

## WESTERN, RUBICON, vad är det?

Under det just avslutade Oerncon III fick jag och många andra G&B-are möjlighet att knyta kontakter med en nystartad spelförening i Sundsvall, som kretsar kring spelbutiken Midgård. Hjärn-trusten i föreningen, med femtioålet medlemmar, har också andra projekt på gång: De har startat Lancelot Games, som tillverkar rollspelet WESTERN och har fler projekt på gång, och försöker sig på att ge ut en professionell rollspeltidning, RUBICON.

Dags att utreda allt detta, en sak i taget. Föreningen är alltså nystartad men har en seriös framtoning och vill sprida kvalitativt spel. Som en del i det planerar de att arrangera Mittcon i Sundsvall i augusti. De vill gärna ha hjälp och råd av oss i G&B, såsom rutinerade på området. Inget blev beslutat, vi ska ju prioritera Wettcon, men kontakter finns.

Rubicon så. Jag sitter med premiärnumret genomläst framför mig och är faktiskt riktigt rätt nöjd. Tidningen är mycket snyggt utformad i A4 format, om än papperskvaliten inte den bästa (något som kommer att ändras). Innehållet är brett, äventyr till Top Secret och WESTERN, bok och filmrecensioner, historisk artikel om konfliktspel med ett medföljande sådant - ett slag i Nordafrika 1941 - och presentation av Top Secret rymts bl a på de fyrtio sidorna. Kvaliten på artiklarna är lite ojämn, vilket de vill avhjälpa genom att knyta fler skribenter till sig. Jag vill inte antyda att ni ska skriva där i stället för i HC, men gör gärna så här: Skriv en artikel till er älskade sillburk. Hör vad dina

vänner tycker om den, bearbeta dem eventuellt, och försök sälja den till Rubicon. Om inte annat så i rent välgörenhets syfte. Ingen vet om de kommer att lyckas med sin tidning, men det kan ju gå om Sveriges rollspelskader skriver i den och köper den.

Om WESTERN ska lära sig att dra snabbare än sin egen skugga vet heller ingen. Helt klart, efter en titt och ett provspel, är detta är det mest avancerade rollspelet som finns idag på svenska. Man har forskat seriöst bland indianstammar, skjutvapen och amerikansk historia. Fakta har blandats med västernfilmsanda och illusionen fungerar riktigt bra.

Det som är krångligt är karaktärgenerering - med synliga Rolemaster-influenser - och stridssystemet. I detta system kan man sikta var som helst på sitt mål, varefter skadan beror på var man lyckas träffa. (Sällan där man siktede.) Resultatet är att striderna tar kanske väl lång tid men känns mycket realistiska. Det kändes krångligt att sätta sig in i hur det hela går till, men gick faktiskt lättare än väntat. Vad man saknar är ett förenklat system som gör att en strid med många på varje sida inte kommer att ta en hel session. En annan aspekt är att striderna blir mycket dödliga, om det är bra eller inte är en öppen fråga.

Jag tror att spelet kan bära sig för dem om och endast om de snabbt kommer ut med äventyr och kampanjsupplement. Utan detta kommer ytterst få att köpa spelet, trots att layouten är av högsta klass. 250 kr är ju inte gratis.

UGH!

Red Fox, f d armespejare

Rubicons adress: Telefon:  
Box 348 060-15 47 76

851 05 Sundsvall



# Minutos Mörker

Jaha... första ledaren som nyvald ordförande, det ni!

Detta nummers ledare blir ganska lång då den innefattar ledaren som Görmann och jag skrev inför den HC som skulle ha kommit ut till G&B Con. Att HC:n inte har kommit ut beror inte på Leif och Veronica utan på er, skriv mer slappisar.

Wettcon retrospektivt... samlade intryck.

Bristande kommunikationer mellan arrangörerna. Bristande lokalplanering och dålig framförhållning i allmänhet. Tyvärr måste vi också konstatera att klientelet inte var så moget som vi hade hoppats på, kort sagt: För mycket kobolder. Ett inbrott och dålig lönsamhet.

Det kändes som om folk hade jobbat väldigt mycket, men på ett mycket oorganiserat sätt. Saker och ting blev mer komplicerade än de egentligen var. Många deltagare, ungefär så många som vi praktiskt kunde ta emot. Lite för få ställde upp och stödade, men ni som gjorde det skall ha ett stort tack!

Men på det hela taget verkade det som om deltagarna hade roligt, och det är ju det som räknas.

Men hur vi nu än ser det så står vi inför ett vägval. Vi måste fundera på vad vi vill göra på Wettcon och vilka deltagare vi vill ha. Bara för att alla konvent arrangeras på ungefär samma sätt måste inte vi göra likadant. Vi måste skapa en debatt nu, så att vi vet vad vi vill i god tid till nästa Wettcon. Det finns gott om kunnigt folk i föreningen (kanske mer än i de flesta andra), så det behöver absolut inte bli som det blev.

Fundera över vilket konvent du skulle vilja att föreningen arrangerade, och tyck till om det. Du som medlem kan höra av deig till HC:n, till din sektionsstyrelse eller till oss

i huvudstyrelsen. Aktivera er, tyck till. Ring eller skriv till oss, eller vill ni att den här föreningen skall hålla ett konvent per år och sända ut en tidning då och då.

Vi har faktiskt inte fått ett enda samtal eller några reaktioner från er, vilket är mycket tråkigt, då vi skulle kunna göra så mycket mer. När det gäller motivationen så känns det ofta som piskan är sliten och moroten ruten.

Till exempel: VAR FANNS FÖRENINGSSANDAN PÅ WETTCON?

Slutkommentar:

Hört på Wettcon: -Varför säger alla bulle hela tiden?

-Jag vet inte, men alla G&B:are verkar göra det.

