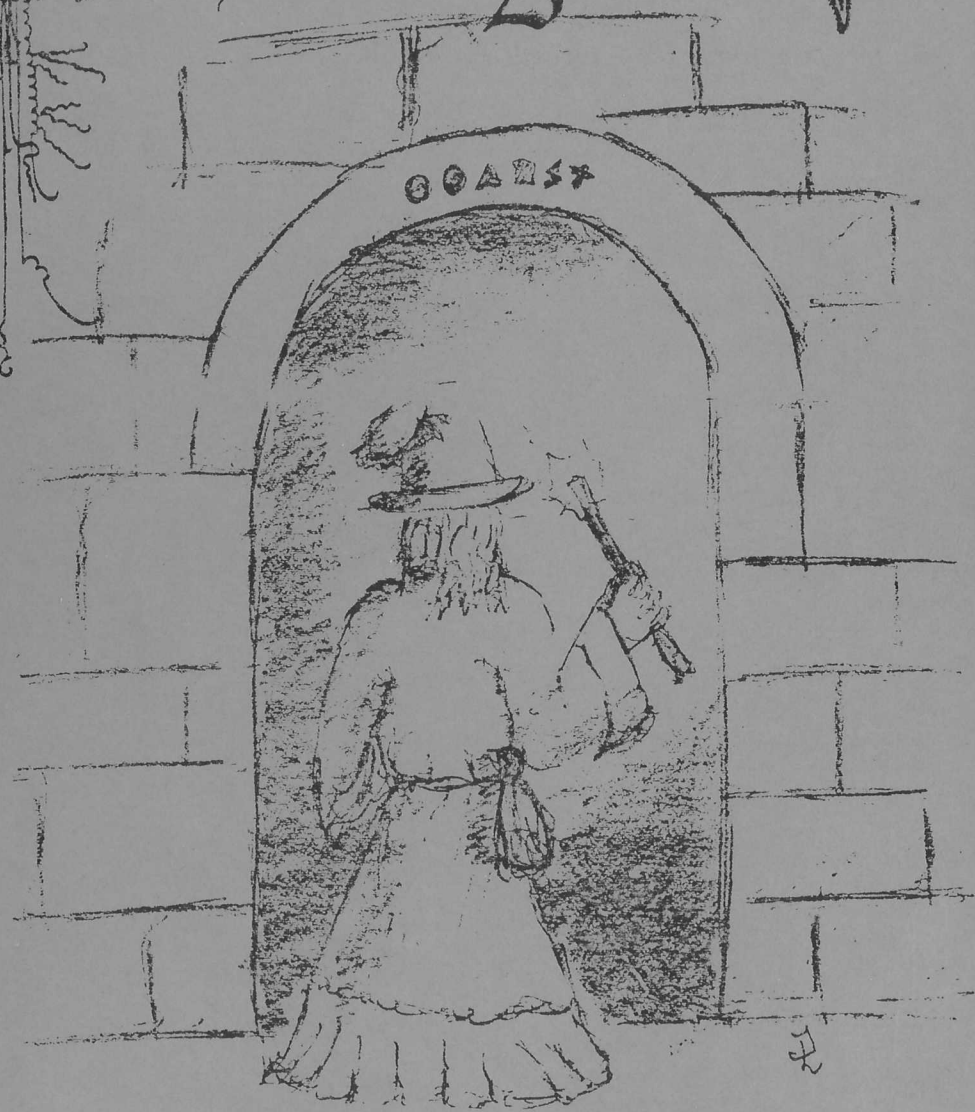


# The herring can



nummer 3 - 1986

# redakören

Äntligen har "The Herring can" nummer 3 blivit klar. Som ni ser så har den ändrat format till A5 vilket gör den lite roligare och bekvämare att läsa, vi har också börjat med dubbelsidigt tryck. Skälet till de här positiva förändringarna är att en del medlemmar har hörsammat våra böner om material till tidningen, men vi behöver mycket mer och då framförallt illustrationer, det måste väl finnas någon duktig tecknare i vår förening, hör av dig!

Tidningen kommer i fortsättningen att publiceras 3-8 gånger per år och skickas ut till alla medlemmar i spelföreningen Gameboards & Broadwords helt kostnadsfritt.

Tidningens ansvariga är:

Redaktör: Leif Schweitz  
Ansvarig utgivare: Paul Padoan  
Layout: Johan Lindstedt och  
Leif Schweitz

Material, idéer eller dylikt mottages tacksamt.

