

SPELAR

DU:

ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLSKAPSSPEL, PAINTBALL?



Du är väl medlem i *Sveriges roll- och konfliktspelesförbund!*
12000 spelare i 500 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för
spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i
SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller
att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK.
Istället ger förbundet bidrag till föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK,
Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

ALX EGG Å 84

Nisse Nytt



r:1 1994

Nisse Nytt nr. 1 -94

Näväl, lite sen men å andra sidan har vi tillverkat nästan två tidningar. Dvs. nästa nummer är nästan färdigt och kommer strax efter påsk. Ett nummer med tema Tarotkort, men även med en hel del Vaklyr-info. Detta nummer handlar mest om MRKs SillyCon, men läsningen är även för Valkyrare mycket intressant då man får en inblick hur tankarna bakom ett äventyr kan se ut, och hur annorlunda äventyr kan te sig.

NNs redaktion har växt till med Staffan Andersson här i Uppsala och Sven svävar omkring i Mora. Sven Söderkvist är utnämnd till redaktör för NN i Mora. Han kommer att hålla redaktionsmöten på Skeriol där Ni skall delta och tillsammans skapa och bestämma över Nisse Nytt.

Vi hoppas att det inom Valkyr klumpas samman några skrivklådiga skribenter som kan aktivt se till att Valkyr och vi andra får intressant läsning. Ni kan antingen skriva för NN och då vara med och bestämma om NN. Eller än bättre tillverka en egen tidning som Ni kan göra vad som helst med.

Förslaget: En tidning som Nisse Nytt har en framsida och en baksida, eller två framsidor, eller om man vill två baksidor. Nisse Nytt har en av framsidorna. Den andra erbjuder vi ut till Valkyr. Om Ni vill skapa en helt egen tidning, så kan ni använda NNs en framsida, och göra den till Er

egen framsida, och låta den då Eran tidning spridas där NN sprids. Ni får tillgång till NNs redan etablerade maskin som trycker, layoutar, distribuerar... Ett slags samarbete/konkurrens på lika villkor.

Nästa nummer kommer strax efter påsk. Tema Tarot. Med rapport från GW-weekend, Valkyrs årsmöte... håll ut och SKRIV, tyck->agera-skriv.

Mats

Valkyrs lilla läcka

Så mycket har hänt att det inte blivit tid till att skriva om det mycke. Rapport från årsmötet GW-weekend:en kommer i nästa nummer som kommer snart. Och som sagt det finns Förslaget, plats för en tidning parallellt med Nisse Nytt.

Gla Påx, käka bolmört och flyg omkring å jaga häxor ovan kasarnas härd.

Nisse Nytt special nr. 1

LIMBO

Extremt annorlunda nytt farligt

Pris 15 kr+frakt. (ring å beställ)

(MRK ger sina medlemmar 10 kr. rabatt = 5 kr.)

INNEHÅLL

Välkommen till MRK, av Anders	2
MRK info, bokinköp, av Anders	3
MRK medlems lista, av Mats	4
MRK årsmöte -93, av Mats	5
Svens Sida, av Alex Dandelle	7
SillyCon II	8
Prolog SillyCon II, av Anders	8
Den blodbestänkta väven, av Björn Pettersson	8
Apocatastasis, av Anders	9
Interface, av Mats	13
Age of Reason, av Mats&Mattias Duvdahl	15
Kron-i-klee stenen, av Sven	16
Magisystemet, av Sven	18
Vintereld, av Staffan	19
Prolog SillyCon III, av Mats	20
Staffans spalt, av Staffan	21

Annonsörer: LinCon, SVEROK

Nisse Nytt™

Redaktion: Anders Björkelid, Mats Rytther, Staffan Andersson, Sven Söderkvist
Illustrationer: Anders
Layout: Mats
Skribenter: Alex Dandelle
Kontakt Valkyr Joakim Steger, 0250-20363
Tack till: Wintermute, Cortéz, Pizzaro, Buddha

Annons priser: Nå ut till hela Ovensiljan. Helsida 30 kr, halv sida 15 kr, 1/4 sida 8 kr, 1/8 sida 4 kr. Vi tillverkar gärna er annons.

Kontakttytor:

Nisse Nytt, c/o Mats Rytther, Svartmangatan 14-303, 753 12 Uppsala.
tel: Anders 018-506451, Mats 018-126307, Staffan 018-510379, Sven 0250-16876

©1994 Nisse Nytt™

Välkommen till MRK

På SillyCon och strax där efter välsignades Mora Rollspelsklubb med en hel del nya medlemmar. Jag vill därför passa på att hälsa alla er välkomna och samtidigt hjälpa er lite med att finna er tillrätta i klubben.

MRK grundades för sisådär åtta år sedan. För ett gäng gymnasister som tidigare hade haft diverse studiecirkel i rollspel. På den tiden höll vi till på Zornskas ungdomsgård i centrala Mora och föreningen spelade där varje lördag. Det fanns i stort sett bara en stor förening då men ungefär samtidigt som MRK bytte lokal och flyttade till Mora Folkhögskola så delades föreningen in i olika filialer. Tanken med filialerna var att en spelgrupp skulle kunna sitta var som helst och spela och ändå få bidrag från MRK istället för att som tidigare alltid behöva samlas i klubblokalen varje lördag. De första filialerna blev Öna I och Öna II men fler tillkom och idag består MRK av hela nio stycken. Fortfarande gäller dock att lördagar är en dag då man kan träffa andra rollspelare på klubben, utbyta erfarenheter och spela nya spel, även om det inte är klubbens huvudaktivitet längre.

Förutom lördags-träffarna så har MRK en del annan service att erbjuda sina medlemmar. På Mora Folkhögskola ligger en hel del spel och äventyr som tillhör klubben och som ni kan låna av så mycket ni vill bara ni ser till att skriva upp er i lånepärmen som ligger bredvid. I samma skåp finns dessutom ett litet bibliotek med SF, fantasy och mytologiska böcker som man kan låna på samma villkor som med spelen. Medlemstidningen Nisse Nytt når ut till klubbens alla medlemmar och dessutom till Rättviks rollspelsklubb: Valkyr. Den kommer ett obestämt antal gånger om året och innehåller en del klubb info, en del artiklar

och egentligen allt vad ni vill att den skall innehålla. Det står alla medlemmar fritt att bidra till tidningen med vad helst ni önskar. Skriv bara så trycker vi. Medlemmar i MRK är automatiskt medlemmar i SVEROK: Sveriges Roll och Konfliktspeles förbund. Detta innebär rabatt på inträdesavgiften till de flesta konvent i Sverige. Dessutom sponstrar MRK villigt konvents-besök.

De filialer som fyller i sitt närvarokort och lämnar in det kommer att få ta del av MRKs kassa. För dessa pengar kan varje enskild filial själv bestämma vad de vill köpa för böcker eller spel. Dessa inköp kommer att tillfalla filialen och behöver naturligtvis inte ligga i skåpet på Skeriol. Men även de filialer som inte har lämnat in någon lista till klubben är välkomna att köpa in saker. MRK har en viss marginal i kassan och det är bara att meddela vad ni köper och skicka kvitton till Björn Pettersson så får ni pengar insatta på ert konto. Alternativt kan ni berätta vad ni vill ha så köper vi det åt er och skickar det hem till er. Passa på och handla, Orsa, Noret och allt vad ni heter, utnyttja er medlemsförmån.

En gång om året (någon gång i december) håller dessutom MRK kombinerat årsmöte och rollspelskonvent: SillyCon. Här kan ni komma och säga er åsikt om klubbens verksamhet, ge förslag till vad som bör köpas in eller komma med nya, fräscha idéer och efteråt prova på vilka olika äventyr som arrangörerna har totat ihop den här gången. Kanske känner ni själva för att ordna något spelande på SillyCon. I så fall är det naturligtvis bara att kontakta styrelsen eller helt enkelt dyka upp på konventet med ett färdigt spel och ragga spelare.

Till sist vill jag bara säga att MRK är till för sina medlemmar. Är det någonting ni vill så ring eller skriv. Alla åsikter är naturligtvis välkomna och ni får inte vara rädda för att uttrycka dem.

Anders Björkelid, kassör MRK

MRK info

Här följer dels en inköpslista och där efter en lista över MRKs medlemmar. Listan är i spelgrupps-ordning. Gruppen MRK består av diverse trevliga medlemmar som inte ingår i någon organiserad spelgrupp, utan spelar när och om tillfälle ges. Eventuella fel, inkompletheter och tillägg rapporteras till styrelsen, helst till vår sekreterare, M.Duvdahl (Öna2). Ge gärna styrelsen inköpsförslag till biblioteket.

INKÖP

MRK har på sistone utökat biblioteket med ett antal titlar. Här kommer en kort beskrivning på var och en av dem. Låna och läs, men skriv upp er i pärmen.

Gudar&Hjältar i Grekisk Mytologi: En glad och glattig genomgång av den grekiska gudavärlden. Många färgbilder och all nödvändig information som behövs för att bli lite insatt i antik mytologi.

Hexicon: Alf Henrikssons standard verk för den som är intresserad av myter, sagor och legender. Ett uppslagsverk där det går att hitta de flesta religioner och kulturers mytologiska personer och hjältar. Den upplaga vi har köpt är den lite äldre med massor av inspirerande bilder. Rekommenderas varmt för den vetgirige äventyrsskaparen.