## GÖRMANN OCH MINUTO

Sådär om ni inte har tuggat i er HC:n i raseri vid det här laget så fortsätter jag. G&B Con har avhållits på Norreda torp utanför Uppsala, och ni som inte var där får ångra er. Omkring 35 personer inklusive hedersgästerna Micke "Titan" Börjesson och Maria dök upp, men det kunde ha varit mer folk från Syd. De G&B:are som hade bil körde som skottspolar och skall ha ett stort tack! De var lite för få bara. Nåväl efter några timmars högljutt spel så tog årsmötet vid. Årsmötet var en succe på enbart 2.5 tim fick vi nya stadgar och en ny styrelse. Men ni kan säkert läsa mer om detta på annat ställe i tidningen. Efter denna prövning vidtog världshistoriens första G&B bankett. Till kaffet höll Micke Börjesson ett mycket uppskattat och långt föredrag om AD&D second edition. Därefter vidtog aktiviteter av de mest skilda slag, de flesta förmodligen åtalbara. Dagen efter var naturligtvis alla jättefräscha. I alla fall så var

det hela mycket lyckat och en fjäder i hatten för Nord.

Lite nyheter till slut. Derrcon kommer att bli ett officiellt G&B konvent, arrangerat av G&B Nord. Det innebär att vi blir den första föreningen i Sverige som arrangerar två konvent per år.

När du läser detta finns det två nyvalda sektionsstyrelser och en nyvald huvudstyrelse som bara längtar efter att höra av

just dig, gör det, hör av dig. Vad tycker du om Wettcon, Derrcon, koboldmagneter och livet i allmänhet?

Ha det bra, spela mycket, men tyck mer.

Minuto Russkolini

## VERKSTALLANDE REDAKTÖRS SPALT

The Herring can är spelföreningen Gameboards & Broadwords medlemstidsskrift. Huvudredaktör och ansvarig utgivare: Thomas Bull. Detta nummers redaktör: Leif Schweitz.

I redaktionen: Veronica Eade och Robert Schweitz.

Detta nummers illustratörer: Veronica Eade, Robert Schweitz, Leif Schweitz, Björn Hellqvist och Lars Schweitz. (Sant Jan Jäger)

Jag vill bara mycket kort be om ursäkt för tidningens försening och samtidigt säga tack till alla som hjälpte till att få ihop den över huvud taget.

Leif Schweitz

# INNEHÅLL

- |                          |                                   |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 2... MINUTOS MÖRKER      | 10... OM ROLLBESKRIVNINGAR        |
| 3... INNEHÅLL ETC.       | 11... ILLOMS HÖRNA                |
| 4... REDAKTÖREN          | 12... 2:nd FLEET                  |
| 5... PLATSANONSER        | 13... NAMN & NYTT                 |
| 6... STYRELSE            | 15... DE SKAND. ASAGUDARNA -ULL   |
| 7... BORÅS SPELKONVENT 6 | 16... GRÅNA -EN NYDANANDE KAMPANJ |
| 8... INSÄNDARE           | 18... DÖDSSILLENES ÄVENTYR        |
| 9... WETTCON IV          |                                   |

## Redaktören

Så är det dags för en red. spalt till. Vilket visar att en viss, om än svårurskiljbar, kontinuitet i utgivningstakten av THC infunnit sig. Något som både gläder och överraskar.

Nu kan det ju vara på sin plats att fråga sig vad som hänt sen sist? Jo, Wettcon IV har hänt och vad som kan sägas om detta är väl att det behövs en snyggare "förpackning" till ett annars innehållsrikt och roligt konvent.

Föreningens sektioner har börjat röra på sig, trots en hjärteskärande brist på kontanta medel. G&B Nord har arrangerat G&B-Con och i G&B Syd är det stora saker på gång. Den gamla strövan att slå ihop G&B och Destrier har åter fått liv och det talas om att Destrier har anslutit sig till G&B. Något som jag tycker borde vara intressant både för dem och oss. Med ökade resurser kan mer uträttas för medlemmarna.

Diverse förbudshot har börjat tona upp sig på den annars sorglöse spelarens horisont. Här gäller det att ta sig i akt och,

framför allt, ta sig i kragen och inte bara låta saker ha sin gång. Hör av er med hur det ser ut på er ort, vilka förslag ni har osv.

En ide som plötsligt dök upp i mitt annars förvirrade sinne har nu gjort sig helt hemmastadd där! Det handlar om ett kontaktnät för spelsugna innan konvent. Många går ju omkring och har ingen fast spelgrupp, eller inte tillräckligt många "konventsbitna" kompisar för att komma iväg. Detta kunde nog avhjälpas om det fanns någon som kunde ta emot och förmedla önskemål om att bilda lag etc. Till en början skulle undertäcknad kunna fungera som provisorisk "sambandscentral" men det skulle vara skönt om någon utsågs som endast hade denna funktion.

Nog gaggat av mig. Ett varmt tack till alla som bidragit med material till tidningen. Fortsätt med det! Då finns det väl bara en sak kvar att säga... Läs och njut!

Thomas Bull  
018-121620

### WETTCONTEST

Hej gott folk. Vi har tänkt ut att vi skall ha en återkommande Wettconsymbol. För att den skall bli en snygg och tilltalande sådan så utlyser vi en tävling. Priset är för närvarande okänt, men det kommer att bli något med spelanknytning (skänkt av Korg Olles). Hur den skall se ut får ni själva tänka ut, men ett litet tips är att ni inte ritat den för plottrig. Se också till att den går lätt att kopiera; dvs ingen skuggning. Sätt nu igång med tecknandet och visa att ni bryr er om både Wettcon och G&B.

**OBS MAX 3 BIDRAG/SKALLE.**

Med påpiskande hälsningar  
Görmann Herring.



## G&B söker:

### FÖRENINGEN GAMEBOARDS & BROADSWORDS SÖKER:

Två eller tre medlemmar till det blivande PR/Kontaktstötlet. Stötlets uppgift blir att på det sätt som är lämpligt sprida föreningens syn på roll och konfliktspelsvärld till myndigheter, organisationer och beslutsfattare i landet. Intresserade bör studera artikeln "Rollspelsdebatten del 2" i nr 3-4 av The Herring Can.

En person som skall utgöra föreningens konventskontakt person. Detta innebär en person som medlemmar som vill åka på konvent men inte har något lag eller inte har fullt lag, kan kontakta. Man kan också tänka sig andra samordningsuppgifter vid konventsåkande.

Redaktör för föreningens tidning "The Herring Can" för 1987. Arbetsuppgifterna består av: Hitta intresserade personer som vill göra varje nummer. Bevaka föreningens verksamhet. Sämtt omtryckning och viss distribution av tidningen. För mer information om denna post kontakta Thomas Bull, tel 018/12 16 20.

