ANSLAGSTAVLAN

BULLE?

Du som ej fått denna tidning har nog inte betalt din medlems-avgift.

Gör det.

För din egen skull.

MISSA INTE
OERNCON IV
2-4 MARS 1990

Som G&B-medlem (betalande...) har du nu rabatt hos Titan. Rabatten är 15% på postorder över 300 gp, 10% under. Ingen postförskottsavgift över 450 gp. I butiken får du 10% (ej på konvent)

Du måste ange ditt medlemsnummer eller visa medlemskortet vid köp!

TITAN GAMES

We play by the rules

GIBRALTARGATAN 22
Box 19040
400 12 GÖTEBORG
031 - 81 12 15

ÖPPETTIDER:
Måndag - Fredag 11.00 - 18.00
Lunchstängt 13.30 - 14 30
Lördag 11.00 - 14.00

DE HERRING GAN

Medlemstidning för Gameboards & Broadswords

Nr 5 1989

1 miljard människor kan inte ha fel !!

Läs sillburken du också !

JULNUMMER

Redaktionens Reaktion

Vi har äntligen fått in en lösning till vårt korsord i HC3. Den legendariske Henrik Cederberg i Uppsala har sänt in rätt lösning och vinner därmed ett PRIS!

Eftersom vi skickade in korsordet till Rubikon när vi trodde att ingen skulle lösa det måste vi dröja ett tag med att publicera den rätta lösningen.

Under tiden kan ju Du prova att lösa det. Enligt Henrik är det inte speciellt svårt, i alla fall inte om man läst 70 p engelska och hållit på med AD&D i 6 år.

En annan sak som inte kommer med är rankinglistan. Det har bara kommit in två resultat på den här korta tiden, så vi väntar till nästa nummer med den.

HC4 har enligt utsaga inte kommit fram till fler än ett fåtal sydmedlemmar. Eftersom vi skickade ut tidningen till fyrtioen stycken måste det hänt något hos posten. Om ni som inte fick förra numret skriver in till redaktionen så skall vi se till att ni får det.

Trots rekordsnabb utgivningstakt på en och en halv månad lyckades vi fylla detta nummer också. Det är väldigt stimulerande att göra sillburken när man har material till en tidning, 45 dagar efter förra utan att be om mera än en artikel (Sekreterarens ruta, vilket räckte med ett telefonsamtal).

Som ni kanske ser i detta nummer har vi lärt oss både scannerprogram och bildretuscheringsprogram.

Det skulle dock vara glädjande att se lite andra illustrationer gjorda av klubbmedlemmar. En bild är inte datortillverkad och den är gjord av Jan Jäger som inte är medlem.

Fram med papper och penna.

Skriv, rita, måla, skissa, njut och var glad!!!

Deadline: 16 februari 1990

Lars & Leif

"The Herring Can" är Gameboards & Broadswords medlemstidning och utkommer troligtvis ca. ungefär sex till åtta gånger per år eller nåt sånt kanske. Ansvariga utgivare och redaktörer är Leif Lundberg och Lars Petrus.

Illustrationerna scannade eller funna i olika Macintoshar samt en ritad av Jan Jäger (sid 19).

Material till tidningen kan skickas till:

"The Herring Can"
c/o Lars Petrus
Gustafsvägen 4
171 49 Solna

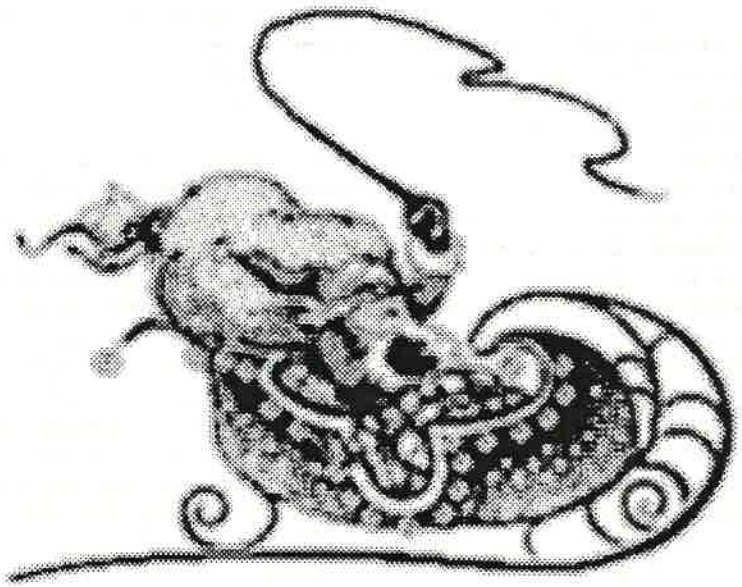
Vi vill helst ha artiklar inskickade per diskett i Macintosh- eller MS-DOS-format. Amiga eller Atari går också bra. Texterna bör helst vara sparade i ASCII-format (ring om du undrar). Om ingen dator finns att tillgå föredrar vi maskinskrivna manus, så vi kan låta vår textscanner läsa dem.

Vi tar gärna emot foton och andra bilder. Vi skickar självklart tillbaks foton och disketter tillsammans med din HC, om vi inte råkar glömma det.

Våra telefonnummer är: Leif (08 - 666 02 99) eller Lars (08 - 276 476). Vi har båda telefonsvarare och är ogifta.

INNEHÅLL:

2) **Redaktionens Reaktion** - *Lars och Leif*
Vi har det lite lättare nuförtiden ska ni veta!
4) **Konvent och rollspelsbedömningar** - *Henrik Cederberg, Uppsala*
Synpunkter från riksförbundet?
5) **OERNCON IV** - *Leif Lundberg, Stockholm*
May the force be with it.
7) **Sveriges Roll- och konfliktspelsförbund** - *Henrik Cederberg, Uppsala*
Vad gör dom?
8) **Live Rollspel** - *Mats Bergström, Jönköping*
Ta´t lungt - Ta en TOY!
12) **Årsmöte för G&B-Syd** - *Mats Bergström, Jönköping*
Andra gången gillt!
13) **Julpysseltävlingsmästerskapen** - *Lars och Leif, El Stockholmo*
Återigen den årligen återkommande pysselsidan
14) **Sekreterarens Ruta**– *Ville Sjögren, Uppsala*
Bättre sent än aldrig
15) **Wettcon, Call of Cthulhu och rasism** - *Henrik Cederberg, Uppsala*
Antirasistisk artikel?!?
16) **Lägesrapport från Diplomacy-KM** - *Lars Petrus, Solna*
Förhandlingarna fortsätter
18) **H.P Lovecraft, del 4 av 5** - *Johan Mörén, Östersund*
Illustrerad klassiker
23) **Läsarundersökning** - *Lars & Leif*
Din chans att bli vän med redaktionen



KONVENT OCN ROLLSPELSBEDÖMNINGAR

Nej, inte en till... JODÅ! Än är inte ämnena uttömda och det känns faktiskt som att de här debatterna är vad G&B behöver för att inte stagnera. I förra HC:n pratades konventsidéer i var och varannan artikel och Håkan Elderstig vågade sig på att ifrågasätta Wettcons rollspelsbedömning. När jag läste det numret hade jag precis utnämnts till huvudansvarig för RiksCon, riksmöteskonventet i mars i Uppsala. (Se annan notis!) Det första spånandet hade börjat, nu skulle man ju äntligen få göra som man ville med ett konvent... Konventssynpunkterna i förra numret var bra på olika sätt, den skiss jag, Widde (känd från Hobbyhuset) och Chrisp (känd från Dragon's Den, ej inblandad i Palme-cirkusen) dragit upp kanske kan utgöra en röst till om hur saker och ting kan gå till.

