

Nr 22, December 2001

SVEROX

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Sagan om ringen
ur olika vinklar

Internationell
lajvbonding

Ny kampanjmiljö
– Capitol City

Figurspel för
snåljäpar

IT-kommissionen
lyssnar på
rollspelare

Världen på ett
papper

Whacko intervju
med spel-
konstruktörer

PbEM – rollspel
via E-post



Sverok





”- Helt lyckat, vi är med nästa år!”

En av Sverokårets absoluta höjdpunkter har gått av stapeln, vecka 41 anordnades för första gången Nationell Spelvecka av Sverokföreningar ute i hela landet. Lyckokänslan man får av att läsa mejl och brev där föreningar beskriver vad de gjort, hur roligt de haft och om all positiv respons de fått på saker de gjort under veckan är mycket svår att slå. Så otroligt häftigt att vara en del i ett så sprudlande Sverok.

För visst är vi det, ett förbund med oanade resurser och framtidsplaner. Efter att ha tagit del av NSV-rapporter och tankar från föreningsmedlemmar blir jag övertygad om att vi kan gå hur långt som helst. Tillsammans. Något som ytterligare bekräftas av det nyss avslutade projektet Vi-Kraft där distriktare *tillsammans* kontaktat stora delar av alla Sveroks föreningar.

Det vi har gjort är stort, men något som är ännu häftigare är planerna inför nästa år och framtiden. De två projekten har gett försmak på något som kan bli riktigt, riktigt bra, och mycket vill ha mer! Visst är vi övertygade om att vi klarar av att göra minst lika bra ifrån oss nästa år och vad skulle kunna få oss att avstå? Att på några år gå från mittenuppslag i *Expressen* med de feta rubrikerna; ”Mördarförening får miljoner av staten” till helsidesuppslag i *Aftonbladet* med snygga bilder och text som beskriver ett helt vanligt fantasyläjv som den naturligaste saken i världen, det är definitivt inte dåligt.

Nu stundar vinter och med det inte bara skidåkning och snökojebyggande. Det är även dags för planering, nominering och framröstande av ombud till riksmötet. Under riksmötet bestäms Sveroks framtid, det är där de avgörande frågorna om nästa års verksamhet tas upp. Under en fullspäckad helg träffas vi från hela landet för att diskutera och filosofera runt inriktning och projekt. Med årets framgångar i färskt minne kommer det säkerligen inte råda mista brist på idéer och tankar som gör Sverok till ett ännu bättre förbund.

Det är på riksmötet Du har möjlighet att vara med och forma förbundet, så passa på att delta i diskussioner på hemsidans forum och olika mejlinglistor. Hör gärna av er direkt till någon i förbundsstyrelsen om det är något ni undrar över eller vill föreslå!

Väl mött!



d20-dimman klarnar

Nu när d20-systemet, d20-licensen och Open Gaming License funnits ute en stund har en hel del frågor kring dessa tre besvarats. Framst gäller detta skillnaden på hur man använder de olika licenserna.

OGL

Under Open Gaming License kan du använda d20-systemet precis som du vill. Du kan ta reglerna i System Reference Document och lägga till och dra ifrån precis vad du vill. Bort med levels, AC eller Hit points, bort med Classes, Spells och Alignment. Du får göra precis vad du vill. Men – du får inte kalla det för en d20-produkt. Det är en Open Gaming-produkt, men du får inte säga att den är kompatibel med *Dungeons & Dragons*.

d20-licensen

Om du vill använda dig av d20-licensen föreligger de tidigare begränsningarna (se förförre *Sverox*). Du får inte göra regler för hur man skapar karaktärer och hur dessa blir bättre genom erfarenhet, men du får lägga till Classes, Spells, och en massa andra roliga saker. Och du måste skriva på din produkt att den kräver Player's Handbook för *Dungeons & Dragons*. Om du uppfyller d20-licensens krav får du alltså ta hjälp av all marknadsföring som sker kring detta och åka lite snålskjuts på *Dungeons & Dragons*, världen mest populära rollspel.

I korthet

Om du inte vill att din produkt ska ha d20-loggan och dra nytta av d20-fenomenet, kan du ta d20-systemet och göra vad du vill med det. Om du däremot vill dra nytta av d20-fenomenet och all draghjälp kring marknadsföring som finns i och med det, måste du uppfylla d20-licensens krav.

– *Magnus Seter*

Manusstopp och utgivning

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

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

Snön ligger vit på taken, endast red. är vaken...

Midvinternattens köld är hård... Det lackar mot jul, och det med stormsteg. Det är mörkt och kallt ute, och perfekt för trevliga spelkvällar inomhus. Bio är inte heller fel, och snart har *Sagan om ringen* premiär. JRR Tolkiens verk känns mer aktuella än någonsin just nu. Därför hittar du en artikel om rollspel i Tolkiens Midgård, en presentation av de Tolkienföreningar som finns inom Sverok samt ett kåseri som går lite på tvärs i denna tidning.

Därutöver hittar du en rad andra god-saker, som en förhandstitt på nästa års Knutpunkt, en ny kampanjmiljö, en kartografisk översikt och mycket mer. Vill du veta vad som händer inom ditt favoritförbund hittar du allt från information om Nationella Spelveckan och Hjärtslaget till chansen att påverka och vinna schyssta priser. Ett antal distriktsordföranden berättar också lite mer om sig själva och sina distrikt.

Det är väldigt roligt att så många av er hört av sig, både med glada tillrop och för att själva bidra till kommande nummer. Tveka inte du heller – du når redaktionen på sverox@sverok.se!

– 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:	© Olle Sahlin
Foton:	Olle Sahlin, Cilla de Mander Daniel Roos
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 Inga enkla utvägar
- 6 Knutpunkt
- 8 En stark debutant
- 10 Köpråd för fattiga Warhammerspelare
- 12 Nyhetssvepet
- 14 Gästtyckare
- 15 På andra sidan Tolkien
- 16 Magnus Seter i IT-kommisionens hearing
- 18 Välkommen till Capitol City
- 24 Svensk Tolkienfandom – historia och nutid
- 27 Slutspurt
- 28 Världen på ett papper
- 32 Whackotainment
- 35 Riksmötet 2002
- 36 Hjärtslaget
- 38 PBeM, rollspel via e-post

SVEROX' FANTASTISKA FAKTA:





När JRR Tolkien skapade sitt Midgård skrev han in tydliga moraliska naturlagar i dess struktur. Jag vet inte om detta skedde medvetet eller om han helt enkelt ville följa sin genres traditionella litterära spelregler. I vilket fall som helst löper de midgårdabor som bryter mot morallagarna avsevärda risker. Konventionella fantasyrollspel brukar ha helt andra moraliska regelsystem och andra konsekvenser för omoraliskt beteende. Om man väljer att spela en kampanj i Tolkiens värld är det bra att ha allt detta i åtanke så att det uppstår en god midgårdastämning under äventyr.

Anders Blixt

Anders Blixt är en av Sveriges flitigaste rollspelsförfattare och jobbar som *Sverox*' inhouse-skrubent.

nga enkla utvägar

– rollspel i JRR Tolkiens Midgård

Midgårdens moraliska kompass

Här följer några riktlinjer för hur Midgårdens moraliska naturlagar är konstruerade. De är samtliga baserade på vad JRR Tolkien själv skrev om sin värld.

1. Ondskan är ond – och det märks

Midgårdens övermänskliga skurkar skäms inte för sin skurkaktighet. Hyckleri vore dem främmande – kanske undantaget Hajens maktutövning i Fylke som verkar ha skett under falska förespeglningar om "omfördelningar". Varken Sauron eller Morgoth sticker under stol med att målet är att upprätta en världsomspännande despoti. Häxmästaren av Angmar hade något lägre ambitionsnivå, men han var väl inte fullt så mäktig.

De mänskliga skurkarna, t ex Ormstunga och Lotho, försöker vara dolska men misslyckas på grund av sina inneboende brister. Lotho är för dum för att hantera Hajen. Ormstunga är alltför uppfylld av sina lidelser för att kunna dölja sin sanna natur.

Den övernaturliga ondskans egenskaper skiner till och med igenom i hur den låter och hur den ser ut. När Gandalf talar Svarta språket i Vattnadal skär orden i lyssnarnas öron. Ondskans mäktiga hantlangare ser skrämmande ut per automatik och har därför svårt att förklara sig. När Saurons sändebud kom till dvärgakungen före Ringens krig för att söka upplysningar om Bagger, var han så uppenbart en tjänare åt Skuggan att dvärgarna inte kunde låta sig luras.

2. Kompromissa inte med fienden

Skuggan har under Midgårdens alla åldrar försökt locka individer ur de fria folken till köpslagan och kompromisser.

Det slutar alltid med seger för Skuggan och katastrof för motparten: Barahirs män mördas (inklusive förrädaren), Celebrimbor blir först bedragen och krossas sedan, Sarumans öde blir grymt, och så vidare.

Skuggans främsta frestelse är mänsklig odödlighet. Detta är dock en omöjlighet, eftersom Eru Iluvatar lade in människans dödlighet i skapelsen från början, men så många Midgårdabor fruktar döden att de låter sig luras av Skuggans falska förespeglningar. Följderna är alltid besvikelse och/eller katastrof. Det var ju med sådana löften som Sauron störtade Númenor i fördärvet.

3. Inga enkla utvägar, inga lyckliga slut

Midgård erbjuder inga enkla utvägar om man vill hålla sig till de fria folkens ideal. Människor och alver måste riskera livet i kampen mot Skuggan och många måste dö eller lemlästas för att hålla ondskan stängd. Vid Elronds rådslag slår Gandalf och Elrond fast att det finns inget enkelt sätt att göra sig av med Ringen. De som är där måste besluta hur man ska gå den tunga vägen in i Skuggans rike med blott hoppet som stöd.

När kampen mot Sauron är över, noterar den uppmärksamme läsaren att endast några få av huvudpersonerna får se ett riktigt lyckligt slut: Faramir och Éowyn, Sam och Rosa Kattun. De flesta har däremot fått något bittert av kriget: Frodo har fruktansvärda själsliga ärr; Galadriel har förlorat mycket av sin makt; Lothlórien är inte längre detsamma; spridda över Rammans Echor ligger alla de som stupade i kampen mot Mordor; Rohan har fått en ny kung; och så vidare.

Skuggan är inte heller skingrad för evigt. Den ondska som Morgoth inymp-



ade i världen och som Sauron odlade lever vidare. Orcherna finns kvar i Dimmiga bergen och på andra ställen. Gondor och Rohan har många strider framför sig mot politisk motståndare i öster och söder, vilka ogillar att dessa två riken har blivit regionens stormakter.

4. Girighet är livsfarligt

Den girigt eftertraktar guld och materiella ting går ofelbart under på grund av detta. Thingols åtrå efter silmarillerna ledde till vettlöst uppträdande gentemot dvärgarna vilket i sin tur vållade hans egen död och hans rikets undergång. Thorin Ekensköldes vägran att förhandla om sin skatt ledde till hans död. Sjöstads borgmästare drabbades av "draksjukan" och svalt ihjäl i ödemarken. När Galadriel välsignar Gimli och säger att guldet aldrig ska få makt över hans sinne oavsett hur mycket som rinner genom hans händer, har detta sålunda en moralisk poäng.

Tolkien förklarar i den posthumt utgivna boken *Morgoth's Ring* varför guld är så farligt. Under Första Åldern försökte Morgoth ta herraväldet över världen genom att inympa sin kraft i den. På detta sätt blev hela Arda (dvs både Midgård och Aman) besmittat av hans ondskas. Guld blev särskilt illa påverkat; det är så att säga Morgoth-ledande.

5. Edsbrott går igen

En ed har en övernaturlig kraft som binder de som svär den till dess innehåll. Aragorn kunde återkalla edsbrytarna till Erechs sten, eftersom dessa inte skulle få dödens frid förrän de hade fullgjort sin ed. I Sagor från Midgård skildras hur Cirion och Eorl svär evig trohet mellan sina respektive folk. Den härskare som bryter en sådan ed kom-

mer säkert att gå ett fasansfullt öde till mötes.

6. Magin tynar bort

I Midgård blir allting mindre storslaget med tiden. Första Ålderns hjältar var mäktigare än Tredje Ålderns. Númenors storhet överträffade på alla sätt Gondors. Detta gäller även magi och övernaturliga väsen. Både Morgoth och Sauron förlorade i magisk kraft allteftersom de spenderade den på sina olika projekt. Andra Ålderns Sauron var ett behagligt och förledande väsen som kunde bedra både Celebrimbor och Ar-Pharazôn, men alla dessa talanger gick förlorade vid Númenors undergång. Under Tredje Åldern förmådde Sauron endast manifesteras sig som en skräckgestalt; det är inte ens klarlagt om han hade någon riktig kropp.

Samma försvagning gäller magiker inom de fria folken. Fëanor kunde inte tillverka nya silmariller, eftersom han hade lagt ner så mycket av sin själskraft i de tre första. Därför måste magiker vara försiktiga med vad de gör och hur de går tillväga.

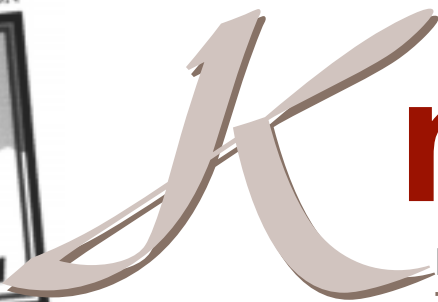
Tips till SL

ICE (Iron Crown Enterprises) hade i många år licensen att ge ut spelprodukter för Tolkiens Midgård. Företaget publicerade ett rollspel och tjugotals moduler som kartlade olika delar av Midgård. De flesta led dock av en avgörande svaghet: de betonade konventionella grottröj och monsterjakter och undvek just de speciella tolkienistiska rollspelsaspekterna. Låt oss hoppas att de nya Tolkienspel som ska komma undviker just de fallgroparna.

Det finns några enkla tumregler som en spelare kan tillämpa under Midgårdskampanjer.

1. Låt spelarrollerna drabbas fullt ut av konsekvenserna av okloka moraliska beslut. Giriga rollpersoner ska råka illa ut på grund av sin girighet – de får fiender och drabbas av olyckor. Edsbrytare råkar ännu värre ut.
2. Ondskan kommer i många former, men den är alltid lika farlig. Den fria spelarroll som kompromissar med en representant för Skuggan kommer att bli bedragen.
3. Magiker ska permanent förbruka magisk kraft utan chans att återvinna den när de utför betydelsefulla magihandlingar. (Tänk dessutom på att magi i Midgård mer handlar om magiska föremål än besvärjelser. När du läser Ringtrilogin, jämför hur många besvärjelser som kastas med hur många magiska föremål som påverkar handlingen.)
4. Inga helt lyckliga slut. Även om spelarrollerna framgångsrikt slutför ett uppdrag ska där finnas lite smolk i glädjebägaren. Allt blir inte som det var tidigare, utan något väsentligt har blivit skadat eller förstört.

Sist men inte minst: Saurons återkomst är okänd före Tredje Ålderns 2900-tal. Han är lömsk och lämnar inga spår efter sig. Sauronistiska kännetecken som Locklösa Ögat och Svarta Språket används inte av ringvälnaderna och andra av Saurons tjänare vid tidpunkter dessförinnan. De *får* ju inte avslöja att deras herre agerar i bakgrunden. (Här bröt ICE mot Tolkiens anda i många fall.) De lärde bland de fria folken tror att Dödsbesvärjaren i Dol Guldur är en ringvälnad eller något liknande.



Knutpunkt

En hel helg av internationell lajvbonding

Text: Olle Sahlin

Foto: Cilla de Mander

Knutpunkt är det nordiska lajvkonventet – det hoppar runt från stad till stad, från land till land, runtom i Skandinavien enligt en ordning som bestämdes på det första Knutepunkt i Oslo i februari 1997. Det andra Knutpunkt hölls sedan i Stockholm året därpå.

Första gången jag hörde talas om Erlend Eidsem Hansen var i samband med lajvet *Nyteg* 1997, och då spelade han och en annan norrman köpmän i den duvrikiska trossen. Det dröjde sedan några månader till innan jag fick koll på att det var ingen mindre än Erlend som hade dragit igång hela idén med Knutepunkt – det uppdagades för min del när jag själv hastigt och litet oväntat hamnade som nästa Knutepunktsordförande. Den som regelbundet läser *Fëa* vet vem Erlend är, för han är en återkommande skribent i tidningen och väl värd att hålla koll på – mannen sprakar nämligen av vilda idéer! Och det är precis vad själva Knutpunktstanken handlar om – att vara en mötesplats för idéer.

I år återkom Knutepunkt till Oslo efter att ha hållits i Köpenhamn 1999 och i Helsingfors år 2000. Nästa år är det återigen dags för Stockholm att stå värd med LinCon-generalen Nina Åhlmans som ordförande den här gången. Tidpunkten är torsdag till söndag i slutet av vecka 9 och platsen blir en hyggligt central skola i Stockholm (kontraktet är inte klart när det här skrivs, så därför kan jag inte avslöja exakt vilken skola det blir).



Knutpunktsarrangörer genom åren

Erlend Eidsem Hansen (Knutepunkt 97), Olle Sahlin (Knutpunkt 98), Lars Munck (Knutepunkt 99) och Joc Koljonen (sitter i den samordningsgrupp som bildades i Oslo i år)

Varför ska man åka på Knutpunkt?

Knutpunkt är många olika saker. Dels är det ett enda stort party för lajvare från hela Norden, med gäster från ännu längre bort. Det var till exempel en besökare från Turkiet i Stockholm och tre ryssar och tre fransmän i Oslo i år och det går rykten om att det kanske kommer amerikaner på besök till Stockholm. Dels är det ett enda stort seminarium och workshop för den allra färskaste lajvteorin.

Det är på Knutpunkt eller i samband med konventet som folk gärna delar med sig av de senaste lajvmanifesten – eller för all del säger allt vad manifest heter! Dogma 99 skrevs av norrman och Åbomanifestet av finnar, men det sista hörs ju på namnet, och Söndagsmanifestet av några svenskar – nu är det bara danskarna kvar som ännu inte presen-

terat något manifest. Allt det här har diskuterats livligt, liksom mer handgripliga saker som ritualer, könsroller, militär organisation och möjligheten att använda lajv som undervisningsform i skolan. Ett exempel på det senare från årets Knutepunkt handlade om hur man hade skapat ett tyskt arbetsläger för ungdomar på en gård i närheten av den svenska gränsen och "tvångskommanderat" ett par skolklasser för ett ganska krävande endagslajv. En hel del autentisk rekvisita hade man fått med från det norska krigstidslajvet 1942. Och på Knutpunkt i Stockholm genomfördes två kontroversiella och omtalade workshops på temat ritualer.

Stockholm 2002

Nästa års tema kommer till stor del att kretsa kring berättande i olika former. Det blir diskussioner och seminarier, men även direkta lajvarrangemang.

Knutpunkt har mest handlat om att just diskutera det vi sysslar med, men till nästa upplaga har vi tänkt bryta detta något genom att sätta upp flera lajv- och friformarrangemang.

Var går gränsen mellan lajv och rollspel? Mellan teater och lajv? Går det att blanda olika former för att kunna berätta olika historier? Lajvar man för att uppleva saker eller för att berätta historier för varandra?

Om du är intresserad av de här och andra frågor som berör lajv, eller skulle vilja prova handgripligen vad det är frågan om, så är Knutpunkt i Stockholm något du inte ska missa.

Man skulle litet tillspetsat kunna formulera det som att Knutpunkt är till för lajvare som vill litet mer, som vill få impulser till att utvecklas, och som vill prova nya saker. Och som förstås vill få chansen att träffa lajvare från hela Skandinavien för att få reda på hur man gör det hemma hos dem.

Mer information

Det finns ett ställe på nätet där du kan få den senaste uppdaterade informationen om Knutpunkt. Knappa in följande adress så hamnar du rätt:

<http://kp02.sverok.net> (notera att det är siffran noll och inte bokstaven o i kp02). Här kommer du att hitta anmälningsinformation, det senaste om programmet och uppgifter om var, när och hur – kort sagt allt det du behöver veta. Vill du dessutom höra av dig för att du har ett lajv du vill berätta om, ett seminarium att hålla, en utställning att ställa ut eller bara är allmänt intresserad av att hjälpa till med de praktiska arrangemangen, så skicka ett mail till kp02@sverok.net, så hör vi av oss till dig!

Knutpunkt eller Knutepunkt?

Vad heter det egentligen – kan den där Sahlin inte bestämma sig för om det ska vara ett "e" mitt i ordet eller inte? Jo, det finns förstås en bra förklaring till detta – det heter naturligtvis Knutpunkt när det hålls i Sverige, Knutepunkt i Norge, Knudepunkt i Danmark och Solmukohta i Finland!

Johan Strömquist

Sverok Stockholm

Vilken roll tycker du att distrikten skall spela i Sverok?

Jag ser distrikten som utmärkta plattformar för sina medlemsföreningar. Distrikten kan fungera som språngbrädor för idéer som inte kan genomföras av enskilda spelare eller föreningar.

