

# THE HERRING CAN

Medlemstidning för Gameboards & Broadwords

Nr 3 1989

## ANSLAGSTAVLAN

Du som ej fått denna tidning har nog inte betalt din medlemsavgift.

Gör det.  
För din egen skull.

Glöm inte Wettcon i Jönköping 22-24 september!

Som G&B-medlem (betalande...) har du nu rabatt hos Titan. Rabatten är 15% på postorder över 300 gp, 10% under. Ingen postförskottsavgift över 450 gp. I butiken får du 10% (ej på konvent)

Du måste ange ditt medlemsnummer eller visa medlemskortet vid köp!



# TITAN GAMES

We play by the rules

GIBRALTARGATAN 22  
Box 19040  
400 12 GÖTEBORG  
031 - 81 12 15

ÖPPETTIDER:  
Måndag - Fredag 11.00 - 18.00  
Lunchstängt 13.30 - 14.30  
Lördag 11.00 - 14.00

Lovecraft  
blir äldre

Kom på Wettcon  
för annars...



En Karl på  
LinCon

AD&D-KORS  
D

Trollpackat  
nummer!!!

Utrensning  
i styrelsen?

med mera...

# Redaktörerna

Hej igen!

Så var vi då klara med vårt andra nummer av burken. Vi har nu stigit till andra nivåns Editors och pga detta fått följande egenskaper:

Create Logo  
Create Pagenumber  
Locate Picture

Vi är mycket lyckliga över detta och hoppas att vi skall kunna framställa en ännu mera läsvärd tidning. Vi har nu en regelbunden utgivning varannan månad vilket innebär att det är deadline som gäller och inte fyra månader senare. Vi gör tidningen deadline-kvällen, så du bör skicka in din/dina artiklar minst tre dagar innan.

Vi har nu etablerat en fungerande diskettkonverteringsverksamhet. Vårt Amigaprogram för att läsa IBM-disketter visade sig kunna Atarispråk, så nu slipper vi lämna iväg Ataridiskar till tredje man.

Vi är pösigt stolta över vårt gigantiska korsord med (nästan) enbart AD&D-termer. Fundera gärna över hur svårt det är att göra ett 20x15 rutors korsord på ett främmande språk med bara några hundra spelstermer att välja bland! Först öppnade

rätta lösning belönas och omnämns i tidningen!

Så! Sänd in dina manuskript (Mac, IBM, Amiga eller Atari) eller (tjat: maskinskrivna) manuspapper till **deadline fredag 20:e oktober.**



Golchal

Artikeln om Western i förra numret, som vi hade fått för oss var skriven av Peter Olausson, var i verkligheten av Michael Eklund i Borås!!

Felet var till viss del vårt. Stor del faktiskt.

URSÄKTA! Om det kan vara nån tröst så ska du veta att vi satte artikeln först för att vi tyckte den var bäst.

Skriv mer, Michael!

"The Herring Can" är Gameboards & Broadwords medlemstidning och utkommer troligtvis ca. ungefär sex till åtta gånger per år eller nåt sånt kanske.



Ansvariga utgivare och redaktörer är Leif Lundberg och Lars Petrus.

Omslagsillustration av Jan Jäger. Övriga illustrationer av Macintosh.

Material till tidningen ska skickas till:

"The Herring Can"  
c/o Lars Petrus  
Gustafsvägen 4  
171 49 Solna

Stämningansökningar kan ringas in till Leif (08 - 666 02 99) eller Lars (08 - 276 476).

## INNEHÅLL:

- 2) Redaktörerna - *Lars och Leif.*  
Budskap från andra sidan.
- 4) Minutos Mörker - *Peter Olausson*  
Läs och hör av er.
- 5) Inte ett ruttet Lincon, men... - *Karl Sjögren*  
Inflation på Konvent!?!
- 9) Rollspel på resan - *Thomas Bull*  
En rollspelare har aldrig semester!
- 10) Huga Huga... - *Karl Sjögren*  
Ner med allt.
- 11) Ranking - *Lars Petrus*  
Kvantitet och kvalitet.
- 12) Spelare i alla väder - *Fredrik Eriksson*  
Utdrag ur Länsstidningen, Östersund, 15 juni.
- 14) AD&D-Korsord - *Leif och Lars.*  
Svårt men rättvist.
- 16) Föreningsanda, visa dig - *Ö-vikingarna*  
Skärpning!!
- 17) Skandinaviska Troll, nya förslag - *Peter Olausson*  
Äntligen riktiga troll.
- 18) Sekreterarens ruta - *Vilhelm Sjögren*  
Allt om mat.
- 19) H.P Lovecraft - *Johan Mörén*  
Del 2 av 5. Livet går vidare.
- 23) Vuxenkonvent för barn i alla åldrar - *Thomas Bull*  
I have a dream!

## NÄSTA NUMMER:

RAPPORT FRÅN WETTCON

G&B-ARE PÅ NAOCON

LOVECRAFT GÅR IGEN

samt allt som du kommer att skriva



# MINUTOS MÖRKER

Hej hej, hallå alla monsterdiggare. Nu är jag tillbaka vid rodret igen. För att informera er lite allmänt så har jag flyttat tillbaka till Östersund där jag ägnar mig åt att sälja leksaker och dylikt. Här uppe i Jamtland har det spelats friskt i sommar och vi har dessutom haft en squadleader helg, som det faktiskt kom lite folk till. Dessutom har jag startat igång mitt livs första helt egna AD&D kampanj, fått spö i mitt eget KM scenario (som vanligt) och plockat hallon.

Om vi då lyfter blicken och tittar ut över landet hur ser det ut då? Jodå, sådär, det rapporteras aktiviteter från de flesta håll. Carl Montén med anhang kämpar på med Wettcon men behöver fler som hjälper till. **SÅ ANMÄL DIG NU TILL CARL MONTEN TEL 036/71717.** För övrigt hoppas jag att så många som möjligt dyker upp på Wettcon och gör en insats för föreningen, vi måste prestera ett bättre konvent i år annars blir det kris. Vad kan du som medlem göra på Wettcon då? Du kan göra mycket, sitta i kiosken eller informationen, plocka skräp, hålla ordning på de arrangemang du hjälper till med, se till att uniformsbögarna håller sig borta från konventet och sist men inte minst VAR TREVLIG deltagarna på konventet har betalad för att delta på konventet och har all rätt att förvänta sig ett seriöst bemötande av arrangörer och medhjälpare.

På styrelsefronten då? En styrelsehelg avhölls i våras i Stockholm med deltagare från Nord, Syd och huvudstyrelsen. Styrelsehelgen var mycket givande för de som var med och vi skall försöka göra om den i framtiden. Annars har det väl inte hänt så mycket i huvudstyrelsen då jag har pga personliga skäl inte engagerat mig i styrelsearbetet i sommar. Men i våras hände det väl en del. Jag har uppmanat Jan Franson att avgå ur huvudstyrelsen på grund av totalt ointresse för styrelsearbetet och då jag inte har hört av honom på hela sommaren ser jag det som att han har

avgått. På det hela taget är det här med ointresset hos aktiva ett problem i G&B, om man blir vald till något eller tar på sig en sak frivilligt så ska man ju för fan också göra detta, en ideell förening lever på att folk frivilligt och utan att få betalt gör saker för föreningens (medlemmarnas) bästa. De som inte ställer upp på detta kan hoppa av och bli politiker i stället. Nu när jag fått upp ångan ordentligt så är det en sak till som jag vill ta upp. I THC NR 1/89 skrev jag och Görmann en ledare om att folk måste aktivera sig och ha åsikter och framför allt framföra dem till de ansvariga i föreningen. Ni kan inte gissa hur många som har hört av sig efter denna ledare, jo helt rätt inte en enda människa. Hur tror du som medlem att vi i styrelserna skall bli medvetna om problem i föreningen, få höra nya idéer och förslag om ingen hör av sig? Vi är ju för fan inte synska. Det har tilllochmed gått så långt att folk inte har kontaktat styrelsen själva utan låtit hälsa genom kompisar att "det är lite problem med det och det". Är det någonting som du tycker är viktigt så framför det till Mats Bergström i Syd eller till Håkan Elderstig i Nord eller till mig i huvudstyrelsen eller till någon annan ansvarig, men sitt inte hemma och tro att någon annan skall framföra detta åt dig. Vi som sitter i styrelserna överlever nog om vi får höra saker flera gånger i stället för att inte höra dem alls. Det om det.

Nästa möte i huvudstyrelsen skall hållas i Gränna i början av September, åskådare är välkomna. Jag och de flesta andra styrelsemedlemmarna kommer att finnas på Wettcon prata med oss om det är något, vi finns till, för att serva dig som medlem.

Ha det så bra, spela mycket.

PETER OLAUSSON

Ny adress: Stortorget 1. 831 30 Östersund.  
Tel 063/10 40 08 eller 063/11 00 13 arbetet.

