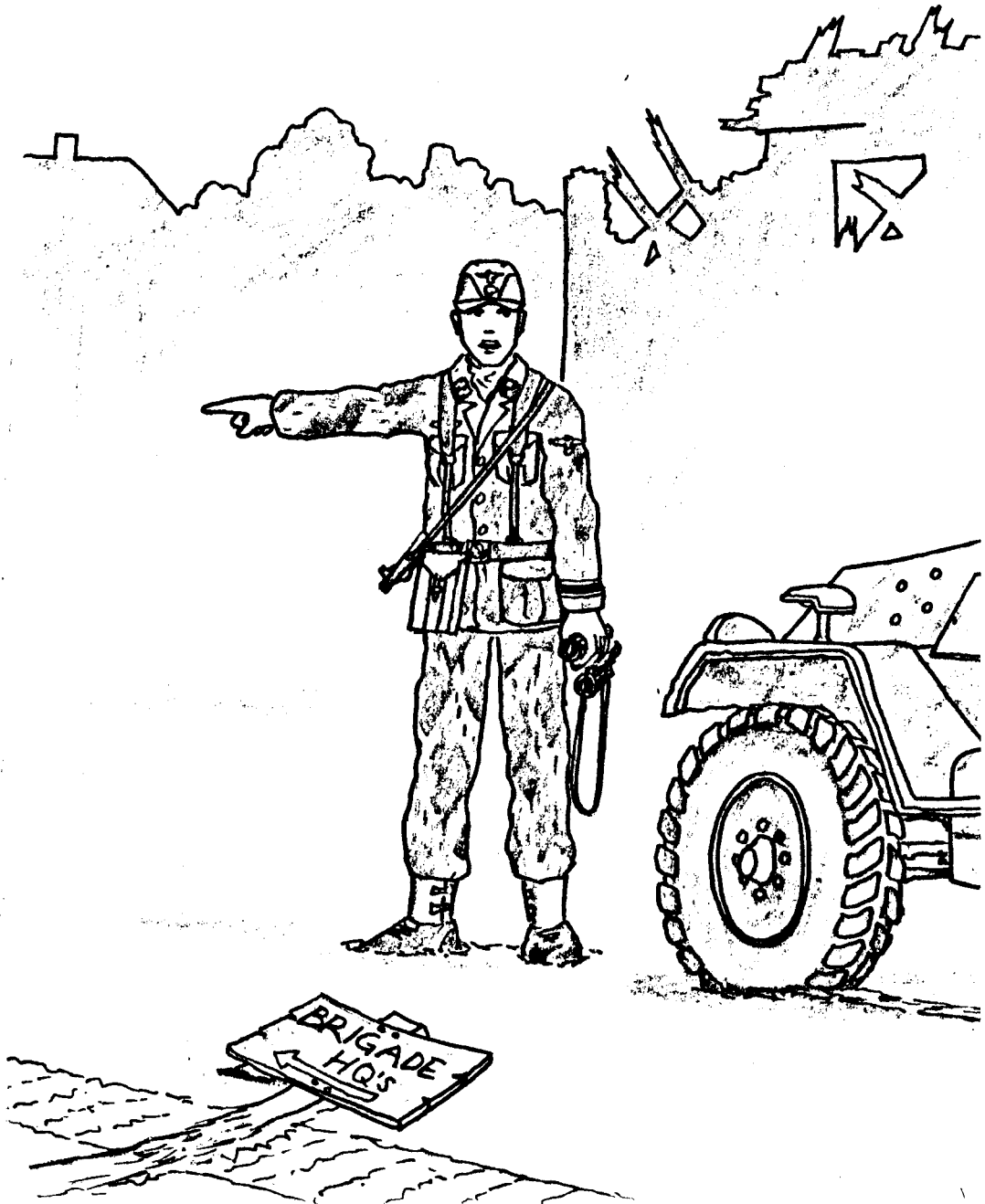


The herring can

nr 1 1988



THC lever! Som fisken på land, men ändå. Dags att ta nya tag och greppa nya grepp. "The late deal" skulle jag kanske kalla det om jag var USA's president. Istället är jag THC's nye redaktör. Det betyder att det är till mig NI skall anmäla ert intresse att egenhändigt pussla ihop ett nummer av vår klubbtidning. Det är er chans att visa framfötterna och dessutom

imponera på oss andra. TA DEN! THC lider fruktansvärd brist på illustrationer, så om ni har förslag på hur detta sakernas tillstånd skulle kunna avhjälpas, tveka inte utan skriv direkt. Vad gäller allas vår favoritserie (NEJ!-inte fantomen!) så vet jag nog minst av alla om dess vara eller icke vara. Håll tummarna och hoppas på hjälp från ovan (=Veronica).

Blubb!

Då har man åter fått sätta sig ner för att skriva något till THC. Denna gången är det lite lättare eftersom jag har något att sktiva om. Jag vill tex tacka alla som hjälpte till vid Wettcon i år, alltifrån turneringar till kiosken, bamsetack.

Till min (och andras) stora glädje så stannade de flesta kvar och städade efteråt. Detta innebar att vi blev klara två timmar tidigare i år, inklusive den lilla festen efteråt. Den kritik som vi har fått har varit övervägande positiv och den negativa har i regel varit befogad. Det hela gick runt även ekonomiskt och det är det primära. Styrelsen ser gärna att ni skriver och säger vad ni tycker om Wettcon och/eller föreningen i övrigt. Tyvärr så fungerade årsmötet dåligt. Det var förvisso korrekt i sig, men folk var för trötta och vissa kunde inte komma. Det hela mynnade ut i något som påminnde om "polsk riksdag", så här krävs det en annan lösning. Men några beslut blev tagna ex 12mån medlemskap, inget beslut

kunde dock tas ifråga hurvida klubben skall vara organiserad som den är nu, eller enligt det förslag som kommer ut till er för omröstning.

