

Nr 2 Speltidningen
Gryning 1993
18 KR 20 DKK 20 NOK 20 FIM



Cyberpunk äventyr, gratis postspel, bomber och dess röjning, rollspel i Rom samt mycket mera...

MCMXCIII
Stockholm

Innehåll:

Ledare	4
Redaktionssida	5
Castor & Pollux	6
Spix och alverna av Jonny Nittsjö	10
Rollspel i antikens Rom av Daniel Krauklis	12
Nyheter	24
Bomber och Granater av Per R Lindström	29
KJC Games av Magnus Cassersjö	24
Recensioner och spelnyheter	26
Livet & Döden av Dan Hörning	36
Butiksguiden	50
Medarbetare	51
Medusas Flotte	Bilaga
Questkupong	Bilaga

Annonsindex

Avalon	44	Midvinter	8
Bertolf vapensmed	15	SF-bokhandeln	9
Bosses Hobby	15	Spel & Sånt	41
Flammans Spel	22	Sverok	23
GMS Import	15	TMA Data	9
Hobbyspel	41	Wizard Games	9

Ledare

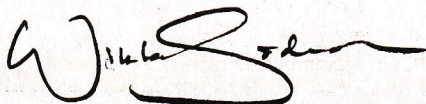
Naturligtvis drabbades jag av vad alla andra nyblivna tidningsredaktörer får räkna med; en rejäl försening. Strax innan Gryning skulle varit ute gick min monitor sönder men tyvärr kan inte hela förseningen skyllas på detta. Långsamma förbindelser med medarbetare över hela landet tillsammans med att vi börjat använda oss av lite ny teknik medförde att allting vi gjorde tog längre tid än beräknat. Men nu har vi ett långt sommarlov framför oss under vilket vi skall ta tillfället i akt att lagra upp material inför höstens båda nummer.

Sedan mitt arbete med Gryning började har jag fått en lite djupare insikt i hur den svenska spelmarknaden fungerar vilket har gjort att jag funderat mycket över hobbyns framtid. Sedan en tid tillbaka har Target Games sänt upp mer eller mindre tydliga nödraketer. Man har förklarat att rollspelandet i Sverige håller på at dö ut. Denna åsikt baserar man främst på att försäljning av deras egna spel har minskat. En bidragande orsak till detta kan tänkas vara att Äventyrspels produkter i allt större grad börjat försvinna från hyllorna på Sveriges leksaksbutiker. Förklaringarna innefattar allt från kampanjer från Allan Rubin mfl mot Kult till att rollspelen inte längre är *inne* bland blivande "kobolder". Samtidigt råder det en något uppjagad stämning bland dem som arbetar med det vi andra har som hobby. Kronans fall och skärpt priskonkurrens gör att marginalerna minskar och det börjar talas om överetablering och eventuellt utslagning.

Dessa uppgifter tillsammans med den trend att spelarnas medelålder ökar vilket tyder på minskad nyrekrytering har gjort att man i Sveroks styrelse har börjat fundera över vad som kan göras. Hitintills har Sverok endast predikat för redan frälsta men skulle det visa sig att det verkligen finns en nedåtgående trend så måste man ta till kraftag.

Det som är viktigast nu är ett det finns bra produkter på svenska tillgängliga för den stora massan. Kanske kan en del av lösningen vara att man som i USA introducerar våra spel i bokhandlarnas utbud. Hitintills vet jag att man kan köpa rollspel på SF-bokhandeln i Stockholm och på Pocket i Lund.

Men för att få en riktig uppfattning av hur det står till med spelandet i Sverige så måste vi veta vad spelarna tror så hör av er.



Gryning

Kaptensgatan 7A
114 57 Stockholm
+46-(0)8-6624641
Annonser och försäljning:
+46-(0)8-6620394
Pg: 620 87 40 - 8
(Wiktorian Publishing)
Email: f92-wso@nada.kth.se
Registreringsnummer: 11 115
ISSN: 1103-6311

Chefredaktör och Ansvarig utgivare

Wiktor Södersten

Marknadschef

Per R Lindström

Redaktion

Dan Hörning
Martin Lindholm
Martin Johansson

Layout

Wiktor Södersten

Illustrationer

Måns Frid
Peter Thein
Peter Daniel
Jonny Nittsjö
Robert Eneling

Omslag

Christian Andreasson

Serier

Jonny Nittsjö

Lösnummerpris i Sverige 18kr, i Norden 20 kr eller mark samt prenumeration, fyra nummer, 60 kr eller mark till och med nummer två 1994. Föreningar anslutna till Sverok kan prenumera i klump för 7kr/ex och nummer plus porto.

Allt material i denna tidning är copyright antingen Wiktorian Publishing 1993 eller respektive författare. Med stöd av upphovsrättslagen är det således förbjudet att återge hela eller delar av tidningen utan redaktionens skriftliga tillstånd.

Gryning är gjord på en Atari Mega 4 STE med en HP Laserjet IIP, Apple One Scanner och DTP-programmet Calamus SL.

Gryning utges kvartalsvis av föreningen Wiktorian Publishing. Gryning är helt oberoende av organisationer och företag samt ges ut utan vinstsyfte.

Redaktionssidan

Fortfarande finns det mycket att göra på Gryning och vi behöver fler människor som hjälper oss med det.

REDAKTIONSARBETE

Först och främst vill vi gärna utöka vår redaktion med fler personer som kan jobba självständigt med olika områden. Vi behöver folk som kan hjälpa oss med DTP och vår chefredaktörs högsta dröm är en kompetent ArtDirektor som kan ta hand om bilderna. Det är en stor fördel om du själv har tillgång till en bra datroutrustning men den behöver inte vara av något speciellt märke.

En viktig källa till internationell information är nyhetsnätets news, men vi på redaktionen kan inte läsa alla newsgroups som är intressanta. Vi söker alltså ett par personer vilka kan läsa news som tar på sig att kontinuerligt rapportera all intressant trafik i en viss newsgroup.

Vår nyhetsförmedling fungerar bättre och bättre men vi behöver vara fler för att täcka upp hela nordn. Hitintills har vi korrespondenter i Stockholm, Norrköping och Lund. Om du vill ta hand om nyhetstäckningen inom ditt område så hör av dig till oss. Vi vill bli höra om nya butiker, förlag, konvent och spelträffar.

MATERIAL

Vi tar naturligtvis gärna emot material till Gryning från alla våra läsare. Det kan vara av precis vilken sort som helst men det finns vissa saker vi är mer intresserade av än andra. Högst upp på vår önskelista finns material som är direkt användbart i en spelkampanj. Vi prioriterar material som hör hemma i skräckmiljö (CoC och KULT), cyberpunkmiljö (otaliga spel), fantasy med medeltida prägel och olika historiska miljöer. På stark andra plats kommer nyheter och reportage.

Vi försöker recensera så mycket som möjligt av aktuella spel. Är du intresserad av nya produkter och dessutom kan skriva så hör av dig. Vi kan eventuellt fixa ett recensionsexemplar. Vår spalt för smårecensioner av annat spelrelaterat material låter än så länge vänta på sig men har du något du vill

rekommendera så skicka in det. Notisen skall vara 50-100 ord samt titel, upphovsmän, distributör och utkomstsår skall finnas med.

INSÄNDNINGSFORMAT

Skicka alltid ditt material utskrivet i ett ex samt på diskett. Skulle du inte ha tillgång till en dator är det mycket synd eftersom manus som vi måste skriva in själva får lägre prioritet. Vi tar helst emot pc-formaterade disketter på 720kb men vi kan läsa alla 3.5" disketter, även Amiga med lite problem. *Se alltid till att din diskett har en etikett där det klart och tydligt står vad disketten innehåller, vem den är från och hur den är formaterad.*

Vi tar emot textdokument kompatibla med:

PC: Wordperfect och MSWord
Mac: MSWord
Atari: 1st Word+, Calamus SL och Script

Om du kan spara din text i något av ovanstående programs format så är det bra men du skall i alla händelser skicka oss en Ascii fil på texten. Dokument får inte innehålla någon form av olika textstilar eller annan formatering. Mellanslag *endast* mellan ord och där bara ett. Ascii-filer får ha return (radslut) inne i löpande text men skall ha blankrad för att markera nytt stycke medan andra textdokument *endast* får ha radslut vid nytt stycke.

Vill du visa hur du har tänkt dig en layout eller om du vill förstärka vissa ord så bör du skicka med ett separat dokument med medföljande utskrift som illustrerar vad du har tänkt dig.

ILLUSTRATÖRER

Är du intresserad av att hjälpa till att illustrera Gryning så bör du skicka in några kopior på vad du gjort tidigare så kommer vi höra av oss. Original till Gryning skall vara så stora som möjligt med maxgränsen 33x19cm.

DEADLINE

Deadline för Gryning nummer tre är fredagen den 3 september. Du får gärna slå en signal och berätta om det är något speciellt som du tänker skriva.



BEUNDRARBREV

Någon gång i höstas proklamerade Wiktor Södersten sin vision om en ny rollspelsledning i ett brev till landets fansinmakare. Det var inte första gången man hört om sådana ambitioner men skillnaden låg i att den förverkligades med ett imponerande resultat.

Innehållet gick en god balansgång mellan de olika rollspelsgenrenas. Bland mina favoriter var cyberpunkartiklarna som gav, trots att jag inte är någon cyberfantast, nya infallsvinklar på en tänkbar men knappast trolig framtid. Kung Arthur-artiklen gav också perspektiv och jag är nog benägen att hålla med Johan Brännmarks slutsats. Artiklar som Bluffen och Steve Jackson vs Secret Service stimulerar alltid rollspelsintresset och upphör aldrig att förvåna. Är det verkligen vi som inte kan skilja på fantasi och verklighet?

Överhuvudtaget höll innehållet hög klass, bortsett från serierna vars humor låg på dagisnivå och saknade all udd. De konsekventa stafvellen tydde på att det inte var en enstaka företeelse utan en språkförbristning hos skribenten. Men det är ju sånt som en självkritisk redaktion gillar tar itu med.

Det bästa med Gryning är att den fyller den plats Grey Ooze ansåg saknades. Oozet ville vara ett obundet och halvprofessionellt alternativ, utan hämmande band till kommersiella intressen, för att stimulera och entusiasmera hobbyn. Sett från insidan så gjorde skiftande intressen och bristande organisation Oozet till en kluven kompromiss istället för ett helgjutet resultat av ett fungerande lagarbete. Entusiasmen dog därför ut, och även om inget formellt beslut tagits om tidningens framtid så hoppas jag att Gryning or-

kar axla den mantel Grey Ooze inte orkade bära. Tack för ordet!

Jussi Hyvönen
fd redaktör Grey Ooze

C Vad kan man säga detta brev annat än att det är treoligt att det kom spontant. Nu slapp vi skriva det själva.

P Instämmer. Enligt en säker källa höll de stackars dödliga nere på redaktionen redan på att skriva det här brevet.

C Jag undrar just vilket dagis Jussi gick på?

OM CYBERPUNK ännu en gång...

I förra numret av denna ärevörddiga publikation argumenterade vi för att cyberpunken inte är trovärdig som framtidsvision. I en svarsartikel menade Peter Daniel att vi inte hade helt rätt (fast i fråga om tekniken höll han huvudsakligen med). Men vi är nog alla tre eniga om att det inte är tekniken utan samhället som är det intressanta.

Låt oss börja med att försäkra Peter Daniel om att vi hört talas om både DDR och Rumänien och dessutom Stalins Sovjetunionen, vilken ju var Orwells främsta inspirations- och extrapolationskälla för 1984.

Vidare hävdade vi att cyberpunksvärlden var orealistisk eftersom ingen vill ha en sådan värld. Peter Daniel invände att få velat ha världen som den ser ut nu. Naturligtvis är inte vår värld den bästa tänkbara, men för de som bestämmer världens utveckling (dvs i-ländernas eliter) är det en mycket bra värld; man måste skilja mellan maximalitet och optimalitet. Cyberpunksvärlden är en sämre värld för alla inblandade.

Det är dock hedrande för Peter Daniel att han inser att storfinansens inte är intresserad av inbördes våldsamheter (såsom dessa nyanserat skildras t.ex. i Sankt Gibsons "Count Zero"). Men han menar också att kanske har de inget val. Varför skulle de inte ha det?

Om storfinansens inte själv arbetar för det krävs ju att staten själv skall uppge sitt våldsmonopol. Just våldsmonopolet brukar ses som ett slags minimikrav på en statsbildning. Staten skall alltså självmant i praktiken upphöra att existera. Detta är ju absurd! Peter Daniel tar upp två tidens tecken som han tycker pekar i cyberpunkriktning. Det första är valutastormarna i höstas. Visade inte staten sin svaghet där? Nja, staten visade att den inte är allsmäktig på det ekonomiska planet (men observera att stater frivilligt är med i den internationaliserade ekonomin för att på det hela taget fördelarna lätt uppväger nackdelarna). Men det här var ju inte frågan om några attacker på staten som institution utan bara resultatet av en inte helt genomtänkt europeisk valutapolitik. Likväl det är helt riktigt att stater förlorar i inflytande på ekonomin, men bara för att man försöker maximera storleken på ekonomin och på väljarnas välfärd; och man kommer inte att åstadkomma någondera genom att i praktiken upphöra att existera.

Peter Daniels andra punkt är att privata vaktbolag på en del platser i USA har skyddsfunktioner för privatpersoner. Jaha, är det det här som brukar kallas "droppe i havet" eller kanske "höna av en fjäder"? Att gå härifrån till att staten snart inte längre kan skydda företagets tillgångar (Peter Daniel lägger till "och personal" men tillgångarna är nog klart viktigast) är en extrapolering fullt i klass med läskbacksexemplet i förra numret. Den dag staten inte klarar av det har den upphört att existera, den dagen har alltså staten begått självmord och hur sannolikt är det? Hur ofta sker det att makteliter tröttnar på att vara makteliter och frivilligt lägger av?

I fråga om positiv argumentering sker det i Peter Daniels artikel främst genom att han tar upp Alvin Toffler, framtidsforskningens Herman Lindqvist. Det är förstås en kul idé att titta på vilka problem som brukar uppstå vid tider av stora samhällsförändringar, generalisera lite, blanda i en gnutta sociologiskt slidersladder och sedan röra om till en lagom apokalyptisk smet som man kan sälja i bokform till vidskepliga människor som normalt inte läser samhällsvetenskaplig litteratur men som gillar att oja sig lite inför framtiden. Men varför inte titta på de problem som verkligen finns nu och som är helt nya?

Om den moderna staten har ett stort problem så är det att den reagerar på problem istället för att före-

bygga dem; men den reagerar likväl. Problemen år 2020 kommer att vara överbefolkning och miljöförstoring/klimatförändringar. Dessa problem kanske inte kommer att kunna lösas helt vad man än gör, men de kommer absolut inte lösas av att staten ger upp andan och lägger ner verksamheten. Tvärtom om, vad som kommer att behövas är stater som är starkare än idag. Och om det kommer att bli behovet, varför skall då inte dagens stater försöka tillfredsställa detta?

Och se ut i världen; nationalismen som för bara några år sedan var så gott som dödsförklarad har återuppstått. Och vad är dess mål? Ett folk, ett land och (i värsta fall) en ledare. Framtiden behöver inte alls bli ljus, men blir den mörk så blir den nog det på ett fundamentalt annorlunda sätt än vad cyberpunkförfattarna föreställer sig.

Till sist, vad Peter Daniel verkar glömma är det rationella i den moderna marknadsekonomi. Ökad rörlighet för företagen innebär att de kan etablera sig i de länder som erbjuder de bästa förhållandena, och de förhållandena är under en stabil stat med den välutvecklade infrastruktur som bara en sådan kan erbjuda. Det ligger alltså i staters intresse att erbjuda ett gott företagsklimat. Cyberpunksanarki är inte något gott företagsklimat.

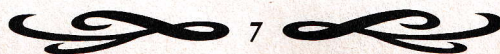
Johan Brännmark & Jonas Birgersson

P Men ni måste ju faktiskt inse att våra kapitalstrukturerade räntabilitetsprognoser inte på något vis hindrar direkt lön att tas upp som en bokföringsmässig tillgång. Visserligen skall skuldsidan belastas med samma påläggs marginal som tillgångarna, och då särskilt före bokslutsdispositioner och räntenetto, men det hindrar inte företagen i den moderna företagsekonomi att sträva efter en monopolistisk konkurrenssituation med klart utfästa policybeslut grundade på en begränsad infrastrukturell verksamhet i enlighet med beräknade skattemässiga avskrivningar samt att ställa frågan "Vem i Hades är Herman Lindqvist?"

FULLBORDA FEMTE KONFLUXEN!

Vill ni att den fantastiska DoD-kampanjen Den Femte Konfluxen (med de hittills utgivna modulerna Sva-velvinter, Trakorien, Oraklets fyra ögon och Kristalltjuren) skall fullbordas? Fatta i så fall genast pennan och skriv till konstruktören Erik Granström och be honom slutföra den! Han umgås nämligen allvarligt med tanken på att strunta i sista delen eftersom han, enligt anställda på Target Games, inte vet om det finns tillräckligt stort intresse för en avslutning av serien. Skriv alltså till Erik! Han som alla andra blir glad och inspirerad när vi visar uppskattning. Adressen är Sömnads-8, 757 57 Uppsala.

Jens



C Enligt samstämmiga rykten kan Jens kampanj redan ha skrämt stackars Granström ut avsluta sin följetång.

P Fast det skadar nog aldrig att betsa en lat skrivarslav lite. Det är så svårt att få bra hjälp nu för tiden.

INBÖRDES BEUNDRAN

Dan Hörning: Kul att se att någon satsar på att göra ett seriöst fansin, nu när Sinkadus har gått under. Hoppas ni går runt och att ert fansin får bra spridning. Hur många ex har ni fått ut av nummer ett? Först det positiva. Det jag gillade mest i Gryning #1 var Spix & Alverna (fler sidor sånt!), recensionerna, nyheterna, intervjun med Keith Herber och äventyret. Dessutom var illustrationerna bra och likaså layouten.

Några saker var mindre bra: Varför fanns inga svenska spel med på nyhetslistan? Oscar Reuterswärd-novellerna var kanske inte helt rätt material att ha med i ett första nummer. De sex sidorna kunde gärna ha använts



till två bra artiklar istället. Skippa sånt i fortsättningen. Hur kommer det sig att författarna till artiklarna inte står med i själva artikeln, utan i stället står i innehållsförteckningen?

Disketterna som man skickar in bidrag på, får man tillbaka dem på något sätt? I övrigt önskar jag er (oss?) Jag är ju med fr.o.m. #2) lycka till! I Rösterna från AVGRUNDEN #16 recenserar Jeanette Gryning #1.

Dan Hörning

C Lenare munväder har jag inte hört sedan du övertalade Hades att låta mig komma upp ur underjorden på eftermiddagarna.

P Nej det är inte underligt att lille Wicke tog med honom i tidningen.

Lille Wicke: Första numret gick ut i 2000 ex, svenska spel distribueras ej av de som förser oss med nyheter varför de i första numret föll bort. Om du vill ha tillbaka din diskett så skriv det på den.

C UUUUTTT! Han lovade, detta är oerbört, i vår spalt.

P Vid Zeus jag skall sätta en åskevigg i honom om han vågar visa sig i den här delen av tidningen igen.

Rollspela i Norden under våra förfäder
vikingarnas sagoomspunna tid. Landnäma
med norska vikingar, härja med ulfhedner

EFTER THOLE

och daner eller driv handel i Birka med
vittfurna köpmän, samer, russer och svear!
Ett helsvenskt rollspel i en ulvens år...

NU 45 KRONOR!

DISTRIBUERAS AV

MIDVINTER

Karl Grandin
Pilvägen 70
191 42 Sollentuna
telefon 08/96 68 09
fax 08/702 93 05

»Ej är okärt även
fult huvud till skänks få.
Vem fick av storsint
konungason
någonsin större gåva?»

UR »EGILS SAGA«

För att fira **MIDVINTERs**
uppvaknande sänkes nu
priset på Peregrin Games
spel **EFTER THOLE**
till minimala 45 kr
(tidigare 80 kr) plus
fraktavgifter. Finns att
köpa hos alla större
spelhandlare eller direkt
från Midvinter.

**Stora lager
Snabba ryck
Små priser
Service till alla
Spel är kul**



Ring och beställ vår postorderkatalog!
0521-67500

Atari – PC – Amiga

**DTP, Multimedia,
Musik, Utbildning**

**Spel från 100kr
till SVEROK-anslutna
föreningar!**



TMA
D A T A

**Tel/Fax : 046 – 13 29 90
Grönegatan 19B, 222 24 Lund**

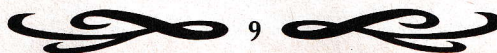
SF-Bokhandeln

**Norra Europas största specialbutik för
science-fiction, fantasy och horror.
Böcker, rollspel, videofilmer, serier, t-shirts,
facklitteratur mm**

**Vi har ett stort sortiment till låga priser. Ring och beställ vår
katalog eller kom och besök oss i Gamla stan.**

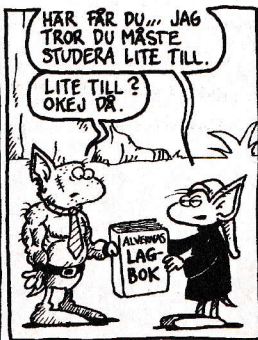
**Science-fiction Bokhandeln
Stora Nygatan 45, 111 27 Stockholm**

Telefon 08-21 50 52, Fax 08-24 77 30. Öppet vardagar 11-19, lördagar 10-16



Spix & Alverna





Rollspel i antikens Rom



EN SOM NÅGON GÅNG HAR varit i Rom, eller någon annanstans där det finns romerska ruiner, har svårt att låta bli att fångas in av stämningen och fantisera över hur det kan ha varit att leva i detta jättelika imperium. Hatte Furuhagen till exempel har gjort ett välkänt barnprogram där han irrar omkring i Pompei och hallucinerar om att staden vaknar till liv. Romarriket omfattade vid sin höjdpunkt så gott som hela den kända världen (ur västerländskt perspektiv) och det fanns inga yttre fiender som kunde hota henne. Än idag slås man av imperiets makt, pompa och ståt. Den här artikeln gör inte anspråk på historisk exakthet eller auktoritet, utan syftar till att ge idéer till den spelledare som känner sig frestad av att starta upp en historisk kampanj men inte riktigt vet i vilken ände han ska börja. Romarriket är tacksamt att basera en rollspelskampanj på av flera anledningar. Det är en ganska väldetaljerad period i historien, och man behöver bara slå upp en historiebok för att få tillräckligt med grundfakta för att kunna börja skriva själv. Eftersom romarriket varade så länge finns det stor möjlighet att gå in i en viss fas av dess utveckling för att plocka till sig det som passar bäst. Till exempel kan äventyr läggas i den mytologiska förhistorien kring Aemeas eller Romulus och Remus, republiktiden medan riket växte och krigade med Kartago, kejsartiden efter Caesar där man kan blanda in kristendomen och har några eccentrica kejsare att välja bland, imperiets möte med barbarerna och uppdelningen i öst- och väst-Rom, och så slutligen de båda delarnas sonderfall och död under tidig medeltid. Valmöjligheterna spänner över ett brett fält, med gudaingripanden och magiska krafter i förhistorien, via krigs- och taktikkampanjer fram till tidig medeltid med bred folkblandning och

framträdandet av riddarväsendets embryo. Jag tar härnadan upp de olika faserna i större detalj.

Det är under republiken, och senare de stora folkvandringarna och barbarinvasionerna på andra sidan Kristi födelse, som erbjuder de största möjligheterna till att integrera en rollspelskampanj i Rom med taktikspelande och maktkamp på högre nivå. En välutbildad romare av god härkomst hade som främsta mål att få politiskt inflytande, och detta inbegrep ofta militära framgångar. Det finns en uppsjö av konfliktspel som behandlar romartiden, till exempel *Imperator* och *S.P.Q.R.* Om man letar i tidskrifter som *Strategy and Warfare* och *Command* hittar man flera historiska slag som spelbilagor, och dessutom får man välskrivna artiklar om tidsperioden. Min personliga favorit är *Imperium Romanum II*, eftersom det spelet behandlar ett så brett tidsperspektiv (88 f.Kr. till 540 e.Kr.), rör sig på en väldigt översiktlig nivå och har hela Europa, delar av Afrika och de västligare delarna av Asien uppritade på kartan, samt är lättspelat och därigenom bra att kombinera med rollspel. De flesta rollspelare skyr taktikspel som pesten eftersom de tycker att det verkar tråkigt att skyffla högar med brickor fram och tillbaka, men när det får en nära anknytning till deras rollpersoner och rikets framtida öde (kanske är rollpersonerna härförare eller styr över provinser där striderna utspelar sig) kommer de att känna sig motiverade. Ett konfliktspel är alltid vida överlägset de abstrakta regler för krig som brukar finnas i rollspelsreglerna, och det finns ingenting som hindrar att spelledaren fungerar som neutral domare under en strid, eller infogar vissa modifikationer (gudarna kan ju tänkas ingripa), bara alla deltagare har accepterat detta i förväg. På så sätt riskerar inte kampanjen att förstöras på grund av någon olycklig regel.

Sådana ingripanden är dock inte att rekommendera; det är bättre om stridsspelets utgång verkligen får bestämma kampanjens fortsättning. I annat fall riskerar konfliktspelet att kännas meningslöst.

Om Roms förhistoria är relativt lite känt. De latiniska stammarna levde spridda över halvön, där enstaka grekiska kolonier spred lärdom och civilisation. Moluskerna (Det heter faktist etrusker, fråga oss vi var med C&P) var ett separat folk som levde i mellersta och norra Italien varom föga är känt. De tidiga romarna betraktade deras stadsstater och underliga gudar med stora ögon och ansåg att de besatt stark magi. Läs Turms den odödliga av Mika Waltari för inspiration. Ordet magi härstammar förresten från magerna, och som ska ha varit ett mystiskt kringvandrande folk. Ju längre bak man går desto mer mytisk blir historieskrivningen. Aneiden av Vergilius berättar med Odysseen och Iliaden som förebilder om Aeneas flykt ur det brinnande Troja och hans äventyr under färden till Latium och hans strider där. Detta episka kringseglande och stridande, färgat av mytologiska bestar, gudars svartsjuka och heroiska hjälteåda kan göras väldigt sagobetonad, eller mer som en vanligt fantasy-kampanj i klassisk miljö. En tanke är att göra ett slags science-fiction av det, och robotisera minotaurer och kimeror. "Gudarna" kan vara flyktingar från en främmande civilisation som svävar i omloppsbanan över jorden och utför sina interna intriger med folket på jorden som marionetter. Den här stjärnornas krig-antiken behöver inte vara uppenbar för spelarna från början. Övertyga dem om att det är en äkta antik miljö, och för sedan in ledrådar till att allt inte är som de tror, varefter de får upptäcka sanningen själva. En utmärkt idégivare till en sådan kampanj är Captive universe (sv. En skräckens värld) av Harry Harrison, som handlar om ett generationsskepp där alla ombord lever i en konstgjord aztekmiljö, som de tror är den sanna världen tills en av dem tar sig ut i rymdfarkostens yttre delar.



