

Nr 21, oktober 2001

SVEROX

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspeleförbund

Intervju med
spelande serie-
tecknare

Stockholm
By Night

Ny kampanjmiljö
till klassiska
Mutant

Fansinspalten

Var går gränsen?

Paintball for
dummies

Förhandstitt på ett
klassiskt konvent

Recensioner

Kort och blandat

Och mycket mer



Sverok



Under varje sten finns en saga...

Regn, mer regn, mörker, raggsockor, kyla, ångest, te och ännu mer regn. Hösten har tagit vid och helt plötsligt är det inte lika många som tittar underligt på en och skakar på huvudet för att man vill sitta inomhus och spela spel. Dessutom är det ytterligare några veckors mindre väntan inför premiären på *Sagan om Ringen*.

I och med Sverok, föreningar och aktiviteter runt omkring, kommer man i kontakt med många människor. De ungdomar och vuxna som fascinerats av olika spel kan ibland tyckas som en brokig skara där de övriga intresena kan vara helt olika. Men en sak som genomgående verkar fascinera de flesta är den stora förkärleken till sagor.

Under varje sten finns en saga - ett "bevingat ord" som fastnade när jag hörde det. Visst är det så att alla saker har sin egen historia att berätta. Det kan vara en söndertuggad penna som ligger bortglömd i ett av klassrummets hörn eller en pressad blomma och ett brev någon skrivit för länge sedan.

I våra spel utgår vi ofta från en enskild sak och bygger upp långa spännande händelsekedjor, något som händer leder vidare till både det ena och det andra. Det enda som begränsar är fantasin - det som för en person kan tyckas som ett solklart bevis i en rafflande deckargåta är för en annan upptakten till en kärlekshistoria.

Istället för att stirra oss blinda i jakten på att hitta det rätta svaret, eller den rätta förklaringen borde vi vara glada för alla de möjligheter som öppnas i och med olika teorier. I lekar, sagor och spel precis som i "riktiga livet" finns många alternativ som står utforskade innan någon provat dem. Att direkt döma något som fel får ofta både inspiration och mångfald att försvinna.

Under hösten kommer vi lyfta fram diskussionen runt hur vi vill att Sverok som organisation skall fungera. Vad kan distrikten göra? Hur kan riksmötet förbättras? Vad vill vi kunna erbjuda med rikskansliet? Med ett riktigt smidigt och välfungerande Sverok kan vi fortsätta vår färd mot oanade höjder, nöjda medlemmar, fler medlemmar!

Frågorna runt själva organisationen är tänkta att leda vidare till ett ännu bättre Sverok som lockar ännu fler spelare. Hör gärna av er med synpunkter av vad just er förening vill ha ut av förbundet så får vi ett så lockande Sverok som möjligt!

Väl mött!



Sveroks valberedning

Andreas Brodin

Vad krävs för att bli en bra valberedare?

Min personliga åsikt är att man måste ha en god insyn i förbundet och hålla sig á jour. Inte så mycket med just protokoll och beslut men med hur och varför arbetsgrupper inom hela förbundet fungerar resp. inte gör det. Att kunna förstå personers motivation, vad som driver dem och detta är inte alltid så enkelt. Ofta vet personerna inte själva riktigt.

Vad utmärker en bra förbundsstyrelse?

En mångsidig styrelse som gärna jobbar tillsammans med varandra såväl som extrema personer. En styrelse som har kul när de jobbar och kan sprida det till andra.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Man skall engagera sig i Sverok för att det är så himla kul. Framst tror jag att man ska göra det för sin egen skull, annars är det risk att man tröttnar. Att man sedan hjälper andra ha kul är en bonus som man upptäcker senare och ytterligare förhöjer nöjet.

Vad spelar du helst?

Rollspel av de flesta slag.

Vad spelar du mest?

Rollspel. En del friform på konvent, men annars '7th Sea' m.m.

Vem vill du se i FS? Maila valberedning@sverok.se

Manusstopp och utgivning

Sverox #22 Manusstopp 1 november; planerad utgivning i början av december.

Sverox #23 Manusstopp 1 januari; planerad utgivning början av februari 2002.

Kontakta Sverok!

Sveroks förbundskansli

Platensgatan 25
582 20 Linköping
info@sverok.se

Sverok Övre Norrland

Karl Lampinen
Bergsgatan 5, 957 31 Övertorneå
info@on.sverok.se

Sverok Nedre Norrland

Pelle Lundström
Stöttingvägen 20, 831 73 Östersund
norra@sverok.se

Sverok GävleDala

c/o Musikhuset
Box 144, 801 03 Gävle
gd@sverok.se

Sverok Svealand

c/o Per Bergman
Gråsparvsv. 30, 724 70 Västerås
svealand@sverok.se

Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16b
121 63 Johanneshov
stockholm@sverok.se

Sverok Ost

Box 207, 551 14 Jönköping
ost@sverok.se

Sverok Västra Götaland

Katrinédalsg. 13b, 504 51 Borås
vg@sverok.se

Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund
skud@sverok.se

Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former. Organisationen saknar religiösa eller politiska kopplingar; i Sverok finns plats för alla. Idag har förbundet runt 20 000 medlemmar i nära 1500 föreningar, uppdelade på åtta geografiska distrikt. Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en av Kulturdepartementet utsedd tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer.

Sverok
Platensgatan 25
582 20 Linköping
E-post: info@sverok.se
Tel: 013 - 14 06 00
Fax: 013 - 14 22 99
www.sverok.se

Sverox – din tidning i höstrusket!

Sommaren är slut, kvällarna är mörka och höstens vindar blåser kalla. De ljumma sommarregnen har fått lämna plats för ilsket höstregn som vräker ner. Då finns det få saker som är så trevliga som att dyka ner i myssoffan med något intressant att läsa. Förhoppningsvis blir det här numret av *Sverox* din vän i höstmörkret.

Redaktionen har försökt sammanställa en blandad kompott med allt från lättsmält underhållning till mer tankeväckande artiklar om hobbyn. Således hittar du allt från en intervju med serieskaparna Jonas Darnell och Patrik Norrman till en mer djuplodande debattartikel om idealism i Sverok. Detta numret rymmer också två artiklar som tangenter den klassiska debatten om rollspel och lajv i grunden är att betrakta som konst – med därtill hörande uppdrag att provocera, att tänja och spränga gränser – eller underhållning – med enda syfte att deltagarna skall uppskatta det.

Vi fortsätter också att låta dig se mer av människorna bakom uppdragen i Sverok. Denna gång är det valberedarna som intervjuas.

– Tove Gillbring

Ansvarelig utgivare:	Hanna Jonsson
Chefredaktör:	Tove Gillbring
Redaktion:	Anders Blixt Åke Rosenius Anders Gillbring
Inhouse-illustratör:	Åke Rosenius
Layout:	Gillbring Grafisk Design
Omslagsbild:	©Jonas Darnell
Foton:	Daniel Roos Johan Strömquist
Tryck:	Sörmlands Grafiska Quebecor
Adress:	SVEROX Sveavägen 110 113 50 Stockholm
E-post:	sverox@sverok.se

Redaktionen har inget ansvar för insänt ej beställt material. Alla artiklar ska levereras i elektronisk form, antingen på diskett eller via e-post. Redaktionen arbetar i PC-miljö.

Redaktionen förbehåller sig rätten att redigera insänt material.

Allt material är upphovsmakarnas copyright såvitt annat inte anges. Eftertryck utan skriftligt tillstånd är förbjudet.

Allt redaktionellt material i *Sverox* lagras digitalt. Visst material publiceras även i digitala medier, t.ex. på Internet. Den som sänder material till tidningen anses medge digital lagring och publicering.

Innehåll

- 4 Introduktion till Paintball
- 6 Himmel i brand – en värld i krig
- 12 Succé stavas Nolia i Övre Norrland
- 13 Erf-tjuveri, konst eller knas?
- 14 Vad man får men inte bör göra på konvent
- 17 Gästtyckare: Att inte tänka efter
- 18 Fansinspalten
- 20 Spelgalna serieskapare
- 22 Vad skiljer ett bra scenario från ett som suger?
- 24 Stockholm By Night
- 27 Rollspel för alla
- 28 Recensioner
- 33 Åk på Borås Spelkonvent!
- 34 Brevspalten
- 36 Premiär för nya Sverok.se
- 38 Kort och blandat





ntroduktion till

*–Fem, fyra, tre, två, ett,
Game on!*

*Jag och fyra andra spelare
sprintar över fältet. Hjärtat
hamrar i bröstet, min enda
tanke är att nå fram till
skyddet!*

*Med ett krampaktigt grepp om
min paintballmarkör kastar jag
mig äntligen ner bakom skyd-
det. Efter några djupa andetag
vågar jag kika fram. Genast hör
jag de små färgbollarna vina
förbi. Jag hinner skymta en
motspelare innan jag duckar.
Adrenalinet sprutar ut i krop-
pen, jag höjer markören och
besvarar den andres bollskur.
Hans snabbt avfytrade bollar
trycker mig effektivt tillbaka.
Bollarna smattrar på skyddet.
Plötsligt en svidande känsla.
– Markerad!*

Sofia Sundström ger en grundkurs i vad paintball är

**Foton: Mattias Berglund
(paintballutrustning) och
Fredrik "Gurra" Gustavsson**
Sofia är en hängiven paintball-
spelare och sekreterare i
Kils paintball-förening

Med en suck släpper spänningen. Spelet är över för min del. Endast resterna av adrenalinruschen återstår och ett sug efter att få spela igen.

De flesta har säkert hört talas om paintball. Men för den oinvidde omgärdas detta fenomen av mer eller mindre suspekta rykten. För mig är paintball både en seriös sport och en spännande hobby.

Sporten paintball har sedan starten 1981 i USA utvecklats i två riktningar, "tournament paintball" och "recreational paintball". Det går inte att dra någon hårfin linje mellan de två begreppen, eftersom de flyter in i varandra. Det enklaste sättet att förklara dem på är att de paintballspelare som tävlar tillhör tournament paintball och de som inte tävlar ägnar sig åt recreational paintball.

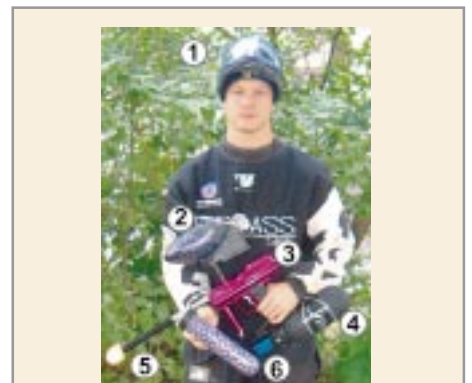
Tournament paintball

Varje år hålls paintballtävlingar runt om i Sverige både utomhus och inomhus. Spelen håller på i fem till tio minuter beroende på hur många spelare det är i varje lag. Så kallade markörer används för att skjuta färgbollar mot motståndarna, och oberoende av var en träffad spelare blir markerad av färgbollarna så är hon ute ur matchen. Spelet går ut på att erövra motståndarens flagga som finns på motsatt sida av spelplanen. Poäng ges för de motståndare som laget lyckas markera och allra flest poäng ger motståndarnas flagga.

Tournament paintball är en sport som kräver taktiskt tänkande, bra kommunikation mellan lagmedlemmarna och ett väl sammansvetsat lag. Spelen blir, på grund av det höga tempot och de spektakulära förflyttningarna mycket spännande för både spelare och publik.

De flesta tävlingar spelas på speedballbanor. Precis som namnet antyder ska spelet vara aggressivt, snabbt och tekniskt. Speedballbanorna kan byggas av olika sorters material som till exempel plank och bildäck, men utmärkande är att de är byggda på öppna gräs- eller grusplaner. Banorna är något mindre än en fotbollsplan och ena sidan av ska vara en spegelbild av den andra. Idag är Sup'airballbana den mest populära på tävlingar. Sup'airballbanan består av uppblåsbara gummiskydd. De är färgglada och finns i nästan vilka former som helst.

Precis som inom andra sporter finns det olika divisioner inom paintballen. Lägsta divisionen är Novice, följt av Amateur och Professional. Paintballen har även en egen europaliga som heter Millenium Series, med lag från hela Europa och även några från USA och Kanada. Varje år spelas en deltävling i Sverige. I år hölls tävlingen på Gärdet i Stockholm, vilket blev en stor publiksuccé.



Den här utrustningen behöver du:

1. Mask, 500 - 1 000 kr
2. Magasin, 100 - 1 000 kr
3. Markör, 2 000 - 17 000 kr
4. Luftsystem ca 5 000 kr, eller kolsyretank ca 400 kr
5. Pipplugg 50 kr
6. Färgbollar 35 öre styck

Paintball



Recreational paintball

Inom recreational paintball samlas alla möjliga varianter av paintball. De vanligaste så kallade rec-spelarna i Sverige är de som drar ihop ett gäng kompisar, spelar och har kul. Sedan kan de spela antingen på skogsbanor, speedball-banor eller ägna sig åt scenariospel.

Till scenariospelen hör de mer rollspelsinriktade paintballspelen som kallas Paintball Scenario Games och Big Games. I Sverige är inte den här sortens spel lika utbrett som i USA, men det finns paintballföreningar som ägnar sig åt scenariospel. Ett exempel är Finne-röjda Paintballklubb. Det viktigaste för dem är inte att deras scenarion blir lika seriöst uppbyggda som till exempel rollspelens, utan att paintballspelen blir en upplevelse i en häftig annorlunda miljö. Scenariospel går ut på att lagen ska utföra flera uppdrag som måste lösas under en begränsad tidsperiod. (För mer information se

www.liljedals.com/paintball/aventyrset.tmpl)

Big Games är precis som det låter: paintballspel med väldigt många spelare i varje lag. I USA anordnas spel med över 1000 spelare i varje lag.

Varför spelar man paintball?

Jag och de flesta andra som spelar paintball skulle utan att tveka svara adrenalin-kicken. Det är få saker som kan mäta sig med den känsla som uppstår precis sekunderna innan en match startar eller känslan när man gör en snygg "move". Samtidigt är det ett roligt lagspel; det snackas taktik mellan spelen och det mekas med utrustningen. Paint-

ball kan jämföras med att spela ett sorts adrenalinutsöndrande schack. Motståndarna gör ett drag och du måste kontra med ett motdrag, men det gäller samtidigt att planera flera drag i förväg för att lura motståndarna dit du vill.

Gör det ont att bli träffad?

Om det gör ont att bli träffad är en sak som alla nybörjare undrar över. För det mesta gör det faktiskt inte ont, det svider till lite och du kan få ett blåmärke där färgbollen träffade. Har du bara på dig en paintballmask, långärmad tröja och byxor är en stukad fot antagligen det värsta du kan råka ut för.



Vem kontakter jag för att börja spela?

Inom Sverok finns flera paintballföreningar. Ta kontakt med ett av Sveroks distrikt för lokal information. Annars är Internet ett bra sätt att söka information om paintball. På www.paintzone.nu/linkar/ hittar du länkar till lag, föreningar, butiker och allt annat som har med paintball att göra. Även de flesta paintballrancher som hyr ut utrustning har Internetsidor med all information du kan behöva.

Så dra ihop ett gäng kompisar och prova, men jag måste varna dig för det är beroendeframkallande.

Historik

Paintballen kommer ursprungligen från New Hampshire i USA. Det var Hayes Noel och Charles Gaines som funderade över om människans förmåga att överleva i naturen var en naturlig instinkt eller en produkt av människans uppväxtmiljö. Frågan var om en slug businessman eller en "good old country boy" skulle segra i en överlevnadstävling. I en tidning för jordbrukare hittade de en luftpistol som användes för att markera träd. Luftpistolen, av märket Nelspot 007 drevs på kolsyra (CO₂) och de färgbollar som användes för trädmarkeringen var vid den tiden allt annat än miljövänliga.

Ur deras funderingar föddes en sorts förföljelselek i skogsterräng som de kallade Survival Game. Den första Survival Game-matchen spelades 1981 och på den tiden hade spelet ännu inte utvecklats till det lagspel som det är idag utan alla spelade mot alla. Varje spelare fick karta, kompass och en Nelspot, sedan gällde det helt enkelt att hitta fyra flaggor som fanns utmärkta på kartan och att överleva.

Arrangera på LinCon!

8-12:e maj är det dags för LinCon igen. Redan nu vill ha konventionsledningen ha kontakt med dig som funderar på att arrangera någonting på LinCon nästa år. Hör av dig till:

Kristina Hagelin

Tel: 013-152157 eller 070-6649101

E-post: isse_h@hotmail.com



Himmel i brand – en värld i krig

Mutant-världen är än idag, 2001, en livskraftig kampanjmiljö, trots att spelet Mutant inte har funnits i handeln under ett decennium. Det finns något i denna märkliga spelvärld som fortsätter att glädja svenska gamers. I Sverox 15 publicerades en mycket uppskattad artikel om Mutant-världens mot-svarighet till vikingatiden. Nu följer en artikel som visar på hur man kan spela Mutant-kampanjer i andra delar av världen, med andra förutsättningar än i Pyrisamfundets Skandinavien.

**Av Anders Blixt,
Peter Lexelius
och Erik Sieurin
Karta Peter Lexelius
och Åke Rosenius**

Detta är en tid och plats som präglas av ett våldsamt krig mellan människor – både muterade och icke-muterade – och något som kallas Svärmen, ett folkslag bestående av flygande FMM med grymma matvanor. Detta krig förs i stor utsträckning i luften och till sjöss, mångt och mycket på ett sätt som påminner om James Bigglesworths äventyr under åren 1914-18.

Inspirationen till artikeln kommer i stor utsträckning från E Cochranes tämligen obskyra serie science fantasy-berättelser om *The World*, publicerade i USA på 1970-talet och utgivna kring 1980 i samlingsvolymen *Solo Kill*. Jag byggde sedan på med fragmentariska minnesbilder från min barndoms Biggles-böcker.

Denna artikel tillägnas baron Leon Amarson, Gränsländets överherre (huvudpersonen i *Solo Kill*).

Språk och stavning

De flesta folkslag i Íkoumîni talar ett språk som kallas neo-ellaði. Det är en ättling till den vardagsgrekiska som talades på Egeiska havets öar före Katastrofen. Språket innehåller några konsonanter som inte förekommer i svenska:

- Ð, ð (uttalas som engelskt tonande läspljud, *this*, och motsvarar bokstaven *delta*)
- Þ, þ (uttalas som engelskt tonlöst läspljud, *thing*, och motsvarar bokstaven *theta*)
- Ç, ç (uttalas som tyskt ach-ljud och motsvarar bokstaven *chi*)

Vokalerna uttalas ungefär som i svenska. O låter som svenskt å-ljud, medan ou låter som svenskt o-ljud. Lång vokal markeras med cirkumflex, t.ex. Íkoumîni.

Språkgrupper kring Medelhavet (ett urval):

Romanska Grekiska Arabiska Slaviska
Iberiska Neo-ellaði Kyreniska³ Karpatiska⁵
Frankiska Joniska² Egyptiska⁴ Toskanska¹

¹ Norra Italien

² Anatoliska kusten mot Egeiska havet

³ Tunisien och Libyen

⁴ Egypten, Israel, Libanon, Jordanien

⁵ Ungern, Rumänien, Balkan

Tideräkning

Tideräkning är ett ständigt problem i Mutant-världen, eftersom olika platser använder olika kalendrar. I Skandinavien dominerar Pyrisk tideräkning, baserad på kejsardömetts grundande. I östra Medelhavet används huvudsakligen något som kallas Kataklysmiska Era (*Íon Kataklysmikon*, IK), vilken som utgångspunkt använder det år när vulkanön Stromboli exploderade och inledde den tid av stor vulkanism som numera sätter sin prägel på regionens klimat och natur. År 108 PT motsvaras av år 150 IK.

Vad är Íkoumîni?

Íkoumîni är en kulturell gemenskap som omfattar de neo-ellaði-talande folkslagen i Egeiska havet. De delar ett språk och en kultur, även om de härstammar från många olika arter. De som står utanför gemenskapen kallas *varvari* ("barbarer" – hela befolkningen på Balkan räknas till denna kategori). Íkoumîni är också ett geografiskt begrepp. Då omfattar det Egeiska havet och de angränsande områdena på Greklands fastland.

Den med neo-ellaði närbesläktade joniskan talas fortfarande i mindre byar längs kusten i västra Anatolien. Undantaget är Smîra/Ísmîr där joniska är lika gångbart som neo-ellaði. De jonisk-talande tillhör en liten men accepterad minoritet inom Íkoumîni.

Îkoumîni är en uppsplittrad region när det gäller politik och genetik. Varje ö har sin distinkta befolkning när det gäller art och mutationer. Några exempel:

- Kos befolkas av FMM som har mutationerna Stor och Robust och som lever i ett feodalt samhälle under ledning av *vasilios* Niko.
- Lesvos befolkas av muterade katter av olika slag och därför saknar fungerande politiska strukturer.
- På Naxos bor en stam muterade nötdjur i en strikt hierarkisk monarki ledda av mjölkdrotsningen. De är inte krigiska, utan deras bidrag i kampen mot Svärmen består av förnödenheter av olika slag.
- I undervattensstaden Kasos lever amphiber i ett demokratiskt samhälle.
- FMM-befolkningen på Siros har alla nattsyn; de har organiserat en särskild kommandobataljon för mörkeruppdrag och den har utfört många viktiga operationer i kriget. Deras militaristiskt organiserade samhälle påminner om forntidens Sparta.
- På den vulkaniska ön Iliôdromîa har alla FMM mutationen Eldskydd – detta är vulkandyrkarnas ö! Översteprästen Periklîs, som uttrycker vulkanens "orakel-uttalanden", har också den högsta politiska makten.

