

Lasse
och Solveig

Lasse o Solveig, Brahegatan 41, Gränna, 0390-115 80.

Vi säljer hela
TSR's sortiment
på beställning

Beställ nu!!

Gott Nytt
spelår!!

The herring can

NR. 5
1986



REDAKTÖREN

Efter nära två månaders slit med utskrivning av artiklar, ändringar, defekt material, 13 färgband, 4 liter tippex (kanske lite överdrivet) och tryckproblemm är den äntligen klar !!

Ni som läst/sett föregående nummer märker att detta nummer är större, stiligare och framför allt mycket "snyggare" än förut. Orsakerna till denna positiva förändring är att ännu fler har hört sammat våra böner om artiklar och illustrationer, tackar, tackar. Detta innebär absolut inte att vi har nog med sådant, vi behöver mer och åter mer för att kunna ge ut tidningen.

Det finns planer på att döpa om The Herring can till Viking, man motiverar namnbytet med att om vi skall börja sälja tidningen så är det ett mer passande namn. Snart är det ju nyår och

likaså ett nytt medlemsår. Med största sannolikhet kommer medlemsavgiften även för 1987 ligga på 60 kr/år. Det kommer också att bli ett årsmöte i januari eller februari. Kallelse kommer att skickas ut eller annonseras i tidningen i god tid innan. För hoppningsvis kommer så många som möjligt, då det eventuellt kommer att kombineras med klubbmästerskap, spel etc.

Från och med detta nummer kommer tidningen att kosta pengar för icke medlemmar. Priset är ca 10 kr. Det är också möjligt att prenumerera på tidningen. Man sätter in 35 kr på postgiro 34 64 39 - 3, Gameboards & Broadwords, och märk blanketten med "prenumeration".

Tillsist vill jag önska er en god jul och ett gott nytt år.

Leif Schweitz



Görmann bubblar vidare...

Urrp. Krutroken har precis lagt sig efter Wettcon. G&B:s arrangörer tog sig ur spektaklet med äran i behåll och framför allt med mera erfarenhet (XP?!) till nästa år.

Men det innebär inte att man får ligga på latsidan för det, vi vill ha fler medlemmar och för att åstadkomma detta har jag sett till att Hobby affären i Huskvarna kommer att ta hem spel och att G&B-medlemmar kommer att ha 15% rabatt där. I en snar framtid ko-

mmar vi att hålla ett årsmöte. Kallelse kommer att skickas ut senare.

För övrigt så fanns det en ganska bra artikel om rollspel i Expressens söndagsbilaga 5/10-86. Artikeln var mer objektiv än de flesta som har varit publicerade i svensk dagspress.

Hej då och bubbla vidare med Görmanns team.

G. Herring alias
Paul Padoan

INNEHÅLL

Redaktören	2	Wettcon recensioner	9
Görmanns pöl	2	Figurköparguiden	14
Innehåll och Klubbinfo.	3	En Historia	16
Realistiskt träffsystem	4	Trollkarlens skattkammare	18
Om böcker	7	Dödssillens äventyr	19

The Herring can nummer fem ges ut december 1986 (1:a tryckningen). Detta nummers upplaga är, 60 st.

Redaktör: Leif Schweitz
Ansvarig utgivare: Veronica Eade
I redaktionen: Niklas Stenlås
Johan Lindstedt

Detta nummers tecknare:

Omslag: Björn Hellqvist

Inne i tidningen:
Björn Hellqvist, Veronica Eade,
Niklas Stenlås.

Rättelser till nummer 4-86.

Omslaget (G&B's klubbemblem) var gjord av Paul Padoan. Artikeln om Utbildningskostnader i AD&D va skriven av Bo Johnsson.

I Atal artikeln: sid 9. Toroshima Imasa innehar ingen titel, Iki-kawa är ett distrikt och Ishita-familjen innehar posten som Shu-gomatadai.

Squad Leaderscenariot: Den överkorsade LMG'n startar spelet som "broken".

Prenumeration:

Prenumeration av The Herring can är nu möjlig. Är Du intresserad så sätter Du in 35:- på postgiro nummer 34 64 39 - 3, Gameboards & Broadwords som mottagare och märk blanketten "prenumeration". Prenumerationen gäller då de 4 närmast utkommande numren oavsett när de kommer ut. Vid eventuell nedläggning av tidningen under pågående prenumeration ersätter vi prenumeranten.

Adressen till The Herring can är: 'The Herring can', c/o Leif Schweitz, Jönköpingsv. 30, 563 00 Gränna.

Synpunkter och Artiklar mottages väldigt tacksamt.

Spelföreningen Gameboards & Broadwords är en förening öppen för alla. Vill Du bli medlem eller få mer information kan man ta kontakt med någon i styrelsen (företrädesvis sekreteraren) eller skriva till: Gameboards & Broadwords, c/o Leif Schweitz, Jönköpingsv. 30, 563 00 Gränna. Nuvarande medlemsavgift per kalenderår är 60:-, vilket kan sä-

ttas in på postgiro 34 64 39 -3. Den nuvarande styrelsen:

Ordf. Paul Padoan (0390-11366)
Skr. Leif Schweitz (0390-11580)
Kass. Johan Lindstedt (0390-11354)
Niklas Stenlås (054-130383)
Veronica Eade (036-136331)

ETT MER REALISTISKT TRÄFFSYSTEM

av Björn Hellqvist

Hur många D&D-kampanjer har du spelat i där en äventyrare fått pensionera sig p.g.a en förlorad arm? Tycker du att striderna bara är ett enda borthackande av hitpoints? Vill du leva farligt? Läs då vidare! Redan efter ett halvår tröttnade jag på att ge xp för skatter. Nog finns det bättre sätt att få en krigare att nå 2:a nivån än att låta honom hitta skatter motsvarande 900 kg guld (för att inte tala om inflationen!). Tillsammans med Mikael Antbring (Numera Eklund; medförfattare till Gurra) utarbetade jag ett system baserat på idéer av Bo Jangeborg. Detta system, som vi kallade "Akilles", kombinerades i hop med ett xp-system som nämnde Jangeborg presenterat i sitt fanzine "Mjöltnir". Tre års erfarenhet har visat att man till priset för viss bokföring får ett fungerande system, som tar tillvara karaktärernas egenskaper bättre än det nuvarande. En utökning och revidering har gjorts inför denna artikel och det bör tilläggas att detta system främst är avsett för D&D. AD&D-DM:ar får göra vissa justeringar där det kan behövas och tycker man att något är helt tokigt, så ändra eller hoppa det helt.

TABELL 1:

Con värde:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	% av con
roppsdel:																						
uvud	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	30%	
röst	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	55%	
age	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	50%	
rm	1	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	40%	
en	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	45%	

* Exempel: En karaktär med 14 i constitution får, utöver normala hitpoints, 4 hp i huvudet, 7 hp i bröstet osv.