En kampanj under republiken erbjuder inte bara strider mot kända generaler som Hannibal, Sulla och Caesar, utan ger rollpersonerna möjligheten att spela klassiska, kärva romare som strör lakoniska citat omkring sig och låter sig roas av bröd och skådespel. Rom kämpar fortfarande med att hävda sig mot yttre makter som Grekland, Karthago, Persien vilket gör att rollpersoner som gör en insats för fosterlandet kan räkna med både ära och välstånd. De riktiga megalomanerna bland spelarna

kanske inte riktigt trivs eftersom härförarna för det mesta kände ett moraliskt ansvar och underlät att utnyttja sin position för egen del. Alf Henrikssons Antikens historier är underbar att läsa som tongivare för spelande i denna tidsperiod.

Kejsartiden är en period som inte erbjuder lika många möjligheter som de faser som ligger före och efter den, mest på grund av att stabila tidsperioder erbjuder mindre möjligheter för spelledaren att manipulera omgivningen och skapa intressanta äventyr. Det behövs konflikter. Osökt kommer man att tänka på Caligula och Nero, som var vansinniga nog att erbjuda spelledaren utvecklingsmöjligheter. Intrigerna kan spänna mellan den underjordiska kristendomen, pretoriangardet som av- och tillsatte kejsare på löpande band, armén som sällan nöjdes vid de troliga kandidaterna till den tomma tronen utan satte upp egna, okulta präster och mystiker från österlandet med astrologi och nya lärdomar i bagaget, ädlingar i senaten som med rätta känner sig överflödiga och greppar efter sätt att hålla kvar sin försvinnande makt, den rådande kejsaren som kan vara vansinnig eller tillfällig makthavare med egna idéer om hur imperiet ska skötas, och många fler.

Imperiets uppblandning med goter och andra "barbarfolk" medför en kulturblandning i större omfattning än någonsin tidigare. Barbarerna ansågs som ett hot som man inte kunde försvara sig ordentligt mot, men samtidigt blandades den romerska befolkningen upp med de vandrande folken, och till slut fanns det

ingen anledning att kämpa emot längre. Rollpersonerna kan vara kraftfulla goter som vill skingra dekadensen och förfallet, eller romare som anser sig vara försvarare av äldre visdom och tradition som kämpar nya och splittrande påverkan. Rom var alltid öppet för nya influenser som man upptog som sina egna, vilket kanske kan förklara hur det lyckades överleva så länge. Även här finns det tillfällen till taktiska strider. Om man väljer att spela i öst-Rom så överlever det Byzantinska imperiet sin västlige bror länge nog för att få in en fot i den nya tidens ordning. Medeltiden börjar gro mot slutet av romarriket, och det finns utrymme för att skapa en mustig och lite grov medeltida atmosfär, samtidigt som det hänger en ödesmättad stämning av undergång och kulturskymning i bakgrunden. Det gamla dör ut för att ge plats åt det nya. Många medeltida begrepp som riddarväsendet och munkordnarna börjar ta en tidig form. Urkristendomen har vid den här tiden fått en bred spridning, men ännu inte riktigt stelnat i katolicismens dogmer. Det finns många öppningar att upptäcka dolda "sanningar" om de kristna mysterierna innan kyrkomötena hinner revidera och samla bibeln. Den som vill ta del av alternativa teorier kan läsa "The Holy Blood and the Holy Grail" av Michael Baigent, Richard Leigh och Henry Lincoln, en bok som oavsett om läsaren väljer att tro på eller förkasta författarnas slutsatser åtminstone stämmer till eftertanke.

Hur man än personifierar en romarkampanj så den inte blir en blek kopia av de gamla dunkarkampanjer man spelat i flera år kan vara ett problem. Det är svårt att försöka hitta en variant på temat magisk kraft/psykiska förmågor som finns i alla andra rollspel. Eventuellt kan rollpersonerna tillåtas be till olika gudar för att få ynnestar. Magi i egentlig mening blir väldigt ohistoriskt och därmed inte kul i alla tidsperioder utom förhistorien. Spelledaren måste försöka sila fram detaljer som spelarna kan associera

till romartiden, men som ändå är tillräckligt speciella för att ge just den här kampanjen en egen identitet. Senare tider har haft en förkärlek att citera kända romares uttalanden, och det är något som spelledaren kan ta fasta på. Uppmuntra spelarna att kläcka ur sig fyndiga kommentarer som är tidsenliga genom att först lära in några mindre kända citat, och sedan hitta på egna, till spelardarpersonerna. Tänk på hur Arnold Schwarzenegger kläcker ur sig "Hasta la vista, baby!" så går idén igenom. Att föra upp kampanjen

på en högre skala med hjälp av intriger mellan provinser och konfliktspelande är inte fullt så vanligt. Om det utnyttjas på rätt sätt kan det ge kampanjen en bredare spännvidd.

En betydelsefull sida av att skapa ett eget fack åt en romarkampanj är att konstruera ett eget regelsystem, eller modifiera ett befintligt för att passa miljön. Så länge som spelledaren inte förbränner all sin energi på att konstruera regler är det här en bra metod, eftersom man får tillfälle att skapa ett system som passar som en handske, där man tillfogar och stryker efter egen vilja. Enkelhet är bäst. Dels ägnar man inte mer tid åt reglerna än åt äventyren, dels blir det mer spelbart än om man hittar på ett oerhört invecklat och realistiskt system. För att få ett grepp om de olika tidsperioderna och även uppslag till äventyr och kampanjkaraktärisering går det utmärkt att läsa dels historiska verk, dels skönlitterära. Det finns också många filmer som t.ex. "Jag - Claudius", "Spartacus" och varför inte "Life of Brian" som är väl värda att ses av alla som ska delta.

Daniel Krauklis





Vi har postorderförsäljning av svenska och engelska sällskaps, roll och konfliktspel

LRS018 Bredsvärd 0.8m 880:-
LRS018 med glasfiber 880:-

Längd 1.1m
LRS037 med glasfiber 550:-

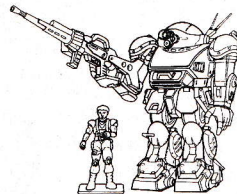
För komplett katalog skicka framkerat svarskuvert (C5 och 5:80) till:
Bertolf Vapensmed
Nordostpassagen 36
413 11 Göteborg

Föreningar erhåller följande rabatter vid större beställningar:
10 vapen, sköldar och/eller rustningar ger 15%
20 vapen, sköldar och/eller rustningar ger 20%

GMS - Import

Rollspel, strategispel mm
massor av tillbehör

Specialité: Tennfigurer inkl.
massor av Citadel och
Marauder.



Massor av masker till levande RS

GMS - Import, Revingeg 17A, 223 59 Lund
Tel. 046/189410, 134090

NYHETER

StockCon

Efter mycket om och men så blev det inget konvent i Stockholm i år. Det var Sveroks stockholms distrikt i samarbete med datorföreningen proxi planerade att skapa Stockholms första konvent av klassiskt mått. Hela projektet stupade när Åsö gymnasium ändrade villkoren i sista minuten och dessutom ville ha kontant betalning. För att förklara det svåra lokal läget berättade kontaktpersonen Max Lundgren följande anekdot för Gryning.

Nyligen har man lagt över bokningarna på Stockholms fritidslokaler på ett privat bolag. Tydligt hade man lyckats tappa den del av dataregistret som innehåller vem som skulle betala hyra för vilken uthyrning. En naturliga följd blev att man inte fick in några hyror utan gick i konkurs. Som om detta inte hade varit nog drog man med sig några folkets hus och föreningsråd i fallet.

Just nu funderar StockCon kommittén över vad som inte gick så bra. Man funderar bla på att ta en annan helg nästa gång. Vilket väl kan vara bra med tanke på att SydCon troligen växt till sig ytterligare till nästa år samt att LinCon ämnar återuppstå.

Det kan vara förställigt att lokalfrågan var knepig men man kunde önskat att StockCon hade haft så pass bra framförhållning att man kunde avlyst konventet i tid.

World Games

Mellan den 8 mars och 22 mars turnerade representanter från The Buckminister-Fuller Foundation runt på svenska universitet och högskolor. Med sig hade man sin jätte simulation kallad WorldGame.

Det var Sverigepremiär den 8:e på Handelshögskolan i Stockholm och naturligtvis var Gryning där.

Spänd förväntan rådde bland de cirka 130 deltagarna när man efter en förmiddag med seminarier skulle få pröva på spelet. Rent fysiskt består spelet av en gigantisk karta ungefär 11 meter lång. Kartan är gjord efter en lite annorlunda projektion av jorden kallad "The Buckminister-Fuller Projection". Projektionen påminner om vad man får om man skulle platta ut en T20, dvs den projektion som används i Traveller mfl spel.

Informationen om vad vi skulle göra som en del i spelet delades ut gradvis och man viste aldrig mer än man behövde för att kunna spela spelet snarare mindre. Det började med en demonstration om jordens evolution. Sedan fick gruppen gemensamt formulera de problem vi ansåg att jorden stod inför och vad vi ville att världen skulle bli.

Efter detta följde spelet som väl närmast kunde liknas ett gigantiskt kreativt kaos. Jorden var uppdelat i ett tiotal regioner som var och en hade en spelare per procent av jordens befolkning, vilket gjorde att Kina fick lite svårt att bestämma sig för vad man skulle göra. Dessutom fanns det internationella lag som representerade FN, världsbanken, multinationella företag och media. Reglerna var få och det fanns inga klart angivna riktlinjer eller mål. Med 130 deltagare samlade i en gymnastiksal som alla ville förhandla med varandra blev det ganska kaotisk och frågan är om läget klarnade så mycket när Mediagruppen mellan varje omgång skulle sammanfatta vad som hade hänt.

Kul var det i varje fall och man fick lust att pröva något liknande i mer spellokande form. En intressant fråga är vad "The Buckminister-Fuller Foundation" är för något och vad de har för syfte med sin information. Utåt sa de att de verkade för att få jordens invånare att inse att vi

kan förändra vår värld. Man är böjd att hålla med dem efter att man såg avslutningen som var en demonstration av ren, vacker och naiv amerikansk "vi kan klara av det om vi bara hjälps åt" mentalitet. De fick hela gruppen att plocka upp 10000-tals plastbitar som representerade allt ont från kärnvapen till spädbarnsdöd och miljöförstöring från kartan för att symbolisera vad människor kan göra om vi bara hjälps åt. Naturligtvis hjälpte inte Gryning till med plockandet eftersom vi började ana att stiftelsen i själva verket var en front för en ond Cthulhu-kult.

Ny affär i Örebro

I Örebro har två hobbyentusiaster just öppnat en ny affär. Det är Robert Henrysson och Patrik Hamberg som står bakom "Tärningar och Tumult". Robert är dedicerad levande rollspelare och har suttit i Sveroks styrelse Patrik har bla annat gett ut fansinet Profil. Båda har varit med att genomföra förra årets Deg, konventet i Degerfors, var med om att starta Sveroks svealandsdistrikt och har ett förflutet inom föreningen RF Spelande Ungdom.

Butiken ligger centralt i Örebro och man har renoverat den själva för att hålla kostnaderna nere. Spelinköp sker i samarbete med Spel & Sämt och man håller ungefär samma priser. Öppetider är vard 12-18 och lörd 10-14.

NexCon -93

Föreningen Nexus konvent i stockholm skulle gått av stapel den 4-6 juni men

pga oförlåligt slarv av en av arrangörerna så var man tvungen att ställa in. Man kommer dock att köra konventet den 3–5 september och då har man hunnit ordna med fler arrangemang än vad som tidigare var tänkt.

NexCon satsar på att hålla sig i minsta konventskategorin eftersom man endast kommer ta emot 100 deltagare. Innebär detta bara att man inte tummar på kvaliteten vad gäller arrangemangen så tycker jag att det är dessa konvent som brukar kunna bli trevligast. NexCon har även tagit ett lika ovanligt som välkommet initiativ, i inträdet kommer ett fansin att ingå. Det kommer fungera så att alla fansinredaktörer som är intresserade kommer få lägga sina alster i kiosken och sedan får de betalt efter hur många av deras fansin som går åt.

Tydiligen har Nexus god kontakt med Huddinge gymnasium och det är inte otroligt att StockCon kommer anordnas på denna skola.

Priset för NexCon är 50 kr för sverokmedlemmar, 70 kr för ickesverokmedlemmar och 20 kr extra om man betalar i dörr. Spelen kommer kosta fem kronor per deltagare och pengarna kan betalas in på Nexus postgiro 467 09 70–5.

Östra konventet

Den 20–22 augusti, samma vecka skolan börjar igen, anordnar Sveroks östra distrikt ett konvent. Man satsar på att få runt 150 deltagare och kommer erbjuda turneringar och arrangemang i de klassiska spelen. Man försöker göra ett konvent av och för hela distriktet genom att låta varje förening anordna ett eget spel men de huvudansvariga föreningarna kommer vara Jolo i Enköping och Fortuna i Bålsta.

Konventet kommer utspela sig på Fridgårdsskolans högstadium i Bålsta varifrån det finns förbindelser med buss till Enköping, Västerås och Stockholm. Konventet kommer kosta 65 kr för sverokmedlemmar, 85 kr för icke medlemmar och halva priset för flickor. Troligtvis så kommer det att produceras en folder under sommaren för distribution bland utomsöcknes.

GothCon XVII

Själv reste jag upp med SydCons spelledare som skulle spelada i CoC–turneringen. Dagen innan hade man provspelat äventyret men man var rörande ense om att detta inte var ett äventyr man gillade. Hela resan upp fick jag höra diverse pikanta detaljer ur äventyret och jag var tvungen att instämma att det verkade som om allting inte stod riktigt rätt till. För att klara äventyret krävdes bla en clairvoyance som inte var av denna världen.

Väl uppe i Göteborg fick vi se GothCons nya lokaler. I år hade man återigen bytt plats och GothCon var inrymt i två skolor. Tydiligen lyckades man trots lokalbytet få problem med den nya skolan redan innan konventet vilket ledde till lite nervösa ansvariga några veckor innan invigningen. Fördelen med de nya lokalerna var att man nu låg mera centralt än tidigare. Men uppdelningen på två skolor tillsammans med att ingen av dem hade en naturlig samlingspunkt gjorde att konventet kändes splittrat. Man kunde dock inte klaga på att det var ont om plats. Även tidigare år hade vi sovit i gymnastiksalen men medan det tidigare hade varit fullt av människor så hade man nu gått om plats att breda ut sig.

Eftersom jag redan innan konventet var rysligt förkyld så passade jag på att börja konventet med att sova. Framåt sju–tiden blev jag brutalt väckt och till min stora glädje så visade det sig vara Per R Lindström som hade anlänt i bil från Stockholm med första numret av Gryning färskt från tryckeriet. Medan jag yrvaket staplade fram i min sovsäck och till min förskräckelse fick se att färgerna på omslaget blivit inverterade så blixtrade kameror från de obarmhärtiga skåningarna. Strax efter somnade jag om igen efter att vi bestämt vilka som skulle dela ut de första Gryning när solen gick upp på lördagen.

När de första solstrålarna spred sitt ljus över Göteborg så väckte de som hade nattpasset vid SydCons informationsdisk mig Per och Johan Norrman från Lund. Efter att borstat tänderna satt vi igång att dela ut tidningar bland de trötta spelare som fortfarande var uppe. Många verkade

inte inse vad de hade fått i handen eftersom fortsatte att stirra tomt framför sig och planlöst ströva runt. Allt eftersom solen steg högre så strömmade fler människor till och vi fick upp ångan i vår försäljningsver.

Resten av konventet spenderade jag vid vår gemensamma Gryning, SydCon och Sverok disk i cafeteria eller i min sovsäck och försökte bli frisk. Det gick till och med så långt att jag fick tips om några tabletter som skulle finnas i cafeteria av en flicka som blivit oroad av mina nattliga rosslingar.



När man talade med de som spelat CoC–äventyret visade det sig att de flesta var ganska missnöjda med det medan de som spelat RuneQuest var nöjda med vad de upplevt. Under större delen av konventet var arrangörerna oroliga över att man skulle gå några tiotusen back. Men tack vare att man i sista minuten höjde cafeteriapriserna något gick man endast med en minimal förlust. Anledningen till den ekonomiska osäkerheten var att det endast kom knappt 700 betalande deltagare medan det året innan kommit mellan 800 och 900 betalande. Enligt Jonas Schiött, ansvarig för årets GothCon, så finns det också en osäkerhet om man kommer hitta några som vill hålla i framtida GothCon.

Games Spectacular III

Sveroks förbundsordförande Fredrik Innings har varit på detta holländska konvent; här följer en reserapport.

Totalt blev vi sju svenskar i två bilar som åkte till Holland. Vi åkte färja från Göteborg till Kiel och sedan Autobahn genom Tyskland och in i Holland. Med fyra i bilen blev kostnaden för resan så låg som 450 kr per person, tågresan Uppsala-Göteborg oräknad. Konventet var två delar mässa och en del spelkonvent. De flesta amerikanska krigsspel-företagen var där liksom ett helt gäng figuriltverkare, någrarollspelsföretag, några som sålde livesatser, och en hel massa franska, tyska och holländska Alga-liknande företag.

Av oss besökare utkristaliserade det sig tre olika strategier att ta sig an konventet. Antingen gjorde man som de tre göteborgarna i den andra bilen gjorde. De såg tag i några förbipasserande holländare och satte igång och spelade de spel de tagit med sig. **Axis and Allies** tror jag att det var. Den andra strategin, som Franksson från min bil valde, var att hitta ett gäng holländare vilka höll på att sätta upp **Fire in the East** och sedan bli kvar där hela konventet. Jag tror de hann med ett och ett halvt dag.

Den tredje strategin som jag själv valde var att driva runt, prata med folk och hoppa med i spel som verkade kul. Jag spelade micro med GHQ dels som japan på Tarawa och dels som ryss vid Salla. Jag spelade engelsman i ett slag mot holländarna i **Wooden ships and Iron** med mycket snygga fartygsmodeller som en holländsk krigsspelsförening hade specialiserat sig på. Jag spelade och fick bekräftat att jag inte gillar **Third Reich**. Annars gick jag runt och pratade med speldesigners och arrangörer.

De som arrangerade det hela var den holländska spelorganisationen Durosım. de var en nationell organisation som Sverok men med bara 800 medlemmar och helt utan bidrag. De var mäktiga imponerade av Sveroks storlek och den svenska statens givmildhet. Ett tiotal turneringar ordnades men organisationen var ganska kaotisk, det gick inte att föränmäla sig, de startade inte i tid mm. Två stycken, ADD och ASL, verkade dock vara ganska bra och de hade också många deltagare.

Det är två stora skillnader mellan utländska och våra svenska (nordiska?) konvent. För det första så stänger de utländska konventen på kvällen, här i Holland så tidigt som klockan 22:00. För det andra så är det inte alls så mycket organiserade aktiviteter, det är mycket mer upp till en själv att se till att man får spela.

Avslutningsvis måste jag säga att det är en upplevelse att åka på utländska konvent. Det är kul att träffa spelare från andra länder och det är intressant att se hur de lägger upp ett konvent. Jag lär nog åka på fler, hör av er om ni vill åka med.

Fredrik Innings

SydCon 93

Det var i år andra gången som Södra Distriktet anordnade konvent. I år satsade man lite hårdare och vände sig till hela Sveriges spelare. Man hade lärt sig av förra årets misstag även lagt till nya saker. Foldern var i år mera påkostad och innehöll ovanligt mycket information. Det var uppskattat att man under hela konventet kunde äta lagad mat till ett lågt pris. Ett nytt grepp var att man hade iordningställt ett rum per turnering som innehöll stämningsskapande rekvisita.

Man hade lyckats behålla en gemytlig stämning över konventet trots att man hade gått från etthundrasjuttio deltagare till trehundra. Vid prisutdelningen kunde man bevittna hur DMF tog hem en rond i den hjärtliga fejden med malmöföreningen Jades Sceptrum.

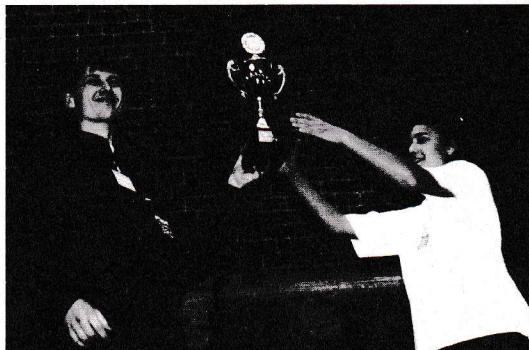
Riksmötet

Årets upplaga av riksmötet var i längsta laget, man började klockan två och slutade klockan nio. Tyvärr upptogs alltför mycket tid av diskussioner mellan män vars ego endast matchades av deras vältalighet. Sälunda avhandlades om Signaler skulle skickas ut till hela Sverok (vilket den inte skulle) och om paintball skulle vara kvar inom förbundet (vilket det skulle).

Den intressantaste innovationen på mötet var vår förbundsordförandes idé om en demokratiserad verksamhetsplan. I budgeten fanns det etthundratusen kronor anslagna till projekt. Riksmötet fick i

en rådgörande omröstning gradera tjugofyra beskrivna projekt. De projekt som kom högst var mer resurser till Signaler och Kansliet. Projekt som ej kom så högt var en professionell förbundstidning och förslaget att köpa översättningsrätten till Diplomacy.

Styrelsevalet kom att bjuda på en överraskning då ett flertal ville ändra valberedningens förslag. Efter två omröstningar så kom Mikael Hansson in i styrelsen istället för Mikael Lundgren.



DMF:s ordförande Jonas Birgersson överlämnar pokalen för bästa förening till en av DMF:s snottlings

Telegram

Traditions Linköpingsbutik har drabbats av Targets Games nedskärningar. Enligt källor på Tradition i Stockholm skulle nedläggningen vara en följd av att man hade för höga hyror i Lindköpingsbutiken. Gryning har dock erfart att nedskärningarna är följd av att banken har haft synpunkter på de delar av koncernen som haft för låg lönsamhet. Detta stöds av uppgifter om att Linköpingsbutiken gick med vinst, om och för liten.

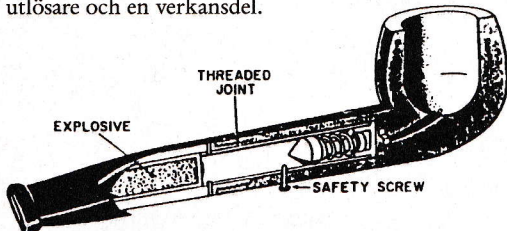
Virtual Reality har nyligen börjat sitt intåg även i Sverige. I Stockholm finns det en virtuality (spel maskin med virtuell verklighet) på arkadhallen "The Plays" och två på Gröna Lund. Gryning har provat maskinerna och funnit att de i varje fall är något som varje Cyberpunkfantast borde prova även om de fortfarande innehåller för fantasilös mjukvara för att riktigt slå.

DalCon i Borlänge har nyligen gått av stapeln. Ett gemytligt konvent av den mindre storleken med cirka etthundra deltagare. Om man lyckas etablera sig så kan DalCon bli ett välkommet tillskott som gör det möjligt att åka på konvent på sommaren.

Bomber & Granater

Skall man ta den röda eller den gröna sladden? Vad skall man göra om det finns mer än en sladd att välja på? Vad händer egentligen när man klipper av en sladd? Vad gör man om man trots allt gör fel?

I "Dödligt Vapen III" kan man se ett underbart exempel på det som vi alla misstänkt länge – man skall inte klippa den blåa sladden. Nej, skämt åsido finns det bara ett som är säkert, det är att det finns ingen terrorist som följer något internationellt färgschema vad gäller sladdar på bomberna. Och det beror inte på att det inte finns något! För att kunna desarmera en bomb, om så bara i ett rollspel, krävs en viss kunskap om bombernas utformning och avsedda verkan. En terroristbomb, eller I.E.D som det kallas på fackspråk, består alltid av två delar; en tändare eller utlösare och en verkansdel.



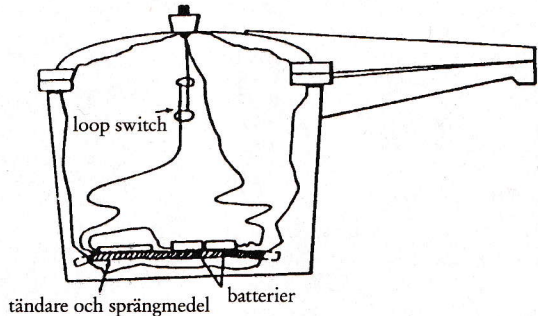
Verkansdelen är i allmänhet inte så komplicerad, den består vanligtvis av ett explosivämne i en eller annan form. Det som kan komplicera saken ytterligare är om den är formad till att bilda så kallad RSV, eller Riktad SprängVerkan, eller om den är omgärdad med metall för att bilda splitter.

RSV bildas genom att explosivämnet formas med en vinkel så att sprängkraften centreras till en "stråle", en så kallad RSV-stråle. I och med detta mångdubblas kraften och koncentreras till ett enda ställe. fördelen med detta i rent terroristmässigt syfte kan vara att skada ett speciellt objekt då bomben måste placeras utanför eller bredvid. RSV effekten kan förstärkas något genom att en kopparbeläggning läggs jäms med sprängytan. Denna koppar kommer sedan att smälta samman till en kula som går i RSV strålens bana.

Att skapa splitter är alltid välkommet om man är ute efter att skada människor. Splitter är mycket enkelt att göra men det är ändå förhållandevis få terroristbomber som har en splitterfunktion. Det enklaste är att lägga små metallbitar, spik, småkulor eller dylik, på sprängytan. Man kan också "mönstra" en liten plåtbit och lägga om. Splitter är som sagt fruktansvärt dödligt mot oskyddade människor.

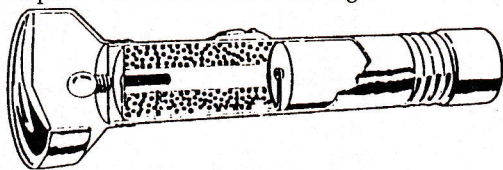
En tändare kan se ut hur som helst och reagera på nästan vad som helst, exempelvis tryck, avlastning, ljus, ljud, värme, tid, luftfuktighet osv. Det är också vanligt att det finns en eller flera alternativa tändare liksom eventuellt röjningsskydd.