De större städerna finns i den norra delen av regionen: Patrê på Peloponnes, Volospolis i Pessalia, Nîki i Makedonien och Smîra/Ismîr i Anatolien. På grund av hotet från Svärmen har Îkoumînis människor flyttat norrut och därför upplevs de muterade djuren vara vanligare i söder. Eftersom Îkoumîni inte är en egentlig stat finns heller inte någon huvudstad. Nîki, som är den största staden i regionen, är en av de mer viktiga städerna i Îkoumîni. Nordväst om Nîki finns Îkoumînis silvergruvor och Nîki är känd för sitt silversmide.

I Nîki tillverkas även den îkoumîniska valutan som fungerar som bytesvara i den egeiska övärlden. Mynten är tunna rektangulära metallbrickor (4x5 cm) och



har en stämpel på den ena sidan som anger valören. Den andra sidan av myntet är helt blank. 1 draçme = 10 lepta = 100 lira (1 draçme motsvarar 10 pyriska kronor). Draçmer är relativt ovanliga.

Aþinê (Aten) är den största förbjudna zonen i regionen. Få har vågat bege sig dit och ännu färre har återvänt för att berätta vad de sett.

Kataklysmernas tidevarv

För ungefär 150 år sedan förändrades östra Medelhavets geologiska aktivitet plötsligt. Gamla sovande vulkaner blev plötsligt aktiva på nytt, nya vulkaner föddes jordskalv kom och gick och tidvattenvågor ödelade många kuster.

Det började med att vulkanen Stromboli i Italien exploderade med en kraft som var jämförbar med Krakatoas utbrott i slutet av 1800-talet. Tidvattenvågor och askregn krossade de flesta kustbosättningar och massor av intelligenta varelser dog. Sedan vaknade Vesuvius och Etna till liv. Kritîs ryggrad, en dramatisk bergskedja, förvandlades till en serie lavaspyende vulkaner.

Kort ordlista

Arçont:	vald statsledare
Élouros:	katt
Îkos:	hus
Îkoumîni:	gemenskapen
Kataklysmos:	katastrof
Kinos:	hund
Polemarços:	överbefälhavare
Pritania:	mer eller mindre demokratisk stat
Varvaros:	barbar
Vasilîos:	furste

Kort kronologi

- År 1 Stromboli exploderar
- År 89 Ön Kasos sjunker ned i havet.
- År 117 Svärmen visar sig på Kritî (Kreta) för första gången.
- År 126 Kritî helt under Svärmens väld.
- År 131 De nedfrysta i enklav S2 väcks till liv och ön Pira blir till en undervattensvulkan. Enklav S2 ödeläggs fullständigt.
- År 132 Svärmen börjar hemsöka Îkoumînis öar.
- År 150 Nu!



En följd av detta var att säkerhetssystemen i de existerande enklaverna började väcka de nedfrysta till liv, trots att världen på många sätt egentligen inte var lämplig. De AI som skötte enklaverna insåg att vulkanismen mycket väl förstöra de underjordiska anläggningarna. Under hundra år öppnades enklav efter enklav och förbluffade NFM trädde ut i en märklig värld. De kom att spela en stor roll i invånarnas kamp för överlevnad i en vulkanisk värld.

Kataklysmiskt klimat

Östra Medelhavets klimat är oberäkneligt på grund av de oregelbundet förekommande vulkanutbrottens inverkan. Vissa år är heta året runt, medan andra har vinterväder på sommaren på grund av att solens skymms av vulkanaskan som spritts i atmosfären. Ett normalt väderår innehåller heta och torra somrar, blåsiga höstar, regniga och blåsiga vintrar och korta vårar i februari-mars.

Îkoumînîs teknik

Den teknik som förekommer i Îkoumînî för närvarande skiljer sig på vissa punkter avsevärt från vad som finns i Pyri-samfundet. För det första är fungerande fynd från tiden före katastrofen synnerligen sällsynta. Hur detta kommer sig är det ingen som vet – kanske har det heta klimatet, vulkanismen och Medelhavets salta vatten gått hårt åt metall och plast, kanske något annat skäl.

Å andra sidan har Îkoumînîs invånare haft stor hjälp av de NFM som fanns i enklav S2 på ön Îira. I tid, om än med en marginal på bara några dagar, detekterade enklavens AI att ön skulle förvandlas till en aktiv vulkan. Den väckte flera tusen NFM ur dvalan och lyckades evakuera dem till näraliggande öar i tid. Däremot gick nästan all högteknologi i enklaven förlorad när vulkanismen ödelade ön och störtade delar av den i havet.

Vid denna tid befann sig Îkoumînîs teknik på 1600-talsnivå, med seglande skepp och luntlåsbössor. De nedfrusna hade dock räddat det viktigaste, den kunskap de bar i sina hjärnor. När de såg vilket prekärt läge Îkoumînîs befolk-

ning befann sig i på grund av Svärmen's härjningar, beslöt de, under ledning av den briljante fysikern dr Nikolaos Mavrîðes att satsa på att ge Îkoumînî en naturvetenskaplig renässans. De inledde samarbete med de flesta av Îkoumînîs stater och blev en sammanhållande länk i en kaotisk och kritisk tid.

Idag, nästan två årtionden senare, har Îkoumînîs stater flygstyrkor utrustade med plan som är på 1915 års nivå och små krigsfartyg med ungefär samma tekniska nivå. Attackraketer, lätta bakladdade kanoner, revolverar och mausergevärd används tillsammans med armborst och svärd. Massproduktion har dock inte visat sig vara möjlig, utan all NFM-introducerad teknologi tillverkas av hantverkare (varav de flesta är NFM). Därför är god teknik en ständig bristvara. Kommunikation är via huvudsakligen heliograf (räckvidd upp till 100 km om stationen placeras på en bergstopp) eller primitiv morseradio-telegrafi.

Îkoumînîs samarbete

Det viktigaste politiska samarbetet i Îkoumînî handlar om kampen mot Svärmen. Dr Mavrîðes har gjort klart att han och hans tekniker inte favoriserar någon stat, utan hjälper alla deltagare i kriget mot Svärmen lika mycket. (De som står utanför kriget får ingen hjälp alls.) Hjälpen består dels av kunskap och dels av tillgång till bensin från de underjordiska hemliga lager som NFM-gruppen känner till; lagren tillhörde ursprungligen grekiska krigsmakten på 2000-talet.

Îkoumînîs flygvapen och örlogsflotta organiseras och leds av NFM, medan besättningar och piloter är icke-NFM. Överbefälhavaren för dessa två vapengrenar kallas polemarços. Dessutom organiserar varje stat sitt eget hemvärn som tar itu med svärmiska landstigningar.

Varje krigsdeltagande stat skickar en representant till Krigsrådet, en organisation som har dr Mavrîðes som ordförande som lägger fast de övergripande målen och strategierna i kriget. Polemarços Lisander Velerofon får sina order från detta råd. I praktiken brukar dr Mavrîðes få som han vill.

Îkoumînî och kriget

Kriget mellan Îkoumînî och Svärmen dominerar det dagliga livet i Egeiska havet nuförtiden. Svärmen ligger på den taktiska offensiven, med oregelbundna räder mot människobosättningar. Îkoumînîs stater patrullerar havet med båtar och flygplan för att genskjuta och nedgöra svärmkrigarnas rädgrupper och understödsbåtar.

Svärmkrigarna kan inte flyga mer än 50-60 km, dvs i ca en timme, innan de måste vila. Detta gör att de måste använda båtar för att ta sig till de egeiska öarnas närhet innan de kan inleda en flygräd. Krigarna föredrar att slå till när det är ljusst så att de kan använda sin skarpa syn för att lokalisera sina byten.

Îkoumînîs flygplan har också betydelsefulla taktiska begränsningar. Ett jaktbiplan har en effektiv flygtid på ca två timmar och en marschfart på ca 120 km/h. Det blir sålunda svårt för de ca 100 flygplan som för närvarande är i drift att effektivt övervaka de vidsträckta havsområdena mellan Krîtî och de egeiska öarna, särskilt dagar när vädret är dåligt. Flygplanen kompletteras därför med patrullbåtar som har som främsta ambition att sänka kretensiska fartyg.

De nedfrusna teknikerna har byggt långvingade spaningsplan för att kunna övervaka vad som händer på Krîtî. Dessa plan flyger så högt att svärmkrigarna inte hinner nå dem. Det är dock fullt möjligt att Svärmen kommer att utveckla varmluftballonger i vars korgar svärmkrigarna kan invänta spaningsplanen utan att bli uttröttade; i sådana fall kommer flygplanen att få svårt att överleva.

Det övergripande strategiska målet för Îkoumînîs stater är för närvarande att hålla Svärmen kvar på Krîtî. Det vore fasansfullt om den kunde få fotfäste på Peleponnes, för sedan skulle den kunna sprida sig upp genom norra Grekland och etablera sig på Balkan (en glesbefolkad nejd med huvudsakligen nomadiska boskapsskötande FMM-stammar). Hittills har man kunna krossa alla storskaliga landningar på södra Peleponnes genom kraftfulla insatser med mark-

och luftstridskrafter. Om svärmkrigarna förbättrar sig taktik, skulle de dock kanske kunna vinna framgångar även där.

En långsiktig ambition är att vinna en sådan överlägsenhet till sjöss och i luften att Îkoumînîs trupper kan föra kriget till Krîtî och där vinna en slutlig seger över de förhatliga fienderna. Detta skulle dock kräva effektiva sätt att lokalisera fiendens rörelser i havet norr om Krîtî, vilket ännu inte är möjligt. Dr Mavrîdes' folk vet hur radar fungerar, men man har ännu inte den tekniska infrastruktur som krävs för att hålla något så komplicerat som radaranläggningar i drift. Under många år till måste man förlita sig på intelligenta varelsers ögon och öron istället.

För närvarande håller polemarços Lisander Velerofon på att bygga upp en kunskapsbank om förhållandena på Krîtî. Han har en enkel NFM-byggt ubåt till sitt förfogande, med vilken markspaningsenheter kan föras till Krîtî. De kan dock endast förflytta sig på Krîtî nattetid; dagtid måste de gömma sig för att inte upptäckas av svärmkrigarna.

Muterade djur har föga att frukta från Svärmens grymheter, eftersom de inte utgör normalt "jaktbyte". Därför känner de inte samma nödtvång att utkämpa ett krig till slutsegern. Många härskare bland de muterade djuren ser snarare det som en fördel om Îkoumînîs människor försvagas av kriget så att de inte kan utgöra samma slags politiska kraft i regionen. Å andra sidan är NFM-kunskaperna eftertraktade och dr Mavrîdes hjälper för närvarande bara dem som aktivt deltar i kriget. Men spionage är ju alltid en bra metod att få tag i eftertraktade hemligheter.

Svärmen och Krîtî

Svärmen består av något som verkar vara FMM, men som i själva verket är en unik varelse. En svärmkrigare är ca 100 cm, men avsevärt mer muskulös än en IMM. Han har två ben, två armar och fladdermusvingar med en spännvidd på tre meter. Ansiktet pryds av en grym, papegojliknande rovfågelsnäbb, kraftfull nog att bräcka upp en människoskalle.

Svärmkrigarna är tappra, dödsföraktande, listiga och grymma. Se dem som intelligenta flocklevande rovdjur, som vet att samarbete inom flocken ger bästa chansen till framgång. En rädgrupp leds av en karismatisk hövding som har rykte om att vara skicklig och djärv.

Skälet till den fruktansvärde fiendskapen mellan Îkoumînîs människor och Svärmen är att svärmkrigarna måste äta människohjärnor (IMM, NFM, FMM eller PSI) för att kunna överleva och fortplanta sig. Hjärnan innehåller nödvändiga fetter och spårämnen som inte kan tillhandahållas på annat sätt. Un-



der normala förhållanden måste krigaren äta en hjärna per månad. Varje höst är det dock parningssäsong i fyra veckor kring höstdagjämningen. För att över huvud taget kunna fortplanta sig måste en krigare då äta en hjärna per dygn. Kosthållet är orsaken till Svärmens ständiga räder ut över Egeiska havet. Det tog ju inte många år för dem att utrota Krîtîs mänskliga befolkning.

Svärmen uppenbarade sig plötsligt på Krîtî. Det rörde sig egentligen om ett makrobiologiskt vapen, som hade förvarats nedfruset i en enklav på ön. Plötsligt öppnades enklaven på grund av de pågående vulkanutbrotten och Svärmen kom lös.

Svärmkrigarna har ett språk som inte liknar något känt tungomål i *Mutantvärlden*. Hittills har ingen utanför Svärmen haft möjlighet att lära sig det.

Svärmkrigarens speldata

STO	9	H	3
SMI	18	KP	18
INT	12	Förfli	4 m/sg till lands
MST	13		16 m/sg flygande
ITF	24		
UTB	3		

Lämpliga färdigheter:

Kamouflage 75%
Bergsöverlevnad 90%
Upptäcka fara 75%
Orientering 90%

Strid:

Klo (80%, skada 1T6+1)
Bett (50%, skada 2T6)

Postmottagare, se hit!

Eftersom du läser den här rutan är det stor chans att du är en postmottagare i en av Sveroks föreningar. Det betyder att det är du som tar emot all post som kommer till föreningen och att det är du som för den informationen vidare till de som ska ha den. Är det så att det inte längre är du som är postmottagare, skulle vi vara tacksamma om du hörde av dig antingen till oss, eller till föreningen, så att vi kan få posten att nå rätt person. Om du vill fortsätta få *Sverox* kan vi ordna detta. Alla som vill kan få *Sverox* i brevlådan.

Hör av dig till 013-14 06 00 eller info@sverok.se så ordnar vi saken

– *Molle*

Utvecklingschef, Sverok



Love Ersare

Vad krävs för att bli en bra valberedare?

Personkännedom, goda kontakter och social kompetens.

Vad utmärker en bra förbundsstyrelse?

Vision och mål samt organisatorisk förmåga och ideell tid att förverkliga dessa.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Det är roligt, man lär sig en hel del och man hjälper sina medspelare.

Vad spelar du helst?

Levande rollspel, helst i en realistisk nutida miljö, men även i andra former.

Vad spelar du mest?

Levande rollspel, utan tvekan.

Har du några övriga kommentarer, eller svar på frågor vi inte ställt?

Ja.

Vem vill du se i FS? Maila valberedning@sverok.se

Krítis geografi

Krítí är en oländig ö. Höga bergstoppar i en lång kedja genomskärs av djupa dalar. Vid kusterna finns det plattare områden som är lätta att odla upp. Här råder ingen brist på vatten, utan många små vattendrag löper från de snötäckta bergstopparna ner till kusterna. Åtta aktiva vulkaner finns i bergskedjan. Deras aktivitet varierar oregelbundet från att ryka till storskaliga utbrott där de utspyr lavaströmmar och askmoln.

Det finns många muterade djur kvar i Krítis oländiga terräng. Svärmen bryr sig inte om dem, så länge de lämnar Svärmens bosättningar i fred. Det rör sig främst om fysiskt muterade katter som stryker omkring på jakt efter byte.

Anatoliens cederskog

Hela Anatolien (det som 2001 är västra Turkiet) täcks av en gigantisk skog, huvudsakligen bestående av cederträd. Detta är ett landskap som domineras av muterade intelligenta växter. Här finns nämligen intelligenta cedrar utspridda bland de vanliga. De har förmågan att mentalt styra skogens ointelligenta djur och använder denna förmåga för att

hålla andra intelligenta varelser borta. Varelser som tillbringar hela sitt fastvuxna på en och samma plats överlever ju bäst om inga potentiella fiender kommer i närheten.

Íkoumínís invånare har föga kunskap om varför de som besöker den anatoliska skogen sällan överlever. För dem är skogen istället en plats fylld med sägenomspunna favor.

Svärmkulten på Roðos

När översteprästen av Nildeltat för omkring 130 år sedan förutspådde landets undergång skickades pilgrimer för att starta nya livskraftiga kolonier. Efter en lång och farlig resa på havet förläste kolonistörernas galär utanför en ö (dagens Rhodos) som pilgrimerna tog sig i land på och grundade kolonin Roðos. Prästen som ledde resan hade i uppgift att starta ett nytt samhälle och sedan invänta tecken från översteprästen. Med sina gröna skogar och bördiga slätter blev Roðos en ypperlig plats att bo på och snabbt byggde de nya invånarna upp ett samhälle. Kolonin kom att ställas inför tre problem. Det första problemet rör kulturens isolering. Då galären förstördes fanns det inga möjligheter att flytta vidare och få försök har gjorts att utforska de närliggande öarna. Expeditioner på bräckliga flottor har skickats till Anatolien men de har aldrig återvänt.

Den rådande uppfattningen att Nildeltat gått under (vilket det inte har) och att översteprästen en dag skall kalla på sitt folk gör att invånarna ogärna lämnar Roðos. Ön har besökts av Íkoumíní men då befolkningen endast talar egyptiska har det aldrig uppstått något utbyte kulturerna emellan.

Det andra problemet rör överskottet av män. I hemlandet är det sed att mannen tar sig fyra hustrur och denna tradition hålls naturligtvis vid liv även på Roðos. Därför är det vanligt med män som inte bildar familj utan istället tjänar prästen livet ut.

Det tredje problemet är Svärmen, som på sätt och vis utgör lösningen på det andra problemet. Konstigt nog har det med tiden uppstått en slags symbios

mellan Svärmen och människorna (IMM) på Roðos. Befolkningen ser Svärmen som gudarnas tjänare och under en vecka per år, kring höstdagjämningen, offras det till Svärmen. Då vallfärdar ungarlar till ruinerna på öns norra del varifrån de naturligtvis aldrig återvänder.

Undervattensön Kasos

År 89 IK skakades Medelhavet av ytterligare jordskalv som resulterade i öns Kasos öster om Krítí sjönk under havsytan. På Kasos fanns sedan tidigare bosättningar, men befolkningen tvingades lämna ön åt sitt öde. Det var först några år senare, när en expedition gjordes till ön för att ta till vara på den tidigare befolkningens kvarlämnade tillhörigheter, som de inflyttade amfiberna upptäcktes.

Amfibernas egna bosättningar femtioalet mil väster om Krítí hade även de förstörts och det var av en slump som de fann Kasos. Tillsammans hjälpte de till att hämta upp kvarlämnade saker som inte förstörts och sedan dess har relationen varit god mellan amfiberna och Íkoumîní. Trots att amfiberna har ett eget språk och egentligen inte tillhör den íkoumîníska kulturen så betraktas amfiberna som nära allierade. Det förekommer kontakter mellan folken än idag och det finns amfibers som till och med lärt sig tala neo-ellaði.

Äventyrsförslag i Íkoumîní

Hövdingen kidnappad

Efter några lugna veckor utan minsta spår av svärmskrigare planeras i Íkoumîní ett våghalsigt uppdrag. Íkoumîní flotta kommer att utnyttja lugnet med ett försöka sig på en landstigning på den strategiska ön Karpapos öster om Krítí. Karpapos tillhör en av de öar med lite svagare koppling till Íkoumîní. Efter som ön ligger utom flyg vapnets räckvidd kan flottan inte räkna med flygunderstöd vid en konfrontation med Svärmen. Men operationen mot Karpapos är egentligen bara en skenmanöver. Samtidigt kommer en liten styrka att landsättas i den västra delen av Krítí. Gruppen kommer att agera helt ensam

och har i uppgift att söka upp öns katter och med deras hjälp ta sig närmare Svärmens bosättningar. Målet är att överrumpla Svärmens överhövding och föra denne levande från ön. Om det lyckas är det möjligt att Íkoumîní skulle kunna utöva utpressning mot Svärmen, om inte annat för att tillföra fakta till polemarços Velorofons faktabank. Om det dessutom finns människor i attackstyrkan kan uppdraget bli riktigt farligt.

[Under andra världskriget kidnappades den tyske militärbefälhavaren på Kreta och smugglades ut från ön. Filmen *Generalen kidnappad* handlar om händelsen.]

Flaskpost

En pegas dödas och skytten finner ett meddelande i en liten cylinder i ett halsband. Brevet är skrivet på Interlingua och sattes fast på pegasen för nästan tio år sedan (pegaser flyttar mellan Östergötland och Medelhavet). Brevet beskriver ett fattigt land i hungersnöd och kris.

En expedition norrut startas för att hitta detta land. Syftet är att knyta kontakt med landet och kanske hjälpa dem. Förhoppningen är att de i utbyte kan hjälpa till i kriget mot Svärmen. Meddelandet är skrivet i Pyrisamfundet för 11 år sedan (då Thorbein Huggare var kejsare). Personen som skrev brevet gjorde det på helt eget bevåg och utan någon som helst baktanke (vilket givetvis inte framgår av brevet).

”Take ’em out for good!”

Ryktet har spritts över Íkoumîní: någonstans på Krítí finns någonting som skulle göra slut på hotet från Svärmen för gott. Här har spelledaren stor rörelsefrihet. Eftersom Svärmen är en avsiktlig skapelse, gjorde deras skapare också ett motmedel. Det kan röra sig om ett virus, en kemikalie eller något annat som dödar eller förändrar Svärmskrigarna på ett avgörande sätt. Var motmedlet finns är också upp till SL, men mest sannolikt är att det finns i någon anläggning från de gamles tid. Här finns ett upplägg för en heroisk quest, i vilken spelarrollerna räddar sin del av världen från ett dödligt hot.

Nominera ombud till riksmötesvalet!

Så är det då dags att åter igen nominera folk och få till en av de finaste uppgifter man kan få inom Spelsverige, nämligen som ombud för sitt län på Sveroks Riksmöte 2002. Riksmötet beslutar vad vårt förbund skall göra under det kommande året. Delegaterna väljer förbundsstyrelse och ger den riktlinjer för arbetet, antar budget och mycket annat. Riksmötet äger rum någonstans i Sverige någon gång under mars-april varje år. Resan dit är självklart betald för alla ombud, likaså maten och boendet under mötet, som hålls under en helg.