För mer information om dessa poster kontakta Peter Olausson, tel 018/10 13 62. Ansökan till samtliga dessa poster skall gå snarast till styrelsen. Ingen av posterna är sista d.

För styrelsens räkning.

Peter Olausson



HUVUDSTYRELSEN:

ordf. Peter Olausson  
Studenttv 20:17  
752 34 Uppsala  
018-10 13 62

v.ordf Carl Montén  
Sjöakrav 48 c  
564 00 Bankeryd  
036-717 17

sekr. Lelf Lundberg  
Studentbacken 23-202  
115 40 Stockholm  
08-66 60 299

kass Pär Moritz  
Horizontv 19 2tr  
122 54 Enskede  
08-72 48 441

ledamot Paul Padoan  
Studenttv 26  
752 34 Uppsala  
018-12 16 20

suppl 1 Robert Schweitz  
Jönköpingsv 30  
563 00 Gränna  
0390-115 80

suppl 2 Ville Sjögren  
Väktargatan 46 d  
754 22 Uppsala  
018-12 31 97

NORDSTYRELSEN:

ordf. Håkan Elderstig  
Alströmmerg 32 uppg. 6  
112 47 Stockholm  
08-50 35 71

sekr Johan G Mören  
Spinneriv 18 b  
830 44 Nälden  
0640-207 37

kass Ulrik Ivers  
Trastv 6  
891 40 Örnsköldsvik  
0660-164 01

ledamot Stefan Sundström  
Pl. 13561  
902 91 Täftea  
090-511 00

suppl Bo Johnson  
Kopparslagagr 33  
831 51 Östersund  
063-11 05 53

SYDSTYRELSEN:

ordf Mats Bergström  
Norra Strandg. 70 1tr  
552 42 Jönköping  
036-12 39 97

sekr Mikael Eklund  
Vätterslundsg 17  
552 58 Jönköping  
036-13 62 61

kass Jan Fransson  
Lovisag 9 b  
552 68 Jönköping  
036-12 10 75

ledamot Stefan Kristensson  
Vätterslundsg 15  
552 58 Jönköping  
036-12 13 65

suppl 1 Carl Montén  
Sjöakrav 48 c  
564 00 Bankeryd  
036-717 17

suppl 2 Thomas Schädler  
St. Tokarp  
561 39 Huskvarna  
036-14 19 11

P.g.a tidningens försening har ett nytt årsmöte hunnit hållas och vissa ändringar i styrelserna ovan har skett.

Reds. anm.

# Borås spelkonvent 6

Av Leif Schweitz

Fredagen den 4/11-88 började spel föreningen Armagedons spelkonvent i Borås. Det var dålig uppslutning ur G&B:s led men vi var ändå ett par tappra spelgalningar, främst från Gränna-Jönköping, som tog oss dit. Trots det vaga intresset från G&B:s medlemmar så kom det mycket folk, jag hörde en siffra på uppåt 600 (!) besökare.

Konventet inleddes som brukligt är med en invigning, och den var den första besvikelsen. Försenad kom den igång och en huvudansvarig person (åtminstone verkade han vara det) förklarade konventet öppnat och presenterade de ansvariga för olika aktiviteter som i sin tur presenterade sin aktivitet. Dock saknades flera ansvariga och de som var där gav ganska dimmig information. Hela invigningen gav ett virrigt intryck.

Konventet hade också en hedersgäst, nämligen Graeme Davis (Games Workshop ltd. UK) från England. Han höll ett antal seminarier och spelarrangemang. Seminarierna handlade mest om inställningen till rollspel som spelare och spelledare. Tyvärr hade jag inte möjlighet att själv delta i något av hans arrangemang, men han var tydligen trevlig och rolig att spela med. Han ledde spel i Call of Cthulhu och Warhammer.

Antalet arrangemang på Borås spelkonvent var i år bra, men tyvärr var väl kvaliteten sämre. För att börja med AD&D-turneringen så kan sägas att den höll samma klass som tidigare års, dvs enligt min mening den sämsta AD&D-turneringen bland de största konventens. Äventyret var av gammal god Boråsstil, dvs ett enda förutbestämt sätt att lösa äventyret och äventyrets problem. Alla nya och annorlunda ideer om lösningar var fel och de inte passade med modulförfattarens mall för lös-

ning av äventyret. Bedömningen var byggd på ett strikt poängsystem som också bidrog till äventyrets "enkelsparighet". T.o.m var DM påpekade modulens låga klass. Ett minus till AD&D turneringen alltså.

Även en OA turnering fanns och den höll bättre kvalitet, dock med spår av "Borås komplexet" -utstakad väg med problem med en enda lösning. Det blev dock ett högre betyg för OA, mycket p.g.a att mer nya taktiker och lösningar godkändes.

Call of Cthulhu Now turneringen var mycket omtyckt och uppskattad av deltagarna. Modulen handlade om ett antal (10 st) ryska fallskärmsjägare i Tibet. Man hade också turneringar i Runequest III, MERP och Traveller.

Boardgames+turneringar fanns det också. T.ex en gammal hederlig Squad Leader turnering (regler upp till COI) med 16 föranmälda deltagare. Detta trots att en välfylld ASL turnering löpte samtidigt. SL turneringen var som de flesta SL turneringar, en utslagsturnering med små scenarion som är mer eller mindre balanserade. Undantag var finalscenariot som verkade vara arrangörens egenkomponerade "superfavoritscenario". Det skulle spelas två gånger i finalen (och matchen om 3:e pris) där spelarna skulle byta sida och sedan sumera poängen. Ett ytterst mysko scenario med klara fördelar för den som fick spela "rätt" sida först.

Turneringar i Diplomacy och Civilization hölls med relativt stort deltagarantal. Dessutom fanns Backgammon, Illuminati, Junta, Melee och Robot med knuff turneringar.

Auktionen var tydligen ett stort misslyckande p.g.a de ansvarigas handlande i samband med utrop etc.