Orion: Ett litet kul häfte som är ypperligt som handout i något CoC äventyr, eller som inspiration. Det är något av en årsbok för en frimurarloge, med bilder på styrelsemedlemmar och listor på deltagare mm.

The Secrets of the Gods: En märklig bok som försöker beskriva universum och olika likheter mellan dess nivåer. Det hela rör sig om någon slags mystisk världsåskådning där den minsta cell hör samman med de största kosmiska förlopp. Massor av märkliga diagram och bilder. Boken är ypperlig till CoC, KULT eller Mage som ett handout eller som en teori man kan bygga ett äventyr på.

Vampyrtrilogin: Ann Rices böcker om den moderna vampyren, om vampyrernas ursprung och deras problem i dag. En bokserie som rekommenderas. Se för övrigt NN 3-93 och artikeln Nattliv för mer info om begreppet "den moderna vampyren".

Neil Gaiman: The Sandman Preludes and Nocturnes: Första delen i Gaimans banbrytande myt om Morpheus, drömmarnas furste och den sjuhövdade syskonskaran "the Endless". En suggestiv serie som utgör en del i en väldig modern myt. Jag är klart för fler delar av denna, om ni också är det så skrik lite grand så kommer de.

Hellblazer, Original Sins: J. Delano skriver serien om spelaren, ockultisten, f.d. punksångaren och kedjerökaren John Constantine. Det här är den första delen som avhandlar J.C. möte med hunger-demonen Mnemoth. Kanske är inte just det här Delanos bästa men det finns fler och skriker ni så...ja ni vet.

JRR Tolkien: HärskarRingen (trilogin), Silmarillon, Ringens Värld och De Förlorade Sagornas Bok. Tolkien är naturligtvis ett måste för alla inom hobbyn. Vi börjar mistänka att det växer upp en generation nu som aldrig har vaggats i Oxfords professors trygga armar, utan istället lärt sig livets nödvändigheter av skräpig kiosk-fantasy och B-filmer med Arnold Swarzenegger. Ni som känner er träffade: Gå omedelbart och låna dessa böcker av MRK. Fast kanske skall ni börja med *Bilbo* först. Den finns på de flesta bibliotek. Mycket nöje.

MRK medlems lista

Cederberg:
Andersson, Daniel (d.y)
Cederberg, Mats
Guth, Lars
Lund, Peter
Hänåkn:
Bertilsson, Björn
Hillström, Mikael
Karczewski, Mateusz
Lindstrand, Jonatan
Nilsson, Johan
Östlund, Markus
Wesmes, Henrik

Kättbo:
Andersson, Fredrik
Björklund, Pär
Engberg, Anders
Jakobsson, Johan
Rötscher, Markus
Stiern, Mikael
Waters, Rafael
MRK:
Johansson, Markus
Grudin, Jannes
Pettersson, Mattias
Söderqvist, Sven
Sträng, Fredrik
Tjämberg, Thomas
Nils:

Björklund, Oskar
Hillmer, Henrik
Hällmarker, Jon
Tälde, Joel
Österström, Nils

Noret 1:
Björk, Daniel
Jönson, Karl Anders
Karlsson, Tor
Lindholm, Hans
Lindholm, Henrik
Olsson, Kalle
Osterberg, Andreas
Noret 2:
Fieandt von, Frans
Jönson, Olof
Karlsson, Ola
Österem, Erik

Öna 1:
Grensund Peter
Mattsson, Roger

Mjöberg, Johan
Nystrom, Fredrik
Nystrom, Lars

Öna 2:
Andersson, Daniel
Arvidsson, Tommy
Barbus, Patrik
Danielsson, Fredrik
Duvdahl, Mattias
Henningsson, Anders
Pettersson, Björn
Öna 3:
Backlund, Ola
Carlsson, Kristian
Rönnerman, Johan

Orsa:
Ahlenius, Per
Ahlenius, Thomas
Martinsson, Thomas
Martinsson, Ulf

Uppsala:
Andersson Staffan
Björkelid, Anders
Bohman, Agnes
Romson, Erik
Rytther, Mats
Tångeberg, Pär

Cederberg:
0250-16320
0250-16918
0250-14472
0250-10835
Hänåkn:
0250-15533
0250-14459
0250-17522
0250-15183
0250-16947
0250-16880
0250-11839

Kättbo:
0250-11257
0250-60260
0250-63051
0250-14193
0250-60165
0250-60248
0250-15634
MRK:
0250-20328
0250-11529
0250-18652
0250-16876
0250-18863
0250-14685
Nils:

-
-
-
023-12777
0250-18336

Noret 1:
0250-37475
0250-18018
0250-15361
0250-14480
0250-10815
0250-37210
0250-18949
Noret 2:
0250-10006
0250-18018
0250-15361
0250-10315

Öna 1:
0250-17535
0250-10408
063-130881
0250-14242
08-6124722
0250-14759, 0280-14402
0250-12552

Öna 2:
0250-12264
0250-15276
0250-16454
0250-13274
0250-13488
0250-16433
0250-10139
Öna 3:
0250-12624
0250-10843
0250-16770

Orsa:
0250-44051, 0243-12219
0250-44051, 0243-12219
0250-44153, 0243-83965
0250-44308

Uppsala:
018-510379, 025015390
018-506451, 0251-11258
018-461672
018-125135, 0250-11581
0250-35056, 018-126307
0250-12997, 018-463467

Cederberg:
792 32 MÖRA
KRSTINEBERGSGATAN 5E
TÄPPVÄGEN 16
GÄRDES VÄGEN 6
Hänåkn:
HÄSSJE VÄGEN 2
PLOGVÄGEN 4
SKOGSBACKEN 12
HÄSSJE VÄGEN 26
GILDERHOLSVÄGEN 2
BRYGGARGRÄND 13
LIEVÄGEN 17

Kättbo:
BÖFINKVÄGEN 13
KÄTTBO 3684
GÄVVUNDA 3797
BROÄKERSVÄGEN 11
JOHANNISHOLM
KÄTTBO 3700
LEJONVÄGEN 8
MRK:
VIKA 3102
SLAGANSVÄGEN 18
STARVÄGEN 14
FÖLVÄGEN 9
PLOGVÄGEN 16
BÖLVÄGEN 15
Nils:

-
-
-
SAMTEXVÄGEN 3
KRÅKBERG SVÄGEN 2
NORET 1:
SVIDN VÄGEN 13
SKILLEGATAN 11
HIORTRONVÄGEN 20
BERGVÄGEN 34
LASARETT SVÄGEN 11
NODSKÄLSVÄGEN 6
TRANBÄRSSTIGEN 13

Noret 2:
TRANBÄRSSTIGEN 14
SKILLEGATAN 11
HIORTRONVÄGEN 20
SIGVÄGEN 16
Öna 1:
YVRADSVÄGEN 59B
TÄPPVÄGEN 7
FRIDHEMZGATAN 36
RULLVÄGEN 8
AMANUENSVÄGEN 12-124
UMGÄRDSVÄGEN 9
TÄPPVÄGEN 35

Öna 2:
KRUTHORNSVÄGEN 3
TRUPPVÄGEN 4
GILDEHORNSVÄGEN 14
UMBÄRDSVÄGEN 18
ÖSTNOR 4409
UMBÄRDSVÄGEN 16
YVRADSVÄGEN 43D
Öna 3:
ÅLBERG SVÄGEN 6
SÄBBENBOGATAN 11
KRISTINEBERGSGATAN 7F

Orsa:
LISSELHED
LISSELHED
VÄNGSGÄRDE 2466
VÄNGSGÄRDE 2466
Uppsala:
LUTHAGSPL. 24D III
STUREGATAN 12B
FLOGSTAVÄGEN 53C
SVARTMANGATAN 14-304
SVARTMANGATAN 14-303
LINGONSTIGEN 20B

MORA:
792 32 MORA
792 32 MORA
792 37 MORA
792 36 MORA
792 36 MORA
792 50 MORA
792 36 MORA
792 36 MORA
792 31 MORA
792 36 MORA
792 34 MORA
792 94 MORA
-
792 32 MORA
-
792 92 MORA
792 36 MORA
MRK:
792 91 MORA
792 36 MORA
792 37 MORA
792 37 MORA
792 36 MORA
792 37 MORA
Nils:
-
-
791 33 FALUN
792 33 MORA
Noret 1:
792 77 NUSNÅS
792 32 MORA
792 51 MORA
792 50 MORA
792 51 MORA
792 77 MORA
792 52 MORA
Noret 2:
792 52 MORA
792 32 MORA
792 51 MORA
792 50 MORA
Öna 1:
792 34 MORA
792 32 MORA
832 00 FRÖSÖN
792 32 MORA
104 05 STOCKHOLM
792 33 MORA
792 32 MORA
Öna 2:
792 33 MORA
792 33 MORA
792 36 MORA
792 33 MORA
792 95 MORA
792 33 MORA
792 34 MORA
Öna 3:
MORA
MORA
792 32 MORA
Orsa:
794 92 ORSA
794 92 ORSA
794 92 ORSA
794 92 ORSA
Uppsala:
752 25 UPPSALA
753 14 UPPSALA
752 63 UPPSALA
793 12 UPPSALA
753 12 UPPSALA
792 52 MORA

Församlade till MRKs förmodligen 6:e årsmöte, AD1993, var större delen av dåvarande MRKs aktiva medlemmar, detta innan SillyConII och den stora tillströmningen. Mötet var satt dagen innan SillyConII så alla som var insyltade i konventsbestyr kände spänningen inför morgondagen. Stämningen var jämfört med föregående års årsmöte aningens nedstämd. Nisse & Sven drabbade oss inte med flygblad agiterande revolution, eller underjordiska revolutionära tidningar. Ej heller hade det gömts vapen i städskrubben som var menade att riktas mot MRKs styre. Det berodde nog på att dels var en del av oss oroliga inför att MRK och på sikt hela rollspels-grejen var på väg att själv dö, och dels på att var våra tankar kretsade kring det kommande SillyCon. Mäktigt omtyckt var dock Thomas Tjärnbergs leverans av Helmersbullar, som var ämnade till SillyCon, men provsmakades redan under mötet och fick högsta betyg.