Det som kommer ut till er är bara ett förslag och stadgar kommer att utarbetas ifrån detta förslag. Föreningen fungerar mycket dåligt som det är just nu och jag tror att en ny organisation är det enda som kan rädda föreningen. Men tills vidare lovar styrelsen att ta sig i kragen och som kompensation för den period av passivitet som varit, så förlänger vi medlemskapet för alla med tre mån. Som synes så har vi också utsett en redaktör till THC, samt sagt att tidningen skall komma ut varannan månad. Allt för att undvika förseningar av den typ som drabbat detta nr (tro mig jag har försökt att få fram det i tid, men jag tappade rösten till slut). Vi får ta nya tag inför 88 och visa omvärlden att vi lever och har hälsan, spela på.

Goermann Herring.

Till sist skulle jag vill
"smygannonsera" en kommande
attraktion. I Uppsala kommer
det till hösten att hållas en
SF-kongress med Bob Shaw som
hedersgäst och G&B är inbjudna
att fixa rollspel som
förströelse åt besökarna. Det
handlar om 500 pers.,
föredrag, filmer, bar och en
j-vla reklamchans för oss.
Exakt datum är ännu inte
spikat, men låt detta inte

hindra er från att anmäla ert
intresse att hålla i en
aktivitet redan nu! OBS!- det
är inte fråga om tävling på
något sätt.

Med hemlig väsning:

Thomas Bull
Studentv. 26-04
752 34 Uppsala
018- 12 16 20

The Herring Can ges ut av
föreningen Gameboards &
Broadwords med oreglbundna
intervall.

Ansvarig utgivare är:
Thomas Bull, Studentv. 26-04,
752 34 Uppsala, 018-12 16 20
Ordförande i G&B:
Paul Padoan, c/o Thomas Bull,
se ovan

NÄSTA NUMMER:

DERNCON

ULTIMA THULE

RESCENTIONER

.....OCH MYCKET ANNAT!!!

BORÅSCON

Årets spel konvent i Borås visade sig innehålla en mångfald av överraskningar. Eftersom detta spel konvent tilldrog sig under allhelgona-helgen var våra förväntningar och vår "spelhunger" på topp (Se "Alla helgons blodiga natt sju"). Äventyret började med en fruktansvärd besvikelse, Jacob den förskräcklige hade slagit till igen. Vår lagmedlem Niklas Stenläås påstod sig veta att Jacob icke hade tillverkat våra lagtröjor. Ve och fasa, hemska tanke, hur kan detta otroliga ha inträffat? Det visade sig dock vara en befängd historia, kl 21.02 störtade ett st. Jacob in hos Palle. I tron om att det var hemska våldtäktsmän och stryckmördare kastade vi oss på den mörka skuggan som uppenbarade sig i dörröppningen. Efter en hård och blodig strid lyckades vi identifiera föremålet bakom dörren Det var bara Jacob med sex st lagskjortor!! Nickes ryckte visade sig vara betydligt överdrivet. (som tur var). "Taunting Turks of Troy" var ett faktum! Morgonen där på gick färden vidare till Borås. Efter "Turkish pep musicx" och ett antal surprise attacks på ovetande Boråsare var vi slutligen vid vårt mål. Fyra st turkar vid namn Achmed, en kurdisk-kussin (Vid namn Achmed) och en norsk jbackhoppare vid namn Dirlewanger var redo att checka in enligt Borås metoden (?). Denna metod innebär en

sänkning av kroppstemperaturen med minst tio grader Celsius (snälla låt oss köa inomhus nästa år).



Det första som hände när man väl kommit in var att man fick leta upp en SL motståndare (härmed gavs ingen hjälp av Connets funktionärer). När man väl funnit en motståndare skulle man hitta "scenario gubben", som inte var lätt funnen. Efter alla dessa problem skulle man dessutom hitta SL lokalen, det visade sig att det var den "vi" hade lagt beslag på för att sova i. Undertecknad ägnade denna tid åt att utforska lokalerna och att samtidigt sprida den Turkiska musik traditionen. Det visade sig att det fanns ett överflöd av lokaler som man kunde utbytta på de mest

obskyra sätt. Var spel butikerna låg var ännu en öppen fråga, senare visade det sig att de var förlagda i ett underjordiskt bunker komplex, snudd på oåtkomligt för vanliga dödliga.

Senare på kvällen skulle ovan nämnda Achmed delta i Diplomatic Conflict Simulation, som blev inställt pga att arrangören försovit sig och ej kunde skaffa fram en printer till en Vic 20. Efter lång väntan ställdes aktiviteten in och i stället fick man spela ett miniatyr scenario (ett tvivelaktigt byte).

Söndag. Efter att ha resurectat de nu sex Achmedarna var vi redo för konventets höjdpunkt, Harold "Wisconsin" Johnssons (Id6 i INT?) föreläsning. (Vilken stordes av vissa obstinata Linköpings element). På eftermiddagen spelade vi AD&D (vilket väl är den viktigaste aktiviteten på ett seriöst spelkonvent). Det gick åt h-e för oss orientaler trots ett föräldra support från Achmed af Stockholms Göteborgska fader. Det berodde på vårt oinspirerade spel och vi accepterar att vi inte kom vidare. På kvällen åkte Achmed af Gränna dy åter till sin hemort. Vi andra hedersturkar såg fram emot nästa dags presentation av finallagen (trodde vi). Klockan 23.00 slog blixten ner. "Taunting Turks of Troy" fanns inte med bland de åtta lag som uppenbarade sig på den solkiga

griffeltavlan som displayade de duktiga finallagen, (var detta rasismens smygande fula nuna som visade sitt rätta jag, eller var det enbart otur? (troligtvis enbart otur)). Eftersom finalen ägde rum, oss förutan, följande måndag kan man förstå att så få lag hade den stora förmånen att få delta i den magnifika finalen. Den genomsnittlige conventsdeltag-aren (<19år, fortfarande en lycklig ovetande gymnasieelev) icke bosatt i Boråsregionen hade ju inte en chans att delta i denna (vilken lärare eller arbetsgivare ger ledigt för att elev/arbetstagare ska kunna åka på ett kryptiskt religioidekonstigt sk spelkonvent), Njået, njet, njet, såvida han/hon inte var benägen att skolka (grymma öde) sig fördärvad. De numera lättretade turkarna hade fått nog. Vi avslutade vårt konvent i ett sjudande turkomusiksquadleaderistiskt inferno. (Vissa spelare var ovanligt företagsamma och lyckades få till, ett spel med Harold Johnson som DM (HJ är faktiskt en synnerligen underhållande person även att åse) (Phlaxrätters var initiativtagarna till detta konststycke)).