Distrikten kan aldrig bli något annat än vad deras medlemmar vill att de skall vara. Olika distrikt har olika medlemmar och därför är det inte konstigt att distrikten ser olika ut och fungerar på lite olika sätt. Vi måste hela tiden anpassa oss för att kunna hjälpa våra föreningar och deras medlemmar uppfylla sina drömmar.

Vilken fråga är viktigast för ditt distrikt att arbeta med?

Det finns alltid fler än en, men för tillfället är det centralt för hela förbundet att värva fler medlemmar och att skapa bättre förutsättningar för medlemmarna att knyta kontakter mellan varandra.

Strävandet efter dessa mål tror jag kommer att utgöra förutsättningarna för det kommande årets verksamhetsplaner.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

För att du träffar de mest fantastiska människorna i världen. För att du får möjlighet att hjälpa människor med samma intressen som du att uppnå sina drömmar. För att det du gör kan medföra så stor skillnad för så många.

Vad spelar du helst?

Hmm... Lajv har jag numer lämnat över till dem som blivit tilldelade den där alldeles speciella magiska tidsnoden som aldrig sinar, utan som kontinuerligt flödar över av fritid till sina stolta innehavare. Det finns däremot många andra kul spel att förlusta sig i även om jag knappt har tid att spela dem heller.

Någonstans i röran av friformscenarion, goblin green och mårdhårspenslar, jättemånga markörer utspridda på en europakarta stor som grannfamiljens pingisbord och spelkort staplade från soffbord till tak, tror jag dock att skynten av texten "terrorists win" för tillfället slår an en extra hjärtesträng. Internet är en välsignelse.

Just nu är jag även såld på Daniel Krauklis rollspelsskapelse *Leviatan* som jag fått förmånen att layouta. En helt fantastisk spelvärld!

Vad spelar du mest?

Lång historia blir plötsligt kort: datorspel.

EM i Diplomacy avgjort – Niclas Perez bäste svensk

Slutställningen i EM blev:

Finalbordet:

Paraic Reddington (Irl) spelade Tyskland: 7 centers
 Niclas Perez (Sve) spelade England: 6 centers
 Brian Dennehy (Irl) spelade Österrike-Ungern: 6 centers
 Yann Clouet (Fra) spelade Ryssland: 5 centers
 Brian Connel (Irl) spelade Italien : 5 centers
 Edi Birsan (USA) spelade Turkiet: 3 centers
 Cyrille Sevin (Fra) spelade Frankrike: 2 centers

Lagtävlingen

Laget som vann bestod av Niclas Perez (Sve), Brian Dennehy (Irl), Fearghal O'Donnell (Irl) och Yann Clouet (Fra)

Nästa EM hålls på Sydcon!!!

– Björn von Knorring skickade in resultatet



En stark debutant

Så har den kommit och gått, den nationella spelveckans debut. Men vad hände egentligen och hur kan det se ut nästa år? Läs vidare så får du veta....

Sveroks största enskilda pr-satsning sedan 90-talets mitt (satsningen på mäsor under Jonas Birgerssons ledning) har nu genomförts. Genomförts med stor framgång kan man dessutom tillägga. Ännu är det för tidigt att överblicka resultatet av spelveckan, men med grund i de rapporter som föreningar skickat till Sverok ska jag försöka ge en inblick i vad som hände runt om i landet under denna spelintensiva oktobervecka.

Avslutningsvis kommer jag spekulera lite i en tänkbar inriktning för nästa års spelvecka.

Vilka var aktiva?

Under den nationella spelveckan genomförde närmare 100 föreningar utåtriktade spelarrangemang på fler än 60 orter. Sveroks åtta distrikt, Studieförbundet, spelföretag som Portal, Tradition, Midgaard Distribution, Rävspel samt ytterligare några organisationer lyfte också fram spelandets många förtjänster.

Det var alltså en brokig skara som på olika vis tog sig an spelveckan. Just denna mångfald var troligen ett skäl till att veckan blev så lyckad och detta visar på vilket intresse som finns för idén. Ingen enskild organisation, eller för den delen en större mängd föreningar, skulle kunna driva projektet själv, men i samarbetet mellan organisationerna skapades förutsättningarna för att varje part skulle kunna göra ett bra jobb.

När man tittar närmare på de aktiva så var det, något förvånande, till stor del Sveroks mindre föreningar. Kanske är det så att de större föreningarna inte behöver stöd av den nationella spelveckan för att värva medlemmar och visa upp sig medan de mindre saknar de nödvändiga resurserna. Oavsett or-

sak tycker jag, och de andra som jobbat med satsningen i förbundsstyrelsen, att det är kul att just de små föreningarna var mer aktiva.

Vad hände?

Spelveckan är uppbyggd av hundratals mindre arrangemang av olika slag. En vanlig aktivitet var speldemonstrerandet. Med spel från Sveroks samarbetspartners Portal och Midgaard Distribution (och givetvis även andra företag) har föreningar ställt sig på skolor, fritidsgårdar och i butiker och låtit intresserade prova på att spela samtidigt som de informerat om sina föreningar och Sverok. Andra har ställt sig på gator och torg, delat ut broschyrer och pratat med folk om vår hobbys förtjänster, åter andra har haft öppet hus i föreningslokalen, extra spelturneringar och andra typer av arrangemang.

Många spelbutiker har haft affischer och broschyrer om veckan i sina lokaler och genomfört speldemonstrationer. Studieförbundet har på ett antal orter haft temadagar om rollspel och andra spel i samarbete med lokala föreningar. Sverok Övre Norrland genomförde en modevisning av lajvkläder på Umeå torg och arrangerade ett spelcafé för de nyfikna.

Förhoppningsvis kommer allt detta inspirera till fler satsningar ute i landet och leda till att alla delar av spelhobbyn blir bättre på att lyfta fram det positiva som finns med spel och spelande.

Vad gjorde Sverok?

Sverok inriktade sig före spelveckan främst på att sprida information till föreningar, spelföretag, media och andra. Vidare försåg Sverok föreningar och andra intresserade med ett "nsv-paket" med informationsmaterial, demoprylar



Jon Nilsson om hur det gick under den första Nationella Spelveckan

FS-ledamoten Jon Nilsson har flera järn i elden; han har arrangerat *Vampire-lajv*, konvent och skrivit scenarion.



(affischer, Sverok-t-shirts med mera) och annat som kan komma till pass när man ska visa upp spelhobbyn. Utöver detta betalade förbundet extra bidrag för medlemsvärning och pr-arbete till de föreningar som ansökt om detta.

Kontakt med media var ett annat område som Sverok arbetade hårt med. Tyvärr sammanföll veckan med att USA inledde sina bombningar i Afghanistan och SAS-planets tragiska krasch i Milano, vilket troligen minskade genomslaget i nyhetsmedia avsevärt. Dock blev det, trots detta, ett betydande genomslag i lokala media runt om i landet.

Nästa år

Så är då en nationell spelvecka något som Sverok skall jobba med även kommande år? Mitt svar är, som ni säkert redan förstått, ett klart ja. Spelveckan är ett utmärkt sätt för Sverok för att stödja föreningar i utåtriktat arbete. Särskilt de mindre föreningarna kan behöva uppmuntran för att komma igång.

Nästa år, när föreningar, spelföretag och media förhoppningsvis är mera bekanta med namnet "nationell spelvecka" tror jag att det blir en större, bättre och roligare spelvecka. Fler arrangemang, fler föreningar som gör saker, fler personer som lägger märke till spelhobbyn och förbundet. Om riksmötet beslutar att öka de resurser som satsas, förbättras förutsättningarna ytterligare för att den nationella spelveckan blir

den blandning av medeltidsvecka, nationaldagsfirande och bokrea till spelandets ära som den har potential att bli.

Avslutningsvis vill jag uppmana alla spelare och föreningsaktiva runt om i landet att titta på vad som hänt under spelveckan. Det är inte så svårt som man kan tro att genomföra pr-arrangemang för sitt spel eller förening. När man börjar gå ut och visa upp sig, får man också fler medlemmar och fler att spela med. Så ut och spring; spelhobbyn har mycket att visa upp och mycket att vinna på att visa upp sig!

SVEROK FANTASTISKA FAKTA:



Några av de föreningar som var aktiva under NSV

Bollebygd: Bollebygds Rollspelsförening
 Borgholm: Tuffa Tuffingars Förening
 Borlänge: BELROK, Borlänge Rollspels Sällskap
 Borås: S.A.R.Z., Armagedon
 Båstad: BROK
 Dalum: Den Turkosa Goblinen
 Eskilstuna: Eskilstuna Belone Belone Eskilstuna, Ugglan & Draken
 Falkenberg: RF Hadar
 Falun: XetroV
 Finspång: Draken Klan
 Fliseryd: Mönsterås Inquisition Unit 5
 Gagnef: Vikingarna
 Garpenberg: Spellsällskapet Munkarna
 Gislaved: Balrog
 Gävle: SF Alpha, Tarrasque
 Göteborg: Alea lactat Est, GAST, Livesällskapet Romantiska Sagor
 Hallsberg: Den Blå Grodan
 Halmstad: HKRF, Kaoz, sf FIRST
 Hedemora: Munkarna
 Helsingborg: T6
 Hälsleholm: 21st Century
 Höör: Hedrok
 Jönköping: DfEA, Gameboards & Broadwords Syd
 Karlstad: Fejak, Karlstads Universitets roll- och konfliktspelsförening
 Leksand: Leksands, Aktiva Rollspels Sällskap
 Linköping: Krixhammaren
 Luleå: Tärningen Avgör
 Lund: Mind Flayer Game Association, SF GeeVee's vänner
 Lysekil: Lysekils Esoteriska RollspelsFörbund
 Markaryd: Swedish Highlanders
 Mora: Sollerö Warhammer Society Club
 Nässjö: Spelföreningen Caravan
 Ronneby: Ronneby Lajvsällskap
 Sandviken: Golden Dragon
 Skövde: Hentorps Spelförening
 Sollefteå: Meta Game Thinkers
 Stenungsund: Spela Roll
 Stockholm: SARZ, Rogue Traders Sthlm, Spelföreningen GAM, Håkans Lajvförening
 Sundsvall: Luna Fantasi
 Sunne: Torraks Ordern
 Söderåkra: Draco Ruber
 Trollhättan: Skogshöjdens SF
 Tumba: Trollheim
 Tyresö: Tyresö Rollspelsförening
 Täby: Täby Spelsällskap
 Vetlanda: T10
 Vimmerby: Alea lactat Est, Wimmerby Wargamers Federation
 Värmdö: Mordors Följe
 Västerås: Koboldklubben, Västra Aros Rollspelar Gille (Varg)
 Åtvidaberg: Carpe Noctum
 Örebro: Grip, SF Fler spel på bordet
 Örkelljunga: SKÄROK
 Örnköldsvik: Knoddföreningen
 Övertorneå: Vita Drakens Brödraskap



Köpråd för fattiga Warhammerspelare

Bakgrunden till den här artikeln är en turneringsmatch i Warhammer Fantasy Battles som jag förlorade på ett ganska komiskt sätt på Lincon i våras. "6th edition" var nytt för året, vilket innebar att reglerna äntligen var välskrivna och balanserade.



Fredrik Claesson om konsten att sätta ihop billiga arméer

Fredrik Claesson är erfaren figurspelare, som även har många andra strängar på sin lyra. Till vardags skriver han till exempel dataspelsartiklar.

Tänk er min tjugiga, nymålade Empire-armé bestående av närmare 100 tennfigurer, flitigt målade i det tappra Averlands färger, kompletta med fladdrande fanor, uppställda för att piska en hord Goblins. Min motståndare, den rutinerade Fredrik Persson från Linköping, gick raskt till magifasen och inledde med att slänga Warpath of Gork – en trollformel där en jättelik gudafot kommer ned från himlen och stampar på motståndarens trupper. Krasch! Blöööd!

Denna trollformel funkar så, att man får fortsätta att trampa i det oändliga så länge man slår 4 eller högre på en vanlig tärning. Slår man 1, trampar guden på sina egna och slår man 2 eller 3 slutar han. Med lite tur kan man alltså platta till ganska många gubbar.

Och tur hade ha – 11 gånger i rad slog han 4 eller högre. Helt otroligt. Jag fick foten tolv gånger, vilket ledigt räckte till att trampa ner hela min armé. Det värsta var att jag förvärrade skadan genom att misslyckas med hälften av mina panikslag. Följden blev att över halva min armé flydde fältet i vild panik och rusade av bordet. Slaget var i praktiken över innan jag ens hade börjat spela. Snopet? Ganska.

Riktigt så här illa går det förstås sällan. Inte ens i *Warhammer*. Ändå var det då jag bestämde mig för att byta armé på magistinna turneringar och börja spela Vampire Counts. Med en armé av vandöda vandaler som aldrig, aldrig får panik skulle jag ha ett huvudbry mindre.

Men Games Workshops tennfigurer är som bekant härresande dyra, och jag hade inte råd att betala metallpriset för ännu en armé. Jag fick tänka snålt. Här följer alltså mina sparknep på en

Vampire Counts-armé, baserad nästan helt på plastfigurer. Den bör ge dig ett hum om hur du kan spara pengar på en Warhammer-armé.

Vargar till vrakpris

Snabba Dire wolves vill man ha. De är perfekta som flanktrupper. Men varför köpa metallfigurerna när det finns boxar med goblin wolf riders? En box ger dig 10 vargar för 225 kronor. Du sparar 150 kronor, plus att du får extra baner, armar och spjut och annat som kan vara bra att ha. Vill du ha 20 vargar sparar du 300 kronor. Med lite fixande, en vass skalpell och en flaska lim (vädra ordentligt!) kan du dessutom göra prima goblin-zombies av de tio ryttarna.

Knektar som kostar lite

Black Knights är en effektiv beriden chocktrupp. De finns dock bara i metall, så köp i stället en box med 8 Empire Knights (du får en champion, en trumpetare och fanbärare på köpet). En låda med 8 Empire Knights i plast kostar fortfarande 225 kronor. 8 Black Knights i metall kostar $8 \times 65 = 520$ kronor! Du sparar alltså 295 kronor på att köpa plastkavalleri och måla dem i lämpliga "vandöda färger". Inte 165 kronor. Vill man byta ut några huvuden mot dödsfall är det inga problem – det följer alltid med några extra i bland annat skelettboxen.

Kummelgastar som är rena kapet

Elitinfanteriet Grave Guards är en trygg enhet att placera din viktiga Vampyr-general i. Även de finns bara i metall. En box skeletons plus en box Empire soldiers (eller chaos warriors om du föredrar det) är ett bättre köp, tycker jag.

Blanda delarna i boxarna och bygg ett regemente på 20 Grave Guards. Resterande 20, med blandade huvuden, blir bra som extra zombier och skelett. Du får alltså 40 figurer för 450 kronor. Som jämförelse kostar 21 Grave Guards (3 per förpackning) i metall bara de 525 kronor. Ganska bra snittpris, eller hur?

Den färdiga armén

Här är armélistan. På den sparade jag en rejäl slant. Du kan säkert bygga en bättre armé med en annan vampyrätt och andra magiska föremål (det är det som är kul med Warhammer) men det här är en fullt spelbar stomme. Eftersom det är en Necrarch-armé förlitar den sig på magi. Du har hela 11 tärningar i din magifas. Som du ser är zombie-enheten liten. Den förstärker du genom att väcka upp nya döingar direkt. Tanken är att vargarna, knektarna och fladdermössen anfaller på flanken i en svepande rörelse (det finns många variationer på detta), medan du avancerar försiktigt med infanteriet i mitten och bygger zombier överallt. Din svåraste motståndare är troligen Dwarfs. Dvärgar är bra på att stoppa magi och låter sig inte skrämmas så lätt.

Vampire Counts 2000 poäng

General

Necrarch count med extra level, noble blood, dark acolyte och ring of the night 340 poäng

Heroes

Necrarch thrall, med noble blood, ridande på en barded nightmare 137 poäng.

Necromancer, med extra level, book of arkhan 125 poäng

Necromancer med extra level, 2 dispel scrolls 150 poäng

Core troops

24 skeletons med spears, shields, standard, musician, champion 241 poäng

14 zombies med standard, musician 99 poäng

10 dire wolves, varav en doom wolf

110 poäng

Special troops

19 grave guard, shields, heavy armour, standard, musician, crypt keeper, 277 poäng

9 black knights, barded nightmares,

Dan Sivnert

Sverok Västra Götaland

Vilken roll tycker du att distrikten skall spela i Sverok?

Sverok är ett stort förbund med många föreningar och utan uppdelningen i distrikt hade det varit mycket svårare att nå de föreningar som är i behov av olika former av stöd. Distrikten bör främst vara ett komplement till riksorganisationen och täcka upp där Sverok annars inte räckt till. Kanske rör det sig om att hjälpa en förening som inte beviljas kommunala bidrag eller kanske låna ut prylar till ett arrangemang som en förening annars inte haft råd att hålla. Men förutom den direkt praktiska hjälpen, har distrikten en viktig roll i att öka "vi-känslan" inom förbundet.

Föreningarna glömmar ibland att de är en del i något större och det är bra om distrikten kan visa hur kul det är att träffa spelare från andra föreningar. Att skapa, eller skapa förutsättningar, för mötesplatser mellan föreningar är en viktig uppgift.

Vilken fråga är viktigast för ditt distrikt att arbeta med?

Jag tror att det som är viktigast att verka för i alla distrikt, är att få föreningarna att intressera sig för distrikten. Föreningarna är det centrala i organisationen men det finns mycket att tjäna på att göra saker tillsammans med andra föreningar och alltför få känner till vilken resurs distrikten kan vara när det gäller att förverkliga spännande idéer. Dessutom blir det svårt för oss distriktsaktiva att gissa oss till vad föreningar vill att vi ska verka för. En vacker dröm vore om alla föreningar tog sig till sina respektive distriktsårsmöten och där berättade om vad de vill.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Människan har alltid roats av att spela spel. Inom Sverok visar vi upp hur spelandet kan varieras; olika föreningar spelar olika spel eller samma spel på annat sätt. Genom att engagera sig i Sveriges spelförbund ges en möjlighet att främja spelandet och dessutom få en fantastisk uppfattning om olika hobbygrenar. Många som engagerar sig i Sverok inser också att det är en smältdegel för många intressanta och trevliga människor som man kan stifta bekantskap med.

Vad spelar du helst?

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

Vad spelar du mest?

Enkvälls rollspelsscenario och brädspel

standard, musician, hell knight, banner of the barrows 310 poäng
6 fell bats 120 poäng (metall, men de är ju så snygga?)

Rare troops

1 banshee 90 poäng (bra mot kavalleri och billigare än att köpa ghoulsfigurer)

Och så ett spartips för orch-spelare

Black orcs är hårda som sten, men säljs också de bara i metall. Gör egna i plast – köp chaos warriors-boxen och orc-boxen. Du får orchhuvuden över så att det räcker. Använd chaos warriors-

kropparna med orchhuvuden – du sparar cirka 225 kronor jämfört med om du köper lika många figurer i metall.

Och för nybörjare

Det klassiska sparknepet, som även Games Workshop rekommenderar. Övertala en kompis att börja spela, köp varsin startbox och fördela arméerna så att en av er får dubbelt med Orcs och den andre dubbelt med Empire. Gäller bara att komma överens innan om vem som ska spela vad?

Lycka till! Kanske möts vi på en turnering någon gång.



NYHETSSVEPET

av Gunilla Jonsson och Michael Petersén

Lite svenskt, mycket D20 och en del udda, knasiga spel har landat på hyllan. Mest efterlängtad är säkert Neotech Offensiv, första gången påannonserat när senaste kullen rollspelare var i blöjdåldern. Allt du skulle vilja veta om vapen men varit för skraj att fråga om, typ. Själva blev vi mest förtjusta i Little Fears, ett skräckspel som låter Lotta på Bråkmakargatan ramla ner i en ögonpoppande film av Lucio Fulci.

Den som väntar på något gott.... Vi som satsade en hundring på att vännerna i Göteborg aldrig skulle få ut *Neotech Offensiv* tvingas dra fram plånboken och erkänna att vi hade fel. Vapen, vapen, vapen är omedelbara intrycket vid en genombläddring. Gedigen research, enligt vad vi vapenalfabeter kan bedöma. Från samma källa kommer *Legender & Hemligheter* som ger en kosmologisk bakgrund till *Eon*. Till jul ska dessutom både *Eon II* och *Neotech II* förpackas i boxar och skeppas ut till en spelaffär nära just dig. Från konkurrenten *Drakar & Demoner* har *Jorges Bestiarium* dykt upp, läckra monster med fornnordisk touch, så kanske börjar svenska rollspel leva och röra på sig.