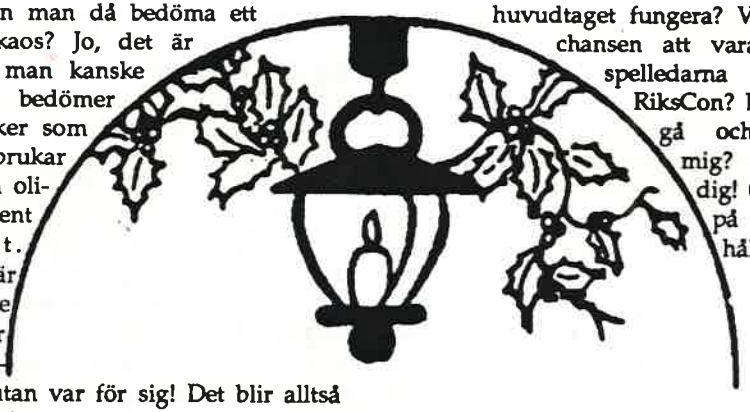
Till att börja med ska förbundsgrejerna gå först, resten pusslas in efteråt. Sedan ska det vara lite klass på det hela, och så ska det inte se ut som alla andra konvent. Klass, hur fixar man det? Jo, man ordnar en bra lokal som ligger centralt i konventsstaden. Går det som vi tror och hoppas blir det Katedralskolan - belägen mittemot Hobbyhuset... Sen så fixar man maten på ett bra sätt. Frukost serveras på skolan, arrangemanget sker med catering från en av stadens studentnationer och bör kunna bli rätt billigt. Invigningsmiddag och avslutningsmiddag serveras av studentnationer i deras festsalar. (Pampigt så det räcker och billigare än restaurangmat av samma klass.) Båda dessa middagar är alkoholfria av praktiska och policy-skäl. Värst av allt... Prisutdelningen sker från scen under själva avslutningsmiddagen. (Kan Nobelkommittén så kan vi!) Fler små detaljer finns i skissblocken, men någon karamell vill man få suga på.

Ett annorlunda konvent antydde jag, hur då? Jo till att börja med ger man mycket plats för konfliktspel, framför allt spel med relativt många deltagare. Här är tävlingarna kanske inte det viktiga, utan att folk ska få chans att lära sig och prova på nya spel. Av den anledningen spelas många spel i kortversioner. Sedan rollspel till sist, min egen ögonsten. Här är det dags för ett större experiment.

Problem med rollspel på konvent har varit, förutom bedömningsgrunder, att de flesta spelare bara spelat med sina gamla vanliga spelkompisar i sitt gamla vanliga system. Anmälningarna sker via lag och det går bara att få plats i de stora turneringarna, som är i de gamla vanliga spelen. Sen tillkommer som sagt bedömningscirkusen. Innan jag går in på nyheterna vill jag påpeka att de gamla konventsturneringarna har många goda sidor. Min och Widdes plan är bara att konstruera ett komplement. Slut med tjafset, här följer den del av planen som jag har rätt att avslöja:

En turnering, med individuell anmälan, där alla möjliga sorters rollspelssystem spelas parallellt. Alla spelar i grunden samma scenario med samma rollfigurer, oberoende av spelsystem. (Modifieringar för att passa det speciella systemet kommer givetvis att förekomma.) Spelledare värvas som sedan portionerar ut sig på sina egna favoritsystem, till vilka de själva får i uppdrag att modifiera äventyret och figurerna. Äventyret som sådant går förresten att skriva, om någon undrar. Eller gick, det är långt gånget just nu och nog färdigt när du läser det här. (Det funkar alltså i miljöer som fantasyvärld, "riktig" medeltid, skräcktjugotal, Vilda västern, nutid, efter katastrofen, rymdopera eller annan SF.)

Hur kan man då bedöma ett sånt här kaos? Jo, det är lättare än man kanske tror. Man bedömer alla de saker som man brukar bedöma på olika konvent samtidigt. Poängen är att man inte bedömer dem tillsammans utan var för sig! Det blir alltså priser i effektivitet, humor, samarbetsförmåga, inlevelse, tur, rollspel osv. (Tänk dig en Oscarsutdelning...)



Nå, vad tycker ni? Kan Wettcon låta sig påverkas av de här idéerna? Kan de överhuvudtaget fungera? Vill du få chansen att vara en av spelledarna på RiksCon? Borde jag gå och hänga mig? Hör av dig! (Vart står på annat håll.)

Preben Leb... ÄH... HenriXederberG!

OERNCON IV

Hej!

Förra årets OERNCON var för första gången under G&B's regi. Tyvärr var det inte alltför många som visste det och därför hade vi det lite svårt med att få tag på arrangörer.I år tänkte vi inte låta någon undgå detta fakta.

Varför har då OERNCON blivit ett G&B konvent? Vi har varit cirka fem personer som aktivt jobbat för konventet tidigare och det har varit "ganska" jobbigt. Vi vill få in lite nytt, friskt blod bland arrangörerna vilket kan vara enklare om G&B Nord anordnar konventet. Som medlem känner man ett ansvar och en glädje att, när klubben anordnar ett konvent så skall man bara ställa upp och hjälpa till. Jag har länge hållit på med orientering och där verkligen stött på FÖRENINGSANDA (med inte bara stort F). Där jobbar cirka femtio personer minst femtio timmar var för att tävlingen skall kunna genomföras. Många är inte ens medlemmar utan har anhöriga som är det.

OERNCON I, II och III har inte varit sveriges största konvent men jag lovar, trevliga. I år känner vi dock att vi kan göra ett STÖRRE OCH BÄTTRE KONVENT än tidigare år. Vi behöver dock din hjälp!!!

Nedan följer en sammanfattning av de aktiviteter som nu har huvudarrangörer. På ett kvalitetskonvent krävs dock att arrangören håller med DM´ar. Jag vill därför att du som kan spelleda något av de spel som följer skall höra av dig till Ulrik Ivers att du kan DM´a på OERNCON IV. STÄLL UPP och du kommer att få vara med om att arrangera ett dunderkonvent!!

Har du idéer till ytterligare aktiviteter så skulle jag eller någon annan i OERNCON-kommitén bli jätteglad om du delade med dig av den/de!

Vi vill gärna att du hjälper till i kiosken eller på annan plats om du har möjlighet.

Samlar vi Gameboards & Broadswords kunnande och spelarglädje tror jag inte att jag överdrivit i texten ovan. HJÄLP TILL!!!

Här följer en sammanfattning av aktiviteterna:

Advanced Dungeons & Dragons

I år kommer Ville Sjögren, Henrik Lindholm och Peter Andersson att arrangera AD&D-turneringen. Ikosaedern som den kallas kommer förhoppningsvis bli en stor turnering som kräver DM´ar.

Call of Cthulhu

Peter Olausson och Johan Mörén arrangerar denna turnering för tredje året i rad. Jag vet att så gott som alla G&B´are klarar att leda en omgång. Du kommer att behövas då intresset vuxit lavinartat de senaste åren.

Diplomacy

Lars Petrus som nu håller i KM i Diplomacy kommer att anordna en turnering på OERNCON. Han blir glad om DU visar ditt intresse.

Dungeons & Dragons

Karl Sjögren återupplivar lite gammal tradition!
Skoj aktivitet som kan bli något med lite intresse från DIG!

Middle-Earth Role-Playing

Jag (Leif Lundberg) håller på med ett historiskt äventyr på ganska hög nivå.
Hör av dig så skall vi nog få spelarna nöjda.

Paranoia

Två bröder från Örnsköldsvik (Nils-Erik & Kent-Ove Lindström) skall arrangera ett paranoiaäventyr där de självklart kommer att behöva hjälp.
Intresserad?