Som avslutning kan sägas att informationen var överlag knapphängig. Genomgångar existerade överhuvudtaget inte på det reella planet.

Robban

RANKING

G&B:s Squad Leader Ranking 21/1 1988

Namn	Rating	Spelade partier
1. Bo Johnsson	1788	8
2. L. Petrus	1747	7
3. N. Stenläås	1745	7
4. L. Lundberg	1730	4
5. L. Schweitz	1729	4
6. R. Andersson	1717	3
7. P. Padoan	1705	6
8. P. Olausson	1701	2
9. J. Lindstedt	1700	2
J. Lundqvist	1700	2
11. V. Sjögren	1687	3
12. H. Elderstig	1685	3
13. T. Bull	1684	5
J. Mören	1684	1
D. Simon	1684	1
C. Sjungargård	1684	1
17. U. Ivers	1683	3
18. H. Lindholm	1670	4
19. D. Markstedt	1669	2
20. P. Moritz	1668	2
21. R. Schweitz	1640	4

Listan är baserad på 86 och 87 års KM samt de partiresultat som skickats in för ranking. Walkover-partier är inte medräknade.

Rankinglistan är avsedd för alla partier mellan klubbmedlemmar i SL, CoI, CoD, GI eller ASL. KM-resultat införs automatiskt, för alla andra partier gäller att resultatet måste skickas intill mig (adress se nedan) underskrivet av bägge spelarna för att påverka rankingen.

Poängsystemet kan verka konstigt för den ovane, så jag ska försöka förklara. Hela systemet är plankat från schacket, där det använts



-Mein general, Tobruksiffrorna
håb inte kommit in änn!
-ACH! Det är därför jag inte har
stigit in ranking.

under flera årtionden med mycket gott resultat. Det används även inom många andra spel.

Det hela går ut på att alla spelare har ett rankingtal. När två spelare möts får vinnaren ett antal rankingpoäng av förloraren.

Antalet poäng beror på skillnaden i rankingtal mellan spelarna, om man slår en högre rankad spelare får man många poäng av honom, slår man en lägre rankad spelare får man färre.

Exempel: A har ranking 1800 och B har ranking 1600. Om A slår B får A 8 poäng av B, varefter A har 1808 och B 1592. Om B slår A får B 24 poäng av A vilket skulle ge A 1776 och B 1624. Eftersom B får tre gånger så mycket som A för en vinst inser man att A måste slå B tre gånger så ofta som B slår A för att rankingskillnaden på 200 poäng ska bestå. Det är också så man kan förstå vad rankingtalen betyder. En skillnad på 100 poäng innebär att den högre rankade bör vinna c:a 60% av partierna, en skillnad på 200 poäng ger enligt ovan 75%, 300 poäng ger 85% och 400 poäng 90%.

Det intressanta är alltså skillnader i ranking. Rankingtalen själva säger inte egentligen något. Jag har godtyckligt valt att låta alla spelare börja på 1700 poäng, vilket alltså därigenom blivit den genomsnittliga ratingen.

Så länge systemet är i sin linda tänker jag låta alla nya spelare börja på 1700, senare kan det bli aktuellt att låta nybörjare börja på lägre tal.

I shack är spännvidden i ranking enorm. Skillnaden mellan världsmästaren och en nybörjare är c:a 1500 poäng. Squad Leader är ett mera turbetonat spel, varför man kan förvänta sig att spännvidden ska vara mindre, men betydligt mer än nuvarande 148 poäng kommer det absolut att bli.

Om Bo Johnsson fortsätter att vinna 7 av 8 partier mot genomsnittliga G&B-medlemmar kommer hans ranking tex att stabilisera sig kring 2030 med tiden.

Listan är nu baserad på alldeles för få partier för att kunna tas på allvar - redan andraplaceringen är ju som synes helt absurd!

När alla har spelat runt 30 partier kan man dra mer säker på att rankingen säger något. För att det ska kunna inträffa är det viktigt att så många partier som möjligt anmäls till ranking, även partier spelade innan rankingsystemets tillkomst går bra att anmäla, så länge bägge spelarna godkänner detta.

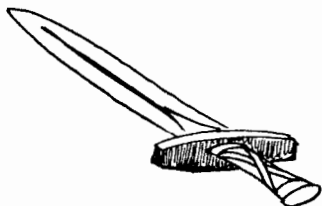
Eder ende vän:
Lars Petrus
Studentvägen 26
752 34 UPPSALA
018-15 41 87

Filmtajm!

Film finns det mycket av även för oss diggare av den modifierade verkligheten. Rikast är utbudet på video marknaden, men filmerna är ju av något blandad kvalitet.

En sevärd film som jag varmt kan rekommendera är Highlander. Inte för att det kryllar av fina flickor och inte heller för att den skulle vara särskilt trolig heller. Men den är "tung". Handlingen är ungefär att huvud personen (Connor McCloud) av slumpens verk blivit född till demigod och kan endast dödas om hans huvud avlägsnas från hans kropp. Detta är han dock inte helt ensam om. De som är nästan odödliga skall av någon outgrundlig anledning kämpa tills endast en återstår och hans alignment skall styra jorden. Fäktnings scenerna är de bästa jag sett, de brukar annars alltid te sig smått löjliga, dock inte här. Slut uppgörelsen sker i New York på 1980-talet scenerierna känns igen från "Bladerunner". Resten får ni se själva.