Konventet som helhet var ett

## INSÄNDARE

typiskt "Boråscon" med mycket kaos, bristfällig kvalitet på turneringarna och arrangörernas oförmåga att verka seriösa. Detta exemplifieras väl bäst med att man helt plötsligt kunde höra skrik och vrål i korridorerna, då var det en del arrangörer som spelade (eller ska man säga lekte?) Killer och sprang omkring med laserpistoler av plast! Ska Boråscon alltid få behålla stämpeln "Koboldkonvent nr.1"?

### RESULTAT:

AD&D: 1:a Interceptors, G&B laget Death Herrings som innehöll Kristian Madsen, Jonas Lundqvist, Reine Rosen, Robert Schweitz, jag själv och en gästspelande tjej från Vetlanda (?) nådde en inofficiell 9:e plats.

DA: 1:a Ninja Force, 2:a Death Herrings (Kristian, Jonas, Robert och jag).

CoC Now: Bröderna (Jacob och Jonas) Lundqvist ingick i vinnande lag.

Diplomacy: Jacob Lundqvist nådde final, men placerade sig inte.

Civilization: Ett antal G&B-are var med i kvalet bl.a Jonas Lundqvist, Reine Rosen och Robert Schweitz. Robert lyckades som vanligt nå finalen men blev där inte bättre än 5:a vilket är en av hans sämsta placeringar på konvent. Robert kan nog utses som G&B:s Civilization spelare nummer 1.

Hej!

Här om dagen läste jag mitt fanzine  
The Herring can. Vadå "ditt"? undrar ni. Tja, jag får den känslan ibland. I förra numret var 12 av 40 sidor skrivna av mig. Visserligen är det bra för mitt redan stora ego, men ändå... Det är märkligt att i en förening bestående av av Sveriges kreativa elit endast 10-12 stycken skriver dess prominenta organ (THC). Nog har väl fler ett spel att recensera, ett scenario värt att publicera eller en teckning att visa för oss andra. Att skriva en artikel är inte svårt. Det som intresserar dig borde väl intressera andra, eller hur? Istället för att gnälla över en "halvdan blaska" kan ju folk bry sig lite och skriva de bidrag som i deras tycke är bättre än "det vanliga" som publiceras. En medlemstidning skall vara levande, precis som den förening som den representerar. Greppa penna/skrivmaskin/ordbehandlare och bidra ni också!

Björn Hellqvist

Tjena!

Jag har planer på att arrangera en turnering i Lag Squad Leader. Meningen är då att lagspelarna (två, tre eller fyra) skall rangordnas inom laget och placeras på "bord" ett till fyra (om det nu är fyramannalag) och lagens förstabordsspelare möter varann, andrabordsspelarna likaså osv. Lagen kan exempelvis bildas inom sektionerna och man kan ge turneringen klubbmästerskapstatus. Jag har funderat på att eventuellt använda schackklockor för att begränsa speltiden.

Nu behöver jag veta om det finns intresse för detta, synpunkter på uppläggnings av turneringen etc. Så hör av Dig till mig.

Leif Schweitz

## Så här några veckor efteråt.

### AV BJÖRN HELLQVIST

"Aldrig mer" lovade jag mig själv före, under och efter årets spelspektakel. Jag upplevde IV:an som en kaotisk tillställning, men vad jag hört av deltagare så var de nöjda. Som vanligt märks oredan mer hos de ansvariga än hos deltagarna. Helt klart är att flera punkter måste åtgöras till nästa år.

Konventskommitten bör vara samlad till en ort, med fördel den ort där konventet skall ske. De bör ha möjlighet att träffas ofta.

Funktionärerna (spelledare m.fl.) måste läsa utskick och besvara dessa när så uppmanas. Vidare måste alla ändringar, svårigheter och avhopp meddelas omgående. Den ansvarige för konventet måste få veta vad som försiggår direkt och inte ryktesvägen.

Aktivitetsarrangörerna får inte äta sig mer än de klarar av. Utöver det ovannämnda ska deadlines hållas. Inget modulskrivande kvällen innan!

Live role-playing är oberäkneliga tillställningar. Både själva förloppet och deltagarna... På nästa Wettcon bör inga utomhusaktiviteter vara tillåtna. "Cthulhu live" visade svårigheterna att hålla ordning på både förlopp och deltagare. Inga eldöverfall på kyrkogårdar tolereras!

Anmälnings plikt efter varje turnering. Det duger inte om den ansvarige försvinner efter avslutat värv. Inte heller duger det om man på frågan "vem vann i det & det?" får svaret "Öööh... Jag tror det var Nisses lag i första omgången." Noggrann bokföring och ett turneringssekretariat är krav nästa år.

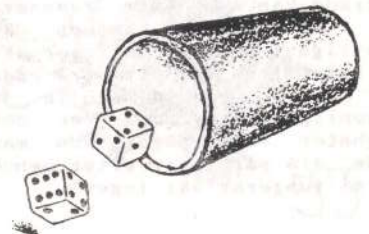
Heltidsfunktionärer måste avdelas. Det är ohållbart att ha en och samma kille upptagen med 25 timmar spel och ansvaret för incheckning. En vaktstyrka måste också inrättas, som kollar dörrar, deltagare och ordning

(se anledning nedan.)

Fler måste ställa upp! I år och tidigare är här det varit en liten kärna som haft hand om huvuddelen av arrangemang och spel. För att avlasta dessa måste nytt blod tillföras. I längden blir entusiasterna utslitna och då måste nya kunna ta vid.

Vad fungerade då bra i år? Kiosken, AD&D-turneringen och en del kringaktiviteter för att ta några exempel. Visst strul uppstod i samband med anmälingarna och bekräftelserna, men det tycks bara ha drabbat ett fåtal som tur var. Det ska dock inte upprepas. Nästa år hålls Wettcon förmodligen i Jönköping och med ett mer intimt samarbete med Destrier. För egen del kommer jag att delta som rådgivare, eventuellt schemaläggare samt möjligen CoC-arrangör. Låt er inte avskräckas av min stundtals desperata framtoning på Wettcon IV; känslan av att bli applåderad tog bort mycket av stenarna i hjärtat. En trist händelse framkom efter Wettconhelgen. Någon/några hade brutit sig in i ett kylrum i matsalen och stulit över 30 kg risotto (!). Då det med (tyvärr) stor sannolikhet var ett/flera rötägg bland våra besökare, blir det vi som får betala. En onödig händelse, som gör att vi kan glömma Ribbaskolan nästa år.