# INTE ETT RUTTET LINCON, MEN...

-Av Karl Sjögren, Ö-vik-

Under pingsthelgen avverkades LinCon -89, det sjätte i ordningen, i Linköpings Tekniska Högskolas lokaler. Det var minst sagt en hel del människor som letat sig dit. Exakt hur många vet jag inte, men Ville hade anmälningsnummer åttahundranåtgonting.

## LÅNG DAGS FÄRD MOT KONVENT

Efter en lång bilresa i sällskap med Ulrik, Henrik och Whitesnake, med anslutning av Ville, och övernattnig, i Uppsala, anländer jag till konventet. Incheckningen går utan större problem, varpå vi sätter efter en plats att så småningom bedriva sovande på. Som de konventsarrangörer vi varit och lydiga konventsbesökare vi är, söker vi upp en arrangör för att inte på något vis ruinera eventuella planer för denna aktivitet. Detta visar sig senare alldeles onödigt, eftersom, för det första, sovande kommer att pågå lite överallt i konventslokalerna och, för det andra, om man vill få in alla besökare som vill sova, i de lokaler som är avdelade för detta, skulle man behöva om inte lite planering och organisation på denna front, så åtminstone en kvalificerad sillpackare. Nå, vi stöter snart på Cassel och lyckas klämma ur honom att de vill att vi skall sova i den fjärran T-korridoren, inget schemalagt spelande där, alltså.

## KOBOLDER OCH -MAGNETER

Väl där finner vi några redan fulla klassrum samt en hel del paranoia, vilken yttrar sig i att vissa lag har ställt upp borden på högkant med stolsbenen riktade utåt (jfr igelkott), vilket känns föga gästvänligt. Bland dessa ljus-, och för mycket annat, skygga personer återfinns vi dem vi delade rum med i fjol, då de uppfört sig och borden på liknande sätt (lyckligtvis har vi ju inte hunnit spela något

ännu, så de har inget vettigt att tjuvlyssna på). Våra välment G&B-pikar hade alltså inte förmått tränga igenom denna bastanta mur av dumhet och trä... En viss orutin vad gäller konventsbesök uppenbarar sig snart: ett lag, d.v.s. ungefär sju personer, har slagit sig ned i ett normalstort klassrum och på en papperslapp plitad ned sitt lagnamn och under detta skrivit: "FULLT". Denna lapp sitter på dörren när vi kommer, men vi låter inte lura oss, utan avancerar in i rummet, varvid en anhopning "Parallell-Twilight 2000"-spelande ynglingar tystnar tvärt (vilket inte lär vara något som händer varje dag) och studerar oss



fyra noggrant medan vi placerar ut våra saker för att ockupera platser åt de G&B-are som kommer att anlända senare. (Tidigare nämnda ungdomar har avdelat en del av salen för sitt sovande genom att ställa upp borden, dock på lågkant och med bordsbenen inåt.) Det dröjer en stund innan de bryter tystnaden, mycket tror jag beroende på våra Oerncon- och G&B/Titan Games-tröjor, men också på mina medresenärers relativt höga ålder och den säkerhet och rutin med vilken vi placerar ut våra saker. En av dem klämmer i alla fall så småningom fram ett "Det är fullt här" varvid vi, bistert leende, lugnt och sansat förklarar för dessa okunniga individer, varav en del är klädda i kamouflagebyxor, basker och kängor, hur det ser ut utanför deras egen lilla värld, som för tillfället är full av stridsvagnar, handgranater samt fyra individer som försöker omstörta deras tillvaro. En liten ljusglimt visar sig dock: ett exemplar av dessa trångsynta varelser känner igen bröstmärket på Villes grå G&B/Titan Games-tröja! Samme besökare förutsätter att alla G&B-are är Jönköpingsbor (hemska tanke), en myt vi skyndar oss att avliva.

## ÖVERRASKNINGAR AV ALLA SLAG

Senare på kvällen tar vi oss ett par partier Drakborgen, ett spel som är roligt för stunden, men som jag klarar mig bra utan. Spelandet sker under stränga förmaningar att inte gå till final, eftersom vi då kommer att missa årsmötet för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund. En glad överraskning är kioskspriserna. De har sänkts, så en macka kostar "endast" 3:50 och påläggen är bättre än förr om åren. Vidare ger man 1:- i återbetald pant per återlämnad burk/flaska för att undvika överfyllda sopsäckar. Jag tror ändå att en utplacering av fler sopsäckar vore bättre för konventets ekonomi och för den allmänna trevnaden. Antalet utplacerade sopsäckar är nämligen gravt underdimensionerat, så redan på fredag kväll(!) ligger det skräp lite här och var. Detta bör man dock inte skylla på endast dålig planering, utan kanske mest på besökarna. På väg till filmvisningen stöter jag ihop med en blöt och nyligen anländ Nicke. Om man kan säga att han är en stor förlorare i och med sin rotblöta, så är vi som ser film de födda förlorarna: överfylld sal, ljudliga besökare samt projektorskötare som inte verkar ha sin bästa dag (situationen förbättras heller inte av att valda delar av publiken högljutt låter ut sitt missnöje). Om det är som jag fruktar (grundat på aktivitetens utfall), att filmen inte har provkörts, blir filmvisningen ett skolboksexempel på hur det går utan provspel/-körning: åt fanders, alltså. Ytterligare kommentarer överflödiga. Som vanligt på LinCon är informationsdelen rikt utrustad i och med receptionen samt den stora anslagstavlan och kan ge svar på de flesta frågor.

NEEJ..!

Med en, som alltid på konvent, välgörande dusch inleder jag lördagen, lite irriterad över avståndet till densamma (alla konvent kan ju inte vara som Oerncon. (Bra med lite självgodhet

ibland)). Kommer till invigningen med förhoppning om en roligare och mindre överspänd sådan än i fjol. Besvikelsen infinner sig genast: i princip samma intetsägande bildspel som förra året.

## VIVE LA FRANCE!

Nåja, jag och Ulrik låter oss inte nedslås av detta utan hugger tag i Cross of Iron för att strax låta "Hube's Pocket" dyka upp på bordet i Colosseum. Vi hinner precis plocka ut enheterna och börja sätta upp innan Henrik dyker upp, som från ingenstans, hörandes yttra något om att det fattas två spelare i Diplomacy. -Öööh... Efter en stunds tvekan att lägga ned partiet, nu när vi hunnit så långt släpper vi lösa alla hämningar för att få vara med i Dippe. Jag drar Frankrike. Hmmpf! Tredje gången av fyra jag spelar Frankrike. I och för sig har jag ju på något underligt vänster lyckats vinna eller legat mycket bra till när partierna brutits, men det börjar bli tråkigt med trehundra sorters ost och lika mycket ångest, men, det är bara att hoppas på Frankrikes styrka, att turen håller i sig och att motspelarna är lättlurade. Ett, mycket riktigt, ångestfyllt parti och en grötig lasagne avverkas innan de övriga kan känna sig grundlurade och Frankrike än en gång har världsherraväldet. Utmattad, men mycket nöjd och glad, vandrar jag på lätta fötter i väg för att meddela ännu en G&B-triumf. I en butik träffar jag Ulrik och Ville. Ulrik, som inte är segerrusig, jagar effektivt min glädje på flykten med kalla fakta: Den enda aktivitet vi inte föränmälde till är CoC omgång 3, d.v.s. på söndag förmiddag, samtidigt som Dippefinalen går av stapeln. Det är därför vi inte har föränmält oss till Diplomacy. LURAD! En malörtens tröst är dock att jag kan stoltsera med att vara oansegrad i detta förmämliga spel ännu en tid (till KM:et, antagligen). Lördagskvällen fördriver vi med blixtschack och Rail, två stimulerande spel, det senare drivande vår G&B-humor till sin spets. Tio meter bort försöker Lasse och Nicke att spela ett Col-scenario från Oerncon II. Vårt Railspelände

får därmed täta avbrott när heta debatter uppstår om tolkningarna av Special Scenario Rules som, varande första upplagan, ännu icke officiella, och rentav, faktiskt!, lite ofullständiga.

## VILA I FRID

När vi kommer ned till duschen följande morgon möter oss en oväntad syn: en människa, iklädd endast handduk ligger utslagen på golvet. En hopper flinande ansikten möter oss. Är det manne Cthulhus anhängare som tagit hand om en förrädare. Vapnet, en tom ölback, ligger bredvid offret. Efter en liten stund uppdragar sig sanningen: den numera medvetlöse studenten har dristat sig att leta efter anden i flaskan och funnit den, ganska ilsken, i den sista av de tjugofem. De omkringstående är bara vanliga konventsbesökare som får sig ett gott skratt.