Tidningens adress är:

"The Herring can"  
c/o Leif Schweitz  
Jönköpingsvägen 30  
563 00 Gränna

Leif Schweitz

# styrelsen

Igentligen så är den här spalten Ordförandens spalt men efter som han precis har vaknat och inte orkar skriva den så får jag skriva å styrelsens vägnar.

Det är roligt att konstatera att föreningen breder ut sig, vi har medlemmar i Uppsala och i Umeå och vi hoppas att det fortsätter på detta viset.

Wettcon kommer i år att arrangeras av både våran förening och föreningen Destrier från Jönköping.

Vi hoppas i och med detta kunna erbjuda fler aktiviteter än förra året. Avgifterna kommer att bli något högre än sist för konventet kommer att hållas på Ribbaskolan, som ger större utrymme men är också dyrare att hyra.

Nästa styrelsemöte kommer att hållas på LinCon 17 - 19 maj.

Gameboards & Broadwords styrelse är nu  
Ordf. Paul Padoan (0390-11366)  
Skr. Leif Schweitz (0390-11580)  
kass. Johan Lindstedt (0390-11354)  
supl. Niklas Stenlås (054-130383)  
supl. Veronica Ede (036-136331)

Blivande medlemmar ta kontakt med någon av de ovanstående.

Leif Schweitz

# Gothcon X

1986 års Göteborgskonvent, Gothcon X, hölls som brukligt är under själva påskhelgen men i år hade man tvingats förflytta verksamheten till en gymnasieskola belägen alldeles intill Scandinavium.

Med tanke på förra årets Gothcon var det flera av klubbens medlemmar som inte var så värst pigga på att åka med men hur som helst lyckades vi skrapa ihop 2 AD&D-lag - sammanlagt 14 vilda spelgalningar- och packa in oss själva, ett minimum av bekvämlighetsartiklar (tältsånger, kokplatta, kylväskor, lampor, en portabel ugn och flera veritabla hushåll med diverse husgeråd) samt så mycket spel vi någonsin kunde pressa in i en hyrd minibuss och en personbil och sedan bar det av från Gränna.

Efter att lyckligt ha framkommit till Göteborg och installerat oss i kongresslokalerna kunde vi börja delta i de olika aktiviteter vi anmält oss till. För säkerhets skull hade vi vidtagit en försiktighetsåtgärd - för att slippa onödiga förluster i form av borttappade klubbkamrater etc. hade vi noggrant utrustat oss med likadana colletteröjor och det var effektivt. Nu var det ingen svårighet att urskilja vem som var Deatherring i mängden.

Eftersom vi deltog i olika aktiviteter tänker jag koncentrera mig på att redogöra för de aktiviteter som jag deltog i.

Först var det Squad Leader-turneringen som "brakade" igång på fredags-eftermiddagen. Det var första gången jag deltagit i en konventsturnering som omfattat även Cross of Iron-reglerna och det upplever jag som ett viktigt steg framåt. Den första omgången var en elimineringsomgång där syftet var att slå ut de "udda" deltagarna så man fick jämt 16 spelare kvar till utslagsturneringen. Elimineringsomgången var uppbyggd på poängberäkning där tyskarna endast jämfördes med varandra och ryssarna endast med varandra eftersom styrkeförhållandena och segervillkoren med naturligtvis blir olika för de respektive sidorna i ett spel som Squad Leader. Systemet verkade väl genomtänkt och mitt första intryck var överväldigande positivt. Bäst hade nog varit om det systemet hade använts genom hela turneringen. Intrycket av nästa omgång blev det rakt motsatta. P.g.a tidsbrist, något som enligt mitt

tycke borde ha insetts redan när schemat gjordes (1h45min/omgång) så skulle varje scenario spelas endast en gång istället för två gånger (så att båda spelarna fick spela båda sidorna). Poängskalorna användes för att uppskatta hur många poäng den starkaste sidan borde kunna ta. Den spelare som gjorde den högsta uppskattningen fick spela den (starkaste) sidan. Det handlade om att göra rätt poänguppskattning. Man kan naturligtvis hävda att en duktig Squad Leaderspelare bör kunna avgöra poängen riktigare än en sämre etc. men det faktum att inte en enda (!) axelmaktsspelare gick vidare ur andra omgången tycker jag talar för sig självt. I tredje omgången råkade jag ut för något som jag tyckte var ganska tråkigt. Scenariot var uppbyggt så att den ena sidan kunde vinna genom att helt sonika flytta sina spelpjäser av spelplanen och därigenom hindra motståndaren från att uppnå den poängsumma som erfordrades. Det gällde alltså att inse detta och "välja rätt sida" så behövde scenariot inte ens spelas. Det tåkragaste, förutom att det var jag själv som åkte ut, var att tävlingsledningen inte erkände misstaget som scenario i sin helhet borde betraktas som, utan godkände en sådan seger utan vidare. Jag har hittills