BLI ÄVENTYRARE OCH TRÄFFA NYA VANNER!

Låt oss börja med "Akilles"-systemet. Med detta system ändras spelet enligt följande punkter:

- * Karaktärens hitpoints blir en form av uthållighet. Som tidigare motsvarar hp:na uthållighet, stridsskicklighet, kondition osv.
- * Varje karaktär får utöver vanliga hp även hp för olika kroppsdelar. Dessa hp baseras på constitution-värdet.
- * Varje monster får liksom karaktärer extra hp för kroppsdelar. Dessa baseras på hitdice.
- * Striderna blir tuffare. Karaktärerna ta mera träffar än tidigare i enskilda strider, man löper också risken att bli invalidiserad. Backstabbing kan innebära omedelbar död, även för "high-level"-karaktärer.

TABELL 2:

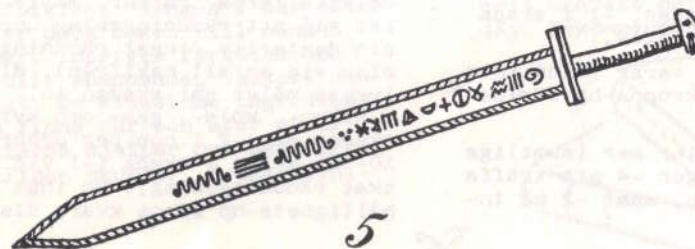
Hit location: (d100)

Humanoid form:	Fyrfota form:	Bevingad form:	Insekts form (6ben):
Huvud 01-10	Huvud 01-15	Huvud 01-10	Huvud 01-10
Bröst 11-40	Bröst 16-45	Bröst 11-40	Bröst 11-70
Mage 41-70	Mage 46-70	Mage 41-60	Mage
H.Arm 71-80	H.F-ben 71-80	H.Arm 61-65*	H.F-ben 71-75
V.Arm 81-90	V.F-ben 81-90	V.Arm 66-70*	V.F-ben 76-80
H.Ben 91-95	H.B-ben 91-95	H.Vinge 71-80	H.M-ben 81-85
V.Ben 96-00	V.b-ben 96-00	V.Vinge 81-90	V.M-ben 86-90
(svans 91-00)	(svans 91-00)	H.Ben* 91-95	H.B-ben 91-95
		V.Ben 96-00	V.B-ben 96-00
		(svans 91-00)	(svans 96-00)

- Special:
1. För Bevingad form gäller att om inga armar finns så är armarna framben, om den ej är fyrfota slå då om.
 2. Hitpoints för vingar är likadant som för arm.
 3. För Insekts form gäller att bröst/mage har hitpoints som bröst.
 4. För svans slå 1d6 och följ följande tabell:
1-5=ben, 6=svans. Svansens hitpoints=ben.
 5. För ormar o.dy gäller: Huvud 01-15, Kropp 16-00.hp=bröst
 6. För slimes, jellies etc. gäller: Kropp 01-00, hp=bröst
 7. H=höger, V=vänster, F=fram, M=mellan, b=bak.

Exempel:

Krigaren Hugo Slaag (1:a nivån, hp8, con13) slåss mot en varg (hp11 con13) Hugo vinner initiativet, slår och träffar. 7 hp i skada! vargen biter, träffar och ger 4 hp i skada. Nästa round får vargen initiativet, men missar. Hugo träffar ordentligt, 8 skador! vargens 11 hp är nu borta och de resterande 4 ska nu placeras. Hugos spelare slår en d100 och får "83". Vargens vänstra framben kan ta 6 hp, men skadan innebär att vargen måste klara ett räddningsslag (=saving throw) under con (d20) för att inte sättas ur stridbart skick. DM slår "15". Vargen segnar ner och blottar halsen för Hugo som ett tecken på underkastelse.



VISST GÖR DET ONT NÄR KROPPAR BRISTA...

I D&D-systemen är man antingen vid full vigör, eller så är man död. För att illustrera de effekter som uppstår då kroppsdelarna tar skada, gäller följande:

- * Medvetlöshet (eller liknande tillstånd av hjälplöshet) inträder då en kroppsdel tagit hälften eller mer av sin hp i skada. Slå ett räddningsslag (1d20). Om man slår högre än con-värdet förlorar man medvetandet.
- * Ett nytt räddningsslag (med +5 på kastet) skall göras då kroppsdelens tagit full skada el. mer. I övrigt se föregående punkt.
- * Om huvudet, bröstet eller magen tagit mer skada än vad kroppsdelens tål, inträder döden omedelbart.
- * Om en arm eller ett ben tagit fullskada eller 1 poäng över, så är kroppsdelens obrukbar tills skadan läks (dvs kroppsdelens har minst 1 hp). Är ett ben ur spel, förflyttar man sig med halv hastighet; är båda benen ur spel måste man bäras.
- * Om en arm eller ett ben tar 2 poäng eller mer i skada i ett och samma hugg av ett skärande vapen, är kroppsdelens avhuggen och kan endast fås tillbaka genom regeneration eller wish.
- * 1 hp i skada i huvud eller svärdsarmen ger -1 till träffchansen.
- * 2 hp i skada i övriga kroppsdelar ger -1 till träffchansen.
- * Hälften eller mer i skada (samtliga kroppsdelar) ger -2 till träffchansen, -1 i skada och -1 på initiativ.
- * Medvetlöshet varar 1 1d6 turn + 1 turn per kropps-hp förlorat.
- * Full skada eller mer (samtliga kroppsdelar) ger -4 att träffa och -2 i skada, samt -2 på initiativ.

- * Vid träff på sköldarmen: slå 1d6: 1-2 armen träffad 3-6 skölden träffad.

Allt detta gäller givetvis monster och NPS:s.

LÄKNING FÖR HELA SLANTEN

För att återfå sina uthållighets hitpoints, skall äventyraren helst vila. 6 turns ger alla uthållighets-hp åter (obs! dra av hp för kroppsdelsskador. 7 hp -3 skadepoäng ger 4 hp. Noll eller lägre betyder att karaktären endast ka gå samt försvara sig). Om man går tar det 12 turns att få uthållighets -hp åter, såss man eller springer får man inget åter. För att få kroppsdelshp tillbaks måste man ha minst 6 timmars sömn eller absolut stillhet.

KROPPSDELS-HP ÅTER PER DYGN:

Constitution	hp åter/dygn
19+	5
18	1+1d3
16-17	1+1d2
13-15	2
9-12	1
6-8	1 per 2 dygn
4-5	2-1d2
3	2-1d3 (-1=0)

ANDRA ATTACKFORMER OCH EFFEKTER

En attack bakifrån i kombination med total överraskning kan bli extremt farlig. Målets AC får inte tillgodoräkna sig sköldbonus, anfallaren har +2 på träffchansen (tjuvar har +4 samt dubbel skada) och skadan går vid lyckad överraskning och träff rakt in i kroppen. Var restrektiv då denna kan missbrukas.

