

Nr 25, Augusti 2002

SVEROX

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspeleförbundet

Den Gyllene
Triangeln

Egen lokal – kan
det vara något?

Höj stämningen
på nästa spelmöte
med rekvisita

Kortspels-
recensioner

Strategiska
snedsteg

Nya världar i
solsystemet?

Problemspelare
och vad du kan
göra åt dem

Medeltidens och
renässansens
magi



Sverok



Hannas hörna



Spelandet och föreningarna – Sveroks blod och lungor

Jag har varit på ett möte. Ett möte som verkligen var inspirerande och givande, inte bara för mig och de sverokaktiva som var där utan det kändes som om alla deltagare var jättenöjda när de gick därifrån. Det var så oerhört tydligt, det där vi i distrikten och förbundet ofta pratar om, att det finns många idéer och framförallt möjlighet att genomföra dem i och med Sverok och de som brinner för spelandet.

Mötet handlade om en sådan till synes enkel sak som att dra ihop ett gäng intresserade föreningsmedlemmar för en gemensam sak – i det här fallet SnöKons varande eller icke varande. Efter att ha sett att konventet inte blivit av på några år, men fortfarande är efterfrågat, drog Övre Norrlands distriktsstyrelse ihop ett möte där det skulle diskuteras mer i detalj om man skulle ta tag i konventet igen. Några erfarna konventsarrangörer bjöds in för att hålla ett mindre föredrag om olika sätt att arrangera konvent, och sedan hölls diskussioner runt vad man vill att SnöKon ska vara och hur det skulle kunna fixas.

Till mötet kom ett gäng intresserade. Många fler än väntat, faktiskt många fler än på flertalet distriktsårsmöten de senaste åren, och det gav mig en ordentlig tankeställare.

Kanske är det så att vi, trots att vi försöker vara så flexibla och så måna om att vara ett ungdomligt förbund, ändå har fastnat i fällan med en organisation som finns till för sin egen skull. En organisation där möten, och mötesformer och anledningar till att ha möten bestäms av organisationens traditioner, "så här är det" eller "så här måste vi göra". Flera av våra distriktsstyrelser, och även förbundsstyrelsen och riksmötet, har funderat över vad det är som gör att föreningarna inte deltar i valet inför riksmötet och väljer personer som ska representera länen, eller varför föreningarna inte dyker upp på de möten som arrangeras.

Skulle detta bero på att vi har börjat se till organisationens väl och ve, istället för spelandet och spelarna?! Tja, jag vet faktiskt inte. Jag hoppas naturligtvis att det inte är så, men nu har jag i alla fall insett hur viktigt det är att komma ihåg att det är den verksamhet som redan finns i föreningarna som skall uppmuntras och som ska få stöd. Att komma utifrån och ändra eller skapa något nytt är både svårare och kanske krångligare, och leder ofta ingenstans.

Vi i förbundsstyrelsen lovar att tänka på det. Synd bara att det är så svårt att få kommuner, landsting och andra myndigheter att inse samma sak....

Sommarhälsningar



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
Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
E-post: info@sverok.se
Tel: 013 - 14 06 00
Fax: 013 - 14 22 99
www.sverok.se

Terminologi

Det förekommer inom Sverok flertalet olika varianter av benämningar på förbundet, dess styrelse, dess kansli m.m. Vissa av dessa är direkt olämpliga att använda sig av och det underlättar dessutom kommunikationen i förbundet om alla håller sig till de korrekta benämningarna.

Sverok i sin helhet = **Förbundet**

De olika nivåerna inom förbundet = **Förbunds nivå/Distrikts nivå/Förenings nivå**

Sveroks styrelse = **Förbundsstyrelsen** (förkortas **FS**)

Sveroks kansli = **Förbunds kansliet**

Sveroks årsmöte = **Riksmötet**

Sverok får benämnas som "**Ungdomsförbundet**".

– **Förbundsstyrelsen**

Kontakta Sverok!