## CALL OF CTHULHU

eller

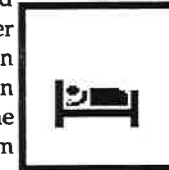
## ATT BALLA UR I FEL ÖGONBLICK

På söndag morgon ansluter Robban, så att vårt CoC-lag blir komplett. Vi tror oss ha bildat oss en ungefärlig uppfattning om hur rollfigurerna är, så det får bli en rejäl (näja) sistaminutenfrukost i stället för några noggranna sistaminutenstudier. En keeper av det yngre slaget, iklädd skotsk mössa med namnskyltar på, får mig att sucka. Ännu en av dessa (alltför) vanliga konventsfarare, och denna till på köpet -funktionär, som tror att det är någon slags maskerad a la semiabsurd/löjlig klädsel. Nåja, smaken är ju olika, vilket jag tvingas acceptera. Vi får en sal i just T-korridoren(!), där det ligger människor och sover medan vi spelar och Oden snarkar så det står härliga till. En odör, som skulle ge bättre stämning till ett scenario typ "Mumien vaknar", utspelat i en egyptisk gravkammare, än ett vid den småländska hälsobrunn där dagens scenario utspelar

sig, slår emot oss vid inträdet. Nicke gör en rivstart i rollspelandet och vi andra är inte sena att hänga på, keepern undantagen. Dennes rollspelsregister är lika varierat som slipsutbudet på sovjetiska hockeylandslagstränare. Vårt spel börjar så sakteliga dra sig åt det roliga, nyskapande, oväntade hållet, vilket vi, av bitter erfarenhet, är väl medvetna om kan innebära en avsevärd sänkning av poängsumman. Det når sin kulmen då Nicke och Lasse, som spelar två tvillingsystrar, vilka tydligen spelat varandra tidigare på 1700-talet, byter rollfigurer. Överkeepern, som mest verkar vara ute efter att titta på de etablerade lagen och inte ägna någon längre tid åt innovationsrika amatörer, visar sig några minuter, då han betraktar oss med en bister min, vilket får oss att tappa fattningen och låter vårt rollspel ta sig de mest underliga former. Vår keeper skrattar besvärat, och så vet vi att det sket sig ännu en gång. Även om keepern anser oss värda att placeras, betvivlar jag starkt att han är den typen som kommer att slåss för det, mot överkeeperns järnvilja. Medan vi spelar tittar bl.a. Pärre och Thomas in, vilket jag tycker visar den anda vi har i G&B, att intressera sig för vad övriga medlemmar håller på med.

## ODEN OCH SVINNET SÄREGEN

Under vår långa CoC-session känner vi att magarna börjar kurra och Robban tar sig i väg till kiosken. Med en uppgiven min återkommer han: -Kaffet är slut och priserna är höjda! Kioskpersonalens förklaring till den plötsliga prishöjningen är "för stort svinn". Vi ruskar våra huvuden i bestörtning: -Har någon gemen rackare stulit kassan? Oden, som nyss har vaknat, ger oss lösningen på gåtan: Funktionärer har fått gratis fika! Min enda kommentar till att man, när man använder sig av så många funktionärer, och därav en del man inte verkar känna direkt eller på annat sätt vet var de står, lovar något dylikt, och till på köpet låter det gå ut över besökarna är: HUVALIGEN! I protest (näja, kanske mer





för lite variation i kosten) letar sig G&B Uppsala, G&B Mix samt en Death Herring till en restaurang, där det, som brukligt är när G&B-Nordare samlas, diskuteras diverse Wettcon, Oerncon och AD&D. Tillbaka i konventslokalerna DM:ar Peter ett Dungeonäventyr, varvid ångesten sprider sig när vi skall välja magiska föremål för ett visst antal XP. Några skumma typer kommer gående mot oss i korridoren. I lysrörens sken upptäcker vi dock att det bara är "Killerpatrullen" med Palle och Jakob i spetsen, som letar plastflaske- och med annat beväpnade kobolder för att, med stöd av någon sorts jaktlicens utfärdad av arrangörerna, få skriva upp de vildsinta piltarnas namn. När vi sedan återvänder till spelets värld hinner våra rollfigurer bara nästan få stryk av några Mind Flayers, innan natten blir sen och Thomas och Peter kräver att vi skall sluta, så de inte skall somna i från AD&D-finalen dagen därpå.

#### SLUTSPURT

På måndagen spelar G&B Uppsala som sagt final i AD&D, vilken vi, eftersom halva vårt lag lämnat konventet så vi inte kan spela Lilla AD&D, betraktar tyst... I vanlig ordning bjuder G&B Uppsala på bra rollspel, en hel del döds- och annan ångest, samt upphetsning och med detta följande kastade tärningar. Årsmötet för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund genomförs på utsatt tid (nästan), mycket tack vare Peters rappa och effektiva sätt att sköta klubbarna. Jag ska inte gå närmare in på vad som händer på mötet, det överlåter jag åt någon annan att göra någon annan gång.

Prisutdelningen blir en glädjens tid för



G&B, då vi finns med på prispallen lite här och var:

AD&D, individuell	1. Paul Padoan
	2. Peter Olausson
	3. Thomas Bull
AD&D, lag	2. G&B Uppsala
AD&D, lilla	1. Death Herrings
Call of Cthulhu	2. Rickard Andersson Johan Jonsson m.fl.
Mah Jong	1. Olof Ejermo
Rolemaster/MERP	1. Bl.a. Johan Jonsson
Schack	1. Carl Montén
Figurmålningstävlingen	
Fantasy<54 mm	2. Björn Hellqvist
Fantasy>54 mm	1. Björn Hellqvist
Historiskt<54 mm	1. Björn Hellqvist

Imponerande, inte sant?

Till denna digra lista bör också läggas G&B:s laseger i applåderande av sina pristagare under prisutdelningen.

#### UPPBROTT

Efter ett LinCon, som känts smutsigt/skräpigt (för första gången), avslaget (vi fick inte plats i AD&D), för vilket jag, till stor del har mig själv att skylla (min egen oföretagsamhet), dyrt (för en stackars studerande) och med dåligt frukostutbud (för icke första gången), fullt av konventskobolder och andra störande element (alla konventsarrangörers mardröm, som varken nyp i armen eller kalldopp verkar kunna bota), icke fullt av, men väl påverkat av några verkliga rötägg (som, enligt hörsägen, förtärde alkohol(!)) i konventslokalerna), och icke fullt lyckat på många sätt, men ändå inte något jag ångrar att jag besökt, tar jag och mina kumpaner så plats i Ivers' vinröda vidunder, och när vi lämnat av Pärre i Stockholm och Ville i Uppsala samt efter ett stärkande témål hos Lotta och Thomas, vilka vi har att tacka för ett antal dylika, börjar den långa nattliga färden hem till Norrland...

## ROLLSPEL PÅ RESAN

Resor är lärorika och berikande. Det vet alla. På vilket sätt, frågar du dig kanske. Här är rollspelarens syn på saken.

Först och främst ger resor en ypperlig chans att träna dig i det teatraliska rollspelet. Naturligtvis finns det "färdigstöpta" karaktärsdrag att använda sig av, tex:

1) Dum turist som ej förstår något som helst språk utan bara ler urskuldrande. Mycket användbart vid möten med NPC:ande konduktörer, tulltjänstemän, museivakter m.fl.

2) Den vilsekomne, välartade ynglingen som ingen bryr sig om (snyft!) och som bara måste ha hjälp med "X". Speciellt verksamt mot äldre delar av befolkningen i vilket land det än månde vara. Myndighetspersoner är oftast helt oberörda inför detta, så undvik dessa om du fått en rollbeskrivning av typ 2.

3) Den skrånige, konstant berusade utlänningen. Mycket lättspelad, leder dock ofta till konfliktsituationer som gör reträtt till typ 1) nödvändig.

Hursomhelst är det intressantast att gå utanför dessa "vanliga" roller. Valutahajen, militärfreaken, filosofiamatören är alla garanterade att ge en mängd erfarenheter av (minst sagt!) skilda slag.

Följande episod, baserad på en verklig händelse (hört det förut?) ger en bild av hur rollspelet i en grupp på resa kan fungera.

Konduktörskan insisterar att de tre rollspelarna skall betala tillägsavgift i D-Mark.

- D-Mark?? Vilka D-Mark? undrar

Tripp (dum turist).

- Ja, Forinter då, det duger, tycker konduktörskan.

- Forinter får ej föras ut ur Ungern, påpekar Trapp (allvetaren).

- Ja, ja, vilka pelefanter som helst duger väl då, fråser konduktörskan.

- Vi har inga pengar! utbrister Trull triumferande och viftar med resecheckarna.

Konduktörskan drar. Mycket sur.

Nåväl. Rollspelaren kan göra annat än öva sitt rollspel på resan. Här finns nämligen outtömliga inspirationskällor till äventyr, miljöer o.dyl.