Låter det som om konventsarrangemang är krävande? Det stämmer, men det är också tillfredsställande och stundtals riktigt roligt. Nästa Wettcon blir vårt bästa!



## Om Rollbeskrivningar

Det finns naturligtvis olika synsätt på det här med rollbeskrivningar kontra andra faktorer vid bedömningar på spelkonvent. Är man dock överens om att effektivitet, regelkunskap etc kommer i andra hand jämfört med rollspelet - ja, det är ju rollspelskonvent vi talar om trots allt - då måste man dra några slutsatser av detta.

Först och främst krävs det att rollbeskrivningarna är någorlunda fylliga, för om det inte finns klara konturer utan bara flytande formuleringar att basera rollspelet på är det inte lätt, för att inte säga omöjligt, att jämföra och gradera olika rollspelsprestationer. Det skulle bli som att försöka välja ut den bästa av en långdistanslöpare och en höjdhoppare - de tävlar inte efter samma regler och villkor och varje jämförelse måste bli helt slumpmässig. Bara när det finns en hyfsat klar och detaljerad rollbeskrivning, något som inte utesluter plats för improvisationer, kan det göras en rimlig bedömning av olika spelares prestationer. Bedömningen skall alltså ske efter hur följsamt en spelare spelat en rollfigur med avseende på rollbeskrivningen. Förmåga att spela allmän teater, tala med figurens mun etc blir här en separat bedömningspunkt, skild från rollspelet.

För det andra bör nog påpekas att rollbeskrivningen är en detaljering och specificering av rollfigurens personlighet. Beskrivs en rollfigur som mörkrädd kan man inte resonera som så att han/hon är intelligent och alltså inser att det inte finns tid att vara rädd just nu. Var det så skulle ju personlighetsdrag, styrkor och svagheter vara något som man kunde slå på och av efter behov och så fungerar väl ingen?

Rollfigurens värden kan inte motivera brott mot rollbeskrivningen.

Det vilar också ett stort ansvar på alla gruppmedlemmar vid fördelningen av rollfigurer. Då det oftast finns en eller två "ledare" i gruppen gäller det att dessa inte tar de "fräckaste" rollfigurerna, utan de som passar deras personlighet bäst. Detsamma gäller naturligtvis de andra också. Här finns alltså ett problem för gruppen att lösa redan innan äventyret börjar. Med lite eftertanke bör det dock inte vara något problem.

Thomas Bull

### ULTIMA THULE

Inom en icke alltför avlägsen framtid kommer det att dras igång en PBM-kampanj i ett spel som *kallats* Ultima Thule. Det spelet utspelades i Sverige under 1500-talet. Jag har ännu inte bestämt var och när vår kampanj kommer att ta och äga rum. Det verkar dock just nu som om samma period blir bekvämast. Men vad jag än väljer så kommer det inte att bli speciellt historisk. Men i korthet så kommer alla att få ett område tilldelat sig och med denna som bas skall man ta makten i landet. Detta kan ske antingen med diplomati eller mera fysiska övertalningsmetoder.

Spelet kommer endast att få spelas av G&B-medlemmar. Så slipa nu era svärd och hjärnor och ta tjuren vid hornen.

Alla måste anmäla sig, även ni som som gjorde det på G&B-CON.

Anmälan måste vara mig tillhanda före 30/3. Märk era kuvert med: "ULTIMA THULE". Skicka sedan rubbet till;

Paul Padoan  
Studentvägen 28-08  
75234.Uppsala.

## Illoms hörna

Jaha, då var det dags för ännu en presentation av en G&B medlem. Till detta nummer har jag valt att utfråga vår nye ordförande i huvudstyrelsen. Då skall jag sätta igång.

Namn: Peter "Olays" Olausson

Adress vintertid: Studenttv.  
20:17, 752 34 Uppsala, tel 018-  
10 13 62

Adress sommartid: Stortorget 7,  
831 30 Östersund, tel 063-10 40  
08.

Peter "Olays" Olausson föddes i Östersund 1962. Även fast han växte upp i Östersund var det i Norrtälje som han först kom i kontakt med spelvärlden. Han gjorde där lumpen 1982 och spelade lite Panzerblitz som en entusiast hade med sig. Peter fick även höra talas om ett spel vid namn D&D vilket han skaffade samma sommar.

"Olays" DM-karriär inleddes med några kompisar vilka snabbt slutade spela!? Vad detta kunde bero på förtäljer dock inte historien. Peter kom senare i kontakt med ett gäng Östersundare som spelade AD&D. AD&D är för övrigt Peters favoritspel. På senare tid har han utökat sin repertoar vad gäller spel och han brukar nu oftast spela följande spel: Squad Leader, COI, Call of Cthulhu, Paranoia, RQ III, Warhammer, Fantasy Roleplaying samt Spacemaster.

Peter gick med i G&B för att Thomas Bull sade att han måste (Totte verkar vara en inbiten medlemsvärvare). När Peter inte spelar eller utför sitt arbete som ordförande kan man träffa honom på Uppsala universitet där han studerar vid Ekonomlinjen. Han är dock snart färdig civilekonom men Illom vet tyvärr inte Peters planer för framtiden.

Nu lite om Peters fritid. Han

brukar titt som tätt arbeta i familjens leksaksaffär i Östersund. Han läser väldigt mycket, oftast 2-3 böcker samtidigt. Han håller på med sportdykning till husbehov och är lycklig delägare i en Volvobuss -63, husinredd. Han tycker själv att han är en utpräglad föreningsmänniska. Favoritmusik är: "Gotisk Rock", Sisters of Mercy, Joy Division, The Cure, Lou Reed samt The Who! Han är även en obotlig Frank Sinatra fan. Peter älskar musik och har varit DJ på radion. Bland litteraturen gillar han främst SF, historia och nordisk mytologi. Jack Kerovacs bok "Pa drift" är Peters favoritbok vilken har betytt oerhört mycket för honom. Frågan om favorittfilm tycker Peter är svår men bestämmer sig för två stycken: Apocalypse Now och Stalker.