Alltså är det klart att ni skall nominera er själva eller någon annan (eller varför inte både er själva och några andra? Man får nominera hur många som helst) till detta hedersuppdrag. Att mötet dessutom är väldigt kul och man får en chans att träffa inbitna hobbymännskor från hela landet gör ju inte det hela sämre.

Så hur gör man då för att nominera någon?

Nyligen har varje förening fått en nomineringsblankett utskickad till sig. Denna fyller man i och skickar in till Rikskansliet och så är nomineringen genomförd. Nominering kan också göras genom att man hör av sig till kansliet, till exempel med e-post till info@sverok.se, ringa till 013-14 06 00 eller direkt på www.sverok.se. Nomineringarna är inte själva valet, men de som är nominerade kommer senare att presenteras för föreningarna så dessa kan göra ett bra val senare under året. Presentationen kommer finnas bland annat på vår hemsida samt skickas ut till föreningarna i början av december tillsammans med den valsedel som man kan rösta med.

Antal ombud per län beror på antalet medlemmar som finns sammantaget i föreningarna i respektive län. Det är antalet medlemmar den sista oktober i år som avgör fördelningen.

– Jon Nilsson, riksmötesansvarig



Foto: Johan Strömquist

Succé stavas Nolia i Övre Norrland

Stora Nolia är en av Sveriges största konsumentmässor, med utställare som gör allt från att visa upp hur man bäst använder en motorsåg till hur man med minsta möjliga spill fraktar sin läskflaska, trots att bägge händerna är upptagna. Detta kan tyckas som ett lustigt ställe för Sverok att ha en monter på men när man får fylla två handbollsplaner med spel och spelare får man inte tveka.

Mässan pågår varje år, och är vartannat år i Umeå och vartannat i Piteå. Denna gång hölls den i Umeå. Sverok hade, tillsammans med två spelbutiker, ett data-spelsföretag och Umeå spelörening, en enorm monter där vi spelade alla spel man kan tänka sig. Det fanns brädspel av diverse olika slag, datorspel, rollspel, kortspel och figurspel att prova på för den hugade. Det mesta av spelandet skedde via drop-in metoden, eller snarare drag-in i vissa fall, men det pågick även turneringar, bland annat i *Warhammer Fantasy Battle* och en PTQ i *Magic. Pokémon*-ligan var även och hälsade på bägge lördagarna.

Trots att mässan krockade med medeltidsveckan var sammanlagt runt femtio funktionärer från Sverok på plats under mässans nio dagar, och även om det kan tyckas mycket behövdes alla. Vi hade en genomströmning på 1300 besökare per dag i vår monter och de flesta var ungdomar som inte hade något annat att göra än att spela. Många hade aldrig tidigare provat något av de spel vi hade, men efter att ha gjort detta med någon av Sverokfunktionärerna på plats kom de gärna tillbaka dagen efter, helt inbitna. Många bestämde sig på plats för att fortsätta och bildade genast en förening samt inhandlade spel, så de inte skulle vara sysslolösa när mässan väl var slut.

Förutom själva spelandet hade vi Sveroktältet. Därifrån informerade vi mer muntligt om hobbyn och Sverok. Vi delade även ut de nyligen framställda infohäftena om rollspel, kortspel och datorspel, en bunt *Sverox*, *Viking* och annat av intresse för den nyfikne.

Att här demonstrera vår hobbyns alla yttringar är en fantastisk möjlighet, både för att förklara för sådana som inte vet vad vi håller på med och för att visa upp Sverok som förbund, att vi finns och att vi har kul. Många av de spelande besökarna tog med sig sina föräldrar och visade dem vad det var de sysslade med och fick dem att prova att spela. Vissa av föräldrarna tyckte själva att det var så kul att man kan fundera på om barnen i fråga får ha sina spel ifred i fortsättningen.

– Petra Sahlin

Åk på Slag!

Fyra gånger om året träffas distriktsaktiva från hela Sveroklandet för att utbyta erfarenheter, diskutera och umgås. Ofta går debattens vågor höga, och efter **Landslaget** i Skövde nyligen är frågor om distriktens roll och uppgifter inom Sverok hyperaktuella, liksom om Sverok över huvudtaget bör anta någon värdegrund. Denna debatt lär fortsätta på **Hjärtslaget** i november, så har du möjlighet är det en bra idé att prata med ditt distrikt om att få åka.

Slagen har lite olika profil. **Inslaget** är Sverokårets första Slag, där de nya distriktare som precis valts på årsmötena får en introduktion. Målet är att alla kan komma och träffas, lära sig något och framför allt ha kul. Grundläggande kunskaper såsom bokföring för gröna kassörer, hur man lägger upp styrelsens arbete för färskas ordföranden och protokollmallar och formalia för sekreterare förmedlas. Arbetet sker ofta i grupper, och behöver inte ta så lång tid.

Skrevslaget, kallades i år för **Landslaget**. Efter en insomnad sommar samlas de aktiva igen. Många organisationer har erfarenheter av att aktiviteten i styrelser riskerar att tyna under somrarna och har svårt att komma igång igen. Här kan lite vad som helst hända, samtidigt som det är ett bra tillfälle till utbildningar och debatter. I år låg fokus på Sverok som det utåtriktade förbundet, där en diskussion om *Sverox* hade sin givna plats, liksom mediastrategi. Sverok Västra Götaland skall ha all heder för ett trevligt arrangemang.

Mittslaget, som i år heter **Hjärtslaget**, har tidigare varit årets visionsmöte. Halva året har gått sedan Riksmötet och man kan fråga sig om verksamhetsplanen följts, vad som hänt och inte hänt under året. Vad ska göras och hur vill vi ha det i framtiden? Sverok Svealand arrangerar **Hjärtslaget** 9 - 11 november, så boka in denna helg redan nu.

Utslaget summerar ihop styrelseåret och kan dessutom innehålla lite kring det förestående Riksmötet.

– Tove Gillbring

Erf-tjuveri, konst eller knas?

Ett kåseri av Peter Hedman

Ända sedan rollspelens begynnelse, ända sedan den första rollpersonen tog sin form har det funnits en företeelse som på ett eller annat sätt "drabbat" de flesta rollspelare. Kunskapen om spelsystemet i kombination med förmågan att tjata och övertala har lett till att rollpersonerna i en förvånande snabb takt utvecklas. En företeelse som med vanligt rollko-slang brukar kallas för erf-tjuveri.

Erf-tjuveri är ett ganska omfattande kapitel i rollspelens stora bok. Det finns många sätt att lura till sig de där små poängen.

Alltihop började väldigt oskyldigt. Kommer ni ihåg er första rollperson till *Drakar och Demoner*? 18 i alla grundegenskaper och inte helt dålig vad gäller färdigheterna heller. Men det var ju inte riktigt på samma sätt. Det handlade ju mer om att man kanske inte riktigt förstått att det hela inte gick ut på att vinna och att man därför helt enkelt skulle ha det som var... ja, bäst.

Sedan dess har utvecklingen på området gått stadigt framåt. Det finns nu alla typer av knep. Från de enklare där man vid framslagningen av rollpersonen helt enkelt är noga med poängen och spenderar enbart så mycket som behövs för att ligga exakt på gränsen för bonus. De lite mer avancerade sätten innefattar bland annat träning, aktivitets- och viloperioder där det hela går ut på att tajma in saker som läroperioder. Men lite tjuveri här och där är väl helt okej. Görs det snyggt kan det ju till och med vara vackert.

Det är först när erf-tjuveriet övergår i erf-girighet som till och med den mest härdade person får nog. Låt mig berätta en liten historia... Det var en gång ett gäng rollpersoner i den underbara världen som omfattas av rollspelet *Sagan om Ringen*. Rollpersonerna hade ramlat på en grotta i bergen som visade sig innehålla ett gäng smutsiga och elaka orcher.

Inte helt oväntat ledde det hela till en stor strid. Rollpersonerna lyckades bra med sina svärdskonster och det var inte förrän den näst sista orchen föll död ner som det hela urartade. Spelledaren tittade upp från sina papper och frågade utan eftertanke: "Vem är det som ska ha kill-points för den sista orchen?" varpå det i ekade i rummet "KILL POINTS!?" "Ja", svarade spelledaren, "man får erfarenhetspoäng när man tar ihjäl monster" (Ja, man kan kraftigt ifrå-

Vad är det då för typer som ägnar sig åt denna typ av verksamhet? Som jag sade tidigare har nog de flesta vid ett eller annat tillfälle tjuvat till sig en eller annan poäng enligt ovanstående sätt eller någon av de hundra andra sätt som ej är listade här. Det finns dock en grupp som är värre än alla andra. Vad är det man brukar säga...? Bakom de största spelledarskärmar gömmer sig de fulaste erf-tjuvarna. De personer som gång på gång visar sina stora talanger



gasätta den typen av belöningar! Förf. anm.) På den lilla platsen utanför orchernas grotta står nu alltså fyra rollpersoner, som i det närmaste har råkat ut för samma uppvaknande som Neo i filmen *Matrix*, samt en ensam orch. När väl den första chocken släppt tar den snabbaste rollpersonen initiativet och svingar sitt svärd mot orchen. Döm om de flestas förvåning när en av de andra rollpersonerna säger: "Jag parerar!" Inom kort har det utbrutit en strid internt bland rollpersonerna om vem som ska få hugga ner den sista orchen. Hur det hela slutade har jag glömt men en sak är säkert, aldrig mer användes kill-points i denna spelgrupp.

inom området är de personer som vanligtvis är spelledare men som då och då deltar i spelet som vanlig rollperson.

Varför det är på detta sättet kan man bara spekulera i, men en teori som har fått många anhängare de sista åren går ut på att spelledarna helt enkelt har utvecklats att se alla möjligheter till hur man kan roffa åt sig poäng där en vanlig spelare inte har en aning om att det finns poäng att hämta.

Slutligen kan väl sägas att erf-tjuveriet har blivit en del av hela rollspelskulturen och en orsak till att jag alltid kommer att välja ett spelmöte framför *Diablo II*.



ad man får men inte bör göra på konvent

Relationstabellen var ett arrangemang på årets LinCon som blev mycket uppmärksammat och omdebatterat. Det var ett nydanande arrangemang som tog ut svängarna, bröt mot konventionerna och tänjde gränserna. En del älskade det, andra kände sig illa berörda.

Från redaktionens sida tyckte vi att det var värt att uppmärksammas. Redan på LinCon beställde vi en artikel där arrangörerna skulle få berätta vad de egentligen arrangerat, vilka bakomliggande tankar och visioner de hade och hur de upplevde resultatet. Kort därefter antogs även ett andra artikelförslag som skulle fokusera på hur arrangemanget upplevdes av andra, inte minst de som medverkade. Strax innan artikeldeadline drog sig arrangörgruppen ur, då de ansåg att arrangemanget redan fått tillräcklig uppmärksamhet. Denna artikel fick då förändrad inriktning, där såväl arrangörerna som deltagare och konventsledningen fått komma till tals genom kortare intervjuer.

Tove Gillbring, chefredaktör



Jens Reuterberg om Relationstabellen

Har du varit på konvent har du säkerligen sprungit på Jens, eller "han som är bäst" som han också kallas ibland. Jens spelleder nästa hela tiden, då han inte håller spelauktionerna. Han har stora kunskaper om de mest obskyra spel som släppts...

Relationstabellen

Lajv

Han hade vunnit en stenugn på poker. Runt denna hade han sedan byggt en pizzeria. Pizzorna var döpta efter månaderna på året, januari, februari, du vet, och när det var slut hade han använt namnen på gamla flickvänner från gymnasietiden. Det var ingen slump att den trettonde pizzan var en dubbel inbakad.

Vad är relationstabellen? Vad ÄR relationstabellen. För att svara på den frågan har vi låtit tre tärningar rulla över en bordsyta. Den är alldeles plan, bordsytan; vattenpass verifierade vinkeln mot marken. 14. Tärningarna visar fjorton. Inte 42. Det är vad relationstabellen handlar om. När du minst anar det. När vi minst anar det. När ditt SIN når boten. Är vi där. Det är vi som är relationstabellen. 14. Inte 7. 14. Vi kommer att sampla ur samtliga scenarier. Vi begränsar oss inte till LinCons utbud. Vi rör oss mellan fjolårsscenarier som "Delta Blues – orgie i jugoslaviska lok och ungersk pepparsalami" och "Delta Green – konsten att skriva klart ett scenario kvällen före konventet." Eller var det tvärtom. Vad Gud gör, är gott. Är det detta relationstabellen handlar om. Om Jan skulle ha skrivit den här texten. Om Jan skulle ha skrivit den här texten, det vill säga om Jan vetat att den här texten skulle skrivas, hade den förmodligen sett helt annorlunda ut. Snäckan är att Jan inte vet det. Det är DET relationstabellen handlar om. Ni är alla anmälda. Acke också. Välkomna.

Arrangemang: individuellt lajvarrangemang
Arrangör: Tobias Wrigstad, Jan Salomonsson och Anders Sebring
Anmälan: ingen föranmälan, alla är automatiskt deltagare
Förkunskapskrav: inga, men förmåga att vilja delta är en fördel
Tider: hela konventet!

Texten intill är tagen från konventsfoldern till LinCon detta år. För er som inte var där och inte berörts av den diskussion som blomrade upp efter konventet kanske detta ser ut som en typisk "udda" foldertext. Man ser dem i vart och vartannat konventsutskick och tänker kanske inte så mycket på det. Men detta år blev det för många annorlunda, många gick besvikna ifrån konventet och flera kände sig bestulna på en annars bra upplevelse. Men lika många anser att det som utspelade sig där var berikande, tankvärt och intressant. Flera av dem anser till och med att detta är precis vad konventssverige behöver idag, en vitamininjektion av friska nytänkande idéer. Vad var det då som hände, vilka var de här "Relationstabellen" egentligen? Vad var det som gick fel enligt flera? Hur kan ett arrangemang locka fram uttalanden som "En våldtäkt på sin person" och "... ett obehagligt svinigt beteende"?

Det första som kan konstateras är att mycket av vad gruppen bakom Relationstabellen (RT) gjorde saknade planering i förväg, utan rörde sig – enligt en av de ansvariga – om påhitt, skojiga idéer som de tänkte ut under konventets gång. Grundidén, det RT-folket sagt till konventsledningen att de skulle göra, var en tabell "för allt". Ett evenemang de ansåg var för svårt för att utföra eftersom tabellen blev för tung för att bära med sig. Detta ledde snabbt vidare till olika sidoevenemang, där RT i vissa fall drev med olika ämnen och i andra fall försökte belysa idéer. Att RT inte hade någon planering och att de flera gånger drev lite med sin omgivning ska, enligt vissa hos RT, ha lett till en paranoid stämning i gruppen, att man aldrig visste vad de andra hade planerat och om något var riktat mot en själv.

Ett annat troligt skäl till det som hände är antalet "medlemmar" i RT. När de kom till konventet var de bara tre, men gruppen växte i och med att fler snappade upp deras idéer. Till slut var de så många att tydligen ingen visste var de hade dem andra i gruppen. Detta gör också att någon direkt ansvarig inte finns att nå, eftersom de alla handlade efter eget huvud, men ändå under RTs flagg. Att detta är ett problem blir snabbt uppenbart när vissa som jag har intervjuat gärna ville sätta sig i kontakt med någon ansvarig för hela RT, vilket självklart blir omöjligt. Detsamma gäller intervjuer; aldrig har jag hört så många uttalanden om att "Det var inte jag, det var..." eller "Jag hade inte riktigt nåt att göra med det, men jag kan kanske svara...".

Ett av dessa uttalanden rörde ett arrangemang där RT skulle "leka med" diskussionen om lajv våldtäkter (jag blev ombedd att skriva just "Leka med" eftersom RT ville göra klart att de inte drev med diskussionen); det vill säga när man spelar upp en låtsad våldtäkt och någon, som kanske har blivit utsatt för något liknande i verkligheten, tar åt sig spelet personligen och får genuin ångest av det som framförs. Arrangemanget gick ut på att engagera några konventionsdeltagare i ett *Toon*-scenario där sedan en i RT skulle få ett "Psykbryt", låtsas påverkas av det som inträffade i spelet kopplat till något barn-domstrauma och springa ut. Flera på konventet hävdar att några av deltagarna var så övertygade om äktheten i den RT-utsändas känslor att de senare försökte få tag på henne. Jag som skriver detta har fått fem olika versioner av vad som hände och inte lyckats få reda på någon som vill kalla sig ansvarig för händelsen.

En annan orsak var bristen på kommunikation inom RT och med ledningen för konventet. Flera av RTs evenemang och idéer framfördes aldrig till ledningen för LinCon, som är ytterst ansvarig för vad som försiggår. Detta blir snabbt uppenbart då jag talar med Nina Åhlmans om en incident som involverade ASF, en annan arrangörsgrupp. Enligt de inom RT som jag har talat med var det "en liten skoj idé": RT

Emma Wieslander

Vad krävs för att bli en bra valberedare?

Kontakter inom förbundet, att man är verksam även inom verksamheten och inte bara inom organiserandet, förmåga att lyssna mellan raderna på vad folk berättar om sig själva och andra samt inte minst att tänka mer på att skapa en bra styrelse som kan få något bra gjort än på sin egen prestige.

Vad utmärker en bra förbundsstyrelse?

En grupp människor där alla är för något snarare än mot något annat. Om alla brinner, även om det är för olika saker, kommer mycket mer att hända än om några vill och andra inte vill eftersom det då tenderar att handla om att man kanske ska göra något alls snarare än om vad man ska göra.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Sverok är bara så bra som de människor som är aktiva inom organisationen. Om inte människorna är aktiva är inte förbundet det heller och det skulle vara ett otroligt resursslöseri.

Vad spelar du helst?

Roller där jag får utmana mig själv och se andra sanningar än de jag vanligtvis prenumererar på.

Vad spelar du mest?

Rollspel (mest systemlöst) och lajv, men ett och annat parti *Settlers* eller *Roborally* blir det väl ibland.

Har du några övriga kommentarer, eller svar på frågor vi inte ställt?

Jag tycker att det är viktigt att poängtera för alla som vill genomföra verksamhet att det inte är en plats i förbundsstyrelsen man ska sträva efter då. Snarare är jag lika förvånad varje år att det finns folk som vill sitta i FS när det finns så många distrikt där man både har mer utrymme och pengar att göra roliga saker för.

Jag tycker att man bör ha lite bakgrund i Sveroks organisation för att komma på tal för en plats i FS. Det finns så mycket nytt när man hamnar där eftersom det framför allt handlar om nationella beslut snarare än verksamhet. Det underlättar därför helt klart om man redan kan en del om Sverok och inte behöver lära sig det från grunden också.

Vem vill du se i FS? Maila valberedning@sverok.se

bad en grupp bekanta och okända att gå och spela ASF-scenariot "Vägen" med en av medlemmarna från ASF som spelledare. Idén var då tydligen att de skulle låtsas vara "dåliga spelare" som bland annat skulle beklaga sig över den låga nivån av fantasy i äventyret. Att en av "ledarna" för RT inte var särdeles förtjust i just det scenariot är förhoppningsvis mer slump än något annat. Efter ett tag skulle de avbryta allt och förklara plojen för spelledaren. Ett par timmar in i äventyret kom en i den "falska" gruppen ner och jagade rätt på RT. Här berättade hon att de inte vågade avbryta och bad dem andra om hjälp. Hon berättade salsnumret och sprang sedan tillbaka till spelsalen. Nu går åsikterna lite isär om vad som inträffade.

RT själva säger att de gjorde ett misstag och gick in i fel sal, där de så fort de märkte att det inte var rätt spelare ursäktade sig och gick ut. Några av spelarna som var i denna sal, där "Vägen" också spelades, hävdar att RT-folket nästan direkt såg vilka som satt där och att det var fel personer, men att de gjorde ett litet förbestämt "spex" och sedan gick ut.

Det kanske kan ses som en småsak, säger en i den berörda spelgruppen, men det totalförstörde stämningen som man byggt upp tills den punkten. Att detta skulle vara något fel håller inte RT med om. En av dem anser att eftersom RT-medlemmarna inte var ute för att vara taskiga blev det bara ett beklagligt misstag som, även om det var synd att



Visst gjorde ni något år 2000?

Färre föreningar än vanligt har rapporterat minst tio sammankomster. Fundera på om ni gjorde något under året i föreningen. Visst träffades ni tio gånger och var minst fem personer i åldern 7 - 25 år och höll på med något i minst en timme? Alla behövde inte ens vara medlemmar.

Rapporterar ni dessa sammankomster på en lapp till Sverok, till exempel föreningsrapporten, eller ett närvarokort, eller helt enkelt ett vanligt papper som ni skriver föreningens namn på, texten "vi hade 10 sammankomster" och en underskrift av ordföranden eller kassören samt en revisor. Då har ni tjänat 500 kr till föreningen. Är siffran större än 10 får ni ännu mer. Vill ni inte ha bidragen – skriv det på lappen så lovar vi att inte betala ut dem. Pengarna går då till förbundets övriga verksamhet.

Tack för att ni är med i Sverok!

Ett tips: det är en bit kvar av 2001 – ni kan göra så i år också, men då får ni hela 1000 kr, om ni vill ha dem för bidraget har dubblats!

– Christer Pettersson

¹ Vilken av de två religionerna det rör sig om har jag inte fått svar på ännu, men RT hävdar att de hittat den i en "lite knäpp bok".

² Även namnet är lite oklart och RT-folket minns inte vad den egentligen hette.