Missil- och kastvapen kan vid överraskning (attacken har vid annat än anfall bakifrån inga bonus) gå direkt in i kroppen. Om anfallaren träffar, måste målet slå ett räddningsslag under sin dexterity (inget räddningsslag vid anfall bakifrån). Misslyckas målet går skadan in.

Bränn-, köld-, gas- och syrasador ger -2 i con per påbörjat 10-tal poäng i skada (-1 vid lyckat räddningsslag). Om inga uthållighets-hp finns kvar, distr-

Om Böcker

av Thomas Bull

Sommaren är den årstid då människorna lägger sitt dagliga hantverk åt sidan och tar fram just boken. Frågan som genas uppenbarar sig är; Vilka böcker ska man då läsa under denna dyra och beklämligt korta tid? En sak är säker det finns mycket! (att läsa alltså). Efter ett par års troget botaniserande i diverse sciencefiction och fantasy hyllor har jag beslutat mig för att bistå de tvekande med ett par tips på läsvärda volymer. Huruvida detta skall tas som ett hot eller löfte är väl upp till var och en. Här kommer några pärlor!

Jack Vance, Lyonesse, 1984, Glasgow. Lyonesse annonseras på bokens framsida som "the epic masterpiece of high fantasy". Sanninghalten i detta påstående skall vi undersöka nedan, men det ger onekligen upphov till högt ställda förväntningar, när den tilltänkta läsaren slår upp första sidan i denna 436 sidor tjocka lunta. Boken betingar ett pris på omkring 63 kr i handeln. Huvudpersonerna är en makthungrig kung, hans snälla dotter, en företagsam och sympatiskt skildrad prins samt ett antal magiker och s.k. "faries".

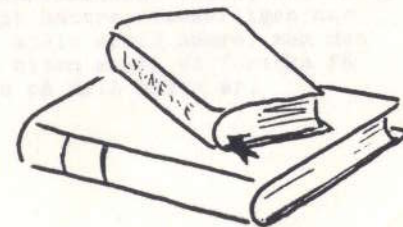
Deras berättelse utspelas på en ö söder om Irland i vad som tycks vara tidig europeisk medeltid. Ön är splittrad i ett antal små kungariken och bokens huvudriktning gällerdessas eventuella förening till ett mäktigt rike. De första hundra sidorna är, trots god person- och miljöbeskrivning, tämligen "sega". Jag prsonligen drar paralleller med Tolkiens "Ringens". Där efter lyfter dock boken till oanade höjder. Intrigen förtätas och det blir spännande, vackert och roligt. De klassiska ingredienserna finns där och åter så är hjältarna hjältar och skurkarna verkligen skurkar. Framställni-

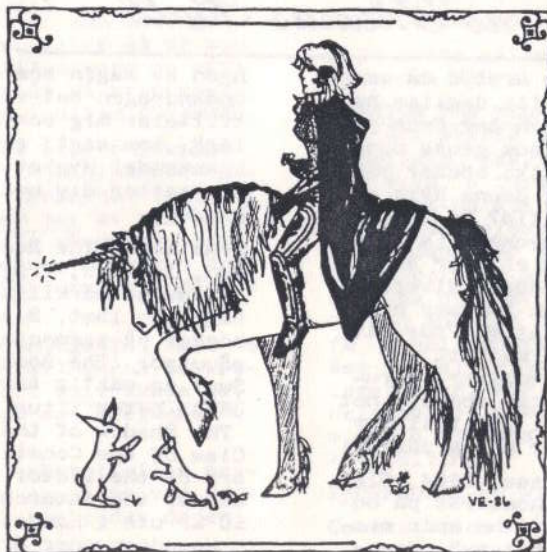
ngen av magin som mäktig, men undandragen det vardagliga livet tilltalar mig och gör den "trolig". Som sagt; rolig, oväntad, spännande! Mycket nöje till dig som sätter dig med Lyonesse i handen.

Gene Wolf, The Book of the New Sun, 1981-83, Tipfree. Detta är ett av de märkligaste verk jag någonsin läst. Bestående av fyra böcker på sammanlagt 1200 sidor så utgör 'The Book of the New Sun' en mäktig anblick. Verkets delar heter i tur och ordning; The Shadow of the Tower, The Claw of the Consiliator, The Sword of the Lictor samt The Citadel of the Autarch. Dessa kostar 50 kr ute i handeln.

Huvudpersoner är Severian, en föräldralös pojke som, i en avlägsen framtid, vuxit upp hos "The Order of the Seekers of Truth and Peritence". Denna ordens uppgift är att genomföra de domar som brottslingar blivit dömda till. Denna order är extremt "Lawful" i AD&D-termer och utför straffen exakt, varken mer eller mindre. Severian begår brottet att visa en fånge nåd och blir förvisad från orden. Tillsammans med sitt svärd Terminus Est börjar den unge sin färd genom världen, "The Urth".

Framställningen av denna färd har en märklig, drömliknande karaktär som ofta tar udden av de brutala och överraskande som sker. Tro mig, sidorna forsar förbi. En för mig trevlig överraskning var att serien håller kvaliteten ända fram till slutet (mycket ovanligt i dagens seriehysteri) och att det faktiskt slutar där. Rekommenderas alltså varmt.





HÄRFÖRAREN

*Så stolt hon sitter likt en drottning bland kungar
på sin vackra springares smäckra rygg*

*Likt en härförare som nöjd blickar över en stark
skara krigslystrna män*

*Morgonsolen glittrar i hennes springares
juvelprydda panna
och dagen lämnar droppar på deras väsen vartän de går*

*En alvmö där sitter på en enhörnings rygg
blickande ut över skogen*

*Två undersköna varelser, båda överglänsande varandra
båda ödmjukt underdåniga*

*Skogens djur är deras här i kampen för det goda, för vem
kan väl besegra ljuset
som lyser i hennes hår
och i springarens
juvelprydda panna*

WETTCON II

Ett konvents födelse

av Björn Hellqvist

Årets Wettcon var det andra konvent som hållits i Gränna. Redan i februari hölls det första mötet där representanter för Gameboards & Broadwords och Destrier lade grunderna till Wettcon II. Vid detta möte kom föreningarna överens om att bistå och hjälpa varandra för att få ett komplett konvent. I grova drag innebar detta att G&B anordnade AD&D- och Squad Leader turneringarna, medan Destrier skulle bistå med DM:ar och övriga spelaktiviteter. Sedan följde under ett halvårs tid, de i trakten legendariska McDonald's-, Expert- och biblioteksmötena där "centralkommittén" arbetade vidare på själva mekaniken kring konventet.

Trots en deadline ett par veckor före konventsstarten, arbetades det på aktiviteterna in i det sista.

Ännu en vecka före helgen "H", hade bara en handfull anmälningar inkommit. Så dråsade ett 80-tal anmälningar in i sista minuten och vi kunde andas ut.