I USA fortsätter D20-systemet sitt blitzkrieg mot små och halvkommersiella spelsystem. Wizards of the Coast satsar på att mangavågen har gjort oss spelare mottagliga för österländska influenser. *Oriental Adventures* är den hittills ambitiösaste orientaleringen av *Dungeons & Dragons*, tungt influerad av Hong Kong-filmer med Jet Li-mässiga hjältedåd (*feats*) och prestigeklasser. En D20-fiering av Rokugan, världen från *Legend of the 5 Rings*, medföljer. Till "van-

liga" *Dungeons & Dragons* har *Manual of the Planes* dykt upp. Våra farhågor om att Planescapevärlden skulle gå i sop-tunnan visade sig ogrundade. Hela kosmologin finns kvar och våra gamla Planescapeboxar låter sig fogas ihop med den nya boken. Tack för det, Wizards! Till jul väntar vi på *Songs and Silence*, bakgrundsbok till barder och tjuvar, och framåt våren kommer *Master Tools*, datorbaserat stöd för att göra rollpersoner, npc:er och allt möjligt annat.

Från White Wolf kommer kampanjvärlden *Ravenloft*. Vampiregänget har hottat upp paret Hickmans gamla skräckvärld och låtit den växa ut till en riktig spelvärld. Nu kan man slå upp rollfigurer från *Ravenloft* och förlägga allt spel till den gothiga vampyrvärlden.

Ett kul D&D-tillbehör från Alderac är *Evil*. Allt man behöver för att spela en ond rollperson, med nya *feats* som Rövslckeri och "Använda gisslan som sköld". Alderac håller allmänt hög kvalitet på sina prylar. Det kan vara värt att hålla utkik efter deras kommande D&D-böcker om drakar och odöda.

Avalanche Press är en annan oberoende D20-tillverkare med bra prylar. För den som tycker att verkligheten överträffar dikten rekommenderas deras historiska D&D-tillbehör. De har gett ut ett medeltida äventyr på Grönland och en bok om Konstantinopels sista dagar i de kristnas händer. En bok om Vlad Tepes, den historiska Dracula, är på gång.

Wheel of Time, D&D-varianten av Robert Jordans vansinnessjukt populära fantasyvärld, är till skillnad från många andra D&D-anpassningar ett komplett spel. Inga vanliga D&D-regler krävs.

Chainmail är inget rollspel, men förtjänar ändå att nämnas. Det kan tolkas



som Wizards of the Coasts halvhjärtade försök att konkurrera med Games Workshop, eller som ett skamlöst sätt att sälja fler figurer, men de som har provat säger att det är ett riktigt skapligt skirmish-spel för figurer baserat på reglerna i *Dungeons & Dragons*. Reglerna är så pass nära rollspelets att det går att infoga chainmailstrider i det löpande spelet.

Star Wars, som genomgick en inte helt lyckad omstöpning till D20-systemet, har begåvats med två tillbehör som vi tycker lyfter spelet. *Rebellion Era Sourcebook* beskriver världen från de tre första filmerna. Äkta sagostämning och mycket väsende Darth Vader. *The Dark Side* är vad det låter som – ännu mer Darth Vader och onda Sith-lärjungar. Till jul väntas *Starships of the Galaxy*, som vi antar består av en massa rymdskeppsbeskrivningar och kanske regler för rymdstrid.

Lagom till lanseringen av *Oriental Adventures* släpper Alderac sin D20-version av *Legend of the 5 Rings*, nämligen *Rokugan RPG*. Före jul ska det enligt uppgift dyka upp tillsammans med en monsterbok. Lite sorgligt är det, att Alderac kapitulerar för D20-systemet, men kanske kan det hjälpa samurajfantasy-spelet att överleva.

Deadlands D20 visade sig vara roligare än vi hade trott. Vi har just avslutat en kampanj och upptäckt att D&D:s besvärjelser fungerar hur bra som helst för korthajar och indianska shamaner. Revolvermännen är dödligare än dödliga och världen lika kul som i den gamla utgåvan. *Way of the Huckster*, *Gunslingers* och *Way of the New Science* kommer till jul. Äventyret *Dead Presidents* med värden för både D20 och gamla spelet finns redan i tryck.



Fantasy Flight Games satsar på science fiction med *Dragonstar*, ett sf-spel baserat på D&D-reglerna. Svartalver, mindflyers och drakar i rymden utlovas. Om företaget håller samma höga standard som i sitt andra sf-spel *Blue Planet* kan det bli riktigt bra.

Och om man hatar D20-systemet? Vad gör man då? Den som älskade de labyrintiska reglerna i gamla AD&D kan trösta sig med *Hackmaster* – en något amatörmässig men ändå version av just AD&D. Lilla bolaget Kenzer & Company (som också gör D20-prylar) har köpt rättigheterna till *Advanced Dungeons & Dragons ed. 2*, ändrat lite här och där och gett ut spelet igen. Layouten är ful, bilderna ser ut som något Gary Gygax ritade 1973 och reglerna är just labyrintiska. Men gillar man det, så... En monsterencyklopedi i flera delar hör till spelet. Vid dags dato har Kenzer och kompaniet hunnit fram till *Hacklopedia of Beasts Volume 4* med varelser mellan bokstäverna h och m.

White Wolf slår sig på fantasy med *Exalted*, ett spel med mangainspirerade illustrationer och en spelvärld som mistänkt liknar en karta över Japan och Kina vänd upp och ner. Rollpersonerna är hjältar med övermänskliga men inte gudalika krafter, jämbördiga med protagonisterna i WW:s övriga spel. Reglerna känns igen från *Vampire* och *Werewolf*. Tillbehören ser skojiga ut. Vi har hunnit titta på *Scavenger Sons*, en cool miljöbeskrivning, och *Book of 3 Circles* som ger magin kött på benen. Framöver kommer *Caste Book Dawn*, den första i en serie Castebooks. Inbitna *Vampire*-spelare tycker förmodligen att *Exalted* är för mangaögt och fantasyklyschigt, men för den som tål svärd och drakar verkar det lovande.

Mindre smörigt gissar vi att *Demon: the Fallen* kommer att bli. White Wolf tar sig an mörkrets tjänare och låter oss spela fallna själar i, antar vi, en värld utan hopp. Dock har vi inte sett spelet marknadsföras på White Wolfs egen hemsida. Kanske har det blivit uppskjutet? Vi återkommer med mer info om det.

White Wolfs spökspel *Wraith*, som har varit utrotningshotat ett antal år, tycks nu läggas ner för gott. Synd på så rara gästar. Holocaust-supplementet till *Wraith* hörde till det bättre som White Wolf åstadkommit.

Från det ekonomiskt hårt prövade Chaosium kommer äntligen något nytt till *Call of Cthulhu*. *Ramsey Campbell's Goatswood and Less Pleasant Places* är en kombinerad guidebok och kampanj baserad i Ramsey Campbells litterära skräckversion av England. Här ges en ny vinkling av Cthulhumyterna, som plötsligt framstår som riktigt nya och fräscha.

Mer mörker: *Little Fears* tar med skräckfilmskonceptet till dagis. Rollpersonerna är sexåringar i skräckhandlingar av olika intensitet – allt från mysrytare till filmer av Fulci och Argento låter sig återskapas. Det spelet gillar vi skarpt. Ett begåvat koncept som lyfter upp rollspelet och tar de minderåriga hjältarna på fullaste allvar. Med enkla regler och snygga illustrationer dessutom.

Guardians of Order hör till de flitigaste av de små speltillverkarna. Deras *Ghost Dog* är något så utflippat som ett spel baserat på Jim Jarmuschs film med samma namn. Det är avsett för en spelledare och en spelare som lämpligen påtar sig rollen av desillusionerad lönnmördare (andra roller är kanske möjliga,

men detta är först och främst ett dystermördare-spel). Guardians of Order är annars kända för sina mangaspel. Nyttillskottet där heter *El Hazard* och baseras på serien med samma namn. Udda fantasy i en mangavärld med drag av Edgar Rice Burroughs och Tusen och en natt. Samma företag har också gett ut en ny version av *Hong Kong Action Theatre*, rollspel för simulering av Hong Kong-filmer. Där har (tyvärr tycker vi som älskade spelet i dess förra inkarnation) det gamla HKAT-systemet ersatts med Guardians egna regler.

Till slut måste vi få göra reklam för våra vänner från Quebec, Dream Pod 9, och deras vansinniga efter-katastrofen-spel *Tribe 8* där små klankrigare med vässade pennknivar slåss mot ofattbart mäktiga aliensliknande monster i resterna efter Montreal. Senaste tillbehöret heter *Adrift on the River of Dreams* och handlar om magi och äventyr i drömvärlden. Till jul kommer *Liberation of Capal*, som ska ta upp befrielsen av det som en gång var Quebec.



Sagan om Ringen-kö

Daniel Roos fotograferade 2001 års kö till *Sagan om Ringen*-biljettsläppet i Jönköping. Ett fruset gäng sitter i skenet från marschaller och läser högt ur boken mitt i natten utanför biljettkassan. Runt om i Sverige såldes 60 000 biobiljetter första dagen.



Relationstabelle

Olle Sahlin är detta nummers Gästtyckare

Jag har läst båda de artiklar om Relationstabellen som publicerats hittills, den i *Fäa nr 34* och den i *Sverox nr 21*. Jag deltog inte aktivt i någon av Relationstabellens olika delar, men i och med att konventstidningen *Löken* utnyttjades av arrangörgruppen blev jag ändå indragen i det hela, eftersom Fäaredaktionen gjorde konventstidningen på årets LinCon.

I *Fäa* redogör delar av arrangörgruppen för vad de ville ha sagt med arrangemanget och i *Sverox* försöker en deltagare komma fram till någon form av ställningstagande. Båda artiklarna snuddar fjäderlätt vid den ena av de två väsentliga frågor som Relationstabellen väcker och artikeln i *Sverox* har börjat rota i den andra, men kommer inte riktigt till skott. Eller i klartext: Relationstabellens arrangörer gick medvetet in för att bryta mot, utnyttja och håna den tillit som är förutsättningen för allt lajvande. Och sedan, efter att ha gjort ett okänt antal LinCondeltagare arga, ledsna och oroliga, avstod man lika medvetet från att ta sitt ansvar som arrangörer. Det här är oansvarigt på en sådan skala att det inte får gömmas undan.

Lajv förutsätter tillit

Man kan fortfarande springa runt och äventyra och låtsas att man lajvar utan att tilliten finns, men den djupare interaktionen förutsätter att det just finns en tillit mellan spelarna, att de är överens om att allt som sker äger rum mellan *rollerna*. På det viset kan fiktionen göras verklig.

De starka känslor som väcks i spelet *känns* verkliga, och *är* verkligen på riktigt, men det är helt ok med den saken, eftersom vi allihop, deltagarna på lajv-

vet, *vet* att det är rollerna som agerar. Då kan vi släppa loss, ge oss hän fullständigt. Man skulle kunna säga att tryggheten möjliggör den totala otryggheten.

Varje deltagare och varje arrangör har ett dubbelt ansvar gentemot varandra, dels att man har klart för sig att det verkligen är en fiktion och dels att man vid behov kan bryta fiktionen om denna blir för stark, så att man kan ta hand om varandra. Båda de här sakerna har fungerat häpnadsväckande bra på de lajv jag deltagit i. Jag skulle vilja påstå att detta beror på att de lajvare som är bra på att gå riktigt djupt in i rollens känsloliv *också*, eller *på grund av detta*, är lika bra på att känna av stämningen runt om och är lika medvetna om behovet av ömsesidigt stöd under och efter spelet. När lajvare springer runt efter ett lajv och kramar varandra och kör tredje gradens förhör om varandras göranden, så är detta en nödvändig del av avrollningen och en bekräftelse av att vi är individer som egentligen tycker väldigt mycket om varandra, trots de saker vi kanske gjort mot varandra under spelets gång. Det som ser ut som övergrepp är inte övergrepp om det råder en ömsesidig tillit mellan deltagarna. Det blir övergrepp om deltagarna inte är i kontakt med spelet eller har en egen, hemlig agenda som går utanför spelet.

En stor del, för att inte säga majoriteten, av arrangemangen inom Relationstabellen hade just hemliga och outtalade mål, som antingen bara arrangörerna kände till, eller som enstaka deltagare emellanåt fick ta del av. Det kunde t. ex. handla om att sätta igång ett lajv och sedan gå därifrån med syftet att ta reda på hur länge deltagarna skulle orka

hålla på innan de gav upp och själva gick därifrån. Det kunde handla om att någon av deltagarna fick i uppdrag att låtsas bryta ihop på riktigt. I flera fall handlade det om arrangemang som inte var utannonserade som lajv, till exempel Genusseminariet, som hade deltagare som inte var medvetna om att diskussionen utgick från en ren fiktion.

Diskussionen om skarplajv

Bland lajvare har det förts en ganska livlig diskussion om lajv bland allmänheten, bland annat har Wilhelm Björkman skrivit en artikel om skarplajv i *Fäa 33* och en lång diskussion har förts på Galadrim's g-punkt. Den konsensus som tycks ha framträtt menar att det kan vara ok att lajva *bland* folk, men att man ska låta bli att dra in utomstående i själva spelet. Lajvet Uppland runt är ett bra exempel på hur det kan hanteras. Huvuddelen av lajvet ägde rum inne i en turistbuss, men emellanåt klev deltagarna ur bussen för att vallas runt på diverse sevärdheter i Uppland och kom därmed i viss kontakt med allmänheten. När gruppen stannade för att äta lunch beställde och betalade deltagarna för sin mat på ett fullständigt normalt sätt. Ingenting skedde som tvingade någon ur allmänheten att ta etisk eller moralisk ställning till något som deltagarna gjorde.

Sett ur diskussionen runt spel bland allmänheten kan man säga att Relationstabellen var ett fullskaligt experiment i en sluten och skyddad miljö, för det tror jag man kan betrakta LinCon som i det här sammanhanget. Och precis som man kommit fram till i de teoretiska diskussionerna visade Relationstabellen

en



att det faktiskt är en rätt dålig idé att dra in ovetande i spelet. Folk tycker nämligen inte om att bli lurade och kränkta. Är det någon som någonsin trott något annat?

Precis efter att LinCon var slut tyckte jag att det var ett intressant experiment eftersom jag inte kände att jag hade varit direkt indragen i det. Jag kunde just då inte bedöma dess fulla vidd, men efter att ha tagit hand om ledsna och kränkta deltagare och arrangörer av andra evenemang på LinCon och efter att ha följt den lilla diskussion som varit har jag svårt att känna någon större entusiasm för experimentet. När det sedan visar sig att Relationstabellens arrangörer själva inte haft full kontroll över sitt arrangemang, att man "skarpat varandra" i sådan grad att man inte ens haft någon tillit kvar *inom* arrangörgruppen, så är det riktigt illa. Då är det fullt begripligt, men fortfarande ousäktligt, att man inte kunnat ta ansvar för sitt arrangemang, bland annat genom att man inte kollat upp med sina deltagare efter varje delarrangemang. Det blir ännu värre när man efteråt fortsätter att vägra ta sitt ansvar, bl. a. genom att inte delta i den diskussion som redaktionen för *Sverox* ville föra och genom att efteråt skylla på varandra eller hänvisa till att man inte vet vem som hade ansvar för den eller den grejen.

Att sedan håna lajvare för att dessa är ansvarsfulla och hyser tillit gentemot varandra visar dessutom prov på en människosyn som jag betackar mig för. Påminn mig gärna om att inte anmäla mig till framtida arrangemang som Relationstabellens arrangörer står för, för mitt förtroende för deras agerande är *ganska* lågt!

På andra sidan Tolkien...

Ett kåseri av Jenny Jungewall

"VA???" Har du inte läst *Sagan om ringen*???" Dessa ord följt av att personen som uttalar dem tar två steg bakåt och tittar på en som om man vore pestsmittad, är ett ganska vanligt bemötande jag får när jag berättar faktum. Visst, vi rör oss i en spelrelaterad värld och inom denna finns många olika genrer. Fantasy är en av dem och där räknas dessvärre Tolkien som mästaren och grundaren. Varför? Vad jag vet så var Tolkien (som egentligen uttalas Tolkin och inte Tolk-i-en vilket många *hängivna* fans inte vet) professor i två språk. Så vitt jag också vet så hade han hela Ringen-världen färdigskrivna redan innan han började skriva böckerna. Uppenbarligen, har jag fått berättat för mig, så hade han skapat en sago-värld till sina barn. Jättefint! Urgulligt! För att vara professor så tycker jag rent ärligt att hans skrivande inte var speciellt bra.

Jag har faktiskt försökt mig på att läsa hans böcker. Vid flertalet tillfällen. Men jag fann hans karaktärer i boken otroligt platta och utan några som helst intressant drag. För mig var alla hoberna en grå massa med armar och ben. Den enda som stack ut lite var den lilla Pippin som var fascinerad av alver. Jag läste och läste, tills jag inte klarade av svulstiga scenerier och ganska tunn och okomplicerad historia längre. Jag gav upp. Vid alla tillfällen jag försökt läsa den. Vad har då de *hängivna* att säga om detta? "Men boken blir ju bra först efter 200 sidor. Man kan ju hoppa över de först sidorna." Men när jag läser en bok så vill jag bli fångad från sida ett. Jag vill ryckas med i handlingen och leva mig in i världen, jag vill hitta en karaktär att identifiera mig med och uppleva

allt genom dess ögon. Inte fan vill jag vänta i 200 (!) sidor för att boken ska bli bra. Inte heller vill jag hoppa över en massa sidor för att komma direkt på "godbitarna". I så fall är det inte en bra skriven bok om det är det som krävs för att man ska tycka om den. Det värsta är att ALLA som ska försöka få mig att läsa boken säger samma sak. Jag har aldrig mött någon som har påstått att boken är genombra. Alla säger samma sak. Snacka om att folk måste vara lurade. Är det verkligen ett sådant "måste" att ha läst den boken att folk sväljer de första 200 sidorna utan att ifrågasätta? Kanske är det så att folk är villiga att acceptera vad som helst bara för att alla andra har gjort det?

Hela *Sagan om Ringen* och de övriga böckerna har blivit så himla hypade. Inte minst nu när filmen ska komma. Antagligen kommer jag att gå och se den precis som alla andra. Fast till skillnad från andra så kommer jag inte ha den minsta koll på någonting. Jag undrar om filmen är gjord för fans eller om den går att smälta för folk som inte vet allt? Jag undrar, jag. När jag lyckades se trailern till filmen på ZTV härom veckan så måste jag erkänna att den inte kittlade min "måste-se-nerv" det minsta. Kanske är jag alldeles för rotad i min åsikt för att kunna ändra mig, kanske är det så att det är en ganska okej film baserad på en dålig bok. Kanske Peter Jackson egentligen är den onde Sauron som vill sprida sin ondska via nya medier? Vem vet? Jag är faktiskt inte intresserad av att veta och jag är inte intresserad av att bli frälst. Många har försökt genom åren och ännu har de inte lyckats. Jag säger nej till *Sagan om ringen* och tänker fortsätta med det.



Magnus Seter i IT-komm hearing

Som en del av TIME-veckan i Stockholm höll IT-kommissionen en hearing om det digitala tjänstesamhället år 2011. En av de som bjöds in att berätta om sin syn på den digitala framtiden var Magnus Seter, rollspelsdesigner och manusförfattare på flerfaldigt prisbelönta byrån Houdini Digital Creations.

Tove Gillbring

Magnus Seter är ett känt namn för *Sverox'* läsare, då han medverkat i flera nummer.

Magnus var under den första dagen, tillsammans med Dramatiska Institutet, Interaktiva Institutet och kommunportalen nacka.nu, med och talade om olika kulturyrtringar år 2011.

– Jag fokuserade på hur skapandeprocessen i framtiden i större grad än nu blir en del av upplevelsen. Med hjälp av interaktiva verktyg kommer publiken att förvandlas från passiva åskådare till aktiva deltagare som tillsammans skapar olika form av kultur, på en global virtuell scen, eller på det lokala planet, berättar Magnus.

– Idag ser man fenomenet växa fram om man tittar på kommande online-roller spel som *Neverwinter Nights*, där du själv skapar olika historier du delar med dig av till andra spelare, och på olika populära samlingsplatser på nätet, som Lunarstorm och Playdo, där du kan skapa eller lägga upp egna hemsidor, bilder eller filmer. Möjligheten att själv kunna påverka upplevelsen kommer att tas för given av kommande generationer.

Syftet med hearingen var att belysa hur IT och IT-baserade tjänster kan utvecklas inom olika delar av samhället och skapa nya förutsättningar för verksamheter som handel, vård, utbildning, kultur, medier med mera. IT-kommissionens mål är att klargöra behoven och levandegöra möjligheterna att skapa önskvärda och angelägna e-tjänster på 10-15 års sikt. Allt genom att visionära intressenter från de olika områdena presenterade och diskuterade sina framtidsvisioner. Sammantaget är det tänkt att de olika visionerna ska ge en framtidskarta över hur framtidens digitala samhälle kan komma att se ut.

Vad var det Magnus sa till IT-kommissionen? Jo, följande, med utgångspunkt

från en tänkt föreläsning år 2011 (texten är något redigerad för läsbarhetens skull):

In i berättelsen

Berättelsen som uttryck har alltid varit viktig för oss. Under de senaste tio åren har det skett en förändring i hur vi alla förhåller oss till berättelserna runt omkring oss. Traditioner har återupptagits, nya möjligheter till kommunikation och skapande introducerats, och gränsen mellan berättare och publik, mellan producent och konsument, har suddats ut.