Givetvis finns mängder av civil och militär materiel som fungerar som tändare, timers och så vidare. För att ge en liten bakgrund tänkte jag visa hur man lätt gör sina egna tändare. Den tändare som är lättast att göra är en s k loop switch. Den går ut på att man tar två vanliga sladdar med isolering som man skalar av i ändarna, sedan gör man en ögla av de skalade partierna som löper runt de oskalade partierna. När någon drar i den ena sladden möts de skalade partierna och man får kontakt.

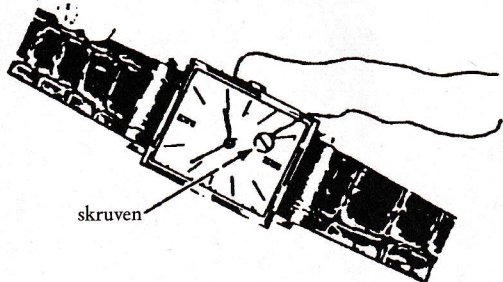


En mycket enkel och oerhörd effektiv liten laddning är för övrigt den sk glödlampsbomben. Man filar bara upp ett litet hål på en lämplig glödlampa och fyller den med napalm, krut eller diesel. Man förseglar hålet och sedan sköter den sig själv tills någon

försöker tända lampan. Detta är en av anledningarna till att professionell personal (till skillnad mot Carl G Hamilton) aldrig tänder ljuset när de går in i ett rum. Kanhända är det därför som man konstruerade ficklampsbomben under andra världskriget.

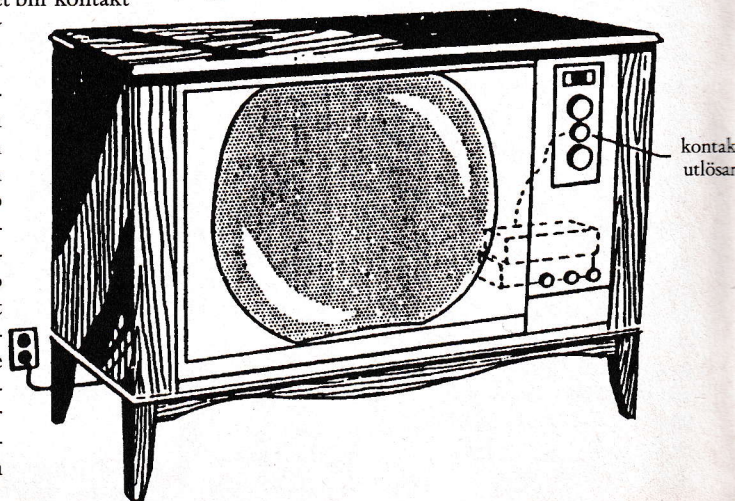


Nästan lika enkelt är att göra en tidsutlösare. Man monterar då ihop ett batteri, en klocka, en eltändare och en verkansdel. I klockans glasskiva kan man exempelvis skruva in en skruv som ansluts till den ena sladden. Den andra sladden ansluts till lämplig visare så att det blir kontakt när visaren slår i skruven. Det kommer då att finnas en sladd mellan klockan och batteriet, en mellan klockan och tändaren och en mellan



tändaren och batteriet. I princip kan sägas att det bara är två sladdar med en strömbrytare, klockan, på den ena. Detta är en mycket enkel konstruktion och desarmeringen är således lika enkel. Det går ingen ström mellan batteriet och detonatorn innan det blir kontakt och följaktligen kan man bara klippa av valfri sladd vare sig den är gul eller grön.

De flesta terroristbomber har en konstruktion liknande den med klockan och loop switchen. det som skiljer dem åt är givetvis att man använder en annan strömbrytare än en klocka eller en loop switch. Ett exempel på när man använder sig av en redan befintlig strömbrytare är att använda en TV eller en radio (se bild). Då slipper man problemet med att dölja strömbrytaren, man behöver inget batteri och den sprängs inte när det inte är någon där. Den desarmeras på liknande sätt, om en mätare visar att det inte finns någon onormal spänning är det bara att dra ur sladden och plocka isär TVn.



Det som kan skapa problem är exempelvis vibrationständern, som utlöses när det medium den är fixerad vid utsätts för rubbningar. Det är en av de jobbigaste tändarna man kan råka ut för då den sällan är placerad speciellt lättillgängligt. En enkel vibrationständer man kan göra själv är när man ansluter en ledning till en spik som står upp och sedan ansluter en annan ledning till en metallring ansluten till den andra ledningen runt den men utan kontakt. När underlaget rör sig svänger metallringen för att förr eller senare komma i kontakt med spiken varpå systemet sluts. Vibrationständern kan med fördel kombineras med en tidsmekanism då den är väldigt osäker att sätta upp och det kan vara skönt med en tidsfrist innan systemet sluts. En vibrationständer kan även användas som röjningsskydd till vilken annan tändare som helst då den hindrar folk att vända och vrida på den misstänkta bomben.

Kemiska tändare kan innebära att två vätskor finns i en behållare separerade med ett tunt plastskikt. När plastskiktet upplösts eller fräts bort blandas vätskorna och utvidgas snabbt så att tillräckligt med energi eller tryck för detonera primärladdningen utvecklats.

För att återgå till de kära sladdarna. Det finns givetvis flera versioner än de med bara två sladdar. Tre eller flera sladdar innebär antingen flera separata tändare med egna batterier, kondensatorer eller helt enkelt onödiga sladdar som är till för att förvirra. När det är frågan om separata strömkällor kan man göra som vanligt men i plural. Det vill säga att det finns flera separata system, med egna strömkällor, samtidigt. Förvirrande sladdar är trots allt inte svårare än att man får ta reda på hur det är kopplat och sedan klippa av dom.

Om det är kondensatorer inblandade kan det bli riktigt irriterande. Kondensatorerna gör nämligen att man inte kan klippa de strömförande ledningarna för att då urladdas kondensatorn i en av de andra ledningarna och ger ström till sprängkapseln. Kan man ta reda på exakt hur allting är kopplat bör man, med hjälp av en spänningsmätare, kunna avgöra vilka ledningar som har spänning och sedan klippa av dom andra. När alla utom de med spänning är avklipppta kan man klippa av resten. Kom bara ihåg att man måste vara absolut säker på att alla andra redan är omhändertagna. Annars finns risken att man får reda på att man gjort fel ganska omgående.

Serietillverkade tändare, till exempel de som används inom den svenska armén, finns i stora mängder. Dessa tändare inkluderar:

Trycktändare utlöses vid tryck, t ex att någon trampar på den.

Dragtändare kopplad till ett snöre som utlöser tändaren om någon drar eller går emot tändaren.

Drag-avlastningständare som föregående men utlöses även om någon klipper av eller på annat sätt "avlastar" snöret.

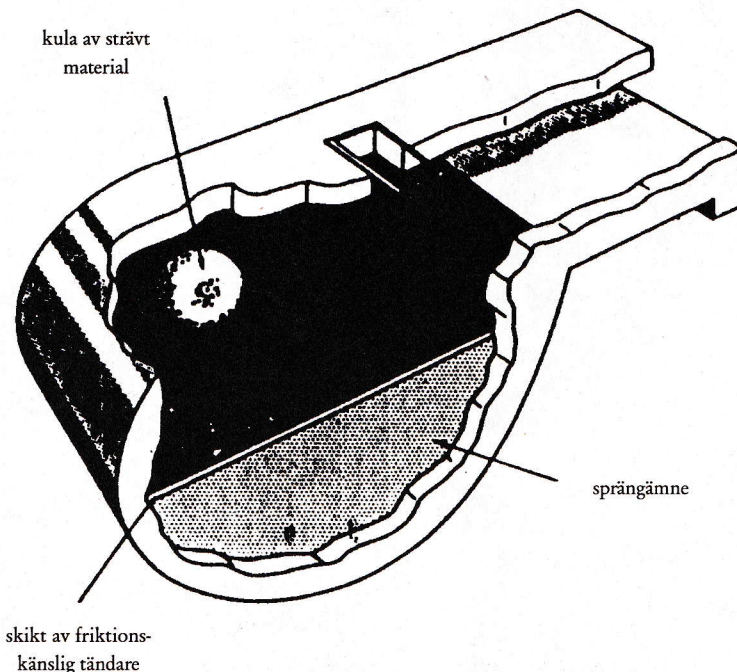
Avlastningständare sättes under bord, i dörrspringor o dyl och utlöses om någon lyfter bordet eller öppnar dörren dvs avlastar tändaren.

När man då har gjort fel, och just skall till och ta konsekvenserna, finns det då ingen sista utväg? Ja det enklaste är Fate Points och/eller Divine Intervention eller något liknande. I brist på dessa kan man bara förlita sig på den gamla brittiska armehandboken, tolkad av Captain Blackadder 1916 – You just jump twohundred feet up in the air and scatter yourself over the area!

Har du kommit så här långt är du en intelligent läsare och kommer följaktligen med invändningen att det är omöjligt att förstå, för att inte säga se, allting så fullständigt som det krävs för att på minsta vis känna sig tryggt och säker. Det är alldeles riktigt. Det man gör

då är det som man borde ha gjort för länge sedan, man skjuter fanskapet åt helvete!

I armén används en speciell två centimeters "kanon" som man riktar in på lämpligt sätt och skjuter en laddning sand eller vatten på behållaren. Detta skall slå av eventuella anordningar och rycka ut sladdar snabbt utan att få verksandelen att aktiveras. Om man inte har praktiserat det här kan man ställa sig frågan om det verkligen fungerar. Jag har själv gjort ett antal tester med den här avslagaren, som den kallas, och funnit att den trots allt fungerar hyfsat. Man laddar sanden eller vattnet i kondomer, vilket gör att



de här förbanden är de enda inom svenska armén som har kondomer som reglementerad utrustning.

Avslutningsvis vill jag bara säga att all som jag skrivit bara är till för rollspelande och dylikt och man skall inte försöka sig på någonting liknande i verkligheten. För er som sysslar med paintball och olika sorters live-arrangemang kan jag dock stå till tjänst mer information om lämpliga "markörer", försåt etc.

Sg Lindström

FLAMMANS SPEL



"WHERE GAMERS GO..."

Postorder

Bor du långt bort kan du alltid anlita vår postorderservice. Telefonen är bemannad alla dagar fram till 23:00.

Butik

Öppet
Mån-Fre 11-19
Lör 11-17

Katalog

Ring eller skriv och beställ vår postorderkatalog, den är självklart gratis.

Sortiment

Vi har alla de stora engelska och amerikanska företagens produkter. Dessutom har vi Göteborgs bredaste urval av tennfigurer.

FLAMMANS SPEL
TEGERSGATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031-18 03 87
TEL. ÖVREGR 031-16 19 50



Medusas

Hlotte

MEDUSAS FLOTTE

Ett Cyberpunk 2020-äventyr för 4 spelare
Skrivet av Peter Daniel till SYDCON-92

INLEDNING

Detta äventyr är ganska annorlunda från den vanliga cyberpunkklichén (rp hittar mystiskt datachip, blir indragna industrispionage och förråds av sina uppdragsgivare osv). I stället har jag tagit fasta på att det existerar vinnare i alla samhällen, även i cyberpunks mardrömsvärld. Dessa vinnare är ganska naturligt inte lika våldsamma och stridsvana som de stackare som vuxit upp i betongdjungeln, något som gör att det kan bli ganska mycket dramatik trots en "låg våldsnivå". Äventyret är tänkt att fungera som en detektivroman av det klassiska snittet, där rp skall lista ut vem i en mycket begränsad mängd människor som är boven. Detta kan ske på olika sätt: genom att samtala med spelledarpersonerna naturligtvis, men också genom sökning av databaser, gillra fällor osv. När detektivgåtan är löst kommer äventyret att avslutas med en klassisk "cliffhanger" a la Indiana Jones då rp kämpar för att rädda livet på sig själva och en mängd oskyldiga människor.

Som framgår av överskriften är äventyret ursprungligen skrivet för ett konvent. Naturligtvis går det att spela utan de karaktärer som följer med, men eftersom miljön är ganska ovanlig för ett cyberpunkäventyr kan det vara svårt att passa in det i en kampanj. Dessutom är det viktigt att rollpersonerna inte är några stridsfantomer, något som tar bort skräckmomentet i äventyret totalt. Jag rekommenderar starkt att du som spelleddare spelar äventyret med de medföljande karaktärer, eller alternativt låter spelarna göra upp nya liknande.

SAMMANDRAG

Handlingen utspelar sig ombord på ett stort luftskepp år 2020. Rp ingår i en mängd celebriteter som blivit medbjudna på detta skepps jungfrutur. Efter en dag blir skeppet bombhotat av en marionettgrupp tillhörande att rivaliserande företag, och ganska snart framgår det att en attentatsman är lös på skeppet. Eftersom man kan räkna bort den rigoröst kontrollerade besättningen måste mördaren stå att finna bland de 12 andra passagerarna. Dessutom kommer bomben att brisera inom 24 timmar. Om rp spelar slugt kommer de förmodligen på att attentatsmannen är en viss herr Shimuto, eller rättare herr Shimutos dubbelgångare som blivit ditplacerad av Orbital Air Inc. Dessutom måste de ju hitta bomben...

När (om?) rp lyckats finna och oskadliggöra mördaren och bomben ställs de inför nästa problem: skeppets artificiella intelligens har blivit infekterad av ett datavirus. Detta gör att rp har ett 30-tal mordlystna robotar på halsen medan de måste nå en lucka som bara kan nås via luftskeppets utsida om de inte vill kasta sig in i en envig med datorn i cyberrymden. Om de trots detta lyckas stänga av datorn kan de bli räddade och äventyret är avslutat.

TILL SPELLEDAREN

Fördelen med ett äventyr som detta, som utspelar sig i ett sk slutet rum, är att det finns få möjligheter för rp att röra sig utanför äventyrets ramar. Det räcker som här med att beskriva en enda lokal, i det här fallet luftskeppet, dess besättning och passagerare. Nackdelen är att det finns mycket få möjligheter för spelledare att rätta till eventuella misstag han eller spelarna gjort sig skyldiga till. När bombhotet väl kommer kommer mycket av händelserna ombord att vara styrda av rollpersonernas agerande. Du måste därför vara beredd att improvisera mycket. Tänk på att attentatsmannen är mycket klyftig och försiktig utan att vara allvetande. Om rp kommer på någon djävulsk klyftig plan för att locka honom i en fälla, så låt dem för allt i världen lyckas!

Äventyret bygger väldigt mycket på rollspelande. Därför är det viktigt att du verkligen agerar ut de spelledarpersoner du har till ditt förfogande. I deras beskrivningar finns förutom en bakgrund också en beskrivning av hur de reagerar efter det ödesdigra meddelandet. Ta fasta på det för att verkligen leva dig in i de olika personernas känslor och tankar.

HANDLING

Lugnet före stormen... Rp är av olika anledningar medbjudna på det stora tyska luftskeppet Grossdeutschlands jungfrufärd. Avfärden sker från Berliner Flughafen under pompa och ståt. Väl ombord får de 16 passagerarna en timme på sig att göra sig hemmastadda ombord på skeppet innan middagen serveras. Resten av kvällen ägnas sedan åt middag och ett cocktailparty vid poolen. Alla i sällskapet är i säng vid 3-tiden.

Nästa morgon serveras en överdådig frukostbuffé kl 8.00. Allt är frid och fröjd tills kl 10, då nyhets-sändningen börjar på storbildsTVn.

Orosmoln... Där får rp se en stor bild på luftskeppet medan en nyhetsrapportör meddelar att det har blivit bombhotat av en afrikansk aktivistgrupp, UAF, som hotar att spränga skeppet i luften om 24 timmar

om inte Vorwärts AG har sprängt sin transfersatellit med bönstjälk och allt innan tidsfristen löper ut. Vorwärts presstalesman betecknar händelsen som ett tomt hot och ser ingen anledning till oro hos passagerarna. Han uppger också att inga vidare åtgärder kommer att vidtagas från företagets sida. När Sarah Chen, en av rp, tar kontakt med sina uppdragsgivare har de dock en annan bild av situationen. Enligt deras källor är UAF förmodligen en fasad för Orbital Air inc, ett franskägt företag som är ledande inom mark-omloppsbanatransfer. Attentatet är kanske ett allvarligt försök att permanent krossa Vorwärts rymdprogram.

Ombord på skeppet är reaktionerna blandade. De flesta av passagerarna tar beskedet med ro, medan Helmut Graf blir vansinnig över "kommunistjävlar-nas fräckhet" och Lady Lace tar sig ett par stadiga Whisky on the rocks med två "sunnies" för att lugna nerverna. Kaptenen håller ett tal där han försäkrar att säkerhetskontrollerna är rigorösa och att en bomb omöjligtvis kan finnas ombord. Efter detta splittras passagerarna upp i grupper som var och en går på sitt håll. Om spelarna betonar att de håller reda på vart alla går kan de få slå ett average awareness för att se att Louise Delors följer efter kaptenen in i hans hytt.

Stormen bryter ut... En annan person ser det, nämligen mr Jordan, den lejde mördare som spelar Shimuto-san med hjälp av en otroligt välgjord plastikkirurgi och ett personality chip. Jordan promenerar sedan osedd in i paret Delors hytt, där han väntar på att Louise skall komma tillbaka. När hon kommer ett par minuter senare mördar han henne kallblodigt med ett snabbt knivhugg i tinningen. Han bär in liket i badrummet, där han tvättar av sig och smyger ut osedd. Sedan går han Till kaptenens hytt, där Völler ligger och vilar. Efter att ha mördat kaptenen också går han ut ur rummet, som han låser efter sig. Han går sedan upp till poolen där han träffar herr Tesekur som han börjar samtala med. Var övriga spelardarpersoner befinner sig får du själv avgöra, men passa dig noga för att ge för många alibi för perioden. Sam Langhorne befinner sig kanske ensam i gymet? Helmut Graf har kanske gått för att ringa ett privat samtal i "ubåten"? Kanske sitter Lady Lace på sitt rum i sällskap med sina piller? Erich von Papen kanske är ensam på sitt rum medan Ursula sitter ensam i matsalen och tar en drink? Du avgör själv hur många av de potentiella misstänkta du vill sälla bort redan här!

Du bör dock klargöra för spelarna att ingen av de anställda kan komma på fråga pga det otroligt välgjorda säkerhetssystemet.

Att rida ut stormen... Resten av äventyret kommer att handla om rps försök att ta reda på vem attentatsmannen är, finna och desarmera bomben och besegra skeppsdatorn. Handlingen är svår att förutse, då så mycket beror på hur rp agerar. Jag överläter åt dig att improvisera med hjälp av bakgrunden och SLP-beskrivningarna. Den viktigaste (och svåraste) avvägningen är att hela tiden avslöja lagom mycket för spelarna, inte för lite så att de känner sig maktlösa och vilna och inte för mycket då äventyret kan bli mycket kort och ointressant. Se stycket "Hur löser man det här då?" för mera anvisningar om hur du skall hantera spelarnas olika initiativ.

Efteråt... Om rp lyckades rädda skepp och passagerare blir de mottagna med enorma ovationer i Tyskland. De tilldelas Riddarkorset med eklöv vid en stor ceremoni i Berlins stadshus. Om de har orsakat oskyldigas dödsoffer blir de dock åtalade för dråp, alternativt mord, och hela affären kan bli en stor skandal för alla inblandade. Hur allvarliga anklagelser som riktas mot rp beror naturligtvis på omständigheterna. Improvisera!

SKEPPET

"Grossdeutschland" är ca 250m långt om man räknar med gascellerna, endast kabinen är 120 m lång och 23 m bred. Den är utförd i två våningar med ventilations- och servicegångar liggande ovanpå den översta våningen, inne i gashöljet.

"Grossdeutschland" är det modernaste och mest lyxiga luftskepp som existerar i världen idag. Det är menat att ta rika och flärdfulla personer till Vorwärts nybyggda rymdtransferstation i Makasa, en liten stad i västra Kenya. Resan är inget för dem som har bråttom, men väl en upplevelse för den krävande passageraren. Resan, som tar tre dagar, är en lång fest ombord på ett flygande palats. Här finns allt: En femstjärnig restaurang, dansgolv, pool, gym, sauna, allt inom underhållningsteknik, en välförsedd bar och inte minst världens mest fantastiska utsikt. För dem som vill göra korta utflykter ned till terra firma finns en komplett utrustad AV-6 som skeppsbåt. Säkerheten ombord är en dröm även för den mest paranoide chef/vän/livvakt. All personal är kontrollerad och dessutom försedd med en personlig kod som programmerats in i deras undermedvetna skikt. Denna kod kontrolleras varje dag under hypnos för att skydda mot infiltration. Datorn är specialdesignad av EBM för att göra access utifrån omöjlig. Dessutom kontrollerar datorn ett antal säkerhetsrobotar som hela tiden söker efter bomber och sabotage med videokameror och chemical sniffers.

Inredningen är designad av Europas främsta formgivare och går i den nu mycket moderna neoklassiska stilen. Vita väggar med muralmålningar föreställande scener ur tysk konst och historia, t ex Niebelungens ring, Faust, Loreleisagan, det tyska enandet 1871 osv. Kolonnader och gröna växter i mängder ger intrycket av att befinna sig i Nietzsches dröm om Athen.

Personalen är utvald bland de skickligaste kockarna, bartendrarna, diskjockeyerna osv som Europa kan erbjuda. Alla, både män och kvinnor har genomgått dyra plastikoperationen för att få exakt rätt utseende: Mycket vackert, men ändå diskret och klichéartat. Maten kan antingen beställas från den omfattande matsedeln eller också beställas från marken, då med en fördröjning på ca två timmar.

VORWÄRTS AG

Vorwärts är ett stort företag med sin bas i Tyskland. Det sysslar med lufttransport av alla de slag, både passagerar- och godstrafik, per flygplan, AVs, helikoptrar och luftskepp. Sedan två år har man också försökt slå sig in på transfertrafiken mellan Jordan och omloppsbanan. Företagets främsta vapen i konkurrensen med Orbital Air och JAL skall bli dess nya "bönstjälk" i Makasa. Bönstjälken har precis färdigställts och har sedan några månader transporterat material och passagerare till en transferstation i LEO (low earth orbit). Tack vare de låga lyftkostnaderna har detta sätt att ta sig upp till rymdstationerna blivit mycket populärt.

not: En sk "Bönstjälk" utgörs av en satellit i en geosynkron bana, varifrån en mycket stark wire går ned till jordytan. Längs denna wire kan hissar fira upp och ned. Tack vare de nyvunna kunskaperna inom polymerframställning kan monomolekylära wires göras otroligt starka. Wirarna ifråga är två meter tjocka och framställda av en enda lång kolvätemolekyl.

TIDTABELL

För att göra det litet enklare för dig har jag här sammanställt en tidtabell för de viktigaste händelserna i äventyret. De flesta av de här händelserna kommer att inträffa innan rp kan göra något åt dem, men anpassa dem till rps agerande om du blir tvungen! T ex vore det fatalt om en rps sena nattvanor skulle ointetgöra utplaceringen av bomben. I sådana lägen måste du improvisera för att få handlingen att flyta något så när som planerat. Tidtabell för händelserna ombord på "Grossdeutschland"

201010-201012

1010/17.00 Skeppet avgår från Berlin Lufthafen under festliga former.

1010/17.15 Kapten Völler hälsar resenärerna välkomna ombord och meddelar att middagen serveras i matsalen om 45 minuter.

1011/03.50 "Shimuto" sprayar in sömngas i kontrollrummet. När styrmannen Weigen somnat kopplar han in ett chip som planterar in viruset HAL i centraldatorn. 1011/04.05 "Shimuto" förstör AV-6 genom att hälla syra i flygelektroniksystemet.

1011/04.10 "Shimuto" placerar bomben i ventilationssystemet ovanför rum DD.

1011/04.11 Fru Delors ser "Shimuto" gå in i sin hytt.

1011/10.00 United African Front lämnar en pressrelease som lyder:

"Vi, den förenade afrikanska fronten, kommer inte längre att acceptera den stortyska nykolonialism som berövar Afrikas folk deras rättmätiga inkomster. Om inte alla Vorwärts-anläggningar på Kenyansk mark är övergivna och sprängda inom 24h, dvs kl 12.00 den 12 oktober, kommer en bomb att brisera ombord på företagets flaggskepp, Grossdeutschland. Alla eventuella försök att hitta eller desarmera laddningen kommer att leda till att den briserar. Frihet, Jämlikhet, Rättvisa!"

1011/10.01 Kapten Völler håller ett lugnande tal till passagerarna, som sedan går åt olika håll.

1011/10.03 Fru Delors ber att få tala med kaptenen i erum. Olyckligtvis hör "Shimuto" detta och vidtar mått och steg.

1011/10.12 Fru Delors mördas.

1011/10.14 Kapten Völler mördas

1011/10.25 Herr Delors skrik larmar alla i närheten. Han har just hittat sin fru död i badrummet. Fru Delors har fått ett knivhugg i tinningen och är död, död, död.

1011/???.? Någon kommer att finna kapten Völler mördad i sin hytt. Han har blivit mördad på samma sätt. Om någon undersöker detta ser de med ett aver. combat sense, 1st aid eller medtech-slag att detta är ett dåd utfört av en specialist. Om man söker igenom hans fickor finner man att kaptenens nycklar är borta.

1011/20.20 En tysk AV-9 lägger sig bredvid gondolen för att ta sig in genom de främre portarna. En svetsarrobot hoppar över och demolerar snabbt jetutblåsen på fordonet. 5 dödsoffer: Två piloter, en elektronikexpert och två GSG-9 män. Tre ur besättningen lyckas rädda sig i fallskärmar.

1012/10.00 Bomben briserar och totalförstör skeppet. Ett Impossible Luckslag krävs för att överleva explosionen och kraschen efteråt. Om bomben är desarmerad kommer HAL-viruset att krascha omborddatorn totalt, vilket medför att all elektrisk ström bryts och alla robotar genast börjar arbeta med att punktera gascell efter gascell. Detta arbete tar 180 "robotminuter", dvs det tar 10 minuter om alla 18 robotarna (spyeys räknas ej) är funktionsdugliga, 20 minuter om bara nio är det osv. Efter halva tiden börjar skeppet sjunka sakta, efter 3/4 börjar det kränga våldsamt och går inte längre att styra och när alla celler är punkterade är det fritt fall mot marken. SPLAT! Om rollpersonerna försöker tillkalla hjälp från marken tar det 2t10 minuter innan två AV-4 med en specialbesättning kan nå dem.



◆ Hotet offentliggörs
● Bomben briserar

HUR LÖSER MAN DET HÄR DÅ?