Så gick det hela igång på fredagkvällen. Förväntansfulla spelare hade kommit från när och fjärran, sedvanligt utrustade med sovsäckar, liggunderlag, mat och spel. Det kaos som sedan pågick i 46 timmar har gått till historien som Wettcon II. Arrangörerna hade fullt upp hela tiden och nämnda kaos var nog mer påtagligt för dessa än för deltagarna.

När så det hela var över kände vi oss lättade och nöjda. Det kommer nog att ta ett par, tre månader innan vi börjar tänka på Wettcon III, som skall bli ännu bättre.

Sagt om Wettcon II

av Björn Hellqvist

Under Wettcons sista dag gick jag runt och frågade vad folk tyckte om spektaklet. Cirka 15 personer hann jag med och här är vad de tyckte...

Det fanns mycket som besökarna fann positivt, däribland:

MÄNGDEN AKTIVITETER: Jodå, nog hade vi ansträngt oss för att ge så många som möjligt så mycket att göra som möjligt och ibland var det oroväckande tomt i lokalerna.

ANTALET BUTIKER: Med både Titan Games, Yalaring Trading, B&B Hobby och Äventyrsspel närvarande fanns ett stor sortiment tillgängligt, inte minst med tanke på konventets storlek. I det här sammanhanget vill vi tacka B&B Hobby för deras uppskattade figurslag och Titan Games för det generösa bidraget i form av prispengar.

AD&D-TURNERINGEN: Här fanns två nya grepp, dels rollspeldelen i kvaläventyret som var viktig för bedömningen, dels själva bedömningsmodellen, som var mycket konkret men ändå mycket flexibel. Både äventyren och bedömningen föll de flesta på läppen, så bedömningsmodellen kommer med största sannolikhet att finnas även nästa år.

Men det fanns inte bara positiva åsikter om Wettcon. Även om de var fler än de som nämns. Några negativa åsikter var:

INKVARTERINGEN: Visst, det kunde varit bättre. Visserligen har jag själv sovit sämre, men den här biten skall vi försöka få hyfs på till nästa år.

INGEN LAGAD MAT: Frånvaron av lagat käk (bortsett från svennes hamburgare) irriterade några. Tyvärr har vi ingen möjlighet att tillreda mat i lokalerna och själva utbudet av matställen i Gränna lämnar mycket i övrigt att önska. Kommer vi inte på en lösning, rekommenderas besökarna att ta med sig en limpa och mjukost...

RUNEQUEST-FLOPPEN: Detta var ett stort bakslag för både spelarna och oss arrangörer. Roten till eländet var att en av de huvudansvariga tröttnade på det hela och stack hem till Göteborg. Mycket svårt att göra någonting åt särskilt som det sker mitt i natten. Nästa år kommer vi att vidta mått och steg för att något liknande inte skall upprepas (läs: välja medarbetare med större omsorg. red. anm.)...

PLATSBRISTEN I OA-TURNERINGEN: Här stormade det in anmälningar. Till 21 platser anmälde sig mer än det dubbla antalet intresserade. Arrangören ville mest pejla intresset för OA (vilket som synes var stort) och sedan fanns det få DM:ar som kunde OA. Nästa år mer? Vem vet?

En av mina frågor gällde; "Vad vill ni se på Wettcon III?". Här är några önskemål och våra kommentarer...

"VI VILL SE DESSA SPEL": Nog för att Top Secret, Spacemaster och Judge Dredd är "häftiga" spel, men snälla ni, vi har inte GM:ar!

CALL OF CTHULHU...kan vi däremot ordna. Preliminärt ingår CoC i nästa års program.

INDIVIDUELL AD&D: Här var OA-turneringen individuell, men några ville ha runners-up- och individuella turneringar. Med OA och lagAD&D-turnering (kval & final) skulle detta innebära fem äventyr att konstruera och en hop uttröttade DM:ar...

FILM: Film?! Hyr då en video och åk inte på konvent! Vissa konventsarrangörer får ursäkta, men personligen tycker jag att filmvisning i många fall är ett sätt att kamouflera bristen på aktiviteter. Glo på film kan man göra hemma.

STÄDNING: Visst, visst. En städpatrull ska sättas upp, men det enklaste sättet är att låta bli att skräpa ner. Det finns s.k. papperskorgar.

MER KRIGSSPEL: Här finns en hake. Antalet föranmälda spelare till Squad Leader var fyra stycken. Sedemera blev det åtta, men hur skall man kunna förvänta sig att det skall gå att anordna spel, då inte ens det mest spelade spelet drar nog med folk? Personligen instämmer jag och nog fanns det väl mycket konfliktsimulering i form av figurslag.

Till sist bad jag mina intervjuoffer om en allmän kommentar och omdömena var genomgående positiva, i stil med: kul, roligt, jag är nöjd, mysigt etc. Jag vill tacka alla er som ställde upp i denna för oss viktiga "feed back", för utan att veta vad ni tycker, kan vi inte förbättra oss.



Wettcon II

av Niklas Stenlås

Helgen den 5:e-7:e september hölls spelkonventet Wettcon II i Gränna och som namnet antyder var det den andra gången vi försökte oss på ett sådant tilltag. Det var roligt att så många som besökte oss förra året gjorde sig besväret att återkomma och det var också roligt att så många nya besökare dök upp i år. Vi hoppas att ni återkommer på Wettcon III allihop.

Jämfört med Wettcon I, en närmast lokalt betonad spelsammanskomst som huvudsakligen berörde Vätterbyggdens spelentusiaster, var Wettcon II en enorm tillställning - nästan dubbelt så stor. För att klara av detta hade vi hyrt Ribbaskolan vilket gav oss ordentligt med utrymme.

Till skillnad från Wettcon I var årets Wettcon ett samarbete mellan spelföreningarna Destrier (Jönköping) och Gameboards & Broadwords vilket gav oss ytterligare ett 20-tal arrangörer och bidrog till att avsevärt höja aktivitetsutbudet. Inbjudan till ett flertal av Sverigesspelbutiker resulterade i att inte mindre än fyra ansåg det besväret värt att besöka oss; där var Titan Games, Yalaring Trading, B&B Hobby och Äventyrsspel - tack skall ni ha! (förra året hade vi inte en enda butik på plats).

Jag hade tänkt försöka redogöra lite för organisatörernas syn på konventet. Med nödvändighet kommer en sådan att domineras av AD&D-aktiviteterna eftersom min medverkan i organisationsarbetet huvudsakligen var som ansvarig för AD&D-turneringen.

Redan vid själva invigningen gick det snett. De personer som skulle hålla i den var inte där i tid (t.ex jag själv som kom med tåg till Tranås en halv timme före starten) och de som var där visste inte vad som skulle sägas. Beträffande invigningar har vi lärt oss en läxa till kommande år.