Calle Sjungargård, ZEPAB



"Runequest Standard Game" Games Workshop, 1987, ca 153:-

Det var med spänning som jag gick och väntade på att den billiga versionen av Runequest 3 skulle komma till Sverige. När den till slut kom och jag fick den i min hand. Var mitt första intryck: "Så tunn den är". Jag hade väntat mig något i stil med Call of Cthulus inbundna utgåva. Men skam den som ger sig, så jag öppnade boken, då kom min andra chock: "Det står inget nytt i hela boken jämfört med Deluxe boxen". Så jag kan inte rekommendera boken för dem som har boxen, mer än om man tycker om maffiga bilder i färg och svartvitt.

Men nu lämnar vi den grupp av spelare som har boxen, och tittar istället utifrån en nybörjares synvinkel. Boken är bra upplagd, men jag skulle gärna ha sett ett par sidor om hur man gör äventyr och ett färdigt litet äventyr. På grund utav detta kan jag säga att boken är för vana röllspelare, som inte har provat på Runequest tidigare.

Med den avancerade boken kan man klara sig utan boxen, då saknas endast biten om Glorantha och monster biten. Men nu har det även kommit en Monster bok. Det är bra bilder i även dessa böckerna.

Johan Lindstedt

Kan ingen göra något åt Gorbattjov? Karlh häller ju på med att fullständigt sabba trovärdigheten i flera kända krigs- och rollspel!

Wettcon III kommentar

Jag kommer att kommentera de grejer jag varit med i, eller sett tillräckligt mycket av. Eftersom jag bara deltog i AD&D turneringen blir det inte så mycket om just själva spelen.

I kronologisk ordning, allt efter konfrontering:

Anmälan Lite luddig. Informationen om de olika spelen var för intetsägande. Konstigt tillvägagångssätt med anmälningarna. Det hade varit bättre om man kunnat anmäla hela lag. Det borde gått att lösa. Tråkigt också att man fick vänta ända till beskedet om antagningarna innan man fick veta att det var ett fel i anmälan. Det hade varit bättre om man fått reda på det med en gång.

Vägbeskrivning Bra. Bra skyltat dessutom. Incheckning Flöt bara fint. Trots att vi krånglade gick det snabbt. Invigning Bra. Kanske är det hårt, men jag tror det är bara bra att ha en huvudansvarig, och i så fall bör han presenteras här. Fritt spel Fanns det för få lokaler för. Men skolan är ju inte större än den är. Eventuellt kunde man ha organiserat det så att man gick och bad om en plats, och ledningen tilldelade platser, så att det blev mer ordnat. M.A.R.S. Nytt och häftigt. Spelade inte själv beroende på att anmälan "kom bort", men tittade på. Hade faktiskt fått spela i omg 2 om jag velat, måste jag påpeka i ärlighetens namn, men orkade bara inte. Jag tror att det kommer att bli fler spel som

M.A.R.S på andra Coner så småningom. Gör om det till nästa Con, men byt miljö helt och hållet! Till vad som helst. Särskilt overhead projektionen var smart och snyggt genomförd.

Duschar Oklart om öppettiderna bäddade för problem. Och även om man visste tiderna hade man genomgång just då. Detta borde kunna gå att fixa bättre på något sätt, tex genom att ni lånade egna nycklar. Det var många som offrade genomgången eller vice versa. Jag vet inte vilket som var värst.

Reception, Café Bra skött. Bra utbud.

Anslagstavla Dåligt använd. RQ-turneringen, som behövde folk, använde sig inte av den tex. Ingen anmälnings-lista alls. Åtminstone vi försökte förtvivilvat anmäla oss, men misslyckades.

Utställningar Traditionella. Kul idé av Titan att sälja WD för en d20 kr dock.

Loppmarknad Inte så stor, men det kanske blir bättre nästa år. Försök i alla fall. Ofta behöver ju folk nån gång på sig för att fatta.

AD&D Väldigt bra kval-modul. Lite sämre final. Bla var rollspelet av totalt underordnad betydelse. Ni måste vara konsekventa. Kan ni inte lösa det på annat sätt får ni göra det till något mitt-i-mellan. Ytterligare ett kval efterlyses, så att tävlingen går i tre steg.

Helhet Som helhet var Wettcon SUPER. Jag har inte spelat på länge, och det här tände mig verkligen. Att jag tycker att vår bedömning var, eller åtminstone lät, väl hård (det lät verkligen som om vi varit superkorkade) får ni inte ta

åt er för. Jag vet att det inte hade påverkat vår placering. Och dessutom är jag "part i målet", och inte så lite heller. I kritik är det ju alltid lättare att hitta felaktiga saker, än att berömma det som varit bra. Så är det bara. Men Wettcon var till 90% mycket rolig, trivsamt och väl planerad. Jag tycker att alla på arrangörssidorna har gjort ett oerhört bra jobb. Skit i min fjantiga kritik av AD&D-finalen (skickad till scenario-skrivarna, reds anmärkning). Jag hade roligt när jag spelade, och det är det som räknas.

Tack så mycket. Czid,
Minasthirthalion



Rollspel och personligheter.

Svara nu ärligt; varför spelar du rollspel? Om vi nu förutsätter att du gör det. Jaså därför. Det får man väl tro på, nu när du säger det. Man ska lita på folk, det har min mor sagt. Många gånger. Så det är alltså inte så att du vill ha en drömvärld där du, just du, är den stora hjälten/hjältinnan? Nej jag trodde väl det. Men ibland undrar man. Jag har gjort det en hel del på sista tiden.

Och kommit fram till följande fundering: De som nu önskar spela sig själva som hjältar - varför spelar de inte karaktärer med samma fysiska och psykiska egenskaper som de har själva? Jaså, de skulle inte räcka till. Nåja. Alla vi andra, som vill något mer med rollspelandet - hur är det med oss? Vi spelar karaktärer med andra egenskaper, annan livssyn (alignment), eventuellt annan ras eller till och med annat kön. Men hur många försöker spela en karaktär med annan personlighet än deras egen? Hur många spelar egentligen en genomtänkt personlighet överhuvudtaget? Varför var det nu du spelade rollspel? Vad handlar rollspel om?