Du kan helt säkert tillverka ditt eget lapptäcke av till äventyr konverterade upplevelser. Min erfarenhet är att det fungerar utmärkt - fantasin är ju så mycket bättre än vår verklighet!?

Ett besök i Venedig ger en stad full av kanaler.

Aberdeen ger uppslaget om ett folk som lever på båtar.

Haga Sofias otroliga rymd sätter igång tankar om en kröningsceremoni i en så mäktig omgivning.

Efter att ha åkt buss över Naxos berg vet man exakt hur kampanjens ärkemagiker bor.

Och så vidare...

Det är bara att klippa och klistra!

Plötsligt har du fått ihop intriger, monster, miljöer och allt annat som behövs för att göra ett äventyr. Piss off cake, yeah!

Thomas Bull



# HUGA HUGA...

Vad är det för fel med den gamla The Herring Can-logotypen?! Den som med åren blivit G&B:s medlemsforums varumärke, och givit tidningen en bas att stå på. Nu är charmen med omslagen på väg att försvinna, med god hjälp av den nya stereotypa, strömlinjeformade logon. Det är ett mord som pågår! Och om det nu är så nödvändigt med förnyelse, skulle väl ändå en annan stil än den Ni valt inte vara för mycket begärt. Nu ser VÅR tidskrift ut som en extrabilaga till "The Beholder", något som skär som en kniv i mitt bröst. Innehållsmässigt, däremot, tycker jag att HC:n håller samma höga klass som den alltid gjort, även om mer kritik och kommentarer skulle vara på sin plats. Titta bara på den här löjliga insändaren, nedplutad av en fullkomligt omodern, stilistiskt reaktionär och tråkig norrlänning som aldrig kan begränsa sig, med totalt osunda åsikter. Även om den inte gör sitt som tankeväckare (vilket jag förstås hoppas att den gör), fyller den åtminstone ut en sida eller så, så att numret kanske kan komma ut och sprida lite glädje i och med sina övriga, högkvalitativa artiklar, såsom den högtintressanta följetongen om Lovecraft. Apropå artiklar, var tog Oernconrecensionerna vägen? Vi som gör Oerncon är inte rädda för lite skriftlig kritik, tvärtom önskar vi inget högre än att få läsa om vår skapelse. Själv tycker jag också att det är minst lika roligt att läsa om andra konvent, helst i form av flera artiklar, av olika författare, så jag kan jämföra och fundera lite, och inte minst sätta det i relation till mina egna erfarenheter. Det skadar alltså inte om två, eller fler, medlemmar skriver om samma konvent/spel. "Ja men" säger Du då "jag har ju ingen berättartalang, ingen är intresserad av det jag skriver" o.s.v. -BULLE! säger jag åt sådant. Tag



bara en titt på den här textmassan. Har den något större litterärt värde, kanske? Det finns för resten alltid någon kuf som har utbyte av artikeln. Det är på tok för få som använder sig av Sillburken för att sprida sina system, budskap, etc. I princip samma fåtal medlemmar som yttrar sig i varje nummer också. Det skulle kunna vara inte sju medlemmar utan sjuttiosju medlemmar som skrev om sina spelupplevelser och dylika ting, och tidningen skulle kunna vara inte sju gånger utan sjuttiosju gånger så rolig att läsa. Jag har hört så många, inklusive jag själv, säga: "Jag har ju ett fräckt vapen-/karaktärsgenerering-/formelsystem/en rolig spelupplevelse som jag skulle kunna skriva om..." Det skulle vara så trevligt om andra också fick ta del av dessa. Vanligt inom vår förening har också blivit att rikta negativ kritik mot artiklar inför sina kamrater, utan att ens försöka göra något bättre själv. Det är väldigt lätt att sitta anonymt framför TV:n och vråla okvädningsord till Tre Kronors spelare (som vi så väl vet gör sitt bästa), när de inte tar VM-guld i Globen...

En välkänd premiärminister sade en gång i tiden något i den här stilen: "Aldrig har så många haft så få att tacka för så mycket..."

G&B:are, betrakta Björn Hellqvists insändare i The Herring Can 1/-89 och TA ÅT ER! VI MÅSTE VISA ATT VI INTE ÄR NÅGRA SAXAR, OCH FÖLJA HANS UPPMANING!

Vår Sillburk är något stort. Låt oss alla taga del i den och arbeta för dess fortsatta storhet!

Karl Sjögren

*Logon bara blev sån pga ovana och jäkt. Den nya är bättre. Den gamla finns på gamla tidningar om du vill se den...*

L&L

## G&B:s Rankinglista för Squad Leader mm 24 augusti 1989

	Poäng	Antal partier
1. Lars Petrus	1809	(21)
2. Bo Johnsson	1792	(11)
3. Rickard Andersson	1761	(6)
4. Niklas Stenlås	1759	(10)
5. Leif Schweitz	1755	(6)
6. Johan Mören	1735	(6)
7. Leif Lundberg	1723	(27)
8. Robert Lundmark	1718	(7)
9. Thomas Bull	1704	(8)
10. Johan Lindstedt	1700	(2)
11. Karl Sjögren	1694	(14)
12. Ulrik Ivers	1686	(9)
13. Jakob Lundqvist	1685	(3)
14. Ville Sjögren	1676	(10)
15. Håkan Elderstig	1673	(15)
16. Daniel Markstedt	1671	(4)
17. Henrik Lindholm	1669	(13)
18. Peter Olausson	1653	(5)
19. Pär Moritz	1639	(9)
20. Robert Schweitz	1629	(5)

Några KM-resultat har droppat in. Jag åker utomlands 15 sept så det är bäst om alla har spelat och rapporterat tills dess. Annars får Leif ta över KM-administrationen. Till nästa nummer ska jag nog ändra listan en smula, så att de som inte anmält ett parti på över ett år inte blir med. Känner du på dig att du hör till dem har du alltså ett tag på dig att spela och registrera ett nytt parti. Är det inte djävulskt uträknat!

Resultat till:

Lars Petrus  
Gustafsvägen 4  
171 49 SOLNA

08 - 276 476



De resultat som jag vill ha in är som vanligt partier i SL, CoI, CoD, GI, eller ASL mellan G&B-medlemmar. Båda spelarna måste godta att partiet registreras, annars finns det inga restriktioner.



# SPELARE i alla väder

En helt vanlig sommar dag. Solen skiner och det är hyggligt varmt ute. Just en sådan dag med en helst bara glider omkring med en glass och spanar in tillvaron.

Men inne i en lägenhet sitter ett gäng ynglingar och kurar. Envisst måste de alla lusta ut på sig ut i världen. Istället hänger de sig åt ett för oinvigda till synes obegränsat spel.

De slår med tärningar, räknar, tänker så det riktigt hörs och flyttar så anligen några små pjäser efter ett mystiskt mönster.

Vad som får dessa unge, välutbildade människor att utföra en av sommarens solskensdagar är ett konfliktspel.

Eftersom väldigt få vet vad ett konfliktspel eller ett rollspel är, trots att det bara i Östersund finns ett par hundra inbitna spelare, bad vi Peter Olausson och Johan Mörén förklara vad de går ut på.

Ett konfliktspel, eller konfliktsimuleringspel som det egentligen heter, är ganska lätt att förklara säger de.

Man kan säga att det är ett försök att åter skapa en historisk händelse, framtida ett slag men hela krig eller annan konflikt. Genomgående är att alla spel lygter på en verklig händelse, men med mer eller mindre trohet mot originalet för att göra det möjliga att spela.

Som exempel kan man ta "slaget vid Getysburg", ett mycket känt slag i det amerikanska inbördeskriget. Spelarna återskapar det tre dagar långa slaget där nord motte syd. Följer sina respektive arméer, genomför, inlägger förslutningar och försöker hela tiden överlista motståndaren.

## □ DÖDA OCH DRÄP

Men tro nu inte att det bara är stål och järn, döda och dräp, skrättur Johan. Det handlar mycket om diplomati också, typ Risk där man ska bilda paketer.

Konfliktsimuleringsspelen kan delas upp på taktiska, där man spelar på kompaninivå, och strategiska, där man hanterar arméerna typ hela östfronten under andra världskriget.

Då spelet återskapar historiska slag frågar jag om det inte skulle kunna användas i historielundervisning.

Javisst, svarar Peter. Jag vet att enkla spel om amerikanska inbördeskriget används i undervisning i USA, men det krävs att läraren har intresse och lite engagemang.

Försvaret har också egna spel för krigsaktat.

## □ UTMANING

Vi kommer utomskäpnig på vilka som sysslar med det här och det finns enligt dem två grupper. De som spelar militärhistoriska intressen och vill ta reda på varför det gick som det gick, och de som spelar för utmaningens skull. Den senare gruppen är ofta f.d. schackspelare, schack är nämligen det äldsta konfliktspelet.

När jag ber dem förklara rollspelen suckar de, tar sig åt huvudet och säger med förvillan i röst att det är svårt att förklara.