Vi talar idag, år 2011, om att skapa berättelser i lika hög grad som att berätta dem. Vi har tagit steget in i berättelsen, där skapandet är en lika viktig del som lyssnandet.

Låt mig berätta lite om Tomas, en ung man vars stora intresse är berättelser. Han vill berätta för andra, han vill uppleva andras berättelser, och han vill skapa berättelser tillsammans med andra. Han vill inte bara konsumera, han vill även producera.

Tomas har stor nytta och glädje av alla nya former av kommunikation och de nya möjligheter till att producera olika typer av media, som dykt upp. Han använder dessa som verktyg till att skapa och att delta i berättelser från hela världen.

Traditionen som Tomas är en del av har växt fram ur de roller spel som blev populära under 80- och 90-talet. Det som först var ett spel som spelades hemma runt matbordet, förändrades och blev en möjlighet för främst unga människor att skapa och berätta sina egna berättelser. I och med Internet kopplades dessa människor samman, och de kunde utbyta idéer, verktyg och resultat fritt oavsett var i världen de satt.

missionens

Samtidigt sökte rollspelarna sig bort från matbordet och datorn, och tog upplevelsen ut i miljöerna runt dem, sökan- des inspiration från teaterns traditioner. De rollspel vi ser idag är en blandning av spel, teater och interaktivitet.

Rollspelen tar fasta på två saker: delaktighet och berättelser. I ett rollspel samlas spelarna och tilldelas olika roller. En berättare presenterar en situation för spelarna och de får reagera på denna utifrån hur deras roller ser ut. Flera sådana situationer efter varandra bildar en berättelse, som är föränderlig beroende på vad spelarna hittar på. Inte ens berättaren vet var det kan ta vägen.

Tomas är ofta berättare. Han har många nya idéer om situationer som han vill prova att skapa berättelser av med sina vänner. Ibland hittar han på deras roller, men oftast har de egna roller de vill spela. Tomas drar upp de stora dragen för berättelsen, till exempel att det är en politisk thriller, där en oskyldigt anklagad politiker med spelarnas hjälp ska lösa gåtan om varför han utsätts för denna komplott och vem som har att vinna på det.

Spelarna utforskar berättelsen genom att prata med andra roller som spelas av Tomas eller av andra spelare och genom att använda sina färdigheter och kunskaper till att upptäcka ledtrådar. Till slut kanske de lyckas lösa gåtan och förhindra en regeringskris. Slutet är aldrig förutbestämt, vilket är det som Tomas och hans vänner tycker är det mest spännande av allt.

Och det som skett de senaste tio åren är att det skapats internationella virtuella scener för denna typ av kultur. Tomas har under de senaste åren varit aktivt involverad med en grupp vänner i någonting de kallar Berättargillet.



Gillet är en scen, en plats, både virtuell och fysisk, där Tomas och hans vänner träffas och berättar, skapar och deltar i berättelser från hela världen. Scenen binder samman människor med liknande intressen, och dessa människor utbyter fritt idéer. Denna interaktivitet påverkar skapandet, själva processen och leder till ett nytt arbetssätt, där delaktighet är nyckelordet.

Tomas har en rik fantasi, och använder olika typer av media för att förstärka sina berättelser. Ibland använder han filmer han gjort, ibland läser han texter han skrivit. Ibland får han hjälp av sin vän Victor att göra musik som används som bakgrundsmusik. Alltid när vännerna träffas, finns det projiceringar av virtuella besökare som också deltar i diskussionerna, berättar egna historier, eller deltar i den lokala gruppens aktiviteter. Tomas har ett antal spelare som alltid kommer tillbaks; Victor som vi träffat tidigare, Anna som också är från Nacka, Henry från England, Felix från Sydafrika, Marit från Norge och Li Tzu från Kina.

Tomas använder sig också gärna av virtuella skådespelare och miljöer, som projiceras i naturligt skala och i realtids-3d hos dem som deltar i berättelsen. De tar bokstavligen steget in i berättelsen.

Det finns också ett stort antal olika interaktiva verktyg Tomas kan använda, och ett stort bibliotek med texter, filmer och radioprogram om dramaturgi, berättande, filmkunskap och allmän estetik, allt kommenterat och recenserat av gilletts medlemmar.

Allt som görs lagras på en dator med bredbandskoppling som står i Nacka kommun. Detta gör att vem som helst, när som helst, kan besöka scenen och ta fram Tomas berättelse, med filmer, musik, virtuella miljöer, skådespelare och allt som Tomas och hans vänner skapat, och berätta den berättelsen för sina vänner,

som tar sina egna roller i dramat.

Tomas kan välja att ta betalt för sina berättelser. Paketeringen är redan gjord, och distributionen är digital. Faktum är att Hollywood visat intresse för Tomas berättelser. Spielbergs upplevelsestudio har kontaktat honom och vill att han kommer över och träffar dem.

Idag har alltså skapandeprocessen blivit en del av upplevelsen. Publiken har förvandlats från passiva åskådare till deltagare, medskapare, och resultatet av detta är en dynamisk scen där man deltar på sina egna villkor som producent och konsument. Tomas kan till exempel välja att berätta sina egna historier, han kan berätta delar av andras historier, spela en roll i en berättelse när den skapas, eller välja att ta del av alla dessa berättelser, som åhörare eller åskådare.

Scenen vi verkar på är global på det virtuella planet, och lokal på det fysiska planet. Tillsammans bildar det virtuella och det fysiska en ny kombination av energi och skaparglädje, där berättelserna skapas tillsammans av både producenter och konsumenter, i en alltid skiftande rolluppsättning.

Vi har, som jag inledde med att säga, tagit steget in i berättelsen.



Välkommen till Capitol City

I Sverox 20 kunde du läsa en introduktion till rollspel inom superhjaltegenren. Som en uppföljare till den artikeln presenteras här en kampanjmiljö för superhjalte-rollspel.

Kay Challis (alias Crazy Jane): - Vad består *vanliga* människors liv av?

Cliff Steele (alias Robotman): - Förlåt?

Kay: - Vad har vanliga människor?

Cliff: - Jag är nog inte rätt person att...

Kay: - Jag har verkligen försökt att vara som de. Men vad händer när du inte orkar vara stark längre? Vad händer som du blir svag?

[tystnad]

Kay: - Min målning är förstörd. Allting blir fel.

Ur *Doom Patrol* av Grant Morrison

Inledning

Capitol City-miljön är tänkt att fungera som en huvudsakligen stadsbaserad kampanj, där rollpersonerna antar rollen som stadens försvarare – de lokala superhjältarna. Dock finns en hel värld utanför Capitol City som spelarna kan samspeka med (spelarna besöker andra städer, andra städers hjältar/skurkar kommer till Capitol City). Resten av världen beskrivs dock tämligen summariskt här.

Miljöns "kraftskala" är i nivå med Batman och Spindelmannen – spelarna slåss oftast mot skurkar och skurkgrupper som på sin höjd hotar staden, inte mot kosmiska hot eller potentiella världserövare.

Exakt vilka roller spelarna antar är naturligtvis upp till dig, men det finns några saker att tänka på som kan få tematiken att fungera bättre. För det första kan det vara både roligt och intressant om spelarna kommer från tämligen olika social bakgrund. På det sättet kan de olika rollpersonerna förankras i olika delar av kampanjmiljön, t ex så att de har anledning att särskilt försvara/hålla ögonen på en viss stadsdel eller en viss grupp människor. Om grundtanken i kampanjen är att spelarna är stadens försvarare, kan det skapa intressanta spänningar om spelarna har

olika idéer om mer exakt vad det är som ska försvaras. När det är kravaller i Joslyn Gardens – hjälper då spelarna polisen att rensa upp bland buset, eller skyddar man invånarna mot polisens brutala ingripanden?

För det andra bör varje spelare noga tänka över vilka metoder hennes rollperson använder vid brottsbekämpning och hur långt hon är beredd att gå för att nå sina mål. En annan tanke med kampanjen är nämligen att spelarna inte omedelbart kommer att hyllas som hjältar utan rentav inledningsvis bemötas med skepsis eller rentav ogillande (återigen en parallell till Batman och Spindelmannen). Därför kan det också vara intressant om rollpersonerna har lite olika förhållande till sitt superhjalteskap – någon kanske är beredd att använda stenhårda vigilantemetoder medan någon annan är angelägen om att aldrig bruka onödigt våld ens mot skurkar.

Samtidigt får man inte glömma bort att en god kampanj (i vilken miljö som helst) bygger på ett visst mått av samarbete. Spänningar mellan rollpersonerna bör vara just det – spänningar. Motsättningarna kan flamma upp då och då, men ett viktigt tema i kampanjen blir då också tillit. När man slåss mot superskurkar och staden hotas är det helt enkelt inte läge att börja bråka in-

Henrik Örnebring presenterar Capitol City-universat

Capitol City-universat är konstruerat av Ola Janson & Henrik Örnebring. De har också ett flertal mycket uppskattade konventsscenarioer på sitt samvete.



bördes – men det kanske inte kan undvikas? För inspiration om hur konflikter kring samarbete, tillit och pålitlighet kan man t ex studera serier som *X-men* (särskilt tacksam är förstås konflikten mellan Cyclops och Wolverine/Järven), *Doom Patrol* eller gamla *Teen Titans*. Förhoppningsvis kan man skapa ett kampanjförlopp där spelarna gradvis lär sig lita på varandra.

Stämning

Att klä ut sig i färgglada dräkter och bekämpa ondskan är fantastiskt och häpnadsväckande. Men det fantastiska och häpnadsväckande liv superhjältar lever får också konsekvenser för vardagen. Om man är ute och slåss mot maffian hela nätterna har man svårt att hålla sig vaken på jobbet på dagarna, vilket i förlängningen kanske innebär att man riskerar att få sparken. Hur reagerar ens familj och vänner på att man ibland bara försvinner eller missar viktiga möten och sammankomster? Hur ska man förklara för sina bekanta att man oförhoppandes dyker upp täckt av blåmärken och med gipsat ben (för att man fått stryk av en superskurk)? En viktig del att stämningen är därför spela på kontrasterna mellan det fantastiska superhjältelivet och den grå, normala vardagen.

För att kunna göra det måste varje rollperson ha en någorlunda väl utbyggd bakgrund, som du som spelare kan utnyttja för att lägga in bihandlingar som rör rollpersonens privata, civila identitet. Dessa bihandlingar kan med fördel spelas ut i solosessioner mellan spelaren och en spelare, mellan de ordinarie spelsessionerna. Exempel på bihandlingar som kan användas är t ex Romantik (ska hjälten klara av att hålla sitt spirande förhållande vid liv mellan superfighterna?), Arbete (det händer viktiga saker på hjälten arbete som hon måste ta itu med), Fiende (även i sin civila identitet kan man ju ha rivaler och ovänner som gör livet surt för en) och Familj (rollpersonen lillebror stövlar in precis när hon byter om till sin superhjältemundering!).

Ett annat verktyg för att skapa dessa kontraster är att låta spelarna konfronteras med konsekvenserna av sina superhjälteaktiviteter även när de är i sin civila identitet. Det kan t ex vara så att rollpersonen fastnar i en bilkö på väg till jobbet för att gatan hon demolerade i gårdagens strid är avstängd. Eller så kanske rollpersonens vänner börjar diskutera stadens superhjältar på ett mycket kritiskt sätt under samtalet på stamfikat. Hur reagerar spelaren då?

Ännu ett bra sätt att göra kampanjen mer vardaglig är att låta spelarna även i sina superidentiteter brottas med problem man normalt inte ser i serieruorna.

Exempel

Om spelarna har för avsikt att fungera som ett team, hur löser de det rent praktiska problemet att ta kontakt med varandra? Att använda någon typ av sändare innebär ju t ex att man också skulle kunna spåras av sina hjältekollegor även om man inte vill det – kan rollpersonerna verkligen lita på varandra? Det skulle naturligtvis förenkla samarbetet om alla avslöjade sina hemliga identiteter för varandra – men vill eller vågar alla rollpersonerna det? Och hur ska de lösa frågan om ett högkvarter? Vem ska betala för det? Och hur ska man ordna det utan att riskera att avslöja sin egen hemliga identitet – om man nu inte vill det?

Sådant som i seriernas värld bara löses per automatik eller inte berörs över huvud taget kan med fördel användas för att visa spelarna att superhjältelivet också för med sig stora problem. Behöver man bygglov för ett underjordiskt högkvarter? Vad tycker polisen om att man lämnar in ihopbuntade skurkar till polisstationen utan tillstymmelse till bevis? Och så vidare...



Let's go to town

Capitol City är en medelstor amerikansk stad (ca 2 miljoner invånare) belägen någonstans i den amerikanska södern – antagligen i Arizona, New Mexico eller Texas, beroende på var som passar dig bäst. Staden har således ett torrt och varmt klimat (inga vita jular här inte!) och förutom de anlagda dammar som naturligtvis finns i stadens parker finns alltså inga vattendrag i Capitol City. Det mesta av stadens vattenförsörjning kommer från den väldiga Roosevelt Reservoir i bergen norr om staden.

Stadens välstånd vilar huvudsakligen på två saker: olja och hasardspel. Söder om Capitol City ligger de väldiga oljefälten där stål pumparna går dag och natt. Här finns också vidsträckta industriområden med oljecisterner, oljeraffinerier och annan kemisk-petrokemisk industri. Oljeindustrin har stor makt i staden och oljelobbyn lämnar stora kampanjbidrag för att försäkra sig om att borgmästare, guvernörer, senatorer och andra folkvalda ska vara vänligt inställda mot stadens oljemagnater.

Hasardspel är alltså legalt i staden: det finns flera stora kasinon och exklusiva nattklubbar. Capitol City är USA:s tredje största hasardspelsstad efter Las Vegas och Atlantic City. Även spelindustrin har sina lobbyister och flera kasinoägare engagerar sig på olika sätt i välörenhet för att öka sin goodwill. Rikast av alla kasinoägare är Oswald Emerson III, som äger stadens största kasino, Crimson Lounge, samt har andelar i flera andra speletablissemang. Det viskas att Emerson genom bulvaner försöker kringgå de lagar som säger att en enskild person endast får äga ett visst antal spelrörelser.

Med hasardspelet kommer också den organiserade brottsligheten. Ett par maffiafamiljer (och ett antal mindre grupperingar av organiserade brottslingar) antas ha sitt säte i Capitol City, men för gemene man är detta inte stort mer än rykten. Men den organiserade brottsligheten finns verkligen; de olika familjerna och grupperingarna delade i en överenskommelse gjord för tio år sedan upp staden mellan sig. Detta har

skapat ett lugnare klimat i Capitol Citys undre värld. Det man sysselsätter sig med är främst pengatvätt, prostitution och i viss mån droghandel – brott som inte fordrar särskilt mycket våld och som kan döljas bakom den respektabla fasad kasinoverksamheten erbjuder. Detta kan dock snart komma att ändra sig, eftersom brottsyndikatet Konsortiet (som har tillgång till högteknologiska supervapen) har planer på att etablera sig också i Capitol City.

Stadens centrum sträcker sig från affärskvarteren New Kensington i väster till alla kasinon och nattklubbar kring Curtin Park (stadsdelen kallas ofta bara Curtin) i öster. Mellan Quentin Plaza i hjärtat av New Kensington och Curtin Park går Malcolm Avenue, stadens huvudsakliga shoppinggata. Mot södra änden av Curtin Park vetter Capitol Village, eller bara "the Village", som är Capitol Citys gamla stadskärna.

Idag är the Village stadens bohemiska kvarter, med många hippa klubbar och en livaktig musikscen. För Capitol Citys unga är det här platsen att synas på – Curtin är ju bara för turister och gamla! I Capitol Village har också den ökända familjen Glass slagit sig ned. Den var för sex år sedan inblandade i ett av de mest spektakulära mordfallen i Capitol Citys historia – hela familjen misstänktes, men fällades inte i rättegången. Nu driver familjen en liten antikhandel och ägnar sig också åt ockult rådgivning.

Västerut övergår New Kensington i Burketown, som också huvudsakligen består av affärskvarter och som domineras av Capitol Chronicle-skrapan (Capitol Chronicle är stadens dagstidning). Dess hållning är en smula konservativ och man är generellt positiv till olje- och spelindustrin, som man menar skänker välstånd och arbetstillfällen till staden. Däremot har man en mer kritisk inställning till de superhjältar som nyss dykt upp i staden (d v s spelarna). Flera andra medieföretag ligger i området, bl a den populära radiostationen KRCT, där radioprataren Sonny Craig hyllar stadens nya superhjältar och kritiserar Capitol Chronicles avvaktande

hållning. Den lokala TV-stationen CCTV ligger även den här – reportern Larnette Foyle blev nyligen en kändis efter att hon gjort det första TV-reportaget om superhjältarna och fick snabbt bli värd för ett eget samhällsprogram, Talkback.

Sydväst om Burketown, en bit utanför stadskärnan, ligger O'Neill Universitys omfattande campusområde (där centrum är University Plaza). O'Neill University innefattar det välrenommerade Garner-Maguire Institute for Technology (en teknisk högskola), och är även berömt för sitt Prentice College, ett av USA:s främsta säten för studier av indianernas kultur och historia. Det stora universitetssjukhuset, Peter C Watkins Memorial Hospital (eller bara Watkins Hospital) ligger också här.

Söder om universitetsområdet ligger Stadium City, ett nästan helt nybyggt område. För sju-åtta år sedan inledde man ett projekt att försköna det nedgångna området Blackwood. Många gamla bostadshus revs och fick ge plats åt nya skinande kontorsskrapor och lyxiga lägenhetsområden runt lummiga, nyanlagda Stadium Park. Elaka tungor låter göra gällande att många av Blackwoods fattigaste invånare mer eller mindre tvångsflyttades till andra områden för att möjliggöra totalrenoveringen. Stadsdelens stolthet är förstås nya Capitol City Stadium, en enorm och toppmodern idrottsanläggning som är hemarena för stadens stolthet, baseballaget Capitol Crows. Den gamla stadion, James Polk Memorial Stadium, som ligger nära universitetsområdet, används nu främst av universitetets football-lag, O'Neill Panthers.

Norr om Malcolm Avenue ligger det stora området Joslyn Gardens, ett bostadsområde som huvudsakligen är befolkat av latinamerikanska invandrare. Norra delarna av Joslyn Gardens, de som gränsar mot industriområdet Hanford och resten av Industrial District, är tämligen förslummade och dras med gängproblem och kriminalitet.

Östra Joslyn Gardens, förstäligt nog kallad East Side, består av mer etniskt

heterogena kvarter; här finns svarta, italienska, latinamerikanska och asiatiska kvarter. East Side har lite oförtjänt dåligt rykte – man har även här tidigare haft problem med gängbråk, men efter flera gräsrotsaktioner har det lugnat ner sig något. Invånarna här är ofta aktiva i något grannskapsprojekt och man har ofta en stark lokal samhörighet; i vissa avseenden är East Side att betrakta som en stad i staden. Många trevliga restauranger och små hål-i-väggen-klubbar finns att upptäcka för den som vågar sig hit.

Öster och nordost om staden breder medelklasskvarteren och förorterna ut sig. Red Falls och Allison innehåller både villor, radhus och höghus med hyreslägenheter. Längs slutningarna på Macandah Ridge, den bergskam som sträcker ut sig nordost om staden, bor Capitol Citys rikaste i lyxvillorna i Chester Heights. Längre upp på Macandah Ridge ligger också Steiner-observatoriet, gemensamt ägt av universitetet och ett par forskningsföretag.

Capitol City har länge saknat såväl maskerade hjältar som skurkar. Man är naturligtvis inga främlingar för hypernormal aktivitet – Sarah Speed har utkämpat ett par av sina strider mot sin ärkefiende Dr Swift här. Dr Destructo, Major Massaker och Bortbytingen (även kända som The Terrible Trio) hade en gång ett högkvarter i staden men stoppades av the Ultimates. Thunderhead har gått bärsärk längs Malcolm Avenue men stoppats av agenter från F.O.R.C.E, statens anti-superskurkspolis osv. Men man har alltså saknat "fasta" hjältar och skurkar – fram till nu.

Under tiden, i resten av världen...

Världens främsta superhjärtegrupp är naturligtvis *The Ultimates*. The Ultimates har i varierande skepnader existerat sedan 1946, då några av hjältarna som kämpat under andra världskriget slog sig samman i en grupp (då baserad i New York) för att bekämpa brott och ondska världen över. Ultimates upplöstes 1951 p.g.a. den då pågående kommunisthetsen (flera av medlem-



marna beskylldes för att ha kommunist-sympatier), men fortsatte att verka underjordiskt. Under 1950- och 1960-talen förde Ultimates en kringflackande tillvaro och bytte ofta högkvarter – de blev utkörda från USA, ett högkvarter totalförstördes i en strid med den Svarte Faraon, o s v.