Som ny ordförande i G&B vill Peter verka för ett oberoende svenskt Rollspels/krigsspel förbund samt att få fler tjejer till hobbyn. För att uppnå det sista och få hobbyn accepterad tycker Peter att vi måste bli mer öppna mot omvärlden och visa upp att vi inte är ett gäng knäppskallar. I Uppsala pågår nu en debatt om rollspelskvalite vilket Peter anser vara otroligt viktigt och vem håller inte med honom?

Nu måste jag vila pennan till nästa nummer men innan jag slutar vill jag bara säga:  
-"HAJK på er allihopa!"

ILLOM



## 2:nd Fleet

Second fleet är en simulation av en eventuell framtida kraftmätning mellan NATO:s och Sovjetunionens flottstyrkor i nordatlanten inom en nära framtid.

För att komma lite närmare in på spelet kan vi ju ta och börja med turnen. Varje turn består av åtta timmar, och de tre turns som en dag omfattar indelas i AM, PM och Night. Det är dock inte säkert att det är mörkt på natten, det bestäms av årstiden, midnattssolen och svampmolnen över Nordkap, ni vet. Vissa vitala aspekter av spelet sker endast under AM turnen. Dessa är Reinforcement, Political Events, och Strategic Air Phase. De två första är det ganska självklart vad de betyder, medan den sistnämnda kan kräva en förklaring:

Det är nämligen så att man är tvungen att "upptäcka" sina mål innan man kan bekämpa dem. Då alla pjäser är synliga på spelplanen hela tiden sker detta genom sk. Detection Markers, vilka dels kan placeras genom flygspaning, eller den hårda vägen, genom att någon skjuter på en och att eventuella överlevande sedan märker varifrån missilerna kom.

Flygskvadroner som utför strategisk spaning kan ibland behöva jaktskydd för att slippa bli nedskjutna, dessutom kan man lägga minor eller samordna anfall med flyg (med andra ord, få + på sin anfallstärning).

Efter att man har utfört detta kommer man till det som till skillnad från ovanstående faser sker under varje turn, nämligen förflyttning på brädet. Man delar in sina styrkor i ubåtar, flyg och ytfartyg, vilka sedan gör alla förflyttningar för sig. Ett mycket opartiskt tärningslag bestämmer vem som flyttar först. När bägge spelare flyttat samtliga sin styrkor går man vidare, och turnbrickan

flyttas framåt.

Strid går till genom att den som angriper summerar med hur många faktorer missiler/torpeder/sjukbomber osv. han tänker angripa med och pekar ut vilka mål han ska angripa. Försvaren räknar ihop sina försvarspoäng i form av luftvärns kanoner, robotar osv., samt slår en tärning. Resultatet av detta kan avläsas på en tabell, och är ett tal mellan 1 och 10. Detta tal dras sedan ifrån anfallarens tärningslag. Om resultatet av anfallarens slag är tillräckligt stor kommer målet att skadas, ev. sänkas.

När det sedan gäller vem som vinner så är det lite olika beroende på vilket scenario som man spelar, men generellt så kan man säga att NATO spelaren får segerpoäng får att få iland fraktfartyg oskadade i Norge, och att sänka fiendliga fartyg, medan Sovjetspelaren får poäng för att invadera och behålla NATO baser med fallskärmssoldater eller marinsoldater, bestrida NATO:s kontroll av farvattnen, samt sänka fiendliga fartyg, i synnerhet Amerikanska hangarfartyg.

Slutligen skulle jag vilja säga att Second fleet är ett ganska nyanserat spel, jag har här endast tagit upp det viktigaste i spelet, och är kul att spela även om det tar ganska lång tid att spela, speciellt om man väljer något av de större scenarierna. Det är väl värt sina 250:-, speciellt om man är ett fan av Tom Clancys bok Röd Storm, som ju till stor del tilldrar sig i det här området.

Kristian Madsen

## NAMN & NYTT i spelvärlden

Vad har hänt sen sist i vår slumpbetonade hobby? Wettcon IV avhölls i Gränna och det blir förmodligen sista gången där. (se annan plats i tidningen). Merlin, spelaffären i Stockholm, har blivit tvungna att stänga efter ett inbrott i somras. Så gott som hela lagret blev stulet (ca 80 000 oförsäkrade kronor). En sådan mängd måste förr eller senare prånglas ut på spelmarknaden. Detta kan ske via bulvaner på spelauktioner, postorderförsäljning eller i annonser. Om ni ser något misstänkt, så meddela Björn Hellqvist. Äventyrsspel gav till julen ut Drakar och Demoner Ivanhoe, ett medeltidssupplement till "Sveriges populäraste rollspel", Malenas Lustspel -det omtalade "sexspelet" (låt mig gissa på en flopp) och Connoisseur +ett spel om vinmonopol (inte flaskbanken). Det sistnämnda kan välla viss strid, då det rör sig om A-spels version av ett engelskt spel med samma namn och tema... I Norge har Äventyrsspel trampat i klavret. I samband med publiceringen av den Norska upplagan av Drakar och Demoner, tyckte de att den Norske distributörens lager av TSR D&D-figurer kunde minskas. Följden blev att TSR produkter hamnade i Äventyrsspels DoD-boxar. Stämning lär vara på gång (TSR=They Sue Regularly..). Medan vi ändå håller på: A-spel har sagt upp distributionsavtalet med Jan Edman AB. Efter sex år tycker A-spel att de klara sig själva. En anledning kan vara att det genom en slarvigt formulerad paragraf i kontraktet blev så att Edman betalade -83 års pris på DoD och Mutant... för all framtid. A-spel ska nu ha en egen försäljningschef (Stefan Lamppinen?) och två heltidssäljare.

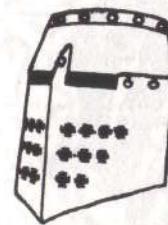
Konventsnytt: Gothcon XIII är redan långt framskridet (spec-

ieilt nu när tidningen är så försenad reds. anm.). Enda hotet mot en upprepning av förra årets succe vore om någon av de arrangerande klubbarna drog sig ur. Deltagar antalet kommer att begränsas, så enbart deltagare på XII:an kan räkna med inbjudan (m.a.o ca 500).