Det hela började med konfliktspelet "Chainmail". Ett medeltida spel i liten skala (man mot man), där man ville ge spelets individer större möjligheter, karaktärer.

## □ STÖRRE FRIHET

Det är grundtanken, att till skillnad från konfliktspelet som är standardiserade ge spelare större möjligheter att utveckla sig själva.

Vissa finns det fortfarande en teknisk del, ett regelsystem som bestämmer vad man kan göra. Men den viktigare rollspeldelen, eller den sociala delen är upp exempelvis hur en individ fungerar, värderingar och livsmål.

Vill man härdra det hela kan man ta upp förtärs och förtärs livsorden, men det är inte så vanligt.

Under en spelsession med två till sex eller sju spelare, två av dem brukar ledare och halvt till hela till de för ett problem, en situation som de ska lösa.

Det är då spelledaren som kontrollerar den "värld" man befinner sig i, liksom alla karaktärer utöver spelarnas.

## □ KNIVIGT

Ofta vet man i spelets början inte vad problemet är, det uppdraget förelämnar och behövs inte vara speciellt enkelt. Det kan handla om att någon planerar en statskupp i Sverige, du vet inte vem det är, varför, hur eller när. Då kan det bli knivigt.

Det går också att likna vid Marc O'Polos karavan till Kina. Först ska man försöka ta reda på vem som ska gå och sedan något att ta med hem.



□ Johan Mörén och Peter Olausson med en del av de spel som finns på marknaden. Trots att de båda är inbitna spelare har de efter flera års spelande bara skrapat på ytan av den uppsjö spel man kan köpa. Foto: Fredrik Eriksson.



□ I full fart med en trupperflyttning. Ett moment där de låter som en landläkare när han rolar runt i någons gup. Siffrorna under räknecooperationen följer i den oinvigdes ögon inga som helst mönster.



□ För att få fram en karaktär använder spelarna sig av tärningar i allsköns formationer, och att ha en av varje räcker till. Det finns mycket stöck inblandat, så en tärning dåligt byter man till en annan.

som det finns efterfrågan på hemma. Under resan räkar man ut för situationer som kan komma att påverka framtida situationer och kanske hela resan.

Ett rollspel är alltså inte bara ett löslöfdräv. Man över sig i problemlösning och gruppsamarbete när man spelar. Och även skåpeländelser, hur utveckling det är.

Det som gör rollspelen till sin spels och närmast kan likna det vid improviserad teater. Om har en drammat gå efter, men är sedan fri att agera som du vill.

## □ FANTASI

Det är när man kan så lite regler som möjligt det är rollspelt. Då har man bara sin egen fantasi och bildningsformåga att låta till när man ska klara sig ur en situation, myser Johan.

Trots att det är rollspel när man kan så lite regler som möjligt finns det också böcker om varje spel, men det är främst spelledaren som måste sätta sig in i dem eftersom det är han som ska leda spelets gång.

Sedan är de flesta rollspelen i grunden ganska lika, men det som deltar i olika typer av fantasier (typ Tolkien's världar), som i Fantasy. De är de största, men det finns även Vilda Västern, Agent och skräckspel m.m.

## □ HOBBY

Då jag frågar varför man spelar dessa spel ställer Peter en motfråga. Varför ska jag eller spelare spela fotboll? Det är en hobby.

En hobby som än så länge är ganska oorganiserad i Östersund p.g.a. att de flesta som spelar känner varandra. Men det finns en förening som heter Gameboards & Broadswords. Hitills har man inte börjat ha regelbundna möten, men det kommer lovar de.

Vi är inte så stora här, säger Johan, utan har bara 25 medlemmar. Men, föreningar som är riksackande ger ut en egen tidning och anordnar varje år två stora tävlingar. En i Jönköping och en i Örnsköldsvik.

## □ VETA MER

Om någon skulle vara intresserad av att veta mer, eller prova på att spela konfliktspel, är det självklart till ett konvent, man kommer att ha någon gång i september eller juli/augusti.

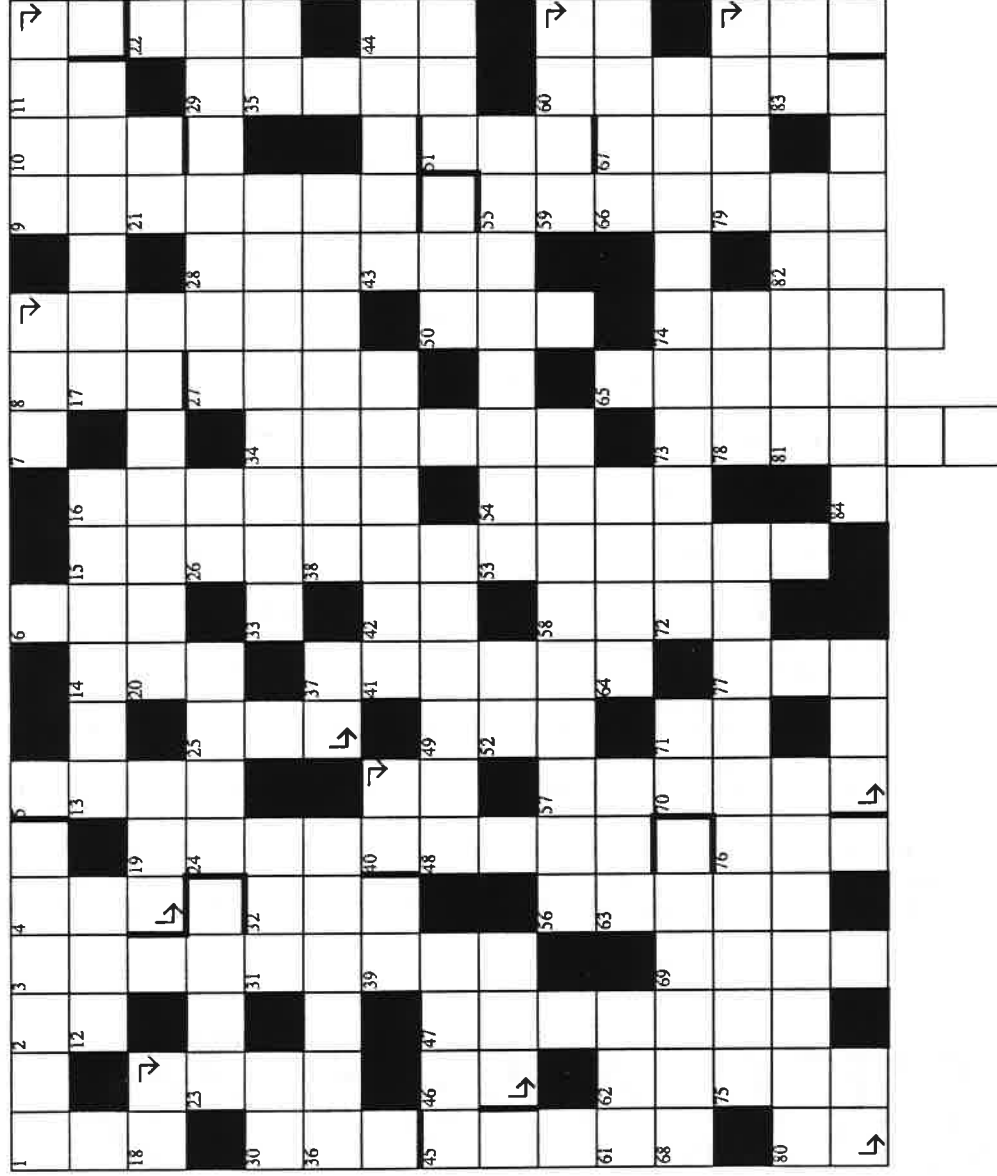
Det är men att inte spikat ännu p.g.a. att de inte fått tag i en lokal, men ni är välkomna att ringa till Johan eller Peter för ytterligare information. Telefonnumret är, till Johan 0640/20737 och till Peter 06310/4008.

Efter den inlivelsetulla beskrivelsen av deras spelande jag fått måste jag acceptera hobbyn som seriös, men en sak är lite väl hårdmål för mig. Spelstiden. En normal omgång rollspel kan hålla på, oavbrutet i åtta timmar, men båda två har varit med om sessioner som kryllat över sexton timmarsrekord.

Sjätt föredrar jag att glida omkring i tillvaron och bekymmerslös sticka i mig en glass, så jag lämnar dem och går ut i solen.