Nåväl årsmötet är MRKs födelsedag, och MRKs högsta beslutande organ. Det som bestäms på årsmötet måste alla lyda, du, jag, gud, och kungen. Då brukar vi även passa på att byta ut den gamla styrelsen. Vi gillar att ha lite rotation i styrelsen så att den inte blir för stagnerad, och så att fler får aktivera sig. Med lite rotation i styrelsen blir det inte så känsligt när någon person byts ut. Ingen har hittills fått sparken från styrelsen på grund utav inkompetens.

Från att den förra centralmakten Anders med spelgång, släppte makten till Björn och Öna2, vid förra årsmötet, har Björn skött MRK med glans. I början var vi äldreningar lite nervösa över att släppa taget, vi erkänner. Alla höll med om att Björn var en bra ordförande och fick därför sitta kvar, medan

övriga av den gamla styrelsen fick andra poster, eller nya snubbar fick ta de gamlas platser.

Styrelsen 1994 MRKs 8:e år
Ordförande: Björn Petterson
Vice Ordförande: Sven Söderkvist
Kassör: Anders Björkelid
Sekreterare: Mattias Duvdahl
Ledamot: Tommy Arvidson

Övriga:
Valberedning: Daniel Andersson
Peter Grensund
Revisor: Mats Rytther

MRKs skåp på Skeriol är visserligen väldigt litet, men det skulle inte vara tomt om det inte vore för att så många prylar saknas! Om man lånar hem någonting skall man, sitt namn och de lånade artiklarna, i lånelistan i pärmen skriva, basta! På så sätt vet vi alla var prylarna är och andra som vill låna vet vem denne skall ringa och skälla på. Ex: Mats Rytther har lånat Näsmonstrets-äventyret. Om ni har någon av följande artiklar i ert förvar skriv genast upp er och artikeln på lånelistan, eller helst lämna tillbaka prylarna. Om ni inte har några lånade prylar hemma, kolla igen. Om ni har några tips, kontakta Björn. Snälla ni, det är viktigt att prylarna kommer hem igen, MRK kan inte köpa in massa sjysta grejer för att sedan någon lägger vantarna på den så att ingen annan får se den.

Det kanske skulle vara enklare att hålla reda på och få plats med grejerna om MRK hade en EGEN lokal. En plats där MRKs medlemmar skall kunna spela när de vill, där kanske MRKs bibliotek skulle kunna få plats och vara säkra från eventuella stölder, där skulle en liten dator också kunna stå och vira

emedan flitiga Nissar på den till Nisse Nytt skriva, där skulle MRK kunna ha sin egen kalla och vackert brummande kyl fylld med skallrande Cola-flaskor, där alla tabletop-spelare skulle kunna ha sina mega-fältslag-som-tar-flera-månader utan att behöva plocka ner det varje kväll och på så sätt göra den sortens spelande omöjligt. Men tyvärr har vi ännu inget hem för MRK funnit, kanske ni kan hjälpa till att leta. Kort sagt HJÄLP!

Vi beslutade att Staffan Andersson ska ta fram ett information-till-rollspelare-om-MRK med ett litet nybörjar-äventyr, att lägga på Lek och Hobby. Arbetet med häftet är visserligen igång men hör av er till Staffan ändock ifall ni vill prata om information-shäftet. Vi kommer att tillverka fler äventyr och publicera dessa, så om ni har ett äventyr, eller idéer, hör av er till Staffan eller Nisse Nytt™, eller Sven. Vi har nämligen utnämnt Sven till ChefRedaktör, och han ska hålla redaktions möten på klubben, på Skeriol, så var med och bestäm -Kom till redaktionsmöte med Sven. För närmare information fråga Sven, han finns på klubben vissa lördagar, annars hemma vid telefon.

Ett intressant beslut var att tillåta Paintball som en MRK klubbaktivitet. Förra årsmötet beslutades att MRK inte ville syssla med paintball, intressant vad som kan ske med nya tider och ny styrelse. Vissa äldreningar som inte har så mycket intresse av paintball kände sig mysigt maktlösa,skoj. "Mötet beslutar att Paintball skall härmed vara en godkänd aktivitet inom MRK. Rollspel är dock fortfarande MRKs huvudaktivitet, men MRK välkomnar härmed paintball som aktivitet, och välkomnar alla paintballare till MRK. Dock erkänner MRK statens direktiv (lag) om att paintballare måste vara minst 18 år för att få skjuta paintballar. De paintballare som inte är 18 år är välkomna till MRK, men skall veta att de då inte får skjuta paintball."

Slutligen önskar mötet så som förra året, men den gången fungerade det inte, Mats fel, så nu med nya friska tag...

"Mötet uttrycker sin önskan att om förekommande av spelaktivitet i klubblokalen. Så att de som inte har egna spelgrupper, eller om någon medlem känner sig ensam, eller om någon vill prata med någon annan någon, kan komma och umgås med, samt att samtidigt visa att MRK faktiskt är aktiv. Mötet uttryckte också önskan att då och då träffa alla MRK:are vid något slags stor-möten, där alla medlemmar samlas under någon dag och spelar och dylikt."

Övrigt, som beslut om Sven och PBM, inköp, med mera, finns att läsa i årsmötesprotokollet, som går att finna i MRKs pärm i skåpet, annars finns den hos Ordförande och andra i styrelsen.

Lista över försvunna saker

Rollspel: Amber, Call Of Cthulhu, Call Of Cthulhu Now, Fragments Of Fear, Masks Of Nyarlathothep, Terror Australis, Terror From The Stars, Chock, Djupets Fasor, Drakar Och Demoner, Döda Skogen, Enhörningshornet, Ereb Altor Boxen, Havets Vargar, Magiboxen (Den Svarta Regelboken Saknas), Marsklandet, Monster Boxen (En Bok Saknas Sedan Länge, Erik Bäck Bär Skulden), Röster Från Forntiden, Svartfolk, Svavelvinter, Trakorien, Handelsfursten, Tempelherren, Demonprinsen, Magikerns Handbok, Cuthul Case Book, At Your Door (de båda sista, CoC äventyren, försvunna ur Mats Rytthers egen ägo)

Solo Äventyr: Silverstjärnans Ankomst, Skuggor I Sanden, Skuggans Port

Böcker: Gråkungen, Silverträdet, Stenens Väktare, Witchcraft And Demonology, Neuromancer (den ena saknas).

1984

Tioårsjubilerande

1994

Rollspel

Konfliktspel

Dioramor

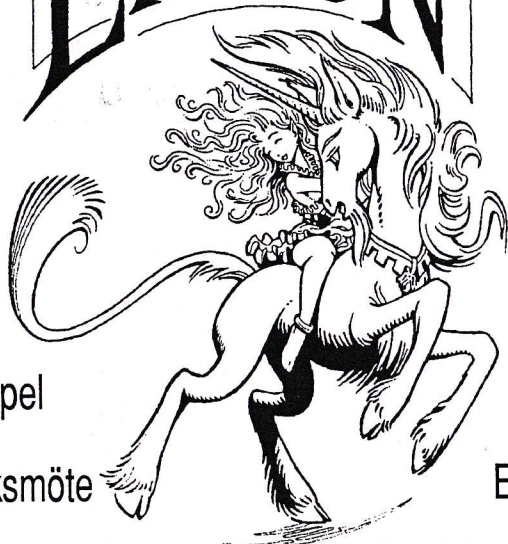
Figurspel

Figurtävling

Levande rollspel

SVEROKs riksmöte

LINCON



Auktion

Utställning

Föredrag

Filmer

Debatter

Du, just du!

EuroDipCon II

Boka in hela pingsthelgen 20 - 23 maj 1994.

LinCon håller vi som vanligt på Linköpings Universitet i hus C och Kårallen.

Om du vill få LinCon-häftet med information om konventet (kommer ut ungefär i mars 1994), arrangera något eller nå oss av någon annan anledning, skickar du (skriv tydligt) fullständig adress och telefonnummer med riktnummer till LinCon -94 (adress nedan).