koncentrerat mig på den negativa kritiken av Squad Leader-turneringen detta för att det främst är den kritiken som behövs för den som har ambitionen att förbättra verksamheten. Detta betyder inte att Squad Leader-turneringen som helhet var dålig utan bara att det brast på vissa viktiga punkter. Scenariona var utomordentligt välgjorda och jag är övertygad om att det skulle ha varit mycket intressant att spela dem på det sätt de ursprungligen var tänkta att spelas. Flera scenarion var såpass bra att jag tycker de är värda att spelas även utom turneringssammanhang vilket jag tycker är ett bra bevis för den som har skrivit dem.

Fredagskvällen avrundade merparten av "dödssillarna" på en kinarestaurang i närheten av Avenyn. Därefter återvände vi till kongresslokalerna för natten (ingen somnade dock utan att ha spelat ett par timmar in på det nya dygnet). Natllokaliteten

delade vi med spelföreningen Destrier, en samling konstiga individer från ett ställe i Småland som kallas Jönköping, men trots detta missöde klarade vi natten utan några intermezzon och till vår fasa gjorde kongressledningen allvar av hotet att väcka oss klockan 07.00. Det tog minst en kvart i duschen innan jag vaknade men efter den kvarten och en stärkande frukost kände jag mig redo för ytterligare en lång och hård konventsdag. Morgonen började med auktionen. Jämfört med föregående års imponanta tillställning bleknar årets auktion vid jämförelsen, men det innebär också fördelar med en mindre auktionsomgång. Vi slapp sitta i timmar och vänta på att vissa objekt skulle komma till utrop och på det hela taget så verkade auktionen vara en lyckad tillställning.

På lördagseftermiddagen var det dags för lagAD&Dturneringen. Tävlingen som gick i en enda omgång var av typen "utbytes-DM" där varje bestod av 6 deltagare + 1 DM som byttes ut mellan lagen. För att få en genomgående hög standard hade man uppställt skicklighetskrav (6 på en skala från 1-6 där 1 är lättast). Det verkade fungera mycket bra på det hela taget och de flesta DM:arna verkade mycket duktiga, vad man eventuellt hade kunnat tillfoga var ålderskrav (någonting hamnar snett när en DM på 13 eller 14 år ska leda en spelargrupp som i genomsnitt kanske är 5-6 år äldre). Jag tror att något lag drabbades av just detta fenomen och konsekvensen blev att de hamnade lite tokigt i bedömningen. Äventyret var ett storslaget scenario på ett 60-tal sidor skrivet av Tommy Bengtsson och Martin Börjesson och jag tycker verkligen att det är en tillgång att kunna presentera ett sådant äventyr på en spelkongress. Äventyret var kanske delvis en vidareutveckling av Roger Moores artiklar "Astral Plane" och "Fedifensor" i Dragon nr.67. Handlingen tilldrog sig på astralplanet där det gällde för spelarna att befria en magiker som fångslats av djävulen Herodias i ett palats som flyter omkring på ett stycke astralma-

teria. Det är tecken på nytänkande att man vågar ge sig in på områden som de olika existensplanen och experimentera med skiftningar i tid och magi också i konventsturneringar. Detta bidrar till att förtydliga och framföra också de svårare delarna av spelsystemet till fler AD&D-spelare.

En nackdel var att DM:arna endast fick 2 timmar på sig att gå igenom scenariot innan tävlingen startade vilket var alldeles för lite för det scenariot. Ledningen hade begärt 4 timmar men inte kunnat få det av schematekniska skäl.