Fredrik Eriksson

# A D & D - K O R S O R D



# av LEIF & LARS

## Lodrätt:

- 1 Konkret sömnmedel
- 2 Bob Geldof
- 3 Wilhelms verktyg
- 4 Munkgång
- 5 Stor och dum
- 6 Lättburen xp
- 8 A long, long time ...
- 9 Ar Demogorgon
- 10 Zombie: "To ... or not to ..."
- 11 Illusionist/Thief
- 14 Kinesisk Kung
- 15 Magi-Einsteins
- 16 Me FIGHTER. Me ...
- 19 Sminkmonster
- 22 Tactical Studies Rules
- 25 Monsterroda
- 27 Morning...
- 28 Stråtrövare
- 29 I begynnelsen skapade ... Chainmail
- 30 Tungt att bära
- 32 Har Linköpingsmonster många av
- 34 Unseen Servant like to ...
- 37 Den i Linköping
- 42 Rustningsklass
- 44 Josef Stalin
- 45 -10
- 46 Gunde har två
- 47 Lätt att fästa sig vid
- 49 Magisk distansknackning
- 50 Tankeläsning
- 51 Bas i Babylon
- 54 Gray Ooze has one more to go down
- 55 Tandlös Mavadoktor

- 56 Sätter färg på tillvaron
- 57 Tjernobyloffert?
- 58 Äventyr för utstött
- 60 Rookie Ranger
- 62 Grekisk dömnick
- 65 Caco...
- 67 EUJ
- 69 J... visst!
- 71 Litet monster: " ..."
- 73 Adjustment
- 74 Präst sex
- 76 Stinking Cloud
- 77 Människoätande fisk
- 80 Vis förkortning
- 82 Animal Summoning

## Vågrätt:

- 1 Tung Teleport
- 7 Bildtelefon från Midgård
- 9 Purifiable
- 12 Stort monster: " ..."
- 13 Stela hårdingar
- 17 Strypsnara
- 18 Mellersta rockan Bruse
- 20 Bara en illusion
- 21 Rustningstyp
- 23 Implyte
- 24 Snö-gubbe
- 26 Rookie Ranger
- 27 Bågdelar
- 30 Moder Teresa
- 31 Svårt efter Blindness
- 33 Svårt för orchbarn
- 35 525600 rundor i krisetid

- 36 Hand-Einsteins
- 38 Snabb tillväxt
- 39 Oriental-Evil
- 40 Leomund har en liten
- 41 Träckramare
- 43 Tjuvmiljö
- 45 Elmoretalang
- 48 År du tränad har du flera
- 50 Laddat i vattnet
- 51 Dvärgvapen
- 52 Smidig förkortning
- 53 Christer Petterson
- 56 Bågyggsats
- 59 Ett år har 52560 i fredstid
- 61 ... sillburk
- 63 OWI
- 64 Sharp weapons for priests
- 66 Olympiamästare
- 68 Mr Johnson
- 70 Gandhi
- 72 Busig tomte bredvid Lich
- 75 Utsugare
- 78 Sh...n
- 79 Melf's meteor
- 80 AIK:are i månsken?
- 81 Köttberg med egna äventyr
- 83 Fattas i Fiend Folio
- 84 Fattas inte i MM

Lycka till!  
Leif och Lars



## FÖRENINGSSANDA VISA DIG!



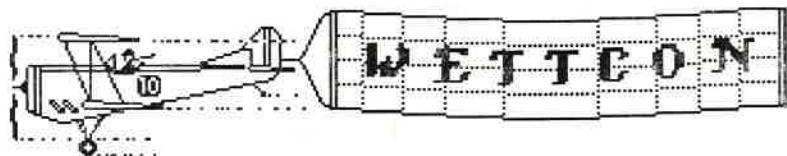
Oerncon -88 hade besök av rätt många söderifrån, bl. a. några G&B-Sydare. Konventet fick nästan uteslutande mycket positiv kritik när de lämnade oss på söndagen, och de verkade verkligen nöjda och glada. Vi kanske misstog oss. När vi kontaktade en av sydarna, som besökt oss, i vintras för att höra om det verkligen var rätt att vi inte fått någon anmälan av honom och hans kamrater, blev vi stående som slagna av blixten när han bekräftade att han inte skulle komma till vårt, fr. o. m. styrelsebeslutet i vintras, OFFICIELLA G&B-KONVENT, och nästan kunde svara detsamma för sina kumpaner, allt på grund av, som han sade, att budgeten inte skulle hålla för ett Oernconbesök.

Jaha. Tack för det! Här anstränger vi oss och reser närmare hundra mil för att DM:a AD&D på WettCon (mycket trevligt, i och för sig) och så får vi det svaret. Huga huga, vi som bor i Ö-vik och Östersund har dryga sträckor till de sydliga konventen, men flera av oss reser ändå till åtminstone både LinCon och WettCon, trots att det kostar oss dyra pengar, och så kommer några, som bara har några få timmars färd till trefyra konvent och påstår att budgeten spricker i och med ett Oernconbesök.

Har vi norrlänningar i så fall bättre ekonomi? Knappast. Troligen sitter det i viljan. Viljan att visa lite god vilja. Höjden av bortskämdhet, den bortskämdhet som de flesta sydsvenskar bär på, kallar vi den attityd som yttrar sig i sydleden. Niklas kom ända i från Karlstad i huvudsyftet att spela, Thomas och Peter i från Uppsala i samma syfte, Bosse och Johan i från Östersund för samma ändamål, för att nämna några. Besökare hade vi, från Kalix i norr till Lund i söder, en hel hopper dylika från Uppsala/Stockholm, och Östersund, bl. a., och konventet blev mycket roligt och lyckat på många sätt och vis i alla fall, men varför inte komma upp från Syd och hjälpa till att få bort meningen av oetablerat konvent som, grundat på okunnighet, Ingemar Ragnemalm givit uttryck för? Nej, Sydare, ryck upp er och visa lite mer "go"! Gå i bräschen för de sydliga rollspelarnas inträde i Norrland och ökat utbyte av erfarenheter mellan norr och söder!

Henrik, Karl, Leif, Ulrik och Ville

Jo, förresten. Vi hoppas att eventuella svar skickas in för publicering i HC.



## SKANDINAVISKA TROLL, NYA FÖRSLAG.

Alla som har spelat och/eller spellet AD&D vet vad jag nu tänker skriva om; troll. En person som vuxit upp i nordnorden blir lätt illamående när hon tittar på beskrivningen av troll i MM, de går helt enkelt inte att använda i en kampanj med nordisk känsla (vid närmare eftertanke kan de knappast användas i så många andra kampanjer heller). Jag tänker därför lansera två nya troll som mera liknar de som finns i vår nordiska sagoskatt.

För det första: döp om trollet i Monster Manual till Träsktroll. Träsktrollen bor i träsk och är hemska men lyckligtvis sällsynta.

**Skogstroll:** Skogstroll är den absolut vanligaste rasen av troll. Skogstrollen bor i stora sammanhängande skogar med få mänskliga bosättningar typ norrlands inland. Skogstrollen är långa, oftast runt 2,5 meter och har grön till grönbrun hud, håret är svart till grått och ofta mycket långt. Kroppbyggnad och allmänt utseende är oftast människoliknande men kan variera mycket. Skogstroll är allätare men föredrar kött, kosten kompletteras med rötter, frukt och bär, några familjegrupper ägnar sig även åt enkelt jordbruk. Skogstrollen har utmärkt syn, lukt och hörsel vilket gör dem till mycket goda jägare och fiskare. Skogstrollen har normal intelligens och är, om de får vara ifred, inte fientliga mot människor. De blir cirka 100 år gamla. Skogstroll lägger ägg som andra troll. Två eller tre gånger i sitt liv lägger honan 2-5 ägg som kläcks efter tre månader, ett troll blir fullvuxet på ett år.

Skogstroll har som alla troll en mycket tjock hud vilket ger dem en naturlig PK på 5, de bär dock oftast kläder av läder eller hudar och har därför en PK på 4. Likt andra troll regenererar de tre skador per runda, syra påverkar dem på samma sätt som andra troll och de är även överkänsliga mot eld. I strid föredrar de att använda vapen, de vanligaste vapnen bland skogstroll är: spjut, långbåge, tvåhandsyx

eller bastardsvärd, de använder sällan sköld. Ett obehäpnat skogstroll har tre attacker (klo, klo, bett) och gör 2-5, 2-5 samt 2-8 skador. Skogstroll är också ganska starka, ett normalt troll har en styrka mellan 12 till 18 (slå 2t4+10), för grupper av krigare kan man anta att alla har styrka 16.

**Kultur:** Grunden i skogstrollens samhälle är familjgruppen denna består av 6-12 individer och leds alltid av den äldsta familjemedlemmen oavsett kön. Familjen lever ett kringströvande liv på sommaren men på vintrarna samlas flera familjegrupper till halvpermanenta byar som brukar omfatta 30-70 troll (en stam), dessa byar är mycket otillgängliga och välförsvarade (detta har lett till den populära uppfattningen att skogstroll går i ide på vintern).

