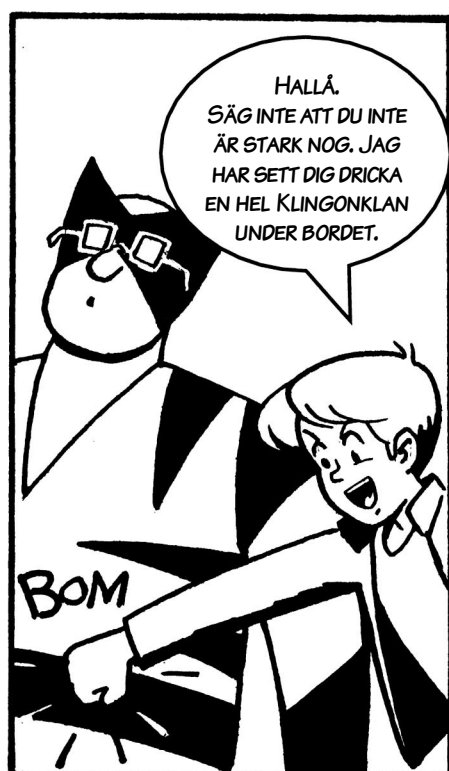
Vi lämnade sedan journalisten Cochran i ett karriärsdilemma då hon beordrats ledig efter hennes rapport från science fictionkonventet...