Till mångas bedrövelse la Mikael Palo ned Legend. Elva nummer hann komma ut av en ojämn men intressant publikation. Redaktörens heltidsjobb och engagemang i tre spelföreningar lär vara orsaken. R.I.P.

Mer läsvärt: David Eddings "Belgariad" kommer ut på Whalström & Widstrands förlag. A-spels fantasyböcker lär komma ut i fortsättningen också. Redaktören har kvar sitt jobb på frilansbasis. Om någon undrar om Sinkadus upplaga så lär den ligga på drygt 8000 ex. Dragon ett helt år för bara 230:-? Nu är det möjligt med Titans prenumerationsservice. Tack vare den billigare (men lika bra) englandsupplagan har priset halverats. Prata med Mygel. Jaha, det var väl allt som er favorit-svaller-månglare hade att komma med den här gången. Just det! Han har lyckats vinna Titan Games figurmålningstävling. Ego-boost. Vi hörsl!

Joseph Goblins



# Balladen om jakten på den försvunna kronan

Brihannons krona, seklers skatt  
dold av snö och berg  
Himlapelars mörka natt  
kronan i dess märke

Hjältar sju från världens hörn  
med magi och svärd  
sökte Kenics arv och lön  
bort från hemmets härd

Kelln, Lotho, Soronal  
Lorenza och Bellina  
Boru, Corrino i bergets sal  
mot svartjättar de strida

Tjugo jättar fällda var  
graven färgad röd  
hjältar sorgeslöja har  
Lotho ligger död

Sorg i hjärta, sorg i hand  
kronan stulen är  
krödas gör de norr i land  
söker skatten där

Genom städer, träsk och faror  
jagar hjältarna i hast  
dräper ormar, rider maror  
kronan skall de nu få fast

Flottar två de mötas där  
uti träsket sankt  
kronans tjuvar ju det är  
kamparna drar blankt

Blixtar viner, pilar flyr  
blod och krafter tar  
när sen morgon sakta gryr  
hjältarna står kvar

Fienderna dräpta är  
eller flugit bort  
kronan återfunnen här  
hem skall inom kort

Snö och storm de trotsar nu  
berg av högsta sort  
mattan slits av Rock itu  
Bellina föres bort

Letar efter vännen dyr  
Soronal's magi  
uti stormen tänder tyr  
åter träffas di

Under färden genom skog  
drömmer alla sex  
om svarta änglar, dräp och mord  
när kronan övertäcks

Till staden de begiver sig  
modiga de är  
ängelns drömmar skrämmer ej  
lämnar kronan där

Död, elände, nidingsdåd!  
prinsen mördad är  
söker alla goda råd  
ängeln är prins här

Morchanin på sitt maner  
binder ängeln fast  
hjältarna nu detta ser  
träder fram med hast

Striden het och rik på slag  
yxhugg, pil och bön  
prövas hjältars mod idag  
segern deras lön

Lorenza genom Tempest

I THC nr 3-4 angavs i artikeln om det Sovjetiska pansarskyttekompaniet att vissa uppgifter var osäkra. Nu har vi fått tag på mer exakta fakta och följande ändringar bör göras:

1. Hela kompaniet har BMP -2.
2. Den tunga tropen består av två kulsprutegrupper i varsin BMP -2. En grupp består av: förare, fordonsskytt, gruppchef samt tre kspgängare, om en 12.7 mm ksp-skytt och ledare vardera.
3. För understödjande eld kan en BMP-2 med AGS-17 avdelas från bataljonens AGSpluton. I vagnen finns: förare, skytt, gruppchef samt två omgångar med AGS-17, skytt och laddare. AGS-17 är en lavettmonterad automatisk kulspruta, som används mest mot pansarvärnsvapen och "mjuka" mål.

## DE SKANDINAVISKA ASAGUDARNA I AD&D

### DEL 3

## ULL

Ull (eller Uller) är en mycket gammal gud, under vikingatiden var dyrkan av Ull förmodligen "ute". Han verkar finnas med bland Asarna av ren tradition. Men Ull passar så bra i en AD&D kampanj med vikingatema så att vi skall låta honom ta sin rättmätiga plats i denna artikel.

Den stora nackdelen med Ull är att vi vet nästan inget om honom. Det innebär att denna artikel mest är mer eller mindre (mest mindre) kvalificerade gissningar från min sida.

Ull är jaktens, vinterns och även (den norra) vildmarkens gud. Religionens symboler är korslagda skidor och/eller ett vitt älghorn. Ull är liksom Tor (en gud som han förövrigt har stora likheter med) ingen adelsgud. Fria och självständiga män som lever i och av vildmarken dyrkar Ull. Professionella bågskyttar brukar också hedra Ull då han är den ende av gudarna som har bäge som sitt huvudvapen, han kallas då "Ull bäge".

Typiska Ulldyrkare är: samer eller folk med liknande livsstil, jägare och folk som bor i fjälltrakterna. I AD&D torde de "rangers" som inte dyrkar Tor vara Ulldyrkare.

Ulls prästerskap. En Ullprästmåste vara NG eller CG. Han måste dessutom vara välförtrogen med vildmarken och hur man överlever i den. En Ullprästmåste kunna jaga och åka skidor. Han eller hon (prästerskapet är öppet för kvinnor) får en extra kunskap på första nivån nämligen "överleva vinter". Ullpräster föredrar pälsar som klädnad, de får dock aldrig köpa en päls. En Ullprästmåste själv ha nedlagt djuret och själv berett skinnen till sin päls. Det är status inom Ulls prästerskap att ha en päls från ett så stort och farligt djur som möjligt. En Ullprästmåste jagar dock aldrig för nöjes skull och jagar inte ut-

rotningshotade (normala) djur. Detta är en av de religioner som är öppen för ickemänniskor, många alver och halvvalver är "cleric/rangers" i Ulls kyrka.

En Ullprästs huvudvapen är långbåge, han måste ha en sådan på första nivån. En Ullprästmåste ha en sådan på fjärde nivån, +2 på sjunde och när han uppnår tionde nivån gör hans pilar dubbla skador. Formler: "animal friendship" är en andra nivåns prästformel för Ullpräster.

Ceremonier till Ulls ära utförs alltid utomhus och på snö om det går. Altaret är ett stenrös med ett par älghorn på.