Vi har en nyhet som vi tänkte prova som experiment. Den lär passa dig som alltid anmäler dig sent till konvent. På science-fictionkonvent är det vanligt med *stödjande deltagare*, dvs personer som tycker att konventet är så viktigt och intressant att de långt före konventet skänker en liten summa så att det kommer igång. Stödet, 50 kr, är personligt och kan inte överlåtas. Blir du stödjande deltagare dras pengarna naturligtvis av från den *riktiga* entréavgiften (preliminärt 110 kr för sverokmedlem) om du anmäler dig till konventet på riktigt. Om du inte kommer tackar vi dig för ditt stöd till LinCon och du får *inte* pengarna tillbaka.

Det finns en liten personlig fördel också: Som stödjande deltagare räknas du som anmäld redan samma dag du betalade in stödet. **Du hamnar alltså före alla andra i anmälningskön**, om du bara klarar av att anmäla dig på riktigt före sista anmälningsdag (troligen den 20 april 1994). Bli alltså *stödjande deltagare* redan idag genom att sätta in 50 kr på postgiro 87 99 68 - 6, betalningsmottagare Dragon's Den - LinCon! Glöm inte att (tydligt) skriva att du är stöddeltagare, namn, adress, postnummer, ort och telefonnummer med riktnummer.

Vi ses på LinCon!

LinCon - 94, c/o Fredrik Bonander, Lantmannag 74, 583 32 Linköping

Observera att vi tappar bort dig om du flyttar utan att meddela oss din nya adress!

Svens Sida

Fler käcka magiska prylar från Alex Dandelle. Alltså Alex är författaren, ej Björn. Följ Alex exempel skriv något till Svens Sida, det kan vara andra ting än magiska prylar, det kan vara vad som helst. Skicka mer!

Kung Zun ze pings mystiska damm

Ett otal vetenskapsmän har blivit komplett galna när de försökt lösa mysteriet med detta unika "damm". "Dammet" är egentligen inget damm utan ytterst små andar. Dessa är belägna i ett litet skrin av ädelträ. När helst innehavaren behagar ber han andarna peka ut närmaste väg till det han söker. Därpå håller han ut "dammet" på plan yta, och se, andarna formerar sig genast till en pil som pekar mot det sökta.

Queen Kwam-bras sandales of smellessness

Dessa sandaler är gjorda av den sedan länge avlidne trollkarlen Zwhknet-pcrs skin. När han en gång i tiden fumlade med en simpel parfymbesvärjelse, tvingades han att resten av livet leva i vakuum. Ingen lukt, så som diverse kroppsodörer, kunde tränga igenom. Genom seklen har vakuumet försvagats men dock kan ingen lukta sig till bäraren av Queen Kwam-bras sandaler.

Safetypin of Dharzim

Det här är en liten säkerhetsnål av ben. Tro det eller ej, men den klarar hur många Newton som helst. Ytterst underligt.

-Två flaskor i duschen?
Nej,nej -inte jag!
Nu gäller bara Queen
Kwam-bras™
Sandales of
Smellessness



SillyCon II

Den tredje och fjärde december höll vi gille på Mora Folkhögskola. Då samlades Mora RollspelsKlubb, MoraNet och valda delar av Valkyr för att under lördagen och söndagen idka rollspel under devisen SillyCon II. Uppslutningen från MRK var god, även om många gamla medlemmar uteblev. I gengäld kom en stor mängd nya personer från Kättbo, Noret och till och med från Orsa. Många av dessa nya ansikten var påfallande unga vilket vi tyckte var mycket kul. På sistone har det nämligen verkat som om rollspel i Ovansiljan var en utdöende företeelse och vi har varit rädda för att MRK skulle fara till de sälla jaktmarkerna allt eftersom våra medlemmar slutar gymnasiet. Men på SillyCon och i konventets kölvatten fick klubben det nya blod som vi desperat hade bett rollspelsgudarna om. Tack för det och välkommen alla ni nya. MoraNet kom med flera ton utrustning men blev tyvärr

något isolerade nere på nedre botten. Från Valkyr kom en liten sektion battle-spelare med Joakim Steger, Micke Andersson och ett 40K-scenario i spetsen.

SillyCon var alltså det andra i raden av SMRK-arrangerade konvent. Det första var i ärlighetens namn inte särskilt stort och mycket internt, men nu nådde vi i alla fall ut över kommungränsen. Organisationen fungerade överlag bra. Det fanns toalettpapper på dass, cola försäljningen sköttes utan svinn och Helmers konditori bidrog med bullar (tack, tack, tack, vi finner inte ord). Båda dagarna förlöpte alltså utan problem, alla fick spelare utom Man O War spelarna, som dock inte verkade ta det så hårt. Spelsessionerna blev lyckade och ett stort tack till Micke och Joakim för att de hade tålamod nog att spela 40K med oss.

Den Blodbestänkta Väven

Äventyret Den blodbestänkta Väven använde jag mig av den då rykande färskas Nisse Nytt LIMBO.

Äventyret gick ut på att RP, som befann sig på ett maxat magiker-konvent, blev uppsökta av en magiker som sa att han behövde deras hjälp för att hindra att något mycket hemskt skulle hända. Magikern ska i själva verket inte alls hindra något hemskt, utan ska i stället använda RP till att stjäla en

bok som öppnar en portal till Limbo. Magikern vill av någon underlig anledning bo i Limbo. RP hjälpte självklart magikern

Konstruktör&SL: Björn Petterson
Idé & morbida tankar: Anders & Mats

att stjäla boken, godtrogna som äventyrare (vanligtvis) är. När magikern får boken så springer han upp i ett torn. RP som följer

efter upp i tornet och ser där en varelse som sitter i yoga-ställning och som är "kopplad" till väggarna med slemtrådar. (Varelse är en uråldrig ärkemagiker som blev instängd för sina underliga idéer.) Magikern börjar mäsas en besvärjelse och plötsligt exploderar varelsen, och i honom öppnar sig en portal. Hysteriskt skrattande snäser magikern några förnedrande fraser till innan han frambesvärjer en bubbla som han hoppar in i och svävar ut i Limbo!

Ur hålet börjar det att tränga ut mängder av underliga varelser och RP får slita för att hålla dom tillbaka. Några andra magiker kommer till deras hjälp och dom lyckas nödtorftigt täcka sprickan. För att

stänga sprickan helt behövs boken som magikern tog med sig in i sprickan. RP blir utvalda att hämta boken bara för att dom stal den från början. RP som är mycket kompetenta spiritister svävar in i sprickan i sina andekroppar Efter att ha svävat omkring i Limbo ett tag träffar dom på magikern och efter en våldsamt strid tar dom tillbaka boken och stänger sprickan¹. Sedan levde dom lyckliga i alla sina dar.

¹ Möjligen förenklar Björn en del här och utelämnar de svårigheter som rollpersonerna upplevde i Limbo. Hur som helst så är det inte alltid man har sådan här tur när det gäller Limbo. Rollpersonerna skall vara jätligt glada över att de ens kom ut med livet i behåll och det måste bero på en rent sagolik tur att de också fick med sig fömuftet. Kom därför ihåg: Lek inte med Limbo om du inte är en auktoriserad användare, vad som helst kan hända.

Anders, Limbo-konstruktör

Apocastasis

Apocastasis var namnet på SillyCons Kult-turnering. Ordet betyder ungefär återgång till tidigare stadium; återställande av sakers tillstånd och syftade på att vid äventyrets slut så återstod det inga spår av händelserna på San Rodrigues i den synliga verkligheten. Om allt gick bra vill säga. Vilket det inte alltid gjorde. Vad var det då som hände på fängelset San Rodrigues, Sao Paulo, Brasilien september 1993?

Konstruktör&SL:
Anders Björkelid

och maktövertag. Så sent som 1993 utrotades en hel stam i en blodig massaker någonstans i Amazonas djungler. Hela tiden så sjöd deras vrede och deras krav på hämnd rann i marken som blod och samlades på De Gamla Platserna där deras kult fortfarande slumrade. En sådan plats var San Rodrigues. Fängelset hade byggts på stället för en sydamerikans indianstams begravningsplats. Nu satt vreden där, en gammal torr indianpräst i en grop under marken och väntade...

Så länge som någon kunnade minnas hade Indianerna, som då inte ens hette indianer, levt och härskat över de båda amerikanska kontinenterna. De upprättade egna kulturmönster, religioner och högkulturer. Offrade till främmande gudomar och vandrade sina egna stigar till dörrarna som leder Bortom. Sedan kom Cortéz och Pizarro och deras värld förslavades, deras gudomar hånades och deras kultur dränktes i blod. Indianernas fortsatta existens blev en lektion i förnedring

När Cortéz och Pizarro inledde vägen av Europeisk kolonisation av Sydamerika förde de med sig någonting annat än bara sjukdomar och diktatoriskt styre: en ny religion. Den katolska kyrkan trädde in i Latinamerika med alla sina komplicerade ritualer och invecklade trosutövningar. Den var redan då en gammal kyrka, faktum är att den var det redan innan Kristus föddes. På ett sätt har det alltid funnits gamla präster som med tillkrånglade böner och rituella

högtider lagt skuldbördan tung på de troende. Men i Sao Paulo 1993 är kyrkan svag, den kvasi-feodala strukturen i landet har försvunnit och med den kyrkans ekonomiska herravälde och så småningom nästan allt dess inflytande. Bara i vissa trosvisna personers huvuden finns nyckeln till den makt som Kyrkan en gång utövade på människornas verklighet. Fängelseprästen i kapellet på San Rodrigues var en sådan person. Han satt i sin torftiga predikolokal och talade för döva öron varje helgdag och slutade aldrig drömma om den rättmätiga hämnden på en ogudaktig värld. Och han väntade...