Vintermånaderna ägnas åt hantverk och socialt umgänge inom stammen, strider med andra stammar sker också vintertid. I sina vinterkvarter gör skogstrollen utomordentliga träarbeten som de senare använder som handelsvaror. Vid nyår äger de rituella strider rum som avgör vem som skall vara stammens hövding det närmaste året. Uttagningsstriderna är endast öppna för män och äger rum under en vecka, de är ej till döds. Den slutliga vinnaren i uttagningen får en veckas vila innan han möter den gamla hövdingen i envig till döds, den nye hövdingen utser därefter sina underbefälhavare. Hövdingen och hans utvalda krigare tillbringar sedan sommaren i byn för att kunna nås av familjerna vid fara för stammen.

Under vintermånaderna ägnar sig de ogifta stammedlemmarna åt olika kamposporter för att kunna imponera på en partner, denna process som kan pågå i en månad leder till att de största och starkaste männen bildar familj med de största och starkaste kvinnorna (vilket förmodligen har lett till skogstrollens fantastiska fysik). Ett trollpar lever ihop hela livet.

**Yrken:** Det starkt konkurrenspräglade trollsamhället gör att alla troll kan slåss rätt bra (nu fick jag till det, har ni inte undrat varför det inte finns monster med massor med LT men inga effektiva attacker?), men vissa individer kan även använda formler. Båda könen kan bli shamaner till max femte nivån samt häxdoktorer till tredje nivån. Det går att hitta stammar med båda klasserna i, men oftast har en stam antingen shamaner eller häxdoktorer. Shamaner och häxdoktorer är ibland underbefälhavare i en stam men aldrig hövdingar. Den mest unika hos skogstrollen är dock att deras kvinnor kan bli druider.

Trollkvinnor kan bli druider till nionde nivån, vissa extremt gynnade kan stiga högre men det är sällsynt. Skogstrollen har haft druider sen urminnes tider, själva hävdar de att de var först med att dyrka jordgudinnan och förde kunskapen vidare till människan och andra raser. Druidyrket går i arv från mor till dotter och lärs sällan ut till andra och det är extremt ovanligt att

det lärs ut till människor.

**Skogstroll:**

**Pansarklass** Normal 4  
Ledare 3  
Hövding 2

**Livstärningar** Normal 3+6  
Ledare 4+6  
Hövding 5+6

**Förflyttning** 36m.  
**Attacker** 2 klor/1 bett eller med vapen 1 samt 3/2 för ledare och hövdingar.

**Skada** 2-5, 2-5, 2-8, eller per vapen.

**Moral** Elit, 14.

**Intelligens** Medel/hög.

**Livsaskådning** N/LN

**Spec egenskaper**  
Regenererar 3 skador per runda.

Följande naturliga egenskaper i skog:  
Kamouflage 80%, Smyga 45%, Klättra 85%,  
Göra fällor 70%, Spåra 55%.



PETER OLAUSSON

## SEKRETERARENS RUTA

Hej. Sommarlovet är tillända och jag håller på att långsamt återvända till verkligheten.

Förresten så borde jag presentera mig: jag heter Ville Sjögren, kommer från Örnköldsvik, har varit med i G&B sedan 1986 och är en i gänget bakom Oerncon. Det senaste året har jag läst materialfysik i Uppsala, men 89-90 skall jag göra vapenfri tjänst här. Mitt telefonnummer ska finnas någon annanstans i burken. [nämligen här: 018-12 16 14 - red]

Om du, ja just DU, vill snacka med mig om något, exempelvis att jag skriver rent nonsens, som den här rutan, skall du ringa mig under kvällstid.

I övrigt kan om mig sägas att jag äter

mycket och länge, så mycket och länge att jag fått namnet Riksgamen. Visst ja, jag ska förklara varför jag inte har synt till i de senaste numren. Det är så att nr 1 kom lite oväntat och i nr 2 fick min ruta inte plats [och till nr 3 kom manuset tre dagar efter deadline...-red]. Dock, skam den som ger sig.

Hur som helst så hade styrelsen ett möte i Stockholm i juni och vi skall försöka hålla ett till före Wettcon. Det vi tog upp var allt möjligt, från förmåner för Wettconarrangörer till liverollspel.

"Thought I'd [sic] something more to write." Om så är fallet får jag väl ta upp det på Wettcon V. För vi ses väl där?

Ville

# H.P Lovecraft

## part 2 of 5

### Lovecraft's Adulthood

From 1909-1914 Lovecraft turned from an adolescent to an adult. His normal habits after dropping out of school were to sit up all night and to sleep all day. Apart from lots of reading and writing he did not care to do anything.

After his failure in school he had started to change. His new ideal was now the passive, static and unambitious gentleman. In-stead of being a hard working scientist. Lovecraft wrote "...my ambition is to be an absolutely passive and non-participating spectator...". When others were out seeking a trade or a profession, Lovecraft sat at home, doing nothing useful and seldom speaking to anybody but his mother. He began to paint, mostly sketches of landscapes or marine motives, but he later gave up this too. One thing he didn't stop doing during this fallow period was reading. He read the Bible, novels by Jules Verne and H.G. Wells but Poe and the other Gothic writers remained his favourites and ideals.

During this period the mental health of his mother continued its decline. She became odder and odder. She was hypersensitive and just a little discomfort became a crisis to her. She began to hallucinate and said that she saw "weird and fantastic creatures" in the garden at night. Probably Susie's mentality would have been worse if Lovecraft hadn't been by her side. Lovecraft's life as a gentleman did not bother her, instead she liked it. She was afraid of losing him and did not actually encourage him to seek a job obsessed with the fact that he would probably move out of the

house if he did. The overprotecting continued, and it made Lovecraft a lifelong hypochondriac.

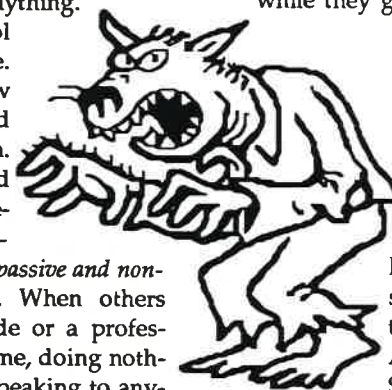
Lovecraft wasn't totally isolated during this period. His friendship with the Munroe brothers continued. But after a while they grew away from Lovecraft. At

this time in Lovecraft's middle twenties he began to regain health and got new interests. He began a slow process of rejoining the human race. He took up his astronomical articles and entered amateur journalism.

He began to write poems and scientific articles in small amateur magazines like The Argosy, Cavalier and All-Story. In 1914 Lovecraft joined

the NAPA, National Amateur Press Association. It was an organisation for writers of letters in the readers' columns in boys' magazines. Through this organisation Lovecraft gained many new friends. With these he started an enormous correspondence. His correspondence has been estimated to about 100.000 letters during his lifetime of which many were about 20-30 pages long.

During 1915 Lovecraft worked on two projects, first the first issue of the Providence Amateur Press Club's paper. The PAPC was a local amateur society. Second he worked on the first issue of his own amateur paper The Conservative. 210 copies were printed and it consisted, among other things, of an essay which shows the most controversial sides of Lovecraft. It's called "The Crime of The Century" and it shows us Lovecraft, the racist. Lovécraft had fallen for the myth of





the blue-eyed Aryan warrior. It is important to say that racism was something very common in Lovecraft's time and that it was not as controversial as it is today to write such an article. One reason for Lovecraft to believe this myth was that it fit his own Anglo-Saxonism. Time and experience though taught Lovecraft many lessons and he wrote later: "Yuggoth, but I'd pay blackmail to keep some of my essays & editorials of 20 or more years ago from being exhumed & reprinted". The Conservative continued being published for four years more plus two issues which appeared in 1923. In 1916 Lovecraft began to live a more active life, he became a regular movie-goer. His favourite character became Charlie Chaplin. In January 1917 Lovecraft won a prize in a contest arranged by Fay's theatre in Providence for writing the best critiques of the picture *The Image-Maker*. The prize was 25 USD, a great deal of money in 1916. In April 1917, Lovecraft made an effort to escape his mother's regime. When America declared war against the German Empire, Lovecraft decided to join the army. He passed the physical examination at the enlistment by not mentioning his physical problems. But when his mother heard about this she stopped his plans on a career as a warrior, Nordic or otherwise.

After being rejected by the Army, Lovecraft took his amateur journalism more seriously. During the period 1915-1925 he published more than 100 essays and articles in amateur magazines. This was a job without fee, but Lovecraft didn't really care. He was "Aristocratically shocked" when people suggested him to earn some money on his writing. He said: "I write to please myself only", "and if a few of my friends enjoy my effusions I feel well repaid." As a result of his hard work in the amateur publishing field he was elected to the presidency of the United Amateur Press Association, UAPA. Lovecraft was very pleased with this and plunged into this post with enthusiasm. But Lovecraft found himself bored with the office job but

remained on the post. He was glad when Reinhart Kleiner took over his post in 1918. But Lovecraft still remained the principal spirit of the UAPA.