Top Secret

Håkan Gunerliusson och Johan Edin skall i år arrangera Top Secret på OERNCON. Det kommer att bli roligt att både spela och spelleda.

Ring alltså till Ulrik Ivers (018 - 11 85 40) eftersom du verkligen vill vara med och arrangera VÄRLDENS, troligen, nordligaste konvent. Om du skall vara spelledare så måste du vara beredd att åka på speltest av det äventyr du skall leda.

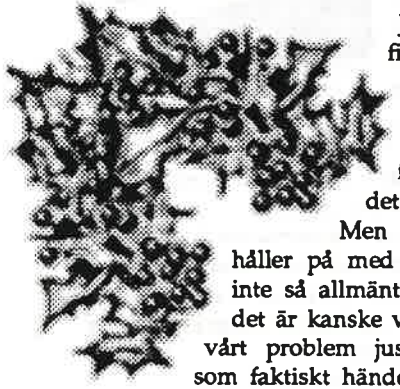
Har du frågor kan du ringa någon i kommitén:

Johan Mörén,	0640 - 207 37
Karl Sjögren,	0660 - 818 26
Leif Lundberg,	08 - 666 02 99
Ulrik Ivers,	018 - 11 85 40

På OERNCON-kommiténs vägnar

Leif Lundberg

SVERIGES ROLL- OCH KONFLIKT-SPELSFÖRBUND



Ja, att vi finns hoppas jag att alla silldyrkare fattat vid det här laget. Men vad vi håller på med är kanske inte så allmänt känt. Just det är kanske vad som är vårt problem just nu, det som faktiskt händer har inte blivit synligt än.

När ni läser det här ska förhoppningsvis vårt första förbundsutskick finnas ute. Det är tänkt att i framtiden ta formen av en Apazine (Apa = Amateur Press Association). En sådan fungerar så att olika föreningar och enskilda skickar in fanzines eller enstaka artiklar och insändare till förbundet som sedan sammanställer dessa och skickar tillbaka alltihop till var och en som skickat in något, samt andra som betalar en prenumerationsavgift. Ren förbundsinformation kommer också att finnas med. Poängen är att alla Sveriges föreningar på ett enkelt sätt kan informera varandra om vad de håller på med, samtidigt som den enskilde får tillgång till alla Sveriges rollspelsfanzines på en gång. (Om den enskilde prenumererar, d v s.) Förbundsdelen kommer bland annat att innebära konventsinformation och en fortgående spelranking som en sorts konsumentguide.

Sen håller vi också på med myndighetsbevakning, det verkade ju ett tag som att spelförbudsivrarna var på gång värre än någonsin. Nu blir det inga motioner om roll- och konfliktspel som det verkar, vilket kanske inte är vår förtjänst, men vi lär knappast ha gjort någon skada.

Ett stort projekt i framtiden är nästa riksmöte som, enligt planerna, kommer att ta formen av ett konvent som preliminärt går av stapeln helgen 16-18 mars i Uppsala. Förutom mötet kommer det att innehålla kurser i föreningsfrågor, scenarioskrivning, figurmålning och olika spel. Dessutom kommer naturligtvis att spelas, huvudsakligen konfliktspel av olika slag men också åtminstone en stor rollspelsturnering (planerna för den, liksom mer skvaller om själva konventet, finns på annan plats i burken - tror jag). Ytterligare någon rollspelsturnering kommer nog att finnas, då med "roterande spelledare". Om du är intresserad av att hjälpa till och jobba med konventet så hör av dig till mig så fort som möjligt.

Ring 018/55 34 18 (I jul: 0950/132 85) eller skriv till Börjeg 7II, 752 24 UPPSALA. Folk behövs!

Framför allt håller vi förstås på och värvar föreningar. (Känner du till någon vi kan ha missat, ge oss deras adress.) En av våra värvarmetoder är att vi fixar rabatt på inträdet på många konvent för besökare som tillhör föreningar som är förbundsanslutna.

På konventen kommer vi också sträva efter att ha ett eget bås där folk kan träffa oss förbundsnissar, få hjälp med praktiska saker eller tycka till om vad förbundet bör göra. Dessutom kan avslöjas att Palle är på gång med en informationsvideo om roll- och konfliktspel. Håll utkik, den lär bli något i hästväg!

För övrigt, hör gärna av dig och tyck till om förbundet. Vi i styrelsen är fullt medvetna om att spelare över hela landet har en massa bra idéer som vi aldrig skulle kunna komma på själva. De vill vi gärna få del av.

Eder vän i maktens monsterfyllda labyrinter - HenriXederberG

LIVE ROLLSPEL

I den här artikeln hade jag tänkt skriva några ord om live-rollspel, om vad det är och vad det inte är, samt ge några tips om hur man gör det bättre. G&B har nämligen på ett huvudstyrelsemöte lagt fram några riktlinjer efter vilka live-rollspel bör funka om G&B skall vara med och arrangera det.

Det förekommer ju ganska många missförstånd kring live-rollspel. Många tror till exempel att live-rollspel är samma sak som att gå omkring och beskjuta varandra med ärtpistoler, laserpistoler och gummiband. Eller att slå folk i huvudet med tomma cola flaskor, liggunderlag samt baseballträn. Det är det inte. Möjligtvis kan det jag räknade upp här vara samma sak som att leka/spela killer, vilket är en samling regler av Steve Jacksson, och en samlande benämning på lekar som går ut på att fiktivt ta kål på alla motspelarna, mer eller mindre handgripligt. Killer är dock inget rollspel.

Kännetäcknade för allt rollspel, även live, är att man spelar en roll. Man har med andra ord en karaktär. Sedan försöker man lösa ett antal situationer med utgångspunkt från den karaktärens egenskaper och förutsättningar. Det är mycket viktigt att komma ihåg, speciellt när man håller på med live. Annars är det lätt hänt att det hela ballar ur.

Situationerna beskrivs precis som i vanligt rollspel i förväg av ledaren i ett scenario. Naturligtvis kan man improvisera ihop ett scenario, men det blir sällan eller aldrig lika bra som om man förbereder sig lite grand. Det gäller speciellt i live rollspel som ändå är tillräckligt svåra att genomföra lyckat.

Vad skiljer nu då live rollspel från vanligt rollspel, och vad är det som gör det så intressant? Det är lätt att svara på. Live rollspel är lite mer på riktigt än vanligt rollspel. Man går ut och löser mysteriet/äventyret själv, och inte bara talar om att man gör det. Spelaren tar alltså med sig sin utrustning mm till den plats där scenariot utspelar sig, sedan agerar han sin karaktär där på platsen. Platsen i sin tur är preparerad av spelledaren/ledarna med ledtrådar, NPCs (personer man möter) och eventuellt några monster och fällor.

Det här betyder alltså inte att man går från rum till rum och slår ihjäl en massa monster, kanske med dom vapen jag räknade upp innan, iklädd lakan och rustningar av gamla bildäck och gatlock. utan det här betyder bara att när man i ett normalt rollspelande säger att man går från punkt A till punkt B, så går man verkligen den sträckan när man live rollspelar.

Ett bra live scenario är mycket mer spännande än vilket vanligt scenario som helst. Dessutom ger det, även i stora partyn, alla möjligheten att agera och prata. Annars kan ju bara en spelare agera åt gången, för att inte spelledaren skall få ett rent kaos. något som lätt leder till att bara den som pratar mest och skriker högst får något gjort - alternativt att ingen får något gjort. Vid live rollspelande slipper man dessutom alla dessa spelstoppande och evigt tjatiga diskussioner om vem som står var, och om det till exempel hörs när man går där, eller om den där väggen är för hal för att klättra på, eller varför inte om tre personer verkligen kan lyfta en bil Det är bara att försöka och sedan modifiera lite granna med tanke på karaktärernas och spelarnas skillnader i skicklighet. Många vana rollspelare använder ju de här metoderna att lösa diskussioner i vanligt rollspel och för att ibland aktivera trötta

spelare.