Efter invigningen var det dags

för ett av fredagkvällens huvud-evenemang; Oriental Adventures-aktiviteten. När vi planerade konventet bestämde vi oss för endast en liten turnering för att undersöka intresset för OA. Döm om vår förvåning när vi fick 50-talet anmälningar till maximalt 21 platser. Vi bestämde oss för att bibehålla den tänkta storleken på turneringen och tack och lov för det. Vi hade över huvud taget ingen tid på oss att "köra in" fler DM:ar på äventyret och att vi klarade av det lilla vi gjorde berodde till stor del på att samtliga 3 spelare hade varit med om att författa äventyret.

Vi hade kallat OA-turneringen för individuell AD&D-turnering huvudsakligen för att betona att det inte var frågan om någon lagturnering. Vi hade heller inte för avsikt att utnämna någon vinnare som sådan, vilket vi också gjorde klart för de tävlande. OA-turneringen genomfördes alltså som ett experiment. Vi återkommer nästa år med ett något ambitiösare OA-projekt eftersom vi upptäckte att det finns ett betydande intresse.

Lag AD&D-turneringen är svår att kritisera eftersom den innehåller så många faktorer som kan uppfattas på skilda sätt. Särskilt svårt blir det för den som till stor del har utformat den (jag själv). Skriv till The Her-ring Can och säg vad ni tycker!

För det första tror jag att man måste skilja på kritiken mot äventyret och turneringen i sig. Dessutom tillkommer eventuell kritik mot enstaka spelare. Äventyren kan ju vara dåligt skrivna och tråkiga även om turneringen och bedömningen är väl planerad och genomförd precis som en biofilm kan vara tråkig men biografen är bekväm och trevlig, även om jämförelsen inte är särskilt adekvat.

De problemen som jag upplevde var att äventyren inte var särskilt väl anpassade för turneringsspel genom att de helt enke-

It var för långa. Detta visade sig redan vid provspelet och vad beträffar finaläventyret skär vi ner det med ca två tredjedelar och det visade sig fortfarande vara för långt. Kvaläventyret skulle nog ha varit lagom långt (vi hade skurit ner på det också) om det inte var för den s.k. rollspelsdelen i början som avsåg att tvinga spelarna att rollspela sina figurer till 100%. Vi kunde naturligtvis tagit bort den delen men vi tyckte att det var det bästa med hela äventyret så vi ville gärna behålla den och följdaktligen var också det för långt.



Turneringen som sådan är alltid ett problem. Personligen tenderar jag att betona bedömnings- sidan här. Med erfarenhet av knappt 10-talet rollspelskonvent tycker jag att aldeles för lite tid ägnas åt själva bedömningen. Wettconturneringens uppläggning återspeglade detta i det att vi genomgående försökte tillämpa en bedömningsmodell som vi redovisade såväl före som efter varje omgång. Modellen som sådan kan naturligtvis kritiseras men idén är att alla skall få veta hur den går till. Vi ville också efteråt ta en timme med att införa alla gå igenom hur de olika lagen klarade sig, detta tror jag är något som uppskattas av alla.

Slutligen är det problemet med spelledarna. Hur man än vrider och vänder på det är ju inte alla lika. Somliga är snabba, somliga är långsamma. I en turnering där de tre främsta lagen låg

så pass lika känns det verkligen svårt att utnämna en segrare eftersom resultatet troligen skulle ha sett annorlunda ut om de hade haft en annan DM eller om vi hade tittat på någon annan bedömningsfaktor etc. DM problemet (om det nu är ett sådant) kommer man nog aldrig ifrån i turneringssammanhang. Man kan naturligtvis minimera det genom att använda egna DM:ar som provspelat äventyret och över-DM:ar som synkroniserar spelledarna under turneringens gång, men det är ju i de flesta fall en självklarhet.

Ytterligare två "blommor" skulle jag vilja nämna som jag upplevt på konventet. Den första är Runequestturneringen som bara råkade "inte bli av"! Hur något sådant kan inträffa, när folk åker hit kanske bara för att spela Runequest, är ofattbart. Det hela hade tydligen sin grund i att en av de ansvariga för fann för gott att åka hem istället för att genomföra turneringen. En erfarenhet till nästa år är att vi inte behöver honom som organisatör. Till er som åkte till Wettcon för att spela Runequest vill be om ursäkt på Wettcons vägnar - URSÄKTA! Vi skall komma igen på Runequestfronten nästa år.

En sista miss som vi skall nämna på till Wettcon III är priserna - nej inte inte inträden och anmälnings avgifter utan priserna vid själva prisutdelningen. Jag vet själv hur tråkigt det är att bli utnämnd till 2:a eller 3:a och inte få något bevis för detta. Jag skulle helst sett att vi kunde delat ut plaketter till 1:an, 2:an och 3:an men jag törs inte utlova det säkert till nästa år. Diplom borde vi kunna skaffa fram. Det känns väldigt tråkigt att överösa segraren med priser och inte ge någonting till 2:an och 3:an särskilt när det var så små bedömningsmarginaler. Anledningen till att det blev så var vårt sponsorsystem som innebär att vi får priserna sponsrade av Gröna Gl-

ashytta och Titan Games, tyvärr är det ingen som sponsrar 2:a och 3:e pris. Vi skall se över det hela.

Till slut vill jag säga att Wettcon II jämfört med Wettcon I var vårt steg fullt ut. Betrakta Wettcon II som vår första verkliga erfarenhet inom området. De lärdomar som vi har dragit och de ni kan påpeka för oss (skriv en insändare eller nå't vet ja!) kommer att hjälpa oss att forma nästa års tillställning. Vi ses på Wettcon III.

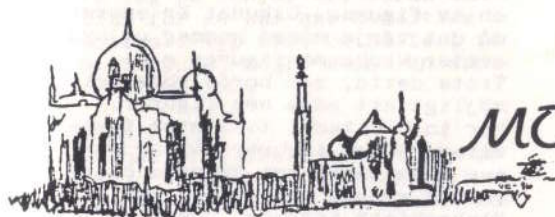
FALKÖPING C



KM i Squad Leader

Klubbmästerskapet i Squad Leader den 7/7-13/7 skall äntligen redovisas. 8 spelare anmälde sig och efter 3 scenarion kunde segraren koras. 1986 års segrare är: Niklas Stenlåås som i finalen besegrade Leif Schweitz. Vid nästa års SL-klubbmästerskap hoppas vi på fler deltagande.

C. Sjungargård	Lindstedt	Lindstedt
J. Lindstedt	Schweitz	Schweitz
L. Schweitz	Schweitz	Schweitz
P. Padoan	Schweitz	Schweitz
R. Schweitz	Stenlåås	Stenlåås
N. Stenlåås	Stenlåås	Stenlåås
J. Lundqvist	Lundqvist	Stenlåås
D. Simon	Lundqvist	Lundqvist



MODULER!