Under andra världskriget arbetade Ivan (som sedan skulle få tillnamnet Den Förskräcklige) med att sköta kranar. Hans arbetsplats var ett läger för fångar och straffarbetare som hette Treblinka. Kranarna han skötte kontrollerade flödet av en gas, Cyklon B, till lägrets duschkabiner. Cyklon B användes i stor utsträckning före kriget för att utrota insekter och skadedjur. Dessa tålde stora mängder av gasen och byggnader behandlade med Cyklon B måste vädras länge och noggrant efteråt. Med människor var det en helt annan sak... Ivan dödade och plågade fler människor där i koncentrationslägret än han kunde hålla reda på. Samtliga överlevande vittnade om hans grymhet och utpräglade, monstruösa sadism. För dem blev han en symbol för ordet genocide. 1992 påbörjades en rättegång mot en man i staten Israel. Han utpekades av flera överlevande som Ivan den Förskräcklige. Media uppmärksammade fallet och nyheten nådde den gamle fängelsedirektören på San



Rodrigues som lät misstaget kvartså. Han hade fullständig makt i sin lilla värld, hans ego var uppsvällt och svart av nazismens brott mot mänskligheten, han längtade bara efter den dag då han kunde återuppliva de ideal som han fortfarande trodde på. Han väntade...

I slutet av september 1992 tror sig Direktören vara redo. Han har beställt sällsynta böcker från selektiva samlare. Han har betalat stora summor för sin kunskap. Ritualen han planerar kräver människoffer. Han har ett helt fängelse fullt. Men försöket blir ett misslyckande, någonting saknas. För att dölja förlusten av etthundraelva män-

niskoliv berättar Direktören en historia om ett blodigt fängelseuppror och fingerar händelserna för media. Ingen tvivlar på honom.

I slutet av september 1993 dör eller dödas Ikaosmatematikern professor Carlos Igreja. Hans fyra nyblivna doktorander döms, trots nekande, för mordet och sänds till San Rodrigues utan möjlighet att kontakta sina respektive ambassader. Med sig har de en diskett som de tagit från Igrejas kontor, en diskett som innehåller ett halvt profetiskt, halvt vetenskapligt försök att beräkna Sao Paulos framtid. Utan att förstå varför har Igreja lagt in en bild från en svartkonstbok på disketten, eftersom hans beräkningar visat att den bör ligga där. Bilden är den sista pusselbiten i Direktörens planer. Han gör sig återigen beredd att offra internerna för att nå sitt övermänniskoideal och upprätta den perfekta, absoluta staten. Men när han gör det vaknar också den gamla indianen under fängelsets grund. Han glöder av ett helt folks vrede och rister sin bronskniv mot världen ovanför. Och i kapellet ser fängelseprästen sin chans att hjälpa världen till ett liv styrt av en rättfärdig och allsmäktig gud.

Spelarna i Apocatastasis iklädde sig Srollerna av Carlos Igrejas fyra nyblivna doktorander. De fick bevittna professors död, men fick aldrig riktigt klart för sig om de verkligen dödade honom (frågar ni dem så förnekar de allt). Väl inkastade i San Rodrigues hotfulla värld märkte de snart hur de fascistiska inslagen gradvis skruvades upp. Under total tystnad producerade de meningslösa saker, under tystnad åt de smaklös men vällagad mat med Direktörens porträtt på väggen ovanför, utan möjlighet till protest rakades deras huvuden och tvingades deras fötter att gå i takt. Men när allt vaknade på allvar slapp de ut ur sina celler

via en omväg genom koncentrationslägret Birkenau 1943 och en flykt som ägde rum där då. Det var ett förändrat San Rodrigues de steg ut i. Förvirrade efter flykten ur cellen som de inte förstod, vandrade de genom ändlösa korridorer och gigantiska rum där identiska män med armbindlar metodiskt torterade och avrättade fängelsets interner. De hittade sina magasinerade tillhörigheter och med dem ritualen som Direktören använt. I källaren, som svällt till en oändliga sal satt en groteskt mager och tre meter lång indian och törstade efter bundsförvanter i vredens evangelium. I den väldiga katedral som fanns där kapellet låg förut väntade en manisk och förtorkad präst bland damm och maskinolja på apostlar som kunde föra den rättfärdiga kampen, och bli Guds svärd i en syndfull verklighet.

Av dessa tre tvingades rollpersonerna att välja en. Att gå Prästens eller Indianens ärenden och få makt nog av dem att störta Direktören som väntade på dem som en biomekanisk spindel av hat i en väldig marmor hall överst i kanslierna. Eller att gå Direktörens egen väg, genomföra ritualen och bli som honom. Det fanns ingen given lösning på Apocatastasis. Den första spelgruppen underkastade sig det heliga evangeliet, som det förmedlades av Prästen och mottog nattvarden. Därmed blev de krigare i rättfärdighetens tjänst som med glödande vapen och vita vingar besegrade Hatet och vann fängelset åt sig själva. Därmed inte sagt att de någonsin återsåg den värld som de var vana vid. Istället upprättade de som Prästens hämndänglar ett absolut rike i den lilla verklighet som fängelset utgjorde. En stat där alla böjde sig inför Nåden och där sjukdom och lidande, bokstavligen talat, utrotades.

Min andra grupp gick andra vägar. De vägrade att hjälpa både Prästen och Indianen och konfronterade Direktören direkt. En av dem stod öppet emot dennes våg av hat och förlät honom, sade sig älska honom och dog. Troligen dog han därmed som den renaste och mest osjälviske i San Rodrigues den kvällen. Bakom honom gömde sig en annan spelare som därmed slaktades med honom och knappast kan berömmas för någon ädel död. En tredje visste varken ut eller in och kunde inte bestämma sig för att göra någonting, medan den fjärde slutligen gjorde det mest osannolika av allt: han genomförde ritualen. Därmed omformades hans kropp under en smärtsam procedur till en förvriden spegelbild av Direktören i rummet innanför. Full av hat

I N T E R F A C E

Isann experiment-anda, enligt gamla MRK-traditioner gjorde vi en kupp. Tidigare under spelningarna som följde ett årsmöte för länge sedan, genomförde Staffan Andersson och jag (Mats) ett experimentellt äventyr, där vi spelade varsina grupper i ett parallelläventyr, i två världar som just då låg parallellt med varandra och det var möjligt att fördas mellan dem.

Konstruktör&SL:
Mats Rytther

Äventyren spelades i en fantasy värld med EDD regler, respektive i nutid med Call of Cthulhu regler. De systemen är nämligen båda av typ basic, och det är mycket lätt att blanda dem. Äventyren gick i princip ut på att snoka rätt på en elaking och försöka hindra den innan dennes hemska planer gingo i lås. Även då gjorde vi en kupp, äventyren spelades till en början som vilka äventyr som helst, men på utsatt tid skulle båda spelgrupperna ha nått en viss punkt, en punkt där fantasy RP:na hamnade i nutiden och vice versa. Detta byte av världar skulle ske

rusade detta monstret på Direktören och de båda slet sönder varandra med taggar och klor av rostigt stål. När de så dog, dog också Hatets kanal i världen. Det skrumpnade bort och försvann Någonananstans. San Rodrigues återtog sina bekanta former, de två doktorander som inte döddes av Direktören innan denne själv dog frigavs och tillvaron fortsatte som ingenting hade hänt.

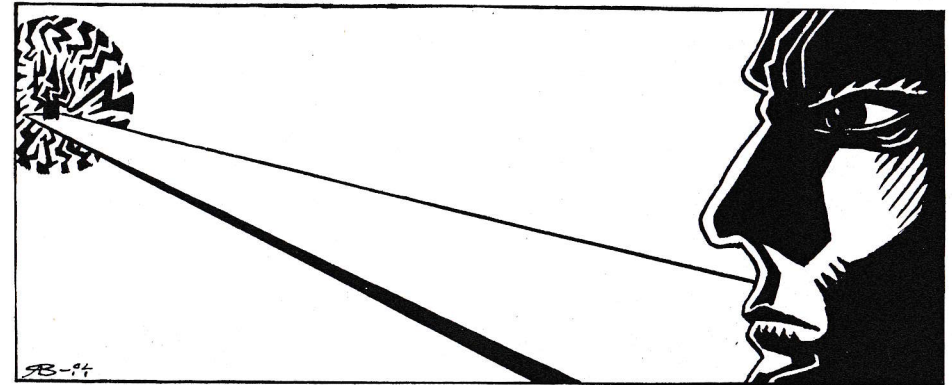
Voila: Apocatastasis.