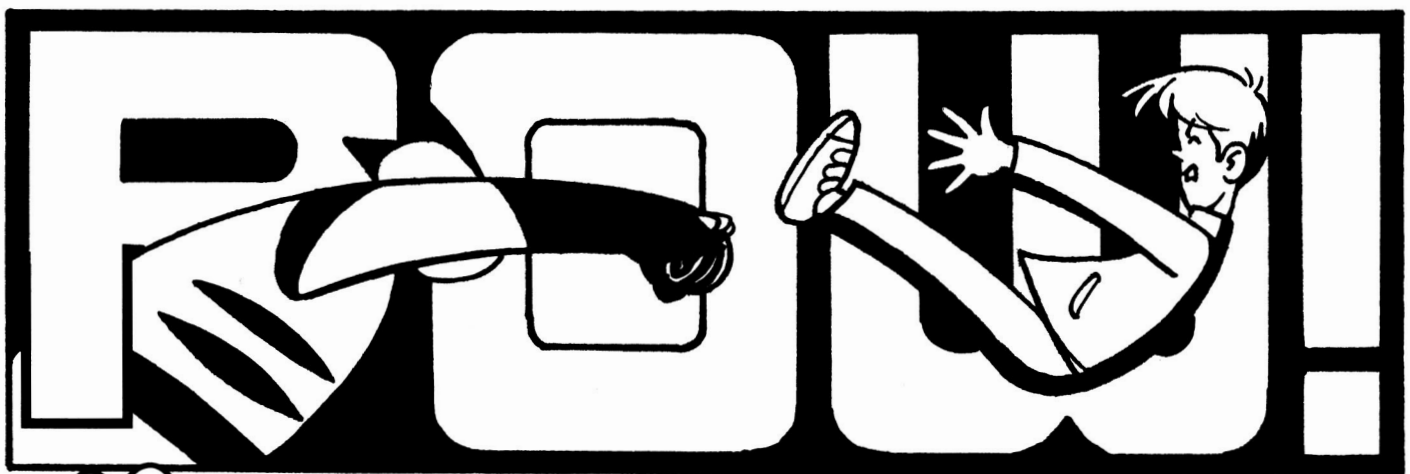


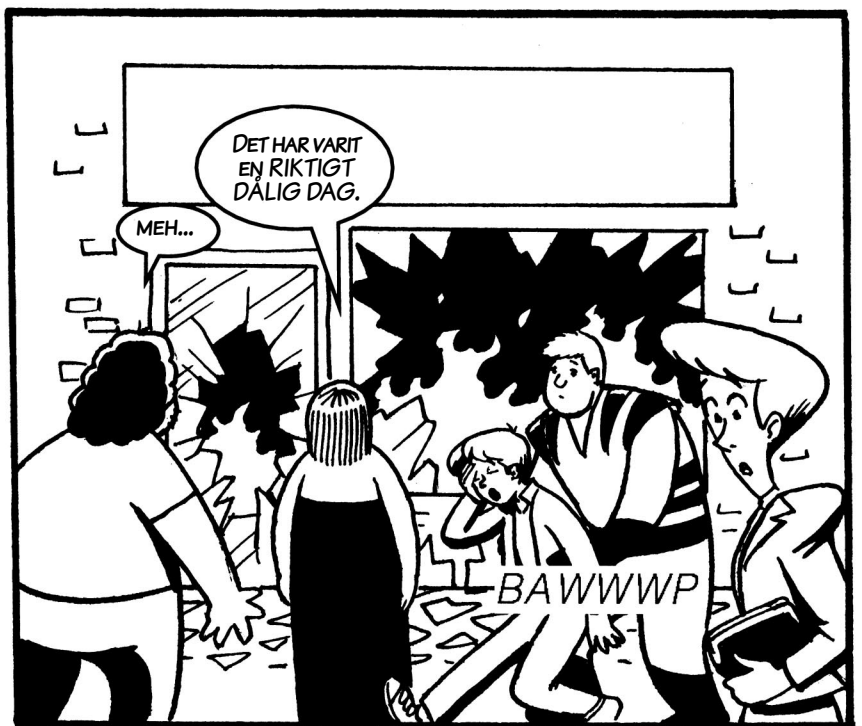


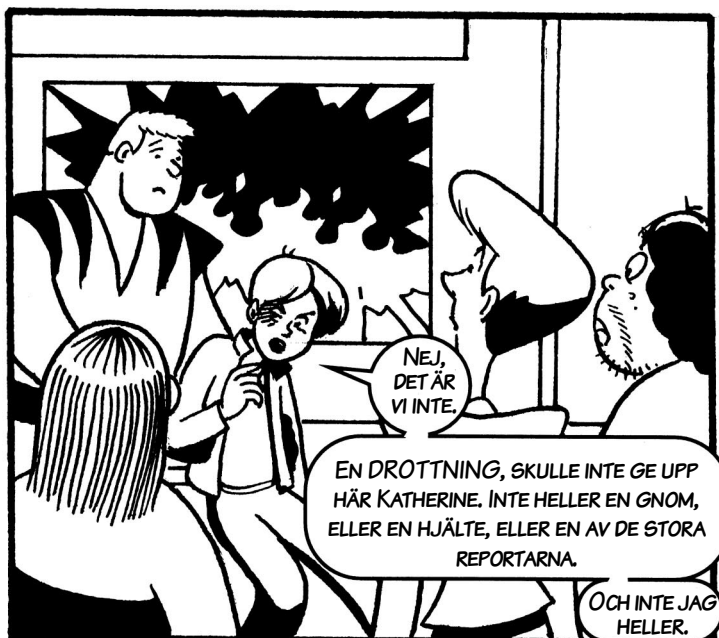


HEH HEH HHEH HEHEHEHEH HEHHEH HEH HHEH HEHEHEHEHEH HEH HEH HEHEH HEH













T CAMPBELL - HANDLING OCH DIALOG
JASON WALTRIP - BLÄCK OCH BLYERTS
JOHAN JONSSON - ÖVERSÄTTNING
DANIEL ROOS - REDIGERING

ETT STORT TACK TILL CAMPBELL FÖR TILLSTÅNDET
ATT ANVÄNDA HANS SERIE I THE HERRING CAN.

KALENDARIUM

6 Sep	7 Sep	Friendly Fire	Krigsspelskonvent	Linköping
12 Sep	14 Sep	Gudens Märke	Medeltida fantasy	Hallsberg
13 Sep	14 Sep	Vila i Frid	Såpa	Malmköping
19 Sep	21 Sep	Tjotabrötlajvet	Fantasylajv	Kommer snart
25 Sep	28 Sep	Ett Hjärta av sten	Astrid Lindgrenlajv	Utanför Ågesta,
			Medeltid/fantasy	1 mil söder om Stockholm.
3 Okt	5 Okt	Ondskans Följe	Fantasylajv	Stockholm
3 Okt	5 Okt	När Rosor Dör	Saga/Skräck	Älvsbyn
11 Okt	12 Okt	Höstgästbud	Fantasy	Stockholm
20 Okt	26 Okt	Mellan himmel och hav	Dramalajv	Stockholm
23 Okt	25 Okt	SillyCon 12	Spelkonvent	Mora
25 Okt	29 Okt	Höstsånger i Siagård	Fantasylajv	Ronneby
30 Okt	2 Nov	Skuggans Svek	High Fantasy	Karlskrona
31 Okt	2 Nov	BSK 21	Spelkonvent	Borås
31 Okt	2 Nov	NordKon	Spelkonvent	Luleå
6 Nov	9 Nov	Sagal	Fantasylajv	Stockholm
27 Dec	28 Dec	Vintergästbud	Fantasy	Stockholm