1969 blev ett märkesår då the Ultimates fick status som FN:s officiella superhjärtegrupp med ambassader i alla världsdelar. 1975 drogs FN-mandatet in och Ultimates var återigen ute i kylan, en följd av skickligt manipulerande av den globala brottsorganisationen Konsortiet. Ultimates lyckades snart bevisa att de var offer för en komplott, men valde att ändå stanna utanför FN:s regi och färdigställde istället ett flygande högkvarter. Strax efter att detta högkvarter förstördes 1991 (av Mäster Magus) splittrades Ultimates p.g.a. inre motsättningar, men återförenades snart

Du skall bestämma!

Snart är det dags för Sveroks Riksmöte. Då avgörs det vad Sverok skall ägna sig åt det närmaste året, vad man skall lägga pengar på och vilka som skall företråda förbundet utåt. Det är stora frågor under uppsegling, det ändrade bidragssystemet gör att allting inte kommer att kunna fortsätta precis som vanligt. Hur ser du på Sverok? Vilka frågor tycker du är viktiga? Se till att göra din röst hörd! Till att börja med kan du se till att din förening röstar i riksmötesvalet, dvs bestämmer vilka som skall ha rösträtt. Då har ni dessutom chansen att vinna flera tuffa priser.



Gratis prenumeration!

Är du medlem i Sverok? Då kan du få **Sverox** hemskickad så fort ett nytt nummer kommer ut. Allt du behöver göra för att få en gratis årsprenumeration är att registrera dig som Sverok-medlem på www.sverok.se

Vill du få 1000 kr?

Det är lätt ordnat. Se bara till att din förening har minst tio sammankomster under 2001 och att ni rapporterar dessa till Sverok. Låter det för bra för att vara sant? Kolla in detaljerna på sidan 27!

Prenumerera ett år på Codex för bara 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.

med delvis ny medlemsuppsättning. Man tog återigen upp kontakten med FN med på ett mer informellt plan och installerade sig i det högkvarter man har haft sedan dess: en mobil f.d. oljeborrplattform, oftast förankrad i norra Atlanten. The Ultimates ordförande är f.n. *Trident* och medlemmarna inkluderar bl a *Sarah Speed*, *Catalyst*, *Blue Cross*, *Mystica*, *Xian Chu* (*The Æon Champion*) och *Vortex*. Inga av de ursprungliga medlemmarna finns längre kvar.

The Ultimates verksamhetsarena är global och de kämpar ofta mot skurkar med världsherravälde i sikte. Tyvärr finns det ingen brist på så mäktiga skurkar och The Ultimates har ofta slagits mot sådana som *Mäster Magus* (den onda magins mästare), den *Svarte Faraon* (urgammal fasa från det forna Egypten) och *Xandar Prime* (erövrare från yttre rymden). Lite lägre nivå (de är förstås fortfarande livsfarliga) är det på skurkar som *Dr Julia Swift* (supersnabbt vetenskapligt geni), *The Terrible Trio* (bestående av den galne vetenskapsmannen *Dr Destructo* med sitt ogenomträng-

liga kraftfält, den superstarke fascisten och strategen *Major Massaker* samt den spionerande formbyttaren *Bortbytingen*), *Geometrix* (skurkarna *Trapezoid*, *Rhombus* och *Infinite Line*) och *Professor Psion* (maktgalen mentalmarodör).

Andra kända superhjältar i världen är bl a *Team Sony*, en grupp av japanska företagsfinansierade hjältar. Medlemmarna *Yojimbo*, *Golden Samurai*, *Ultraman*, *Weatherwoman* och *Monstro* är uppbackade av enorm PR-apparat och är hemskt populära. Det görs filmer om deras äventyr (där de själva spelar huvudrollerna) och naturligtvis finns de också som actionfigurer och i samlar-kortspel!

Helt annorlunda utgångspunkter har *Protectors*, Afrikas förkämpar (gruppen består av *Zulu*, *The Dreamer*, *Clay* och *M'weru*). Från sitt högkvarter i drömdimensionen bekämpar de förtryckaregimer och multinationella företag på hela kontinenten. Detta, kopplat till deras oortodoxa metoder, har gjort att de av många betraktas som skurkar och upprorsmakare snarare än hjältar. Deras agerande har mer än en gång fört dem i konflikt med the Ultimates, dock hittills utan några allvarigare följder.

I Europa verkar *Pulsar*. Han är en synnerligen arrogant superhjärte som dessutom av EU-parlamentet givits polisbefogenheter inom hela EU – ett på sina håll mycket kontroversiellt beslut. Hans huvudkvarter ligger strax utanför Bryssel, men har även mindre högkvarter i London, Paris, Berlin, Rom och Madrid. Han är dessutom officiell agent för Interpol och enligt rykten delfinansierad av NATO. Hur som helst så har han av EU:s polisdirektorat försetts med en enorm stab av tekniker och researchers som serverar honom dygnet runt. Betydligt populärare är då Londons och Storbritanniens kvinnliga försvarare *Justice*, utsedd till "Årets Londonbo 2000" av tidningen *Time Out* och framröstad som "Hippaste kändis" i *The Face* samma år.

Dåliga pojkar och flickor

Skurkar finns det gott om i världen. Deras motivationer sträcker sig från

simpel hämndlystnad till simpel girighet – hursomhelst så verkar det alltid finnas galningar tillräckligt för att göra livet surt för världens alla superhjältar. Här följer en, förhoppningsvis inspirerande, lista på superskurkar som de flesta har hört talas om:

Frame Man ramar in sina offer utan pardon och samarbetar ibland med Geometrix (se ovan). Den elektriska cyborgerna *Thunderhead* har mängder av inbyggda vapen och en fäbless för bär-särkagång. Den kuslige *Mannen utan händer och fötter* är en sociopat man inte vill träffa. Teknoskurken *Analogo* spränger väggar och trumhinnor med oscilloskop, mickar och förstärkare och samarbetar ofta med den illusions-skapande spegelskurken *Lensman*. Ett annat omaka superskurksteam är *Burn-out*, en eldfängd skurk med kort stubin, och *Arktik*, vars kännemärken är is, snö och kyla. Ännu en fruktad duo är den galne nazisten *Skarprättaren*, mästare på 1000 vapen, och hans pricksäkra och hänsynslösa partner *Lady Luger*.

Om vädrets makter vänder sig emot är det sannolikt den förföriska vivelvinden *Coriolis* som ligger bakom. *Erg, den levande dynamon*, är ett batteri fullt med trubbel och därtill en evig skam för sin syster *Powerhouse*, en superhjärte och reservmedlem i *The Ultimates*. Brotts-syndikatet *Konsortiets* främste superskurk är den sällan sedde *Agent Unknown*, en mästare på förklädnad och infiltration. En annan skurk som det är svårt att komma åt är *Nekros the Resurrectionist*, en astral voodoo-mästare utan egen kropp. En skurk som nog gärna skulle vilja ha *Nekros* övernaturliga krafter är *Mr Phantom*, en skräckfilmstokig brottsling med sinne både för dramaturgi och special effects.

Annat intressant

Superhjältarnas påverkan på sin omgivning är inte bara ett tema i Capitol City utan i hela kampanjvärlden. Olika institutioner reagerar på olika sätt på fenomenet supervarelser. Det USA-baserade företaget *SCCS Inc* (Super-related Consequences Control Services) har gjort sig en förmögenhet som specialis-

ter på att rensa upp och snabbt renovera byggnader, kvarter och t o m hela städer efter att de härjats av superstrider. Här anställs de främsta ingenjörerna och byggjobbarna med skyhöga löner som kompensation för att inga försäkringsbolag vill försäkra dem. Ett annat företag som tjänar pengar på supervarelser av olika slag är *Bedford, Klammer, Endicott & Singh*, en advokatbyrå specialiserad på superrelaterade fall. Advokater härifrån har försvarat både oskyldigt anklagade hjältar och de ondaste superskurkarna – kan man bara betala deras skyhöga arvoden är man välkommen som klient...

Runt supervarelserna har det uppstått en underjordisk subkultur av s.k. *Superspotter*s eller bara *spotter*s. Superspotterers är unga män och kvinnor som via mailinglistor, diskussionsgrupper och fanzin försöker förutsäga var deras favorithjältar och -skurkar ska dyka upp närmast, så att de kan bege sig dit och filma, jaga autografer och samla souvenirer (en bit av *Mysticas* mantel såldes nyligen för över \$25000 på en Internet-auktion). De flesta superhjältar tycker att *spotter*s är irriterande och potentiellt farliga för sig själva och andra eftersom de inte har vett att hålla sig ifrån ens de mest kaotiska superstrids-skådeplatser. Superspotterers läser tidningar som t ex *Superhype!*, den ledande superhjärte-skvallertidningen, och deltar i diskussionsgrupperna *alt.fan.supers* och *rec.super*.

Vetenskapen har också visat stort intresse för superfenomenet. I USA är *Dr Avery Quinlan*, Institutionen för Genetik, Harvarduniversitetet, en ofta anlita expert på superhjältar och -skurkar. *Dr Quinlan* befinner sig ofta i Genève, Schweiz, som gäst på *ECSS* (European Center for Superhuman Studies), ett världsledande centrum för tvärvetenskapliga superstudier.

Mer populär bland allmänheten är dock journalisten och filmaren *Fulton Vriess*, som skrivit flera populärvetenskapliga böcker om superhjältarnas roll i samhället och också gjort flera uppmärksammade dokumentärer om både hjältar och skurkar.

Mikael Enmalm Sverok Svealand

Vilken roll tycker du att distrikten skall spela i Sverok?

För mig är distrikten en form av regionalt riks. En form av samlade organisation som verkar på regional nivå och därigenom på ett bättre sätt kan stödja föreningarna. Idag känns distrikten mest som små maktimperium utan större vikt och jag skulle gärna se att distrikten lade (ännu?) mer krut på de som faktiskt spelar spel.

Vilken fråga är viktigast för ditt distrikt att arbeta med?

Förbättra kontakten med och mellan medlemmarna. Utan tvekan!

Varför skall man engagera sig i Sverok?

För alla som spelar spel är Sverok något som borde vara självklart och förbundet har verkligen en roll att fylla jämte de andra ungdomsförbunden. Spel och de som gillar att spela spel är ganska bortglömda i samhället och det är bra att vi fått en organisation som för just vår talan. Sverok är dessutom ett roligt och fritt förbund, ett förbund som folk hyser mycket respekt för och ett förbund som jag absolut tror går en ljus framtid till mötes.

Vad spelar du helst?

Socialrealistiska avantgardistiska uppsättningar i nutida miljöer av levande rollspel. Fast jaga monster och leta skatter i ett gammalt rollspelsscenario är heller aldrig fel.

Vad spelar du mest?

Det blir tyvärr inte så mycket spel alls nu för tiden. Jag försöker att både rollspela och hålla mitt levande rollspelande vid liv, men främst genom att diskutera det på internet. Jag lägger det mesta av min fritid på Sverok eller min sambo just nu.



Svensk Tolkienfandom – historia och nutid

Svensk Tolkienfandom har vid det här laget en rätt lång historia. I Tolkientermer skulle man kunna säga att den i år har blivit myndig, då den fyller 33 år. I den här artikeln skall jag ge en kortfattad historik med tonvikt på existerande föreningar och hur deras verksamhet ser ut idag. En fullständig historik skulle därutöver omfatta ett antal små och kortlivade Tolkienföreningar vilkas historia jag i brist på källmaterial knappast kan skriva. (En av de mest långlivade i denna kategori var förmodligen den gotländska Celemith Falas – den existerade under senare hälften av 1980-talet.)

Åke Bertenstam berättar om svenska Tolkiensällskap
Foto: Olle Sahlin

Åke Bertenstam är bibliotekarie och publicerar en detaljerad Tolkien-bibliografi med gott rykte i den akademiska världen. Han är eller har varit medlem i ett ansevärt antal Tolkienföreningar.

Men åter till begynnelsen! Den matematiskt sinnade har av min inledning snabbt kunnat konstatera att den första svenska Tolkienföreningen såg dagens ljus 1968. Det rör sig om The Tolkien Society of Sweden (som hade den något ologiska förkortningen TTS) med säte i Göteborg. Tillägget "of Sweden" till trots rör sig detta om ett av de allra tidigaste försöken i världen att bilda en Tolkienförening. Den engelska The Tolkien Society bildades först 1969. Namnet har troligen haft The Tolkien Society of America som förebild, en förening som bildades 1965 och snabbt nådde en aktningvärd storlek – som mest ett par tusen medlemmar.

Hur såg då verksamheten i ut i TTS? Tyvärr är mina källor alltför bristfälliga för att ge något säkert svar på frågan. Det mesta tyder dock på att verksamheten hade likheter med senare svenska Tolkienföreningar i så måtto att medlemmarna förväntades ta sig namn ur Tolkiens böcker, och att man hade med-

eltida (midgård) dräkter på sina sammankomster. Föreningen tycks även ha använt en indelning i olika midgårdslagslag, men vilka praktiska konsekvenser detta hade vet jag inte.

TTS hade svårt att klara generationsväxlingen när grundarna och de ursprungligen drivande medlemmarna så



småningom tröttnade, och lades i praktiken ner i slutet av 1970-talet. Ett återupplivningsförsök gjordes i början av 1980-talet, men det blev förmodligen inte särskilt långvarigt.

Även om TTS sedan länge har upphört att existera har det sin givna plats i en historik av det här slaget. Förutom av det självklara skälet att det var den första Tolkienföreningen i Sverige var det även en viktig inspirationskälla och pådrivande faktor för nästa förening, Forodrim (Nordfolket), med säte i Stockholm, och ännu idag mycket livaktig. TTS:s grundare var även verksam i den då livaktiga science fictionfandom i Göteborg och hade även nära kontakter med Stockholmsfandom. Enligt legenden gjorde TTS:are ett lyckat



övertalningsförsök om att starta en Tolkienförening i Stockholm på herrtoaletten på hotell Carlton i samband med en stockholmsk science fiction konferens. De tre grundarna Sam J. Lundwall, Anders Palm och Jörgen Peterzén var nog inte särskilt svårövertalade eftersom de redan i början av 1960-talet umgåtts med planer på att starta en Tolkien/fantasyförening under namnet Hyboria. Ett stiftande möte hölls i augusti 1972, och detta blev av allt att döma en stor succé med många intresserade och en snabb medlemstillströmning. Forodrim fick inom kort ett hundratal medlemmar. Medlemsantalet har växlat genom åren och uppgår nu till drygt 150.



Mycket av Forodrim's nutida struktur går tillbaka till de riktlinjer som drogs upp under föreningens första månader av dess grundare. Då tillkom Forodrim's stadgar ("Forodrim's Lag"), som även om de reviderats och utvidgats under årens lopp klart angav den feodala struktur som är så utmärkande för Forodrim. Den som efter prövning blivit antagen som fullvärdig medlem tillhör Forodrim's Allmoge. Man skall då även ta sig ett midgårdarnamn, oftast men inte alltid hämtade från Tolkiens böcker – det är fullt möjligt att ta sig namn hämtade från verk av andra fantasyförfattare eller påhittade Tolkiennamn. Har man under några år arbetat troget och flitigt inom föreningen kan man under högtidliga former bli dub-

bad till Riddare eller Dam. Den som kommit att ingå i Forodrim's styrelse ("Stora Rådet") blir under minst lika högtidliga former krönt till Rådsfurste eller Rådsfurstinna.

Under Forodrim's första tid tillkom även de första gillena Mellonath Gléowine och Mellonath Daeron. Vad är då ett gille, är den naturliga frågan. Ett gille är en sammanslutning av minst tre forodrimmedlemmar, officiellt godkänd av Stora Rådet, och skall ha en verksamhet med anknytning till Tolkien eller som kan rymmas inom ramarna för Forodrim's verksamhet. Bland gillena med en tydlig Tolkieninriktning kan nämnas det nyssnämnda Mellonath Daeron vars medlemmar studerar Tolkiens konstruerade språk, främst de alviska. Det finns också ett gille som studerar Midgård's historia, Mellonath Gobbennas. Andra gillena har en rent praktisk inriktning, som Sygillet, vilket hjälper medlemmarna att sy midgårdar dräkter, ytterligare andra är helt enkelt sammanslutningar av medlemmar som har sina namn hämtade från ett av de midgårdar folkslagen (Alvgillet, Hobbitgillet etc.) medan det ovannämnda M. Gléowine sysslar med musik och underhåller medlemmarna på fester och möten.

Men med denna diskussion om gillena har jag lämnat historien och snabbt närmat mig nutiden. Några ytterligare håll-

punkter ur historien skall nämnas. 1973 grundades en förening i Uppsala, Midgård's Fylking, som valt att hålla sin verksamhet och struktur hemlig för utomstående och därför inte vidare skall beröras (dock kan så mycket nämnas att den syftar till att levandegöra Midgård). Två andra föreningar, Angmar (med säte i Malmö) och Mithlond (Göteborg), har båda sitt ursprung i Forodrim. Forodrim kom med tiden att få rätt många medlemmar på dessa bägge orter, och det uppstod också en lokal verksamhet med egna möten och gillena i Malmö från 1977 och i Göteborg från 1981. Med tiden uppstod också önskemål om att bilda eget, och Angmar blev en självständig förening 1987 och Mithlond tio år senare. Bägge föreningarna är betydligt mindre än Forodrim och har 40–50 medlemmar vardera.

Jag har nämnt att gillesverksamheten är ett viktigt inslag i Forodrim's verksamhet. En annan viktig hållpunkt är de regelbundna återkommande festerna. De största är de två årliga banketterna i maj och november med ett hundratal gäster och då är även gäster från andra svenska Tolkienföreningar välkomna. Här förekommer förutom de redan nämnda dubbnings- och kröningsceremonierna även middag och underhållning, oftast i form av teaterpjäser. Forodrim har också några mindre officiella fester som firandet av Tolkiens



Angmar

Malmö Tolkiensällskap

Kontaktperson:

Hanna Svensk, 040-91 01 87

E-post:

earwen@angmar.nu

Webbadress:

<http://www.angmar.nu>

Forodrim

Stockholms Tolkiensällskap

Adress:

Noviscuratrix
Stockholms Tolkiensällskap
Agnegatan 45
112 29 Stockholm

E-post:

curatrix@hotmail.com

Webbadress:

<http://www.forodrim.org>

Midgårds Fylking

Uppsala Tolkiensällskap

Kontaktperson:

Nils Högman

Adress:

Uppsala Tolkiensällskap
Box 15018
750 15 Uppsala

Anm. Det finns ytterligare information om Midgårds Fylking på webbplatsen

<http://home4.swipnet.se/~w-49954/rollspel.html>

Detta rör sig dock inte om officiell webbplats för föreningen

Mithlond

Göteborgs Tolkiensällskap

Kontaktperson:

Ola Hultin

Adress:

Motgången 326:92
412 80 GÖTEBORG
031-16 54 46

E-post:

info@mithlond.o.se

Webbadress:

<http://www.mithlond.o.se>



födelsedag den 3 januari, och dessutom har vissa av gillena sina interna fester.

Eftersom både Angmar och Mithlond har sitt ursprung i Forodrim har man kommit att få likheter med Forodrim verksamhet i form av gillen och fester. Gillens verksamheten är av naturliga skäl mindre välutvecklad än hos Forodrim av det enkla skälet att man har mycket färre medlemmar att bygga upp den på – Forodrim har ett tjugotal aktiva gillen medan de två andra föreningarna har en handfull vardera. Festerna är också färre, även om såväl Angmar som Mithlond har en stor årlig fest: i Angmar har under mer än 20 år firats sommarfesten Bokskogen (sista hela helgen i juli), en utomhusfest med spel och lekar som bågskytte, tipspromenad och utomhusbankett, medan Mithlond håller Höstgillet i oktober varje år, normalt en tredagarsfest men då man 2000 firade det 10:e Höstgillet på Varbergs fästning utvidgat till ett fyradagarsevenemang.

Det finns även skillnader mellan Forodrim och de två andra föreningarna. Dels har man undvikit Forodrim's feodala struktur, och har andra system för att belöna trägna medlemmar, dels tillåter man endast att medlemmar hämtar sina namn från Tolkiens böcker (eller konstruerar egna namn).

Som centralpunkter för både Angmar och Forodrim utgör deras egna lokaler. Forodrim's lokal på Agnegatan i Stockholm är tillräckligt stor för att all verksamhet med undantag av de två årliga banketterna skall kunna hållas där. Den

na lokal upplåts också vid vissa tider för Sveroks medlemmar i Stockholm för spelmöten.

Alla tre föreningarna har naturligt nog egna webbplatser (adresser anges i faktarutan till vänster, där man även kan få ytterligare information om föreningarna), men har också egna medlemsblad. Forodrim's medlemsblad, *Medlemsbladet*, kommer med 10–11 nummer per år, och hittills har 288 nummer utgivits. Förutom möteskallelser och -rapporter finns här även sammanställningar av pressklipp om Tolkien. På senare tid har en del funnits en hel del material om arbetet med *Sagan om Ringen*-filmatiseringen. Angmars medlemsblad *Certhas Angmar* och Mithlonds *Elostirion* är mer oregelbundna, cirka 4–6 nummer per år, mer renodlat föreningsorgan, och har vardera utkommit i cirka 50 nummer.