Elementens portal & Fasans farkost

Årets Wettcon AD&D-moduler (kval och final) kan nu köpas! Modulerna är kompletta med original kartor och karaktärer. Modulerna levereras utskrivna och samlade i mapper och skickas per post. Är Du intresserad så; Sätt in 35:- för en modul eller 65:- för båda två på personkonto nr. 63 07 07 - 00 18, adresseras till Niklas Stenlåås. Glöm inte att ange vilka och hur många moduler samt namn och adress.

FIGURKÖPARGUIDEN

Med tanke på att en figur nu för tiden kostar närmare 15 kr., bör man välja noga för att få bästa möjliga figur. Jag har köpt och målat figurer sedan 1982 (på den tiden gick en figur på 5-7 kr.) och har sett och provat många märken. De krav jag har på en figur är följande:

DETALJ: Figuren ska ha skarpt markerade detaljer, för att underlätta målningen. Det är svårare att måla en figur med mjuka övergångar mellan t.ex tunika och bälte.

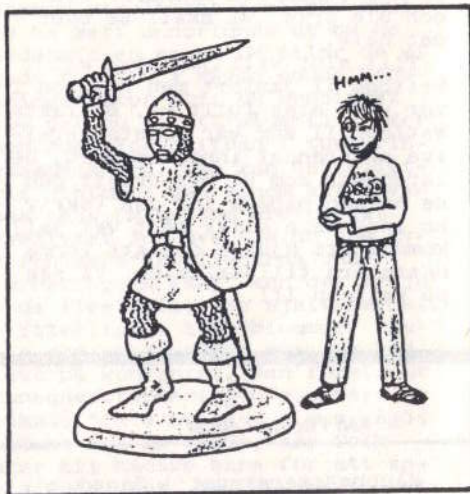
ANIMATION: Ser figuren levande ut? Är sättet den svingar svärdet realistiskt? Då är animationen bra.

SKALA: Figuren ska se proportionerlig ut. Stora svärd, huvuden m.m. kan förstöra en figur och få den att se löjlig ut. Vidare har man de senaste två-tre åren gått från 25mm skalan till 30mm, vilket innebär att en modärn dvärg kan vara lika hög som en några år gammal alv. Det är inga problem om man börjar bygga upp en samling nu, men har man gamla och nya figurer ser det mindre bra ut.

Låt oss nu titta närmare på de figurfabrikat som finns att få tag på i Sverige. Listan är i bokstavsordning och inte ordnad efter preferenser. Nämnas bör ett omdömen gäller respektive firmors fantasyfigurer.

ASGARD

Denna firma gör inte mycket väsen av sig. Deras figurer varierar från det närmast mediokra till det utmärkta. Exempelvis är deras dvärgar några av de bästa man kan få tag på. Skalan är närmast 30mm och hos de nämnda dvärgarna är både animation och detalj mycket bra. Ett märke att hålla ett öga på.



CHRONICLE

Mest känd för Nick Lunds jätte-Ogres. Figurerna är ganska "kantiga" och inte särskilt animerade, men uttrycker råstyrka. De bör dessutom vara lättmålade då de har väl markerade detaljer. Obs! vad chronicle gör nu är osäkert då Nick Lund f.n. jobbar för Grenadier.

CITADEL

Citadel är sedan några år tillbaka den dominerande tillverkaren av figurer. Utbudet är enormt då det varje månad kommer ut nya serier Warhammerfigurer m.fl. Trots detta, som borde göra det möjligt att göra bra figurer, hör inte Citadel till mina favoriter. Deras figurer håller nummer 30mm skala och är ofta överdrivet stora, vilket ger ett "leksakigt" intryck. Dessutom är de ofta anpassade till Warhammers kaosvärld, varvid ansikten, rustningar och vapen ofta är groteska. Animeringen är ofta fantasilös och lider av de redan nämnda skalorna på detaljerna. Nu låter det som om jag inte har något positivt till övers för

Citadel, men det har jag. Figurerna är lättmålade och de mer sansade figurerna är utmärkta. Tyvärr har en av deras bästa figurskulptörer, Tom Meier, fått sparken, vilket medför att vi nog inte får se hans utsökta alver i Citadels kataloger mer.

DENIZEN

Denna tillverkare är inte särskilt stor men utmärker sig för välgjorda figurer. Skalan ligger runt 30mm och proportionerna är bra. Detaljerna är mycket fint gjorda, även om ansiktena ibland inte är så lyckade. Deras "Legion of the damned"-serie hör till de bästa skelettkrigare som finns. Rekommenderas.

DIXON

Dixon är störst på fjärran österri-figurer. Även här är skalan 30mm och detaljer och animering är bra. Det mesta av samurajer, ninjas, bushi och ronin finns att få tag på och är ett måste för OA och Bushido-spelare.

ESSEX

Känd för medeltida figurer, men gör också fantasyfigurer. De flesta figurerna är inte särskilt animerade och detaljerna tenderar till att vara lite rundade (= lite svårare att måla). De medeltida figurerna är lättast att få tag på och är väl värda en titt för de som har medeltida rollspel typ C&S. De håller, i mitt tycke, högre klass än fantasyfigurerna.

GRENADIER

Grenadier gjorde för ett par år sedan figurer som var under all kritik. Därför är det mycket mer glädjande att de gjort ett rejält ryck uppåt. Figurerna är ofta mycket bra animerade och proportionerade och har klara och tydliga detaljer. Ett klart prisvärt alternativ till Citadel.

PRINCE AUGUST

Alla har väl sett Prince Augusts gjutformar. För den som vill by-

gga upp en armé om åtskilliga hundra figurer och som inte råkar vara miljonär, är dessa formor ett måste. Resultatet blir för det mesta hyfsat och i skellettens fall mycket bra. Figurerna kostar inte mer än en form (45:-) och metallen, dvs ca 1-2 kr per figur vid en upplaga av ca 60 figurer. Prince August har även börjat göra enstaka, färdig gjutna figurer. De är hyfsat animerade, har tydliga detaljer och bra proportion men känns ändå inte riktigt bra. Vapen får limmas fast (levereras lösa) och detaljer som händer m.m. lämnar en del att önska.

RAL PARTHA

Denna amerikanska tillverkare lät Citadel gjuta deras figurer på licens fö några år sedan och det är i denna tappning vi oftast möter dem. Den redan nämnda Tom Meier, som jobbade för Citadel, kom från Ral Partha och ett flertal figurer bär hans kännetecken. Figurerna är i sann 25mm skala, vilket gör dem små i jämförelse med t.ex Citadels. De är mycket väl detaljerade och animerade samt mycket välproportionerade. De är svåra att få tag på, men är ett måste för finsmakaren.

STANDARD GAMES

Denna speltillverkare har även slagit sig in på figur tillverkning och det lilla jag har sett av deras figurer visar att de nog är bättre på spel. Figurerna dras med vissa barnsjukdomar, som borde gå att avhjälpa. Det är för tidigt att avskrivna Standard games ännu.