Bedömningsomgången karaktäriserades, som brukligt är på de flesta spelkonvent, av att man inte i förväg rätt ut exakt vad som skulle bedömas och hur viktigt varje bedömningskriterium var för slutresultatet. Detta medför att spelarna får treva sig fram på känn och gissa sig till vad som är viktigt för att vinna. På det hela taget tycker jag att det var en bra AD&D-turnering som Gothco presenterade i år, med ambitionen att till kvalitets - scenario och DM:ar. Jag hoppas att man fortsätter på den linjen även nästa år och då ägnar lite eftertanke åt bedömningsfrågan också.

Efter AD&D-turneringen var det återigen dags att ta till sovsäcken. Ännu en natt i lektionssalen där det efter några timmar uppstod en mycket karaktäriserad doft som enligt utsago skulle benämnas "kamratanda" till följd av vår ovilja att öppna något fönster. Även denna natt förflöt utan incidenter och på morgonen uppnådde vår ordförande en hedervärd 3:e placering i grenen "sovalängst" endast slagen av 2 "Destrirare" som enligt osäkra uppgifter skulle ha fuskat genom att vara uppe till kl. halv sex och förbereda sig. Efter att ha tagit en "raise dead- dusch" och en "heal-frukost" kände jag mig redo för att ge mig i kast med Runequestturneringen.

Egentligen borde jag väl inte recensera Runequestscenariot eftersom detta var absolut första gången jag stiftat bekantskap med spelsystemet, vilket även var fallet med ytterligare 4 pers. i vårt 6-mannalag.

Runequestäventyret gav mig ett mycket positivt intryck, kanske pga att vi hade en spelledare som verkade mycket skicklig och som rollspelade monstren så att äventyret fick ett inte oaktat underhållningsvärde i sig självt. Även vi spelare utsattes för kravet att rollspela karaktärerna vilket inte är helt lätt för en grupp som är van att spela AD&D med ren effektivitetshänsyn. Jag uppskattade i alla fall Runequestturneringen/äventyret mycket och vem vet - till nästa Gothcon kanske vi tar och övar lite?!

Slutligen vill jag säga något om organisationen av kongressen som helhet. Jubileumskonventet Gothcon X var organiserat av Titan Games och jämfört med förra årets Gothcon IX var det en organisatorisk framgång. Otrevligt bemötande från snorkliga funktionärer slapp vi helt och hållet ifrån i år, tvärtom hade funktionärerna en ambition att hjälpa till och underlätta problem för deltagarna. Enbart för den sakens skull skulle jag vilja ge organisatörerna en eloge. Man tvingade spelarna att mer än nödvändigt flytta sina prylar vilket många upplevde som ytterst besvärande på förra årets Gothcon. Försäljningen i cafeterian var moderat i prissättningen vilket är mycket tacksamt för långväga gäster, (gäster överhuvudtaget skulle jag tro). Och slutligen försäljningen i affären. Förra året fanns ett bättre sortiment då även Tradition hade försäljning på plats. Det är väl naturligt och inget att säga om dock att man har färre försäljare då deltagarantalet bara är hälften så stort som förra året. Dessutom var det ju Titan som stod som organisatör i år.

Det var ett trött men på det hela taget mycket nöjt gäng "dödssillar" som lämnade Göteborg vid 19-tiden på söndagen. Under kongressen hade vi haft turen att uppnå följande placeringar:

1:a DH-trvl.	Bo Johnson
2:a Ind.AD&D	Thomas Bull
3:a Lag-AD&D	Death Herrings 1
4:a Runequest	Death Herrings

och en 3:e plats i "sovalängst" på söndagsmorgonen - Paul Padoan.

# WETTCON II

GRÄNNA 1986 5-7 SEPTEMBER



ROLLSPELS - OCH KONFLIKTSIMULERINGSKONGRESS GRÄNNA 5-7: E SEPTEMBER 1986  
ARRANGÖRER: SPELFÖRENINGARNA DESTRIER (JÖNKÖPING) OCH  
GAMEBOARDS & BROADSWORDS (GRÄNNA)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS \* CROSS OF IRON \* TRAVELLÉR \*  
ORIENTAL ADVENTURES \* JUNTA \* AUKTION \* OCH MYCKET ANNAT  
STORT SORTIMENT AV SPELARTIKLAR FÖR FÖRSÄLJNING