Som jag hoppas har framskyntat i denna beskrivning finns det genom systemet med gillen rika möjligheter till vitt skilda aktiviteter i de tre Tolkienföreningar jag uppehållit mig vid. Det kan också nämnas att dräkter och namnseder mer har till syfte att skapa en midgårdstämning än att vara fråga om rollspelande/lajv. Sådant finns i rikt mått i andra föreningar och det var i stor utsträckning medlemmar från Tolkienföreningar som var drivande när de första svenska lokalavdelningarna av Society for Creative Anachronism tillkom på 1980-talet – men det är en helt annan historia som inte skall berättas här.



Statens bidragsregler till Sverok ändras vid årsskiftet. Då är det inte längre möjligt att få bidrag för nya sammankomster. Istället kommer vi att ta in andra bevis på att ni haft verksamhet och dela ut ett fast bidrag per år till alla föreningar som gjort något. Exakt vad det kommer att innebära vet vi inte i skrivande stund, för Ungdomsstyrelsen beslutar riktlinjerna först den 14 december.

Vi ger er 1000 kr!

Om ni har minst 10 sammankomster under 2001 får ni hela 1000 kr för dessa! För 1000 kr kan ni köpa två eller tre fräcka brädspel, till exempel *Carcassonne* och *Formula Dé* eller ett par, tre, av de mest efterlängtdade datorspelen till exempel *Civilization 3* och *Warcraft 3*. Ett annat knep är att köpa en grym mängd med färg att måla sina julklappsfigurer med. Man kan också köpa en *Magic booster display box*. Den häandige lajvaren kan få en ansenlig mängd linnetyg. Eller varför inte dra med styrelsen på Sagan om ringen-filmen? Är ni bara fem personer i föreningen kanske ni kan se filmen två gånger var?

Eftersom färre än 400 föreningar hittills rapporterat minst 10 sammankomster under 2001 finns det mycket pengar kvar i bidragsbudgeten, så det är inte omöjligt att alla som lyckas komma upp i det kan få extra bidrag. Blir det inte så finns det ändå med säkerhet hela 1000 kr att hämta!

Vad behöver ni göra?

Gör vad som helst, bara det kan räknas som tio sammankomster! Inget är enklare.

En sammankomst är en träff med minst fem personer som fyllt minst 7 år eller högst 25 år. Personerna måste inte vara medlemmar i föreningen. Träffen måste hålla på i minst 60 minuter. Man får göra så gott som vad som helst, men varför inte passa på att spela spel? En del ser på film eller sitter och snackar. Gör helt enkelt det ni gillar att göra tillsammans.

Man måste skriva upp när man träffades, vilka som var med och hur gamla de är. För den som vill finns det speciella närvarokort som ni kan få av Sverok eller ta hem från webben på

www.sverok.se/dokument/kort2001.pdf

Samma person får räknas högst en gång per dygn. Det betyder att om man träffas varje dag kan man börja så sent som den 20 december 2001 och ändå hinna med tio gånger fast man var ledig på julafton! Är man tio personer kan man ha två sammankomster varje dag och börja ännu senare. Men varför vänta? Börja nu! Då är ni med och skriver historia som de som var de sista som utnyttjade möjligheten till en varm tusenlapp att köpa spel för.

Börja nu!

Ja, just det. Börja nu! I morgon är det för sent. Åtminstone om det är nyårsafton när du läser detta.

– Chrisp

Niklas Bendelius SKuD

Vilken roll tycker du att distrikten skall spela i Sverok?

Hjälpa föreningar regionalt, se till att ta vara på driftiga personers engagemang för förbundets räkning och utgöra en bra grund för en vidare "karriär" i riksorganisationen. Ta hand om de saker som känns lite för regionalt för förbundsstyrelsen, som t ex att hjälpa föreningar i avogt inställda kommuner skaffa lokal och liknande. Samt ge engagerade människor en chans att ha kul tillsammans förstås!

Vilken fråga är viktigast för ditt distrikt att arbeta med?

Att ge föreningarna den hjälp de behöver. Varierar från år till år. Just nu kanske mest att visa att vi finns och att vi gärna hjälper till. Sverok är ganska känt bland medlemmarna men distrikten är tämligen okända. Operation Frispel skall förhoppningsvis ändra på det, åtminstone här i söder. Vi kan ju inte hjälpa till om inte föreningarna vet att vi finns och hör av sig till oss när de behöver hjälp.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

För att det är kul och utvecklande. Man får en massa nya vänner i hela landet samt känner att man har möjlighet att göra den lilla skillnaden som man önskade att någon gjorde när man själv var en ung rollspelare i intensiv diskussion med kommun och skola.

Vad spelar du helst?

Levande rollspel i de flesta former.

Vad spelar du mest?

Spelar? Har inte tid med det... Distrikter på min fritid...



ärlden på ett papper

Kartor hör till rollspelens verkliga måsten. Framför allt fantasyspelledare brukar producera ett stort antal kartor, en del avsedda för spelarna och andra endast för honom själv. Själva akten att rita en karta hör till kampanjmakandets stora njutningar (Här ska det ligga en ö, här smäller vi upp lite berg...) och en välritad karta väcker spelarnas intresse för den värld som ligger framför dem. Det brukar därför löna sig att lägga lite extra tid och möda på kartritande, och eftersom många fantasyvärldar har en medeltida karaktär så kan det inte skada med lite grundläggande kunskaper i hur kartorna såg ut på medeltiden, och vad de användes till.

En kartografisk orientering av Thomas Allvin

Thomas Allvin är en välkänd skribent, inte minst efter många uppskattade artiklar i tidigare nummer av *Sverox*.

Den största skillnaden mellan forntidens och nutidens kartor ligger inte i detaljerna eller kartans exakthet, utan har att göra med synen på vad det är som ska avbildas. Skillnaden mellan en nutida lokalkarta (över, säg, Säftele) och en större karta (över t.ex. Europa) handlar egentligen enbart om skala, d.v.s. vilket område som kartan ska omfatta och i vilken detalj. Säftele-kartan och Europakartan existerar i samma kartografiska system; man kan t.ex. lokalisera Säftele på Europakartan, även om staden inte är utmärkt, genom koordinatsystemet. En nutida karta, vilken som helst, är i princip bara en mer eller mindre detaljerad "inzoomning" av en världskarta. Mellan den lokala kartan och världskartan ligger alltså ett oändligt kontinuum av möjliga kartor, som alla visar samma sak fast i olika skalor och omfattningar.

Så ej under tidigare epoker. Här ser kartorna helt olika ut beroende på vad de har för syften, och de olika karttyperna är inte kompatibla på samma sätt som nutida kartor. Man kan alltså inte alltid sätta två olika kartor i en bestämd relation till varandra, eftersom de kan avbilda samma sak på två helt olika sätt.

Vi kan identifiera fyra olika typer av medeltida kartor: metafysiska kartor, vägkartor, portolaner och stadskartor.

Den metafysiska kartan

En metafysisk karta kan lätt tas för en nutida världskarta, eftersom den inbegriper ett flertal "kontinenter" omgivna av vatten och ofta har ambitioner att avbilda hela den kända världen, men likheten är bara ytlig. Syftet med en metafysisk karta är inte att bidra med någon orientering värd namnet – till detta är de alltför stiliserade, grova och felaktiga. Ritandet av en metafysisk karta har också väldigt lite med faktiska observa-

tioner att göra – de flesta ritas i studerkammare av lärda män som aldrig varit längre hemifrån än närmaste ölservering. Ingen vettig människa under antiken eller medeltiden skulle ge sig iväg på en expedition till Afrika med en metafysisk karta som enda hjälpmedel. Nej, syftet med denna typ av kartor är istället att upprätta en bild av det kända universum. Kartan är ett svar på frågorna "Vad finns bortom Svarta havet?" och "Hur ser världen egentligen ut?". Av en metafysisk karta förväntas ofta att den ska bekräfta redan existerande föreställningar – i allmänhet av religiös eller filosofisk art – och göra detta på ett estetiskt tilltalande sätt. I religiösa sammanhang (t.ex. i den kristna, medeltida världen) är förstås manövertrymmet tämligen begränsat – kartan måste ju stämma överens med rådande ortodoxa uppfattningar – medan bland andra antikens greker kunde kosta på sig mer finurliga och eleganta lösningar på hur världskartan skulle ritas. Även deras kartor präglades dock av någon sorts övergripande krav, t.ex. symmetri. Många av dessa kartor var mycket stiliserade, endast bestående av geometriska figurer med förklarande text. Detta hängde förstås till viss del ihop med grekernas (och andra efter dem) strävan att hitta en enkel matematisk formel bakom världens beskaffenhet.

Många metafysiska kartor från antiken och medeltiden avbildar världen som platt och cirkelformad. Detta är just för symmetriens skull, för de flesta vetenskapliga auktoriteter var överens om att jorden i själva verket var ett klot. Vanlig är den s.k. TO-kartan, som består av en cirkel uppdelad i en halva och två fjärdedelar, där halvan representerar Asien och de två fjärdedelarna Europa respektive Afrika.

Under medeltiden cirkulerade ett antal metafysiska världskartor, "mappa mundi" som de brukar kallas, som till stor del kan beskrivas som mer utarbetade och detaljerade TO-kartor. Även i detaljerna hade de stora likheter med varandra eftersom de var ritade efter romerska original. Romarna hade nämligen både bättre mättekniker och organisation för att försöka sig på en kartläggning av den kända världen. (Enligt flera historier skickade Julius Caesar ut fyra kartografer som skulle ge sig av åt var sitt väderstreck för att samla in information.) På detta område var man sålunda under medeltiden, som så ofta annars, hänvisad till att kopiera antikens kunskaper (och eftersom kopior gjordes av kopiorna så smög det sig förstås också in en hel del misstag). De medeltida kartritarna adderade dock en hel del till kartorna för att dessa skulle överensstämma med den kristna världsbilden. Längst i öster (som alltid var uppåt), bortom Asien, brukade paradiset utritas som en liten cirkelformad ö. Andra typiska landmärken var Babels torn och Noaks ark på berget Ararat.

Medeltidens *mappa mundi* var som sagt nästan alltid cirkelformade, med alla landmassor inringade av vatten, ungefär som om man hade trott att världen var en platt skiva (vilket man alltså inte gjorde). I mitten av kartan fanns alltid Jerusalem, förstås av religiösa skäl. Föreställningen om en mittpunkt är dock gammal, och visar tydligt på kartans metafysiska funktion. Också Homeros såg världen som en rund skiva omfluten av vatten ("Oceanus") med Delfi (platsen för Apollons orakel) i mitten.

Ptolemaios (död ca 165 e.Kr.), antikens verkliga gigant inom kartografin vars kartor slog alla andra antika och medeltida kartor med hästlängder, blev känd i Europa först när medeltiden gått mot sitt slut. Hans arbeten innefattade inte bara kartor med häpnadsväckande bra proportioner, utan också teoretiska resonemang kring olika kartprojektioner (d.v.s. tekniker att avbilda en klotformad värld på en plan yta). Bland annat fastslog han alla de meridianer (longituder och latituder) som gäller än



Nova Totius Terrarum...
Claes Janszoon Visscher
Amsterdam 1639-52

idag. På hans kartor är också norr uppåt. Under medeltiden fördes Ptolemaios verk vidare av araberna, som även tog fasta på hans misstag, bl.a. att den afrikanska kontinenten inte hade någon gräns i söder (Ptolemaios trodde även att ingen människa kunde passera ekvatorn på grund av värmen). När miss-tagen så småningom uppdagades av arabiska upptäckare fortsatte man dock att hävda detta av politiska skäl, eftersom en sjöväg söder om Afrika var ett hot mot arabernas monopol på sjövägen österut. Ptolemaios lär också ha varit först med den mer tveksamma metoden att fylla ut okända delar av kartan inte med vita fläckar utan med teoretiska spekulationer och allehanda påhitt.

Väggkartan

Om den metafysiska kartan endast är till för studerkammaren så har väggkartan enbart praktiska syften. Väggkartan är till för resenärer som vill ta sig från punkt A till punkt B utan att hamna vilse på vägen. Men väggkartan är inte bara ritad för vandrare, utan även ritad helt ur en vandrares perspektiv.

Sveroks distriktsordföranden

Jonas Sand Sverok GävleDala

Vilken roll tycker du att distriktet skall spela i Sverok?
Hjälpa medlemsföreningarna med administrativt jobb, ansökningar vara ett verktyg för riksstyrelsen.

Vilken fråga är viktigast för ditt distrikt att arbeta med?
Få igång en fungerande verksamhet i distriktet samt att stärka distriktets ekonomi.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Därför att man kan hjälpa fram sin hobby på ett bra vis.

Vad spelar du helst?

Lajv och *CounterStrike* samt snart även softair – har beställt vapen nyligen

Vad spelar du mest?

I timmar räknat så är det *CounterStrike*. Clanspelar i en av Sveriges äldsta claner [Storm-Bringers]; vi firar 5 årsjubileum 20 december.

Övriga kommentarer?

Sverok GävleDala är ett växande distrikt och vi behöver all hjälp vi kan få att driva skutan framåt.



En vägkarta som beskriver en enda väg (t.ex. mellan två städer) består ofta av ett mycket långsmalt ark med städerna markerade i varsin ände och "rätt väg" som en förbindande raksträcka. I verkligheten är vägen troligen allt annat än rak, och består dessutom av flera olika vägsträckor, men det är oväsentligt ur vandrarens perspektiv (enligt principen att vägen som går ut ifrån Baggershus leder ända till Ensamma berget). Med en titt på vägkartan kan vandraren avgöra om han ska ta till vänster eller höger vid nästa stora vägskäl. Väderstreck existerar däremot inte. (En vanlig målgrupp för dylika vägkartor under medeltiden var pilgrimer, och kunde därför visa vägen mellan London och Jerusalem).

Detaljerade vägkartor innehåller ofta information om var det finns bra värds- hus och kan även markera ut diverse sevärdheter (eller varför inte faror). Däremot är allt som ligger bortom själva vägen helt ointressant och tas helt enkelt inte med. En vägkarta har därför inga som helst krav på skalenslighet, proportioner eller på att olika platser ska ha samma förhållande till varandra som de har i verkligheten (s.k. topologisk riktighet). En karta som beskriver vägen från Antiochia till Jerusalem har därför ingen som helst likhet med ett "satellitfoto" över samma område utan är mer som en slags vägbeskrivning fast med grafiska symboler.

En vägkarta kan dock vara mer omfattande och inte beskriva bara en sträcka utan flera. En sådan är Tabula Peutingeriana från slutet av romartiden. Även om denna ambitiösa karta täcker in i princip hela romarrikets vägnät så har den fortfarande vägkartans gravt felaktiga proportioner. Kartan har måtten 6.75 meter \times 34 centimeter, vilket gör det romerska imperiet minst sagt ihoptryckt. Men kartan var enbart en hjälp för vägfarare och ingenting annat.

En möjlig användning av vägkartor i fantasyvärldar är för kartläggning av stora grottsystem, där ju frågan "höger eller vänster?" är den enda intressanta, inte vad som finns däremellan (eftersom där bara finns berg).

Portolanen

Portolanen är en slags vägkarta för sjöfararen (och en föregångare till sjökortet) som utseendemässigt karaktäriseras av de tunna linjer som utstrålar från ett antal kompassrosor. Det ligger dock mycket mer arbete bakom en portolan än bakom en vägkarta. Anledningen är förstås att portolanen korrekt måste återge en tvådimensionell verklighet, medan vägkartan endast återger en endimensionell vägsträcka. Det ställs också mycket högre krav på att portolanen ska motsvara verkliga förhållanden – en kapten som försöker navigera efter en felaktig portolan kan lätt styra upp sitt skepp på grund eller till och med segla in i fel hamn.

Portolanen är därför den karttyp som mest påminner om våra dagars kartor. Exaktheten och detaljriktigheten begränsar sig dock till kuststräckorna, och överensstämmelsen med verkligheten behöver bara gälla en liten bit av kusten i taget. En portolan kan därför beskriva kustlinjen mellan Genua och Rom på ett nästan helt korrekt sätt, liksom mellan Rom och Neapel. Sammantaget (mellan Genua och Neapel) överensstämmer dock kartbilden inte med verklighetens förhållanden, för att inte tala om hela Italien. Detta är ju dock inget problem för en sjöfarare, eftersom trots allt även världsomseglingar sker en meter i taget (portolanerna över mer trafikerade vatten, som t.ex. runt Italien, var dock ofta förvånansvärt korrekta, även under medeltiden).

På grund av allt arbete som ligger bakom är en detaljerad och korrekt portolan ett närmast oskattbart föremål som varje kapten sover med under kudden på nätterna och testamenterar till sin son när han själv drar sig tillbaka till landbacken. Portolaner kan dessutom vara av stort säkerhetspolitiskt värde, eftersom sjöfararnationer inte vill att deras fiender ska få veta hur man navigerar på deras vatten (ingen förnuftig amiral försöker sig på att leda in sin flotta på osäkra vatten) eller att den lönsamma handelsrutten till Indien avslöjas. En portolan kan därför vara den tidens mest hemligstämplade dokument,

och ett fokus för allehanda spionintriger och äventyr.

En av de första kartor över ett europeiskt land som faktiskt liknar verkligheten – en karta över brittiska öarna ifrån 1300-talet – är till stora delar en sammanställning av portolaner som upprättats av italienska sjöfarare. Att kunna rundsegla ett landområde är förstås av stor betydelse i detta sammanhang, varför korrekta kartor av just England kommer mycket tidigare än dito över t.ex. Tyskland. Ju längre fram i tiden man kommer desto vanligare blir det att kartografer sammanför information från flera olika källor. Den s.k. katalanska världskartan från 1375 är en sådan sammanställning där Europas kartbild bygger på portolaner, medan Asien är baserat på Ptolemaios med tillägg och ändringar efter Marco Polos kryddade reseskildringar.

Stadskartan

Detta är av naturliga skäl den karttyp som mest överensstämmer med verkligheten. Ofta är stadskartorna små konstverk, med husen avbildade snett uppifrån (eller helt från sidan, med märkliga kubistiska resultat) och inte rakt uppifrån som man gör idag. Stadskartans proportioner kan dock ibland vara förvrängda av att storleken på vissa viktiga byggnader (typ furstens palats) är väl tilltagna. Inte sällan ritas ju dessa kartor på uppdrag av någon mäktig person som gärna överdriver sin egen betydelse.

Fantasyvärldens kartor

I en fantasyvärld kan ju en hel del faktorer tillkomma som har stora effekter på kartornas kvalitet. Magiker som kan göra exakta mätningar med magi skulle kunna producera långt bättre kartor, eftersom just uppmätning av långa avstånd är ett av de praktiska problem som sätter käppar i hjulet för många medeltida kartografer. Än bättre är det förstås om magikern kan flyga, eller om det finns andra flygande intelligenta varelser. Ju högre höjd desto bättre. (I den gamla *Drakar & Demoner*-världen Ereb Altor fanns det en flygande ö ungefär i höjd med molnen där de be-

vingade silveralverna häckade. Där borde man ha kunnat producera synnerligen korrekta kartor över Ereb.) Eftersom det antagligen kostar att anlita magiker och sällsynta varelser, och eftersom korrekta kartor därtill är av stor strategisk vikt, så kan man dock räkna med att dessa kartor inte är allmänt spridda utan en väl bevakad hemlighet hos ett antal världsliga furstar och magikerakademier.

Longitudproblemet

De flesta fantasyvärldar har – av praktiska skäl eller av brist på originalitet – anammat en del av planeten Jordens geografiska fundamenta, t.ex. att världen består av ett klot snurrande kring en nord-sydlig axel. Som Erik Granström påpekat är det förvisso lättare att rita kartor över platta världar, men i gengäld kan man överföra andra intressanta fenomen från jorden till sin spelvärld. Ett av dessa är longitudproblemet, som lite snabbt kan sammanfattas på följande sätt:

Ett av de största problemen för de sjöfarare som under renässansen gav sig ut för att navigera på världshaven var att det förvisso var en baggis att avgöra hur långt norrut eller söderut man befann sig (det är bara att titta på solens eller stjärnornas höjd över horisonten), men att det i princip var omöjligt att avgöra var skeppet befann sig i öst-västlig riktning. Anledningen är förstås att nord och syd är fixerade punkter (respektive poler) som dessutom pekar mot fasta punkter på stjärnhimlen, medan öst och väst är relativa begrepp som därtill ständigt snurrar runt, runt. Med kartografiskt språk så var det alltså lätt att fastställa skeppets latitud, men omöjligt att säga något säkert om longituden.

Detta problem gjorde navigeringen på öppet vatten mycket svår och orsakade många av den tidens klassiska missar, som när den portugisiska sjöfararen Cabral skulle runda Afrika och hamnade i Brasilien.