Du förstår nog vart jag vill komma. Men varför är det så här egentligen? Varför handlar rollspel så ofta om att döda monster och stiga nivåer? Jag tror att svaret är enkelt. Rollspel handlar om det som det finns system för i reglerna. Och hur skulle man kunna göra ett vettigt system för personligheter? Det kanske

inte går. Jag tyckte dock att det kunde vara värt ett försök.

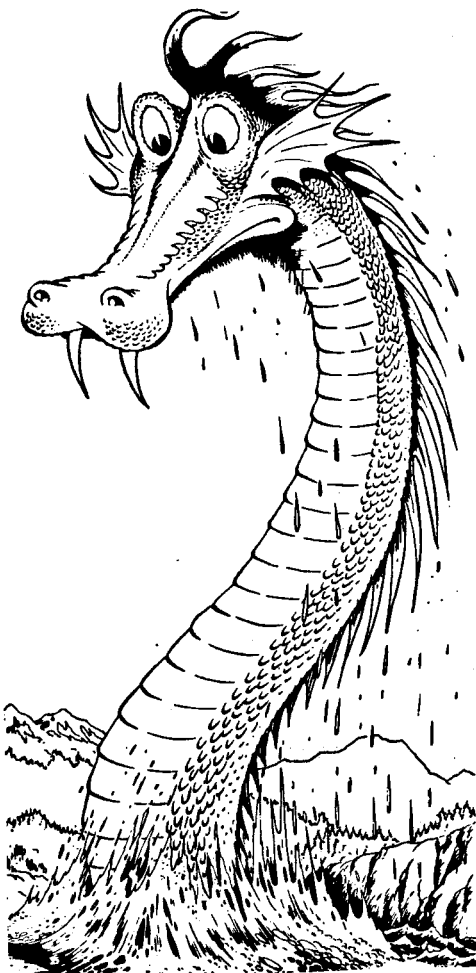
Idén är som följer: När man slår ut en karaktär slår man också ett antal slag som ger riktlinjer för personligheten. Enligt förslaget slås 3d6 för följande egenskaper:
Omtänksamhet (Om)
Öppenhet (Öp)
Självförtroende (Sj)
Fantasi (humor) (Fa)
Normbundenhet (No)
Optimism (Op)

Här kan man givetvis tänka sig justeringar av olika slag. Med AD&D som exempel: Omtänksamhet och Normbundenhet justeras för alignment (som väljs innan personlighet genereras). Självförtroende justeras för Charisma. Dessutom tillkommer rasjusteringar. Om man tycker att spelarna får för liten frihet, låt dem slå 4d6 och välja vilka tre som gäller.

Önskas mera detaljerad personlighetsbeskrivning kan följande tabell användas:

Om+Öp	ger	Vänlighet
Om+Sj		Hjälpsamhet
Om+Fa		Romantik
Om+No		Artighet
Om+Op		Uppmuntran
Öp+Sj		Dominans
Öp+Fa		Pratsamhet
Öp+No		Ärlighet
Öp+Op		Religiositet
Sj+Fa		Vältalighet
Sj+No		Ansvarskänsla
Sj+Op		Mod
Fa+No		Tillfredsställelse
Fa+Op		Gladlynthet
No+Op		Trofasthet

Vill man ha siffervärden jämförbara med grundegen- skaperna får man det genom



formeln $3*(x+y-7)/4$, där x och y är styrande egenskaper (tex Om och Öp). Formeln lämnar jag utan vidare förklaring av hänsyn till läsarna.

Och hur används sedan systemet? En personlighet är givetvis mer än några siffror, men de kan ge inspirerande

konturer till bilden.
Spelledaren uppmuntrar
"karaktärsspelet" med
ordentliga XP-justeringar,
vilket systemet underlättar.
Det passar också bra för
rollspelsbedömningar vid
konventspel - tror jag.



Systemet som beskrivs ovan har jag utvecklat tillsammans med Sverker Sikström. Det är en viktig del av ett självständigt rollspelsystem som vi knåpat ihop. Om intresse finns återkommer jag gärna med fler artiklar om Mystoria, som vi kallat vårt skötebarn.

Vad tycks? Vare sig du provat på galenskaperna eller inte - hör gärna av dig till

HenriXederberg

Studentvägen 26:38
752 34 Uppsala

med kommentarer, frågor,
utskällningar etc.
- Vi ses!

WETTCON 4- mot nya höjder!

Så är det igång igen! Planeringen av höstens stora spelhändelse är påbörjad. Då 3:an fick positiva omdömen tror jag vi kan räkna med 250-300 besökare i år. Precis som tidigare är målsättningen "mycket spel länge för så många som möjligt och till ett humant pris", och detta är giltigt även detta år. För att klara av det utan större besvär behövs omkring 50-60 funktionärer. Wettcon kommer därför att arrangeras av G&B,

med stor hjälp från Destrier och Nova Law. Samarbetet hoppas jag skall fungera i största samförstånd och med besökarnas bästa för ögonen.

När det gäller detaljplaneringen har vi börjat dra upp riktlinjerna. Wettcon 4 är preliminärt lagt till helgen 24-25 sept., med traditionell tjuvstart på fredagskvällen den 23:e. Schemat kommer i allt väsentligt att likna 2:an och 3:ans scheman, då uppläggningen funkat bra. För att underlätta för turneringsledarna kommer mer bedömningstid att läggas in. Vi undersöker möjligheterna att hålla Wettcon i Jönköping eller Huskvarna detta år. Det kostar mer, men vi sparar tid, får större utrymmen och bättre kommunikationer.

På aktivitetssidan försöker vi att ha ungefär samma utbud som tidigare år. Istället för att öka antalet aktiviteter bör vi satsa på att öka kapaciteten i de befintliga. Nedan redovisas dels vad som redan är på gång, dels vad som ännu inte har officiella arrangörer samt planeringsgruppen för Wettcon. Jag hoppas att Wettcon 4 blir årets dunderkonvent, och om vi alla hjälps åt, tror jag också att det blir det. Riktiga spelare gör det på WETTCON!