En figur ser aldrig bättre ut än dess målning. I en kommande artikel kommer jag att ta upp elementär målningsteknik. Vad är det för mening att ha en utsökt figur om den ser ut som om man hade tappat den i färgburken?

Björn Hellqvist

Allting började egentligen den dag då den mystiske gamle mannen vandrade in i byn. Han berättade fantastiska sagor om drakar och magiker som pratade massor av språk, alver och dvärgar som kämpade mot hemska varelser och demoner, underliga monster, ja allt som du både kan och inte kan tänka dig. Sagor som alla älskade att höra men som ingen tog på allvar.

Zany kunde lyssna på den gamle mannen om och om igen. Hon tröttnade aldrig. Zany - ja hon heter egentligen Zannantanyah för hennes mor älskar alla berättelser om alver, det vackra, skuggiga folket med spetsiga öron, och speciellt den om skogvaktaren Zannantanyah som rider omkring i skogen på sin enhörning.

En kväll satt hon kvar efter det att alla andra hade lämnat byns värdshus för kvällen. Den gamle mannen satt framför elden och såg ut att vara borta i tankar. Zany studerade honom, hans härjade ansikte. Hon tänkte på alla sagolika äventyr som flimrat förbi i eldskenet. "Vilken känsla att få använda sin bäge till andra saker än att jaga och leka." tänkte hon. "Du drömmer stora drömmar flicka lilla" sade mannen plötsligt. Zany ryckte till, hon hoppade nästan av sin pall. "Jag fyller faktiskt 18 år i år, jag är stor nog att klara mig själv." "Hm" svarade han "men att ge sig in i äventyret är en farlig väg, till och med för den erfarna. Du har mycket att lära min vän." "Hur kunde du veta vad jag tänkte på?" undrade Zany ilsket, samtidigt som hon reste sig för att gå. "sitt kvar lilla vän, det var länge sedan jag träffade någon som du, Jag kan hjälpa dig att förstå många saker som ingen annan här kan." Hon tittade indrande på honom och frågade "Vem är du egentligen?" "Det finns många svar på den frågan, men du kan kalla mig Mäster för det är vad jag kommer att vara för dig så småningom." Zany tittade indrande på mannen som tydligen visste allt om hennes framtid. Kanske vågade hon fråga om hans berättelser verkligen hade ägt rum i verkligheten. "Visst var de det min vän, visst har de det, men somliga har inte det rätta sinnet. långa är de som avfärdar historierna som sagor för barn, istället för att se dem som de verkligen är, en del av världens oändliga historia." Hon satte

sig åter ner på pallen och såg in i den falnande elden. Värmen steg mot henne och glöden gav ett varmt, mildt sken som lyste upp Mästers ansikte. "Är du en sådan som de kallar magiker?" frågade hon rakt mot glöden. Det blev tyst i rummet, endast knastrandet från elden hördes i natten. "Hm" svarade en röst från andra sidan elden. På något sätt klarare och djupare än förut. "Ja, och du min vän ska bli min följeslagare och tillsammans ska vi besegra både drakar och demoner när den tiden kommer." Zany kände i sitt hjärta att det måste bli så, hon liksom sögs ut i världen där allt var spännande och underbart, helt enkelt fantastiskt. "Farligt Zany, mycket farligt min vän, men innehållsrikt och ofta lärorikt. Vi ger oss av i gryningen. Ta med dina vapen och en ryggsäck med dina viktigaste tillhörigheter, lite mat, en filt, ett rep och en lykta. Var tyst, väck ingen, säg ingenting till någon. Vi ger oss av i största hemligheten. Jag vet vad du helst av allt vill, jag känner din själ, gör nu som jag säger." Av någon underlig anledning som hon inte riktigt förstod gjorde hon som han sade. Hon gick hem till huset där hon och hennes mor bodde, plockade försiktigt åt sig sin ryggsäck, sin bäge och kniv, ett rep, en lykta och sin filt. Hon tog med sig asken med den vackra ringen som hennes far gett henne innan han försvann, precis som hon gjorde nu. Hon packade ner en extra tunika och ett par byxor och tog på sig sina mjuka läderstövlar, stoppade ner sin mantel och lite mat. När hon skulle gå ut greps hon av en smärtsam längtan efter sin mor. Hon lade ner packningen på golvet och gläntade på moderns dörr. Hon stod därinne och tittade ut genom fönstret, ut i den ljuvliga natten med ryggen vänd mot Zany. "Jag visste att den här natten skulle komma mitt barn, jag hoppades bara att det skulle dröja ännu ett slag." sade hon mjukt. "Att det inte var just den här gamle magikern som skulle ta dig med ut i den där stora, farliga världen. Han var likadant din far. Han kunde inte stanna länge på samma plats, men för min skull stannade han på samma ställe i fyra år. Ja för dig också. Tre år var du när han gav sig av. Han sade att hans blod skulle stelna om han stannade längre. Han

var alv och snabb och rastlös som ett rådjur. Du har ärvt hans sinnelag och din själ är lik hans. Hans visste det och lämnade ringen för att du skulle ha nytta av den när det blev din tur. Den hjälper dig på något sätt i svåra situationer, jag vet inte hur men din vän därute kan säkert tala om det." Hon vände sig mot Zany och tittade på henne. "Din far heter Eloran och trots att jag börjar bli gammal är han fortfarande ung och vacker. En dag möter du honom och troligtvis överlever han både dig och mig, men ni två är en och era själar kommer att glädjas åt ert återförenande innan ni själva vet. Farväl mitt barn, vi ses nog aldrig mer, i alla fall inte på den här sidan historien." Hon vände sig om och tittade åter ut genom fönstret. Zany förstod inte, hon blev nästan arg över att hennes mamma förstod henne bättre än hon gjorde själv. Hon tog sina saker och sprang förtvivlad mot värdshuset, men halvvägs snubblade hon på något och blev liggande arg och grinig mellan värdshuset och hemmet. Hon tyckte att hon gott kundeliga kvar där, ingen ville ju ha henne, inte ens hennes egen mor. Som hon låg där hörde hon steg. Exakt varifrån de kom kunde hon inte avgöra men mot henne kom de i al-

la fall. Hon blundade och vägrade titta. Stegen stannade vid henne och en djup, vänlig röst sade; "Inte duger det att ligga här och tjura när hela världen väntar, hm?!" "Mäster" utbrast Zany och öppnade ögonen. "Mor visste, hon kände det på sig." "Somliga är sådana lilla vän. Kom nu så är vi på väg."

Veronica



forts. från sid 6

ibueras skadan jämnt över alla kroppsdelar.

Gift, blodsugande stick etc. träffar kroppen på ett ojusterat slag på "20" (d20) vid attack. För monster med 9 hit dice eller mer och motståndare med expertmastery på sitt vapen behövs 19-20 (ojusterat). En träff innebär att t.ex en spindels giftgadd har slunkit mellan pansaret och rispat kroppen (d.v.s ingen skada på kroppen i övrigt).