³ Det är däremot upp till vuxna om de vill delta i något potentiellt förnedrande eftersom de ansvarar för sina egna beslut, till skillnad från minderåriga.

någons stämning förstördes, de inte behöver be om ursäkt för. Detta håller dock inte LinCons general Nina Åhlmans med om, "[Lincons arrangörsgroup] är kritisk mot buttkontroller som inträffar på andra konvent, där man stör genom att storma in och kräva att få se på buttar, armband eller annat under en pågående spelsession, *Magic*-turnering eller lajvpass. Det är hemskt att en grupp ska förstöra några andras arrangemang på detta sätt. Dels genom att en grupp fick sin upplevelse förstörd och dels för att de förstör för en spelledare, som det som alla vet är så ont om." Detta är, enligt Nina Åhlmans, sådant som kan avgöra RT de är välkomna på LinCon i fortsättningen, eftersom agerandet var hänsynslöst och effekten elak, även om tanken inte var det.

Och här kommer ett annat av RTs misstag upp: lite överdriven naivitet. Enligt RT blev de medvetna om att de flesta rollspelare inte kritiserar sin spelledare eller arrangemangsansvariga tillräckligt ofta, att man alltid accepterar det som "ledarna" säger som sanning. De antog att folk på ett konvent inte skulle lyda samma sociala regler som innan de gick igenom skoldörrarna. Inom RT var de chockade att folk inte "sa till" tillräckligt ofta, att man inte bara ställde sig upp och gick om man inte tyckte om det som hände.

Huruvida naivitet var fallet med en händelse under ett lajv på konventet är en annan fråga. Lajvet är nog det som juridiskt kan väcka mest frågor, eftersom dess avslutning var en taoistisk eller buddhistisk¹ övning kallad "Hjortens hälsning till Solen"². Övningen gick ut på att deltagaren ställer sig bredbent och böjer sig framåt så att solen kan skina över testiklar och inre anus. Detta fick RT de medverkande att göra ute på skolgården, även om flera beslutade att lämna lajvet vid den punkten. Det som är det stora problemet här är att minderåriga medverkade i arrangemanget, ungdomar som hävdar att man sagt åt dem att inta just denna pose som avslutning. Om posen är sexuellt laddad – något som de ansvariga hos RT starkt förnekar – skulle detta vara en olaglig handling. Men även om posen inte är

det kan den mycket väl anses vara förnedrande, vilket är olagligt om underåriga övertalas att göra så. RTs orsak till att be lajvdeltagarna inta posen var för att de tyckte att det skulle vara kul. Än en gång skiljer sig LinCons åsikter från RT-folkets. Enligt Nina Åhlmans och svensk lag får en vuxen inte utsätta minderåriga för ett sådant val; en omyndig ska inte ens behöva fatta beslutet att avstå³. Här bör tilläggas att den ur RT som jag pratade med hävdade att han inte visste att så unga deltog. Enligt LinCons general har detta inte med saken att göra, utan vuxna arrangörer måste alltid ta reda på om det finns minderåriga deltagare.

Den ur RT som jag har talat med anser att eftersom RT saknade ont uppsåt har de egentligen inte gjort något fel även om det är sorgligt att det blev som det blev.

Var det då rätt att skriva som RT gjorde i sin foldertext, när det som RT till slut utförde under arrangemangets namn inte hade något med texten att göra? Skulle det inte ha varit bättre om RT hade informerat om vad de tänkte göra i just foldern, eftersom det ändå handlade om så starka saker? LinCons ansvariga anser att arrangörerna ska göra just så och om arrangemanget blir något annat än vad som står skrivet, måste arrangörerna kontrollera att spelarna är beredda på att det som ska ske kräver en del av deras person och att det ska ske oförutsedda saker under arrangemanget. Enligt RT behöver man inte göra så; en av de jag pratar med läser högt ur en foldertext om "Vägen" och förklarar att äventyret är helt annorlunda än det som han just har läst upp. Han säger också att många foldertexter inte säger nåt om själva scenariot och att de flesta de flesta rent ut sagt är skräp.

Enligt LinCons ledning ska ett konvent vara en öppen konfliktfri mötesplats för alla åldrar, kön och nationaliteter, där man inte ska göra en stor sak av sexualitet och festande och där folk ska kunna lita på varandra och i synnerhet på arrangörer och spelledare. Är då Relationstabellen ett arrangemang för LinCon och andra konvent?

A tt inte tänka efter

Martin Brodén är Gästtyckare

"...men ibland vill man ju bara ha lite enkel Hollywoodaction".

Så har jag hört folk säga ibland. Min motfråga till ett sådant påstående blir "till vilken nytta då?".

Jag kan själv tycka att Hollywoodaction, som den i Matrix eller den som John Woo gör, kan vara snygg och underhållande. Men när våldet blir standard, slentrian, kliché, korkat. Vänder det sig inte lite i magen då? Är det här verkligen det enda vi kan göra med våra fantastiska berättarverktyg?



Foto: Johan Strömquist

Men vadå? Man kan ju alltid hävda att det vi gör är en lek och ingenting annat. Att vi väljer att porträttera billig Hollywoodaction för att få ha lite skoj. Men varför alltid på samma enkla sätt? Kan man inte vara lite kritisk också?

Ta leken på allvar

Påstående ett: "spel är lek, och lek är inte allvar, alltså behöver man inte ta de teman som spel tar upp på allvar".

Jag vet inte. Själv har jag svårt att se lek och allvar som motsatsord. Av någon anledning finns det i hela vårt samhälle en vilja av att se ned på leken som något mindre fint, när det i själva verket är leken som gör oss till människor. Alla djur hittar sin identitet genom leken. Människan är inget undantag. Alltså är det också viktigt att vi förhåller oss allvarligt till leken. Leken är inte bara ett sätt att som ung förstå och hitta sin identitet. Leken är också en nyckel till att lära sig förändra den; genom leken kan vi upplösa de identiteter vi fått av samhället.

Tänk kritiskt

Påstående två: "våld, sex, makt och förtryck är bra teman, och man ska använda bra teman".

Javisst. Det är klart man ska använda sig av teman som tilltalar en. Men var lite kritisk och tänk efter. Jag menar, jag gillar själv krigsspel och så och det hin-

drar mig inte för att ha respekt och förståelse för krigets fasor och hemskheter. Jag tror inte heller folk är dumma i huvudet. Jag tror inte det är så många *Warhammer*-fantaster som faktiskt inbillar sig att ett slagfält skulle vara ett häftigt ställe att vara på. Däremot kanske det är så att många gillar känslan att flytta miljontals soldater fram och tillbaka över en karta över Europa och leka gudar, istället för att försöka lyssna efter de hjärtskärande skrik som tärningslagen egentligen symboliserar. Det skadar ju inte att tänka ett steg längre.

Antingen så bryr man sig inte...

Exempel: lajven Nyteq och De tusen rosornas väg.

Krigstragedi finns faktiskt representerat inom fantasylajv-hobbyn; det briljanta lajvet *De Tusen Rosornas Väg* är nog är det närmaste *Apocalypse Now* vi kommit. I övrigt har det dock varit skralt. Ta ett lajv som *Nyteq*, som när det sattes upp hyllades som kanske det bästa lajvet någonsin. Tittar man på handlingen och lajvutskicken är det mest ett stort gottande i enkel national-, krigs- och våldsromantik. Arrangörerna drog inte något av dessa teman till någon som helst spets. Istället serverade de lättsmält med slutstrid och allt, precis som krigsklichén förespråkade.

Till arrangörernas försvar kan man säga att deras mål var att göra ett lajv där de praktiska detaljerna skulle fungera smärtfritt och professionellt. Därför valde de ett tema som de visste var populärt och använde det på ett sådant sätt att folk skulle komma. Kanske är det här mer ett exempel på nutidens cynism? Och jag menar, *Nyteq* var ju faktiskt en succé.

...eller så har man inte försökt

Krig är inte kul, lika lite som förtryck, våld, förnedring, maktmissbruk eller något annat förkastligt, men alla vet ju om det så det behöver knappt sägas. Det är istället kopplingen mellan det vi ser på TV och det vi väljer att ta upp i våra spel som inte alltid görs. Riddaren som drar svärdet över antagonistens strupe kommer troligtvis märka sin fiende med skadat struphuvud och smärtsam whiskyresten av den personens liv. Den enkle bonden i krigsledet är säkerligen inte alls särskilt nationalistisk eller för den sakens skull sugen på att dö. Om leken kan vara allvar, kan vi också ta leken på allvar. Vi behöver inte använda teman slentrianmässigt för att vi inte kommer på något annat. Vi kan också använda dem för att försöka förstå de mörkare sidorna av mänskligheten.

Rösta i riksmötesvalet!



Fanzinsp

Välkommen till Sverox
Fanzinspalt, din machete i
fanzindjungeln.
Låt mig ödmjukt guida dig
till Eldorado.



Anders Wänn presenterar fansin

Vill du att Anders skall berätta
om ditt fansin i kommande
nummer av Sverox? Kontakta
honom på mellon@home.se

Den fjättrade Gåsen nr 1

Först ut i ringen är Mutantzinet Den Fjättrade Gåsen, med inriktning helt och hållet mot efterkatastrofenrollspelet *Mutant*, även känt som *gamla Mutant*.

Första intrycket är lycka över att det rollspel som en gång tog min oskuld fortfarande har en hängiven och entusiastisk anhängarskara. Den ganska enkla framsidan ger mig dåliga förningar om layouten, vilka lyckligtvis kommer på skam så snart jag börjar läsa. Stämmningsfulla bårder, sidnumreringar och tabeller som känns som hämtade från en tryckt modul förhöjer känslan. Tråkigt är att *Mutants* klassiska typsnitt STOP inte används mer samt en aningen liten teckenstorlek.

Innehållet är välgjort. En liten historik över kända och viktiga årtal i mutantvärlden inleder fanzinet. Listan kan tyckas kort, men är ganska uttömmande. Därefter följer en intressant artikel om den historiska fakulteten vid universitetet i Hindenburg, komplett med äventyrsuppslag, viktiga SLP:er och nya färdigheter. Den största delen av fanzinet utgörs av äventyret I Prinsens Tid, första delen av ett polisäventyr som utspelar sig i staden Nokia, Finland. Äventyret är både välskrivet och inspirerande.

Tycker du inte om gamla *Mutant* så behöver du verkligen inte bekymra dig om Den Fjättrade Gåsen. Men den är absolut nödvändig för alla oss som vet vad "nr 99 på fyndlistan" betyder.

Gratis prenumeration?

Du får en helårsprenumeration på *Sverox* om du registrerar dig på www.sverok.se

Ostfronten nr 9

Det andra pappersfanzinet är Sverok Osts distriktstidning Ostfronten. Omslaget väckte direkt mitt intresse genom att innehålla en expansion till det mycket underhållande brädspellet *RoboRally*. Tidningen har ett förtroendeingivande A4 format med många kraftiga sidor. Layouten är intressant och lättläst.

Artiklarna är många och täcker så vitt skilda områden som reportage från en SCA-turnering, en fotoskola och recensioner av både rollspel, samlarkortspel och brädspel. Det mesta är intressant, välskrivet och mycket läsvärt trots att irriterande stavfel förekommer lite väl ofta och teckenstorleken varierar mellan artiklarna. Överlag så märks det att Ostfronten försöker vända sig till alla sverokmedlemmar i sitt distrikt och det är bara paintballspelarna som blir utan. Bara ett fåtal av sidorna är dedikerade till information från distriktet. Fånvaron av reklam känns mycket befriande.

Bland mina favoriter hittas Liv, en söt sci-fi-novell, och den underhållande rapporten från Super Hero Convention 2001, ett lajv på Gothcon XXV.

Några negativa ord måste sägas om den förvisso informationsspäckade, men tyvärr mycket svårlästa artikeln om Hathor, en av Egyptens gamla kvinnliga gudar. Dessutom vill jag utfärda en varning för den mycket banala serien Knäppman.

På det hela taget så kan jag varmt rekommendera Ostfronten till alla som är på det minsta sätt involverade i vår hobby. Något läsvärt kommer du definitivt att hitta.

palten

Alpha et Omega nr 10

Alpha et Omega får inleda den digitala avdelningen av fansinspalten. A e O är ett ezine i PDF-format som har den i särklass snyggaste framsidesbilden av den här omgångens fanzin. Den gudabenedade Alexander Christiansson ritar sagofantasy med starka drag av John Bauer. Även layouten är mycket snygg och genomarbetad.

Första delen av en kanske inte alltför originell, men nog så välskriven och spännande, fantasynovell inleder numret och får en genast att fundera över hur snart nästa nummer kommer.

Därefter följer en lång och skicklig recension av *Exalted*, White Wolf's nya bordsrollspel. Recensionen går igenom regelsystem, spelvärld, historik och allt annat som man kan förvänta sig. Möjligen saknar jag en rapport ifrån en testspelsomgång.

Den tredje och sista artikeln beskriver en spelvärld som motsvarar vår värld på tidigt artonhundratals men där den industriella revolutionen kom i gång i Asien snarare än i väst. En kreativ, nyskapande och samtidigt relativt jordnära setting. Beskrivningen känns tyvärr mycket översiktlig och kortfattad.

Om något negativt ska sägas är det att A e O saknar något som får en att tända till. Allt är bra, inget är dåligt, men inget är enormt engagerande.

Sammanfattande är A e O imponerande snyggt och korrekt. Och jag vill varmt rekommendera framför allt alla fantasyrollspelare att ni laddar ner det. Alla ni andra kan också unna er en stunds god läsning och ögonfröjd.

Alter Ego nr 12

Sist och definitivt inte minst är Alter Ego. Även detta ett PDF-fanzin. Alter Ego är en publikation med en mycket seriös känsla. Artiklarna och intervjuerna skulle jag ha väntat mig att finna i Ordfront eller ETC, snarare än i något rollspelsrelaterat sammanhang.

Nummer tolv är ett temanummer om rollspel och politik och detta tema följs väldigt väl. Den första sidan efter ledaren ägnas åt läsarnas brev. Båda dessa verkar tyvärr till stor del vara färgade av efterdyningarna från någon politisk/ideologisk/pajkastardebatt mellan några få parter.

Sedan en intressant intervju med bordsrollspelskonstruktörsveteranen Anders Blixt. Följt av en imponerande och tankeväckande mastodontartikel om ideologi i rollspel. Där diskuteras också företagets betydelse för olika grenar av hobbyn.

Fem mycket givande sidor ägnas åt lajvet Europa i form av en deltagares berättelse och en intervju med en av arrangörerna. Och slutligen en tankeväckande artikel om varför man spelar som man gör.

Jag vill rekommendera Alter Ego till alla rollspelare och lajvare som har tänkt, eller vill tänka, ett steg längre på betydelsen av sin hobby. Det är också nyttig läsning för alla som betraktar hobbyn endast som lättsam underhållning. En varning dock: Alter Ego ska inte slentrianläsas vid frukostbordet. Alter Ego ska bevärdigas hela din uppmärksamhet och mycket lugn och ro.

Den fjättrade Gåsen nr 1

Format:
A5 S/V
Sidor:
24
Pris:
20 kr
Bäst:
inspirationen
Sämst:
teckningarna



<http://dfg112pt.cjb.net/>

Ostfronten nr 9

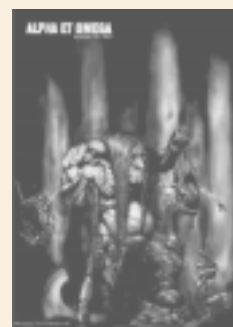
Format:
A4 S/V med
färgomslag
Sidor:
36
Pris:
gratis till sverok-
ost-medlemmar
Bäst:
omfattningen
Sämst:
Knäppman



<http://ostfronten.ost.sverok.se/>

Alpha et Omega nr 10

Format:
A4 PDF
Sidor:
16
Pris:
gratis
Bäst:
omslagsbilden
Sämst:
saknar gnista



<http://www.andreas.cx/alphaomega/>

Alter Ego nr 12

Format:
A4 PDF
Sidor:
17
Pris:
gratis
Bäst:
budskapet
Sämst:
tungläst



<http://alterego.sverok.net/>



Spelgalna serieskapare

De finns överallt. Spelgalningarna alltså. Först dök det upp bilder på dvärgar och ogres på nätet, signerade Patrik Norrman och Jonas Darnell, och sen kom ett avsnitt av Herman Hedning som hade rollspelstema. Kunde det vara sant? Finns det svenska serietecknare som även är rollspelare? För att få svar på denna fråga kedjade jag fast mig vid herrarna Darnells och Norrmans stolsben tills de behagade svara på mina frågor.

Magnus Seter intervjuar två av Sveriges främsta serieskapare

Magnus är en av Sveriges absolut mest publicerade rollspelsskribenter. Han har skrivit officiellt material till ett flertal svenska och utländska rollspel.

Vilka är ni egentligen?

Jonas: Den gamla prettofrågan? Ja, jag är en 37 år gammal tolvåring som aldrig riktigt bestämt sig för vad han ska göra när han blir stor.

Patrik: Jag är Patrik Norrman. Serietecknare extraordinaire. Diskbänksgeni!

Vad gör ni?

Jonas: Jag tecknar serier, skriver serier, tecknar serier, målar serietidningsomslag, tecknar ännu mer serier och ibland tecknar jag andra saker för att inte bli vansinnig.

Patrik: Jag ritar serier. Jag skriver och ritar serier. Jag tänker mycket. För att serien ska vara intressant för mig och mina läsare. Det gäller att tänka ut något som roar målgruppen, som är tolv år, och om man skriver direkt från hjärtat måste man först roa sig själv innan man kan roa andra. Jag har just gjort klart ett samlingsalbum med *Bacon & Egg*, som kommer ut under hösten.

Vilken plats har spel i er existens?

Jonas: En obehagligt stor plats, om man begränsar ytan till det som brukar klassificeras som "fritid".

Patrik: Jag har en livslång kärlek till spel av alla slag. Min sex år äldre bror spelade alltid spel med sina kompisar, *Risk* och *Jägersro* och *Nya Finans*. Men jag fick aldrig vara med för att jag var för liten. Men det lade i alla fall grunden. Min första dator köpte jag när jag var 33 år gammal, och när *Warcraft II* kom var det ashäftigt med rolig grafik. Man kunde gulla med gubbarna, och när man hade fått ihop nio ogres var man verkligen rädd om dem. Grafiken var lite seriekänsla i, och det tilltalade mig. Jag spelade ALLT som fanns till det spelet.

Sen kom *Diablo*. Ett sorts rollspel, det första spelet med rollspelselement jag spelade; man kunde stiga i nivå och få en ballare gubbe när man spelade. Nästa viktiga steg var när *Ultima Online* kom. Det trippade jag stenhårt på, det hade en nerv som singelspelen inte har. När varokänslan var en uppenbarelse.



© Patrik Norrman

Vad spelar ni för spel?

Patrik: Jag gick efter ett tag över till *Fallout*, och sen till *Baldur's Gate*. Där lönade det sig att veta hur du utnyttjade din gubbe, och vapen och spells, men främst fanns det en övergripande story. Den var bra och bra och engagerande, och detta kryddades med en miljon små "quests".

Jonas: Just nu är det *Anarchy Online*. Det har sugit upp mig så till den grad att jag inte ens har tänkt på att köpa *BG 2 – Throne of Bhaal* som jag dreglat efter sen jag spelade igenom *Baldur's Gate 2* för tredje gången. Sen 1998 har jag främst missbrukat MMORPGs (eller vad förkortningen är för närvarande) som *Ultima Online* och *Everquest* blandat med *BG* när serverna ligger nere eller nåt annat strular. Brädspel och papper på penna-spel är ju också kul!

Vad gör ett spel bra?

Jonas: Ja, det kan man fråga sig. Det är ju som bekant skillnad på olika, och det finns ju en hel del genrer att roa sig med. Men genomgående kan man väl säga att om man uppslukas av det helt, som av en ohyggligt bra bok eller en film – då är det bra. Och för att det ska inträffa krävs naturligtvis att spelmakaren (författaren/regissören) har skapat något som gör att du sugs upp i det som utspilld pilsner av en tvättsvamp.

Patrik: Det spel som jag uppskattar mest, *Baldur's Gate II*, har story. *Fallout* har en fantastisk bra story. De spelen påverkade mig nästan lika starkt som den första gången jag läste *Bilbo*. Sen måste det vara fin grafik i spelet. Jag hade svårt för 3d först, men när jag började spela *Everquest* förstod jag att möjligheten att rotera kameran och närvarokänslan kompenenserade för den vackra grafiken i *Baldur's Gate*.

Vad gör ett spel tråkigt?

Jonas: Det motsatta mot det som gör ett spel bra. När det är pinsamt uppenbart att spelet är hopslängt av ett gäng dumjävlar som inte skulle känna igen kul om det så sparkade dem i ansiktet, och den enda tanken bakom är att snabbt på upp en ful kartong till på butikshyllan. När "spelupplevelsen" stannar vid att man inser att man sitter

och stirrar på ett samling buggar som presterar motbjudande pixelformationer rakt i ögat på en.

Patrik: Samma sak som gör berättelser tråkiga. Om det inte finns något som engagerar dig, inget som gör att du bryr dig om din figurs öde, då är det dåligt. Därför har det blivit mycket rollspel för mig.

Vilket spel är bäst?

Patrik: *Baldur's Gate II*, inget snack. Det är överträffligt. Jag har aldrig haft så roligt med nått annat spel.

Jonas: Hittills bästa singel-spelupplevelsen får nog bli *Baldur's Gate II*. Att spela ett snabbt parti *Quake* eller *Ignition* med ett gäng kompisar tröttnar man aldrig på, och när ett MMORPG är riktigt kul så är det oslagbart. Men det beror helt på vilka man spelar med.