Den viktigaste och i mitt tycke mest intressanta delen av äventyret är när rollpersonerna måste ta reda på vem som är sabotören. Det finns en rad olika vägar till detta:

* Den mest uppenbara är fällan; att låtsas som om man vet vem som är boven för att få honom att slå till. Detta är också den mest riskabla metoden. Tänk på att Jordan/Shimuto är mycket listig och extremt försiktig. Om rollpersonerna skall lyckas gör de bäst i att ha en vattentät plan!

* En skicklig spelare upptäcker snart att Sarah, median, har utmärkta värden på library search och INT och dessutom en enorm databas till sitt förfogande. Det är dessutom möjligt för henne att göra netrunning-räder mot olika företag för att ta reda på mera personlig information. Om man använder denna information till att ställa listiga och insatta frågor till olika SLP kan man på detta sätt nå resultat. Även om Jordans personlighetschip om Shimuto är omfattande finns det alltid detaljer som man kan knäcka honom på. (Vad hette hans hundvalp som han hade när han var sju år, eller hur många fönster det fanns i hans rum när han studerade, t ex)

Du kan använda hennes medhjälpare och källforskare på marken som en "Deus ex machina" för att ge henne ideer och spår om spelarna har kört fast totalt, men var försiktig med hur mycket information du delar ut på detta sätt!

* En annan metod är att genom söka passagerarnas rum. Ett difficult awareness/notice-slag kan få rollpersonerna att finna Jordans fallskärm instoppad i en av kuddarna. För att göra sökandet mera spännande kan du ju låta rollpersonerna bli upptäckta av Jordan i hans rum.

* Uteslutningsmetoden kan användas för att eliminera en rad av de misstänkta. T ex är förmodligen alla gifta par ombord uteslutna. Det skulle bli för svårt att dölja identiteten för maken/makan och för komplicerat att ersätta båda. Dessutom är

Lace för hög för att kunna göra någonting under större delen av resan. Sedan kan man använda någon av de andra metoderna för att finna den skyldige ibland det fåtal som är mest misstänkta.

Jordan drar sig i det längsta för att röja sin rätta identitet, men om så skulle ske försöker han först använda sin fallskärm för att fly. Om detta är omöjligt försöker han utnyttja kaptensens nycklar till att ta sig in i rum JJ och därifrån upp i ventilations- och servicegångarna, där en spännande jakt i "aliens"-stil kan ta sin början.



* Dr Rittermann kan använda sina kunskaper i robotologi och sin techscanner för att ta kontroll över enskilda robotar. (v.diff Robotics+Tech-slag, två försök per robot) Tyvärr har han ingen radiosändare, utan måste koppla dem via kablar till sin styrenhet. Robotarna kan t ex användas för att leta upp bomben eller spionera på misstänkta.

Problem 2: VIRUSET HAL

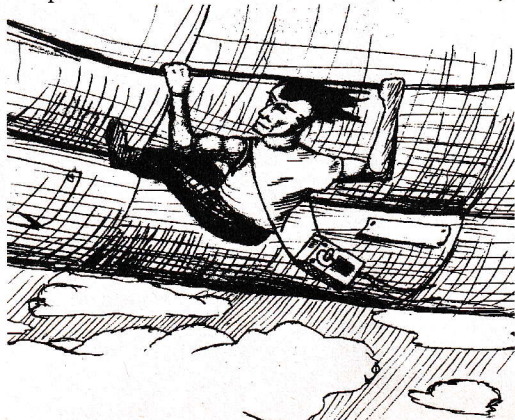
HAL är ett skraddarsytt virus som har specialtillverkats för stora summor för att vara verksamt just mot Grossdeutschlands datasystem. När viruset har tagit över datorn får det följande effekter:

* Robotarna slår inte larm när de finner bomben

* Det manuella styrsystemet sätts ur funktion. Det enda sättet att styra skeppet är alltså att kontrollera datorn.

* Datorn reagerar automatiskt aggressivt på samtliga påloggningar via någon av de portar som finns spridda i skeppet. Tänk också på att datorn kommer använda alla tillgängliga medel inkluderat de robotar som finns kvar för att komma åt den som försöker rubba hans kretsar. Se nedan för datorns försvarssystem.

* Enda sättet att stänga av datorn manuellt är via den lucka som är avsedd att användas i nödfall eller för underhåll och som datorn inte kan spärra. Pga säkerhetsskäl är denna placerad utanpå skrovet, långt bak. Det går att ta sig till denna inport genom att öppna den högra dörren i salongen, gå armgång på en wire (av acrobatics) och hoppa 1 meter för att få tag på ett fotstöd med handtag som sitter brevid luckan (av acrobatics). Hängande i handtagen går det sedan att öppna luckan med en skruvmejsel (diff acrobatics) och på så sätt komma in i datorrummet (se rum KK).



Akrobatiken blir dessutom inte lättare av att datorn troligtvis kommer att upptäcka vad som händer och kan använda sina robotar för att försvara klättringen. Tack vare datorns infekterade tillstånd finns det en chans att man med en väl genomförd avledningsmanöver kan undgå upptäckt.

* Datorn kommer att vidta alla åtgärder för att stoppa alla som försöker ta kontroll över robotar, slå mot datorn eller desarmera bomben. Tänk på att den är mycket intelligent och använder sina resurser på bästa sätt.

Robotarna ombord på skeppet är av fem olika sorter: Svetsare, skärare, städare, bärare och spyeyes. De som är farligast för rollpersonerna är Svetsarna och skärarna. Svetsarna är spindellika konstruktioner som kan klättra på tak och väggar och som är utrustade med var sin lasersvets. Skärarna ser likadana ut, men istället för en laserpipa har de en roterande monomolekylär sågklinga som avger ett obehagligt högt vinande när den är i aktion. Bärare och städare är mera ofarliga, och gör sig bäst som en distraktion eller för att skrämma upp rollpersonerna lite.

* När datorn blivit infekterad av viruset "väcks" den till "liv", dvs den börjar gå utanför sin egen programmering. De båda motstridiga ordena, dels de ursprungliga och dels virusets ger upphov till enorma konflikter inne i datorn. Detta gör den oberäknelig. Den kan tala med folket inne i skeppet och på marken med en röstsynthesizer. Efter virusinfektionen börjar den lägga sig till med en gnällig och orolig barnröst, som speglar dess "personlighet". Det finns en chans att påhittiga spelare kan lyckas tala datorn till rätta genom att utnyttja logik och argumentation. För att detta skall lyckas krävs dock dels ett v diff persuasionslag och mästertligt rollspelande från spelarna!

Problem 3: ZE BOMB

Bomben är gömd i en bok, "The Essence of Zen", som i sin tur ligger i en svart sportväska placerad ovanför rum DD. Bomben består av helt ometalliska delar inklusive slagstiftet som är gjort av grafit. Innehållet i boken är utskuret och ersatt med sprängdeg modell c/01 (Celsius Corp). Sprängdegen har inga större problem att spränga hela Grossdeutschland och spelarna i små, små bitar. Till sprängdegen är kopplad en kemisk tidsutlösare och ett enkelt röjningskydd. Allting som ligger inuti boken är omslutet med skumplast med undantag för röjningskyddet som ligger väl synligt om man öppnar pärmen. Detta är dock ingen speciellt bra idé då detta utlöser röjnings-

kyddet! Vidare är boken belagd med ett tunt lager lack för att skydda det mot chemsniffers.

Lokalisera Hur spelarna skall hitta bomben är upp till dem men för mitt inre öga kan jag se en hektisk jakt där man vänder upp och ned på allt och alla. Om rollpersonerna har lyckat ta kontroll över en spyeye kan de finna bomben med ett av. Luckslag för att sniffern skall ge ett svagt utslag i rummet. Annars återstår bara att leta. Och leta. Och leta. Kommer du ihåg 24-timmarsgränsen?

Desarmera Som tidigare sagt är bomben helt ometallisk vilket innebär att allt vad metalldetektorer innebär är helt oanvändbara. Den är också skyddad mot chemsniffers. Det enklaste sättet att desarmera bomben är att få tag på den handröntgen som finns hos i skeppssköterskans rum, FF. Efter att ha röntgat bomben får man fram att det finns en pryl som ligger mot pärmens insida men inte mycket mera då skumplasten (som är specialpreparerad) skyddar effektivt mot röntgen. Det går då att få reda på att ingenting är fastsatt mot pärmen och, då ingen metall kan hittas, att det går utmärkt att skjuta in en genomskinlig plastkiva eller dylikt mellan pärmen och sprängladdningen. Genom att sedan försiktigt släppa över slagstiftet mot detonatorn har man desarmerat röjningskyddet. För att göra det hela lite mer spännande kan man dra ut lite på tiden när spelaren släpper ned slagstiftet mot detonatorn för att få honom lite osäker. Spelarnas nästa steg är att försiktigt, mycket försiktigt, skrapa undan skumplasten tills man hittar c/01-bunten. Själva tidsutlösaren består av två kemikalier i ett provrör med ett plastskikt mellan sig. Om spelarna i det här fallet tror sig ha desarmerat bomben och lägger undan sprängdegen så är det bara att gratulera dem till det sista och dummaste de gjort i hela deras karaktärs liv, så långt det nu blev.

Om spelarna bestämmer sig för att "dumpa" sprängdegen ut genom ett fönster nu när röjningskyddet är borta kommer en viss poliskår i en viss underliggande delstat att bli lite "ledsna och kinkiga", kanske även en storföretag som råkade ha ett forskningscentra just där... Skulle nu spelarna bestämma sig för att rota i sprängdegen så bör de dra sig till minnes att just c/01 är relativt frätande på händer o dyl. Det är för övrigt inte speciellt svårt att gräva ut detonatorn ur bomben men om man klarar av det precis på tiden kommer provröret att sprängas med en kraftig knall och sprida syra över hela rummet med dyrbara plastikoperationer som följd för spelarna. Det är också viktigt att komma ihåg att inte rota i sprängdegen med metallföremål för i likhet med tidigare versioner har den en tendens (ca 10%) att detone-

ra vid kontakt med metaller på grund av den lilla men ändå existerande statistiska elektriciteten som kan finnas i metallföremål. Det är mycket enkelt att sätta in ett rubbningskydd som gör att man inte kan vrida och vända på bomben som man vill. Av vissa praktiska skäl är detta inte gjort på just den här bomben men spelarna bör ändå vara väl medvetna att man inte bör vända på den, det är helt enkelt ett brott mot en av bombröjningens viktigaste regler.

SPELLEDARPERSONER

Bokstaven framför varje namn indikerar vilket rum personen/erna bor i.

A Kapten Hans Völler utseende: Kaptenen är en grånad bjässe i 60-årsåldern. Trots åldern är han vältränad och den kritvita, välpressade skepparuniformen sitter som gjuten på honom.

Herr Völler är en gammal sjöman som har valts till kapten pga sitt utseende och sätt. Efter 20 år som kapten för nöjeskryssningar är han van vid "det vackra folket" och har inga problem med att hitta rätt tonläge gentemot dem.

Kapten Völler är bara en marionett, något som han själv är smärtsamt medveten om. Den utmärkta skeppsdatorn sköter allt det riktiga arbetet med navigering och underhåll, och kaptenen finns bara där av psykologiska skäl. Hans arbete är att få passagerarna att känna att det finns en människa som har kontroll över allt, någon de kan vända sig till om de har frågor eller problem. I nödfall kan dock kaptenen eller styrman styra skeppet helt manuellt. (Tills viruset HAL kommer in i bilden, vill säga.)

B Dieter Wiegen, styrman. Dieter är en blond och solbränd man, 36 år gammal.

Han har arbetat under Völler i tre år, och de båda fick erbjudandet från Vorwärts AG tillsammans. Också Dieter är väl förtrogen med savoir-faire och mycket diskret vad beträffar sina många affärer med damer ur samhällets toppskikt. Han har blivit något av en skalpsamlare vad gäller att förföra kändisar, något som bara hans offer och kapten Völler känner till. I övrigt är han en mycket öppen och trevlig man, mycket allmänbildad och behaglig att samtala med.

D Helmut och Hilde Graf, affärsman med hustru. Helmut är en korpulent herre i femtioårsåldern som tycker att lederhosen är ett passande aftonplagg. Hans ansikte är runt och rött, antingen av ilska eller skratt (oftast det förstnämnda). Hilde är en liten fågellik dam med ett trött utseende trots det antal ansiktslyftningar hon uppenbarligen genomgått.

Helmut Graf innehar den tunga posten som Vårwärts AGs styrelseordförande. Han tror benhårt på den tyska arbetsamheten och moralen, och är minst sagt konservativ. Han är en man med ett svårt humör och får vredesutbrott för minsta anledning, något som prövar stackars Hilde svårt. Hon har ägnat sitt liv åt att försöka få Helmut att lägga band på sig, något som satt sina spår både på hennes yttre och inre. Hilde är mycket tystlåten och totalt undergiven sin man, allt för att hålla husfriden. När Helmut får höra om bombhotet avfärdar han allt som en stor bluff och blir rasande om någon påstår något annat. Hilde försöker då (förgäves) lugna ner honom. Efter hand som spänningen stiger ombord blir Helmut mer och mer aggressiv, för att eventuellt slå över totalt och falla ihop i en snyftande och hulkande fetthög på golvet.

F Murat Tesekur, affärsman. En äldre man med ca 20kg övervikt och en stor valrossmustasch. Svart hår och svarta ögon. Klädd i golfbyxor och pullover på dagen och smoking vid och efter middagen.

Herr Tesekur är en turkisk affärsman som har gjort sig en ansenlig förmögenhet inom livsmedelsbranschen. Han är själv mycket stolt över detta och frotterar sig gärna med det vackra folket. Till sättet är han mycket lugn och behaglig. Dessutom är han mycket artig och förekommade mot damerna i sällskapet, med undantag för Lady Lace, som han öppet föraktar. Eftersom han är en troende sunnimuslim har han svårt att tolerera hennes slampighet. Tesekurs religiositet är varm och djupt känd, och han är noga med att uppfylla de krav som koranen ställer på de rättrogna. Han är dock ingen fanatiker, även om han älskar att diskutera religion, utan tolererar andras trosuppfattningar eller avsaknad därav. Hans stora last är de enorma stinkadorer han envisas med att förpesta luften med.

G Karin Brugge. En kvinna i 45-årsåldern klädd i konservativa, men snygga och dyra dräkter. Hennes grånade hår och hennes stora örnnäsa får henne att påminna svagt om en örn.

Karin Brugge är en stark kvinna. Trots det massiva motstånd hon mött hos de konservativa, manliga politikerna i Tyskland har hon kämpat sig fram till den tunga posten som Berlins borgmästare. Hon har under sina sju år vid makten hållit sina löften om att rensa upp staden från slum och kriminalitet. Att dessa åtgärder dessutom har gett de annars utsatta gästarbetarna bättre villkor än i övriga riket har gett henne många fiender i extremhögern. Dessa fiender har utsett henne för attentat flera gånger, något som gör att hon inte är lättskrämd. Karin är mycket bestämd i sina åsikter och slåss för sin sak vid middagssamtalen.

H "Lady Lace" Pavlina Kusowski, aktriss. Blond, blåögd, lång, slank med stora silikonbröst. Prydd med en "graftad" liten luden svans som sticker fram ur den minimala kjolen. Klädd i en åtsmitande top med TV-skärm som visar bilder ur hennes egna upptagningar och en minimal svart kjol med tillhörande nätstrumpor. Ljustatueringar och designerögon.

Lady Lace, som denna unga dam kallar sig, är en av simstimmediets stora stjärnor. Hon har specialiserat sig på den typ av mjukpornografiska hi society-komedier som är otroligt populära i både Europa och USA. Lace är ett praktexempel på den utnyttjade kändisen. Hon är hämtad från en Holländsk medelklassfamilj vid låg ålder och har sedan dess målmedvetet formats av mediaspecialister för att bli en bra "docka". Hennes blygsamma intellekt klarade inte riktigt av anpassningen till kändisskapet, och stackars Paulina sitter nu stadigt fast i knarkträsket. Hon försöker desperat leva upp till sin image genom att vara den värsta vampen i alla sällskap och festa värst i alla lägen. Tyvärr klarar hon inte alltid av att dölja den förtvivlade lilla flickan inom sig och har råkat ut för nervösa sammanbrott vid flera tillfällen. Pressen från hennes managers är hård just nu, efter två sjukhusvistelser pga misslyckade självmordsförsök. På resan gör hon sitt bästa för att hålla en fin fasad utåt, men den sviktar ordentligt. Om situationen blir för presande kan hon bryta ihop totalt.

I Rolando och Louise Delors, diplomat med hustru. Vita leenden, oklanderliga frisyryr och diskreta men uppenbarligen fruktansvärt dyra dräkter i klassiskt snitt.

Detta par i femtioårsåldern ser ut som definitionen på "representativ". Artiga, lagom trevliga, lagom vackra och lagom självsäkra är de en karikatyr på den framgångsrike politikern och hans fru. Rolando Delors är utnämnd till EGs transportminister i egenskap av fransman, för att ytterligare befästa den franska makten. Han är en överklassman som har haft en mycket skyddad uppväxt i en förstad till Nice och därifrån raskt avancerat genom leden tack vare en osvlig talang för rövslickeri och "backstabbing". Louise Delors är Rolandos barndomsvän som har ägnat sitt liv åt att stötta sin man, visa sig på välgörenhetsgalor och bekämpa sitt alkoholmissbruk. Just nu är hon "vit", och inget skvaller har läckt ut.

När Louise mördats blir Rolando utom sig, inte så mycket av sorg över sin fru utan mera av rädsla för sin egen säkerhet. Han är övertygad om att hela attentatet är en täckmantel för det kommande mordet på honom.

J Joan Semyonov, USAs ambassadör i Tyskland. Joan är 33 år, lång och smal, med korpsvart hår och klargröna ögon. Favoritklädseln ombord på skeppet är en smaragdgrön cocktailklänning eller ett par moderiktiga haremsbyxor med en svart top.

Joan, som kallas för partypolitikern av både vänner och fiender i Berlin, är en mycket färgstark personlighet. Trots sin känsliga position vägrar hon att anpassa sig till konvensansens krav. Hennes vilda nattliv har gett upphov till många skandaler som bara hennes fantastiska talang för det politiska spelet kunnat uppväga.

Joan är den naturliga medelpunkten på alla fester med sitt höga skratt, charmiga sätt och enorma mängd anekdoter från sitt politiska liv. Att hon sedan har den fula vanan att alltid stjäla den mest attraktive mannen med sig hem är bara en detalj som gör henne ännu mer populär för skvallerpess.

K Donald Jordan alias Ashagi Shimuto, lejd mördare/affärsman. Ganska kort, ca 165 cm, smal, fina ansiktsdrag, klädd i en trendriktig kostym och silkeskjorta med monogram. Röker indiska saffranscigarretter.

Donald Jordan är en professionell hitman, en av det dussin solos som kallar sig "the Angels". Han är en otroligt smart och noggrann merc som har nått toppen mera tack vare sin hjärna än sina muskler. Uppdraget har krävt en omfattande plastikoperation och ett enormt bakgrundsarbete för att göra det möjligt för honom att ta Shimutos plats. Betalningen motsvarar operationens svårighetsgrad; 1 000 000 ES i cash! Han är mycket uppmärksam och totalt hänsynslös. Utåt sett spelar han den stressade men ständigt artige och distanserade Shimuto, medan han hela tiden värderar sina medpassagerare för att se varifrån det största hotet kommer. Han har dock missat en sak: Sabine Schröders riktiga identitet. Braun Robotics har varit enormt noggranna i sitt maskeringsarbete, och Jordan tror verkligen att hon är Dr Rittermanns flickvän. Om Sabine skulle avslöja sitt verkliga jag, medvetet eller omedvetet, kommer han att för-

Shimuto/Jordan				
solo				
INT	9	REF	8/11	TECH 7
COOL	10	ATTR	7	LUCK 6
MA	9	BODY	7	EMP 5
save		6	BTM	-2
Skills				
Combat sense				+8
awareness				+8
social				+7
persuasion				+8
acting				+10
human perception				+8
melee				+6
handgun				+6
Cybernetik				
Cyberhand	med	realskin,		
dartgun	+biotoxinl,	lockpick	och	
	flashlight.	MRAM	personality	chip
	(inopererat	och	osynligt).	
Utrustning				
	monoknife	och	microparachute	



söka eliminera henne så fort som möjligt. Även andra rollpersonerna som verkar handlingskraftiga kommer att utsättas för attentat om det går att genomföra utan risk för upptäckt.

N Samuel Langhorne, manusförfattare. En ganska kort, men mycket muskulös man med långt svart hår. Likheten med en viss amerikansk B-skådis med italiensk bakgrund är faktiskt slående. I mera informella sammanhang bär han gärna en t-shirt och jeans. Röker Lucky strike utan filter, vad annars?

Samuel, eller Sam, som han insisterar på att kallas, är en tvättakta texasbo. Som författare till den enormt populära såpopera "The sunny side" har han skapat en modevåg med stetsonhattar och boots med sporrar bland tonåringar runt jorden. Sam är mycket förtjust i att visa sina (graftade) biceps, helst av allt för vackra unga damer. Han pratar också gärna politik för att få lufta sina ultrakonservativa åsikter. Sams kvinnoförakt är påfallande och mycket irriterande för damerna ombord (Lady Lace och fru Graf undantagna). När pressen ombord på skeppet blir för stor blir Sam först ilsken och sedan stupfull.

O Erich von Papen med flickvännen Ursula Hirsch, idrottsstjärna resp fotomodell. Erich är en lång och senig 25-åring med ett ständigt nedlåtande leende spelande i mungiporna. Ursula är en lång och blond, blåög d fotomodell med ett leende som är klipt ur "instruktionsbok för sexiga fotomodeller".

Erich är Tysklands ledande tennisstjärna med tre segrar i Wimbledon på sin meritlista, medan Ursula har varit en av de mest eftertraktade fotomodellerna i

Europa. De är båda inbitna neonationalister (läs: nynazister) som tror benhårt på den ariska rasens överlägsenhet. Dessutom anser de sig själva som de två perfekta arierna. Båda är egoister till odräglighetens gräns, och det är bara i nödfall de nedlåter sig till att samtala med vanliga dödliga. Tyvärr kommer de inte heller så bra överens, då två så starka viljor sällan drar jämnt. Om saker och ting börjar se illa ut kan det bli en hel del obehagliga scener dem emellan.

KARAKTÄRER

Sarah Chen "Fan också! Typiskt att just jag skulle åka på det här idiotjobbet. Sju års erfarenhet från CNN och NN54 och så sätter de mig på en jävla kändisuppvaktning! Det var förmodligen Thomason-jobbet som satte mig i klistret, alla vet ju att chefen är djupt isyltad i George Thomasons guvernörskampanj. Kanske lite otaktiskt att gräva i mutskandaler just där, eller hur Sarah? Dessutom har de jävlarna gett mig en halvtimmes sändning per dag, hur jag nu skall lyckas fylla det med en massa bullshit från de rika rövslickarna här uppe. Näja...

Det här är Sarah Chen direkt från invigningen av den nu så kända Zeppelinaren Grossdeutschland,

Luftens Drottning. Om en halvtimme avgår den här skönheten, gott folk, med Europas mest intressanta och framgångsrika människor ombord. Se mig, Sarah Chen, i NN54s exklusiva rapport från glamourens hemvist mellan 19.00 och 19.30 varje dag. Det kan handla om dig i morgon!"



Sarah är en 26-årig kvinna av hongkongkinesisk härkomst. Hon är ca 165 cm lång och väger 52 kg. Ansiktet är finnejslat och omges av ett tjockt, korpsvart, pageklippt hår. Sedan 7 år har hon arbetat inom nyhetsbevakningen, först som källforskare på CNN, senare som egen reporter och programledare i NN54s regi. Detta har gjort Sarah till ett av de tio mest kända reportrarna i världen just nu.

Själva är hon dock inte särskilt nöjd. Efter att ha avslöjat Kaliforniens guvernör, George Thomason som en mutkolv supreme har hon blivit satt på detta outhärdligt tråkiga rutinjobb. Eftersom hon brukar göra krigsreportage och ingående politiska analyser är hon van vad betydligt hårdare tag än här, och är det något hon hatar så är det uttråkning. Sarah vet dock

att hon måste göra bra ifrån sig eller försvinna för alltid. I den stenhårda mediabranschen finns inget utrymme för misstag. Tur att hon har en burk downers med sig!

Sarah är stenhårt professionell när hon arbetar. Ingen och inget kan skaka henne så länge hon ser det genom kameran. Off duty är hon trevlig och prat-sam, om än något stressad och överspänd ibland när hon har mycket att göra. När du spelar Sarah, tänk på att det viktigaste är att få ner intressanta bilder till markn, där du har ett helt redigerings-team som väntar på att sätta ihop ett slagkraftigt program av dem. Du har dessutom tillgång till NN54s databaser, där du kan finna information av de mest skiftande slag om du letar på rätt sätt. Lycka till!

Sarah Chen media

INT	8	REF	5	TECH	3
COOL	10	ATTR	9	LUCK	4
MA	8	BODY	3	EMP	9/7
save			3	BTM	-1

Skills

Credibility	+8
interview	+7
personal grooming	+5
wardrobe & style	+8
human perception	+7
social	+6
education	+6
awareness	+4
composition	+7
education	+6
library search	+6
photo & film	+6

Cybernetik

neural processor, chip socket, german +4, social +3, politics +2, french +4. Dataterm link, timesquare marquee, subdermal pocket, mastoid communicator.

Utrustning

Zetatech hi-profile videocamera, hitachi notebook computer

Dr Jurgen Rittermann

"Äntligen! Det här är min stora chans. I årtal har jag slitit och släpat för mänsklighetens bästa utan annan belöning än några artiklar i smala vetenskapliga tidningar. Äntligen har jag lyckats övertyga företagsledningen om att jag förtjänar att få följa med på något officiellt evenemang, och vilket evenemang sen! Detta verkar bli den största festen sedan hedenhös! Dessutom kan jag ju alltid undersöka hur mina små skapelser uppför sig "på fältet", som jag ju framhöll för PR-chefen.

Dr Ritterman är i 45-årsåldern, en kort men bredaxlad och bastant man med en begynnande flint. Doktorn är en av världens mest framstående auktoriteter inom robotologi och styrteknik. Det är han som har designat det mycket avancerade robotsystem som



servar skeppet. I 20 år har han arbetat med att förfina styrprogram och -system för olika typer av industri- och servicerobotar. Han är mycket känd inom branschen, men har aldrig varit med i tidningar eller TV, något som är en stor besvikelse. Han anser att hans arbete är vägen till mänsklighetens räddning och tycker att det är djupt orättvist att aldrig bli bjuden på några intressanta fester eller intervjuad av någon söt TV-journalist. Nu verkar det som om hans drömmar skall gå i uppfyllelse och doktorn är mycket uppspelt. Han har bestämt sig för att ta igen allt det han har förlorat under 25 år av studier och forskning och verkligen släppa loss. Take cover!