2004

3 Jan	5 Jan	CalCon	Spelkonvent	Kalmar
12 Apr	14 Apr	Operation Barbarossa	Lajv m Paintballinslag	Norra Stockholm
16 Apr	18 Apr	Ladigens ting	Lowfantasy	Ludvika
Maj		Vårskogen- mörkrets intrång	Medeltid-fantasy	Nyköping
20 Maj	23 Maj	Cesium-137	Post-apokalyps	Borås
Jun	Jul	Furstarna	Fantasy	Stockholm
Jul	Aug	Sagor från Mörkby	HighFantasy/Medeltid	Jönköping
1 Jul	4 Jul	Kastaria 2004	Sagoinspirerat	Karlskoga
			stämningslajv	
15 Jul	18 Jul	År två: Band av glas	Fantasy	Ludvika
22 Jul	25 Jul	Med Svek i Hjärtat	Fair Norse Fantasylajv	Blekinge
23 Jul	25 Jul	Durnea IV	Fantasy/Medeltid	Halmstad
28 Jul	1 Aug	Förbundet	Fantasy	Ludvika/Dalarna
28 Jul	31 Jul	Bistremark: Orosmoln över Struve	Folketro	Gotland
Augusti		Striden - Smak av stål	Medeltidslajv	Örebrotrakten
				(förmodligen)
6 Aug	8 Aug	Eldens Gryning	Fantasy Lajv	Ludvika/Dalarna
8 Aug	10 Aug	Diabolo	Svartfolks lajv	Dalarna

2005

Juli	Svart Himmel	Högtravande	Mälardalen någonstans
		stämningsfantasy	- tips mottages

För senaste nytt och kontinuerlig uppdatering av kommande arrangemang rekommenderar vi Det interaktiva kalendariet.

www.ost.sverok.se/kalendarium

Där finner ni även mer information om de enskilda arrangemangen.



B Förenings Post

Avsändare:
Sverok Öst
Box 207
551 14 Jönköping

Porto Betalt



Nyhet!

Nu finns alla tabeller du behöver samlade i Mutants spelledarskärm. Utöver detta får du i skärmen också en ny kul fyndtabell och ett komplett äventyr. **125 kr**

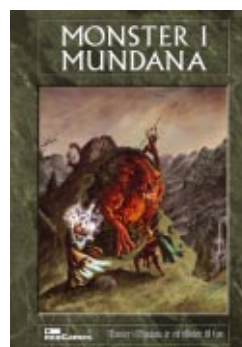


Nyhet!

"Quest for the Dragon Lords"™ is a beautifully illustrated board game that pits player against player to conquer the known world. **699 kr**



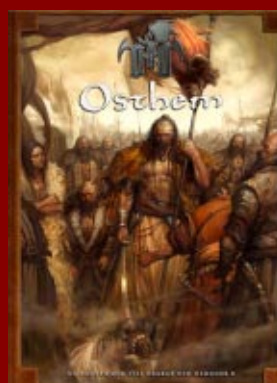
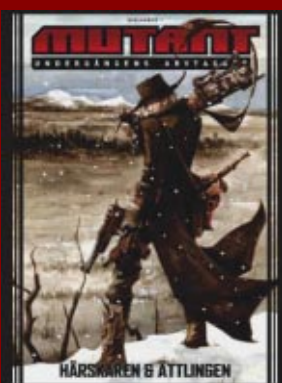
The Hell Game



Monster i Mundana



Vapenmästaren



Rolemaster

Arms Law (2003 version)	149kr
Fire & Ice.....	229kr
Mentalism Companion	245kr
Fantasy Role Playing	299kr
Spacemaster	
Equipment Manual	199kr
Robotics Manual	199kr
Races & Cultures	239kr
Blaster Law	229kr

Lord Of The Ring

Core Book RPG LotR	385kr
Moria Boxed Set	345kr
Maps Of Middle-earth	359kr
The Fellowship of the Ring	
Sourcebook	289kr
Narrators Screen LotR	195kr
Heros Journal	98kr

Dragonball Z

Android Saga	199kr
The Frieza Saga	205kr
The Ultimate Power	240kr
MechWarrior	
Dark Age Starter Set	219kr
Dark Age Booster Box	105kr
Death From Above Booster	105kr
Fire For Effect Booster	105kr

www.gamersvault.nu

Vi förlänger erbjudandet på Eon II Box och Neotech Boxen till endast 249 kr st. Mer information finns i butiken