AKTIVITET	ANSVARIG
Bunnies&Bur. CoC Civ. Delta Force DipConSim	Ste. Kristensson Johan Jonsson Robert Schweitz Roger Edgren T. Fritzon Carl Montén
Junta MARS II	Pet. Kristensson Eddie Miscone Mats Bergström J. Jonsson
Marvel S.H.	S. Kristensson Fredrik Schöler
MERP Pirater! RQ Diorama Snapphanar Space Opera Stomp!	Ric. Andersson Michael Eklund C. Montén P. Kristensson M. Bergström Caro. Fritzon Mia Koskiniemi
Traveller Twilight: 2' WW III Micro	Anders Råberg Nova Law R. Andersson Björn Hellqvist

AKTIVITETER UTAN ARRANGÖRER

Lagturneringen AD&D (kval,
fiäl och ev. "runners up")
Car Wars
Diplomacy
Kingmaker
Oriental Adventures
Squad Leader (ca. 4 scenarion)

PLANERINGSGRUPP:

Björn Hellqvist- Huvudansvarig
Schema, G&B kontakt
Carl Montén- lokalanskaftning
Stefan Kristensson- Destrier
kontakt
Thorbjörn Fritzon- Anmälningar
Robert Schwietz- Kiosken
Paul Padoan, Thomas Bull-
Utskick



"Manual of the Planes" Jeff Grubb, 160:-

Detta är den tionde boken som kommer ut till AD&D, men troligtvis inte den sista. Till utseende och teckningar är denna bok den bästa av dem. Det är en helt ny tecknare som har tecknat bilderna inuti. Innehålls mässigt är denna bok nästan ett måste för en DM som har tänkt sig att utvidga sina äventyr ut i andra plan. Boken innehåller många ganska lättförståliga diagram och översiktsbilder. Den är bra upplagd med rubriker och börjar med de innre planen och går utåt. Min åsikt är att det är den nyttigaste boken som har kommit ut sedan Fiend & Folio. Det finns ändå en del brister i den. De har inte använt allt bra matriel som har funnits i olika moduler och i Dragon tex. Det fanns en mycket utförlig artikel i Dragon om "The nine hells" på cirka 20 sidor, och i boken är det endast 3 sidor. Det är ändå ganska klart varför de bara har tre sidor med för annars skulle nog boken bli lika tjock som DMG. Men för min egen del hade jag hellre sett en tjock bok med mycket information för 200:- än en tunnare bok med mindre information för 160:-. Men det är klart det kan komma ut en elfte bok "Manual of the planes 2" så kan TSR tjäna ännu mer pengar. Jag väntar med spänning på nästa bok.

Johan Lindstedt

Ett riktigt GnomeCon eller
Långt bort från ära och ledighet.
eller Moderna skjutjärn och journalistik.
och sist Hur man kommer till korta mot korta.

Kristihimmelsfärdshelgen har så vitt jag förstår varit en spelrik helg för många i G&B. Folk samlades i Gränna-trakten, Perra o Totte åkte norröver, själv blev jag ganska övergiven här i Stockholm. Hur det nu var så ringde Jimpa mig och hörde sej för om någon kunde hoppa in i ett lag till Lincon, det föranledde mig att ringa lite o jag blev på den vägen påmind om det här konventet som SWORDS ordnar i Stockholm, fick lite information från Stefan. Lyckades så övertala Jimpa om att åka dit och titta - man ska ju ändå ge saker en chans, ska inte dömma ut det innan. Jimpa var svår att övertyga, han talade om GnomeCon o en massa andra nedlåtande saker men hur det nu var så åkte vi dit.

Försenad mötte jag Jimpa vid tågstationen i Handen. Han hade inte haft nån lust att ge sig in och titta än, medellängden var ungefär 1.50. Det var också sant som det var sagt att de var dyrt att komma in, 60 spänn. Vi satte oss i kafeterian och väntade på att kön skulle minka, men det var en strid ström. Gick ett varv runt och tittade. Frågade om det fanns några kvarvarande platser på AD&D turneringen, vilket de inte kunde svara på just då för det var sån kö. Vi gick in utan bricker när vi ändå inte visste om vi ville göra något. En våning ner fanns fullt med celler, ljudisolerade med grupper av

gnomes som sitter där och spelar hemliga spel, Mutant eller vad de nu heter. Såg inget som verkade intressant, såg inga vi kände, så gick vi upp igen, väntade. AD&D hade 8 reserver på listan det var inte så attraktivt. Senare på dagen är det en auktion, köpa Cross of Iron?

- Vet du om ni har nåt? Faktiskt får jag så småningom reda på att det finns en hel sats med SL, CoI och CoD i ett paket inlämnat till försäljning så jag blev ju tvungen att stanna kvar där. At lunch, mest positiva på kongressen hittills, ägnade resterande två timmar åt att fundera ut hur jag skulle lägga upp budgivningen. Vad kan dessa spel betinga för pris. Jag måste gå ut hårt för att undanröja allt tvivel om vem som ska ha det. En äldre ledar-ungdomsgårdstyp antastar mig för att jag saknar bricka å snäll som jag är köper jag en klipt bit kopierat papper för 60 kronor så jag får vara med på auktionen.



Olika föreningar kunde ställa ut i stora salen på övervåningen och där hittade jag en förening som heter Conflict Simulation Sweden (CSS) äldre sympatiska medlemmar verkade det, för en femma köpte jag en gammal klubbtidning som innehöll några blindscenarion till SL. Spelarna vet inte så mycket om motståndaren från början och en domare berättar vad man upplever. CSS har en lokal i Brygghuset i Stockholm, de bildades -77 och har haft ett par hundra medlemmar de senaste åren, ordnat speldagar (ett eget konvent i samband med årsmötet) för de egna medlemmarna. De träffas varje söndag och spelar. Aktiviteterna ligger mest åt board-games.