tel. 0390 / 11366

PAUL PADOAN

036 / 115730

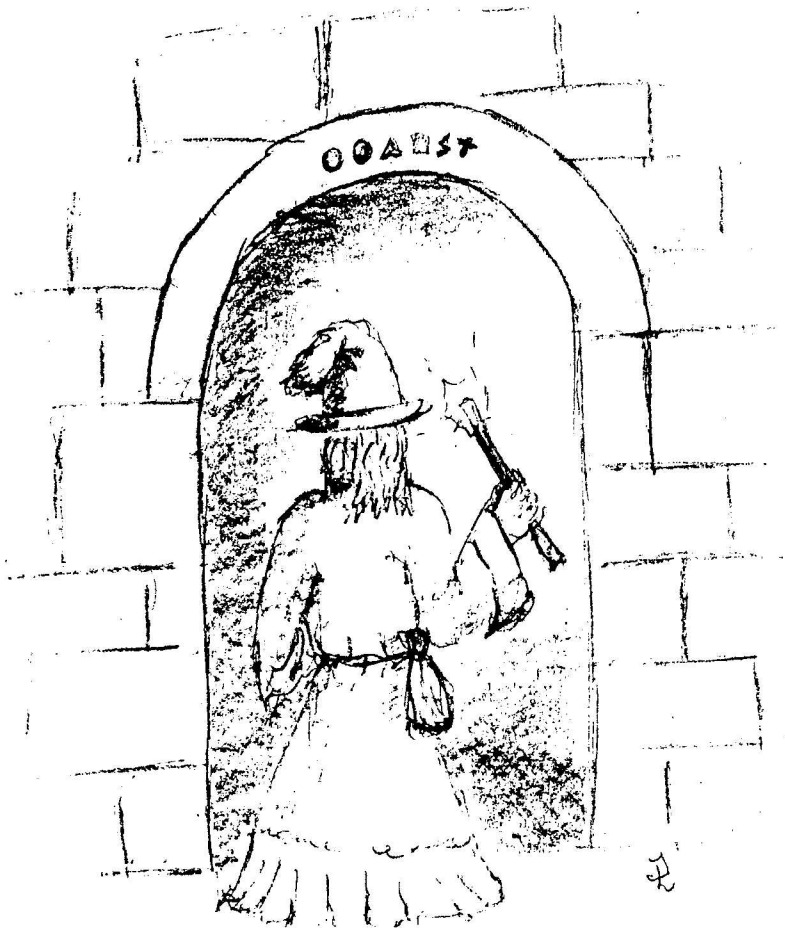
BJÖRN HELKVIST  
(ELGER)

0390 / 115 80

LEIF SCHWEITZ

054 / 130383

NIKLAS STENLÄÄS  
(VARDAGAR)



Vi får följa äventyren i Atai  
provinsen, en värld där Samuraier,  
Kensaier, Wu jener m.m. existerar.  
Bygger på händelser i Niklas Stenläås  
"Oriental Adventures" kampanj.  
Vi får läsa om LinCon 86,  
Samt den hungrige "Döds Sillens"  
äventyr.  
Vi väntar alla med spänning på...

...Herring can nummer 4.

# en bedömningsstråga...

Under de senaste åren har jag deltagit i ett flertal rollspelsturneringar både som spelare och organisatör. Gemensamt för dem alla är att de utformats som tävlingar mellan de olika deltagande lagen och slutligen har tävlingsledningen utnämnt något lag till vinnare av en eller flera anledningar. Jag har fått uppfattningen att den bedömningen i de flesta fall varit mycket godtycklig.

Vid AD&D-turneringarna på såväl Gothcon som Lincon har man via hörsågen, i bästa fall en någotsånär pålitlig källa, fått veta vilken placering laget ungefär fått. En 1:a Och 2:a utnämns vid prisutdelningen men ingen redogör för varför de aktuella lagen ansetts vara bäst. Detta bedömningsförfarande förväntas spelare som betalat (stora?) summor för att delta, rest långa sträckor och kämpat i timtal att godta utan vidare. Jag menar alltså att bedömningsfrågan som borde inta en central plats i varje rollspelsturnering av rang, på de flesta håll är en mycket ogenomtänkt eller i sämsta fall en totalt godtycklig procedur.