En annan rolig sak med live rollspel är att det helt plötsligt blir intressant att spela andra karaktärstyper än normalt. OK, det kanske ibland är roligt att spela en svag, fet, dum och lismande tjänare till en bufflig riddare i normalt rollspel ibland. Men det är sällan roligt eller intressant i längden, eftersom en sådan karaktär i längden aldrig får göra något för de mer dominerande karaktärerna, speciellt inte om man inte kan något. I live rollspel är det roligt att spela även sådana karaktärer eftersom de här är med på ett helt annat sätt.

Sedan kan det inte hjälpas att det nog är nyttigt för alla rollspelare att någon gång gå ut och pröva hur lång tid det verkligen tar att hitta till kyrkogården i en okänd stad, eller att verkligen upptäcka hur fruktansvärt svårt det är att gå i en kolsvart grotta, avgöra tiden man har suttit nattvakt utan klocka, eller för den delen att mötas igen när man har delat partyt. Sådana där småsaker som man normalt inte tänker på under normalt spelande, men som är nog så viktiga om det vore verklighet.

Live rollspel har dock några problem. Ett är att det är jättesvårt att styra det och att få det att fungera felfritt. En annan sak är att det har ett ganska dåligt rykte. Vet man dessutom inte vad man gör så ballar det lätt ur och blir bara pinsamt, tråkigt och kanske dessutom farligt. För att komma undan några av de här problemen har G&Bs huvudstyrelse lagt fram några krav på live rollspel. Live rollspel skall:

ej medföra något brottsligt
ej störa omgivningen, typ:
- konventsdeltagare
- icke deltagande personer
- icke deltagandes egendom

ej vara skadligt
utspelas inom ett klart avgränsat område
utspelas inom en klart avgränsad tid
ha betoning på rollspel
ej sprida dåligt rykte över hobbyn
Dessutom måste spelarna uppföra sig.

Några kommentarer kanske är befogade. Att live rollspel inte skall medföra något brottsligt kanske låter självklart, men det är så lätt hänt att någon i obetänksamhet smyger runt på en helt okänd människas tomt, bryter sig in i ett ödehus, eller jagar iväg orcherna med en brandgata om han inte tänker sig för lite innan han sätter igång.

Likaså kan det tyckas fullständigt naturligt att live rollspel inte på något vis skall vara, eller kunna bli, farligt eller skadligt för de deltagande, men det är det tydligen inte. Folk får för sig att de är lika osårbara som sina karaktärer brukar vara när de spelar vanligt rollspel. I strider börjar en del puckla på varandra, med de mest grövsta och otäcka saker. Det är kanske okej att använda träsvärd för de flesta, men en del får väldigt snabbt upp adrenalinet, och har aldrig hört talas om att krosskador är farliga. Mer om strid senare.

Något som däremot inte är lika självklart är att man skall ha ett klart avgränsat område och en förutbestämd speltid. Har man aldrig försökt sig på live rollspel så kanske det är lätt att man glömmer det. De här två reglerna är till för att se till så att spelet inte ballar ur och så att alla vet var och när de måste uppträda normalt. Dessutom är det till för att inga skall irra bort sig.

Betoning på rollspel la vi dit för att påminna om att det inte är killer vi håller på med.

När det gäller scenarion i live, .skiljer de sig lite från normala scenarion. En sak är att allt man möter och allt man ser måste skaffas fram i verkligheten. Något som gör att det lätt blir en himla massa "handouts" när man kör live rollspel och att det behövs en hel drös med personer som kan hjälpa till och spela NPCs. Live scenarion måste dessutom vara mera rätlinjiga än vanliga scenarion för att de skall ha en rimlig chans att fungera. Med ett rätlinjigt scenario

menar jag ett scenario med bara en väg att gå till lösningen och inga speciella svårigheter som kan få spelarna att välja en felaktig lösning, om de inte är mycket klantiga, eller informationen inte har nått fram. Ledtrådarna skall med andra ord vara entydiga.

Ett live scenario bör vara uppbyggt kring ett antal små givna scener, begränsade både i tid och rum, som spelarna transporterar sig mellan, ungefär som i orientering. Det är därmed inte givet att spelarna vet var eller när scenerna utspelar sig.

Vill man få spelarna nervösa och paranoida behöver man inte fläska på med en massa våld och monster, utan det räcker med att spelarna vet att här någonstans finns det någon som vill käka upp dem. Monster är förresten väldigt svåra att skapa övertygande. Endera kör man med fiktiva monster som alla vet bara skall symbolisera monster, eller också är det lätt hänt att det ser ut som en ful figur i mask.

Platsen man väljer för spelandet är sedan väldigt viktig. Det är klart den mest stämningsskapande detaljen av allt. Tänk på att platsen bör vara ganska enslig och ostörd, så att ingen spelare faller ur rollen och blir nervös för att han gör bort sig. Sedan bör miljön naturligtvis passa in i den typ av scenario som man har. Vildmark, grottor och gamla borgar till fantasy, inomhus till SF och var som helst för skräck.

Det första live äventyret man prövar på bör vara extremt rätlinjigt och lätt. Ungefär som ett hack&slash äventyr. Det bör vara kort och inom ett litet område. När man till att börja med väljer karaktärer så är det bra om de första gångerna är raka och lättspelade. På så sätt så behöver man lägga ner mindre energi på att vara någon annan och kan avsätta mer på att se till att scenariot fungerar. När man så blir mer erfaren kan man göra scenariona allt svårare och större, samtidigt som karaktärerna blir allt mer ovanliga.

Jag tänkte avsluta med några tips och idéer jag har hur man skall få ett bättre live rollspelande. Jag kan fortsätta med NPCs. speciellt då den viktigaste NPCn - spelledaren. Jag kan starkt rekommendera att alla spelgäng som ger sig ut och live rollspelar har en NPC rollspelare med sig. Han kan spela till exempel en gammal klok gubbe eller en analog android och skall ha som funktion att stoppa spelarna om de är på väg åt fel håll eller skall göra något dumt. Han kan fixa specialeffekter som går fel. Han är nästan en förutsättning för att det hela skall fungera. Dock behöver spelledaren inte spela själv, om man vill kan han vara en "osynlig" följeslagare. I vissa scenarion och med vissa stridssystem är det nog att föredra.

Vad det gäller de andra NPCarna är det nog en fördel om de alla är helt införstådda i hur hela scenariot är. De sitter ju ofta en längre tid på sin "station" och väntar på att spelarna skall hitta dit. Då spelar NPCn

upp sin scen, sedan rusar han vidare till nästa station. När man sitter där kan det vara intressant att veta var spelarna kan vara om de inte kommer, så att man kan springa ut och improvisera dem rätt. Så många NPCs som möjligt bör ha någon form av walkie-talkie, eller annat kommunikationssystem med spelledaren, så att planerna kan ändras under spelets gång och nyheter förmedlas.

Sedan är det det där återkommande problemet med våld i live rollspel. Några chanser till strid, eller annan fara är nästan nödvändigt för att man skall kunna få någon spänning i spelet, men det är få människor som kan tänka sig att bli skadade. Det här gör man för att ha roligt, inte slåss. Det finns ett antal olika metoder att simulera våld på ett relativt ofarligt sätt.