Jag hade bestämt mig för att gå ut hårt vid auktionen, min smärtgräns låg någonstans vid 4-5 hundra för den här högen spel, inte vet jag vad som är rimligt att betala. Budgivningen började med spridda bud innan annonseringen av spelet var klar, jag höll mig lugn, -75 kronor, får jag hundra, sa utoparen.
-Hundra, sa jag. 120 var nåt bud, från flera håll faktiskt.
- 175 sa en kille, och jag sa 200.
Han bjöd då 250, då känner jag liksom hur hjärtat börjat bulsa för jag vet att nu är det mitt. Det är tungt för honom nära smärtgränsen. Som i en dröm säger jag trehundra med stadig röst. Tystnad... väntar en stund till, första, andra, tredje och det är mitt. Pengar är ett imponerande maktspråk.

Sen var vi med i en turnering i Call of Cthulhu och underligt nog så vann vi inte. Lite negativ kritik kan ju ges här, det är ju i Herring Can eller hur. SWORDS lejer ut olika delar av arbetet på andra klubbar som får betalt för detta plus att alla deras funktionärer som går runt och vaktar ungarna får rabatt på inträdet, men natten innan hade de fått reda på att killen som lovat inte hade gjort något äventyr, altså gjorde de ett äventyr under natten, sen samlades spelledare ihop, så stencil-erar de och vi spelar. Vår keeper hade bara spelat Coc två gånger förut, men han var trevlig ändå.

"skriv som du kladdar",
Håkan Elderstig

Arbetet för Svenska Rollspelsförbundet singlar vidare. På Gothcon skall möte hållas och representanter för de olika distrikten har inbjudits. Vore det inte skoj om ett Norra Rollspelsdistrikt bildats vid det laget? Hur som helst har Combat Simulation Sweden, CSS, valt att tills en del frågetecken rätats ut ställa sig utanför.

Kortfattad Handledning i
konsten att konstruera absurda
donjoner

Det har hänt mig ibland att
jag har tröttnat på D&D, mer
specifikt på det alltför
dominerande bombastiska in-
slaget. Då finns det bara en
sak att göra: spola ner alla
korkade muskelbögar och Pelle
phants of Power i toaletten
och gjuta en stor betongplatta
över eländet. Istället vill
jag inbjuda mina läsare på en
ny och stimulerande värld: Den
Absurda Donjonen!

Vanligt rollspel går ut på att
efterlikna verkligheten, eller
som fallet är i normal D&D,
valda delar ur verkligheten i
akt och mening att förläna
den kollektiva illusionen
ett sken av verklighet. En
absurd donjon, däremot, går
ut på en enda sak, nämligen
att ha kul. Allt som inte
är görskoj är bannlyst
och normala idiot-regler (tex
att monster bör ha
rimliga utkomstmöjligheter)
kan man skita totalt i.

Efter denna äckligt
flåshurtiga inledning
inställer sig frågan: "hur gör
man?". Bra fråga. Ett
beprövat knep är rumstidhålet,
den kronklassiska
infundibulan. Med detta enkla
grepp har jag skickat in en
hord svettiga krigare, fullt
svärd beväpnade, på NK för att
leta reda på en ond magiker
som hade gömt sig i källaren
till en porrbutik. Föreställ
er reaktionen hos NK:s kunder.
Rätt skojs enligt min mening
och just i själva kontrasten
mellan vår värld och D&D
världen finns fler lustiga
effekter att utvinna;

föreställ er vad som kan hända
med en animerad Xerox 4000 som
löper amok på en bensinmack.

Motsatsen går naturligtvis
också bra; det är fullt
tänkbart att Erland Ringborg
kan landa i Kadath och bygga
upp ett ont byråkrat-imperium
fortare än man kan säga
"blanketten måste vara ifyllt
i tre exemplar".

Om man nu bortser från
kontrast elementet, är den
viktigaste regeln att inte ha
några regler. En fullständigt
in konsekvent behandling från
DM:s sida kan få den
artigaste spelare att balla ur
fullständigt, vilket är mycket
kul för de omkringstående,
ända tills de själva blir
utsatta.

Det fins fler glada tokerier
att pröva, exempelvis att
alla gånger i donjonen leder
till precis samma rum, hur
man än går, och i det rummet
sitter det en kille och säljer
biljetter för ett varv till.
Västgötaklimax: alla har fått
höra hemska historier om
den... tja den lajesticke
vantrasjellen Glirx som vaktar
ett berg av XP, och senare
visar han sig vara en
venerabel kobold, som dör om
man andas på honom.

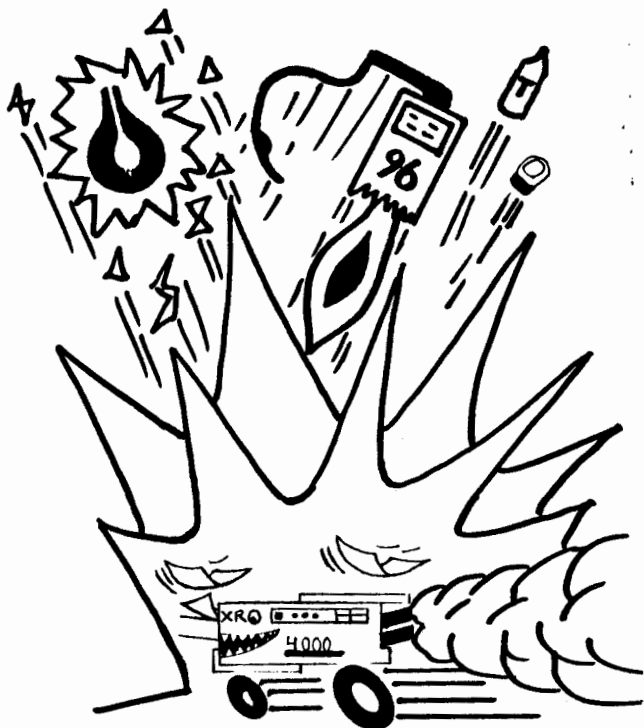
Naturligtvis är sådana här
övningar roligast för DM, men
om spelarna kan glömma
prestigen ett tag, så är det
faktiskt trevligt. Meningen
med rollspel är faktiskt att
ha kul, inte att följa
reglerna till punkt och
pricka. Låt mig avrunda med
följande exempel:

En krigare, Örks son av Glörk (S17,I6,W7,D10,Co14,Ch5,hp25) finner sig helt plötsligt stå i ett mörkt utrymme. Han reagerar som en normal krigare: han slår sönder något för att komma ut. Han kommer ut i en trång korridor, och en mystiskt klädd man tittar på honom, skriker och flyr. Örks följer efter, går genom en dörr och kommer ut i en stor underjordisk hall, upplyst på magisk väg. Den flyende hoppar över ett staket och försvinner nerför en trappa. Eftersom Örks inte kan klättra över

staketet i rusningen går han till en lucka i stället, men där sitter det någon och vill ha betalt.