Peter Dlausson





# GRÄNA

## En nydanande kampanj

Lider även din kampanj av tristess och rutin? Går äventyren i samma banor som flotusentals gånger tidigare, börjar dina spelare finna det tråkigt att rollspela sina blott alltför lika äventyrare kampanj efter kampanj? Då har jag botemedlet. Gnistan som krävs för att blåsa liv även i den mest döende kampanj:

1\* Personifiera spelarnas karaktärer. Detta sker lättast genom att du som spelledare skriver ner deras karaktärer själv, med tillräckligt mycket bakgrundsmaterial så att du ger dem en bred grund att rollspela på. Tänk också på vad de själva tycker är kul att spela, och deras egna personligheter när du utformar deras rollpersoner.

2\* En annorlunda miljö. Utforma en speciell miljö att äventyra i, med mycket starkt personifierade NPC's och gärna en miljö som spelarna känner igen sig i. En idealisk metod är att ta t.ex. den stad där ni bor, förvrida en (liten) aning, och sedan införa personer som alla känner som NPC's, gärna folk med lätt excentriska vanor. Tänk också på att realism ofta bidrar kraftigt till en lyckad kampanj, den får dock inte vara för utpräglad om man vill undvika "sifferspel".

3\* Rollspelet. Jag antar att de flesta som ens bemödat sig att läsa detta inte anser hack & slash-kampanjen vara det ultimata nöjet, utan rollspelar till viss grad. Detta måste dock hela tiden poängteras, och försök i din bedömning att hela tiden belöna rollspel.

I AD&D kan du till exempel ge förhållandevis små XP-belopp för skatter och monster, och sedan låta graden av rollspel bestämma multipeln för dessa "grund-XP". Om du gjort som tidigare beskrivits angående karaktärerna kan det vara till

god hjälp på traven för spelare som tidigare inte varit speciellt aktiva eller rollspelat svagt. Döm dessutom hela tiden en spelares rollspel efter hans erfarenhet i att spela, man kan inte begära att en nybörjare ska rollspela lika bra som en som spelat rollspel i tre år.

4\* Humor. Humor glöms alltför ofta bort i exempelvis AD&D's XP-jakt eller i strävandet för ökad realism. Den är dock en ganska framträdande del av en lyckad kampanj, man får inte ta allting för allvarligt, medan det ju naturligtvis inte får slå över åt andra hållet heller. Silly Dungeon kan vara kul några gånger, men det är nog inte riktigt rätt sätt att lägga grunden till en bestående rollspels kampanj. Mätta i allt, som någon historisk typ säkert sagt.

Man kan till exempel lägga in någon humoristisk NPC:are i en nyckelroll i ett äventyr, eller ge några av karaktärerna någon dräplig last eller nyck, typ svag för dvärgiska kvinnor på grund av deras sexiga skägg (förlåt alla kvinnliga spelare, ska välja något bättre exempel nästa gång). Ett "Silly Dungeon" äventyr ibland skadar inte, men tycker dina spelare inte om det ska du naturligtvis inte upprepa det hela.

6\* Äventyren. Äventyren får var och en utforma som de själva vill, det beror ju helt på vad ens spelare tycker är roligt att spela. Själva har jag dock kommit fram till att det nog inte får vara för mycket rollspel, då det ofta drar ner tempot, och får de flesta spelare att uppfatta det som om det inte händer något ibland, utan de vill ha "action" med jämna mellanrum. AD&D:are tror jag detta passar mycket bra för, då det ger "grund-XP" att sedan multiplicera med

rollspelsinsatsen. Men det får du ju som sagt avgöra själv hur du vill ha det.

Som avslutning tänkte jag berätta lite grand om min egen AD&D kampanj - Gräna kampanjen - :

Gräna är AD&D namnet för Gränna, och ligger vid den stora floden The Unicorn Run (känns igen av er som spelar i Forgotten Realms), och är en liten bonde och handelsmänna bosättning långt ifrån all ära och redighet.

Den domineras av två stora släkter, Dutchlants (Familjen Schweitz), Thargnin, byprästen med familj (alla av ätten Lundquist), samt några andra mindre kända släkter, och en liten magiker akademi med Birknar den vise i spetsen (Känd kemilärare för de som gått på Grännaskolan). I de årskullar som nu är omkring 18-21 år finns det ett tiotal som beslutat sig för att bli äventyrare, bland dessa kan nämnas Lif och Radburt Dutchlant, Jontars och Jarkob, söner av Thargnin, och sist men inte minst Magnon, Birknars son. De har alla olika anledningar till att vilja bege sig ut på äventyr, men för att citera Lif's och Jarkob's karaktärsbeskrivningar finns det nog två som har en av de bättre att inte vilja visa sig i Gräna...

...under denna tid ökade hans (Jarkob's) intresse för det okulta, och en dag så "lånade" han och Lif Birknars formelsamling och skulle frammana någon "Demmogargan" i prästgårdens underjordiska katakomber när Thargnin, tillsammans med Birknar kom på dem...

Detta är ett exempel på hur man kan föra in humorn i rollspel och karaktärsbeskrivningar på ett ganska enkelt sätt. Ännu ett utdrag ur en karaktärsbeskrivning följer för

att visa hur man för fram karaktärens sinnesdrag i beskrivningen:

...Där är den lokale fogdens 3:e son och har därför mycket lite i arv att vänta på...detta har inspirerat honom att göra karriär som äventyrare och på så sätt finna spänning i livet...något som han värderar mer än att sitta och vänta på sin fars pengar utan att så mycket som röra ett finger för att få dem...misstänksam mot magiker, men inte lika mycket mot präster som mot besvärfjare...

Det var en snabb presentation av en kampanj och ett kampanj system som åtminstone har givit vår lilla spelgrupp här i Gränna mycket nöje under den tid som den hittills existerat.

Kristian Madsen



# BABY HERRING

JEN DAMM LÄNGT BORT I FJÄRRAN  
BODE EN GÅNG EN SILLFAMILJ.  
HERR OCH FRU HERRING GICK I VÄNTANS  
TIDER OCH HADE PRECIS HITTAT SIN  
DRÖMHÅLA ...