Slutligen lovar jag att det alltid kommer att spelas experiment-äventyr hos MRK. Så ni kan även i fortsättningen räkna med att våra förbryllande komplotter och experiment med spelarna kommer att fortsätta, ja till och med eskalera.

genom att vi bytte spelare. Jag som var fantasy-SL gick till nutidsspelarna och spelade dem i fantasy världen. Och Staffan som var nutids-SL gick till fantasy-spelarna och ledde dem i nutidsvärlden där de nu hamnat. Förvirringen bland spelarna var stor. På liknande sätt bytte RP vid en senare tidpunkt värld igen, nu bytte vi tillbaka så alla RP hamnade i rätt värld. Strax innan slutstriden byttes det ytterligare en gång. För att förenas vid slutstriden som begav sig på toppen av en skyskrapa, i nutids-världen, respektive ett torn i fantasy-världen. Så slutstriden skedde på en punkt som var gemensam för båda världarna. De goda segrande och slutet blev gott, visserligen blev New York polisen lite förbryllad när de senare arresterade en yx-beväpnad dvärg från fantasy-världen, men det är en annan saga. Alla hade roligt, även om jag hade Stora problem att synkronisera mig, min spelgrupp och mitt spelledande till de utsatta tidpunkterna där

byten skulle ske. Det var nackdelen med det hela. Det är svårt att få båda spelgrupperna till en viss plats i äventyret till en viss tidpunkt.

För att undvika dessa synkroniseringsproblem gjorde vi lite annorlunda denna gång. Med två äventyr och spelare där



till. Där spelarna sköter sin värld och sitt äventyr. Skillnaden mot det tidigare nämnda experimentet så går dessa spelare aldrig iväg till en annan spelgrupp, och inga bestämda tider för byten av värld finns heller. De båda spelarna fungerar som två autonoma enheter, eller två automater, eller spelard-maskiner. De sköter var och en sitt och struntar i vad den andre av dem sysslar med. När någon av RP ville byta värld så får denne gå ut ur rummet och in till ett interface, för att senare bli slussad vidare därifrån till den andra spelaren och dennes värld. Detta interface kräver ytterligare en spelare, en tredje. Denne spelare är de RP som kommer från en värld och är på väg till en annan. Det innefattar vanligt spelande i denna mellan-värld, som är mer än en hållplats, det händer saker i interfacet. Samt i samråd med RP snabb tillverkning av en ny RP som passar för den nya världen. Denna nya metod med autonoma spelare fungerade i mitt tycke lite bättre än den tidi-

gare, speciellt i detta fall där interfacet, och mellan-världen bestod utav delar av cyberspace, och delar av en drömvärld, på så sätt var det en levande liten värld där det hände saker och det gick att göra saker i. Nackdelen är att det krävs tre SL, och att det kan bli kö i interfacet om det anländer RP från båda världarna samtidigt och man inte

kan blanda dem och behandla dem tillsammans. För övrigt tycker jag att autonoma spelard-maskiner är ett gott begrepp.

Experimentet bestod utav Kron-i-klee stenen och Age of Reason, för de som inte listat ut det redan. Äventyren är i stort det samma fast i olika miljö. Bakom allt låg så klart en slags ondskas, eller snarare Ondskan, men denna ondskas fanns i båda världarna även om man kan fundera på om fantasy-världen bara var en bit av cyberspace, eller om Mutant Rymd-världen bara var en sjuk dröm, sanningen är bortom min vetenskap. Förhoppningen var bland annat att skapa förvirring och väcka tankar och frågor om vilken värld som var den verkliga. Var mutant-människorna och deras värld endast drömmar, eller var fantasy-världen en fiktiv projektion av en sjuk dator, en spektakulärt verklig del av cyberrymden. Vilken värld och vilka RP är verkliga? Frågor man kan ställa sig och andra, även i denna verklighet.

Eller förresten fråga inte andra de är säkert projektioner av något sjukt sinne, kanske ditt eget, de kanske ljuger eller begär ondska mot dig.

Det chip/kristall som RP i äventyrens inledning stjal är så klart gjord och smittad utav ondskan, och själva materialet är ont. På sätt kommer Ondskan till världen, och tar sitt säte i interfacet, mellan världarna, för att därifrån sprida sin makt och ta över allt. Själva Interfacet var befolkat av Ondskan i form utav en skyddsfälts-omgärdad kristall-chip, och den skugga som Ondskan fått, en slags motpol, den gamle gubben som skötte Interfacet.

Lösningen till allt var att medelst den program-kods-snutt som svävar omkring som en dröm i fantasy-världen, skriva ett

virus-attack-program som slår ut kraftfältet kring kristall-chipet. Sedan medelst den ritual från Neo Katolicisternas uråldriga arkiv från 1900 talet förstöra kristall-chipet. Det innefattar att RP måste offra den gamla gubben, och sedan efter ritualen döda den Ondskans avatar som stiger upp ur kristall-chip-resterna. Då först upplöses all Ondskans inflytande, Interfacet upplöses och RP sugts slumpmässigt in i de två respektive världarna.

Slutligen lovar jag att det aldrig kommer att spelas ett experiment äventyr hos MRK igen. Så ni vågar även i fortsättningen spela äventyr på SillyCon, utan att vara rädda att bli utsatta för liknande hemiska komplotter och överraskningar.

Age of Reason

RP slungas rakt in i handlingen, där de Rjust har stulit ett dator-chip från Ondskan, och flyr för glatta livet. Strax efter hemkomsten, och efter att de har sålt chipet, börjar underliga saker hända; Datorregister löper amok, och bland annat dödförklaras folk till höger och vänster, restskatt begärs för ickeexisterande inkomster, oskyldiga anklagas för brott som aldrig begåtts, folk slängs ut ur sina egna lägenheter, mm. Datorsystem i största allmänhet beter sig underligt. RP börjar snart misstänker att all denna oordning har någonting

Konstruktör&SL:
Mattias Duvdahl

äventyret igång, jakten på det nu försvunna chipet kunde börja.

Ledtrådarna till lösningen, som själv Lfanns bortom äventyrets gränssnitt, började så klart på nattklubben/kontoret, men även överallt omkring dem, på/i datanätet, i cyperrynden som ett virus som tagit över stora delar av nätet och som växte snabbt. Ledtrådarna från kontoret, de kring den försvunna snubben, ledde efter lite om och men fram till honom, sittandes död vid en dator, inkopplad till nätet. Det

gick även att finna denna plats genom att spåra viruset. Förhoppningsvis hade RP gått en lov kring Neo-Katolikerna och snokat i deras urgamla pappers-arkiv. Ty där fanns nämligen ett obegripligt dokument, som talade ett symbolspråk som var bekant från vissa aspekter av virusets utseende. Dokumentet var i själva verket en ritu-

albeskrivning, framdrömt av en galen munk, på den tiden då man fortfarande förde arkiv på papper. För RP, avancerade högteknologiska framtidsmänniskor, var detta papper i stort obegripligt, det handlade ju om magi.

En bit in på äventyret fanns möjligheter Eatt bege sig in i cyberrymden, där det gick att spåra deras nu döda uppdragsgivare och snoka lite kring viruset. Där i den inre rymden fanns länken som med parallellitet och motsägelser bildats. RP virrades kring bland diverse fantastiska föreelser som mud. MUD var en viktig bit för känslan att den andra verkligheten som de snart skulle träffa bara var en fiktiv dator projektion, påhittade av någon programmerare och icke existerande i verkligheten.

Nåväl det gäng som spelade följde upp Nledtrådarna och tog cyberrymden och den allmänt höga datoriseringen ganska bra. Dock hade de i ryggraden lite för många meningslös-vålds-tendenser som bejakades av alla de stora vapnena de köpte lite för

KRON-I-KLEE Stenens Återkomst

Inledningen jag inte hann få klar och Idrömvärlden som förblev en dröm, är några passande namn på denna kommentar om mitt SillyCon äventyr. Kron-i-klee stenen, lett av mig, och Age of Reason, lett av M. Duvdahl, Konstruktör&SL: utgjorde tillsammans med Sven Söderkvist M.Rytthens Interface delarna i äventyret om världarnas ondska. Meningen var att spelarna, efter en kort inledning, skulle resa mellan varandras världar för att samla information, utbyta erfarenheter, spina ledtrådar och på det sättet hitta vägen till den intervårdsliga ondskan bestående av Kron-i-klee stenen och den muterade ondskans data-chip. Det blev inte fallet i den utsträckning vi hade tänkt och planerat.

lätt, och som förmodligen var till mer problem än nytta, men vill RP ha vapen och tycker de att det är skoj med vapen så... Som redan påpekats hanns det inte med den förhoppade masstransiten mellan verkligheterna, några slank ut i cyberrymden och via ett förvirrande mud, via interfacet till Drömmarnas värld, Kron-i-klee stenens värld, där de förhoppningsvis blev mottagna som ickeverkliga manifesterade drömmar. Tagna för underliga dator projektioner, blev å andra sidan de som kom från Drömmarnas värld. Förvirring och missförstånd uppstod till vår glädje och bland dem fogades ledtrådar och idéer ihop så att alla begav sig in via cyberrymden respektive drömmarnas lufrum, till interfacet där slutstriden stod och de skjutglada RP fick lyckligt brassa på allt de kunde. Slutligen vill jag bara säga att slutvarelsen hade ett fast antal KP (150) men den hade massa nedriga förmågor och skydd som gjorde den mot elaka RP:ar slagttålig.

Visserligen reste några stycken fram och någon till och med tillbaka, men den massrörelse jag hade hoppats på uteblev. Detta berodde inte alls på spelarna, utan skulden låg helt och hållet på oss spelledares oförmåga att planera tillsammans med rent praktiska problem angående transfereringarna. Nog talat om det. Interfacet och Age of Reason kommenteras på andra platser i tidningen och här skall vi göra plats för kvälens höjdpunkt, KRON-I-KLEE STENEN...