Som vanligt gör man skillnad på missil och meele vapen. Till skjutvapen behöver man inga speciella regler, bara speciella vapen. Man kan använda alla slags vattenvapen, gummibandspistoler, pingpongbollspistoler som handeldvapen. Dessutom finns det sk soft-airguns och dom är jätteroliga och ser nästan precis ut som riktiga vapen, men använder man sådana, eller motsvarande svaga luftpistoler är det nog ganska förnuftigt att ha skyddsglasögon. Jag minns en gång då vi höll på och sköt på varandra med sådana. Johan Jonsson hade sina vanliga glasögon på sig och blev naturligtvis träffad så att han fick en massa glassplitter i ögat. Det gick lyckligtvis att ta bort, men hade han inte haft glasögonen hade han blivit träffat direkt i ögat och då vet i sjutton hur det hade gått.

Direkt dåliga, och dessutom alldeles för dyra, tycker jag dock att de så kallade laser-tags/laser-pistolerna är. där har man en batteridriven pistol med en liten infraröd laserdiod i. Den utsänder en svag stråle som det gäller att träffa en jätteliten dosa som motståndaren har på kroppen pistolen har en effektiv räckvidd på c:a 7 m och dosan är så liten att den är nästan omöjlig att träffa även på det avståndet. Helt omöjlig är den att träffa om man skjuter från en annan sida än där motståndaren har fäst dosan. Man har med andra ord väldigt svårt att träffa, även om man står mitt emot varandra och skjuter som små blå. Köp inte laser tags, du blir lurad.

Pilbågar och armborst är ganska svåra att simulera. Det enda som är någorlunda ofarligt är sådana där leksaksditos man kan köpa. Tyvärr ser de oftast hemskt fula ut, även om de uppfyller sitt syfte.

Meelen är enligt min mening den intressanta biten och det finns massor med olika teorier om hur man gör en bra simuleringar på meeler. Den mest avancerade står väl SCA för. Där bygger sig kämparna egna rustningar i plåt, eller läder, sedan dammar de på varandra med svärd, maces, spjut, yxor, hillebarder mm av hård rotting. En både dyr, jobbig och relativt skadedrabbad metod. Det är dock antagligen den mest realistiska simulering av medeltida stridskonst man kan pröva på.

Ett annat sätt är att använda så kallade touchregler. Där förlorar man den del av kroppen, som motståndaren berör med sitt vapen. Då kan man använda nästan vilka trubbiga vapen som helst. Det är bra, för då behöver man inte förbereda sig så mycket, genom att tillverka speciella ofarliga vapen.

Ofarliga vapen, eller så kallade kuddvapen, är den tredje metoden jag känner till. Då bygger man vapen av en pinne, helst utav böjlig och lätt plast. Pinnen lindar man sedan in med något mjukt material som till exempel liggunderlag, rörisolering eller skumplast. Vapnet bör vara något så när tungt (för realismens skull), men samtidigt medgörligt och mjukt. Sedan tejpar man om det hela så att det håller, och då är det bra att använda en seg tejp med mycket klister, som silvertejp eller vissa isoleringsband. Mjuka vapen är en bra kompromiss mellan enkelhet och realism. Sedan skall man ha ett sätt att markera skador. Sätt ett är att dö av alla skador och

det är bra om man använder touchreglerna. Ett annat sätt är att man på något sätt plockar bort den kroppsdel som blir träffad [Hu! - red]. Blir man träffad på en hand får man inte använda handen, men väl armen. Det är lätt att lära sig, men ibland kan det vara svårt att avgöra var man verkligen blev träffad, och hur den skadan skulle ha uttryckt sig. Då kan man dela in kroppen i tre zoner: armar, ben och resten. Blir man träffad på en armzon blir den utslagen. Vid benträff får man inte använda det benet. Alla andra träffar är dödande. Det sista sättet att strida som jag känner till används av Treasuretrapp i England. Där blir aldrig spelarna skadade i striden. Monstren tar skador fullt ut, men har ett antal hit points. På det sättet vinner spelarna alla strider. Däremot har monstren rödfärgade vapen. Efter striden får spelarna skador sig tilldelade av en spelledare som tittar var färgen sitter på spelarna och "dömer ut" den kroppsdel som blivit träffad. Ett bra sätt om spelarna är trögfattade, eller om man kan befara att någon myglar och inte tar skador fullt ut.

Sedan behövs det naturligtvis en massa magi och specialeffekter, men dom tänkte inte jag berätta här, eftersom då skulle så många läsa dom, och specialeffekter bygger just på att ingen känner till dom innan. Men annars kan man göra effekter medelst fyrverkeri, hemska kemikalier, bärbara PA-anläggningar eller tränade NPCs som vet att reagera på formler som spelarna läser upp för dom.

Efter de här råden skulle jag tro att det bara är att ge sig ut och äfventyra. Naturligtvis har jag nu nog glömt en massa goda råd, och erfarenheter som en bra liverollspelare kan behöva få sig tilldelade. Kommer du på något kan du ju skriva några rader hit till HC:n. Det vore kul med en givande diskussion om live.

Ha det så bra.
Mats.

Kallelse till årsmöte för G&B-syd/Destrier

Årsmötet ska hållas i Erikdahlbergs gymnasium torsdagen 25/1 kl 19.00

1. Mötets öppnande
2. Mötets och dagordningens godkännande
3. Val av två justeringsmän, tillika rösträknare
4. Val av mötets ordförande och sekreterare
5. Verksamhetsrapport
6. Årsredovisning
7. Styrelsens ansvarsfrihet
8. Val av ny styrelse
9. Inkomna motioner
10. Övriga frågor: A. Fortsatt verksamhet
    B. Wettconredovisning
    C. Förslag till Wettconförbättring
11. Ordet fritt
12. Mötets avslutande

Julpysseltävlingsmästerskapen

Lätta avdelningen

Föremålen Senapssillbehållare, Kryddsillbehållare, Inlagdsillbehållare, Ättiksillbehållare har en gemensam term.

De är alla .... Ja vad?

Svåååra avdelningen

Hur många monster gömmer sig i denna otroligt vackra gran?

Kan du svaret på den frågan så kan du skriva in till redaktionen och vem vet, du kanske får ett dunderhäftigt pris.

OBS!!! tomtar räknas EJ som monster!!!

SEKRETERARENS RUTA

Vintern är här, snön ligger vit på fur och gran, snön ligger vit... Ja det där kan ni. Efter jul, en bit in på det nya året, kommer G&B Nord att arrangera G&B-con/årsmöte. Därför arbetar styrelsen nu med motioner (jodå, det finns några, men det vore ro.ligare med fler).

Ni som läser det här och inte fick förra numret av HC, eller känner någon som inte fick det, trots att de borde, uppmanas att ta kontakt med mig (tel 018-12 16 14). Något mycket tråkigt har inträffat i distributionen, eftersom rapporter från G&B Syd talar om att endast ett fåtal ex nådde sina respektive destinationer. Jag beklagar verkligen att kallelsen till speldag/årsmöte föt G&B Syd inte kom fram. Det hela är märkligt, HC skickades i drygt 60 exemplar via posten.

Dessutom en uppmaning till alla er, som jag avtvingade adressuppgifter på Wettcon: hör av er till mig. Det är nämligen så, att alla mina anteckningar från sagda konvent försvann under resan hem. Tråkigt.

Till slut har jag ett positivt meddelande, nämligen att speldagen i Östersund i november blev en lyckad tillställning. Trots minimala arrangemang (några scenarios för roll- och brädspel, samt dricka och smörgåsar, förutom lokaler och de obligatoriska BULLARNA).

Smått fantastiskt var det, att trots lokaliseringen (I5 i Östersund) sågs inte till några militära kläder på besökarna.

Så där ja, jag fick med något positivt ändå.

God ny jul och Gott år
Ville

DU KOMMER VÄL OCH HJÄLPER TILL PÅ

OERNCON IV

2 - 4 mars 1990

SVERIGES OCH VÄRLDENS NORDLIGASTE
OCH MEST GEMYTLIGA KONVENT !?