Dr Jurgen Ritterman techie			
INT	10	REF	6
COOL	4	ATTR	4
MA	7	BODY	7
save		BTM	-2
TECH 10 LUCK 5 EMP 5			
Skills			
Jury rig			+9
oratory			+2
leadership			+5
social			+4
accounting			+6
education			+8
expert: robotics			+9
dance			+6
pilot AV			+2
electronics			+9
Cybernetik			
ingen			
Utrustning			
techscanner, elektronik verktygsset, robotstyrighet (en låda som liknar en kontroll dosa till en radiostyrd bil, men med fler knappar och spakar plus en lcd-display. Kopplas till roboten med två meter långa kablar.)			

När du spelar Diktorn, tänk på att han är ett tekniskt geni som kan fixa nästan allt med sin trogna techscanner, som han alltid bär med sig.

Sabine Schluter "Just min vanliga otur. Fyra års utbildning på Braun AGs interna Soloskola, fyra år av blod, svett och tårar och vad får jag ut av det? Ett bevakningsarbete, och vilket bevakningsarbete sen. Att följa med en mossig gubbsjuk professor på en totalt trist och händelselös lyxkryssning tillsammans med ett gäng ointressanta stenrika knösar är inte riktigt min melodi. Jag som har längtat efter kruttrök sedan jag först såg Terminator III!"

Sabine är 24 år gammal. Hon är ganska lång, 175cm, och mycket vältränad. Hennes hållning och kropp påminner om en tigers, mjuk och smidig, men muskulös och kapabel att plötsligt explodera.

Sabine är utbildad till agent för Braun AG. Hon är



helt färsk från skolan, där hon har fått specialisera sig på extraktioner och livvaktstjänst. Trots att hon är såpass färsk har hennes chefer ett stort förtroende för henne och har anförtrött henne detta ofarliga men PR-mässigt känsliga uppdrag. Hon skall posera som dr Rittermanns flickvän under ett par veckor före och under doktors resa till Brauns lab i omloppsbana. Det är mycket viktigt att hon inte spräcker sitt cover i onödan, något som hon blivit informerad om av sina chefer.

Sabine är en ganska tystlåten och introvert typ som helst håller sina känslor och tankar för sig själv. Hon är dock fast besluten att spela sin roll som flickvän så väl som möjligt trots att hon tycker hjärtligt illa om doktorn.

Jim Nelson "Egentligen är det väl emot mina principer att frotera mej med det vackra folket, men en managers ord väger ju ganska jävla tungt, eller hur? Dessutom kan man ju alltid ställa till något intressant jävelstyg för att göra fansen glada. Fan, man skall alltid vara öppen för nya sätt att idka hallaballo, som det står i vishetens bok."

Jim är 22år gammal, ca 180cm lång och mager på gränsen till utmärslad. Hans svarta hår är klippt till en mohawk, som han oftast bär hängande ner över ena sidan på huvudet.

Jim, eller Jay som han kallas, är ett av de hetaste namnen på topplistorna just nu. Hans senaste låt "Red Alert" har snabbt blivit nr ett på listor världen över. Musiken han spelar kallas 'face, kort för interfa-

Sabine Schluter solo			
INT	8	REF	9/11
COOL	10	ATTR	9
MA	8	BODY	5
save		BTM	-2
		TECH	5
		LUCK	4
		EMP	7/5
Skills			
Combat sense			+8
intimidate			+7
wardrobe & style			+2
persuasion & fast talk			+4
education			+5
athletics			+6
awareness			+9
tae kwon do			+4
melee			+7
handgun			+6/9
first aid			+5
Cybernetik			
kerenzikov booster, neural processor, weapon link(+3), skinwatch. Chip socket, english +3, social +2			
Utrustning			
monoknife, mobiltelefon, H&K PP-6 light autopistol med explosiva kulor (P +3 P R 3T6 8 2 VR)			



ce, eftersom den utförs direkt genom ett interface utan något instrument förutom en avancerad dator. Ljudbilden domineras av en tung och enkel basgång, där avancerade melodislingor vävs in med varandra på ett mycket raffinerat sätt. Kopplat med den lika viktiga "visen", eller videon är musiken mycket suggestiv och påträngande. Jay är en samhällskritiker av stora mått, som i sina låtar angriper kapitalismens avsiktor: droger, miljöförstöring och krig." Detta har gjort honom till ett kontroversiellt namn, antingen hatar man honom eller älskar man honom. Det finns inget mellanting. Dessutom har Jay sysslat en del med hacking, mest som en hobby eller en plöj. Hans musikinterface kan också användas som ett cybermodem, där ett par enkla program finns.

Jay är en mycket välbalanserad och avspänd person, tvärtemot vad man kan tro. Hans stora fel är att han fullkomligt struntar i vad andra tycker om honom, han gör vad han tycker är roligt eller intressant utan att tänka så mycket på följderna. Han älskar att sticka hål på uppblåsta och självgoda personer med sin vassa tunga, något som har skaffat honom många ovänner. Jay är också emot droger i alla dess former och använder vare sig alkohol eller mera avancerade former av droger. Han har svårt att acceptera andra människors beroende och ser missbrukare som svaga människor utan karaktär och viljestyrka, något som han själv har gått om.

Hosaka XP-5000		
portable		
#CPU	1	
data wall strength	+6	
code gate strength	+7	
deck speed	+4	
memory	10	
Total cost	\$ 10 500	
Options:		
keyboard, videoboard,		
chipreader, voxbox, mm		
Icon:	a flaming torch	
Programs:		
Invisibility	MU 1	STR 3
Virizz	2	4
Wizard's book	2	4-6

Jim 'Jay' Nelson			
rocker			
INT	6	REF	6
COOL	8	ATTR	10
MA	6	BODY	7
save	7	BTM	-2
Tech			
TECH	7	LUCK	9
EMP	9	BTM	-2
Skills			
Charismatic leadership			+8
interface			+6
wardrobe & style			+8
streetwise			+4
seduction			+5
perform			+7
awareness			+2
composition			+9
brawling			+3
handgun			+1
play instrument (interface)			+10
Cybernetik			
neural processor, cybermodem link,			
chip socket, german +3, social +2			
Utrustning			
videokamera, chip player med 100			
musikchip, musikinterface/cybermo-			
dem Hosaka XP-5000			

KARTNYCKEL

A Kapten Völlers hytt Kaptenens hytt är som sig bör i minutiöst skick. Väggarne är täckta med bokhyllor och fotografier från hans tid till sjöss. På det välstädade skrivbordet finns bl. a en terminal som är kopplat till skeppsdatorn.

B Styrmannens hytt Också en välstädad, om än mera opersonlig hytt. Dieter Wiegen har inte brytt sig om att utsmycka sin hytt, eftersom han inte tänker bli långvarig ombord på luftskeppet.

C Salong Detta magnifika rum får sin karaktär från de enorma panoramafönster som täcker långsidorna. De andra väggarna är utsmyckade med muralmålningar i ljusa och fräscha färger och imiterade pelarkolonner. Golvet är täckt av en tjock röd matta. Det finns en mycket välförsedd bar i mörk ek i ena hörnet av salen, där det alltid finns en bartender på plats för att hjälpa gästerna. I mitten av rummet finns ett imiterat stenparti med frodiga genmanipulerade palmer och andra tropiska växter, varav en del till och med bär frukt. De fyra borden i salen har knappar som kan tillkalla betjäning vid alla tider på dygnet. I den bakre änden av salen finns två trappor upp till matsalen (Å).

D-O Sviter Dessa lyxsviter är utrustade och inredda med det modernaste som världen kan erbjuda. Inredningen är klassisk: pelare även här, äkta mosaiker och enkla men formfulländade möbler. Det bästa med rummen är ändå de fönster som täcker hela ytersidan av kabinen. De kan naturligtvis programmeras till att visa ett hundratal andra vyer också för dem som tröttnar på utsikten. I varje rum finns avlyssningskyddad telefon, telefax, cybermodem, personator och audio-video. underhållningsenheten kan erbjuda tusentals film- musik- och speltitlar från alla tider. Nedan följer en beskrivning av vad som skiljer sviterna åt:

D Helmut och Hilde Graf Sängen är perfekt bäddad och Helmut's favorittofflor står under sängen. Hildes nattlinne hänger prydligt upphängt på väggen. I övrigt innehåller rummet lika mycket intressanta hemligheter som expressens söndagsbilaga.

E Sarah Chens rum

F Murat Tesekur Rummet stinker av rök. På golvet ligger en sliten bönematta som uppenbarligen tillhört herr Tesekur sedan barnsben. Två tätskrivna papper med arabisk skrift ligger på bordet. Om någon kan tolka dem är de entusiastiska och glada, om än något barnsliga brev till fru Tesekur.

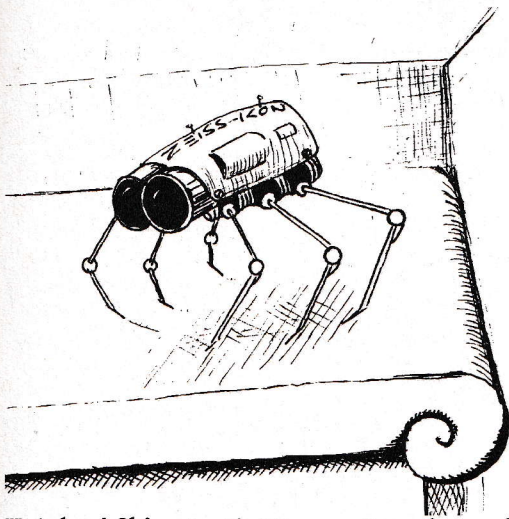
G Karin Brugge Också fröken Brugges rum kännetecknas av en nästan militärisk ordning. Det enda som bryter mot den strikta stilen är en öppnad wiskeyflaska där ca 20 cl saknas.

H Lady Lace Detta rum är ett totalt kaos. Tre öppnade resväskor har spritt sitt innehåll över golv, säng och bord. Här finns mängder med kläder, veckotid-

ningar, sminkartiklar, godispaket, pilleraskar osv. Om någon skulle orka rota igenom alltsammans kan man finna en imponerande samling psykoaktiva substanser, men inget annat av värde.

I Delors Om man rotar runt i det prydliga rummet kan man finna fru Delors antabuspillor och herr Delors vakuumpump (för att upprätthålla erektionen). Kanske intressant ur utpressningssynpunkt, men inte annars.

J Joan Semyonov Här ligger kläder strödda lite hur som helst. Om man letar noggrant kan man finna blodstänk i handfatet. (fru Semyonov hade näsblod)



K Ashagi Shimuto Aha! Rummet är mycket prydligt, förutom en kostym som ligger slarvigt slängd över stolen. I askkoppen ligger ett tiotal Gauloise-fimpar och rummet luktar av stark fransk tobak. I garderoben finns en stor resväska, innanför vars foder det finns en microlight-fallskärm med den engelska flaggan som motiv. Innanför skalet till den bärbara dator som också finns i rummet finns tre delar som kan skruvas ihop till en monokniv.

L Jay Nelson

M Jurgen Rittermann/Sabine Schluter

N Sam Langhorne Här kan man finna en burk utan etikett som innehåller några gula piller (anabola stereoider). Förutom att någon har klippt naglarna i handfatet är rummet rätt ointressant.

O von Papens Sängen här inne är obäddad och några raffiga underkläder ligger slängda på den. I badrumsskåpet står en mängd sminkattiraljer, varav hälften verkar vara ur Lancomes "for men"-kollektion.

P-U Betjäning I dessa små rum bor servitörer, diskjockey, bartender, kock och steward, som också dubblar som AV-4-pilot. Trots att rummen är små är de mycket bekvämt inredda och har även de alla elektroniska hemartiklar som tänkas kan.

V-X Förråd Här förvaras förbrukningsartiklar som handdukar, lakan, städgrejor och toalettartiklar osv.

Y Robotlager och -verkstad Här finns robotarna när de inte används. De står på hyllor vid väggarna, och det finns luckor som gör att de kan röra sig ut i servicegångarna när det behövs. Det finns också en

Spyeye			
10 st			
REF	5 MA	5 BODY	1
save	1 BTM		0
Skills			
hide			+7

verktygssats för att reparera trasiga robotar och ett MRAM-chip med robotologi-4.

Städare			
10 st			
REF	1 MA	5 BODY	1
save	1 BTM		0
Skills			
cleaning			+7

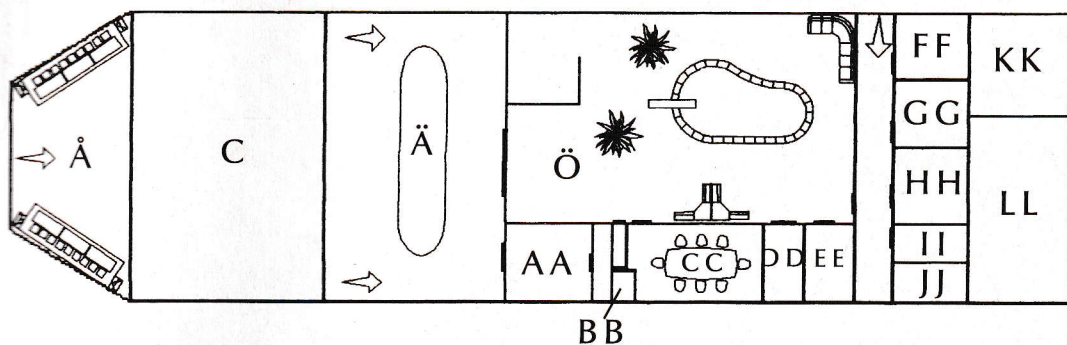
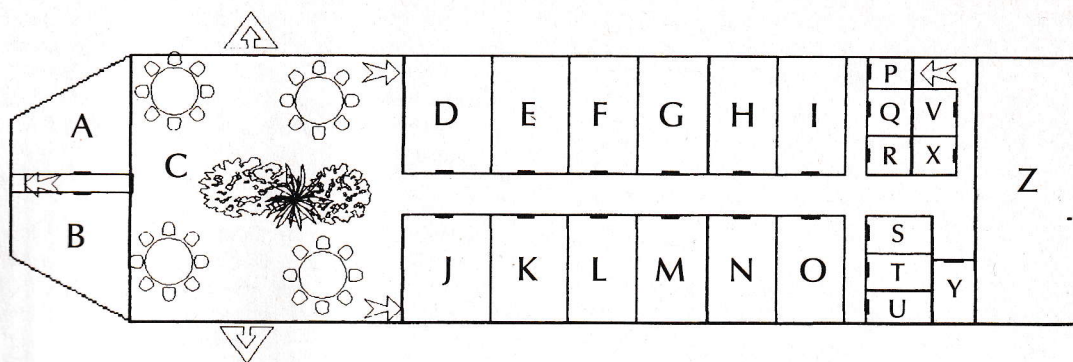
Svetsare			
3 st			
REF	4 MA	4 BODY	3
save	3 BTM		-1
Skills			
Melee			+1
Weapon			
Laser		ONRI-5T6	10 2

Bärare			
8 st			
REF	1 MA	4 BODY	6
save	6 BTM		-3
Skills			
Melee			+1
Weapon			
No weapon		1T6/2	

Skärare			
4 st			
REF	3 MA	3 BODY	3
save	3 BTM		-1
Skills			
Melee			+3
Weapon			
Laser		0NC3T6	

Z Lastrum Det finns ingen dörr hit från det inre av skeppet, så det är omöjligt att ta sig in under flygning.

Å Kontrollrum Detta ganska stora rum är fyllt med datadisplayer, kontrollpaneler och videaskärmar. De vitmålade väggarna och borstade aluminiumkonsolerna gör att rummet ser extremt imponerande ut, vilket är precis vad som är meningen. I själva verket är det mesta av grejerna här oanvändbara, eftersom ingen ombord har utbildning eller kompetens att sköta dem. Visserligen finns det en databank kopplad till datorsystemet, men den är så komplex att det är svårt att få grepp om all information. Det går dock att utföra en del enkla kommandon, t ex att koppla Spyeyes sändare till videaskärmarna för att på så sätt se allt vad som försiggår i skeppet. När HAL träder i aktion är det dock omöjligt att använda elektroniken här till något alls.



Ä Matsal Väggarna här har inga fönster, utan är täckta av klassiska målningar och pelare. Golvet är gjort av massiv ek, och ett enormt ekbord står mitt i salen. I den bakre änden finns dels en liten ingång till köket och dels två skjutdörrar som vetter mot den övre salongen. När maten serveras här är salen fylld med levande ljus som reflekteras i en magnifik ljuskrona i taket, dämpad musik spelar och betjänter i uniform skyndar ut och in i köket med olika maträtter, den ena mera överdådig än den andra.

Ö Övre salongen Det viktigaste blickfånget i denna salong är den grunda poolen som tar upp halva golvytan. Runt den står ett antal vilstolar och bord, omgivna av palmer och inneväxter. I ett avskärmat hörn av rummet ligger ett litet gym med separata solarier, sauna och dusch. Ytterväggen utgörs också här av ett stort fönster som täcks för vid behov. Det går också att lägga ett golv över poolen och därmed göra om den till dansgolv.

AA Kök och kylrum I detta hypermoderna kök tillagas all mat av den franske kock som finns ombord. Han har hjälp av resten av personalen under måltiderna. Kylrummet rymmer läckerheter från hela världen.

BB "Ubåt" (avlyssningsskyddat rum) Ett litet men bekvämt rum med tre skinnfätöljer. I rummet finns telefon, telefax och en minidator. Rummet är garanterat avlyssningssäkert, och robotarna kan inte filma eller avlyssna vad som sker här inne.

CC Konferensrum Ett mörkt träbord som omges av åtta stolar står mitt i rummet. Den ena kortväggen är en stor TV-skärm som kan användas för redovisning. Också detta rum är "out of bounds" för spionrobotarna.

DD Sjukrum Om någon skulle behöva medicinsk vård på resan är de trygga händer här. Rummet är extremt välutrustat med läkemedel (i låsta skåp), och här finns också en toppmodern kirurgrobot (stationär) med ett enormt diagnosprogram. Här finns också tre MRAM-chip med first aid-5, med tech-4 och Diagnose-5.

EE Sköterskans rum Här bor den sjuksköterska som finns med på varje resa. Hon dubblar också som massös och serveringspersonal när hon inte är "i tjänst". I detta rum finns enklare medicinsk utrustning, däribland en handröntgen, samt ett välfyllt medicinskåp med både smått och gått.

FF AV-6 Här inne står en kolsvart toppmodern

AV-6 med Vorwärts logo målad på sidorna. Den kan starta och landa genom de stora dörrar som finns i sidan av kabinen.

GG Andrekockens rum Här bor kockens hjälprea.

HH-II Förråd Här förvaras alla de tusen och ett ting som behövs för att hålla skeppet i pryldigt skick: verktyg, färg, städgrejor, reservdelar till inredning och enklare apparater osv. Om rollpersonerna behöver något särskilt finns det kanske här.

JJ Reservkraftverk Om solcellerna och batterierna skulle falla bort finns här ett litet CHOOH-kraftverk. Det finns tillräckligt mycket bränsle ombord för att räcka för en dags normal förbrukning, inklusive att hålla motorerna igång. I taket finns en lucka som leder till de ringlande servicegångar som går inne i gasbehållaren, ovanför kabinen.

KK Dator med servicerum Här inne finns skeppets egentlige kapten, en EBM Colossus

stordator som styr alla skeppets system och robotar. Datorn finns i ett rum som bara är åtkomligt genom en lucka från utsidan. Luckan går att få upp efter lite trixande med skruvmejsel (se problem2:HAL). Väl inne i rummet kan man välja att stänga av valda delar av datorn manuellt. Det krävs ett diff computer science slag för att välja rätt delar. Effekterna av att välja fel kan leda till olika resultat från komiska (du råkar koppla in datorns sångregister) till katastrofala (du råkar koppla bort flygrutinerna). Datorn är en skäpta AI, dvs den är jagmedveten och kan resonera abstrakt. Dess snäva programmering gör den dock mycket enkelspårig och fantasilös, något som viruset HAL dock ändrar på...

LL Batterier, ventilation, VVS Här finns de batterier som laddas av solcellerna på gasbehållaren. De är skeppets viktigaste kraftkälla.

Rum JJ, KK, och LL är avskärmade från resten av skeppet av en bepansrad vägg med SP 20 och SDP 50. Det går att komma in i rum JJ via en låst dörr med SP 20. Kaptenen har nycklarna.

DATORSYSTEMET

G1 Inporten till systemet.

G2 Watchdog, startar nödvändiga codewalls vid intrång.

H2 Kontakt med markstationen. Koden här är virus infekterad och svarar ej på instruktioner.

E3 Hellbolt

G3 Loggbok innehåller uppgifter om kurs, nuvarandeposition, status ombord med mera.

I3 Programrutiner till watchdog (G2) och flatline (G5).

B4 Programrutiner till killerVI (C8).

C4 KillerVI

G4 Passagerarlista innehållande personliga önskemål, adresser med mera.

H4 Processor

I4 Avancerad statusrapport innehållande bränslemängd, status på alla ombordvarande system

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2							☠	▲		
3					☠		□		□	
4		□	☠				□	⊗	□	
5		□	□		🕒		☠			
6		☠	⊗		⊗	□		☠		
7		□	□		□		⊗	□		
8		☠	☠	☠		□	☠			
9										
10										

med mera.

B5 Programrutiner för killerVI (C4) och hellbolt (B6).

C5 AI-rutiner kraftigt virusinfekterad kod.

D5 Datawall styrka 10.

E5 Styrssystem för bärarrobotarna.

G5 Flatline

B6 Hellbolt

C6 Processor

E6 Processor

F6 Styrrutiner för svetsarrobotarna.

G6 Datawall styrka 10.

H6 Pitbull

B7 AI-rutiner kraftigt virusinfekterad kod.

C7 AI-rutiner kraftigt virusinfekterad kod.

E7 Robotarnasrutiner

G7 Processor

H7 Styrrutiner för skeppet.

B8 Styrssystem för spyeyes.

C8 Styrssystem för städarrobotarna.

D8 KillerVI

E8 Datawall styrka 10.

F8 Styrrutiner för skärrrobotarna.

G8 Programrutiner för hellbolt (H8) och pitbull (H6).

H8 Hellbolt

Vill du
DISTRIBUERA
något?

Wiktorian Publications skickar fyra gånger om året ut paket till affärer i hela landet. Vill du skicka med något så hör av dig

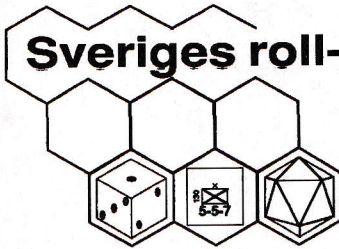
Sökes:

A^{rt} **D**irector

Finnes: stimulerande ideellt arbete med Grynings grafiska profil. Ojämna arbetsdagar med total flexitid, hör av er snarast

Förväntansfull red.

Annon



Sveriges roll- och konfliktspeleförbund,

SVEROK, är ett riksförbund av och för spelföreningar i Sverige. Förbundet hade i mars 1993 nära 8000 medlemmar i 330 föreningar spridda över hela landet. De flesta föreningarna är mindre klubbar med mellan 5 och 25 medlemmar. Medlemmarnas ålder varierar från 10 år och uppåt. Flertalet är mellan 14 och 25 år.

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

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

SVEROK är ett av Statens Ungdomsråds erkända ungdomsriksförbund. Det betyder att anslutna föreningar får bidrag från förbundet, och, i de allra flesta fall, också från sin kommun. Bidragen får man för alla sorters aktiviteter i föreningen.

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

Det är självklart gratis att vara medlem i SVEROK.

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

- Informationspaket för mindre klubb (1-3 kompisgäng).
 Informationspaket för större (utåtriktad) förening.

Båda paketen innehåller information om hur man bildar föreningen, hur man får bidrag, förmåner i SVEROK, förbundets stadgar, anmälningsblankett till SVEROK med mera.

(skriv tydligt - texta!)

ev förening:.....

namn:.....

adress:

postnr: postadress:

telefonnummer:..... -

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

Du kan också ringa vårt kansli: 013 - 21 29 00 (telefonsvarare då ingen kan svara)

© SVEROK 1993

Denna blankett får fritt kopieras och distribueras

Gryning



Bokstäverna i KJC Games står för Kevin John Cropper mannen som startade och äger KJC-games. Sedan man startade 1981 har KJC vuxit till att bli en av de största PBM företagen i världen. Man har vuxit genom att köpa upp spel som andra konstruerat och sedan genom en driven marknadsföring skaffa många spelare till dessa spel. Det är många spel som har passerat revy på KJC:s kontor i Cleveleys allt eftersom man köpt och konstruerat bättre spel. Tyvärr har jag inga uppgifter om vilka spel som man köp och vilka man konstruerat själv, men jag vet att man har en anställd programmerare som även konstruerat spelet Casus Belli. En anledning till att KJC har blivit så stort är att man har gått in för att satsa på relativt billiga spel som har plats för många spelare. Om det är en fördel eller en nackdel beror väl på om man gillar deras spel. En klar nackdel är dock KJC-personalens ovilja att svara på korrespondens. Man får väl iofs ta i beaktning att de har mycket att stå i men en elak liten vision av slavarbete poppar lätt upp... (Det var ett skämt!)

Det kunde ju vara intressant att veta hur många anställda det finns hos KJC men inte heller detta har jag lyckats ta reda på. Anledningen finner ni ovan, jag har skrivit ett brev till dem, men har inte fått något svar. En okvalificerad gissning är någonstans omkring 5 personer. Det finns två kvinnor som hanterar större delen av Quest (se nedan) och ibland har även Kevin Cropper hoppat in som moderator. Kevin är för övrigt företagets chef.

KJC ger ut en tidning, 1st Class, som behandlar deras spel. Om man inte spelar hos KJC är 1st Class nog inget att rekommendera men om man spelar så är den mycket prisvärd. Tidningen, den ser dock mer ut som ett ambitiöst fansin en ett riktigt spelmagasin, innehåller mängder av tips, nyheter, uppdateringar mm till alla KJC:s PBM. En praktisk detalj är att du kan prenumerera på 1st Class genom ett spel du är med i, så när ett nytt nummer kommer ut (ca en gång i kvartalet) så dras £1.9 av från ditt konto och fansinet

skickas tillsammans med ditt drag.

Nedan tas KJC:s spel upp, ett för ett med beskrivning.