Hur har ert spelande påverkat ert serieskapande?

Jonas: Allt jag gör påverkar mitt serieskapande, så naturligtvis har även spelet inverkan. Men som serieskapare måste man ju hålla mig i skinnet så att man inte får tunnelseende. Bli en serie alltför intern fattar plötsligt inte 90% av läsarna vad jag yrar om och idiotförklarar mig.

Patrik: Det är en svår fråga. Egentligen inte alls.

En sista fråga till Jonas: varför gjorde du ett rollspelsavsnitt av Herman Hedning?

Jonas: Vad menar du, murveljävvel? Det var ju ditt fel! Hade du inte lurat mig att spela papper&penna hemma hos Henrik så hade det aldrig hänt... Argh, det svartnar!... Vad är...? Nej! Det ser ut som en tunnel!

Hmmm, här lämnar jag den upprörda Jonas Darnell och den något mer lugna och sammanbitna Patrik Norrman, innan de ställer mig till svars för mina syndar som spelledare för *D&D* – men alla som vill veta mer om dessa herrar och deras serier kan läsa tidningen *Herman Hedning*, där både *Herman* och hans kamrater och *Bacon&Egg* är stående inslag.



© 2001 Jonas Darnell
Herman Hedning-
stripparna samt
omslagsbilden på
detta nummer av
Sverox är hämtade ur
Herman Hedning
nr 4, 2001.





Vad skiljer ett bra scenario på konvent från ett som suger?

Att säga vad som gör ett konventsscenario framstående och extraordinärt jämfört med ett annat är lika vanskligt som att säga varför viss konst är av högre kvalitet än annan konst.

Lik förbannat säljs hötorgskonsten på... hötorg och den lilla söta geten med bildäcket runt magen står på moderna museet.

Därför kommer jag, i dagens nummer, att skrupulöst berätta vad som skiljer ett bra scenario från ett som suger och samtidigt peka ut några synnerligen goda scenarioexempel.

Håll i hatten!



Christoffer Krämer
c.kramer@telia.com

The Man, the Myth, the Legend... Christoffer Krämer är en äkta konventsräv, med en mängd konventsscenario på sitt samvete. Tillsammans med Emma Wieslander utgjorde han också ett legendariskt konvents-generalteam för SydCon.

Lite förenklat är givetvis ett exceptionellt konventsscenario ett som ger en exceptionell spelupplevelse. Det finns dock en skillnad mellan de två. Ibland har man de mest fantastiska spelupplevelser på konvent tack vare lysande spelledare och inspirerande medspelare. Efter ett sådant scenario kan alla lyckligt vila ut i en stinkande konventscafeteria och vara överens om att scenariot egentligen inte var så bra men att upplevelsen var något i hästväg. På samma sätt kan ett kanonscenario med alla förutsättningar krascha och brinna med en oinspirerad och illa påläst spelledare och fel medspelare. Vad gör då ett bra scenario – oavsett spelupplevelsen?

1. En bra historia.

Självklart står och faller ett scenario med sin story. En logisk väl genomtänkt historia med ett naturligt händelseflöde och känsla är allt som behövs för att övertyga en normalkräsen spelare. Tyvärr är detta inte alltid en självklarhet. Allt för många scenarion kräver att spelledaren använder alla sina manipuleringsstrick för att hålla spelarna på rätt kurs genom den snåriga och svårbegripliga handlingen; alternativt förvandlas till någon underlig "one man show" där spelledaren berättar scenariot och låter spelarna då och då läsa sporadiska stickrepliker.

Ett gäng som är sällsynt duktiga på att snickra ihop helgjutna scenario är hennes majestäts främsta göteborgare – Mattias Elfström eller Anders Andersson. Deras *James Bond*-scenarion på GothCon är dessutom legendariska för sina osannolikt glassiga handouts och löjligt vällayoutade scenarion. Agentvänner där ute gör rätt i att kolla in deras hemsida på:

<http://home.swipnet.se/~w-56832/bond/index.html>

2. Välskrivna karaktärer som utvecklas

Välskrivna karaktärer är givetvis också A och O. Det behöver inte innebära tolvsidiga kompendium som i detalj ger spelaren den totala inblicken i karaktärens psyke och en noggrann instruktion i hur han eller hon reagerar i varje situation. Tvärtom handlar det, i mina ögon, om förmågan att i enkla drag teckna en annan individ på ett sätt som gör den levande. En god karaktär innehåller också många olika aspekter för en spelare att ta fasta på som ett medel att göra denna karaktär till sin. En annan viktig aspekt av karaktärsskapandet är utrymme för utveckling. Karaktärer som går igenom ett scenario och kommer ut helt oförändrade på andra sidan är ofta för stelt och odynamiskt skrivna.

Ett fantastiskt välskrivet scenario med ljuvliga karaktärer är Gargarismas "*Sagan om Illrådet*" från GothCon XXIII. Detta var bara ett av sällskapetets utsökta scenarion och vi har anledning att komma tillbaka till detta gäng i ett senare nummer.

3. Originalitet

Även det mest välskrivna scenariot med de mest levande karaktärerna kan bli lite tråkigt om man spelat dess like hundra gånger tidigare. Som i alla andra konstformer strävar därför scenarioförfattare efter originalitet. Vissa misslyckas och producerar kopior, andra lyckas och skapar något som får ögonbryn att höjas.

Originella scenarion finns det dock trots allt gott om, men då min nästa artikel kommer att beröra detta i större detalj lämnar jag området för nu.

4. Känsla

Den riktiga världen är full av tekniskt fulländade träkmånsar, så även konventsrollspelsvärlden. Ett scenario måste ha känsla och nerv för att bli riktigt bra och det räcker inte med att bemästra tekniken och göra sin research.

Ett scenario med extremt mycket känsla är Johan Salomonssons "*Anton Karpss sista dagar*", som också utsågs till SydCons bästa scenario 1998. Ett magiskt skimmer ligger över detta scenario och det är väl investerad tid att jaga tag på konstruktören och avkräva honom ett exemplar.

5. En handling som berör

I slutändan måste ett scenario beröra sina spelare för att vara komplett. Spelarna måste jubla, gråta, skrika, skratta eller bara älska det för att det skall fungera riktigt, riktigt bra. Man bör dock inte gå i den allt för lätttrampade fällan och bygga ett helt scenario kring denna effekt. Skrik, gråt och tandagnisslan räcker inte till för att det skall bli bra, även om det är en genväg många prövat.

Ett scenario som onekligen berör är "*Förnedringen*" av Ola Sundin och Mikael Kvarnström, skrivet till SydCon 1995. Ett otroligt välskrivet scenario som både får dig att knyta nävarna och gråta av vanmakt. Scenariot berörde också alla som spelade det, och hela resten av konventet, och resulterade i en insamling av dryga 10.000 kronor till en thailändsk organisation som är aktiva i kampen mot denna den vidriga barnprostitution scenariot handlade om.

Svårare än så är det inte att göra ett exceptionellt scenario...

Vilket anser ni då vara Sveriges bästa konventsscenario genom tiderna? Ett par förslag har trillat in i min brevlåda och jag har gjort mitt bästa för att spåra upp konstruktören eller konstruktörerna.

Martin Svahn, en av de aktiva bakom SillyCon, Dalarnas stolthet, skrev och berättade om ett scenario som Sven Söderkvist och hans NisseNyttare hade med sig till SillyCon 6. Scenariot hette *Jazzfaran* och rankades av Martin som den största spelupplevelsen någonsin.

Då han också beskriver det som "realistiskt och spännande" samt det scenario som varit "närmast verkligheten och fortfarande känts intressant" så tycker jag väl det sammantaget är värt en nominering som konventssveriges främsta konventsscenario någonsin. Det intressanta är dock att scenariot aldrig gjort sin officiella konventsdebut utan bara speltestats i olika omskrivna varianter. Jag ringde Sven för att förhöra mig om när detta scenario skulle nå den publik det uppenbarligen förtjänar och han konstaterande skrattande att det genomgått ett par omskrivningar men att det skulle dyka upp på nästa SillyCon, förhoppningsvis i slutgiltig form... Jazzälskare får ge sig till Siljans strand nästa gång det beger sig helt enkelt.

Valle från Malmö skrev och hävdade att det är harnärt omöjligt att peka ut ett enda scenario som konventssveriges bäst men som scenarioserie var Laila Wiberg och Köksmixers "*Kelter*" överlägsen. "Så mycket känsla, en sådan kontinuitet och så sköna karaktärer", skriver han.

När jag ringde och pratade med Laila om fenomenet *Kelter* så kunde jag glädjande konstatera att serien inte på något sätt gått i graven. Efter ett LinCon utan keltersscenario i år kommer *Kelter* [TNG.] tillbaka nästa år med ytterligare en scenario. Alla som med skräckblan-

dad förtjusning minns karaktärer som legosoldaten har då kanske anledning att antingen förboka biljetter eller hålla sig undan.

Laila, som givetvis tycker att alla hennes keltersscenario är jättebra, är dock särskilt förtjust i 1996 års upplaga, där känslorna gick höga hos både karaktärer och spelare. När jag frågar om vi vanliga döda, utan en tidsmaskin, någonsin kommer att kunna få spela dylika favoriter i repris mumlar hon något om att sammanställa ett kompendium, om jättelika pappershögar med material och om ett sisyfosarbete. Hon konstaterar dock glatt att om någon betalar henne en rejäl slant så skall hon producera ett kelter-rollspelsupplement som heter duga. Fram med plånböckerna spelmoguler och entusiaster, är allt jag har att säga.

Med detta stänger jag brevlådan för denna gång. Fortsätt att maila mig om vad du tycker är konventssveriges bästa scenario någonsin, så skall jag sätta det under luppen.

I ett kommande nummer av *Sverox* kommer jag att skriva lite om de olika begåvade koterierna av rollspelsförfattare som finns i Sverige samt om de olika, mer eller mindre, renläriga skolorna som existerar.

– Till dess, Krämer

Behöver du hjälp? Ring Sverok Stockholm!

Den 17:e augusti var det 10 år sedan 13 personer bildade Sverok Stockholm, på initiativ av Gamers Guildgrundaren och legenden Tryggve Bergholm (aktiv i distriktet till och med 1994 bl.a. som kassör och kanslist).

På festen exakt 10 år senare var det betydligt fler som firade denna historiska händelse. Såväl medlemmar i Sverok Stockholm som förbundsaktiva och distriktare från Övre Norrland till SKuD tog sig till de nya lokalerna, som precis hunnit bli klara, trots att stockholmarna haft fullt upp, inte minst med Noliämässan veckan innan.

Sverok Stockholms nya lokaler ligger på Bolidenvägen 16b. Här finns det mysiga soffor att fika i, sammanträdes-



Foto: Johan Strömquist

rum och arbetsstationer som alla Sverokmedlemmar får utnyttja.

Dessutom har Sverok Stockholm gjort sin grafiska verkstad ännu bättre. Här kan du ordna förenings- och lajvutskick, trycka fanzin och mycket annat. Det finns en bra kopianator, risograf, skärmaskin samt en CD-dupikator. Är du Sveokmedlem och behöver hjälp? Ring Sverok Stockholm!



S Stockholm By Night

Det har varit tunnsått med vampyrevenemang i Stockholm genom åren, men nu vill ett prestigelöst gäng arrangörer starta en kampanj där det goda spelet och deltagarens upplevelse står i centrum!

Daniel Krauklis om ett vampyrlajv som snart drar igång

Daniel Krauklis är en välkänd lajvare, inte minst genom sitt tidigare engagemang i *Fëa Livia*.

Berätta lite om arbetet med uppsättningen.

Anna Lindesmark: Martin och jag började spåna 1999. Andreas och Thomas kom in i gruppen när vi gick med i *Sweden By Night* och världskonstruktionen startade för cirka ett år sedan. Vi har fått mycket inspiration från *Uppsala By Night*, som är en fyra - fem år gammal vampyrkampanj.

Martin Nilsson: Vi höll på och bollade idéer rätt länge men fick inte arset ur vagnen förrän Andreas och Thomas gav nytt blod åt arrangörsgruppen.

Varför har ni valt att göra just en vampyrkampanj?

Martin: Vampyrmyten har alltid legat mig nära om hjärtat. Jag gillar odödlig-hetstemat och har naturligtvis spelat bordsrollspelet. Fördelen med vampyrlajv är att det finns ett färdigt koncept som alla känner till.

Anna: Det är mer givande att engagera sig i något som är mer än en engångsföreteelse. Jag är historiskt intresserad och gillar det episka med *World of Darkness*, till exempel att kunna träffa en person som föddes på sextonhundratalet. Det är inte dottarna i *Celerity* som är spännande utan mötet mellan en äldre tid och nutiden.

Vampyr-samhället blir ofta en egen liten sagovärld, avskuren från det verkliga samhället.

Martin: Vampyrerna är ett samhälle i samhället. Alla grupper större än två personer skapar egna lagar. Hur de reglerna ser ut är det som gör slutna grupper intressanta. Gillade man inte vampyrer skulle man lika gärna kunna spela gnuttar, men det är lättare att sälja in idén om en vampyrkampanj till deltagarna eftersom de vet vad de kan förvänta sig där.

Anna: Bara på grund av blodsbehovet måste man ha kontakt med omvärlden eftersom man måste jaga. För att få ut något av lajven är spelaren också tvungen att vara aktiv mellan evenemangen.

Hur kommer det sig att ni använder *World of Darkness* istället för att skriva något eget?

Martin: När vi började var det bara *World of Darkness* som gällde.

Anna: Att hitta på något som lika gediget skulle ta flera år och dessutom är *World of Darkness* befriande tillgängligt. Varför dessa en bra idé? Även om vissa grundelement inte går att ändra på, som att alla vampyrer dricker blod, så är målet inte att kopiera *World of Darkness* rakt av. Vi har inte med några magiker eller varulvar utan koncentrerar oss på vampyrerna.

Martin: *World of Darkness* har en väldigt amerikansk syn på världen, men vi har försökt att göra den mer europeisk.

Har ni några djupare mål med arrangerandet?

Anna: Vi vill göra en sjsyst Camarillalajv som inte liknar någon som gjorts tidigare. Vi vill inte bevisa något utan helt enkelt ge deltagaren en bra upplevelse. Grejen är att krossa fördomarna om det dåliga spelet på vampyrlajv.

Martin: Vi vill förbättra vampyrlajvans rykte.

Vad skiljer *Stockholm By Night* från andra, liknande uppsättningar?

Anna: Vi är ambitiösa! Vi har en extremt gedigen bakgrundshistoria och det finns massor skrivet som spelarna kan rota i. *Stockholm By Night* är en neonat-lajv inom Camarillan där de allra flesta vampyrer tillhör yngre generationer. Vi

vill ha ett äldsteförtryck eftersom det är så Camarillan fungerar i World of Darkness. Det är lätt att misslyckas om deltagarna väljer udda roller som Giovanni eller Setiter och försöker "vinna" lajven, men vi har inte tagit med några sådana eftersom vi vill göra något traditionellt. Vår furste är till exempel Ventrue och våra Brujah har en övertygelse och springer inte bara omkring i nitar och läder och vill slåss.

Martin: Vi är mycket bättre förberedda än många andra arrangörer, men annars tror jag inte att *Stockholm By Night* kommer att bli särskilt unikt. Det är kul bara att kunna spela i Stockholm.

Varför använder ni Mind's Eye Theatre-reglerna?

Anna: Jag skulle helst spela helt fritt och målet är att aldrig behöva använda systemet, men det är en bra grund att utgå från – särskilt i kampanjens början när folk känner sig osäkra. Det måste också finnas något sätt att kunna indikera rollens övernaturliga förmågor. Vi tänker inte tillåta off-moment som att söka upp spelledarna för att ta paus i en kvart medan rollen antas gå ut och jaga blod. Vill någon göra något riktigt drastiskt så kommer vi att göra som i Uppsala och sätta oss ned och bordsrollspela det.

Martin: Jag tror inte på att skriva ytterligare ett i raden av alternativa regelsystem. Friform funkade inte eftersom många vampyrlajvare är vana vid hur bordsrollspelet fungerar, vilket i och för sig är lite synd. Vi har valt att följa andra utgåvan av *Laws of the Night* bland annat eftersom vi inte gillar de förändringar som White Wolf gjort med världen sedan dess.

Under levande rollspel i modern miljö, särskilt på vampyrlajv, krockar spelet ibland med verkligheten.

Martin: Jag är skeptisk till lajv på allmän plats. Man ska spela där man inte riskerar att bli upptäckt.

Anna: Vi kommer bara att vara där väldigt små grupper av människor utanför spelet kan dras in. Vad gäller vapenattrapper så tappar man koncentrationen om man använder dem eftersom man måste ha så god koll på omgiv-



Stockholm By Night

Arrangörer:

Martin Nilsson, Anna Lindesmark, Thomas Mineur och Andreas Brömster, med föreningen Den Gyllene Eken i ryggen. Anna har tidigare gjort romarlajven *Gränsen* (1998) tillsammans med Simon Malmberg. Övriga är förstagångsarrangörer.

När och var:

Kampanjen börjar med en rad mindre evenemang som arrangörerna tar initiativ till. Den första större träffen är preliminärt planerad till oktober, när spelarna har lärt känna varandras roller tillräckligt väl.

Antal deltagare:

Upp till 50. Stenhård åldersgräns på 18 år. Arrangörerna vill ha spelare som kan ta ansvar för sina handlingar.

Deltagaravgift:

Eventuellt ett lågt självkostnadspris beroende på om föreningen får några bidrag eller inte.

Kontaktinformation:

Hemsidan ligger under <http://www.larp.com/sbn>. Skicka ett mail till sl@hotbrev.com för anmälan och mer information.

Arrangörerna har ännu inte bestämt huruvida kampanjen ska anslutas till *Sweden By Night* eller inte. Planen är att låta spelarna besluta om detta.

World of Darkness

Vampire, The Masquerade slog igenom i början av nittiotalet och var revolutionerade med sitt moderna tema och sin svärta, inspirerat bland annat av Anne Rices vampyrromaner. Företaget bakom spelet, White Wolf, publicerade snabbt efterföljare som fyllde de tomma nischerna i det övernaturliga bestiariet. Alla dessa spel delar samma bakgrund, den gotiska skräckvärlden World of Darkness.

Vampyrerna är indelade i ett antal klaner, där bland andra Ventrue och Brujah ingår i den så kallade Camarillan – en organisation som främst försöker förhindra att vampyrsamhället avslöjas och förintas av människan – medan somliga tillhör den människofientliga Sabbaten eller är helt självständiga.

Vampyren ärver sin skapares egenskaper och klantillhörighet. Ett sätt att öka sin makt är att dricka blodet av en äldre vampyr, det vill säga att utföra så kallat diablerie. Ett annat och vanligare sätt att stiga i status är genom kohandel inom klanerna och deras organisationer, främst då om kvoten människor vampyren får suga blod av men också om platsen i den gemensamma hierarkin.



Mind's Eye Theatre

De första reglerna för levande rollspel i White Wolfs dystra World of Darkness hette *Laws of the Night* och skrevs för att göra 3D av bordsrollspelet. Sedan de först publicerades har vampyrversionen kommit i tre utgåvor. Alla varianter sammanfattas i termen *Mind's Eye Theatre*, som fått sitt namn av att många moment aldrig spelas ut fysiskt.

Lajvreglerna ligger mycket nära de som finns till bordsrollspelet. Spelarna gör rollformulär med värden för allt från snabbtänkheter till fysisk styrka, komplett med diverse färdigheter och övernaturliga förmågor. Egenskaperna anges i bordsrollspelet med ett antal prickar ("dottar") på en skala från ett till fem, men är i levande rollspelsversionen ofta komprimerade så att spelaren antingen har dem eller inte. Värdestester sker medelst sten-sax-påse – ett moment som anhängare av ett friare utspel anser stör inlevelsen. Likheten med bordsrollspelet leder också ofta till att deltagarna strävar efter att få den poängmässigt starkaste rollen snarare än att söka en djupare spelupplevelse.

White Wolf tillåter inte användandet av vapenattrapper eller ens vidröring. Istället har man små lappar som det står exempelvis "pistol" på. De viftar deltagaren med när hon ger sig på en motspelare för att visa sin fördel i striden. Man tillåter heller inte alkohol eller andra droger.

ningen. Visst kan de vara okej om folk tar eget ansvar, men vi vill slippa piketpoliser.

Martin: Det är vansinnigt att använda attrapper offentligt! Man har ett ansvar för att inte sänka allt lajvandes anseende. Vad gäller spelet så ska man inte bete sig elakt, men eftersom man spelar roller hela tiden i verkligheten så skändar man inte någon annan bara genom att spela teater mot dem.

Vad förväntar ni er av deltagarna?

Anna: Vi har inga dräktkrav eller något sådant – det behövs inte – men däremot vill vi att våra deltagare ska vara engagerade. Hos oss går det inte att slänga fram en roll i sista minuten. Vi tillåter bara roller som är logiska för ett Elysium och skriver inte sådana som har som mål att döda varandra.

Martin: Vi kräver att deltagarna är aktiva och helt enkelt uppför sig sjysst. Man ska se på andra deltagare som medspelare istället för motståndare. Spelledningen är däremot oense om vi ska ha alkoholförbud eller inte. Jag tar själv gärna ett glas vin.

På vampyrlajv händer det att folk mest står och försöker se mystiska ut.

Martin: Det beror ofta på att de är osäkra och blyga. Jag kommer i min roll att försöka tvinga folk att bli aktiva.

Anna: Vi har Harpies som kommer att vara jävligt taskiga och sätta igång spelet. Vi försöker också övertyga de som har nyckelroller att sätta en ton som drar in de andra spelarna. De måste spela för att engagera andra snarare än för att locka publik till sig själva.