Ring mig sen, om du är intresserad!

Leif Lundberg, 08 - 666 02 99

WETTCON, CALL OF CTHULHU OCH RASISM...

I ett internt nyhetsbrev inom Dragon's Den kritiserade en skribent nyligen Wettcons CoC-turnering därför att scenariots konstruktion uppmuntrade till rasistiska skämt om negrer. Jag vill till att börja med påpeka att jag varken skrivit, spelat eller spellett vare sig kval eller final och följdaktligen inte är så insatt som jag kunde vara - men när har sådant hindrat en äkta G&B-are från att tycka något? Hur som helst, efter att ha tagit del av denna kritiska artikel förhörde jag mig hos andra som haft med scenariot att göra, spelledare såväl som spelare. Fler och fler tioöringar trillade ner och här har ni resultatet:

Till att börja med vittnar samtliga om att de hört rasistiska kommentarer från spelare eller spelledare vid flera tillfällen under spelet. Dragon's Den- killen verkar alltså inte vara helt ute och cykla. En fråga dyker dock direkt upp: VARFÖR? Är Johan Jonsson rasist? Har han av misstag råkat skriva ett rasistiskt scenario? Eller är det så att man inte bör ge negrer huvudroller i ett scenario, eftersom alla då tar tillfället i akt att leva ut alla sina fördomar (alternativt: sitt lager av nedvärderande negervitsar)? En sak är säker, Hr Jonsson skrev INTE scenariot för att få driva med negrer. Jag är ingen av hans närmaste vänner, men känner honom tillräckligt väl för att kunna svära på den saken. Nästa möjlighet: har han varit omedvetet rasistisk? Enligt de jag pratat med stämmer inte det heller. Scenariot som sådant innehöll inga rasistiska element.

Det här är för övrigt inte enda gången sådana här saker dykt upp. AD&D-kvalet på Lincon 1988 innebar på många håll rasism mot indianer. Inte heller där berodde det på scenariot... (För att inte tala om kvinnoporträtten i rollspelsscenarios, de är så ofta klichéartade att man blir förvånad av motsatsen. Länge leve Rutmor av Merina!)

Ni inser nog vad jag kommit fram till. Ansvaret ligger hos spelare och spelledare. En förmildrande omständighet finns givetvis för finalspelarna, spelar man en hel natt så är det svårt att hålla sig sansad och vettig. Men faktum kvarstår, man måste tydligen tabubelägga äventyr om negrer - och antagligen också äventyr om judar, kommunister, samer, zigenare, finnar, muslimer, norrmän, norrlänningar, skåningar, stockholmare, pingstvänner, tyskar, nykterister, knarkare, arbetare, poli-

tiker, statliga tjänstemän, kapitalister, kvinnor, homosexuella, intellektuella, socialdemokrater, moderater, centerpartister, raggare, punkare, dansbandsmusiker, sportfånar, Äventyrsspels-spelare och andra grupper som olika människor tycker om att uttrycka sig nedvärderande mot.

Nu vill jag inte säga att spelare är värre än andra. Jag tror tvärtom att många, genom seriöst rollspelande av personer med ofta förlöjligade egenskaper, nått en ovanligt stor förståelse och frihet från fördomar. Problemet är dock den grabbhumor som präglar nästan alla gäng med killar

man stöter på, spelare som andra. Grabbhumorn innebär i allmänhet råa skämt om folk med egenskaper som man inte har i gruppen - se ovan för exempel. I rollspelssammanhang på konvent kommer det fram pinsamt tydligt i och med att gängkänslan blir extra viktig, man pratar mer än vanligt och alla får ett behov av att vara roliga.

Jodå, man måste ha rätt att skämta om allt, men ibland är det bäst att vara medveten om vad man håller på med och att man kanske ska välja sina tillfällen. Ens egna fördomar lär inte heller gå att utrota, men lite distans till vad man tycker kan inte skada.

Nåja, vad kan vi nu göra åt det hela? Tills vidare kanske man ska ta det en smula försiktigt med att ge alltför klara tillfällen för rasistisk humor i konventsäventyr. Sedan kan vi försöka dra in fler tjejer i hobbyn, något som har andra och viktigare fördelar än just att de drar ner på grabbjargongen. Men framför allt kan vi försöka skärpa oss en smula själva, i alla fall på konvent och när vi spelar med obekanta. Finess är inte alltid helt åt skogen.

"....men han är ju neger, och sitter mest i sin jävla bastu med kniv och dricker Kosken." "vänta nu, negrer, är det de som är så där duktiga på att bygga motorvägar och marschera?" "Jajamänsan!"

(från radioprogrammet Riskradion)

Preben Lebenstreber (- inte så jävla bra själv heller)

Lägesrapport från Diplomacy-KM

Ställningen i klubbmästerskapet i Diplomacy efter två hela års spel är:

1)	England	Leif Lundberg, Stockholm	6 ploppar
	Frankrike	Håkan Elderstig, Stockholm	6 ploppar
3)	Italien	Karl Sjögren, Ö-vik	5 ploppar
	Österrike-Ungern	Ville Sjögren, Uppsala	5 ploppar
5)	Ryssland	Daniel Markstedt, Östersund	4 ploppar
	Turkiet	Niklas Stenlåås, Uppsala	4 ploppar
	Tysklad	Ulrik Ivers, Uppsala	4 ploppar

Vi kör ett drag var tredje vecka, och det hela funkar ganska bra efter några inkörningsproblem. Ett bekymmer är att Niklas Turk åker till Indien för flera månader den 19:e januari. Om Du, käre läsare, vill ge dig in i Balkans demoniska diplomati medan Niklas är borta kan du höra av dig till Niklas (018-24 49 03) så genast som möjligt. Vi återkommer med ställningsrapporter om 2-3 nummer. På kartan här till höger kan du se det militära läget. Stora bokstäver är flottor och små är armeer.

H.P Lovecraft

part 4 of 5

This year Lovecraft received an offer from a Harold S. Farnese, dean of the Los Angeles Institute of Musical Art. He wanted Lovecraft to write the manuscript for an operetta, Fen River, with a Cthulian setting. Farnese had already set music to two of Lovecraft's poems. But Lovecraft turned down this project with the words: "I'd only make an ass of myself if I tried anything so ambitious & sustained."

In 1933, Lovecraft wrote "Through the Gates of the Silver Key", it is a sequel to "The Silver Key" and he wrote it after a suggestion by Edgar Hoffman Price. After it was finished he sent it to Price who after a few changes in the manuscript sent it to Wierd Tales. Wierd Tales rejected it at first but Price persuaded Wright who later bought it for 140 USD.

As Lillian Clark and he had lived together and had split the rent between them Lovecraft was now beginning to feel that his capital began to shrink. His aunt Annie understood this and fixed another apartment where she and Lovecraft could live. To Lovecraft's amusement it was a Colonial building so the movement wasn't so hard.

During 1933 Lovecraft's politic sympathies changed and he became an open Fascist sympathizer. His racist feelings which had been running low for a while reappeared with full strength. When Adolf Hitler became dictator in Germany, Lovecraft praised the dictatorship. He found Hitler's ideas good but he regarded the person as a clown. At the same time he became an eager supporter of Roosevelt. This may seem strange, and it is, but Lovecraft said: "I shall have to call myself a sort of cross betwixt a fascist & an old-time non-bolshevik socialist..." But from the end of 1933 and on Lovecraft's fascist ideas and admiration of Hitler ceased and turned toward criticism. And later he even dropped his racism.