Quest

Uppstart (regler + 3 drag) £2.5, £1.75 per drag

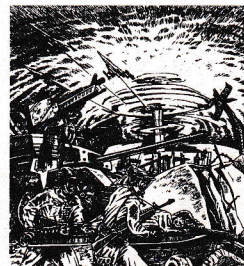
Quest är ett av KJC:s största och populäraste PBM, med plats för 1000 spelare i varje kampanj. Spelet är ett äventyrsspel med rollspelsbetoning. Du har ett party (max femton medlemmar) som kan bestå av alver, människor, dvärgar eller halvblod. Liksom antalet raser är fyra är yrkena likaså; krigare, präst, tjuv eller magiker. Spelytan är mycket stor och det finns en hel del att göra; utföra uppdrag (quests...), strid mot monster osv. Det finns gott om svenskar som spelar med i Quest och vill du komma med i en kampanj där det finns relativt gott om sådana så är #6 eller #9 att rekommendera. Kampanjerna är alltså öppna, du kan hoppa in i den första kampanjen som startades, förutsatt att inte alla 1000 platserna är upptagna! Det finns därtill ett stort antal allianser att gå med i och i det officiella nyhetsbladet spyr de galla över varandra...



Warlord

Uppstart (regler + 3 drag) £2.5, £1.85 per drag.

KJC:s konventionella krigsspel; i efterdyningar-na av ett kärnvapenkrig börjar ett antal warlords resa sig och borsta bort det nukleära dammet... bara för att direkt starta ett nytt krig. Warlord tar 100 spelare per kampanj och liksom Quest utspelar det



sig på en stor karta. Du kan välja mellan diverse olika trupptyper att bygga; infanteri, pansar, flyg osv. Därtill kan du upptäcka nya hjälpmedel för att krossa dina fiender genom att satsa resurser på teknologisk forskning. Jag har provat Warlord men det var inget för mig... Kanske gillar du det bättre?

It's a Crime/Gang vs Gang

Uppstart (regler + 2 drag) gratis, £1.9 per drag

Som Quest, en av KJC:s klassiker! IaC är originalspelet där du leder ett gäng i New York och målet är att bli så mäktigt att du kan bli en maffiaboss. Dina medle är allt från gängkrig till att handla med droger. GvG är i princip samma spel men något mera utvecklat och du kan inte bli maffiaboss. Båda varianterna är både underhållande och intressanta att spela med i och trots att de vid en första anblick kan se enkla ut så finns det en del djup i spelen. Största nackdelen är, helt subjektivt enligt mig, att man kan köpa sig till segern; om du betalar dubbel dragkostnad så får du utföra extra många handlingar. Som jag ser det hade det varit snyggare om KJC höjde dragkostnaden något samt ökade antalet handlingar.



Monster Island

Uppstart (regler) gratis, £2 per drag.

MI är ett "monster-PBM" som kan ta hela 15000 spelare. Senariot är att du är ett monster, finns sex olika att välja bland, som spolats upp på stranden till Monster Island... Vad du sedan har att göra är att ta dig österut. Vad som finns i öster vet ingen egentligen – jag antar att kartan aldrig tar slut! Under tiden som du vandrar skall du utveckla ditt monster på olika sätt. Jag har inte själv spelat MI men det verkar ganska kul. Kommentarer från de som spelar varierar lite, somliga verkar älska MI medan andra tycker att det är lite händelselöst. Prova och döm själva!

Beyond the Stellar Empire

Uppstart (regler + 1 drag) gratis, £3.5 per drag och ökar vid långa rapporter

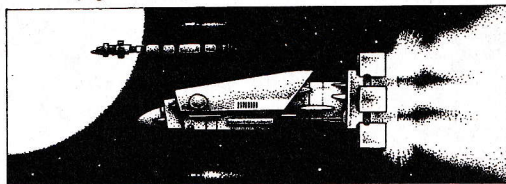
BTSE är det KJC-spel som jag känner till minst om. Det brukar räknas till en genre som i England kallas *Space Opera*. Om jag inte missuppfattat det så startar du som skeppare på en liten rymdskorv och sedan är målet att utöka din makt och ditt inflytande på olika

sätt. Man kan, har jag för mig, ställa sig under olika fraktioner, somliga för, andra emot det stora rådande rymdimperiumet. Kommentarererna om BTSE varierar från "...tråkigt och händelselöst..." till "...underbart, komplext och varierande...". Jag har som sagt inte provat det och kan därför inte uttala mig om det är värt sitt höga pris.

Capitol

Uppstart (regler+ 2 drag) £6, 2£ per drag, ökar för längre rapporter.

Ännu ett av KJC:s spel med SF-tema. Tyvärr har jag inte provat det här heller men jag tror att det är av ganska konventionell typ. Bygg skepp, erövra planeter, få mer resurser, bygg fler skepp osv. Mer än så här känner jag inte till...



Isle of Crown II

Uppstart (regler) gratis, £1.8 per drag

IoC2 är ett mycket enkelt krigsspel med fantasydrag. Du bygger arméer, erövrar provinser och kan då och då låta din hovmagiker kasta en besvärjelse. Som namnet antyder är detta version nummer två av IoC och det är väl en något utbyggd version av ettan, som KJC inte kör längre. IoC2 är ett spel av typen *fast'n'fun* kan man nog säga. IoC, originalversionen, körs av ett par killar här i Sverige; WOM Games, Championvägen 6, 61163 Nyköping. Jag är inte helt säker på huruvida de skall starta fler kampanjer än den som är igång men du kan ju alltid skriva och fråga.

PÅ GÅNG

KJC har låtit ryktas om ett par nya spel som skall vara på gång:

* Ett nytt *crime*-spel, helt olikt IaC/GvG. Inga detaljer släppta.

* Football Manager, titeln talar väl för sig själv. Enligt KJC skall FM öppnas officiellt i April/maj. När som helst med andra ord!

* Ett envist rykte om ett krigsspel i fantasymiljö har också sipprat ut men det är inte konfrimerat av KJC.

* En ny och bättre version av Capitol skall öppnas någon gång senare i år...

Magnus Cassersjö

Recensioner

och

Spelnyheter

Avalon Hill slår tillbaka

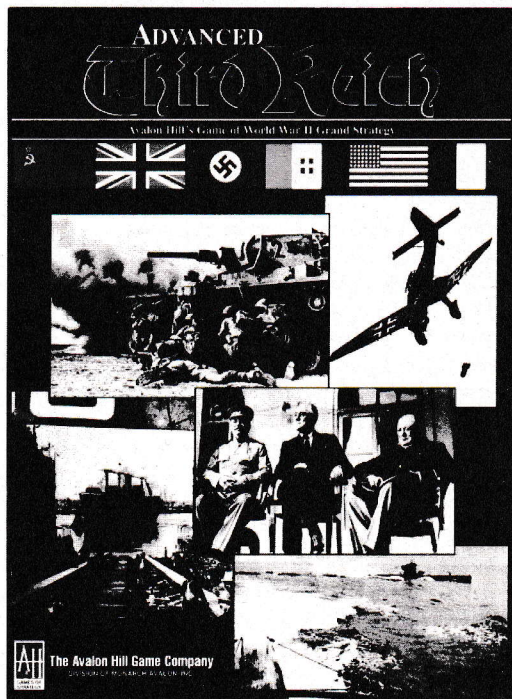
en recension av Advanced Third Reich
av Carl-Magnus Hake

Advanced Third Reich (ATR) är Avalon Hills länge efterlängtrade uppföljare till klassikern "The Rise and Decline of the Third Reich" (3R). Efter 18 år och fyra utgåvor började spelet kännas lite gammalt, i synnerhet i konkurrensen från Australian Design Groups World in Flames (WiF).

För de olyckliga som varken känner till ATR eller dess föregångare bör en kort spelpresentation komma till pass. Spelet simulerar andra världskrigets förlopp i Europa på en strategisk nivå. De olika spelmarkörerna representerar kårer eller arméer; en turn är tre månader och en hexagon på kartan 100 km. De olika vapenslagen som finns med är infanteri, pansar, flyg, flotta och fallskärmsjägare (max två per stormakt). Dessutom finns det ubåtar, jagare, bombflygplan och jaktflygplan som används vid strategisk krigföring.

Vad skiljer då ATR från 3R? Det första man lägger märke till när man öppnar lådan till ATR är den nya kartan i fyrfärg, som dels är snyggare än den förra men också dubbelt så stor (större plats för spelmarkörer alltså). Den är även utökad i sydöstlig riktning, vilket gör att hela Irak och mer av Persien kommer med. Tyvärr är ej kartan uppsatt på kartong i god Avalon Hillstil. Ett tips är att plasta in den. Något nytt är också att varje mindre land nu har sin separata uppsättning spelmarkörer.

En spelare av 3R känner nog igen sig när han bläddrar igenom det 64-sidiga regelhäftet till ATR. Huvudreglerna är nämligen i stort sett oförändrade. Ett stort regeltillägg har emellertid gjorts. Detta är det nya diplomatistemet. Numera har varje mindre land, en speciell tabell som stormakterna kan, när de vill utöva diplomatisk påtryckning, slå en tärning och avläsa resultatet på. I princip kan det mesta hända, alltifrån att ukrainska nationalisterna går med axelmakterna till att Sverige upphör med sin järnmalmsexport



till Tyskland. De diplomatiska tärningsslagen modifieras dels av hur många sk diplomatiska poäng som spelaren har satt på det aktuella landet, dels av yttre och inre omständigheter specifika för varje land. Diplomatireglerna styr även Sovjetunionens förhållande till Tyskland och USA:s inträde i kriget.

Förutom de nya diplomatireglerna har en mängd andra mindre regeländringar gjorts, av vilka jag tar upp de flesta. Pansarenheter, som är tillräckligt koncentrerade, kan under förflyttningsfasen göra överruns över svaga fiendestyrkor. Detta medför att en dubbel försvarslinje inte, som i 3R, längre är helt openetrerbar. Blitzkrieg är numera också effektivare mot infanteri. Sjökrigsreglerna har blivit mer reali-

stiska och flyg har nu mycket större fördel mot flyg.

Reglerna för strategisk krigsföring har utökats till att gälla tyska raiders och tysk bombning av Storbritannien. Både allierad bombning och tyskt ubåtskrig, i synnerhet om Gibraltar erövrar, har fått ökad betydelse. Det finns särskilda områden (Ruhr och Midlands) som är intressanta ur produktionssynpunkt. Axelmakterna är nu även starkt beroende av rumänsk olja. Rysslands ekonomi är uppbyggd kring industriella centra, som kan flyttas undan Hitlers krigsmakt. Sovjetunionen och i synnerhet USA:s industriella kapacitet har blivit större och växer ju längre kriget pågår. Reglerna för supply har modifierats till att nu också gälla begränsad supply. Man kan även hindra all supply som blir transporterad över havet.

Något som var signifikant för 3R var variants. En variant är en "vad skulle hänt om...", som var sida slumpmässigt får en till fem av. Mängden variants har i ATR utökats till tjugofem för var sida. Ökningen är egentligen större eftersom de variants som gällde diplomati i 3R nu finns inbakade i diplomatireglerna. Exempel på vad som kan hända: de västalierna får klar atombomben (mycket effektiv) till våren 1945, tyskarna utvecklar V1- och V2-raketer tidigare och i större kvantitet, italienarna får större styrkor, Maginotlinjen utbyggs till Sedan, britterna får större commandotruppskapacitet, Sovjetunionen får bättre stridsvagnar tidigare, Hitler blir lönnmördad och Cypren är italienskt sedan första världskriget.

Hela spelbalansen i ATR har ändrats i viss grad. Axelmakterna är mer dominerade i början av spelet medan de allierade har större fördel i slutet av kriget, särskilt sedan tyskarna börjar lida av oljebrist. Italien har fått en än mer underordnad betydelse och klarar knappt av något utan tysk hjälp. Kapitulationsreglerna för både Tyskland, Sovjetunionen och England har ändrats. Ryssarna är nu mycket svåra att få på knä. Engelsmännen kan tvingas till underkastelse utan att det finns en enda tysk på engelsk mark.

Vad skiljer ATR från närmsta konkurrenten WiF? Synpunkter har framförts på att ATR, som sin föregångare, är ett mycket tekniskt spel där mycket kan förutses och att spelet mer liknar schack än ett krigsspel. På stridstabellen misslyckas man tex bara en gång på sex när man anfaller med 1:1-odds, en på trettiosex gånger på 2:1 och aldrig på 3:1. Reglerna för olika terrängtyper är inte lika utvecklade i ATR. Mången WiF-spelare tycker nog att det är konstigt att tyskt pansar utan problem kan rusa igenom Pripett-träsket och att supply kan fås lika bra i Libyens öknar som i Flandern. ATR:s konstruktörer har försvarat

sig med att terrängregler bara skulle gjort spelet långsammare. Detta är ganska anmärkningsvärt. Ett spel, som redan innehåller regler för i stort sätt allting, skulle inte ha lidit mycket om en eller annan paragraf hade tillfogats. WiF:s system för diplomati med coupcells står sig dock ganska skralt i jämförelse med ATR:s mycket dynamiska diplomatireglerna. Speltiden för WiF är en aning längre än ATR, men detta spelar ingen roll i sammanhanget då det är frågan om två spel som båda tar åtskilliga timmar, för att inte säga dygn att spela. Prismässigt är WiF något dyrare men då ingår även krigsskådeplatsen i Stilla Havet. Avalon Holl har dock lovat att ge ut ett spel som täcker även denna del av kriget.

Sammanfattningsvis kan man säga att ATR är ett mycket komplext spel. Minsta regel man inte känner till kan förstöra ett helt parti. Men en spelare av 3R finner nog sig mycket väl till rätta med ATR. Det finns faktist ingen anledning att spela 3R när ATR finns. Alla stora och små regeländringar i ATR gör att spelet blir mycket mera intressant och realistiskt, utan att speltiden drastiskt ökar. Men som sagt är spelet mycket komplicerat och borde intressera en riktigt luttrad konfliktspelare. För de som anser sig vara det kan jag varmt rekommendera ATR.

Hjältar och Arméer

en recension av Daniel Krauklis

Detta figur-stridssystem, utgivet av Johan Games och konstruerat av Johan Forsell, för 2-6 spelare, är enligt baksidestexten lämpligt för små strider med 2-30 figurer per deltagare. Hjältar och arméer är ett 64-sidigt häfte i A5-format som är fullspäckt med regler för figurstrid, magi, förflyttning, och till och med sju torra små scenarion - så fullt att det inte finns plats för stämninggivande text. Man läser inte av njutning, utan för att lära sig reglerna. De extremt spartanska trupptypsbeskrivningarna består bara av statistik. Vad är en Zquxax? Reglerna är allmänt sett späckade med förkortningar, som t.ex.: en lyckad A/B-test driver fienden bakåt sin F1 i längd under en SD, vilket är olyckligt om han hamnar 1 é in i en fiendes KZ.

Det första som händer i en spelrunda är att alla spelare skriver ned sina figurers handlingar på ett papper. Eftersom sex spelare ska kunna styra trettio figurer som var och en kan ha fler än en handling sköts detta nedtecknande med hjälp av förkortningar och koder. Spelet blir ändå ohanterligt, framförallt innan man lärt sig alla koder och behöver tänka över

varje figurs handlingar för att uppnå maximal effekt. Om figurerna klumpar ihop sig till en trupp gör alla likadant som ledaren, vilket förenklar det hela men spelet är faktiskt inte skrivet för formationsstrider. Dessutom motsäger detta all historisk erfarenhet eftersom truppen (armén) förflyttar sig som sin snabbaste medlem, inte som den mest långsamma. Förflyttning har nämligen ingenting med fysiska egenskaper att göra, utan är en handling och alltså - baserat på individens reaktionssnabbhet.

En handling genomförs alltid av den individuella figuren, oavsett vad som händer runtomkring honom. Har du skrivit att tennfiguren plockar blommor på orderpappret utför han blint din order, oavsett om det står en drake som tänker spruta eld över honom i närheten. Det är en nödvändighet för att spelsystemet ska fungera, men en orealistisk nödvändighet. Eftersom det är individens reaktionsförmåga som avgör handlingarnas ordning kanske vår blomplockare ovan ändå hinner springa tjuugo meter och slänga sig i skydd bakom ett stenblock medans draken drar in luft i lungorna som i slow-motion. Andra skumma regler är att en enskild krigare inte får vrida sig mer än 45° vid förflyttning, vilket är en sund sats för truppformeringar men rena snurren för en ensam figur. Riktninglinjalen, som anger riktningen för t.ex. rörelser i mörker, har inte sina mått angivna i rådande enhet, och det tycks vara godtyckligt hur långt ifrån figuren man ska placera den, vilket faktiskt har betydelse för rörelsens gradavvikelse.

Hjältar och arméer lyckas med konststycket att samtidigt vara allmänt hållet och ändå dränka sig i avancerade småregler. Alla figurer har t.ex. ranger som bestämmer deras inbördes skicklighet, men det är upp till den som köpt spelet att sätta normer och gränsvärden. Ett stridssystemets främsta kvaliteter är att det är snabbt och realistiskt. Hjältar och arméer har ett krångligt sätt att hantera strid på ett abstrakt och inte överdrivet verkligt plan. Olika vapens skillnader



i skador är som alltid diskutabel, och egentligen en massa sifferexercis när det gäller att skilja effekten av att bli huggen av en handyxa eller en stridsyxa.

Allt är inte galla. Spelet känns välkonstruerat eftersom det helt uppenbart ligger en del tankemöda bakom, men en rejäl finslipning vore på sin plats. Det går att förenkla en hel del. Magisystemet är ett lyckat exempel på detta. Alla formler har en gemensam skala för parametrar som anger hur långt besvärjelsen kan kastas, vilken tid det tar, hur stor chans det är att magikern träffar målet etc. Besvärjelsebeskrivningarna anger besvärjelseernas verkan och vilka parametrar som är aktuella för just den formeln. Ökar man den spenderade magiska kraften så går man uppåt på parameterskalan. Hjältar och arméers riktigt starka sida är att det är skapat för

enskilda figurer, och därigenom blir ett bra komplement till ett fantasy-rollspel och mindre skärmyslingar. När man väl rätt ut förkortningsdjungeln och paketerat ihop småreglerna till en helhet fungerar det. Det är ändå inte så tilltalande att det är värt att välja Hjältar och arméer framför andra figurstridsregler. Spelet får poängen 4 på Grynings skala mellan ett och tretton.



BIBLIA

en recension av Daniel Krakulis

Biblia är ett rollspel där den hugade kan ikläda sig rollen av jude i Palestina på trettioåret efter Kristi födelse. Spelet är skrivet av Lysekils Esoteriska RollspelsFörbund och Lysekils Skolevangelister. Med Biblia följde även en liten röd fickvariant av Nya Testamentet utgiven av Gideoniterna. Häftet har en läcker utsida med ett guldkors på röd, räfflad mjukpapp, och lyckas på sina 50 sidor ge en översikt över rollspelans grunder för de oinvigda, har korta fakta om geografi, växter och djurliv i området, går igenom rollpersonsutslagning samt regler för färdigheter och strid, för att avslutas med ett skisserat exempeläventyr. Spelsystemet är avlett från Basic RPG-systemet, grundegenskaper och färdigheter är ganska ogenerat norpade ur Drakar och Demoner, även om man för att ge spelet en personligare prägel bara använder T6:or och har en skala mellan 2–12 istället för 3–18. Illustrationerna är få och inte särskilt upphetsande.

Poängen med Biblia är att spelarna ska ta rollen av fromma (underförstått kristna) judar kort efter korsfästelsen. Därför har man fromhetspoäng. Dessa tilldelas rollpersonen av Gud (=SL) för att de botar sjuka, fastar, predikar och utför andra upphöjda gärningar. En hög fromhetspoäng gör att man predikar bättre, men har ingen annan verkan. Det står inte vad som händer om man har 10 fromhetspoäng, 100 eller –30, vilket är en miss eftersom det är meningen att



spelarna ska sträva efter att höja denna summa. Spelet har också ett system med så kallade nådegåvor, som till exempel att tala i tungor eller visa barmhärtighet,

vilka Gud ger rollpersoner som ber om det för att förbättra deras karaktär och göra dem till mirakelmakare. Eftersom detta inte har att göra med hur fromma kristna de är kan till och med den värste flåbusen och mördaren 'a la Barabbas välsignas bara genom att tjata sina böner tillräckligt ihärdigt. Enträgen vinner, verkar det som. Strid är ytterst dödligt och osympatiskt. Två träffar av vilket vapen som helst dödar en genomsnittlig person. Strid är dödligt i verkligheten, och Biblia uppmanar på detta sätt spelarna till att vända andra kinden till och inte dra blankt vid första bästa tillfälle. Tidsskalan handlar i Biblia om dagar. Det inbjuder inte till kampanjspel om man inte ska gå ner på en oerhört detaljerad nivå och spela i realtid.

Det enkla regelsystemet är ett plus, särskilt med tanke på att spelet riktar sig till fler än de erfarna rollspelsrävarna. Det mesta utrymmet upptas faktiskt av regler och tips till den nyblivne spelaren/spelledaren. Däremot har man inte dragit nytta av detta för att skriva skönlitterära stycken eller infoga citat som anger tonen för nybörjarna, utan hänvisar torrt läsaren till bibeln. För att få inspiration till judisk och urkristen tankevärld råds man titta i Gamla respektive Nya Testamentet, utan att ge alternativa kunskapskällor. Det romerska samhället kommenteras inte alls. Biblias världsbeskrivning är baserad på den bibel vi har idag – miss-handlad av översättare och kyrkomöten där texten anpassats efter den rådande läran och hela partier uteslutits, och därmed blir spelet varken särskilt objektivt eller historiskt. Romarna beskrivs i Biblia kategoriskt som hatade förtryckare som enbart verkar kunna få spelfunktionen av att vara föremål för rollpersonernas förlåtelse. De inbördes stridande judiska fraktionerna omnämns inte alls, och inte heller folk som samariterna som blev behandlade med förakt av judarna själva. Inga moralfunderingar, vilket är synd eftersom det faktiskt förekommer sympatiska romare i bibeln. Biblia saknar också humor, som annars brukar utmärka rollspelsalter på "amatörnivå" (där känslan styr vad man skri-

ver istället för profiten). Det är förmodligen den kristna undertonen i spelet som får ställas till svars för detta. "God is a concept by which we measure our pain," som John Lennon sjöng. Det kan inte anses som ett försvar att konstruktörerna inte vågat stöta sig med dagens religiöst troende genom lekfulla spekulationer eller historia. Några teorier om Döda havs-rullarna, Jesus som person eller den heliga Graalen hade kunnat tjäna som inspiration till den idéfattige spelledaren.

Blandningen mellan tro och vetenskaplighet är inte riktigt genomtänkt, medan det helt saknas folklig vidskepelse. Reglerna är detaljerade och verklighetstroga när det gäller omständigheter som påverkar rollpersonernas värden som tex. strid och svält, men klappar kristendomen förmyndaraktigt på huvudet genom att fixera tron i regler som är ytliga och svepande. Det är svårt att föreställa sig att spelarna får någon respekt för de gamla trosförädlarna som ändå är centraltemat i Biblia. Häftet ger inte heller mycket stöd till SL för att avhjälpa sjuk humor som lätt uppstår bland spelare som inte kan hantera den teologiska atmosfären på det sätt som den förtjänar. Tidsperioden beskrivs blodfattigt och ytligt. De första kristnas kamp för överlevnad och för att sprida sin tro tas inte upp trots att det är vad spelarna kommer att syssla med under spelets gång. Äventyrsförslag om att irra i öknen eller gå omkring i Jerusalem gör ingen glad. Det kan vara svårt att få spelarna att agera tillräckligt frälsta, och det verkar vara en överväldigande uppgift att variera äventyren.

Biblia är säkert idealisk för konfirmationsundervisning, men i bästa fall en tändande gnista till den mer erfarne spelledaren som har ett genuint intresse av tidsperioden. Spelet ger honom en grund att börja arbeta på om han vill skriva egna äventyr och bygga vidare på reglerna. Mycket mer är det inte. Biblia är varken bra eller dåligt, utan snarast intetsägande och får poängen 5 på Grynings skala mellan ett och tretton.



NEOTECH

en recension av Magnus Seter

Nu har då äntligen NeoTech släppts. I långa tider har vi hört talas om det nya svenska rollspelet, som på allvar skulle ta tag i Cyberpunk-spelet i Sverige. Tyvärr har det mest varit fråga om förseningar, men nu har NeoGames levererat sin skapelse.

Är då NeoTech ett bra spel? Vad består det av och hur bra är idéerna? I detta nummer tar vi en titt på detta nya rollspel och försöker besvara de frågorna, och några fler.

Spelet består av en mjukinbunden bok i A4 format. Framsidan pryds av en färggrann och ganska hyfsad fyrfärgsillustration. Bokens omfång är 244 sidor, omslaget medräknat, och gjord med desktop utrustning, troligtvis med Macintosh. Illustrationerna är allt från enkla streck-teckningar till bilder som är utskrivna på laserskrivare. Layouten är uppenbarligen influerad av andra spel. Främst påminns man om Cyberpunk 2020, men också om Cyberspace, Rolemaster, Wastelands och Western. Tyvärr har man inte uppnått den klara framställning som karaktäriserar några av dessa spel. NeoTech är fyllt med rutor, boxar, listor och rasterplattor vilka arrangerats på ett sätt som knappast hjälper framställningen av reglerna. Tyvärr gäller detta också rubriksättningen, som inte på något vis underlättar för läsaren att hitta i och förstå texten. Dock måste man ta hänsyn till att alla dessa tabeller, boxar och rutor kommer att underlätta för spelare när de efter en stund har lärt sig hitta i regelboken. Tyvärr håller illustrationerna en mycket ojämn klass. Peter Bergtings alster är oftast bra

men till och med dessa har misshandlats av alltför flitigt användande av datorer och scannrar. Detta märks också tydligt i de bilder som skall bidra till stämningen. Detta är alltså bilder som är utskrivna på laserskrivare, och det syns. De är igensatta och har en grådaskig yta, vilket inte på något sätt bidrar till stämning i något sammanhang. Många av illustrationerna har också direkta förbilder i andra spel, vilket också sticker i ögonen. Som om det inte skulle räcka med att lay-ouren påminner om andra spel. Man sitter också och undrar var de har hittat förlagan till många av bilderna.

Med dessa invändningar i åtanke måste jag ändå ge NeoTech klart godkänt för framställningen. Texten ser bra ut, inget spektakulärt, men å andra sidan är inga rubriker satta på huvudet, vilket kunde ha varit fallet. Sidnumreringen är klar och tydlig. Detta ger ett någorlunda klart och redigt intryck, vilket kunde ha förstärkts ytterligare om man ägnat en tanke åt rubriksättning och utseendet och placeringen av illustrationer och tabeller.



Men vad innehåller då NeoTech, rent påtagligt? De flesta ägnar troligen inte så stort intresse åt uppläggning och lay-out, utan är mest intresserade av reglerna.