MONSTER-CONSTITUTION

För alla icke-mänskliga (eller demi-human) karaktärer och NPC:s ska con räknas fram på följande vis: HIT DICE+10+1 för varje "+" och "***"; -1 för varje "-" + storleksjustering. (ur Master players'book, sid 18)

Storlek	justering
Mycket liten (max1')	-5
Liten (1'-3')	-2
Medium (3'-6')	0
Stor (6'-10')	+1
Mycket stor (10-15')	+2
jättestor (15'-20')	+3
Mastodontisk (20'-30')	+5

Exempel: Troll (HD6+3*, 8'hög)= 6+10+1+1+1=19 i con.
Orch (HD1, ca5'hög) = 1+10+0=11 i con.

I kommande nummer redovisar jag XP-systemet.

Trollkarlens Skattkammare

Elmerthelm's Cameleon

Elmerthelm's Cameleon är en spell för Basic D&D-systemet.

Level: 1
Range: 0
Duration: 4 turns
Effect: one creature

This spell alters the colour of the character so that of the background. At ranges greater than 15" the character can not be spotted. At longer ranges the character is treated as if he had 20% chance to hide in shadows. At night or in a shadowy area this chance is increased to 40% and in neither case does the character need to remain absolutely still. Missile weapons is -2 in light and -3 in darkness to hit a cameleoned character.

Niklas Stenlås



Konventskoboden (Homo adventurist minor)

FREQUENCY: Common
NO. APPEARING: Lots
ARMOR CLASS: 7 (due to dex)
MOVE: 12"
HIT DICE: 1-1
% IN LAIR: 50% (too seldom)
TREASURE: Anything by A...spel.
NO. OF ATTACKS: 1 (watergun 80%,
hairdryer 20%)

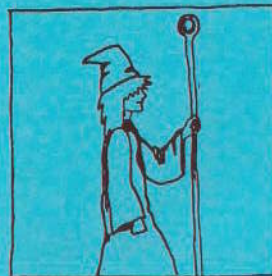
DAMAGE/ATTACK: Nil
SPECIAL ATTACK: Irritation, Chaotic aura
SPECIAL DEFENSES: Se below
MAGIC RESISTANCE: 100%
INTELLIGENCE: Average
ALIGNMENT: Chaotic Nuisance
SIZE: M (4'-5')

Koboldar har länge varit en ras på utrotningens brant, men sedan 1982 har den förökats i oroväckande takt. Vissa lärda män tror att koboldism är ett övergående stadium, och att äldre Koboldar genomgår en förvandling till något som kan kallas "äkta rollspelare". Men tyvärr, som redan nämnts är tillväxten stark, och något slut syns inte. Den svenske Kobolden är nära släkt med den engelske Irvingen och likt denne har obegränsade resurser att köpa nya spel, soloäventyrsböcker och figurer till ockerpriser. Kobolden är egentligen en välmående figur men pga sin ungdomliga energi och leklyne sprider förargelse i vida spelkretsar. Hur bekämpar man då en Kobold? Beprövade metoder som mobbing, utfrysning, rabiat kritik och liknande har visat sig bara stärka Koboldsläktet. Nej, vad bättre är, är att ge Kobolden (som ofta är en kusin eller systerson) ett spel, t.ex D&D, eller tag med den till en spelkväll och ge den en engelsk-svensk ordlista, så den kan omvändas.

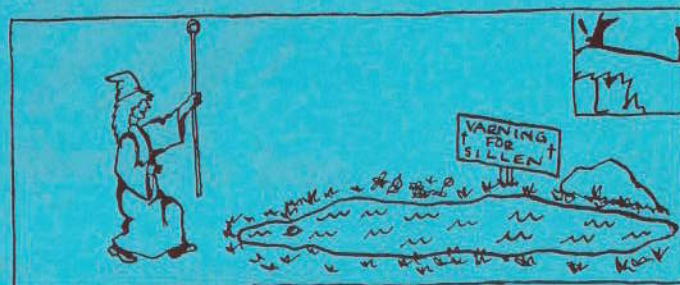
Björn Hellqvist

Dödssillens äventyr

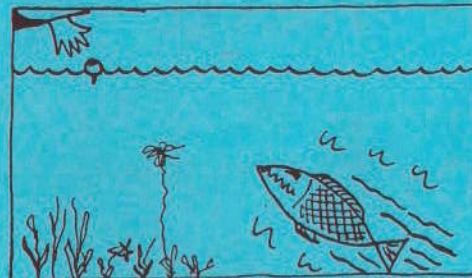
AV LEIF & ROBERT SCHWEITZ + VERONICA EADE (OCH NÅGÅN TILL)



EN DAG KOMMER TROLLKARLEN FINIUS GÄNDE PÅ VÄG MOT DÖDSSILLEN DAMM. HAN SÖKER SIN VÄN LINUS (BEHOLDERN).



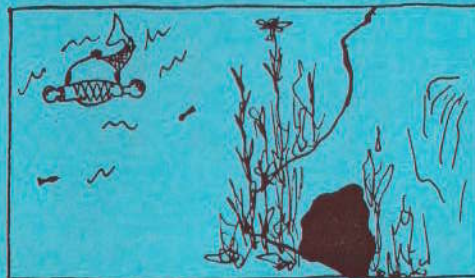
FINIUS NÄRMAR SIG DAMMEN OCH EFTERSOM DET FORTFA-RANDE ÄR VARMT BLIR HAN GLAD NÄR HAN SER DET SVALKANDE VATTNET. MEN NÄR HAN KOMMER FRAM FÅR HAN SYN PÅ EN SAK SOM ÄR MISSTÄNKT LIKT NÅGOT SOM TILLHÖRT LINUS. ETT AV LINUS' ÖGON !!!



FINIUS BÖJER SIG NER FÖR ATT PLOCKA UPP ÖGAT SOM TILLHÖRT HANS VÄN, MEN I DAMMENS DJUP LURAR FARAN OCH NÄR SKUGGAN FALLER ÖVER DAMMENS YTA ANFALLER HAN MED BLIXTENS HASTIGHET.



DÖDSSILLEN HUGGER EFTER FINIUS' O-SKYDDADE HAND, MEN FÖR SENT, FINIUS KOMMER UN DAN MED BLOTTA FÖRSKRÄCKELSEN OCH EN TAPPAD ÅGODEL. EN MAGISK RULLE!



DÖDSSILLEN TAR RULLEN I SINA DÖDUGA KÅPTAR OCH GLIDER MED EN FINURLIG MIN NER I SIN HÅLA DÄR HAN LÄGGER BYTET BLAND SINA ÖVRIGA TILLHÖRIGHETER.



FINIUS FÖRBANNER MONSTRET FRÅN DJUPET OCH LOVAR ATT SÖKA UPP DET FÖR ATT HÄMNAS LINUS...