Det händer också att deltagarna diabliserar varandra till höger och vänster.

Anna: Tyvärr är vampyrlajv delvis upplagda för powergaming. De stora evenemangen i *Stockholm By Night* kommer att utspela sig under ett Elysium, då det är förbjudet att bära sig åt hur som helst. Stämningen kommer att göra det till ett politiskt spel och inget boffrande.

Martin: Allt lajvande för att vinna är förkastligt. När man spelar för att vinna fösvinner rollen och personen bakom

kommer fram. Jag kommer att bli sur om någon sätter sin roll framför andras. Alla ska ha kul!

Kontrollerar ni spelet på något sätt?

Anna: Vi vill gärna bli underrättade om privata events, dels för att vi ska veta vad som händer i kampanjen och dels för att det är kul att vara med och spela, men det är inget måste. Eftersom vi sitter på all bakgrundsinformation kommer folk att söka upp oss för att få tag på den. Utöver det har vi ingen kontroll.

Hur länge kommer kampanjen att fortsätta?

Anna: Tills vi blir gamla och grå. Har vi tur blir det som i Uppsala där man knappt kommer ihåg vem som en gång startade det hela. En av fördelarna med vampyrlajver är just att man kan spela ofta.

Martin: Jag koncentrerar mig på att få igång det hela, sedan får vi se. Det är i alla fall inget slut planerat.

Sweden By Night

Ett sverokstött projekt för att länka samman alla vampyrlajv i Sverige, bland annat som en reaktion mot toppstyrningen från internationella projekt som försökt åstadkomma samma sak. Initiativet till projektet togs av skaparna till *Jönköping By Night* och sedan starten 1999 har man anslutit 24 kampanjstäder. Det totala antalet spelare är 523 och medelåldern för deltagaren cirka 21 år.

Sweden By Night förser bland annat medlemmarna med ett intranät där de kan lägga upp roller och delta i diskussionsforum för hela landet, inom varje stad och inom klanerna. Vem som helst kan gå med i *Sweden By Night* och det förekommer inga egentliga försök att förena de olika vampyrvärldarna annat än i diskussionsforumen, där det händer att medlemmarna gör inlägg i sina rollers namn. Huvudregeln för gästspel i andra städer är att respektera seden dit man kommer.

Projektets hemsida ligger under <http://sbn.sverok.se>

Rollspel för alla

Anders Blixt intervjuar Simon Alskans

Foto Daniel Roos



Simon Alskans arbetar för närvarande med ett projekt som går ut på att ta rollspel till ungdomsvårdshem. Här får du veta mer om vad projektet går ut på, och i ett kommande nummer av Sverox kommer du att få reda på hur det har gått.

Vad är egentligen projektet?

Projektet "Rollspel för alla" går ut på att främja rollspelshobbyn i Småland, bland annat genom att finnas tillgänglig som kontaktperson, förmedla kontakter, utveckla samarbetet mellan Sverok och Studieförbundet, samt testa rollspel på nya sätt och under annorlunda former. När det gäller att utveckla rollspel och använda det på nya sätt så är idén att spela rollspel med elever på ungdomshem viktigt.

Vilket är syftet med att låta ungdomarna spela just rollspel?

Det finns i huvudsak två syften.

- Rollspel är utvecklande och roligt. Man lär sig t.ex. samarbete, att identifiera sig med andra, att handlingar får olika konsekvenser; man får tala inför en grupp, läsa, får vidgat ordförråd, blir bättre på tänka abstrakt (t.ex. regelsystem), lär sig historia. Genom att lära sig en sak som rollspel förbättras också självförtroendet.
- Över hela Sverige finns det rollspelföreningar, samtidigt som lajv och konvent anordnas nästan varje helg. Rollspel är ett sätt att träffa nya människor, komma bort från destruktiva beteenden och skaffa sig en bra fritidssysselsättning. Det är här, tror jag, som den största vinsten ligger.

Hur blev du och Sverok inkopplade?

Jag och en kompis funderade över att spela rollspel på fängelser, och vi tänkte att man kunde testa på ungdomsvårdshem (tidigare paragraf 12-hem). Jag sökte projekt pengar och bland annat bidrog Sverok OST. Sverok blev en naturlig samarbetspartner, främst olika föreningar och Sverok OST. I framtiden kanske det kommer att behövas extra spelledare på ungdomshemmen också och då ligger Sverok bra till.

På hur lång sikt ska du delta?

Projektet håller på att halvår till. Sen vet vi inte, allt sker ju med personalen på ungdomshemmens tillåtelse och medverkan. Förhoppningsvis ska rollspel på ungdomshem bli självgående innan jag slutar med projektet.

Vilka är dina personliga förhoppningar med arbetet?

Att rollspel på ungdomshem etableras och blir till nytta för deras elever. Jag hoppas också att det kan bli ett bra komplement till de övriga aktiviteterna de har där. Det kan ju vara lättare att fortsätta med rollspel efter att ha varit på ett ungdomshem än med t.ex. motorcross som är mycket mer resurskrävande.

Kan arbetssättet tillämpas i andra sammanhang?

Först ska vi se om det fungerar i här. Det är stor skillnad på att spela rollspel på ett ungdomsvårdshem och med sina kompisar (mer om det i en framtida artikel). Om det fungerar på ett ungdomshem, kommer det också att fungera på många andra ställen. Jag har en hemsida om projektet, <http://welcome.to/rollspelforall> Där kan man också kontakta mig.



R

ecensioner

Välkommen till Sverox recensionsspalt. Denna gång tar vi en titt på två relativt nya svenska rollspel som kan vara lite svåra att hitta i din vanliga spelbutik – Tellus och Svenil. Tre D20-supplement granskas lite mer utförligt, liksom Gilded Cage till Vampire och GURPS Steampunk. Slutligen får även Dying Earth extra uppmärksamhet.



Magnus Seter
Mats Blomqvist
Mikael Hellström
Daniel Bergkvist
Daniel Lennér
Dan Algstrand

Creature Collection I och II Monsterböcker för d20-systemet

Om du vill ha fler monster till nya *D&D* kan du hitta tillsammans över 360 nya varelser i *Creature Collection I* och *II* från Sword & Sorcery Studio. Båda böckerna är hårdinbundna och har omslag som påminner om nya *D&D*. Bindningen är av hög kvalitet, och inlagan är svartvit och tryckt på tjockt och stabilt papper.

Varje monster ges en eller flera egna sidor, och en egen illustration. Bildernas kvalitet varierar men är ofta mycket hög, även om vissa bilder känns något udda. Monstren är skrivna för spelvärlden Scarn, den värld Sword & Sorcery arbetar med, men de går att använda i vilken värld som helst. Det finns varianter på vanliga monster, men även många egna, väldigt spännande skapelser. Texten har en aggressiv och dramatisk ton, och monstren och världen påminner mer om *Warhammer* än *D&D*, vilket jag finner positivt.

Creature Collection I har felaktiga regler för ett antal monster, och den andra boken innehåller korrigerade Challenge Ratings till ettan. Trots detta anser jag att båda böckerna är väl värda att undersöka närmare, särskilt *Creature Collection II* som hanterar reglerna bättre än sin föregångare.

– Magnus Seter

GURPS Steampunk

GURPS är det enda egentligen framgångsrika multigenre-rollspelet och under årens lopp har man publicerat spelprodukter i ett otal olika genrer.

Med *GURPS Steampunk* beträder Steve Jackson Games mark som tidigare bara trampats av saligen avsmnade *Spa- ce 1889* (och, delvis, *Castle Falkenstein*). Till det yttre är *Steampunk* typisk *GURPS*-modul med huvudtext, "sidebars" och ganska tråkiga illustrationer.

I olika kapitel tar man upp det mesta man behöver för att äventyra i en mer eller mindre historisk viktorsansk miljö: politik, ekonomi, geografi, krigföring, könsroller, karaktärer och så vidare.

Som man kunde förvänta sig i en steampunk-miljö spelar teknologin en viktig roll och ett stort antal exempel ges på både verkliga och fantastiska fordon, vapen och andra maskiner, alltifrån cyklar och ånglok till ångdrivna mecha och rymdskepp. (Även om man ibland kan diskutera urvalet; ganska få rollspelsäventyr kräver kompletta data på det berömda brittiska slagskeppet H.M.S. Dreadnought.) Man kan givetvis som rollperson bli uppfinnare och själv skapa diverse osannolika manicker.

Dr Moreaus och dr Franksteins efterföljare kan studera idéer om alternativ bioteknik (ett avsnitt har den intressanta rubriken "Making men from corpses").

Modulen avslutas med ordförklaringar, bibliografi och fyra förslag på kampanjmiljöer. Detta är troligtvis minst två för mycket och även om vissa av dom har sina poänger, blir presentationen alldeles för ytlig. Flera av kampanjmiljöerna skulle dock passa utmärkt i en dimensionsresekampanj ev typen som presenteras i *GURPS Timetravel*.

På det stora hela är det en typisk *GURPS*-produkt, på gott och ont. Den är komplett och välresearchad, men saknar fokus och glöd.

– Mats Blomqvist

The Slayer's Guide to Hobgoblins

Hobgoblins för d20-systemet

Det finns gott om monster till nya *D&D*, och förlagen skryter gärna med hur många monster som finns i deras böcker. Därför är det intressant när Mongoose Publishing tar ett annat grepp i kampen om spelarnas gunst. I deras nya serie tillbehör fokuserar de på ett enda monster per bok.

Den första boken heter *The Slayer's Guide To Hobgoblins*, och är en häftad tunn bok på 32 sidor, helt i svartvitt. I den tittar man närmare på hobgoblins och deras samhälle. Texten beskriver deras fysiologi, samhälle, bovanor och

krigsmetoder, och diskuterar hur spelledaren kan använda dem på nya och mer utmanande sätt. Spelarna har nytta av boken då den tar upp hur man kan rollspela hobgoblins. Sist finns ett exempel på ett hobgoblinläger och spelvärden för olika typiska hobgoblins.

Eftersom boken endast tar upp ett enda monster, rymmer mycket information på de 32 sidorna. Lägg till väldigt bra illustrationer, och ett gäng äventyrsidéer, och du har en d20-produkt som kan användas till att ge dina hobgoblins mer djup och göra dem mer spännande som motståndare för dina spelare. Klart köpvärd.

– Magnus Seter

The Gilded Cage Power Corrupts

Äntligen här! Det är egentligen det enda man behöver säga om modulen. Den behandlar ingående vad en odöd behöver tänka på för att etablera sin makt i de dödligas värld. Vare sig du vill snärja politiker eller företagsledare, gängledare eller präster, så finns tipsen här.

Det här börjar snabbt likna ett säljbrev för sagda modul och det är ju inte riktigt meningen, men den är bland det bästa jag sett för *Vampire* på länge. En mycket viktig del av spelets atmosfär bygger ju på de makthungliga Äldstes manipulation av polisväsende, politiker och tjänstemän som blir behändiga vapen i kampen mot deras rivaler och de små neonater som är dåraktiga nog att korsa deras väg. Av någon märklig anledning har dock företaget aldrig ägnat en hel sourcebook åt ämnet, trots att spelet har funnits i 11 år.

Boken är skriven ur en neonats perspektiv och utgår ifrån hur man måste göra för att etablera sig som ny aktör på en arena som redan är inmutad av de gamla. Den fokuserar på företagsvärlden, den sociala scenen, politik och förvaltning och gatans värld. Områden som kyrkan, universitetsvärlden och subkulturer har fått stryka på foten, men givet utrymme måste något skäras i.

Dess främsta styrka är helt klart dess fokus på Maskeradens betydelse för hanteringen av relationen till den mänskliga världen. Det spelar ingen roll hur

starka krafter du har, för människorna är alltid fler än du. Du vill hjärntvätta VD:n? Bolagets styrelse byter ut honom för hans omotiverade handlingar. Du får VD:ns sekreterare att lämna ut hemliga handlingar? Hon avskedades för illojalitet. En organisation är en organism som fungerar allt mer oberoende av dess enskilda medlemmar ju större den blir. De Äldste har inflytande för att de vet hur man använder sina omfattande krafter subtilt. Den poängen hamras obönhörligt fram av författarna. Det ger också spelledaren stora möjligheter att driva kampanjer där de Dödliga är mer än bara mat och vampyrismen är lika mycket en belastning som en möjlighet för den oerfarna, och det är ju kärnan i spelets tema. Helt enkelt lysande!

– Mikael Hellström

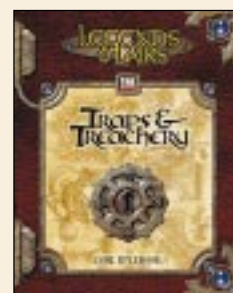
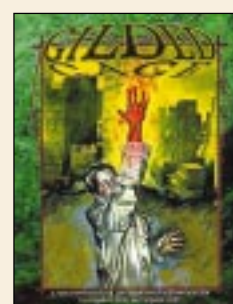
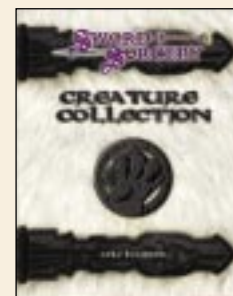
Traps & Treachery Fällor och tjuvtrick för d20-systemet

Traps & Treachery är en 170 sidor hårdinbunden bok utgiven av Fantasy Flight Games. Den innehåller information som både spelare och spelare kan använda för att göra det ännu roligare att spela tjuv i nya *D&D*. Omslaget är likt WotC:s egna böcker, och man skulle lätt kunna missta detta för en officiell *D&D*-bok. Sidorna är svartvita och layouten är tydlig, om än något tråkig. Texten är rikligt illustrerad och bilderna håller hög klass.

Det första kapitlet visar hur du kan spela din tjuv på ett roligare och mer övertygande sätt. Där finns information om fällor, tjuvgillen, Prestige Classes, Skills, Feats, utrustning, gifter, magiska föremål och ny magi. De fyra återstående kapitlen handlar om fällor. Ett kort kapitel behandlar hur man bygger fällor, och de tre återstående täcker i tur och ordning mekaniska fällor, magiska fällor och logiska fällor. Fällorna är väl beskrivna och illustrerade, och all nödvändig speldata ges vid varje fälla.

Traps & Treachery är fullmatad med information och är mest användbar för spelledaren, men även för spelarna. En av de bästa böckerna till d20-systemet hittills.

– Magnus Seter





Tellus

David Bergkvist och Terje Nordin

Illustrationer: Mojo och Kasper Knapton

Terra Incognita

Klammerhäftad, 68 s

Kontakta konstruktörerna:
david.bergkvist@home.se
terje.nordin@home.se



+++ Tellus +++

Rollspelet Tellus recenserat av Daniel Lenneér

I *Tellus* placeras man som deltagare i en framtida värld. Året är 2174 och jorden är förstörd av kärnvapenkrig och miljöförstöring. Mänskligheten har i stor utsträckning lämnat sin sargade moderplanet för att exploatera de gästvänligaste himlakropparna i solsystemet. Vi har klumpats ihop i gigantiska megastäder, så kallade arkar, under skyddande plastkupoler. Det borde vara en dyster tid för mänskligheten. Men icke! Vi står enade för att säkra en nya och blomstrande framtid.

Trots den, för genren, ovanligt positiva tonen känns bakgrundshistorien igen. *Tellus* värld placeras sig dock i ett eget fack genom att bjuda på en ganska "jordnära" dos science-fiction. Allt som beskrivs i spelet är genomförbart, åtminstone teoretiskt sett, med den teknologi vi besitter idag. Laserpickadoller, beamstrålar, små gröna män och överljushastighetskepp lyser med sin totala frånvaro. Men låt er inte avskräckas av detta. *Tellus* bevisar faktiskt att en "realistisk" science-fiction-skildring kan vara nog så fantasieggande.

Tellus är framtaget i samarbete mellan Terra Incognita och Västerås stift för att, som det förklaras, fungera som underlag för diskussion och konfirmandundervisning eller bara ren underhållning. Det är ett faktiskt klokt initiativ att nyscha ett spel mot ett användningsområde på det här viset. Rollspel fungerar ju erkänt bra i utbildningssyften och det öppnar samtidigt fler dörrar för ungdomar att komma in i hobbyn. Skulle jag själv fått ett exemplar av *Tellus* i händerna som fjortonårig konfirmand skulle jag med största sannolikhet blivit stormförtjust!

Tellus består av ett 80-sidigt tidningshäfte. Detta "tidningsutförande" ger tyvärr spelet ett oförtjänt billigt intryck och jag ser genast ett problem i att många potentiella *Tellus*-spelare kanske bara nonchalerar spelet om det står på en butikshylla nära dem. Utförandet är helt enkelt lite torftigt med tanke på att spelet i övrigt är så väl genomarbetat och påkostat.

Den som börjar bläddra i *Tellus* finner nämligen att både layout och grafiskt utförande håller hög klass. Allt är snyggt, stilrent och lättläst. Illustrationerna håller hög klass, kompletterar texten på ett utmärkt sätt och bidrar till att gjuta en speciella atmosfär som gör *Tellus* till någonting unikt.

Regelsystemet i *Tellus* är enkelt uppbyggt och det läggs ingen större tyngdpunkt på det området. Det poängteras att regelverket bara ska finnas där som ett stöd när man gestaltar sina karaktärer. Ett plus är att endast sexsidiga tärningar används.

Väldsamma konflikter och våld bör undvikas i *Tellus*' värld, precis som i verkligheten. Detta gör att det annars obligatoriska kapitlet som handlar om strid och vapen helt saknas, men det är ganska skönt.

Något annat som är skönt är att två äventyr av skiftande karaktär medföljer. Det finns också färdiga rollpersoner som är skraddarsydda till ett av dem. Det gör att *Tellus* är ett bra rollspel att snabbt komma igång med.



Som kuriosa kan nämnas källförteckningen över film, böcker, rollspel med mera man rekommenderas att kolla upp för att komma i rätt stämning är mycket utförlig och bra. Det står nämligen inte bara vilka källor man ska kolla upp utan också exakt VAD man ska kolla in i de källor som rekommenderas! Det skvallrar tydligt om att *Tellus* är ett "ihopkok" skapat med fingertoppskänsla!

Sammanfattningsvis; *Tellus* är ett trevligt och användarvänligt science-fiction-spel som rekommenderas varmt för alla äventyrslystna som hellre utforskar en möjlig framtid med seriöst sinnelag än klampar runt i megarustning och skjuter på allt som rör sig med megabloffalaserkarbinen!

”I mejeriavdelningen kan ingen höra dig skrika!”

Rollspelet *Svenil* recenserat av David Bergkvist

Jag måste säga att när jag först hörde talas om *Svenil* så var jag mycket skeptisk. Jag brukar mest äventyra i White Wolfs dystra värld, eller i gamla hederliga Trakorien, eller i *Call of Cthulhus* fsansfulla 1920-tal. Jag har alltid avskytt alla humorrollspel, och ett som skulle handla om pensionärer och misslyckade ungarlar verkade vansinnigt och extremt löjligt. Dessutom var det ju skrivet av amatörer tänkte jag. Någon sorts eländigt eftermiddagsprojekt av fnisande tolvåringar på lågbudget.

Vad fel man kan ha.

När spelet damp ned genom brevkastet en morgon och jag öppnade kuvertet så var det första som slog mig – vad snyggt det är! Framsidan är färgglad och bisarr och en snabb genombläddring avslöjade en mycket hög kvalitet på alla illustrationer. Layouten var luftig och snygg och upplägget kändes både naturligt och lättläst. Världen är en parodisk spegelbild av vår egen, och liknar den som beskrivs i den utmärkta serien *”Bacon och Ägg”* (fast utan de talande djuren). Spelet handlar med fördel om inrotade fördomar (som alla är sanna), barnsliga fobier (som alla är välgrundade) och samvetslösa mördarpensionärer beväpnade med purjolökar.

Systemet är, på gott och ont, snattat rakt av från 1991 års version av *Drakar och Demoner*. Detta är ju förstås ett mycket bra system, men det ger ändå en viss känsla av att konstruktörerna har varit lite lata. Rollformuläret tycker jag inte alls om. Det är ganska fult, och är befläckat med omotiverade grå fält som det är tänkt att man ska skriva färdigheter på. Inte bra, särskilt inte om formulären har tagit en vända i en kopiator först.

När man skapar en rollperson så väljer man en arketyper, kallad ”Karaktär”. Det finns 16 att välja mellan, och några av de bästa är ”Bimbon”, ”Rötägget” och ”Pensionären”. De är alla bra beskrivna med en mycket talande bild, men fler hade inte varit fel. Var är t.ex. ”Snorungen”, ”Bögen” och ”Raggaren”? Det man saknar mest är dock regler och arketyper för att spela ungar under 15

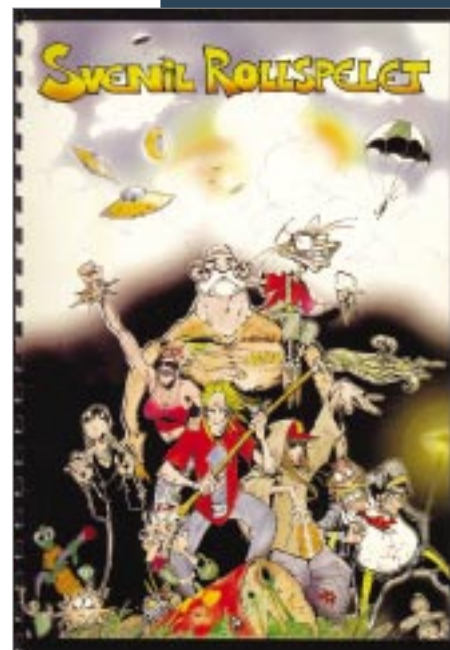
– en helt oförklarlig miss enligt min mening. Färdigheterna är mycket roliga – den underbart meningslösa ”Äta Smör” på sidan 48 är inget annat än en direkt förolämpning mot alla oss som någon gång har fått kämpa med platsbrist i en rollspelsprodukt, men får mig ändå att skratta, och vem kan misslyckas med höga FV i ”Dricka kaffe”, ”Kalsongryck” och ”Tejpa och Klistra”?