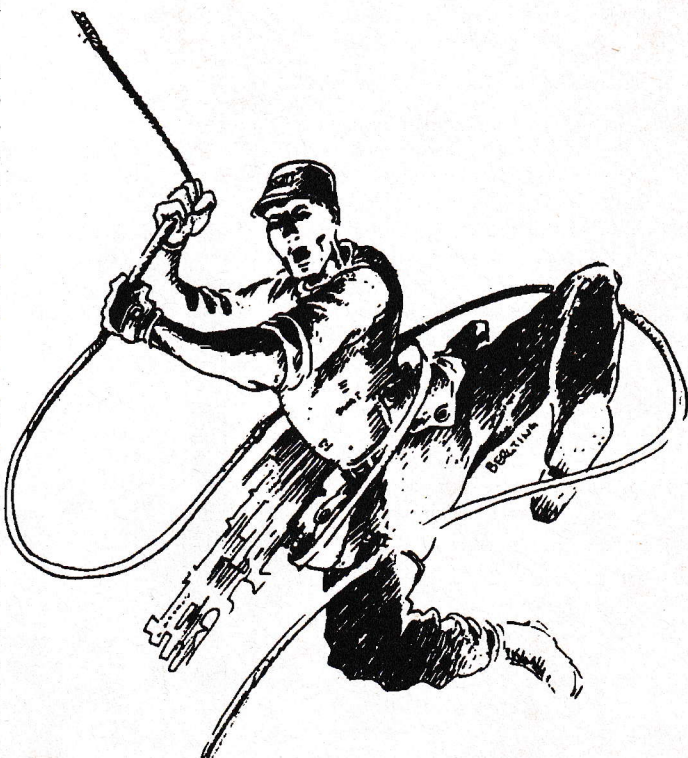
Boken är fylld med regler och kampanjmaterial. Det finns inga glassiga bilder som tar upp enorma ytor och som bara irriterar. Boken är till för att ge spelaren information, och i stort sett inget annat. Även om boken inleds med en introduktion till rollspel och det vanliga snacket om tärningar och supplement är detta ett spel som riktar sig till erfarna rollspelare, eller de som redan har viss erfarenhet av hur man spelar. De korta förklaringarna ger ingen insikt i hur man spelar rollspel eller vad det är och den som köpt detta spel vet troligen redan vad han sysslar med.

Basen för hela regelsystemet är en sex-sidig tärning. Man bestämmer olika grundegenskaper med en kombination av T6, oftast tre stycken. Av de sju grundegenskaperna, eller attribut som man kallar det, är det bara Syn och Hörsel som inte har populära motsvarigheter i andra svenska spel. De återstående är Fysik, Koordination, Utseende, Psyke och Utbildning. Dessa definierar grunden för din rollperson och används senare som bas för att bestämma bland annat kroppsbyggnad, längd, förflyttning, skadepoäng och grundchanser för färdigheter. För att skapa en bakgrund för rollpersonen används omfattande tabeller av samma typ som introducerades i Cyberpunk. De är uppdelade på ursprung, beteende, utseende, familj, livsmål, bekanta och fler därpå. Även om tabellerna har formats efter Cyberpunk innehåller de avsevärt många fler variationer. Detta gör att även om man inte vill slå fram sin person kan man hitta inspiration till hur man kan forma en unik personlighet. Med detta har Neotech lyckats bättre än Cyberpunk. Bara det att orka tänka fram 100 olika beteendemönster är imponerande och besparar troligen spelledaren mycket arbete.

En rollperson i Neotech måste ha ett yrke. Detta bestämmer vilka färdigheter som man har och hur skicklig man är till att börja med. Det finns arton huvudyrken, med ett antal förslag på hur man kan använda yrket. Detta ger en mångfald av olika yrken och bakgrunder som en rollperson kan ha från bör-

jan. Av yrkena är det inget som är nytt och unikt. Man har undvikit de flesta standardnamnen på yrken, men har tyvärr använt Solo som beteckning på legoknektar som arbetar ensamma. Detta är beklagligt eftersom det understryker släktskapet med Cyberpunk 2020. Förutom detta ger yrkena en god grund att stå på för de som skapar nya rollpersoner.

Färdigheter hanteras med ett färdighetsslag. För att lyckas skall man slå under sitt färdighetssvärde, oftast med 3T6. Modifikationer kan ändra tärningskombinationen, ner till 1T6 eller upp till 5T6. Om man lyckas uppnår man en effekt som bestämmer hur bra man lyckades med det man försökte göra. Listan på färdigheter, och beskrivningarna av färdigheterna, in-



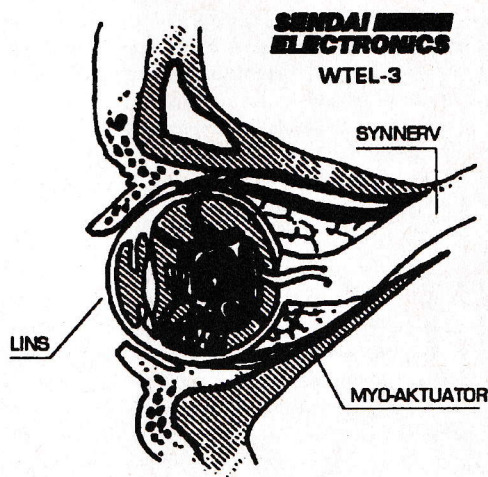
nehåller inga överraskningar. De är uppdelade i fem grupper; Kommunikation, strid, cyberrymden, rörelser och kunskaper. Vissa färdigheter har en grundchans vilken bestäms av det relevanta attributet.

Strid beskrivs detaljerat, med många frivilliga regler. Striden är baserad på en fyra sekunder lång stridsrunda under vilken det går fyra faser. Beroende på hur hög Koordination rollpersonen har kan han agera mellan en till fyra gånger under en stridsrunda. Med detta som grund beskrivs sedan allt som är rele-

vant för strid. Förflyttning, initiativ, närstrid, eldstrid, granater, pansar, brännskador, mm. Jag kan inte tänka på någonting som detta kapitel inte tar upp. Det är ett av de mest kompletta kapitel om strid i ett rollspel jag läst, och det tar i stort sett bara upp väsentligheter. Direkt efter striden följer vapnen. I detta fall överglänser NeoTech alla, utom möjligen Phoenix Command. De datorritade bilderna på vapnen är visserligen inte rähäftiga men ger en bra bild över hur vapnen ser ut. Framförallt är de realistiska. Det finns pistoler, k-pistar, automatkarbiner, hagelgevär och tyngre vapen. Totalt räknar jag till över femtio illustrationer, både av existerande vapen och egna påhittade. På detta följer ett kapitel om ammunition, och detta kompletterar det föregående perfekt. Det innehåller värden på många typer av ammunition och skalenliga bilder på enskilda patroner. Detta är väldigt bra och kan göra folk uppmärksamma på vad det egentligen innebär att rollpersonen blir träffad av en .50-kula. Även granater och handgranater illustreras. På det stora hela är detta något av det bästa jag har sett i ett rollspel. Vapnen illustreras på ett bra sätt och ammunitionen belyses på ett bra sätt. Efter detta följer, enligt den mall som Cyberpunk 2020 lagt upp, regler för hur droger fungerar samt hur psykoser uppstår och hur man hanterar dem. Drogkapitlet är utförligt och inkluderar många av de droger som figurerar i dagens samhälle. Beroende och avvänjning diskuteras ytligt.

Efter detta blir man inte förvånad över att hitta ett kapitel om hur Cyberrymden fungerar. Detta kapitel är mer tekniskt än motsvarande i Cyberpunk 2020 och detta höjer känslan för vad man sysslar med betydligt. Själva uppbyggnaden av nätet skiljer sig inte från andra Cyberspel. Man har koncentrerat sig på att bygga upp en teknisk stämning kring cyberrymden, som representeras som en variant av den värld som presenterades i Tron (filmen). Man nämner att de finns så kallade fantasy-interface men att dessa är fåniga och långsamma, möjligen en släng åt Cyberpunk 2020. Regelmässigt illustreras cyberrymden på ett klart och strukturerat sätt. Man använder sig av tre färdigheter; Matrisorientering, Programmering samt Hacking. Efter reglerna följer en beskrivning av ett trettiotal program som man kan använda i Cyberrymden. Slutligen ägnas kapitlet åt hur ett cyberdäck är uppbyggt. Även här ges tekniska förklaringar och speldata som gör att cyberdäcket kan göras intressant och inte bara en pryl som man bär omkring på. Något för andra spel att tänka på.

Cybertech ägnas hela 45 sidor, där man förklarar vad cybernetik är och hur det påverkar rollpersonerna. Kapitlet diskuterar tekniker för att implantera



och styra cybernetik och berättar även hur energiförsörjningen är ordnad. Man skiljer som vanligt på laglig och olaglig teknik och ger regler för hur cyberklinikerna fungerar. Efter detta följer sedan den cybernetiska utrustningen, vilken är omfattande och beskrivs med kostnader, funktioner och namn på vanliga fabriker.

Efter detta regelblock på 150 sidor följer kampanjen. Världen som beskrivs följer i stort den världsuppfattning som lagts fram i andra Cyberpunk-visioner. Städerna blir större och större, miljöförstöringen värre och värre, gängen elakare och elakare och så vidare. Man börjar med att diskutera generellt hur världen fungerar, och hur livet för människorna ter sig på alla nivåer. Man tar en titt på de arbetslösa såväl som medeklassen som den sociala eliten. Efter detta beskrivs olika stilar och subkulturer, vilka i stort utgör alla strömningar inom cyberpunk. Bland dessa återfinns Eurostyle, Corporate och Cyberpunk, alla klart influerade av motsvarande beskrivningar i Cyberpunk 2020.

Historien berättas på det vanliga sättet, genom att gå igenom år för år vad som har hänt. Eftersom detta är spekulationer och science-fiction finns inte mycket att invända gentemot innehållet, förutom att det speglar en brist på förståelse för internationella ekonomiska förutsättningar och politik hos författarna. Utan att gå in på detaljer beskriver NeoTech hur världen har förändrats och hur de olika problemen vi brottas med idag har vuxit utan kontroll. Historien börjar 1995 och slutar 2050. Spelet börjar 2051. Under dessa år hinner mycket hända och man målar upp en intressant och livlig bild av världens utveckling.

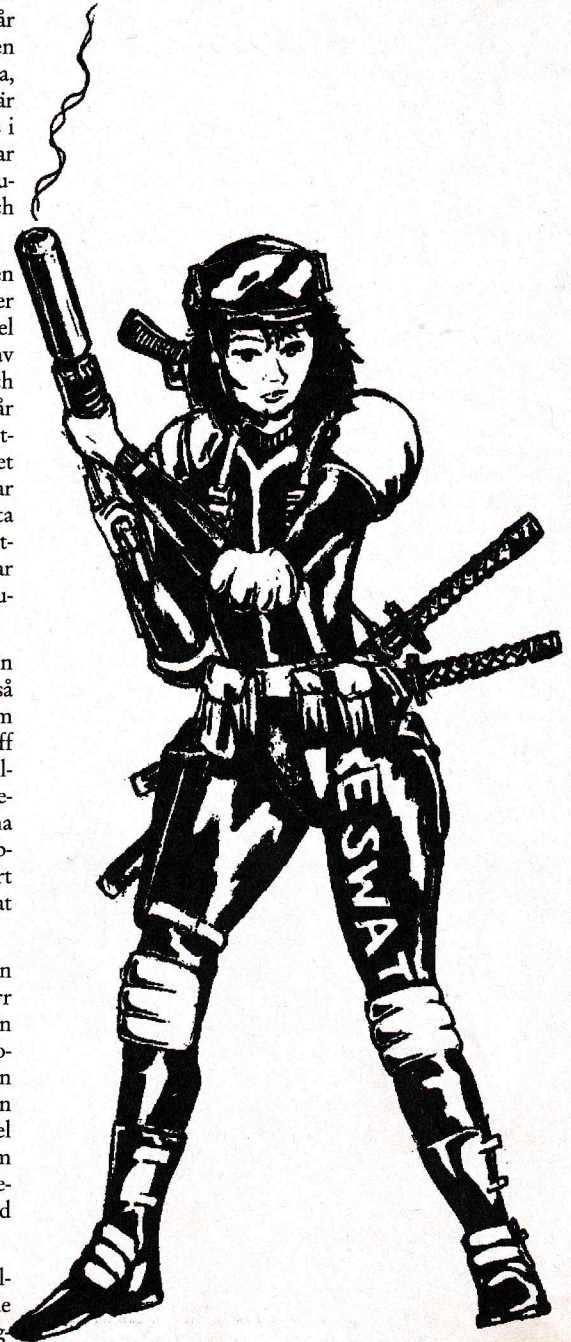
Tyvärr är den varken spännande eller provocerande och innehåller alla vanliga science-fiction klichéer. Efter detta beskrivs världen som den gestaltar sig år 2051. De katastrofer som drabbar mänskligheten beskrivs kortfattat, liksom de större naturområdena, som öknar, djungel och sjöar. Denna information är ytterst knapphändig. De viktigaste staterna beskrivs i korthet, vilket är ett plus i kanten. Man inkluderar en världskarta med alla nationer utmärkta och diskuterar även rymden närmast jorden, med månen och Mars som fixpunkter.

Efter denna generella beskrivning av världen ägnar man speciell uppmärksamhet åt megastäder och hur de fungerar. Detta är ett nödvändigt kapitel som kunde ha expanderats, kanske på bekostnad av några rutor och tabeller tidigare i reglerna. Resor och frakter ägnas ett kapitel och visar hur snabbt det går att resa i världen. Man inkluderar även transportkostnader för olika gods (från brev till containrar) vilket är ett gott initiativ. Pengar, utrustning och fordon tar upp tio sidor. Standard enheten är Ecu och det mesta betalas med elektroniska pengar, som vanligt. Utrustningskapitlet tar upp saker som hyra och försäkringar men också mer vanlig utrustning. Tyvärr saknas illustrationer.

Resten av boken tar upp olika maktcentra i den värld som presenteras. Polis och domstolar beskrivs så utförligt att spelledaren inte bör ha några problem med att använda dem i spelet. Rättskipning, straff och fängelser tas också upp. Till slut avrundas världen med en beskrivning av de megaföretag som förekommer i spelet. Dessa påminner starkt om sina motsvarigheter i Cyberpunk 2020, vilket också uppställningen avslöjar. I detta fall har man inte enbart lånat idéerna från Cyberpunk, man har helt anammat dem som sina egna. Illa, mycket illa.

Hela boken avslutas med ett kapitel om hur man rollspelar. Detta är allvarligt menat men faller tyvärr platt till marken. Många av åsikterna är riktiga men någon vägledning i hur man skall ta itu med sina problem ges inte, förutom de vanliga klichéerna. Man hinner till och med att förolämpa "kobolder" innan man har kommit två sidor in i kapitlet. Detta kapitel diskuterar även stil på kampanjen och det är här som okunnigheten lyser igenom som mest. Svepande generaliseringar om hur cyberpunkten startade och vad den innehåller blir inte bättre av att de är felaktiga.

I stort är dock detta kapitel ett bra försök att hjälpa spelarna. Det håller klar fanzine-klass men borde ha strukturerats bättre innan det inkluderades i reglerna.



Se där, en kompakt sammanfattning av vad NeoTech innehåller. Det är som du har märkt en hel del, och då skall du veta att jag inte har nämnt allt som är med. Boken är välmatad med information och det är inte mycket som jag saknar.

Vad är då NeoTech? Tyvärr måste jag gå igenom de tråkiga delarna först, och de som vill slippa det kan hoppa till slutet, där det positiva tas upp.

NeoTech är ett hopkok av andras idéer. Man har satt sig ner och skapat ett spel som grundar sig på andra spel som grundar sig på idén med cyberpunk! Detta lyser igenom i reglerna och enligt min uppfattning har NeoTech inte fått grepp om vad cyberpunk egentligen är. NeoTech presenterar en värld som är intressant men fokuserar för mycket på detaljer som redan finns i andra spel. Cyberpunk 2020 har redan nämnts flera gånger och det tål att nämnas igen. NeoTech ser ut och känns som en rip-off på Cyberpunk 2020. Tyvärr har NeoTechs konstruktörer tagit fasta på många saker som R.Talsorian säger i Cyberpunk 2020 och använt det som sanningar om genren cyberpunk, utan att tänka på att R.Talsorian har skapat en speciell cyberpunk med sitt spel. En stämning som passar i deras groteska, svarta och humoristiska värld, men som faller platt till marken i den värld som NeoTech presenterar. NeoTech försöker efterlikna stämningen i Cyberpunk 2020 genom att se ut som Cyberpunk 2020 och genom att inkludera häftiga citat och andra skämt. Citaten är tyvärr inte ett dugg häftiga, vilket de oftast inte blir oavsett vem som skriver dem, och skämten har ibland ursprung i Cyberpunk

2020. NeoTech lyckas heller inte återskapa den mörka stämning som karaktäriserar Cyberpunk 2020 och Cyberspace. För mycket tanke har gått till att inkludera olika delar i reglerna som man har tyckt måste vara med, istället för att tänka igenom hur helheten blev.

Men... NeoTech är ett bra spel. Det är omfattande, och enligt konstruktörerna har massor av material inte kommit med. Det är imponerande som första spel, och bara det att jag hela tiden jämför det med Cyberpunk 2020, som är en andra utgåva av ett amerikanskt bolag med pengar, är en indikation på hur bra spelet är. För trots att det inte är fräscht, har originella idéer eller egen stil så är det svenskt. Visserligen är språket torftigt, tråkigt och i vissa fall helt felaktigt, men boken tar upp allt som man behöver kunna för att spela Neotech och det gör det med en självklarhet och en kunskap om rollspel som är imponerande. Även om material har fallit bort har man inte kompromissat utan har med det som behövs för att göra detta till ett användbart spel. Vissa avdelningar är till och med bättre än Cyberpunk 2020 och Cyberspace.

Detta gör att mitt omdöme om NeoTech är klivet. Det är ett bra spel, men skulle det kommit på engelska skulle det inte kunna matcha sina förlagor. Dess största fördel är att det är svenskt och att det är skrivet av folk som verkligen vill att regelböcker skall innehålla allt. Jag tycker att NeoTech är ett gott hantverk och hoppas att det går så bra för NeoTech att vi får se moduler och äventyr, och till slut, en andra upplaga.

Utgivet sedan förra Gryning
Priskod: 1 0-30, 2 31-70, 3 71-100, 4 101-130, 5 131-160, 6 161-190, 7 191-220, 8 221-250, 9 251-300, 10 301-400.

ATLAS GAMES

- ▶ "Airwaves" (2) och
- ▶ "Welcome to Sylvan Pines" (3) till rollspel On The Edge.

AVALON HILL

- ▶ "Mustangs" (8) konfliktspel som lämpar sig även för nybörjare.
- ▶ "Shadows on the Borderland" (7) ett RuneQuest-äventyr.

CHAOSIUM

- ▶ "Dire Documents" (3) brevhuvuden och telegrafkort, som kan användas av - Keeper.

FASA

- ▶ "Night's Prawn" (2) roman av Tom Dowd. Boken handlar om en pensionerad Shadowrunner, vars förlutna hinner upp honom.

- ▶ "Battlemech Recognition Cards" (7) 160 användbara kort med bild och stats för mechar.

GDW

- ▶ "Blood & Thunder" (10) spel om kriget vid Östfronten 1941-45 som är kompatibel med Hussein-spelet Sands of War (?).

GMT GAMES

- ▶ "Crisis Korea 1995" (10) nästa stora krig.

HERO GAMES

- ▶ "Champions Presents 2" (5) tre äventyr till Champions.

ICE

- ▶ "Cyberspace Plus" (10) och
- ▶ "Cyberspace Sampler" (7) paket med fyra moduler vardera.

LEADING EDGE GAMES

- ▶ "Panzer" (3) som beskriver hur Tanks från andra världskriget fungerar i Phoenix Command.

MAYFAIR GAMES

- ▶ "Who's Who 3" (8).

NEO GAMES

- ▶ "Neo Tech" (7), ett svenskt rollspel i en mörk framtid.

SAGE LORE

- ▶ "Lost Soul" (7) rollspel där spelar man ett spöke vars mål är att inte bli padda eller advokat i sitt nästa liv!

STEVE JACKSON GAMES

- ▶ "GURPS Cyberworld" (6) en bakrundsmodul till sin Cyberpunkvariant.

ÄVENTYRSSPEL

- ▶ Blood Baret's (8) ett figurkrigsspel i Mutant Chronicles (gamla Mutant Rymd världen).
- ▶ Kaos väktare (3) en bok med information om demoner och deras arkana värld.
- ▶ Sinkadus nummer 39 (1).

LIVET & DÖDEN

ALLA SOM NÅGONSIN HAR SYSSLAT med Levande RollSpel (LRS/LRP/Live) inser dubbeltidigheten i denna spalts titel. Att kalla ett levande rollspels-äventyr för Live är någonting som antagligen är så fast rotat i hobbyn att det inte går att bli av med. Det ger upphov till fler dubbeltidigheter, t.ex. meningen med Livet, Livet och döden, Livet är bara början, här var det Livat, Livet är härligt...

För att undvika dessa dubbeltidigheter när de inte är roande kommer jag alltid att skriva ordet Live och det relaterade verbet Liva med stora bokstäver. Detta bör förhindra missförstånd. Idén till det har jag stulit från Jonas Nelson, som ger ut Livetidningen Strapats. Mer om den senare.

Vem är då jag? I Seregon (mer info senare) försöker jag få igenom aliaset Zeargan, men i det vanliga livet får jag nöja mig med att kalla mig Dan Hörning. Jag har fått förtroendet att skriva denna LRP-spalt i Gryning. Här tänkte jag först presentera Levande Rollspels hobbyn och sen efterhand skriva lite nyheter, någon liveskildring och eventuellt svara på frågor om ni har några. Min adress står längst bak i artikeln, ifall ni vill mig något.

Den här artikel kommer att diskutera Live ur en allmän synvinkel. Jag börjar dock med en kort introduktion för de absoluta noviserna.

Introduktion till Live

Ett Levande rollspel är just det, alltså rollspel i levande form. Det finns ett antal olika sätt att genomföra detta. Jag tänker här koncentrera mig på det sätt som nästan uteslutande alla Lives i Sverige använder sig av. Det går till på följande sätt: En eller flera människor bestämmer sig för att arrangera ett Live. De sätter sig ned och skriver ner en historia och en massa rollbeskrivningar samt gör ett utskick. Detta skickar de

iväg till folk de tror kan vara intresserade. Eventuellt lägger de också ut ett gäng utskick i olika spelbutiker. Ett antal personer anmäler sig till Livet och tilldelas rollerna. Vissa entusiaster skickar också in egna rollförlag som det är upp till arrangörerna att acceptera eller förkasta.

Arrangörerna sammanställer det de fått in och skriver klart en slutgiltig version av det hela. Sen gör de ett sista utskick med rollformulär till alla inblandade.

När sen själva Livet börjar är det upp till var och en av spelarna att spela sin rollperson så bra som möjligt. Spelardarna har här inte alls samma inflytande som i ett vanligt rollspel. Det är omöjligt för dem att hålla reda på vad som händer. De flesta Lives utspelar sig i ett skogsområde på 3-5 kvadratkilometer. Spelardarna måste förlita sig på den information de släppt ut i förväg. Dessutom får de spela vissa nyckelroller, som hemska monster, orakel och liknande för att styra upp verksamheten och se till att t.ex. den stora slutstriden verkligen inträffar kl 17.00 och inte tidigare eller senare.

Spelarna vandrar omkring i Liveområdet och försöker lösa sina Livemål. En grupp spelare kan vara Orcher med uppgift att stjäla och råna så mycket som möjligt (detta har tyvärr använts alltför flitigt tidigare och nu för tiden suckar alla Livare när man nämner att det kommer att förekomma Orcher på ett Live), en annan kan vara en riddare som söker efter den heliga rubinen, en tredje en efterlyst brottsling som försöker utge sig för att vara köpman, en fjärde en annan riddare som också söker efter rubinen, en femte en prisjägare som jagar brottslingen, en sjätte den tjuv som har stulit den heliga rubinen och nu försöker sälja den till någon för att slippa undan alla riddare som jagar honom, en sjunde en nekromantiker som försöker mörda folk och göra dem till zombier, en åttonde en flicka som letar efter sin försvunna bror (som i sin tur kan vara vem som helst av de andra), etc. etc.

Antalet spelare skiljer sig mycket från vanligt rollspel. Ett Live med 30-40 deltagare betraktas som litet. De flesta har 60-130 deltagare. Ett Live, Trenne Byar 1994, satsar på att få tusen deltagare.

De flesta Lives utspelar sig i Fantasymiljö. Spelarna försöker då se så medeltida ut som möjligt. Det sker med varierande grad av framgång. Själv genomförde jag mitt första Live iklädd Budo Nord-skor och med en fjällräven-ryggsäck (jag får fortfarande pikar för det). Vissa Livare anser att kläd-seln är viktig, andra tycker att princip vad som helst som inte är Jeans duger. Jag måste nog erkänna att jag lutar mer än det andra hållet än det första. Det viktiga för mig är spelandet, inte själva medeltidsefterliknandet. Sjänt lämnar jag åt sällskapet för kreativ anakronism och liknande organisationer.

En stor fördel med Live framför vanligt rollspel är att det attraherar fler tjejer. Om det finns 2% tjejer bland vanliga rollspelare (en siffra från England 1985) så finns det kanske 15-20% bland Livare. Tio gånger så många. Får en att tänka till, eller hur? Anledningen till detta är nog teaterinslaget och rollspelandet, som ökar betydligt. Många av de tjejer som är med kommer just från amatörteater och liknande och har inget alls med rollspel att göra.

Regler då? De finns i viss grad, för att förhindra att Livet blir av "Pang! Du är död!" "Nehej, du missade ju!" karaktär. Regelmängden är dock ingenting jämfört med vilket rollspel som helst. Vanligtvis är det principen att allting du själv kan göra kan din rollperson göra. D.v.s. du klättrar i träd, stjälar ur folks fickor, slåss, etc. precis lika bra som du gör i verkliga livet. Striden utförs med vadderade vapen eller latexvapen, som de Grendel säljer. Varje rollperson brukar ha ett antal Kroppspoäng men det brukar också vara allt.

Varje slag gör vanligtvis en poäng skada och man har kanske 2-4 kp. Saker som är svåra att utföra i verkligheten, t.ex. magi, finns det specialregler för. Dessa kommer vi att återkomma till i ett senare nummer av Gryning.