In his late twenties Lovecraft began to experiment with other kinds of writing. He started to write prose. In 1917 he wrote the weird fantasy story "The Tomb" influenced by Walter de la Mare's "The Return". This story was soon followed by "Dagon" where the fish-men who would later join the Cthulhu Mythos first appeared. In 1918 he wrote the story "Polaris", which is written in a "Poeish" style.

The same year, Lovecraft began to ghost-write. His fellow amateurs paid him quite well for correcting, criticism and revision. Ghost-writing became his first earned income. He earned about 15 dollars a week, but the income grew bigger in later years. Though he was always poor, he never needed to starve. His aunts always kept him in good condition with money and clothes, and later after his mother's death, with quarters.

In January 1919 Susie's mental health collapsed. Attacks of hysteria and depression became more frequent and acute. In March Susie was admitted to the Butler Hospital for the Insane. Here Susie spent the last two years of her life. She died sixty-three years old in a gall bladder inflammation.

During the two years Lovecraft's mother spent in hospital Lovecraft's interests widened. He continued his work in amateur journalism and published two more issues of his Conservative. He wrote the Freudian sci-fi tale "Beyond the Wall of Sleep" but he also began to experiment with prose-poems. In 1919 he wrote four prose-poems of which the most famous is "Nyarlathotep" which was based upon a dream like many of his other tales and poems. In September 1919 one of the most important events which developed Lovecraft's authorship occurred. He read for the first time a novel by Lord Dunsany. Lovecraft wrote: "The first paragraph arrest-

ed me as with an electric shock...".

The Irishman Lord Dunsany (1878-1957) was one of the greatest sources of influence for fantasy-writers in the twentieth century. He wrote mostly short stories but also produced a few novels. He created his own pantheons of gods and imaginary worlds. Lord Dunsany had such a strong impact on Lovecraft that Poe, his long-time idol had to yield. At once Lovecraft began to write, inspired by Lord Dunsany. His Dunsanian period was one of his most productive. His first Dunsanian tale was "The White Ship". It was the introducing tale to Lovecraft's own imaginary world "Dream World" and it was written in 1919. In 1920 he wrote four more tales in this style "The Cats of Ulthar", "The Doom that Came to Sarnath", "The Statement of Randolph Carter" and "Celephais". In "The Statement of Randolph Carter" Lovecraft created the character Randolph Carter who would appear in later stories. When Lovecraft created this character he was probably making a fictional idealization of himself. All these tales were placed in his "Dream World". This year he also wrote some genuine horror and sci-fi stories, like "From Beyond", "The Temple" and "The Terrible Old Man".

The next year, 1921, was according to the critics his best year. During 1921 he wrote "The Music of Erich Zann" and "The Outsider" which are considered to be the best stories produced in his life. He also wrote two more tales for his "Dream Land" setting, "The Other Gods", "The Quest of Iranon" and some other horror stories "The Moon Bog" and "The Picture in the House". This year was also the year when Lovecraft began to write on his Cthulhu Mythos works. The first tale was "The Nameless City" in which he introduced us to Abdul Alhazred, the mad Arabic poet who wrote the fictional Necronomicon, the bible of the Cthulhu Mythos and sang the couplet which today is a cult expression among Lovecraft fans.

"That is not dead which can eternal lie  
And with strange aeons even death may die"

This year at a meeting for amateur journalists in Boston, Lovecraft was for the first introduced to Sonia Haft Greene, who would later become his wife. After the meeting he started a correspondence with her and they became very good friends. But this year was also a year of tragedy for Lovecraft on May 24, his mother died. Susie's death struck Lovecraft hard:

"Psychologically I am conscious of a vastly increased aimlessness and inability to be interested in events; a phenomenon due partly to the fact that much of my former interest in things lay in discussing them with my mother and securing her views and approval."

To Lovecraft, Susie's death could have been a springboard to a life of independence, but instead of being mama's boy he became his aunts' boy instead. His two aunts Lillian Phillips Clark and Annie Gamwell, felt a responsibility to take care of the father- and motherless "child". Lillian Phillips Clark, moved into Lovecraft's house when Susie died, and for the next three years he was "nursed" by his aunts. During 1921 Lovecraft continued his correspondence with Sonia Greene.

Sonia was born in 1883 by a young Jewish couple in Ukraine, Simyon and Racille Shifirkin. Some time after Sonia's birth Simyon moved to western Europe, seeking fortune. He left his wife and daughter, promising that he would send for them when he had established himself. But after a while letters from Simyon became more infrequent and finally ceased to come. Racille and her daughter decided to leave their country by themselves and moved to England. In Liverpool Racille opened a tailor shop. When some friends from Russia visited her on their way to America she decided to join them and left her daughter in a boarding





school in Liverpool. Racille married a shopkeeper, Samuel Morris, in New York. At the age of nine Sonia was brought from England to New York. At the age of fifteen she began to work in the fashion business where she met a salesman named Stanly Greene, they got engaged but after awhile Sonia wanted to break the engagement but Stanly made sixteen-year-old Sonia to go through with the wedding. She had two children with Stanly, a boy who died in infancy and a girl, Florence Carol. Sonia finally managed to divorce Stanly and moved with Florence to her mother in New York who had divorced Morris and was left alone with two children. During Sonia's engagement with Stanly she had read a lot of European literature and as a result she began to write herself. In 1917 she came in contact with a dinner and lecture club. She continued in the fashion business as a saleswoman and designer of women's hats. In 1920 a friend from the club asked if he could use her apartment for a meeting of the Blue Pencil Club, the New York society of amateur journalists. This way Sonia came in contact with amateur journalism and thus with Lovecraft.

During 1921 Lovecraft had an offer from one of his amateur journalism friends who had started publishing a professional magazine, Home Brew, to write a series of six connected horror stories. The result was an series called "Grewsome Tales" which were published in January 1922. The stories were later published under a collective title "Herbert West-Reanimator". It's not one of his best stories but they became important for Lovecraft's professional authorship.

In 1922 another tale in the Cthulhu Mythos was written, "The Hound". In this tale The Necronomicon first appeared, a book which would later be mentioned in many tales of the Cthulhu Mythos. He also wrote "Hypnos" and made another series for the Home Brew magazine, "The Lurking Fear".

In April, the same year Sonia persuad-

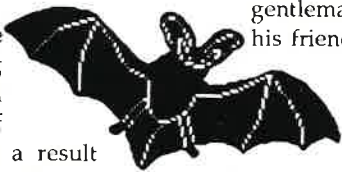
ed Lovecraft to come to New York to look for a better job. He lived in her apartment while she stayed with a neighbour. His trip to New York was the longest trip he had ever made. After ten days in New York Lovecraft returned to Providence. Though he got no job, a more romantic relationship between him and Sonia had started.

In 1923 J.C. Henneberger started the fantasy and sci-fi magazine Weird Tales. Henneberger had read Lovecraft's stories in Home Brew, and asked Lovecraft if he could sell his stories to Weird Tales. Lovecraft first protested saying that as a gentleman he only wrote for his and his friends leisure. But he let himself be persuaded by his friends and in April he sent five manuscripts and a letter where he wrote "--If the tale

*cannot be printed as it is written, down to the very last semicolon and comma, it must gracefully accept rejection.--*". In nine of the eleven issues which were printed of Weird Tales during the period October 1923 to February 1925 Lovecraft appeared. Eight stories and one poem were published, of these stories half of them had already been published in amateur press. Lovecraft's idea of earning a living resembles that of the English author Arthur Machen, who was Lovecraft's most important source of influence after Poe and Dunsany. Machen wrote: "this curse of getting a livelihood remains profoundly unnatural to man..." But it may also have been because of the fact that Lovecraft never really had to earn a living to survive.

In 1923 Lovecraft got out two more issues of the Conservative after a four-year interval. He also wrote three more stories, "The Festival" a Cthulhu Mythos story where he first introduced his two fictional New England towns Kingsport and Arkham with its Miskatonic University. He also wrote the story "The Rats in the Walls" which is now, one of his best known stories. His last story this year was "The Unnamable" where his fictional character

Randolph Carter appears again.



## VUXENKONVENT FÖR BARN I ALLA ÅLDRAR

Tja, ba'!

Här i Uppsala (Sveriges vagg, ni vet - var alla vuxna är vet jag inte) har vi under våren o sommaren diskuterat om vårt kära fosterland möjligen är redo för ett nytt sorts konvent.

Jag menar då ett konvent som bryter i stil, innehåll och pris med vad som gäller i övriga landet.

Ett konvent där man sover bättre, äter bättre, spelar färre turneringar men i fler timmar/turnering. Ett konvent där man kanske har en gemensam middag/bankett. Ett konvent där man fullt ut prioriterar



Thomas Bull



JAG ÄR FÖR DUM FÖR ATT FÅ VARA MED PÅ WETTCON!  
VILKEN OTUR.