This year he also made a trip to Quebec and visited his friend Long at Onset. In August Lovecraft wrote "The Thing on the Doorstep" a story with traces of Cthulhu Mythos. The narrator is another fictionalization of himself. He didn't try to publish it before 1935.

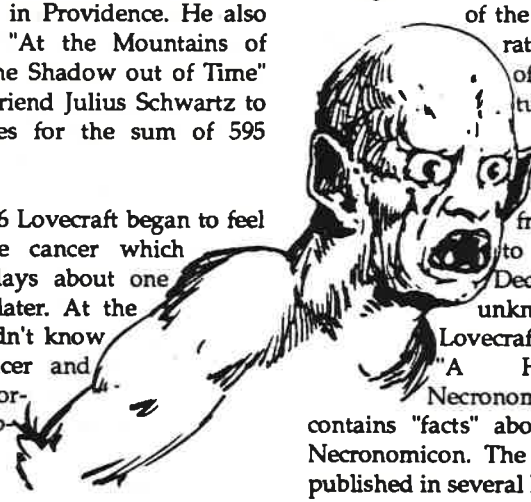
During his last years he returned to amateur journalism and was elected to the chairmanship of the NAPA critical bureau and gave criticism for free. One explanation for this is that the amateur field had during the thirties established many fanzines dealing with science fiction and horror stories. The science fiction field had grown enormously.

In the spring of 1934 Lovecraft visited his young friend Robert Barlow in Florida, otherwise Lovecraft only made a few local trips.

In November Lovecraft began another science fiction story with Cthulhu Mythos tendencies, "The Shadow out of Time". This story was the last major story Lovecraft produced. The story was finished in March 1935.

In the summer of 1935 Lovecraft again visited Barlow in Florida. He stayed there for almost three months. This year Lovecraft totally devoted to his ghost-writing. He wrote nothing of his own set aside for the finishing of "The Shadow out of Time". During 1935 Lovecraft also began to attend many of the free lectures at the Brown University in Providence. He also managed to sell "At the Mountains of Madness" and "The Shadow out of Time" with help of his friend Julius Schwartz to Astounding Stories for the sum of 595 USD.

In January 1936 Lovecraft began to feel symptoms of the cancer which would end his days about one and a half year later. At the time Lovecraft didn't know that he had cancer and thought it was normal digestion problems.



In the spring of 1935 one of Lovecraft's correspondents, Robert Bloch (author of the famous story "Psycho"), wrote a story called "The Shambler from the Stars", in the story one of the narrator's friends is a fictionalization of Lovecraft called the "mystic dreamer in New England." Bloch wrote a letter to Lovecraft before he finished the story, asking for permission to kill Lovecraft in the tale. Lovecraft answered:

Providence, R.I

April 30, 1935

To Whom it May Concern:

This is to certify that Robert Bloch, Esq., of Milwaukee, Wisconcin, U.S.A.- reincarnation of Mijnheer Ludvig Prinn, Author of DE VERMIS MYSTERIIS-is fully authorized to portray, murder, annihilate, disintegrate, transfigure, metamorphose, or otherwise manhandle the undersigned in the tale entitled THE SHAMBLER FROM THE STARS.

[signed] H.P Lovecraft

In November 1936, Lovecraft took his revenge on Bloch in the tale "The Haunter of the Dark" where the narrator Robert Blake learns of a secret cult and disturbs a monster which later on kills him. The tale is a horror tale with Cthulhu Mythos fragments. It was sold to Weird Tales in December but the fee is unknown. During 1936 Lovecraft also wrote the essay "A History of the Necronomicon". This little piece contains "facts" about his fictional book Necronomicon. The essay has later been published in several leaflets.

The rest of the year 1936 Lovecraft mostly made jobs for amateur journalism and did some ghost-writing. This year his friend Robert E. Howard died. Being one of Lovecraft closest friends his death struck Lovecraft hard. This year Lovecraft sold his two stories "The Thing on the Doorstep" and "The Haunter of the Dark" to Weird Tales. The same year his friend Schwartz offered Lovecraft to sell a collection of his tales. Lovecraft gave Schwartz his permission and Schwartz began his work at once, but later the project was dropped.

During the winter of 1936-1937 Lovecraft's troubles with digestion continued but he ignored them. He had during the latest years developed his interest for astronomy and wrote to Derleth in February when his health had begun a serious decline: "Funny how early interest crop up again toward the end of one's life."

Lovecraft apparently knew that he didn't have too many days left in his life on earth. On March 10th Lovecraft got the diagnosis cancer from the hospital. The specialist's said that it was too late for surgery and five days later Howard Phillips Lovecraft, The Dark Dreamer of Providence, Rhode Island died.

Lovecraft's friend Paul Cook remembered him as "one of the truest gentlemen and staunchest friends I have ever known."

The Resurrection of Lovecraft

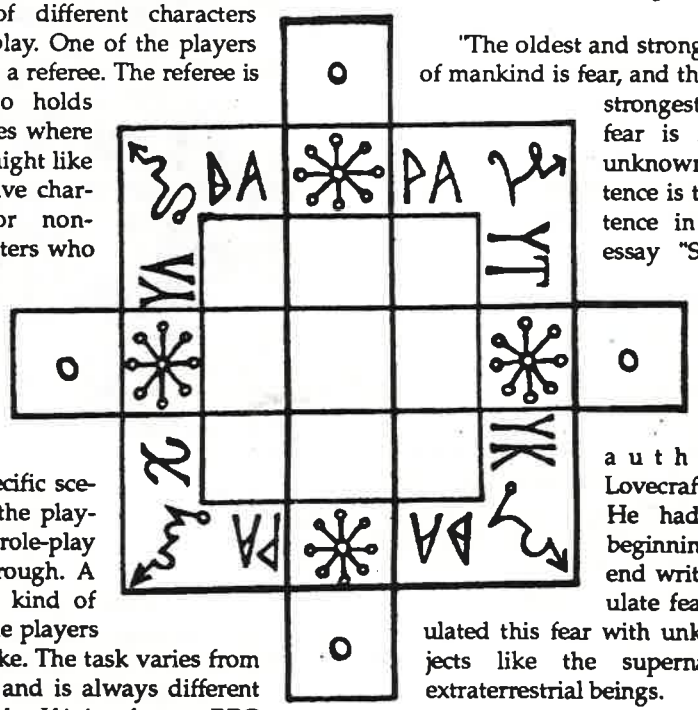
After Lovecraft's death his aunt Annie Gamwell was his only heir. Before his death he had made Robert Barlow his literary executor. Barlow gathered all letters and manuscript and intended to make a catalogue over them. He gave some of the letters to Brown University. After two years Barlow went to California and left all the manuscripts and letters to either Derleth or Brown University.

When Derleth got the manuscript he and his friend Wandrei had in mind to make a collection and publish it. Derleth asked a publisher to help them but he suggested them to try to publish it on their own. And in 1939 Derleth and Wandrei formed the publishing company Arkham House, after the fictional New England town which Lovecraft created. They started to work on the collection at once. The result was "The Outsider and Others". The first printing was 1.268 copies large and the book contained thirty-six stories. The book sold slowly and the first edition remained in stock for four years. The price was 5.00. USD. During this four year-period Arkham House published two more books. One with stories by Derleth and one with Clark Ashton Smith's. A.H also decided to give out collections of Lovecraft's letters and wrote to all of Lovecraft's correspondents to gather material. The Letters are published in a series, and Arkham House are still publishing them. In 1942 Derleth worked alone as Wandrei had joined the army. Derleth published another collection, "Beyond the Wall of Sleep". 1957 the collection "The Survivor and Others" which contained mostly collaborations with Lovecraft was printed. And in 1959 "The Shuttered Room" saw print one more collection of collaborations. These two collections have been criticized because they are mostly stories which Lovecraft never finished which Derleth have added to after Lovecraft's death. Inspired by Lovecraft Derleth began to write his own Cthulhu Mythos tales. He changed some things in the Mythos, something who he has been criticized for too. He gave out two collections with his own Cthulhu stories "The Mask of Cthulhu" (1958) and "The Trail of Cthulhu" (1962). But it wasn't just Derleth who was inspired by Lovecraft's Cthulhu Mythos. In 1969 a collection with twenty stories by authors like Frank Belknap Long, J. Ramsey Campbell and Brian Lumley was published under the name "Tales of the Cthulhu Mythos". After the second World War Derleth made his greatest success in the publishing field when he began to give out Lovecraft collections in paperback format. In the seventies they got competition from Ballantine when they began publishing all of Lovecraft's stories in paperback. Today Lovecraft's works have been translated into at least five languages. His works are most popular in France and in Spain.