Tidernas begynnelse fanns en god riddare Ioch en ond drake eller också var där en handfull gudar och ett syndigt forntidsmänniskosläkte. I vilket fall som helst lurade en

lömsk groda draken att gömma alla sina känslor och tankar i en sten långt ner i underjorden, för att på så sätt bli osårbar i kampen mot den gode riddaren. Draken, som förträngt alla snälla och goda tankar och känslor, gömde bara den onda stenen och flög sedan ut för att slåss mot riddaren. Han var dock inte osårbar, skadades svårt och flydde till en djuphavsgrov, där han sedermera blev god och levde lycklig i alla sina dagar. Eller också var det så att gudarna blev förgrymmade på forntidsmänniskornas syndiga leverne och hotade med att utplåna dem. Människorna gömde så alla sina syndiga tankar och drömmar i en svart sten, för att ta fram den igen när gudarna somnat. Men gudarna såg dem och utplånade dem och stenen försvann och gudarna skapade nutidsmänniskor i stället. Nutidsmänniskorna fann stenen och dyrkade den och slogs om den och den hamnade hos en sekt av onda munkar på en bergstopp och dit kom det en grupp munknoviser på mandomsprovsuppdrag och nästlade sig in och de stal den och flydde och blev jagade och det är där äventyret börjar...

Vad som var tänkt vara att rollpersonerna skulle fly med stenen i en dramatisk jakt och komma undan och komma hem till sin by och där ge den till sin läromästare och han skulle försvinna och de skulle få upp ett spår av honom och efter ett tag skulle det börja hända konstiga saker med deras drömmar och de skulle bli förföljda och de skulle träffa några mystiska personer från en annan sekt också på jakt efter stenen och de skulle spåra och spåra läromästaren och de skulle tappa spåret och träffa en annan munk och de skulle gå till ett kloster i bergen och drömmarna skulle bli konstigare och konstigare och de skulle få information från klostret om en malström i drömvärlden och jag tänkte att jag skulle inviga dem i

drömvärlden och drömma en massa drömmar åt dem och så, men det blev det inte tid för, men drömvärlden kommer man till när man drömmar och när man mediterar, och man har då kontroll om inte det är storm och det var det p.g.a.. malströmmen och det finns drömmarnas hav och det finns mardrömmar och det finns vindar och där flyger man t.o.m. och det finns döda själar ovan molnen och drömmar lever och det finns malströmmar och nu fanns det en malström som en munk hade dött i och så läckte det ner drömmar genom femte dimensionen och ankarkättingen till kroppen och den bröts när munken dog, men det finns fler dimensionsankare och de fick pröva en kontrollerad tripp och de kom till Mars och det kom folk utanför och de bråkade och så gick de som kom från drömmen bortom malströmmen och de som var i mud:en för de bort mot en grotta där läromästare låg utsugen och så blev det ont om tid och så gav jag dem alla ledtrådar jättefort och det var en ritual och i drömmarna var det koder och alla for i malströmmen, som ledde in i det gråa rummet, som var interface och där var alla borta ur mitt rum och jag var ensam och jag gick hem och åt och jag skall berätta om drömvärlden i ett specialnummer och jag skall berätta om postspel och sir Nicolaus, Nisse Nytt riddaren, i nästa nummer och det var meningen att färden till klostret skulle vara inledningen och den tog fyra timmar och sen tryckte jag ihop resten och strök det mesta av drömvärlden och allt var slut på en kvart...



Magisystemet fungerar som så att det finns fem skolor: Eldmagi, vattenmagi, luftmagi, jordmagi och drömmagi. Drömmagin är svår och kräver flera års meditation och drömmande. Att man blir sinnes sjuk på kuppen är mer en regel än ett undantag. Elementarmagin är enklare och kräver endast några års undervisning och idogt övande. Det finns endast tre formler: Suga in, skicka ut och kontrollera.

Suga in använder man genom att först försänka sig i meditation bredvid kraftkällan, som kan vara exempelvis en brasa, en bäck, en vind, en stor sten eller en dröm i drömvärlden. Hur många kraftpoäng man kan suga upp är begränsat per dygn och beror på källans styrka, din koncentration och hur bra du lyckades. De kraftpoäng man suger upp förvarar man inom sig. Man kan förvara lika många kraftpoäng som man har PSY, men att vara full är inte alltid så bra, utan det kan vara mycket farligt eftersom man kan tappa kontrollen och rinna över. Då rinner energin ut utan kontroll och kan ställa till med stora skador, i värsta fall döda magikern.

Formeln kontrollera använder man för att kontrollera energin inom sig. Ett kontrollera slag kan man få slå exempelvis när man blir arg, stressad eller rädd. Det blir svårare att kontrollera energin ju fler kraftpoäng det rör sig om. Misslyckas man rinner man över och svimmar. Vid högre färdighetsvärden i kontrollera kan man även kontrollera energin utanför kroppen. Exempelvis en brasa som rör sig som en slags eldsalamander, en jordgnom eller en manifesterad dröm eller helt enkelt kontrollera någons drömmar.

Den sista formeln skicka ut fungerar som så att man skickar ut kraft och kraften antar källans form. Till exempel så kan man göra upp eld med tankekraft eller låta en fontän springa upp ur urberget.

Det finns olika effektgrader beroende på hur många kraftpoäng man skickar ut. Ju högre effektgrad desto lägre chans att lyckas. Effekten på effektgraderna är logaritmisk dvs. effektgrad fem kan vara dubbelt så kraftig som effektgrad fyra. Skickar man ut för höga effektgrader kan man svimma. Alla dessa formler kan man bara utföra i djupaste meditation, vilket innebär att man är så gott som oskyddad. Räckvidden på formlerna beror på färdighetsvärdet. Angående att skicka ut så har man full kontroll över kraftens manifestationsform, man kan alltså själv välja helt fritt om man vill ha en eldblint eller en eldsköld. En kraftkälla har inte obegränsad energi. Ur en liten brasa man kanske suga upp två tre kraftpoäng, sedan slocknar den.

Till sist avdunstning. Energin man har i kroppen avdunstar sakta hela tiden och snabbt om man skulle avvika från den rätta vägen. Detta var den rätta vägen för munknoviserna i Kroon-i-klee stenen: Fågelmunkarnas åttafaldiga väg: Rätt förståelse (missförstå inte någonting), Rätt beslut (fatta inte några felaktiga beslut), Rätt tal (tala inte i onödan och ljug inte), Rätt handlande (handla inte fel), Rätt livsupp-hälle (inga pengar, inget sex, inga njutningsämnen), Rätt strävan (sträva inte åt fel håll), Rätt eftertanke (hys inga felaktiga eftertankar), Rätt koncentration (koncentrera dig inte fel). Som ni ser är det inte lätt att vara en modern, självmedveten spelledare osv. in i oändligheten...

Wintereld

Snålblåsten biter i nacken när jag vandrar nerför gågatan. Det röda ljuset från Åhléns juldekorerade skyltfönster sprider sig likt pölar av blod över den smutsiga snön som kvider under mina kängsulor. Om jag anstränger mig kan jag höra surrandet från bevakningskameran ovanpå Domus-gallerian. Den lilla elmotorn vrider kameran så den skall kunna följa min vandring längs gatan, så att ingen handling skall få bli obemärkt.

Jonathan och Charlie är döda. De visste inte vem de kämpade emot, kanske visste de knappt ens att de utkämpade en strid. De blev offer för ett uråldrigt krig som hade sökt sig ett nytt slagfält. Och deras blod blandades med den smutsiga snön, likt ljuset från Åhléns skyltfönster.

Sparbankens glasfönster är ersatta med stålplåtar. Det var bäst så. Stålplåtar kan inte slås sönder lika lätt och man var ju ändå tvungna att sätta in något efter det senaste inbrottsförsöket. Det var två påtända knarkare från Kättbo som krossade ett fönster med en slägga. Den ene skar sig på glassplittret och lämnade efter sig ett spår av blod på den blå mattan. Men det var ändå ingenting jämfört med vad som hände sedan. Det var då de båda poliserna kom. Med sina nya fina automatkarbiner.

Aurora. Stackars lilla Aurora. Hon hade sökt hela sitt liv efter mysterierna, men när de fann henne var hon ändå oförberedd. När de övernaturliga strömmarna slet med sig hennes syster var Aurora snabb att erbjuda sin hjälp, men små ansträngningar görs oftast förgäves om de inte görs med eftertanke. Och så drogs Aurora ner i de magiska

strömvirvlarna för att förhoppningsvis flyta iland på en gåtfull strand någonstans.

Det häftiga nattlivet på Klubb Nemesis är en verklig kontrast till gågatans elektronikövervakade lugn. Musiken strömmar ur högtalarna och basgången dunkar i takt med mitt hjärta. Blinkande sken från lamporna, dofter och drömmar från människorna. Nemesis är ett gränsland. Det kan jag

känna när krafterna rinner genom mina ådror, men de unga vackra flickorna, klädda i svart, de känner ingenting.