Detta betyder alltså att Örks har hamnat i Stockholms tunnel bana, skrämt slag på toalett städaren och börjat bråka med spärrvakten. Antagligen slår han ihjäl spärrvakten, och då kan det bli riktigt vansinnigt när polisen kommer för att arresteras Örks.

Mycket nöje önskar Rune, 43



Tänk efter innan!

Att hålla igång en rollspelskampanj är ingen lätt uppgift, det kräver en hel del eftertanke, planering och känsla för att få till det bra. Några väldigt viktiga faktorer att ta hänsyn till här är monster, magi och skatter. Jag tänkte nedan presentera några råd, helt baserade på egna erfarenheter, som kan vara väl värda att begrundas.

Först, vad det gäller monster, så är det av vikt att välja "bra" monster till varje äventyr. För mäktiga monster ger lätt spelarna intrycket att kampanjen är till för att GM:en skall få slå ihjäl spelarnas rollfigurer på allt fantasifullare sätt. För svaga monster blir "push-overs" och är således ingen utmaning, ger ingen spänning. Så, kan vi konstatera, det gäller alltså att balansera mellan dessa ytterligheter. Att härvidlag välja att kasta på spelarnas rollfigurer monster som de precis klarar av om de tillvaratar alla sina fördelar är en vanlig metod som kräver god känsla från GM-en om vad spelarna klarar av.

En annan metod, som jag personligen föredrar, är att, i jämförelse med ovan, välja svagare monster men placera dessa i situationer som, om de spelas på toppen av sin förmåga, gör att de blir fullvärdiga motståndare. Ett exempel kan vara på sin plats. Reglerna som refereras till är AD&D regler:

Omständigheterna gör att en tredje nivå illusionist märker att spelarnas rollfigurer (3-5 nivån eller dylikt) närmar sig. Han lägger i snabb följd följande formler på sig själv: "Change self" gör honom till en bågskytt, "mirror image" ökar antalet bågskyttar till 3-6 och "phantasmal force" gör pilarna som alla träffar sitt gemensamma mål, en rollfigur. Om spelarna tror på bågskyttarna (och varför inte ?) tar de naturligtvis också skador (d6/pil). Efter ett tag börjar nog spelarna undra över vakterna som ofelbart träffar sitt mål, men då är de redan åtskilligt försvagade.

Magi är en annan, viktig ingredients i alla fantasy-baserade rollspel (motsvarigheter torde kunna hittas även i andra rollspel, tex det nyaste tekniska undret i ett SF-spel osv). För att på bästa sätt betona magins "sense of wonder" är det viktigt att begränsa spelarnas kontakter med magi. En kampanj med ett överflöd av magi leder lätt till inflation, GM:en blir (känner sig) tvungen att hitta på allt mäktigare magisk utrustning för att behålla spelarnas intresse. Nej, bättre är det då att vara ytterst sparsam, skära friskt i köpta äventyr och istället få vara med om det sant magiska ögonblick då en fjärde nivå grupp äntligen lagt vantarna på sin första permanenta magiska sak, tex ett svärd +2. Vilken känsla! Så till sist, skatter. Ja, då menas inte statliga utgifter, det kanske vi återkommer till, utan guldmynt, juveler och allskon's glitter som tas från

ihjälslagna monster.
 Personligen så får jag kalla
 kårar när jag tänker på hur
 mycket pengar som lågnivå
 grupper ibland lyckats samla
 på sig. För att få bukt med
 detta så kan man ändra myntfot
 i "sin" värld, tex från
 guldmyntsfot till
 silvermyntsfot. Naturligtvis
 måste XP. belöningen för
 skatter följa med så 1XP/GP
 blir i det nya fallet 1XP/SP
 osv. Prislisorna i PH måste
 likaså arbetas om, gärna så
 att alla priser på daglig-dags
 varor (mat, rep, etc)
 reduceras ett "snäpp" medan
 priser på rustningar och vapen
 bibehålls. Gissa om en
 plate-mail blir något extra
 åtråvärt! Det är för övrigt
 ganska viktigt att som
 spelledare se till att gruppen
 aldrig har ett långvarigt
 överflöd på kontanter, något
 mer äventyrsvilligt än en
 luspank grupp finns inte.
 Kontentan av ovanstående blir
 att med eftertanke o planering
 så kan du som spelledare inte
 Misslyckas.

Tomas Bull



"Green and Pleasant Land"
 Games Workshop, 1987, ca 110:-
 Call of Cthulhu-supplement.

"Green and pleasant land" är
 en 80-sidig bok, som behandlar
 England på 20-30 talen. Bland
 annat får man några "typiskt"
 brittiska "investigator" yrken
 till exempel den orubblige
 butlern, eller överklass
 fånen. Vidare avhandlas
 brittisk historia, socialt
 liv, ockultism, priser,
 fordon, effekterna av första
 världskriget på
 "investigators", med mera.
 Det hela avrundas med tre
 scenarion, som borde ge
 spelarna huvudbry några
 kvällar. Om man har tänkt sig
 att ha en CoC kampanj med
 utgångspunkt i England, är
 "Green and pleasant land"
 oundärlig.

Björn H.