Försöken att hitta en lösning på longitudproblemet var många och uppfinningsrika och sporrades av att flera kungar och furstar erbjöd en riklig be-



löning till den som först hittade en fungerande lösning. En av de mest lovande ansatserna handlade om tidmätning. Om man kände till tiden på någon ort vars longitud var känd (t.ex. avreseorten) så kunde man med hjälp av att se hur långt solen hunnit på himlen sig räkna ut exakt hur långt "före" eller "efter" skeppet var. Om man t.ex. vet att det är klockan 12 på dagen i London och man av solens position kan uppskatta tiden till klockan 11 på förmiddagen, så vet man att skeppet befinner sig ungefär 15 grader väster om London. Problemet var att detta krävde en klocka ombord på skeppet, och att inget av den tidens ur fungerade på sjön – en pendel sätts ju effektivt ur spel av skeppets gungningar. Andra metoder som prövades var mer fantasifulla, och byggde på den tidens vetenskap och magiska föreställningar. Också här finns förstås särskilda förutsättningar för en värld där magi och magiker faktiskt existerar. För den som vill läsa en spännande och färgstark historia på detta tema rekommenderas Umberto Ecos bok *Gårdagens Ö*.

Är du kreativ?

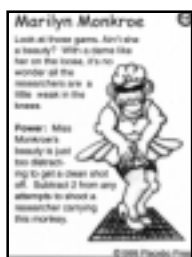
Sverok söker folk som vill ingå i en grafisk arbetsgrupp. Gruppen skall hjälpa Sverok med att ta fram affischer, flyers och annat grafiskt material. Den grafiska arbetsgruppen kommer fungera ungefär som SIT och vara uppbyggd av ideella från olika delar av Sverige. Vill du vara en i gänget? Kontakta Sveroks vice ordförande Marcin! Du når honom på marcin.kucharski@sverok.se



hackotainment

Välkomna till ytterligare en episod i Whackotainment serien.

Mitt mål med dessa artiklar är att väcka upp ett intresse för de små obskyra spel som inte hamnat under de stora utgivarnas beskydd utan där speltillverkarna tvingas att själva ta en risk med att ge ut ett eller flera spel som de tror på. Att dessa spel sedan oftast är lite underliga ger bara en mersmak till det hela.



Peter Hansson spindisc@randomdice.com

Det finns många som tycker det är roligt att leta reda på obskyra spel ingen annan har hört talas om.

Och så finns Peter Hansson, som gjort detta till en konstform... Peter har lovat att då och då återkomma i tidningen med rapporter om nya roliga spel han grävt fram.

Idag har vi till stor del internet att tacka för att dessa spel går att få tag på. Utan en möjlighet att synas på nätet hade förmodligen större delen av dessa spel inte kunna säljas överhuvudtaget, men nu kan speltillverkarna gå förbi alla distributionskedjor vilket gynnar oss köpare. Det har dessutom blivit lättare och billigare för en enskild person att få ett hyfsat proffsigt upptryckt material, vilket gör att förutom tryck och porto går överskottet endast till dem själva och därmed kan de sänka priset.

Vår resa i den obskyra spelvärlden har denna gången tagit oss till Lansing, Michigan i USA där vi finner det lilla spelföretaget **Placebo Press**. Det har funnits sedan 1998 då det lanserade sitt första och största spel *Ebola Monkey Hunt*.

Vilka står bakom Placebo Press?

Chuck: För närvarande finns det fem medarbetare här på Stately Placebo Manor.

Jag, Eric Kriser, Lon och Ann Braidwood, samt Lisa Jochum. Eric och jag gör det mesta av idé- och konstruktionsarbetet tillsammans. Jag sköter nästan alla illustrationer och grafisk design. De andra hjälper till med det handfasta produktionsarbetet, ekonomi, speltest, och utveckling.

Vad fick er att börja konstruera spel?

Chuck: Under en lång tid ville jag konstruera spel, men trodde att det krävde ett arv från en rik onkel. Nu har jag inga rika släktingar att arva. Vi besökte en liten spelkongress där Eric hittade ett spel från Cheapass. Eftersom min far arbetar på ett kopieringsföretag, förstod jag när jag såg Erics spel att sådana kan produceras relativt billigt och att man inte behöver trycka femtusen eller tiotusen åt gången. Eftersom jag skjuter

alla mina åtaganden så länge det går, blev det till slut Eric som tog itu med saken.

Eric: Jag började konstruera vårt första spel, *Ebola Monkey Hunt*. När jag hade fixat en bra speltextversion, visade jag den för Chuck och sedan finjusterade vi den till det utmärkta spel du ser idag.

Era spel brukar präglas av skruvad svart humor. Hur kom ni på de idéerna? Vad är inspirationskällorna?

Eric: Jag får bländande visioner sprungna ur min hjärnas mörka avkrokar. Det och mycket prat om sådant som vi tycker är kul. När det gäller *Ebola Monkey Hunt* började spelet med att jag tycker att apor är skoj. Det är inte någon stor grej, mest en hobby.

Chuck: Han ljuger, han är fixerad vid apor. Jag vet i alla fall inte riktigt varifrån idéerna kommer, men sömnbrist underlättar.

Hur lång tid tar det från idé till färdig produkt?

Chuck: Det finns ingen standardtidrymd. Vissa spel blir klara nästan av sig själva, medan andra kräver mycket svett innan de fungerar. Vi skojar alltid om att *Dingus* genomgick hundratals utvecklingsfaser innan vi blev klara. När jag försökte få de andra att speltesta den senaste versionen, kunde jag se i deras ögon att de övervägde att tillgripa våld mot mig.

Eric: Det stämmer för *Dingus*. När det gäller *Operation Corndog*, vårt senaste spel, var vi tvungna att invänta våren. Vi gjorde klart spelet i stort och sedan väntade vi på att landsbygdsmarknaderna skulle komma igång så att vi kunde ta fotografier för spelkortet. Vi tillbringade nio timmar på ett kringresande tivoli, åkte karusell och åt kladdig friterad mat. Det var en trevlig dag.

Hur mycket speltest behövs?

Eric: Det varierar. Vissa spel fungerar bra från början och behöver bara lite polering i form av speltest. Andra kräver hårt arbete. När vi konstruerar spel kan vi reglerna och finliret som hör ihop. Vi speltestar för att finjustera regler och spelsystem. Då får vi dessutom chansen att skicka spelen till andra personer som för det mesta ger positivt gensvar, vilket är bra för våra rockstjärne-egon.

Chuck: Det svåraste är att skriva ner reglerna på papper på ett sådant sätt att läsaren begriper utan att jag behöver förklara något för honom. Nyligen skrev jag om reglerna för *Ebola Monkey Hunt*, vårt första spel, eftersom jag insåg att det fanns utrymme för förbättringar. Jag tror att jag har blivit avsevärt bättre när det gäller sådant.

Hur lyckades ni få spelbutiker att köpa era spel?

Chuck: Ett annat litet företag skulle besöka en spelgrossists öppet hus-tillställning. De erbjöd att sätta in våra produkter i sin katalog och lät oss följa med och ställa ut våra spel i deras stånd. På så sätt öppnades en dörr för oss.

Tjänar ni pengar på det här eller är det en hobby?

Chuck: Tja, vi har fortfarande våra vanliga jobb, men behöver längre inte satsa fickpengarna på att trycka spelen.

Vilket Placebo Press-spel är er favorit?

Eric: Jag har alltid gillat *Little League Lunatics*. När jag började konstruera det ville jag skoja med småsinta kliché-personligheter. Vissa kanske känner sig förorättade, andra tycker att det är kul.

Chuck: Det är svårt att välja en favorit, men jag gillar att spela *Trailer Park Gods*, *Formula C Minus* och vårt nya spel *Operation Corndog*.

Vilka andra spel spelar ni?

Chuck: Jag gillar många spel. Nu spelar jag ofta *Ricochet Robot* och *The Works*.

Eric: Jag har kört en spionkampanj i *Feng Shui*-miljö och spelat *Hunters Hunted* från White Wolf. Jag har nyss fått ett exemplar av *Grave Robbers From Outer Space*, vilket är rätt häftigt, och så *Mystery Date*.

Har ni några nya spel på gång?

Eric: Just nu jobbar jag med *Big Aisles*, *Small Cart*, ett spel inspirerat av ett japanskt TV-shoppingprogram. Det lanseras i februari.

Några råd till en blivande spelkonstruktör?

Eric: Konstruera spel du själv gillar att spela. Var beredd på att några säger att det är uselt. Du kan inte tillfredsställa alla. En del människor kommer att ogilla ditt spel, men det finns goda möjligheter att andra kommer att gilla det. Jag har själv upplevt vilken egotripp det blir när man får höra att människor världen över spelar just ditt spel. Slutligen vill jag tacka Sverige för de fina köttbullar ni har exporterat.

Chuck: Ett förtydligande: det är alltid bra att få veta varför någon inte gillar ditt spel, för det kan ge uppslag till förbättringar. Jag vill betona att hur viktigt det är att se över affärsverksamheten som helhet innan du startar ett spelföretag. När vi körde igång hade vi inte tänkt på distribution, bokföring och fakturering, så vi fick lösa sådant allteftersom. Vi kunde nog ha besparat oss en hel del strul om vi hade planerat sådant innan vi körde igång. Tänk också på följande: även om något får plats i munnen, innebär det inte nödvändigtvis att du ska stoppa in det där.

Ebola Monkey Hunt

Om man kan säga att Placebo Press har ett flaggskepp så är det *Ebola Monkey Hunt*, eller *E3* som senaste utgåvan heter. Precis som namnet antyder så gäller det att jaga apor. Apor som är smittade med det dödliga Ebola-viruset. Alla spelare arbetar i *Crisis Response And Prevention Team* på CDC, eller *Center for Disease Control*. Spelet går ut på att man skall ta sig in på ett kontor och hämta hem smittade apor från fyra olika platser. Den som lyckas först har en befördran att vänta, så det gäller inte bara att hämta hem aporna – du skall även se till att de andra misslyckas. Eller som det står i reglerna: "The first player to return one monkey from each site is the winner, but remember: It's not whether you win or lose, but how... Never mind. I lied. It really is whether you win or lose. Enjoy."

Med sig ut på kontoret har man sin skyddsdräkt och tre bedövningspilar. Dessa pilar är i första hand tänkta för att bedöva apor, men går lika bra att av "misstag" skjuta på sina kolleger. Man måste dessutom vara försiktig med sin dräkt. Varje runda den är punkterad ökar ens smittfaktor och får man mer än tre så dör man. Att dö i spelet är dock inte så farligt, man återkommer nästa runda och kan börja jaga apor igen. En hög med option-kort gör att du kan få en massa fördelar. Dessa kort får man om man slår 1 eller 2 vid förflyttning, som ett tecken på att någonting du hittade gjorde att du inte kunde gå så långt.

Men vad som gör spelet speciellt roligt är att när man skall plocka upp en apa från en av de fyra platserna drar man ett ap-kort. Dessa ap-kort förändrar spelets regler för dig, ibland positivt, ibland negativt. Varje ap-kort är fyndigt illustrerat med ett ap-porträtt, en flavour-text och apans förmåga.

Här måste vi stanna upp och reda ut lite om de olika utgåvorna av spelet. Den första utgåvan av *Ebola Monkey Hunt* innehöll 12 apor (bl.a. Shao Lin Monkey, Monkey of Boorg och Fatass Monkey). Till detta släppte Placebo Press ut en liten expansion vid namn *Power Monkeys*, som innehöll en del nya optionskort och 12 nya apor (bl.a. Monkle Jordan, Monkquis DeSade och Monkenstein). När sedan *Wizard of The Coast* slog på trumman för tredje utgåvan av *Dungeons & Dragons* tyckte Placebo Press att det var en trend att hoppa på, så de gav ut *E3*, dvs *Ebola Monkey Hunt* tredje utgåvan. Att det inte funnits någon andra utgåva gjorde ingenting. Vad man gjorde i *E3* var att förenkla reglerna lite samt att snabba upp spelet. Vad man inte gjorde var dock att ta med några av ap-korten i första utgåvan eller från *Power Monkey*, utan den innehöll 18 nya ap-kort som på ett kul sätt gör parodi på andra rollspel och kända figurer från branschen. Vi hittar namn som Garylla Gyax och Monkus Whine-Hagen samt parodi på rollspelmonster som Monk-O-Lich, Red-Headed Elf-Babe Monkey och Monkavian. Kontentan blir att om man vill spela med alla aporna (och det tycker jag) så



Placebo Press

<http://www.placebopress.com/>

E3	\$10.95
Ebola Monkey Hunt	\$5.95
Power Monkeys	\$3.50
3-6 spelare	
Orcs In The Hood	\$5.95
2-4 spelare	
Formula C Minus	\$5.95
2-6 spelare	

Emil Broberg

Sverok Ost

Vilken roll tycker du att distrikten skall spela i Sverok?

Distrikten ska, som resten av Sverok, skapa förutsättningar för verksamhet. Distriktens uppgift är emellertid att stödja mer lokala, oftast mindre, projekt och idéer. Därmed är deras uppgift till stor del att hjälpa sina föreningar, men de stödjer även andra sverokrelaterade projekt (ex. "rollspel för alla").

Vilken fråga är viktigast för ditt distrikt att arbeta med?

Vår viktigaste fråga har länge varit att få distriktet på fötter (mestadels när det gäller dess ekonomi). Nu har vi nått den punkt där vi bara kan hålla andan och vänta på landstingspengarna, vilket givetvis inte hindrar oss från att syssla med andra frågor.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Sverok skapar möjligheter för en massa människor att hålla på med allt möjligt skoj. Dessutom är det väldigt lätt att som medlem engagera sig i beslutsprocessen. Så tycker man Sverok sysslar med något bra och kreativt och vill hjälpa till att föra förbundet vidare, ska man engagera sig.

Vad spelar du helst?

Jag lirar helst lajv (ofta fantasy).

Vad spelar du mest?

Bordsrollspel.

får man skaffa sig *Ebola Monkey Hunt*, *Power monkey* och *E3*. Vilken tur att de är så billiga.

Orcs In The Hood

Så länge man kan komma ihåg har The Human Alliance varit i krig mot the Orcish Brotherhood. I årtusenden har de slagits och ingen har gett vika förrän motståndaren legat sex fot under jorden. Strid efter strid... tills orcerna plötsligt fick lite tur. En människa med låg smärtröskel räckte för att hemligheten skulle vara ute. Nu vet orcerna att människornas huvudbas finns i ett övergivet lagerhus. Människorna är för få, har för lite vapen och sitter i fällan. De kommer att förlora. Tur att du är en orc.

Alla spelar varsin orcstam som kommit för att puckla på människorna i en sista strid. Spelplanen består av en kvadrat av på 5 x 5 gömda människokort. Varje spelare får fyra orc-kort att placera ut på sin sida av kvadraten. Med dessa orc-kort skall du attackera in i kvadraten. Vänd up det människokort som finns rakt framför din orc, så får din orc slåss mot denna människa. Vad som gör detta intressant är att det finns olika slags orc-kort med olika styrkor, fördelar och nackdelar. Vi har Thugs, Busta, Old School Bruiser, Mojo och War Machine. Det hemska är att det finns motsvarande kort på människornas sida. Du kan flytta runt ett orc-kort varje runda och på så sätt få in en större styrka om det skulle behövas. Om du vinner striden behåller du människokortet. Varje kort är värt olika mycket poäng beroende på hur stort motstånd de kan ge. Flest poäng i slutet har vunnit.

Skulle din egen orc stupa får du ersätta den med en orc från din begränsade reservhöj. Du har få duktiga orcer så det gäller att placera dem rätt. Efterhand som människokvadraten decimeras kan orcerna attackera längre in och det är här som den strategiska biten kommer fram. Då kvadraten minskas från upp till fyra sidor måste dina motståndare (och du) ibland öppna upp människokort som andra spelare kan nå fram till. Det är här orcernas dåliga temperament kommer in. Om flera orcer vill puckla på samma människa måste

de först göra upp sinsemellan. Ibland är man dessutom tvungen gå in med dåliga odds, eftersom man kan behöva ett kort med hög poäng, eller förhindra att motståndaren får tag på det.

När så alla människor tagit slut, eller det inte finns fler orcer kvar som kan puckla är spelet slut och den som fått mest poäng på erövrade kort vinner.

Formula C Minus

Jag misstänker att de flesta har spelat, eller åtminstone hört talats om racing-spelet *Formula De*. Detta är en klar parodi som faktiskt fungerar. *Formula C Minus, Low Performance racing*, handlar om att köra Go-Cart. Bakgrundshistorien är att man tillhör ett ordenssällskap, med allt vad det innebär i form av röda fezar och västar och massor av öl. Och hur kan ett ordenssällskap bäst ordna en familjefest. Jo, genom att köra go-cart, för det finns en sanning, ett mantra, som all Shryners känner till: *Today is a good day to drive*.

Spelet innehåller en go-cart bana, spelregler och en massa powerup-kort. Man börjar med en del powerup-kort framför sig och får fler under spelets gång. Dessa kort kan antingen ge dig själv en massa fördelar, eller så kan du spela dem på sin motståndare och t.ex. tvinga dem att gå in i depån. Att köra din go-cart är väldigt enkelt. Du rullar en sexsidig tärning och gör en förflyttning så lång som tärningen visar per växel du ligger i. Efter varje förflyttning får du antingen byta fil eller vrida dig 90 grader. Kör du på en vägg (vilket man gör hela tiden) så blir du bara av med resterande steg på den förflyttningen. Skulle du däremot få en annan spelare framför dig så kan du göra en attack. Så fort du attackerar någon tar din runda slut, men poängen är att om du vinner striden får du en ny runda direkt.

Med powerup-korten kan du få extra pryglar till din bil som Turbo, Battering Ram och Phasing-förmåga, eller så skickar du Gremlins eller Bald Tires till din motståndare. Nya powerup-kort får man för varje varv man lyckas prestera. Men hur vinner man då? Precis som i all andra banspel: var den förste som tar sig runt 3 varv.



Riksmötet 2002

riksmötesansvarige Jon Nilsson berättar om Sveroks viktigaste arrangemang nästa år

Nu är det återigen dags att rösta fram ombuden till Sveroks högsta beslutande organ, riksmötet. Riksmötet äger rum i Eksjö 22 - 24 mars 2002.

Den enskilt viktigast händelse inom Sverok är åter i annalkande. De tappra, hängivna och ytterst kompetenta människor som skall styra Sveroks framtida inriktning skall väljas ut bland förbundets tusentals medlemmar. Och det är ni i föreningarna som ska välja ut dem!

När ni läser detta har Sveroks alla medlemsföreningar nyligen fått röstsedlar för att kunna rösta fram de 101 ombud till som skall välja ny förbundsstyrelse, anta budget, verksamhetsplan för förbundet och mycket annat. Kort sagt: bestämma vad som ska göras i Sverok det kommande året. Så det är ju klart att ni ska rösta, inte kan ni väl med gott samvete ligga på sofflocket när det gäller allas vårt favoritförbunds framtid?

Om ni inte känner att ni har koll på någon i ert län att rösta på, varför inte rösta på någon från er egen förening? Sveroks riksmöte är en chans bättre än någon att lära känna folk inom spelhobbyn över hela landet, få nya idéer för att utveckla sin förening och få en inblick i vad Sverok kan erbjuda spelarna i Sverige.

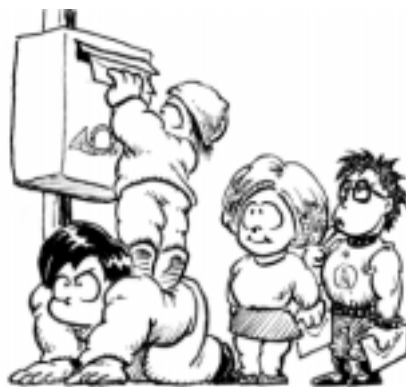
För att ytterligare visa hur viktigt vi i förbundsstyrelsen tycker det är att förbundets medlemsföreningar deltar i den demokratiska processen och röstar har vi beslutat lottas ut en del priser bland de föreningar som röstar. Men mer om det senare.

Alla de som blir valda att representera sitt län som ombud på riksmötet får full ersättning för resor till mötet. Mat och boende är självklart också betalt.

Hur röstar man?

Det är mycket enkelt att rösta. Röstningen sker genom att föreningarna fyller i de utskickade valseدلarna och skickar in till Sveroks rikskansli så de finns framme där **senast 7 januari 2002**. Det går även att rösta via förbundets hemsida (www.sverok.se) med hjälp av en kod som står på röstsedeln. Ni kan också faxa den till 013-14 22 99.

Har er förening inte fått någon valse-del kan man få en ny genom att kontakta Sveroks rikskansli.



Vilka kan man rösta på?

Man kan rösta på alla som är medlemmar i en Sverok-ansluten förening förutom förbundsstyrelsen och de anställda på rikskansliet.

De som ni väljer att lägga er röst på behöver inte vara nominerade sedan tidigare. Dock finns det på Sveroks hemsida en lista på personer som blivit nominerade för att göra det lättare för föreningarna att ta reda på vilka det är som önskar representera just deras län.

Det går fortfarande utmärkt att nominera sig själv eller andra via Sveroks rikskansli eller hemsida. De som nomineras i detta sena skede kommer dock enbart att presenteras på internet, inte i utskick till föreningarna. Det kan vara en bra idé om man som kandidat vill nå ut till andra föreningar och få dem att rösta på en.