Sofia blev sig aldrig riktigt lik. Efter bilolyckan blev hon förklarad från midjan och nedåt, men de verkliga skadorna var av ett annat slag. Först förlorade hon sin pojkvän Daniel och sedan svepte orkanen in i hennes liv. Krafterna drabbade samman i ett av krigets första slag. och Sofia stod i Orkanens öga. Sådant lämnar aldrig en människa opåverkad.

Den sista tryckaren tonar ut och den sista ölen töms. Människorna omkring mig ger sig av hem, eller kanske någon annanstans. Det är stängningsdags och det är tid att dra vidare. Med ostadiga steg vandrar jag uppför trappan och fullmånen möter mig när jag stiger ut i den kyliga natten. Jag känner mig lyckosam, jag är dumdristig, jag vandrar visslande tillbaka mot gågatan.

Den första striden är utkämpad. De oskyldiga ungdomarna från Mora visste inte vilka krafter de stred mot. De kände varken sina motståndares krafter eller sina egna. Förvirrade sveptes de med i ett spel vars regler de inte kände. Som brickor slogs de

Konstruktör&SL:
Staffan Andersson

ut. Bondeoffer. En klassisk öppning. Men spelet går som bekant vidare.

Den lilla elmotorn surrar och kameran vrids mot mig. Jag ler mot den och fullmånen bleka sken ger glans åt mitt ansikte. Pulser passerar genom kamerans styrkretsar och objektivet fokuserar in bilden av en leende man. Krafterna flödar genom mina artärer när jag höjer mina armar. Skrattande låter jag energin flöda och kameran fattar eld. Kretsarna knastrar när de förtärs av den blåa vinterelden. Bankomaten bakom mig börjar plötsligt mata ut hundralappar och i fjärran hör jag sirenerna från polisstationen. Jag skrattar i månens sken, vinterelden flamar och kampen går vidare.

Prolog SillyCon III

SillyCon II var lyckat och SillyCon III kommer att bli bättre. Redan under konventet smiddes planer inför nästa SillyCon: Staffan arbetar redan på en uppföljare till sitt konvents-äventyr, och vi andra sjuka hjärnor smider andra liknande lömska planer. Övrigt finns det några löften och önskningar som kommer att hållas/infalla: Fler spelare, spelledare, besökare, nyfikna, från Valkyr och från överallt. Fler spelare från MRK:s omnejd. Det finns fler vilnsna spelare i Ovansiljan. Strukturera schema med alla spelpass och andra äventyrligheter inrutade, så att man kan planera in sina spelpass utan att riskera att



missa något. Det innebär att arrangörerna (vi) måste hålla oss, eller snarare våra äventyr, till det tidigare nämnda schemat. Det i sin tur innebär att vi måste speltesta våra äventyr inför SillyCon III, vilket är bra.

Att vi ska försöka att ordna en, eller flera föreläsare som kan vara kul att höra på för Er. Hör av er om det är något speciellt ämne som borde tas upp.

Att Anders & Mats håller sina smutsiga fingrar från alla andras äventyr, och att alla andra redan nu börjar planera sina SillyConIII-äventyr, så att de sätter sin egen personliga prägel på sina verk.

Kort: Mer, Större och ännu Bättre.

Staffans spalt



Det jag nu skall berätta för er hände en gång för mycket länge sedan på en plats inte särskilt långt härifrån. Det skedde under den nattomhöljda era då hjältarna var goda, monstren var slemmiga och alla äventyr började på ett hemtrevligt värdshus. Minotaur-bröderna Grim och Grum härjade i Döda Skogen, Sith hade just fumlat med sin demonframmaning och Äventyrsspel hade just släppt Expert-boxen till Drakar och Demoner.

På värdshuset "Den dansande Dervishen" i Cerand satt en liten grupp äventyrare och drack mjöd. De visste inte riktigt hur de hade hamnat där, men de sökte äventyret och de kände på sig att äventyret sökte efter dem. Jarel var riddare och kom från skogarna i norr. Han var yngste son till en adelsman och var på jakt efter ära och rikedom. Findor var tjuv och sökte enbart rikedom. På flykt undan rättvisan hade han lämnat hamnstaden som tidigare varit hans hem. Gorn var krigare och han visste inte riktigt varifrån han kom eller vad det var han sökte. En sak visste han dock, han hade köpt ett tvåhandssvärd för det gav mest skada.

I mina föräldrars källare satt jag och tre av mina klasskamrater. Under de långtråkiga timmarna på verkstads-praktiken hade vi upptäckt ett gemensamt intresse för rollspel och nu hade vi samlats här för att spela tillsammans. Mikael hade provat på rollspel hos sina kusiner och Johan hade hört en del och ville testa. Mats hade spelat tre äventyr och läst regelboken till Drakar och Demoner. Själv ägde jag faktiskt ett rollspel - James Bond. Det hade jag köpt i Falun.

Assar Besvärjaren var en enbent äldre herre med ovårdat vitt skägg. Det var han som var den mystiske främlingen som skulle ge äventyrarna deras uppdrag. Den här gången gällde det att leta sig in i den beryktade Spindelkonungens pyramid och hämta tre statyer. Betalningen för fullgjort uppdrag uppgjordes till fem-hundra guldmünt och en magisk ring som gav +20% i chans för färdigheten SIMMA. Äventyrarna inhandlade alla förnödenheter de kunde tänkas behöva och gav sig sedan av mot Toorraöknen.

Reglerna hade vi lånat av Tony Eriksson och medan vi övriga försökte dechifrera instruktionerna för hur man tillverkade en Rollperson försökte Mats förtvivlat lista ut vad äventyret handlade om. Tidigare hade Mats bara spelat alvjägare, men nu var tiden inne för hans stora spelledardebut. På det hela taget gick det ganska bra, särskilt om man betänker att han såg äventyret för första gången en timme innan vi började spela. Läste det gjorde han allt eftersom.

Jarel och Findor var fullt upptagna med att försöka lösa gåtan som skulle öppna pyramidens port. En vers på gammaltooranska och tre kopparspindlar var deras enda ledtrådar. Efter en stund lyckades de lösa kodlåsets gåta och den polerade stenskivan gled undan. I samma stund hörde de ett förtvivlat skrik bakom sig. Gorn hade stått på vakt, men då han saknade färdighet i både Finna Dolt och Upptäcka fara, hade han blivit överraskad av två hemska fågelspindlar vid namn Spinn och Dell. Spindelgifet blandades med Gorns blod och han föll till

marken i samma stund som hans vänner kom till undsättning. Jarel klöv Dell med ett välriktat slagsvärds-hugg och Findor begravde en kastdolk i Spinnns håriga panna. Då Spinn var ett redigt vidunder lät han sig dock inte däckas av dolken. I stället hoppade han från pyramidens topp och flög iväg mot Toorabergen i fjärran.

Den första striden blev en mycket förvirrad historia på mer än ett sätt. Vapenlängder, T8:or, initiativslag och annat blandades i en salig soppa. Våra stackars rollpersoner sprang omkring likt yra höns på pyramidens topp och avfytrade projektiler tvärs igenom stenmurarna. I efterhand påminner det en del om min första tenta på universitetet, en tenta som föreläsaren sammanfattade med orden "Det gick inte så bra, men vi hade i alla fall roligt". Och in till denna dag har jag inte fått Mats att erkänna det faktum att fågelspindlar inte kan flyga.

Svetten rann i Jarels ögon och blandades med dammet som rördes upp från golvet. Med en trött blick försökte han finna nästa skarv mellan golvets stenar. Findor var död. Jarel hade sett sin nyfunne vän slitras i bitar av en fruktansvärd demons sågtandskäftar, oförmögen att hjälpa. Vid det laget hade de redan lämnat Gorn efter sig. Krigaren låg medvetslös på ett kallt golv längre in i pyramiden och röda frätskador täckte hans hud. Nu var Jarel deras enda hopp. Det var Jarel som skulle hämta hjälp. Om han bara kunde släpa sig de hundra metrarna ut ur pyramiden och sedan åtta hundra till för att nå karavanvägen till Cerand. Riddarens söndertrasade ben bar inte längre hans tyngd, så med darrande händer försökte han kila in sin dolk i springan mellan stenarna. Med dolken som handtag skulle han sedan kunna dra sig en halv meter närmare räddningen. Bakom sig lämnade han ett spår av blod, ett spår som ledde ner i pyramidens dunkla inre.

Ännu en halvmeter. Smärtan var svår att bära, men Jarel hade bestämt sig för att hårdna ut. Det var då han hörde ett tisslande ljud ovanför sitt huvud. Jarel hann inte vända sig om för att se spindlarna anfalla, han kunde bara känna deras bett när de punkterade huden i hans nacke.

Nej, särskilt bra gick det inte, men jag hade faktiskt väldigt kul. Visst hade sagan kunnat sluta lyckligare för Jarel och hans vänner, men i rollspelens värld är sagans slut sällan förutbestämt och det är en lektion som det är bra att lära sig snabbt. Johan och Mikael lärde sig ingenting. Mats blodiga äventyrmassaker skrämde väl iväg dom från rollspelsborden för där mötte vi dem aldrig igen. Jag och Mats hade däremot fått smak för rollspelandet och beslöt oss på stående fot att dra ihop ett nytt spelgång. Det skulle komma att ta en stund, men föga anade jag och Mats att kvällens beslut skulle komma att inleda en era i Moras rollspels-historia.