Tabellerna i *Svenil* förtjänar en särskild kommentar. De är helt enkelt underbara. Nej, de är fantastiska. Eller båda. Under karaktärsskapandet får man glädjen att använda tabeller såsom ”Speciella Egenskaper” och ”Utmärkande Drag”, där man t.ex. kan få veta att ens rollperson har sett kungen (!) eller att rollpersonens morsa har rymt med en fribrottare! En annan rolig tabell är ”Fylletabellen” som berättar hur det går om man lyckas suppa ned sig för mycket, men den bästa måste vara ”Slumptabellen”. Denna tabell är en outtömlig källa till inspiration för att skapa egna äventyr (i alla fall har jag använt den så), där man slår en T100 för att få resultat som ”Lastbil”, ”Dansk öl” och ”Loppmarknad”.

Efter att ha läst igenom spelet och brutalt tvingat fyra av mina vänner på Örnsköldsviks Spelförening att testspela ett av de två medföljande äventyren så har jag kommit fram till följande slutsatser:

Svenil är ett nästan oförskämt roligt spel. Dess största behållning måste vara hur lätt det är att få inspiration till egna äventyr; byråkrati à la Därskapens Hus från *”Asterix Tolv Stordåd”*, onda lärare från helvetet (eller från din lokala gymnasieskola) eller galna jakter efter helt vardagliga ting kan lätt bilda kärnan i ett hysteriskt roligt äventyr. Visst har det sina små skavanker (mer än sin beskärda del stavfel, spiralbindning, mörka fält på rollformuläret, viss svårighet att blanda alla karaktärstyper), men är på det hela taget ett synnerligen välgjort, trevligt och framförallt *kravlöst* spel, och jag kommer definitivt att köpa det om jag kan lägga vantarna på ett ex.

Jag ger *Svenil Rollspelet* 8 (rull-rull, 36, hmm) *strumpor* av 10 möjliga!



Svenil Rollspelet

Daniel Lenneér, med assistans av David Gustavsson, Petrus Hallqvist och Tobias Sölvefjord

Illustrationer: Lukas Thelin

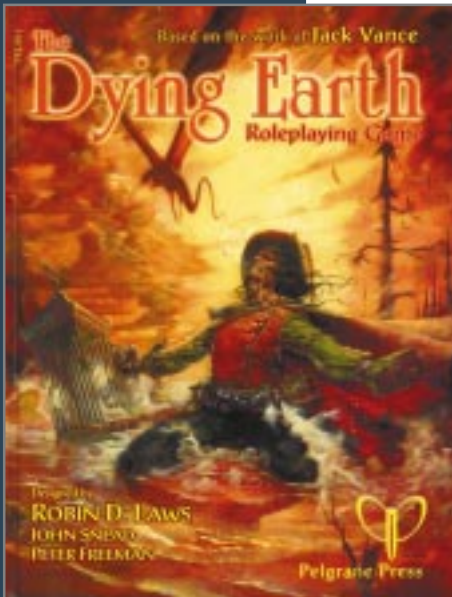
Svenilgames

Spiralbunden, 98 s

<http://welcome.to/svenilgames>

<http://www.vg.sverok.se>





The Dying Earth Rpg Game

Robin D. Laws, John Snead och Peter Freeman

Pelgrane Press Ltd.

Hårda pärmar, linnetrådshäftad, 192 s.

Tales of the Dying Earth (*The Dying Earth, The Eyes of the Overworld, Cugel's Saga och Rhalto the Marvellous*)

Jack Vance

Millenium

Mjuka pärmar, limmad, 752 s.



Väkommen till den döende jorden

Dan Algstrand recenserar Dying Earth

En märklig cirkel har slutits. De mästerliga fantasyböckerna The Dying Earth och The Eyes of the Overworld av Jack Vance låg till grund för hur magisystemet fungerade i Chainmail, D&D, AD&D och slutligen D&D 3e. Nu finns ett rollspel helt och hållet baserat på Vances bokserie om den döende Jorden; och det är lika nyskapande för fantasyrollspelen som böckerna varit för fantasy litteraturen.

Miljontals år in i framtiden håller solen på att slockna. Runt denna röda, trötta sol kretsar alltjämt jorden, nästan ödelagd av krig och naturkatastrofer. Här lever ett fåtal dekadenta människor sida vid sida med märkliga varelser. Här räknas magi som en vetenskap. Här utspelar sig *The Dying Earth Roleplaying Game*.

Varje spelare tar rollen av en skojare och skälm. Du spelar en egoistisk överlevnadskonstnär som vill leva flott och gärna på andras bekostnad. Någon våldsverkare är det dock sällan frågan om; dels för att spelets stridsregler avskräcker från våld, och dels för att din rollperson ändå kan få det han eller hon vill genom att luras och bedra.

Spelet uppmuntrar trots detta tal om bedragare och charlataner ett civiliserat uppträdande. Om din rollperson beter sig alltför osympatiskt drabbas han eller hon snart av någon sorts motgång – ju mer osympatisk, desto större motgång. Du som läst böckerna känner säkert igen allt det här, och spelets styrka ligger i att regelsystemet är skraddarsytt för rollspel på Vances Döende Jord.

Spelets regler är både enkla och geniala. Du köper värden i olika egenskaper som t.ex. Flinka fingrar eller Rike-dom. En del egenskaper kräver att du väljer en särskild stil som din rollperson brukar när han eller hon använder sig av egenskapen i fråga – t.ex. Övertala (munvig) eller Försvara (förtretlig). När

din rollperson vill utföra något slår du en T6 och lyckas om du får 4 eller högre. Värdet i den aktuella egenskapen anger hur många gånger du kan välja att slå om tärningen. När egenskapsreserven är nere i noll måste du förnya den innan du kan slå om. Om du t.ex. vill förnya egenskapsreserven för Övertala (förvillande) måste din rollperson tillbringa fyra timmar med att utveckla en teori som är så komplicerad att den är obegriplig och sedan förklara den för alla som är dåraktiga nog att lyssna. Enkelt, genialt och förbaskat roligt!

En stor del av boken utgörs av två kapitel om magi, komplett med besvärjelser och magiska föremål. De flesta besvärjelser är hämtade direkt från Vance böcker och alla har bisarra och fantasi-fulla namn. Alla spelare kan välja att låta sina rollpersoner vara mer eller mindre förtrogna med de magiska konsterna.

Givetvis finns information om utrustning, om världen och om de varelser och personer som befolkar den – även om varelsekapitlet är i tunnaste laget. Vidare finns tips för både spelare och spelledare – något som kan behövas för den som inte är bekant med den döende Jorden – samt ett kort introduktions-äventyr som utsätter rollpersonerna för egenartade och humoristiska situationer helt i böckernas anda.

Slutligen: Har du inte läst böckerna om Döende Jorden så gör det. Framför allt om du tänkt spelleda *The Dying Earth Roleplaying Game*.

Rättelse till artikeln om d20-systemet

I artikeln om d20-systemet i förra numret av Sverox angav jag felaktigt att man måste ha med 20% Open Gaming Content i en produkt för att uppfylla villkoren i avtalet för OGL. Detta är fel, och den rätta siffran ska vara 5%. Allt annat stämmer. Jag tar inget eget ansvar för misstaget, och skyller allt på Cthulhu.

– Magnus Seter



Ak på Borås Spelkonvent

Tove Gillbring intervjuar Clifford och Brain från BSK:s konventsledning

Vad är BSK?

BSK, som står för Borås SpelKonvent, är ett av de äldsta konventen i Sverige (BSK fyller 19 i år). Huvudarrangör är Spelföreningen Armageddon men arrangemangen kommer även från flertalet olika personer och föreningar runt om i Sverige. Höstmörkret bidrar till den lugna & mysiga stämningen på Bäckängsgymnasiet, en stämning som vi tror är ganska speciell.

Varför skall man åka till BSK?

Vi strävar efter att BSK skall vara det trevliga och gemytliga konventet som man lika gärna kan åka till för att möta nya och gamla vänner som för att spela.

Vilka vänder ni er till? Vilken profil vill ni hålla?

I år känns det mer än någonsin som att vi har något för alla. Enda bristen skulle vara på lajvsidan. Dessutom hoppas vi att vår policy att endast ta entréavgift och ingen arrangemangsavgift, bidrar till att besökarna vågar prova på olika genrer.

Vad kommer att hända på BSK? Vilka arrangemang är på gång?

Vi har strax över 60 olika arrangemang varav 17 rollspelsarrangemang. Vi erbjuder även flertalet brädspel, allt från gamla klassiker som *Diplomacy* och *Civilization* till nyare spel som *Ricochet Robot* och *Settlers of Catan*. För tabletopspelaren har vi bland annat turneringar i *WFB* och *40K*. Inom kortspelandet har vi främst *Magic*, men även arrangemang såsom *X-Files CCG* och *Krigsspelet* (delades ut av Sverok i början av 90-talet)

BSK är ju känt för sina figurspel och dioramor – har ni några speciella godbitar att bjuda på i år?

Det som ligger främst bland dioramorna är *Return of the Yeti – Special Edition*. Återigen kan man besöka den lilla byn Embro för att reda ut vad som förekommer i vinternatten. Något vi verkligen rekommenderar alla att göra.

Finns det några arrangemang ni hoppas och tror mer på än andra?

Vi är i år extra starka på våra rollspelsarrangemang, dels att de är så många, samt att kvalitén verkar vara genomgående god.

BSK har tidigare haft konventssveriges bästa cafeteria – tror ni att ni kan försvara den ställningen i år?

Då vi under de senaste åren haft samma cafeteriaansvariga räknar vi kallt med att hålla våra ställningar med bra priser, gott utbud och trevlig cafeteriapersonal. Fjölårets lyckade försök med den ambulerande cafeteriavagnen leder till att den återigen kommer att köra runt förfriskningar och tilltugg direkt till Dig! Dessutom får man inte missa BSK-mackan!



Snabba Fakta – BSK 19:

När?

Alla Helgonahelgen 2001, 2-4 nov.

Var?

Bäckängsgymnasiet i Borås

Hur kommer man dit?

Lättaste sättet är ifall ditt distrikt har bussar som åker dit. I nuläget så har Sverok Stockholm, Sverok SKuD och Sverok Västra Götaland bussar till BSK 19. Kolla Sveroks hemsida www.sverok.se för mer information.

Kartorna till Bäckängsgymnasiet finnes även i BSK-foldern samt på vår hemsida www.sverok.se/bsk

Entréavgift:

Föranmälningsavgiften till BSK är 200 SEK för de som är medlemmar i en Sverok-ansluten förening och 250 SEK för de som inte är det.

"I dörren"-avgiften är 300 SEK på fredagen och sjunker sedan till 200 SEK på lördagen och sedemera till 100 SEK för söndagen.

Tänk på att alla arrangemang (förutom de tre huvudturneringarna i rollspel) är gratis, när du betalt inträde!



Brevspalten

Brevspalten är till för att du skall kunna säga ditt hjärtas mening om Sverok, lajvöärlden, spelhobbyn, Sverox, eller vad helst du vill debattera. Naturligtvis behöver du inte skriva ut ditt namn i tidningen, du kan skriva under pseudonym. Däremot måste du skicka in både namn och adress med din insändare/debattartikel när du skickar ditt bidrag till redaktionen.



**Fredrik Bonander
Björn von Knorring
Lucas Magnusson**

I denna tidnings Brevspalt medverkar de två förbundsstyrelseledamöterna Björn von Knorring och Fredrik Bonander, samt fansinredaktören Lucas Magnusson.

Det osynliga problemet

En diskussion kring motivation och gruppdynamik inom Sverok

Sverok använder sig mycket av ideell arbetskraft. Faktum är att Sverok har som få organisationer varit beroende av denna ideella arbetskraft. Beroendet av den ideella arbetskraften har gett resultatet att de aktiva inom förbundet konstruerat en särskild Sverokideologi som kraftfullt slår fast att ideell arbetskraft är det enda rätta samt att anställd arbetskraft är slöseri av förbundets resurser. Den ideella arbetskraften har stått för många och svåra arbetsuppgifter under åren sedan förbundets start 1988. Mest kända är förstås Sveroks alla föreningsaktiva och projektledare som drivit förbundet framåt med stor energi.

En viktig fråga man bör ställa i varje organisation som är beroende av ideell arbetskraft är hur denna arbetskraft motiveras. När man ingår ett avtal om anställning är det ganska självklart vad som motiverar de berörda parterna. Arbetsgivaren vill ha en uppgift löst och arbetstagaren erbjuder sin arbetskraft för den utlovade lönen. Ett avtal är därför möjligt mellan de båda parterna. I Sverok är inte den ideella arbetskraften självklar eftersom medlemmarna inte har den naturliga motivation som en anställning utgör. Den ideella arbetskraftens uppkomst och fortsatta kontinuitet utgör därför ett intressant problem för Sverok. Problemet är allmänt obelyst i samhället, eftersom det är lönearbetet som dominerar den svenska kulturen och därför också politiken och vetenskapen. Tyvärr har ingen heller tänkt över denna problematik i Sverok, där problemet har en mycket konkret betydelse.

För att börja nysta i detta problem ska vi beskriva en betydelsefull statsvetenskaplig teori som lite förenklat kallas

”det rationella valet”.¹ Den står för en teoretisk syn på människan som kallas för den rationella individen. I centrum för teorin står hela tiden individens val. Enligt denna teori agerar alla individer så att den individuella nyttan hela tiden maximeras. För att göra detta kommer individen i varje valsituation att väga fördelar mot nackdelar och välja det alternativ som är mest fördelaktigt för individen själv.

Teorin fokuserar på organisationer och de problem som kan tänkas uppkomma när organisationens medlemmar ska engagera sig. Den menar att en organisation inte automatiskt kan räkna med att individer som gynnas av organisationen hjälper organisationen när den behöver deras hjälp. Detta beror på att människor räknar med att andra människor kommer att hjälpa organisationen med deras problem och därför behöver han inte själv hjälpa till. Om alla människor resonerar på detta sätt kommer ingen att hjälpa organisationen som därför går en långsam död till mötes. Ett exempel på hur detta kan fungera i Sverok är medlemsföreningarnas årsmöten. De flesta individuella medlemmar tycker att det är bra om demokratin fungerar i Sverok, men när det kommer till kritan dyker oftast mycket få av medlemmarna upp på årsmötet. Individerna räknar helt enkelt med att andra av föreningens medlemmar ska gå på årsmötet och att föreningen fungerar utan deras direkta medverkan. Samma sak gäller t.ex. städningen hos en lokalförening, de allra flesta slänger sitt skräp på golvet och går därifrån medan det finns ett fåtal individer som städar efter alla medlemmar.

Men om det är på detta sätt borde då några organisationer uppkomma över huvud taget? Hur kommer det sig att

det ändå finns några människor som engagerar sig i en organisation? Det finns givetvis organisationer och i vissa fall är dessa välmående, men enligt förespråkarna så beror detta inte på det generella värde organisationen ger medlemmarna utan för det värde organisationen ger den enskilde medlemmen. Sådana enskilda värden är t.ex. att sälja billigare försäkringar till medlemmarna, att ordna fester för medlemmarna eller att medlemmarna får hög social status.

I Sverok brukar den ideelle lockas med diverse fria förmåner under tiden och snart efter att arbetet fullgjorts såsom gratis pizza och fri läsk. Den kraftigaste drivkraften för den ideella arbetskraften inom Sverok är dock gruppmedlemskapet. Att vara medlem i en väl sammansatt grupp höjer den individuella fördelen att arbeta ideellt eftersom man får umgås med andra individer som man respekterar och tycker om. Det minskar också nackdelaren att arbeta ideellt eftersom det är roligare att arbeta i grupp än att arbeta alldeles själv. Sverok har genom åren använt sig av grupper för att få saker och ting gjorda. En av anledningarna att Jonas Birgersson fick så stor uppslutning kring sina projekt var just hans betoning på team, team, team. Att konventen lyckas attrahera ideell arbetskraft beror nog på att grupperna som driver konventen är roliga och engagerande. De föreningar som fungerar bra har också i de flesta fall en fungerande grupp som driver föreningen. Det är när den drivande gruppen slutar fungera som också projektet, konventet eller föreningen slutar fungera.

Sverok har alltid haft en flexibel organisation och är inte beroende av att samma ideella personer stannar kvar utan det framställs ofta som en stor fördel att organisationen förnyas och byts ut om vart annat. Detta har gett som effekt att ungefär halva styrelsen byts ut varje år inom Sveroks riksstyrelse. Detta beteende existerar, menar vi, också i den övriga organisationen. Därför finns det hela tiden en risk att en framgångsrik grupp minskas genom avhopp. Avhoppet täcks ofta genom att nya individer tillsätts, men om de nya

medlemmarna inte blir en genuin del av gruppen bildas istället en innegrupp och en utestängd grupp. Innegruppen tenderar i dessa fall att ta hand om alla sysslor som den tidigare (större) gruppen tog hand om. Samtidigt blir innegruppen mindre och mindre i och med nya avhopp och till sist, när den sista personen i innegruppen hoppat av, finns ingen med engagemang kvar i den styrande gruppen. Då börjar också organisationen som den förutvarande innegruppen styrt långsamt dö ut.

Det är det här som få tänkt på i Sverok. Trots att vi som kanske ingen annan organisation i Sverige är beroende av den ideella arbetskraften så är tänkandet om hur gruppen fungerar och varför den fungerar som den gör väldigt utvecklat.

Som vi ser det finns ett par stora problem som behöver utredas och debatteras inom Sverok:

- Hur bildas grupper spontant?
- Hur kan man skapa förutsättningar för att ideella grupper ska bildas?
- Hur håller gruppen ihop över tiden?
- Hur väver man in nya medlemmar i en gammal grupp?
- Kan man utbilda medlemmarna i Sverok i gruppdynamik? I så fall hur?

Först när man besvarat dessa frågor kan man förstå varför vissa distrikt i det närmaste kollapsat under Sveroks uppbyggnadsår. Då kan man förstå varför det ibland är oerhört lätt att engagera ideell arbetskraft medan det andra gånger är oerhört svårt att hitta sådan arbetskraft, till och med till roliga uppgifter. I denna diskussion finns ett frö till ett bättre Sverok. Om vi kan få förståelse för denna mycket komplicerade grupprocess kan vi öka det ideella engagemanget i Sverok. På lång sikt menar vi att organisationen kan utvecklas i en bättre och effektivare riktning.

– Fredrik Bonander
Björn von Knorring

1 Teoriskolan kallas för rational choice. Den i denna artikel beskrivna teorin är utformad av Professor Mancur Olson och den finns beskriven i "The Logic of Collective Action".



Apropå fansin

Jag vill slå ett slag för pdf-fansinen — hybriderna som inte nämndes i fansin-artikeln i *Sverox 20*. Ett pdf-fansin tar det bästa från de gamla pappersfansinen (regelbunden utgivningstakt, läsvänlighet, snygg och funktionell layout) och kombinerar detta med det bästa från internet (fullfärg, snabbhet, flexibilitet, låg kostnad).

Att publicera fansin som pdf-filer via internet sopar mattan med alla andra utgivningsmetoder. Kostnaden är i princip noll och upplagan betydligt högre. Dagarna efter att ett nytt nummer av pdf-fansinet *Alter Ego* släppts har vi ca 150 träffar på vår hemsida, övriga dagar har vi i snitt 15. Jämför detta med det gamla pappersfansinet *Dnegel*, där vi hade världens problem med att kränga 40 ex som kostade nästan 20 kr per tidning att kopiera och distribuera.

Så om du funderar på att starta ett fansin så föreslår jag att du gör ett pdf-fansin: det kommer att bespara dig mycket pengar och många tårar.

– Lucas Magnusson, redaktör för *Alter Ego*

Prenumerera på Codex för 99:-!

Sverokmedlemmar får prenumerera på Codex för 99:-, som sätts in på postgiro 102 18 69 -1. Ange namn, adress och att du är Sverokmedlem.



remiär för nya Sverok.se

Den 9 september lanseras nya **Sverok.se** – en webbplats för Sveroks medlemmar och alla som är intresserade av spelhobbyn.

The screenshot shows the Sverok website interface. At the top left is the Sverok logo and the text 'SVEROK SVERIGES ROLL- OCH KONFLIKTSPELSFÖRBUND'. To the right are links for 'Legalt', 'Om Sverok.se', and 'Kontakter'. Below this is a navigation menu with 'Förbundet', 'Press & Media', 'På Gång', 'Tavernan', 'Om Hobby', and 'Dokument & Sök'. The main content area features a welcome message, a 'NYHETER' section with 'Inga aktuella nyheter att visa', and four featured articles with images and titles: 'Vad har hänt?', 'Spelveckan V41', 'Ont om recept?', and 'Kan du trollo?'. A copyright notice 'Copyright Sverok 2011C' is at the bottom right.

Bakgrund

Sveroks webbsajt har inte genomgått en omfattande renovering på många år. Trots att den växt i innehåll och haft tusentals besökare i månaden är det bitvis svårt att hitta i den – ett lapptäcke fullt av godsaker. Förbättringsförsök har gjorts under flera år, men det har ofta varit svårt att få ett helhetsgrepp. Sverok.se är helt enkelt för stor för att en enda person ska hantera en riktig renovering. Men i den nuvarande förbundsstyrelsen har Sverok fått flera personer med erfarenheter inom IT-sektorn.