Riksmöteslotteriet

Alla föreningar som röstar deltar i ett riksmöteslotteri där en del fantastiska priser lottas ut. Vad sägs om följande:

Tre föreningar erbjuds gratis resa och inträde för åtta personer till ett svenskt spelkonvent. Inte nog med det, Sveroks förbundsstyrelse ställer dessutom upp med chaufför, resevärd och underhållning för hela helgen! Naturligtvis kommer helgens bravader att skildras i ett kommande nummer av *Sverox*, så hela spelsverige kan ta del av dem. Så passa på att rösta och vinna detta unika pris, det första och bästa i sitt slag. Vinnarna utlovas en fantastisk upplevelse i spelandets och Sveroks tecken!

De föreningar som så önskar kan också kryssa i en ruta på röstsedeln och därigenom få ett paket med allt som släppts till rollspelet *Viking* hemskickat till sig. Sverok jobbar dessutom för att få något av Sveriges största spelföretag att ställa upp med en extra present till de aktiva föreningar som röstar. Detta kommer om det blir av komma som en extra överraskning till er förening någon gång under januari månad.

Antal ombud i respektive län

Län	ombud
Stockholms län	17
Uppsala län	4
Södermanlands län	4
Östergötlands län	4
Jönköpings län	4
Kronobergs län	2
Kalmar län	2
Gotlands län	2
Blekinge län	2
Skåne län	10
Hallands län	5
Västra Götalands län	11
Värmlands län	3
Örebro län	3
Västmanlands län	9
Dalarnas län	3
Gävleborgs län	4
Västernorrlands län	3
Jämtlands län	2
Västerbottens län	4
Norrbottnens län	3
Summa	101



Slaget

järtslaget

Att det fyra gånger per år anordnas något som kallas för Slag inom Sverok är något som trogna läsare redan borde veta. Helgen 9-11 november var det dags igen, denna gång i Sverok Svealands regi. Slaget tog plats på Stjärnholm, en stor gård utanför Nyköping, där det i vanliga fall bland annat brukar hållas kurser, konferenser och konfirmationsläger. Närmare femtio aktiva inom förbundet hade tagit sig dit och alla distrikt utom Nedre Norrland var representerade.

Petra Sahlin ger sin syn på det senaste Slaget

Foto: Daniel Roos

Petra är en av Sveroks många eldsjälar. Till vardags är hon aktiv i Sverok Övre Norrland och Umeå.

På fredagskvällen fick alla distrikt och förbundsstyrelsen en möjlighet att presentera sig själva och vad de har gjort sedan det senaste slaget. På de tre senaste slagen har detta skett genom att distrikten har fått rita upp sin verksamhet på ett papper och sedan förklarat, men Svealand hade valt att lägga upp det hela lite annorlunda. Distrikten fick fem olika kategorier utifrån vilka de skulle berätta vad det var de gjort. Det handlade bland annat om vad de gjort inom styrelsen och vad de gjort utåt mot föreningarna, samt vad de ska göra i framtiden. Gävle-Dala hade bland annat haft sitt årsmöte och de kommer att samordna Sveroks närvaro på Dreamhack. I Övre Norrland hade de under Nationella Spelveckan ordnat en show med uppvisning av lajvkläder mitt på Rådhusorget i Umeå. De flesta distrikten har besökt flertalet av de konvent som har varit, både som deltagare och i egenskap av förtroendevalda. På BSK fanns både ett Sveroktält och ett mystält i Sveroks regi.

När presentationerna var klara övergick folket till att helt enkelt umgås med varandra. Vissa spelade spel såsom *Svea Rike* och *Settlers* medan andra föredrog det mer intima umgänget i en bastu. Många spenderade fredagskvällen med att helt enkelt umgås och komma ikapp med de som de inte har haft kontakt med sedan det senaste slaget i Skövde.

Vad kan Sverok lära sig av IOGT-NTO?

Lördagen inleddes med seminarium om organisationer. På besök var Jan från Ideell Arena och Sofia, IOGT-NTOs vice ordförande. De pratade om hur deras organisationer var uppbyggda och vad de hade upplevt som problem inom dem.



Ett sätt att se på hur en organisation är uppbyggd baseras på att man inom en organisation har en idé, ett syfte. Detta omsätts sedan i aktiviteter som genererar resurser i form av pengar och/eller medlemmar. Medlemmarna i sin tur möjliggör aktiviteter som uppfyller syftet. Det hela blir en cirkel där inget kan fungera utan den andra, men framförallt kan organisationen inte fungera utan sina resurser, sina medlemmar.

Ungdomens nykterhetsförbund hade under 1995 en organisationskris. De hade problem med sitt syfte, man var delaktig i allt för mycket som inte längre hade något med organisationens grundläggande syfte att göra. Detta hade de länge försökt lösa genom att göra om organisationen, trots att problemet inte låg i hur de fungerade utan varför. Inom Sverok har det under en längre tid pågått diskussioner om vilka som ska göra vad, vilken uppgift de olika delarna (såsom distriktsstyrelserna, förbundsstyrelsen och medlemsföreningarna) har inom organisationen som helhet. Många har upplevt distriktens roll som luddig, och känt sig osäkra på vad som förväntas av dem och vad de får göra. Detta har ofta slutat i en diskussion om varför vi egentligen finns, vad förbundet erbjuder sina medlemmar, varför någon ska bli medlem.

Personliga reflektioner

Enligt syftesparagrafen i stadgarna ska vi främja intresset för sällskapsspel som social verksamhet genom organiserad kultur- och fritidsverksamhet, men frågan är om det är detta vi gör och framförallt om det är detta vi vill göra? Om spelande är vårt syfte, innebär det då att allt vi gör ska främja detta syfte och detta syfte enbart? Blir då allt det andra som finns runt omkring vårt spelande, såsom gemenskap, socialt umgänge och möjligheten att lära sig hur demokrati fungerar i praktiken enbart verktyg som vi använder för att uppnå detta syfte?

Distriktens roll

I diskussionerna om de olika delarnas uppgifter kom det fram många idéer och förslag, bland annat att utdelandet av bidrag ska läggas helt på distriktsnivå och att distrikten i än större utsträckning ska syssla med utbildning av medlemmarna. Det man kunde enas om var att distrikten ska jobba på en mer regional nivå när det gäller kontakt med föreningar och deras medlemmar än vad riksstyrelsen ska göra. Alla var överens om att distrikten kan spela en än större roll i förberedandet inför riksmötet, de kan ordna träffar för sina medlemmar där dessa har en möjlighet att få träffa de delegater från de olika länen som ska åka. Man har där även en möjlighet att diskutera de motioner som lagts fram och därmed större möjlighet att göra sin röst hörd annat än genom ombudsvalen. På detta sätt får även distriktens medlemmar en möjlighet att träffa varandra och distriktsstyrelserna.

Något man bör tänka på är dock att ombuden till riksmötet inte väljs distriktsvis utan länsvis, det vill säga att ombuden representerar ett län och inte distriktet.

Riksmötet

Angående riksmötet har det även dykt upp förslag på att distrikten borde ha en möjlighet att skicka ombud som ska representera just dessa, framförallt sedan senaste riksmötet där beslut fattades som skulle komma att påverka di-

strikten och deras styrelserns arbete under året. Operation Frispel, som från början var tänkt att skötas via riks, las istället på distrikten utan att de hade möjlighet att säga om de ville genomföra detta.

Personliga reflektioner

Har riksmötet rätt att göra så? Det är Sveroks högsta beslutande organ, det är där som den nya förbundsstyrelsen väljs, det är där som verksamhetsplanen för ett kommande år presenteras och beslutas om och det är även där som det beslutas om hur de pengar som Sverok får från Ungdomsstyrelsen ska fördelas. Utifrån detta perspektiv har riksmötet en självklar rätt att besluta vad som ska ske inom distrikten, men om så sker kan vi kanske lika gärna avskaffa distriktens årsmöten.

Distrikten har enligt sina och förbundets stadgar inget juridiskt ansvar gentemot förbundet, utan enbart mot sina medlemsföreningar. Det innebär att riksmötet kan besluta om vad distrikten ska göra, men distrikten har ingen skyldighet att uppfylla dessa saker, om inte förbundsstadgarna ändras. Distrikten får heller inte som läget är nu någon monetär hjälp från Sverok som förbund, om det inte är så att de får mindre än hundratusen kronor sammanlagt från sina respektive landsting.

Skulle vi göra om distrikten till verkställande organ för Sverok istället för de självständiga styrelser som de är nu, kan vi även ställa oss frågan om var föreningarna och deras medlemmar hamnar. Blir de också verkställande organ?

Det är på så sätt som de flesta större förbund har organiserat sig. När det är saker som ska genomföras i förbundet måste man lägga det på en mer lokalt baserad nivå för att det alls ska bli ge-

nomförbart. Där har de heller inte den typ av ombudsval som vi har inom Sverok. Istället röstar oftast distriktsstyrelserna fram vilka som ska åka som ombud till ett riksmöte, medan föreningarna enbart röstar om vilka som ska sitta i distriktsstyrelserna.

Som medlemsförening i Sverok röstar du inom båda sakerna; man kan göra sin röst hörd både på distrikts- och riksnivå. Är detta något som vi vill avskaffa? Och i sådana fall, till förmån för vad?

Upplädd lördagskväll

På lördagen innan middagen informerade Jon Nilsson om hur det gått på Nationella Spelveckan, och det fördes även diskussioner om hur vi ska lägga upp



vår medverkan på Dreamhack och hur slagen i fortsättningen ska finansieras. Lördagskvällen spenderades i trevlig samvaro med en god middag och många finkladda herrar och damer.

Avslutning

På söndagen presenterades resultatet från Ideell Vi-kraft, Petra Malmgren gick igenom hur Operation Frispel framåtskrider och det fördes en diskussion om varför de närvarande en gång hade bildat en Sverokförening, med anknytning till de diskussioner som hade förts under lördagen. Svealand, som arrangerat slaget, tackade för sig och lämnade över facklan till Övre Norrland, som sista helgen i januari håller Sverokårets sista slag i Norrlands djupaste urskogar. Det var ett bra slag och svaret på den eviga frågan är: det var värt det!



BeM, Rollspel via e-post

Oktober 1969 skickas det första e-brevet och så klart kraschar den mottagande datorn. September 1982 blir Colby College i Waterville i Maine, USA det första läroverket att erbjuda alla sina studenter egna e-postkonton. 1993 föds webben med allt vad det innebar och någonstans på vägen spelas det första PBeMet, alltså Play By e-Mail.

Anna Troy om ett annorlunda sätt att spela

Anna är vid det här laget en erfaren PBeM-spelare, efter att ha spelat aktivt i över fem år. I den här artikeln försöker hon få fler att upptäcka denna spelform.

Själv har jag ett vagt minne att jag upptäckte denna rollspelsform någon gång hösten 95, våren 96. Då pluggade jag arkeologi på Högskolan på Gotland och jag hade turen att ha tillgång en datasal som nästan alltid hade en dator ledig. Däremot hade jag det svårt att hitta folk att rollspela med. Så, för att lätta på min rollspelsklåda, tittade jag på diskussionsgruppen rec.games.pbm (PBM, Play By Mail. Mycket strategispel via brev, finns även lite rollspel men kostar ofta pengar). Där utannonserades även nya PBeM och mitt rollspelsliv förändrades för alltid.

Att Spela

Så vad sjutton är PBeM? En förklaring jag brukar ge är att PBeM är som att skriva en oändlig bok. Men istället för att ha en författare för hela boken har man en för varje karaktär. För er rollspelare kan jag berätta att det är nästan som om man rollspelade i slowmotion. Det låter kanske inte så kul att man måste vänta ibland upp till några dagar för att se hur spelet påverkas av spelarnas handlingar, men det uppvägs av fördelarna. Man får lite tid att tänka igenom hur man ska reagera. Visst förloras en del av spontaniteten ibland, men man slipper att briljanta idéer aldrig används för att de kommer två sekunder för sent. Man får ta del av vad de andra karaktärerna tänker och man kan inte se hur personen bakom en karaktär ser ut, vilket gör det något lättare för ens fantasi att agera fritt. För att ni ska få se hur det kan se ut i praktiken så har jag skrivit ihop två turer (kallas för "posts" på engelska, turer är det närmaste jag kan komma på i översättningsväg) från ett fejkat PBeM som utspelas i klassiskt 30-tals gangstermiljö.

Torsdag 02:34,
utanför "The Red Hot Turkey Club"

RPG:

Johnny Spade satt i förarsätet i Bentley'n och blev mer och mer irriterad för var minut som gick. Nu hade han suttit här på hörnet av 47th och North i snart fyra timmar och hon hade fortfarande inte kommit ut!

'Om Sadie inte kommer inom fem minuter ska jag.'

Tanken avbröts av ljudet då en av de bakre bildörrarna öppnades och stängdes. Det var Sadie.

– Hur gick det. Fick du tag på uppgifterna?

—svar—

Han mumlade något ohörbart och sen körde han.

Av: Lotta Rolls
Svara: Per, ingen

(Svaret från Per)

Torsdag 02:36,
utanför "The Red Hot Turkey Club"

RPG:

Sadie var glad över att det var över. Scarface Saponi hade kommit mycket senare än vanligt och även om musiken var bra så hade de varit för många vargar i kostym vid bardisken för hennes smak och hon hade fått jobba hårt för att inte agera kvällens lammstek. Förvånansvärt nog så hade Scarface varit rena gentlemannen, vilket hade gjort det hela ännu värre. Hade han vetat? Alla dessa tankar virvlade runt i hennes huvud men de avbröts så fort hon kom in i bilen av att Johnny började fråga ut henne.

– Hur gick det. Fick du tag på uppgifterna?

– Ja, Darling, sa hon med precis den ton som hon visste Johnny hatade, det fick jag, men vad sägs om gasen i botten? Annars tror kanske folk att jag håller på och avnjuter kvällens efterrätt här i bilen.

Sadie såg hur Johnnys ryggtavla frös av den implikationen, men han mumlade något som definitivt inte lät smickrande innan han rivstartade bilen..

Av: Per Tärn
Svara: Lotta, Alla

Och så fortsätter det. En grundläggande regel som i princip gäller alla PBeM att man inte ska skriva repliker eller handlingar för andras karaktärer. Man kan skriva att den andre säger hej om det verkar självklart, men om man är osäker så är det bäst att antingen vänta eller fråga spelaren.

Även i PBeM så finns det en, eller kanske flera, spelledare. Spelledaren är oftast den som har valt ut världen och reglerna. I själva spelet kan hans roll variera. Den kan vara likadan som i ett vanligt rollspel, d.v.s. att han spelar alla motståndare och NPC (Non Playing Characters), men i ett PBeM kan SL även vara en av spelarna. I det *Star Trek PBeM* som jag deltog i var den som spelade skeppets kapten även SL. Det fanns i princip två typer av intriger: sådana som uppstod mellan de olika karaktärerna på skeppet, men som inte påverkade skeppet i sin helhet och större intriger och äventyr som påverkade hela besättningen. Mer personliga intriger kunde utspelas utan inblandning av kaptenen i rollen som SL. De sistnämnda fick man fråga SL om man fick utföra. Fick man så kunde den personen få vara spelledare ett tag eller så tog kaptenen över scenariot och använde det senare med spelarens medgivande. För mer om det *Star Trek PBeM* kolla in <http://www.the-fgn.org/>

Vi rollspelare är ofta något av tärningsfetischister och för er som bara inte kan vara utan ljudet av hård plast som studsar mot en bordsskiva måste jag tyvärr göra er lite besvikna. Tärningar kan användas i PbeM, men då oftast virtuellt, som t.ex. Irony Games tärningspåse på <http://www.irony.com/java/igedb/> men ofta spelas PBeM friform.

Att hitta ett roligt PBeM

Så vad finns det för PBeM? Tja, egentligen så begränsas utbudet bara av arrangörernas fantasi. I huvudsak verkar det finnas tre huvudgrupper. De som utspelas i en rollspelsvärld, de som utspelas i en miljö känd från något annat medium (skönlitteratur, TV, film, historia, olika lagsporter m.m.) och till sist de som utspelas i en miljö som har konstru-

erats endast för det PBeMet. Sen finns det PBeM där själva världsbyggandet är en del av själva spelet, men i jämförelse med de andra är de få.

Så det finns en hel del att välja på. Det enklaste sättet att börja leta är att surfa över till Irony Games PBeM News <http://www.pbem.com>

Här finns det länkar till artiklar och rollspelsverktyg som kan vara av glädje för andra än bara de som spelar PBeM. Vad sägs om mängder med kartgeneratorer från by till Världsnivå m.m? Om man fortfarande är osäker på om man verkligen vill spela så kan man gå in på länken [Follow along these games as a Lurker](#). En "Lurker" kan översättas med en "Smygare". Man får helt enkelt all e-post som har med spelet att göra, men man behöver inte vara med och skriva. Kan vara mycket roligt, men akta' re vad mycket post man får (vilket för övrigt gäller alla PbeM – var förberedd på mycket att läsa).

Om du vill hitta ett spel som letar spelare gå in på [New Game Openings](#). De har delat upp PBeMen i kategorierna *AD&D*, *Star Trek*, *Fantasy*, *Futuristic*, *CrossGenre* (Superhjältespel och annat) och *Modern* (lite vad som helst som inte passar in i de andra kategorierna). De har även en sektion för spelare som söker ett spel, en sektion för spel via IRC och MUD och till sist en kategori för Webb-baserade spel.

Om man inte hittar något roligt här finns det fler alternativ. Man kan kolla efter en specifik PBeM genom att söka på någon sökmaskin. Sen kan man alltid gå och kolla på rec.games.pbm på Usenet. Nuförtiden kan man göra det via Google på <http://groups.google.com/groups?hl=en&safe=off&group=rec.games.pbm>

Ett av grundläggande kraven för att vara med i ett PBeM är att man ska kunna skriva någorlunda hyfsat och som ni kanske har märkt har jag inte nämnt något om PBeM på svenska. Det är för att jag knappt har hittat några. De som jag har hittat är:

Klanfursten

<http://www.geocities.com/TimesSquare/1352/fursten.htm>

SVEROX' FANTASTISKA FAKTA:



Diplomacy PBeM

<http://devel.diplom.org>

Chronopia (D&D)

<http://members.nbci.com/chronopia/>

Jag är inte säker om dessa är aktiva. Det kanske finns fler, men med tanke på hur många som rollspelar i detta land och har tillgång till e-post så är tre en mycket liten summa. Tyvärr blir denna artikel för lång om jag går in på hur man spelleder ett PbeM, men här är några webb-adresser där det finns artiklar för de som vill läsa vidare.

Play by e-Mail Game FAQ

<http://www.pbem.com/pbem-howto.html>

En tredelad artikelserie

What is a PBeM game, anyway?

<http://shatteredworld.8m.com/pbem1.txt>

How to start a PBeM role-playing campaign

<http://shatteredworld.8m.com/pbem2.txt>

How to run a PBeM role-playing campaign.

<http://shatteredworld.8m.com/pbem3.txt>

"Sorry, my mistake." tips for aspiring PBeM GMs

<http://www.ite.mh.se/~joaal98/pbems/mistake.html>

Kalendarium

9 december

Sverok SKuD:s styrelse sammanträder

11 december

Sverok Stockholms styrelse sammanträder

Tid: 18.00

Plats: Renseriets 25, Stockholm

14 - 16 december

Sveroks förbundstyrelse sammanträder

4 - 6 januari

CalCon

Spelkonvent

Plats: Stagnelius, Kalmar

Sista anmälningsdag: 18 december

Pris: 200 kr

Hemsida: <http://www.sverok.se/calcon/>

Kontaktpersoner:

Johan Osbjer

osbjer@yahoo.com

7 januari

Sista dag att rösta i Riksmötesvalet

13 januari

Sverok SKuD:s styrelse sammanträder

25 - 27 januari

Kylslaget

Sverok Övre Norrland arrangerar verksamhetsårets sista SLAG under årets kallaste helg

26 - 27 januari

Arbetshelg för Sverok Nedre Norrlands styrelse

10 februari

Sverok SKuD:s styrelse sammanträder

8 - 10 mars

MittKon

Spelkonvent

Ort: Noliaskolan, Örnsköldsvik

Hemsida:

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

10 mars

Sverok SKuD:s styrelse sammanträder

16 - 17 mars

Sverok Nedre Norrland har distriktsårsmöte i Strömsund

22 - 24 mars

Sveroks Riksmöte

Ort: Eksjö

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

Kontakta: info@sverok.se

29 - 31 mars

GothCon

Spelkonvent

Ort: Göteborg

Hemsida: <http://www.gothcon.se>

Föranmälan: fram till februari

Kostnad: 180:-

Kontaktpersoner:

Birger Hanning

ordf@gothcon.se

14 april

Sverok SKuD:s styrelse sammanträder

8 - 12 maj

LinCon

Spelkonvent

Ort: Linköping

Hemsida: <http://lincon.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

Här hittar du mer aktuell information om allt mellan möten, spelkonvent och lajv.

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