Inom alla tävlingsformer som grundar sig på bedömning och inte bara på poängräkning är det oerhört viktigt att man har klart för sig exakt vad det är som skall bedömas och exakt hur viktig varje bedömningspunkt är för slutresultatet. Bedömningspremisserna kan variera från scenario till scenario men de måste preciseras klart och tydligt både för turneringsledningen/domarna och för spelarna FÖRE tävlingsstarten. Tänk er själva en duktig simhoppare eller gymnast som är väl förtrogen med det rent tekniska utövandet av sporten men helt okunnig om hur han kommer att bedömas under en tävling, eller en schackspelare som kan själva speltekniken men inte vet något om de olika pjäsernas poängvärden, hur klockan kommer att påverka omgången eller kanske inte ens vet att han vinner omgången genom att ställa motståndaren schack och matt.

Liknelsena förefaller smått orimliga, men ändå vill jag påstå att många rollspelsturneringar försätter spelarna i just sådana situationer. I en rollspelsturnering är det kanske ännu viktigare att deltagarna känner till hur bedömningen kommer att gå till eftersom det är troligt att de kommer att ändra taktik flera gånger under tävlingens lopp. Vad är viktigast, att man löser uppdraget/problemet eller att så många karaktärer som möjligt överlever?? Bör man riskera en eller flera karaktärer för att uppnå slutmålet eller bör man avstå och nöja sig med att ha kommit så långt man har? Kommer rollspel att premieras före effektivitet? Hur hårt bedöms alignment(AD&D)?

Om domarna inte själva har bedömningspremisserna helt klara för sig så kommer man förr eller senare(troligen förr) att hamna i följande situation: "...ja, de kom ju längre än de flesta andra men det var ju bara två som överlevde sista monstret så de får inte gå vidare." Men vad hade hänt om de andra spelargrupperna( de som gick vidare ) hade kommit lika långt som denna- hade de också haft svåra förluster mot det sista monstret? I så fall har man ju eliminerat gruppen ifråga därför att de kom längre (gjorde bättre ifrån sig) än de övriga.

Exemplet är hämtat från Lincon-85, men problemet är nästan klassiskt i rollspelssammanhang överhuvudtaget och jag tror att det ideligen dyker upp i en eller annan form då man ska bedöma grupper efter hur långt de kommit i relation till respektive gruppens förluster.

En lösning på just detta problem är att gå tillbaka till den punkt i handlingen där den spelargrupp som kommit MINST långt befann sig vid spelomgångens slut och bedöma grupperna lika fram till denna punkt. Därefter kan man inte längre använda gruppernas respektive förluster som bedömningsgrund eftersom förlusterna naturligt-



vis tenderar att vara större för en grupp som hunnit längre. Metoden bör användas som komplement till andra, i förväg preciserade bedömningskriterier som t.ex hur varje grupp löst ett speciellt problem, klarat av ett visst monster eller nystat upp någon viktig ledtråd.

Det är också mycket viktigt att spelargrupperna får veta exakt hur de bedömts och som i alla seriösa tävlingar bör man få en möjlighet att lägga in en protest mot felaktiga domslut. En möjlighet är att helt enkelt efter att bedömningsomgången är klar, samla samtliga lag och låta varje lags spelledare förklara exakt varför de inte gått vidare, slutligen har man då bara pristågarna kvar. Denna metod kan samtidigt vara spännande och intressant för spelarna. Det kan inte nog betonas hur viktigt det är att varje lag får ett ordentligt svar på hur bedömningen gick till och var de hamnade.

Jag menar inte att man ska betona tävlingsidan av rollspelen mer än nödvändigt, men jag tycker att om man nu ändå ska dela ut 100-tals kronor i pris pengar och vandringspris till vinnande laget så bör man sträva efter en så riklig bedömning som möjligt. Jag tycker arrangörerna av Sveriges rollspelsturneringar har all anledning att ta sig en funderare över hur bedömningen sköts på deras håll. Min artikel har inte varit avsedd att redogöra för hur bedömningsproblemet bör angripas på Gothcon och Lincon (eller något annat konvent heller för den delen) utan jag har främst velat skapa ett debattunderlag inom och framförallt mellan de olika rollspelsföreningarna genom att belysa ett problem som jag har upplevt på samtliga konvent jag har besökt. Om mitt inslag har påverkat någon eller inbjudit till vidareutveckling är jag glad, för det var mitt huvudsyfte.

Niklas Stenlås

Lasse

och Solveig



Hos oss får Du som är medlem i  
Gameboards o Broadsvords  
20% rabatt  
på spelartiklar

Vi tar gärna hem despel Du  
önskar på beställning!

Välkomna  
till Lasse o  
Solveig