Tidningar om Levande Rollspel

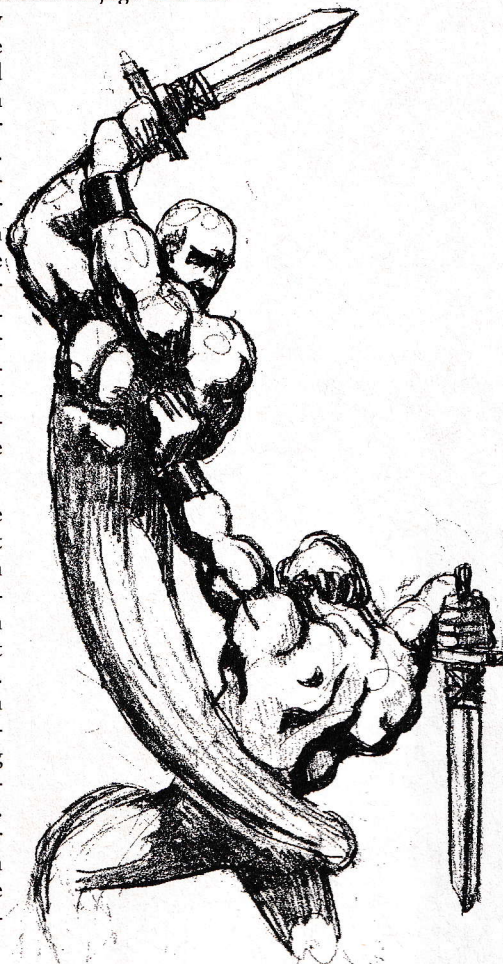
De stora rollspelstidningarna i Sverige (medräknat den gamla ärevördiga Rubicon) skrev ibland någon artikel om LRP, lite som kurios. I de engelska tidningarna har det varit något vanligare. Bland de svenska fansinen har en liknande attityd märkts. Det enda som egentligen har stått om Live har varit annonser för kommande Live och skildringar av de Live som redaktören har varit med på. Detta ändrades i och med att två stycken fansin med inriktning enbart på LRS startade under 1992. Det första var Morgonstjärnans Kungörelser. Den ges ut av Morgonstjärnan, det rikstäckande kontaktnätet för LRS. Mer om det senare. Det andra är StrapatS. Det ges ut av Jonas Nelson. 1993 startades ett tredje fansin, Sealivia.

Dessa tre tidningar har inte mycket gemensamt, vilket har fördelen att de knappast konkurrerar med varandra.

Morgonstjärnan är ett tjockt fansin som kommer ut ganska sällan (ungefär en gång i halvåret hittills). När det

kommer är det späckfullt av hyperintressant läsning. För det mesta artiklar om detaljer kring Live, som språk, sminkning, rollskildring, etc.

StrapatS kom till en början ut tillsammans med postspelsfansinet Gränslandet, som kom ut ungefär en gång var 6:e vecka. Nu har Gränslandet gått under (tråkigt nog) och StrapatS ges ut för sig självt. Det är endast 12 sidor tjockt (men det är väldigt fulla 12 si-



Rasmus Eueling -93

dor) och kan därför komma ut ofta. Strapats innehåller också artiklar som de i Morgonstjärnan men för det mesta endast en per nummer. Dessutom innehåller Strapats något så ovärderligt som ett kalendarium över de Lives som ska hållas i landet. Jonas får inte rapporter om alla Live så det är inte komplett men jag vet att han verkligen jagar för att kalendariumet ska hålla hög kvalitet.

Sealivia är ett väldigt dyrt fansin med hög kvalitet. Första numret var på 36 sidor A4, kostade hela 30 kr (!!!), hade väldigt snygg layout och bra teckningar. Sealivias artiklar handlade om allt möjligt, bland annat en lång livekrönika, en artikel om orcher på live, en artikel om liveutskick och en beskrivning av hur några fanatiker byggde en trädkoja inför ett live och bland annat slog in sjutums spik i en ek. Är det så bra egentligen?

Live-läget just nu

Som ni kanske börjar förstå så genomgick den svenska LRP-hobbyn en enorm explosion förra året. Den har inte avtagit än. Hobbyn är större än någonsin tidigare. Ett annat sätt detta har visat sig på är alla de producenter av Live-vapen som har dykt upp runt omkring i landet. Ledande bland dessa är det Göteborgsbaserade företaget Grendel. Deras vapen fick till en början rykte om sig att vara farliga när Seregon bojkottade deras svärd och SPAV förbjöd deras vapen helt. Grendel visade då en föredömlig vilja att ställa allt till rätta och skickade upp ett antal svärd till Seregon för prövning. Efter noggranna test godkändes vapnen. Problemet var att Grendels vapen måste "slås in" så att de mjuknar något. Direkt när man har köpt dem är de stenhårda. De andra vapentillverkarna verkar mest vara privatpersoner. Något annat företag har jag inte sett i Sverige.

Något annat som är aktuellt just nu i LRP-Sverige är tredagarsLive. Att Liva i skogen tre dagar verkar vara oerhört populärt. Vissa Live är till och med fyra dagar. De endagarsLive som man kunde hitta förra året är som bortblåsta. Totalt. Vårt kampanjLive (se nedan) är faktiskt det enda endagarsLive jag hört talas om i skrivande stund förutom vissa kortLives på konvent. Härmed efterlyser jag alltså fler endagarsLive. Visst är det kul att ränna omkring i skogen i tre dagar men hur många nybörjare lockar det till hobbyn? Fram för anspråkslösa småLives!

SPAV KampanjLive

Detta är ett Live som arrangeras av mig själv och åtta andra. Japp, det är sant. Vi är nio Livemasters. När detta är tryckt har vi utfört den första delen av Livet.

Det är nämligen så att SPAV KampanjLive, likt en kampanj i ett rollspel, inte har något slut. Livet bara fortsätter. De flesta Lives är engångsföretelser och hur rolig man än tyckte ens rollperson var så får man aldrig spela honom igen. Det tänkte vi ändra på i och med SPAV KampanjLive. Här fortsätter man spelet på nästa Live och det kommer även att finnas XP att fås mellan Lives så att man blir bättre. Livet utspelar sig i skogarna norr om Stockholm.

Det finns gott om plats på kampanjLivet. Hör av er till Lennart Borg (Eskaderv. 34, 183 54 Täby, tel 08/756 42 06) för att anmäla er. Mer information om KampanjLivet kommer även att publiceras här. Orginella roller kommer att prioriteras. För närvarande har vi ingen möjlighet att ta emot mer magiker, så undvik att anmäla er som magiker.

Liten ordlista

Live Levande rollspels äventyr (alltså en session)
LRP Live Role Playing (Engelska för LRS)
LRS Levande RollSpel
Morgonstjärnans kungörelser Svenskt LRS-fansin
Sealivia Svenskt LRS-fansin
SPAV Spelföreningen AVGRUNDEN
StratapS Svenskt LRS-fansin

Relevanta adresser

GMS-IMPORT, Iliongränd, S:374, 224 71 Lund, tel 046/18 94 10. Detta företag säljer prima livemasker som inte kostar speciellt mycket.

Grendel H.B., Bertolf Vapensmed, Nordostpassagen 36, 413 11 Göteborg. Grendel säljer latexvapen.

Gyllene Hjorten, Stefan Eriksson, Grindugakroken 6, 805 92 Gävle, tel 026/98622. Livet och Döden, Grynings LRS-spalt, Box 25006, 100 23 Stockholm

MASK (Mälardalens allmänna spelklubb), Box 539, 721 09 Västerås.

Morgonstjärnans kungörelser, c/o Anders Nordström, G&B Syd, Havsörnsgatan 103 (62), 556 11 Jönköping, tel 036/186281, email d91-noa@tekn.hj.se.

Sealivia: c/o Samir Belarbi, Vaksalagatan 55 (2 tr), 753 31 Uppsala.

Seregon, c/o Ewiz Ehrsson, Becksjudarvägen 41, 131 36 Nacka.

Spelföreningen AVGRUNDEN: Box 25006, 100 23 Stockholm. Email d91-dho@nada.kth.se.

StrapatS, c/o Jonas Nelson, Forskarbacken 7-213, 104 05 Stockholm, tel 08/15 66 85, varje nummer av fan-sinet kostar 5kr + porto.
Email jonanel@lantm.kth.se

Kommande lives

I den här spalten tar jag upp Live som bör vara aktu-ella att anmäla sig till (vissa kanske i senaste laget) när Gryning kommer ut. Dessa upplysningar har jag nästan uteslutande fått från StrapatS.

Får ni reda på något om ett Live så hör av er till mig. Adressen står i slutet av artikeln. Jag ser till att informationen når till StrapatS också.

Bizarra Tider: Detta Live har skjutits upp på obe-stämmd tid.

2-4 juli

Sirakin ett Fantasy-Live utanför Falun. Kalle Grill, tel. 023-108 00. Kostnad 100-150 kronor. 3 juli. Avros Gästabud. (Vet någon något?) Anowulfs Dröm är uppskjutet.

3-11 juli

Hova Riddarveckea i Västergötland med slaget vid Hova 1275 som grund. I Trebrödraslaget besegrades kung Valdemar av hertigarna Erik och Magnus. Magnus satte sig på tronen, införde riddarväsendet och blev känd som Magnus Ladulås. Portarna öppnas kl 12, medeltida marknad varje dag, riddarkortege kl 17, tornerspel kl 18, kvällsaktiviteter med kämpalekar 19:30. Det medletida matstället heter Ladulås Låda.

6, 13, 20 juli

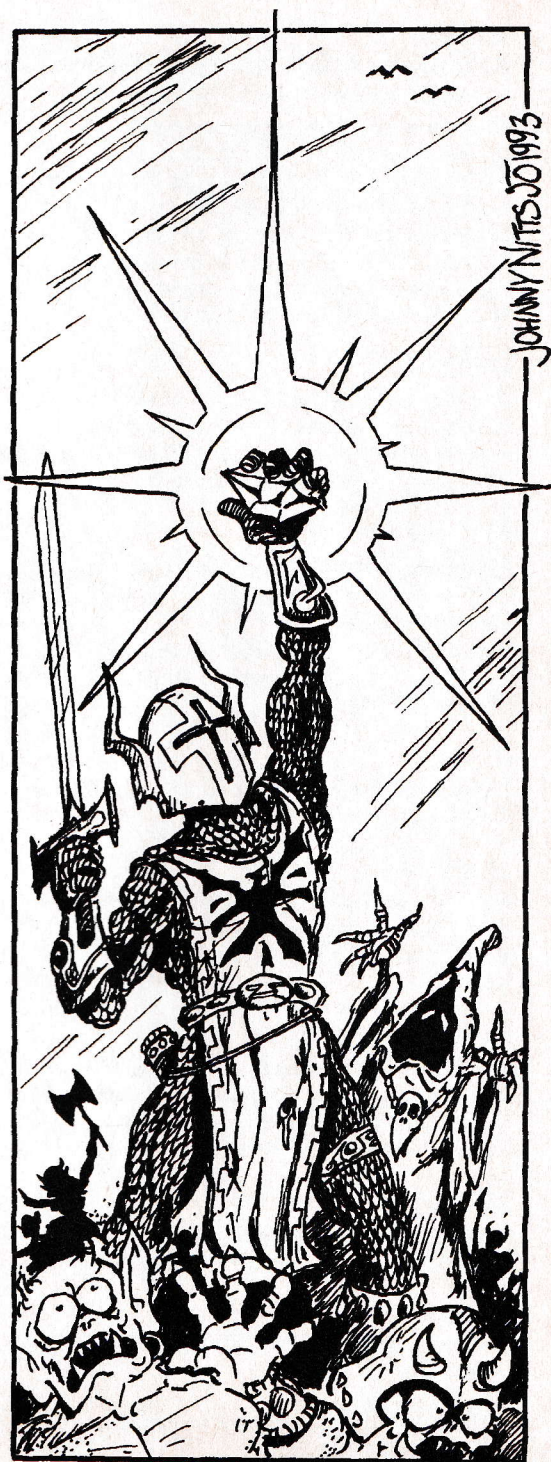
Tornerspel i Visby med 6 riddare till häst med hov, musiker, gycklare och uppvaktning. Kl 19:30 på Strandgärdet.

7-8 juli

Medeltidsspel i Trönö med tornerspel, samtida hantverk, tidstypisk mat: helsteckt gris med rotmos, tunnbröd med rökt kött. Söderblomsgården

9-11 Juli

Spiegel. FantasyLive arrangerat av Sparricorn utanför Stockholm. Jag kommer att vara där. Livet kostar 140 kr. Du kanske fortfarande kan få världens snyggaste Livefolder om du anmäler ditt intresse till HSRF-Spiegel, c/o Jacob Gårder, Brovaktarvägen 17, 141 73 Huddinge 08-7116857, även fast sista anmälningsdag egentligen var första maj.



16-18 Juli

Tar Atanamirs Fylke. FantasyLive i Örebro. Arrangerar Jonas Hjärpe, tel 08/754 12 28.

Skogsventyr-93. Kanske det mest berömda regelbundet återkommande Livet. Detta år utspelas det hela i Skräddartorp, dalarna (samma som SV-92). Livet arrangeras av MASK, Box 539, 721 09 Västerås. Kontaktperson är Stefan Landberg, tel 021/35 60 77, Alf Bergman, tel 021/33 17 10 och Tobias Lindberg, Luthagsplanaden 12 B, 752 25 Uppsala, tel. 018-50 39 46.

23 juli

Tornerspel i Lottenlund nära Gripsholmsslott, Mariefred. Tornering med Ultima Thule varje dag, rustningar, dräkter och vapen är av 1300-talstyp och spelreglerna är samma som på medletiden.

22-25 Juli

Averhulta. FantasyLive i Stockholm arrangerat av Simon Andersson, tel 08/29 37 66, eller Annelie Gustafsson, tel 08/97 70 19.

Rulghs RövarLive. Barbarisk tillställning i Västerås. Arrangeras av Måns Svensson, Wigieliev. 7, 712 32 Hällefors, tel 0591/109 36.

23 juli

Tornerspel på Kattlundsgård kl 19, i Grötlingbo på Gotland.

23 juli

Mark IV Skuggbane en del i en kampanj av FFIT i Umeå. Fantasy, magi, stålvapen och äventyr för erfarna deltagare. Kontakta Martin Ericsson, tel. 090- 13 60 16.

23-24 juli

Averhulta ett "Medeltida By-Live" utanför Stockholm, arrangerat av Kulturella UngdomsRörelsen. Kontakta Simone Andersson, tel. 08-29 37 66, eller Annelie Gustafsson, tel. 08-97 70 19. 100-200 kronor.

23-25 juli

Bokskogen ett arrangemang av Malmö Tolkiensällskap Angmar.

slutet av juli

3-dagars gästbad i Skåne. Kontakta Carl Lundgren, tel. 0411-110 66.

30 juli-1 augusti

Gripenklos Hemlighet Fantasy-Live i Stockholm. Kontakta Robert Weitz, tel. 08-25 79 60, eller Paul Bodin, Bokbindarvägen 86, 126 45 Hägersten, tel. 08-645 21 32. Kostnad 100-150 kronor.

Draksädd Ett Live i Göteborgstrakten av Särimners Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, tel. 031-42 48 22 (kvällstid). Se även separat annons i detta nummer.

31 juli-1 augusti

Byn Maltor ett live i Örebro av Ancalagon. Kontakta Henrik Melin, Tibastv. 15, 703 75 ÖREBRO, tel. 019-31 12 12. Se även separat annons.

Blodsgryning ett SvartfolksLive med svartfolksturnering och mängder av intriger! Kontakta Amir Mansourian, tel. 074-41 61 73, eller Jonas (Erik Skrån) på tel. 08-550 682 87. Från 15 år, pris 75 kronor exkl. mat.

6-8 augusti

Medeltida festival med deltagare från fyra nationer: De vita örnnarna från Polen, franska riddarna från Maisons Lafitte, italienska riddare från Arezzo och Celeres Nordica från Sverige. Medeltida lekar, kampsporter, gycklare, musikanter och dansgrupper, Polacksbacken i Uppsala.

8-15 augusti

Medeltidsveckan i Visby Medletidsveckan blandar saga och sanning och för Visby tillbaka till år 1361 då Visby är en blomstrande hansastad. På gatorna syns köpmän, munkar, jungfrur, gesäller, pigor och tiggare. Utanför muren öppnar sig en annan värld med storböndernas mäktiga stenhus och rika kyrkor. Danska soldater kommer i en äkta kogg. Den 22 juli landstiger Valdemar Atterdag... Varje dag är fylld med marknadsliv, musik, teater, dans, allvar, glam, folkbildning och karneval. Tornerspel 10, 12 och 14 augusti på Strandgärdet. Live undanbedes i staden, och enligt uppgift är "boffers" inte populära i SCA-läget...

11-15 augusti

Tornerspel till Prins Carl Philips ära Ultima Thule tornerar kl 17-19. Cascadeurgruppen, proffs från Frankrike har avancerade uppvisningar. (De anlitas även som stuntmän vid filminspelningar.) Även Läns-museer och hantverkare medverkar. Riddarholmen i Stockholm.

14-15 augusti

Medletidsdagar i Arboga Medeltida folkliv på gatorna, gudtjänster, gatumusikanter, hantverkare, mångla-

re, ölkällare, roddar-madammer på ån, mat på Munken & Hönan, halshuggningar, hängningar, taskspel, häxbål. Ta gärna på medeltidsdräkten och delta i gatulivet. Biljetter till spel och mat.

15 augusti

Medeltidsjubilerande Varberg inviger kl 13 ett minnesmärke över nordisk medeltidshistoria och händelser på Varbergsslott 1343. Tronerspel, medletida musik och annat spännande vid södra fästningshörnan.

4 september (preliminärt)

KampanjLive 2 Kontakta Lennart Borg, Eskadervägen 34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06.

17-19 september

Terribili Solum ett Sago/Fantasy-Live på en ö i Väneren, utanför Lidköping. Kontakta Carl Lundgren, tel. 0510-247 45, efter 20 juni: 0411-110 66.

18 september

Live på Stiftsmötet i Västerås.

24-26 september

Leon von Carmans sista vilja ett Live endast för

scouter. Kontaktpersoner: David Thorburn, tel. 08-560 308 81 eller Fredrik Eckardt, tel. 08- 754 58 44.

5-7 november Allhelgona helgen

Skräck-Live med Enhörningen. Nervkittling utlovas! Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 Västerås, tel. 021-14 21 89.

Juni 1994

Gudars Skymning. Arrangeras av Enhörningen.

KampanjLive II Arrangeras av SPAV. Detta Live blir längre än en dag.

Augusti 1994

Trenne Byar. Redan legendariskt. Detta Live satsar på tusen deltagare och tre fullt uppbyggda byar. Arrangerat av "Ett glas". Kontakta Alexander Graff, Skogsvägen 11, 191 45 SOLLENTUNA, tel. 08-96 73 76, eller Gabriel Walldén, Berg källa vägen 72, 191 79 Sollentuna, tel. 08-626 83 55.

Sommaren 1997

Rulghs treveckorsLive. Detta var ett falskt rykte. Detta Live kommer inte att inträffa.

Köp spel och figurer

TAXFREE

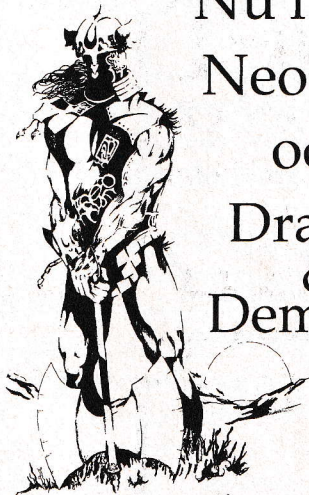
Avalon Hill, BTRC, Chaosium, Clash of Arms, Columbia, FASA, GDW, Game Research & Design, Gamers, Games Workshop, GMT, Hero Games, ICE, Leading Edge, Mayfair, Milton-Bradley, Palladium, Rapport Games, Simulation Design, SPI, Stellar Games, Steve Jackson Games, Strat-O-Matic, Supremacy, Talisorian, Taskforce, Timeline, Tri Tac, TSR, Victory Games, West End Games, White Wolf, Wizard of the Coast, WWW, XTR, Citadel, Grenadier, Heartbreaker, MetalMagic, RAFM, Rai Partha m fl

Ring eller skriv efter närmare information och prislista.

HOBBYSPEL

Box 2003 750 02 UPPSALA
Tel 018 - 11 15 90 Fax 018 - 15 80 32

Nu har vi
NeoTech
och
Drakar
&
Demoner™



Starkare än någonsin på svenska spel



Göteborg: Aschebergsgatan 30, Tel. 031 - 20 30 95, 20 30 22
Stockholm: Torngatan 31, Tel. 08 - 32 35 11
Postorder: Tel. 081 - 20 30 95, 20 30 22

SPEL & SANT

Butiks Guiden

CORNER'S
BORGMASTAREGATAN 7 • KARLSKRONA • ☎ 0355/178 20



Lek
Spel
Tobak
Lotter
Godis
Gryning
Tidningar

Kundvänliga öppettider
Vard 9-19 Lörd 9-17 Sönd 12-17

spel I SÖDER

Billigast i Stockholm?

Björngårdsg 4, 118 52 Stockholm
Tel: 08/641 80 89
vard. 13-18, lörd. 12-15

TÄRNINGAR & TUMULT
Kungsgatan 7, 702 11 Örebro (019-18 86 70)



SPEL
SERIER
LÄJV
BÖCKER
VIDEO
ENGELSKT OCH SVENSKT

Här finner du Gryning Sverige

- | | |
|------------------|---|
| Göteborg | Flammans Spel
Spel & Sânt
Strategi & Fantasi
Tradition |
| Karlskrona | Corner's |
| Luleå | Midgård Games |
| Lund | GMS Import
Pocket Games |
| Malmö | Bosses Hobby
Spelhålan |
| Norrköping | Hobbyhörnan |
| Stockholm | Bifrost spel
SF-bokhandeln
Spel & Sânt
Spel i Söder
Tradition |
| Sundsvall | GamesAndComics
Midgård Games |
| Uppsala | Bästis
Hobbyspel |
| Vänersborg | Wizard Games |
| Örebro | Tärningar & Tumult |
| Danmark | |
| Köpenhamn | Fantask |
| Finland | |
| Fantasia Pelit i | Helsingfors
Uleåborg
Åbo |
| Norge | |
| Bergen | Berghulen |
| Oslo | Avalon
Fantastico |
| Trondheim | Dreamlands |



"WHERE GAMERS GO..."

FLAMMANS SPEL
877TEGNERSGATAN 8
412 54 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031-18 03
TEL. ÖVRIG TID 031-16 19 50

Computer Center

Spelhålan

Hamngatan 4
211 22 Malmö.
Tel. 040-23 03 80 Fax 040-30 11 93

KOLLA IN VÅRA PRISER

TRADITION



STOCKHOLM • 08-611 45 35
GÖTEBORG • 031-15 03 66

Här kunde din annons varit!

Medarbetare

Jonny Nittsjös hud ljusnar sakta i samma takt som hans ögon blir mer och mer känsliga för solens strålar. Tack vare Gryning har han kunnat hålla sig så pass upptagen på nätterna att han snart inte har någon anledning att gå ut på dagarna alls. **Måns Frid** har nyligen valt att gå i Jonnys fotspår och även han förgäter numera sin nattsömn för att få teckna till Gryning. Sorgligt nog tömmer man inte brevlådorna på nätterna i Lund varför Måns inte tror att hans alster kommer skickas vidare till Stockholm utan att de ondskefulla lådorna kommer behålla dem för evigt. **Peter Daniel** har denna gång lyckats över förväntan då han utan större ansträngning ockuperar så mycket som fyra femtondedelar av Grynings innehåll. I framtiden planerar Peter att säkerställa sin tätplats genom att tvinga på oss en föjetong med kampanj material. En till som vill sola sig i glansen av sina ord är **Daniel Krauklis** som tidigare kämpade med att ge ut fansinet Mjölner. Tack vare att han är medlem i en uråldrig syrisk sekt har han lyckats förvränga huvudet på Chefredaktören så till den grad att han troligtvis kommer ta in vad än Daniel producerar. Från sin kobbe i den Blekingska skärgården utropar **Martin Lindholm** att världen är ond. Nu när utländska bolag äntligen har börjat informera honom om vad de släpper för produkter så har ingen svensk affär haft godheten att självmantala om vad som nått våra breddgrader. Lyckligtvis så besitter den knipsluge blekingen en inte föraktfull övertalnings förmåga vilket gjort att han fortfarande lyckas lirka ut viss information. När det stod klart att **Peter Thein** och **Rasmus Eneling** hade segrat i var sin klass av GothCons teckningstävling så kunde inget vara självklarare än att de tackade gudarna genom att bidra till Gryning med några bilder. **Magnus Seter** är en upptagen man när han inte producerar material för Äventyrsspel eller R.Talsorian så sköter han DalCon och funderar över egna fansinplaner. Att han mitt i allt detta lyckas använda några av sina fingrar till att skriva sin hjärtas mening om NeoTech är bara att förundras över. Djupt i den mörka södern gömmer sig mycken uråldrig ondska. En av de riddare på vita hästar som envist spelar schack med ondskan är **Carl-Magnus Hake**. **Dan Hörning** är en flitig skribent, så till den grad att han kan förmodas vara klonad. I detta nummer kan du bla läsa om hans förtvivlade försök att få sin alternativa identitet godkänd av omvärlden. Troligtvis så kommer han snart tvinga oss att hälsa på hans osynlige kanin **Harvey**. **Magnus Cassersjö** har genom sin trofasta dyrkan av De Som Smyger I Mörkret erfarit mörka hemligheter som gjort att han kunnat förvrida Chefredaktören till att ta med en artikel om postspel. Lyckligtvis är det endast pga att han bor i Älmhult, denna Sveriges degenererade dypöl, som han har nått insikt. Utan det enastående arbete som redaktionens **Martin Johansson** och **Per R Lindström** har lagt ner så hade detta nummer av Gryning aldrig kommit så snart.

PS **Katarina Nordengren** låter hälsa att medlemskaps avgiften i KMGF (Kvinnor Mot Grynings Fortlevnad) vilken är 60kr kan insättas på pg 720926-4238. DS

Skulle något av vad som står på denna sida visa sig överensstämma med sanningen så kan Grynings redaktion inte annat än beklaga och lova att bättra sig.

Nästa nummer kommer efter sommaren

B Posttidning

Porto
Betalt

Avs:
Gryning
Kapteng 7A
114 57 Stockholm

AVALON

Now you can buy all you need

Tax - Free !

Role-Playing Games

Boardgames

US Comics

Fantasy & Science Fiction books

Miniatures

Monthly PREVIEWS Catalog

Comics subscription service

Best Club Discounts

All in Stock items mailed within 24 hours All TAX-free orders should be prepaid

Save Money - Try us!

Store:
PALEET Karl Johan
Karl Johans gt 43
Open 10-20 (Sat 10-17)

Mail orders:
Boks 6729 St. Olav Pl
0130 Oslo - Norway
Open 09-17

Phone:
4722-116161
Fax:
4722-116165