At least six or seven of his stories have been made into motion pictures "The Case of Charles Dexter Ward" became The Haunted Place and used Poe's name for advertising instead of Lovecraft's. "The Dunwich Horror" kept its original name but the narrator was made into a typical Hollywood hero. "The Colour Out of Space" became Die, Monster Die with a new setting in England. The latest films

based on Lovecraft's stories are "Herbert West, Reanimator" and "From Beyond". The quality of these films varies from Turkey films to quite good ones. In 1970 a professor at Brown University wrote the surrealistic play "Lovecraft's Follies" which is "a series of dreams of H.P Lovecraft."

In the mid seventies a new sort of game was created by a man named Gary Gygax. He invented the first role-playing game, Dungeons & Dragons. A role-playing game is what it sounds like, the players take roles of different characters which they play. One of the players take a role as a referee. The referee is the one who holds maps of places where the players might like to go and have characteristics for non-player characters who the player characters meet. The keeper is also the one who holds the information for a specific scenario which the players shall role-play their way through. A scenario is a kind of task which the players shall undertake. The task varies from time to time and is always different from other tasks. If it is a fantasy RPG the task can be to explore a castle to find a secret door to a treasure pile or to a underground empire. Or if it's a sci-fi RPG the task can be to find a lost Starfighter or something like that. In the beginning of the eighties a game company called Chaosium made Call of Cthulhu The Role Playing Game. By this time the RPG business had grown enormously. In U.S.A. there are about 8.000.000 people from teenagers to adults who play RPG:s. This caused many



people to begin to read Lovecraft's stories and is one of the most important pieces of progress for the sale of Lovecraft's tales. But one has to remember that without the tremendous work of August Derleth and Donald Wandrei Lovecraft would still have been the unknown gentleman writer who he was when he died, known to just a small group of friends and fans.

Lovecraft's Writing

"The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown." This sentence is the first sentence in Lovecraft's essay "Supernatural Horror in Literature", and it can conclude the kind of authorship Lovecraft dealt with. He had from the beginning to the end written to stimulate fear and stimulated this fear with unknown, subjects like the supernatural and extraterrestrial beings.

Though he dealt with the same subjects throughout his life he always found new ways to frighten his readers. His writing style changed for the better. In the beginning almost everything Lovecraft wrote was inspired by either Poe or Dunsany. He used a writing technique which was old and abandoned. His sentences were full with adjectives like eldritch, ancient, horrible etc. He used eighteenth century spellings and pronunciations. Often he

tended to repeat and to use one word many times, which can sometimes be very irritating. Lovecraft's characters were in the beginning very two-dimensional and boring. But after the death of his mother he became a more social being. He met many people and travelled a lot. This change in his social life resulted in a greater knowledge of the human character which helped him in his creation of his fictional characters. When he later became more self-conscious in his writing he started to develop a style of his own. He stopped imitating his biggest idols Poe and Dunsany.

When Lovecraft wanted to stimulate fear he relied more on a scary atmosphere than action. This is one explanation to Lovecraft's use of adjectives. Poe had used the same technique when he was active. He explained why he didn't write action stories:

"I am essentially a static, contemplative, and objective person; almost a hermit in daily life, and always preferring to observe rather than to participate. my natural-and only genuine-form of imagination is that of passive witnessing-the idea of being that of a sort of floating disembodied eye which sees all manner of marvellous phenomena without being greatly affected by them. I am constitutionally unable to see anything interesting in mere motion and events. What absorb me are conditions, atmospheres, appearances, and things of that kind."

Lovecraft's gentleman ideal had not only affected his way of living but also his way of writing. This also explains why Lovecraft's characters are so passive that they sometimes appear to be some kind of anti-hero. Lovecraft regarded himself as an anti-hero and thus one understands that many of Lovecraft's characters are some kind of fictionalization of his own character. Many of the character descriptions in his books could have been taken from his autobiography.

Lovecraft's love for Colonial architecture can be traced in his fiction. In "The Case of Charles Dexter Ward", the first twenty pages are a description of his beloved town Providence.

His imitations of Poe and Dunsany did not only bring bad things. When Lovecraft

began to read Dunsany, Dunsany inspired Lovecraft to do what Dunsany had done. To create a whole world, pantheons of gods and demigods. This inspired Lovecraft to create the two things that would follow Lovecraft throughout his authorship, the Cthulhu Mythos and the Dream World. These two things, especially the Cthulhu Mythos were the things that made Lovecraft's literature survive after his death. Lovecraft managed to create a myth. People are still looking for his fictional towns like Arkham, Dunwich and Innsmouth on road maps over New England. The fictional book Necronomicon is still one of the most requested non-existing books at libraries and bookshops.

Like all writers he used his fiction as a vehicle for his own philosophical beliefs.

Lovecraft was an atheist, materialist and a nihilist. He strongly denied the existence of a spiritual world, saying that he was "...never a believer in the prevailing abstract and barren Christian Mythology". In Lovecraft's days science was in conflict with religion belief. Science said that Man is not a product of the Garden of Eden but of the evolutionary process. It also said that Man is a complex biological machine, little removed from his cousins, the apes. It said that Man does not inhabit the centre of the Universe, but a small planet orbiting a small star in a galaxy of millions of stars.

This is what Lovecraft believed. He didn't actually like the idea, but he bitterly accepted it as a logical conclusion based on facts proved by science. As he once wrote: "...Life is a hideous thing, and from the background behind what we know of it peer demoniacal hints of truth which make it sometimes a thousandfold more hideous. Science, always oppressive with it's shocking revelations, will perhaps be the ultimate exterminator of our human species... for it's reserves of unguessed horrors could never be borne by mortal brains."

When Lovecraft referred to science as "the ultimate exterminator" he was not talking about nuclear weapons, germ warfare, pollution or genetic experiments. He meant that, as our knowledge of the Universe increased, we would come to the conclusion that our civilisation and all it stood for was without purpose and meaning. A society which knew it was meaningless would collapse. How could it function if it knew that nothing has a purpose.

To Lovecraft, the "crawling and miserable vermin called human beings" were an insignificant speck in a vast Universe. He felt that science would eventually prove this to be the absolute Truth if we pursued it. His theories is echoed in his creation, The Cthulhu Mythos. This is what makes the Cthulhu Mythos stories so frightening. Lovecraft's bleak vision holds that humanity is insignificant, it's beliefs and moral values are meaningless. Naturally, human beings find this hard to accept. The shattering discovery of utter insignificance and cosmic indifference is too much to take. It is all the more shocking when we are encountered with hard evidence and the illusions fail. We go insane.

"The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all of it's contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in it's own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we should ether go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age."

LÄSARUNDERSÖKNING

Tycker du om att läsa THC?

JA!!!

☐ Nej

Sätt ett kryss i RÄTT ruta och visa det inte för någon. Allraminst oss!!

Red