Projektet

På kortare tid än en kommersiell aktör har Sverok lyckats igen. På ett par månader har vi utvecklat en ny version av webbsajten – och det är bara början. En strukturkarta över hur webbsajten ska se ut under olika utvecklingsstadier togs fram och med hjälp av en projektplats på nätet utvecklade gruppen se-

dan steg för steg Sverok.se. Under hösten kommer fler och fler nya tjänster att läggas till.

Vi har beslutat att Sverok.se köras på Unix, men Windows-baserade miljöer kan komma i framtiden.

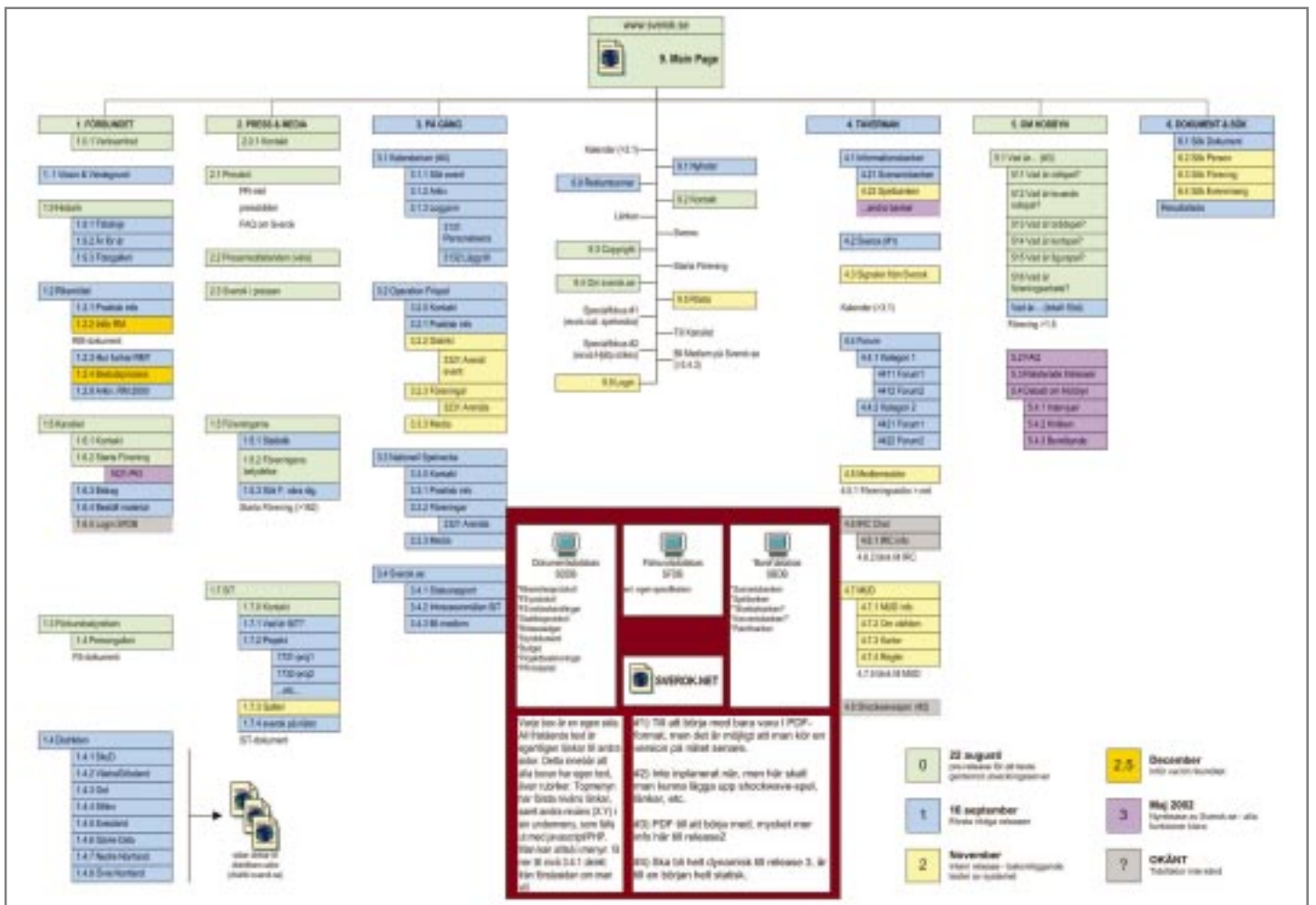
Ansvariga

Sveroks IT-grupp, SiT, är en grupp aktiva ideella som håller sajten levande och uppdaterar nyheter och kalendarium. Det är också ur SiT som de flesta i arbetsgruppen för nya sverok.se kommer. Gruppens ledare är Björn Flintberg i förbundsstyrelsen, ansvarig för IT-satsningar. Gruppen består av en kärna på 4-5 personer plus ytterligare ett halv-dussin som har bidragit med det initiala innehållet.

Kim Carlquist från Karlstad har fått rollen som Ansvarig Infomaster för Sverok.se och ansvarar inför Förbundsstyrelsen vad gäller innehåll, bilder, uppdateringar och liknande på sajten. Förbundsstyrelsen hoppas att en person

Anders Blixt pratar med Björn Flintberg om Sveroks nya hemsidor

Björn är förbundsstyrelsens IT-guru, SydCons mytomspunne sponsringsrådgivare och mycket, mycket mer...



i varje distrikt blir Infomaster för det distriktet och lägger upp nyheter och annat för distriktet.

På den tekniska sidan är Viktor Klang webmaster och ansvarig för teknik. På den tekniska sidan finns även Kriss Andsten, en kompetent ideell kraft från Sverok Stockholm, som är systemansvarig och postmaster för Sveroks serverpark.

Innehållet

Du finner massor av information om förbundet och dess delar, från förbundsstyrelse till förening. Aktuella ämnen kommer att figurera på förstasidan. En allmän beskrivning av alla distrikten finns också, men distrikten har givetvis kvar sina egna hemsidor som de ska utveckla på egen hand.

”Om distrikten vill ha kvar sina egna hemsidor och köra all information där, med den profil de har valt, kommer inte Sverok.se misstycka,” säger Björn Flintberg, projektledare för Sverok.se. ”Men

vill något distrikt göra om sina sidor till Sverok.se:s grafiska profil går det naturligtvis lika bra. Det är helt upp till distrikten att bestämma hur de vill göra.”

Förutom renodlad information till alla aktiva innehåller sajten en hel del intressant för att hjälpa journalister, politiker, lärare, föräldrar och alla andra som vill veta mer om hobbyn och om Sverok. Dokument och protokoll ska läggas upp så fort det bara blir möjligt.

De som registrerar sig som VIP-gäster och får, förutom en helårsprenumeration på *Sverox*, även så småningom en rad fördelar. Bland annat kommer nya funktioner att testas mot VIP-gästerna, för att arbetsgruppen ska få feedback på hur det fungerar. Vissa funktioner kommer kräva att man blivit VIP-gäst, eftersom vi måste kunna kontakta folk om vi har några frågor – exempelvis om man laddar upp scenarion till Scenariobanken (som dessutom håller på att fräschas upp rejält).

Tavernan – med en namntävling!

Tavernan är Sverok.se:s mötesplats med diskussionsforum, möjligheter att läsa *Sverox* i PDF-format och det är också där som Scenariobanken ska ligga. Så småningom kommer fler funktioner, inriktade på alla i förbundet som vill dela med sig av sina tankar kring spel och vår hobby.

Tavernan är dock bara ett arbetsnamn. Kanske duger det även framöver, men möjligheten finns att ni som läser *Sverox* har fler förslag. Vad kallar man lämpligen den del av Sverok.se där folk kan mötas, delta i chattar och diskussionsforum, läsa och bedöma olika spel, och leta efter information om spel?

E-posta ditt förslag till *Sverox'* redaktion, så kommer en jury bestående av Tove Gillbring, Björn Flintberg och Kim Carlquist välja ut ett eller ett par förslag som Sverok.se:s besökare får rösta på gentemot Tavernan. Fina priser utlovas till det eller de vinnande förslagen.



Framtiden

Information, kommunikation, press-center, dokument sökningar, Scenariobank och Diskussionsforum – det här är bara början.

Under hösten kommer mycket att hända. Allt syns inte, men det pågår ett intensivt arbete med att förenkla för administratörer att lägga in information; målet är att ingen innehållsadministratör ska behöva kunna programmera, inte ens HTML.

Det är tänkt att de användare som registrerar sig som VIP-gäster på Sverok.se ska få en rad nya möjligheter att visa upp sig. Egna små presentationer är en sak, personliga e-postadresser är en annan.

Och till riksmötet ska Sverok.se vara med. Redan till omröstningen ska det finnas presentationer av samtliga nominerade. Om det blir tekniskt säkert ska

VIP-gäster även kunna rösta fram representanter till riksmötet via nätet.

Sverok.net lanseras någon gång innan jul. Detta blir Sveroks nya webbhotell, där alla föreningar, konvent, enskilda aktörer, lajvgrupper och andra som har anknytning till hobbyn kan få hemsidesutrymme och e-postadress.

Sverok.nu blir en utvecklingsajt för de inom Sverok som gillar att programmera. Där kommer även programvaran BRIKKS att installeras. Med den kan även personer med relativt liten programmeringserfarenhet skapa häftiga program och tjänster.

I slutändan blir Sverok.se precis vad medlemmarna gör av den. Vi som byggt den nya webbsajten hoppas på att det är medlemmarnas nya möjlighet att debattera, diskutera och tala med varandra som ska ge det största värdet.

Välkomna in på nya Sverok.se!

Kort och blandat

Jag heter Christian och jag har varit fast i kortspelsträsk sedan *Magic* dök upp i Sverige första gången. Jag tror det var runt 93 - 94. Jag jobbade i Spel & Sånts Stockholmsbutik och det dök upp en låda med små paket. Vi öppnade ett par och hittade en massa kort som inte sa oss speciellt mycket. Nyfikna som vi var ville vi veta hur spelet funkade och fortsatte att öppna små paket i förhoppning att hitta nån form av regler. Reglerna dök upp att tag senare, när vi för första gången fick hem starterdecks...

När vi kom underfund med att man faktiskt var tvungen att satsa ett av sina egna kort i matchen tilltog ett frenetiskt spelande. Vi spelade med alla kort vi hade, alla 5 färgerna och decimeterhöga lekar. Detta fortsatte att vara hur kul som helst tills man plockade bort en massa balla kort. Plötsligt blev korten värda pengar och användes som valuta.

Då tröttnade jag och sålde av allt jag hade av *Magic*-kort. Men som de säger: en gång fast, för alltid fast.

Idag har jag samlat/spelat och gjort mig av med ett flertal kortspel; *Vampire*, *Star Trek*, *Star Wars* och *Middle Earth* för att nämna de mest kända. Jag spelar fortfarande flera av kortspelen; *Babylon 5*, *Terminator*, *Mythos*, *Netrunner*, *Shadowrun* och *X-Files*.

Jag, tillsammans med ett antal entusiaster kommer att se till att den här spalten kommer att ge er allt ni kan tänkas vilja veta om kortspelen och deras framtid.

Vårt enda fasta inslag kommer att vara *Magic*, men det kommer alltid att finnas reportage och information om minst ett och förhoppningsvis ett par olika andra spel. Vi kommer att, så gott det går, rapportera om när och var det spelas turneringar och mästerskap.

Vad vi definitivt **INTE** kommer att bry oss om är kortlistor och kortpriser. Det ena finns redan lättåtkomligt på hur många sätt som helst och det andra är

Dan Sivnert (Valberedningens ordförande)

Vad krävs för att bli en bra valberedare?

En valberedare bör vara väl insatt i hur styrelsen är sammansatt och hur den arbetar. Kunskaperna om förbundet bör vara goda och kontakter bland "Sverokare" eller "spelare" är en stor tillgång. Personliga egenskaper är ofta viktiga. Som valberedare gäller det att man är lyhörd och observant på vad som sker runt om i Sverok. Vi är ett stort förbund och det gäller att försöka höra sig för i alla läger, inte bara de som märks eller hörs mest. Dessutom blir det ofta känsliga diskussioner kring de nominerade och det gäller att ha känsla för vad som är väsentligt och inte. För att kunna avgöra om en person passar in i en särskild styrelse krävs god personkännedom och fingertoppkänsla. Som tur är arbetar en valberedare aldrig ensam och det viktigaste är att de olika valberedarna kompletterar varandra.

Vad utmärker en bra förbundsstyrelse?

Alla jobbar engagerat och tillsammans, även om de inte alltid är eniga. FS bör vara representativ för hela förbundet och verka objektivt i de stora frågorna. FS måste uppmuntra till debatter och vara synliga ute i förbundet. Samtidigt ska de se till att budget och verksamhetsplan följs, bemöta kritik och försöka blicka in i framtiden. Ingen lätt uppgift! Prioriteringsförmåga och arbetsfördelningen är också viktigt. Återigen handlar det om att de olika "kuggarna i maskineriet" fungerar och kompletterar varandra

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Sverok är ett ungt mångsidigt förbund där mycket spännande händer. Att vara engagerad i Sverok innebär att man får ta del i allt det. Det kan aldrig bli för många som engagerar sig och alla som är intresserade bör ta kontakt med sitt distrikt eller åtminstone åka på deras årsmöten.

Vad spelar du helst?

Beror på tillfälle och humör. Ibland kan ett avkopplat bräd-spelsparti vara lika mycket värt som ett dygns nervkittlande lajvande.

Vad spelar du mest?

Enkvälls rollspelsscenario och brädspel.

Vem vill du se i FS? Maila valberedning@sverok.se

något som i mitt tycke bör avhandlas mellan säljare och köpare.

För att få en så fullständig turneringskalender som möjligt måste ni, våra läsare tala om för oss när ni arrangerar olika tävlingsarrangemang. Oavsett om det är hemma i källaren eller på nåt av de stora konventen så vill vi veta.

Det var nog allt för den här gången. Jag, Christian, skall försöka rapportera lite om olika mindre kortspel i *Sverox* framöver. De övriga som kommer att medverka är:



Harry Potter

Det här är ett spel som bygger på de omåttligt populära böckerna. Ni som läst dem kommer säkert att känna igen er och uppskatta spelet. *Harry Potter* är mer avancerat än *Pokemon*, men inte lika avancerat som *Magic*.

Spelet går ut på att du skall se till att din motståndare inte har några kort kvar i sin lek.

Det finns fem olika sorters kort:

Karaktärer, som du börjar med i spel (kan vara Harry Potter, Hermione Granger eller någon annan av de som finns i böckerna.

Lessons, som fungerar ungefär som *Magics* länder. dessutom finns det Creatures, Spells, Adventures och Items.

Jag tror att det här spelet kommer att sälja bra och bli ganska stort med tanke på hur bra böckerna säljer och att det inom kort kommer att göras film om Harry Potter.

Fredrik Hansen som kommer att hålla koll på och informera om *Magic*

”Stoffe” mannen som ÄR Mr Star Trek Magnus Larsson som vet allt om *Star Wars* och han har lovat att dela med sig av kraften.

Om ni vill kontakta oss för att fråga saker, få reda på mer om ett visst kortspel, eller kanske berätta om era turneringar, m.m. så nås vi enklast via sverox@sverok.se

– Christian Johansson

Fredrik Hansen skrev om *Magic* och *Harry Potter*

Magic-hörnan

Jag heter Fredrik Hansen och spelar mest *Magic*, *Star Wars* och *Babylon 5*. Jag tycker att *Babylon 5* är ett av det roligaste spelen som finns.

Den här gången tänkte jag ta tillfället i akt och berätta lite om hur det gick för de svenska grabbarna i *Magic-VM*.

Allra bäst gick det för Johan Johansson som slutade på en 63:e plats. Johan, Tomas Rosholm och Jimmy Öman utgjorde det svenska laget i lagtävlingen och där tog de en hedrande 4:e plats.

Vinnarna av de respektive turneringarna var: i Singel – Tom Van de Logt, i lag USA som finalslog Norge.

Här följer en lista över de deltagande svenskarna samt deras placeringar. Observera att vissa av dem droppade.

Namn	Plats
Johan Johansson	63
Poya Nobari	67
Tomas Rosholm	81
Jimmy Öman	120
Messaud Bouchaib	151
<small>(Messaud spelar för Mexiko, men bor i Sverige)</small>	
Daniel Mukka	181
Staffan Enberg	192
Mattias Jorstedt	249
Jens Thoren	291

Det var allt från mig den här gången, men i nästa nummer kommer vi att ta en titt på vad nästa *Magic*-expansion innehåller samt att det blir lite information om Nordiska Mästerskapen i *Magic*.

Babylon 5

Först en liten bakgrund för er som inte sett TV-serien (shame on you).

Människan har tagit sig ut i rymden och där träffat flera andra raser. Diverse konflikter har fått människorna att bygga rymdstationer, för att där samla ambassadörer från alla olika raser och på så sätt förhoppningsvis slippa mer krig. De första fyra Babylonstationerna utsattes för sabotage och nu har man precis fått klart *Babylon 5*, den station som skall lösa alla problem i universum.

TV-serien spänner över 5 säsonger. Hela manuset för alla säsongerna var färdigskrivet innan första scenen spelades in, vilket märks tydligt på hur välplanerade alla händelser är och på hur väl de vävs ihop.

Det som gör spelet så otroligt fräckt är att det följer TVseriens säsonger:

Säsong 1 (grundspelet): utspelar sig till största delen på Babylonstationen och är nästan uteslutande ett intrigmakande och diplomatiskt maktspel mellan ambassadörerna från de fyra största raserna; minbari, narn, centaury och människor.

Säsong 2 (Shadows): De äldsta raserna (Vorlons & Shadows) börjar röra på sig och intrigmakandet får ett helt nytt djup.

Säsong 3 (Great War): Fullt krig i galaxen och de icke allierade raserna går med i kriget mot de äldsta raserna som i sin tur krigar med varandra.

Säsong 4 och 5 (PSI Corps, Severed Dreams och Wheel of Fire): Nya hot och problem dyker upp, inbördeskrig, dolda fiender, med mera.

Crusade (Crusade): fortsättningsserie där människorna ger sig ut på korståg i universum för att rädda mänskligheten undan förintelse.

Spelet funkar bäst med 4 spelare, men från 2 upp till ca 12-14 spelare kan spela samtidigt. Varje spelare väljer en ambassadör från en av raserna och bygger sedan sin lek utifrån den strategi man tänkt sig.

De olika raserna har både styrkor och svagheter som det gäller att utnyttja till fullo för att i slutändan dominera galaxen som dess härskare.



alendarium

2 - 4 november

SunKon Spelkonvent

Ort: Åkersviksskolan i Sundsvall
Hemsida: <http://www.sverok.se/sunkon/>
Kontaktpersoner: Elias L. Ekström
(060-502103, waeras@hotmail.com)

2 - 4 november

Borås Spelkonvent

Ort: Borås
Hemsida: <http://www.sverok.se/bsk/>
Kontaktperson:
Tomas Davidsson
bsk@sverok.se

2 - 4 november

SillyCon X

Rollspelskonvent
Ort: Mora
Hemsida: <http://w1.250.telia.com/~u25005724/s9/>
Kontaktpersoner:
Anders Hansson, 0250-18553
Martin Svahn 090-192139
Andreas Sandlund, 0250-10998

9 - 11 november

Hjärtslaget

En gul och mysig ljuspunkt i novembermörkret på den anrika stiftgården Stjärnholm, strax utanför Nyköping. Diskussionerna kommer gå höga då vi tittar på Sveroks kropp.
Arr: Sverok Svealand
Kontakta: Anna Westerling,
anna.westerling@sverok.se

16 - 18 november

Sveroks förbundstyrelse sammanträder

17 november

Sverok Svealands styrelse sammanträder i Örebro

17 - 18 november

Sverok Nedre Norrlands styrelse sammanträder i Sundsvall

29 november - 2 december

DreamHack 2001 LAN och Demoparty

Ort: Elmia, Jönköping
Hemsida: <http://www.dreamhack.org>
Kontakta: info@dreamhack.org

12 eller 15 december

Sverok Svealands styrelse sammanträder i Uppsala

14 - 16 december

Sveroks förbundstyrelse sammanträder

3 - 6 januari

SnöKon

Spelkonvent
Ort: Umeå
Hemsida: <http://snokon.sverok.net>
Kontakta: snokon@sverok.se

4 - 6 januari

CalCon

Spelkonvent
Ort: Kalmar
Hemsida: <http://www.sverok.se/calcon/>
Kontaktpersoner:
Johan Osbjer
osbjer@yahoo.com

7 januari

Sista dag att rösta i Riksmötesvalet

26 - 27 januari

Arbetshelg för Sverok Nedre Norrlands styrelse

16 - 17 mars

Sverok Nedre Norrland har distriktsårsmöte i Strömsund

29 - 31 mars

GothCon

Spelkonvent
Ort: Göteborg
Hemsida: <http://www.gothcon.se>
Föransökan: fram till februari
Kostnad: 180:-
Kontaktpersoner:
Birger Hanning
ordf@gothcon.se

6 - 7 april

Sveroks Riksmöte

Ort: Eksjö
(preliminär uppgift, kan ändras)
Hemsida: <http://www.sverok.se>
Kontakta: info@sverok.se

Letar du efter lajv?

Vi rekommenderar

Syskonskapets kalendarium!

De har en mycket bra förteckning över lajv som är på gång. Där hittar du också snabbt förändringar.
Hemsida: <http://lrp.zon.se/kal/>

Sveroks kalendarium på nätet

<http://www.ost.sverok.se/kalendarium/>