Sveroks förbundskansli

Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
info@sverok.se

Sverok Övre Norrland

c/o Petra Sahlin
Storgatan 38 F, 903 26 Umeå
info@on.sverok.se

Sverok Nedre Norrland

c/o Anna Källström
Storgatan 38 F, 903 26 Umeå
info@nn.sverok.se

Sverok GävleDala

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

Sverok Svealand

c/o Nichlas Mauritzon
Järnbodsv. 7, 719 41 Garphyttan
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

Järntorgsg. 12 - 14, 413 01 Göteborg
vg@sverok.se

Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund
skud@sverok.se

Ansvarig utgivare:	Hanna Jonsson
Chefredaktör:	Tove Gillbring
Redaktion:	Anders Blixt Åke Rosenius Anders Gillbring
Inhouse-illustratör:	Åke Rosenius
Layout:	Gillbring Grafisk Design
Omslagsbild:	© Michael Gullbrandson
Foton:	Olle Sahlin, Daniel Roos, Magnus Alm
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.

Sommar – spelhobbyns bästa tid!

Det är någonting speciellt med svensk sommar. De ljusa nätterna, värmen i juni och ösregnet i juli... Spelkvällar som varar långt efter frukost nästa dag, lervällingen på lajvområdet, spelkonvent som trotsar fotbolls-VM och samlar hundratals personer som föredrar att spela själva. Det blir ofta mer spel på sommaren. För att man har mer tid när man är ledig och för att man inte fattar hur sent det är när natten är så ljus.

Sommaren är också en tid då förberedelser för olika spel- och hobbyaktiviteter är som störst. Just nu slipar många på egna spel, äventyr och kampanjer. Ännu fler syr och fixar de sista detaljerna på sina kläder och annan utrustning inför nästa lajv, Fantasyfestivalen, Medeltidsveckan eller Futuredrome.

Ett av de mest storslagna arrangemangen som förbereds är Nationella Spelveckan. I oktober är det dags igen för en orgie i spel. Över hela landet skall hobbyn visas upp i alla dess former, och nya människor skall ges en chans att få veta vad vi gör. Du och din förening är väl med? Kontakta Jon i förbundsstyrelsen, berätta vad ni vill göra och få reda på vad Sverok kan hjälpa er med – du når honom på jon.nilsson@sverok.se

– Tove Gillbring

Gratis prenumeration!

Är du medlem i Sverok? Då kan du få din alldeles egen *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

Manusstopp och utgivning

Sverox #26 Manusstopp 22 augusti; planerad utgivning första veckan i oktober.

Sverox #27 Manusstopp 22 november; planerad utgivning första veckan i januari 2003.

Innehåll

- 4 Den Gyllene Triangeln
- 9 KonCon
- 9 Fantasyfestivalen
- 10 Rekvisita
- 12 Lite mer makt tack
- 13 Panikslaget
- 14 Riktiga kortspel
- 17 Tärningen
- 18 Strategiska snedsteg
- 21 Gästtyckaren
- 22 Nya världar
- 24 KonCon
- 25 Utrustningsmärkta lajv
- 26 Sveroks nya kansli
- 28 Problemspelare
- 32 Rollspel för alla
- 33 Medeltidsveckan
- 34 Föreningslokal
- 36 Medeltidens och renässansens magi
- 39 Sverok





en Gyllene Tri

Den Gyllene Triangeln. Namnet väcker visioner av djungelstigar, vallmofält, banditer, knarkhandlare... Centrum för en stor del av världens opiumhandel, gott om lyckökare, ont om poliser, komplett med rivaliserande krigsherrar och befrielseörelser... kanske det närmaste man kommer till Vilda Västern idag.

Det är din arbetsplats.

Peter Wennerholm

Bild: Michael Gullbrandson

I samband med Peter Wennerholms artikel om ädelstenar i *Sverox 23* kallade vi honom "Elder One". "The middleaged one" är dock mer passande enligt Peter.

Michael Gullbrandson är under signaturen MiG en av Sveriges mest uppskattade tecknare, inte minst för de bilder han gjort till *Eon*.

Flyg från Stockholm till Bangkok. Tåg norrut till Chiang Mai. Buss med rabiesbiten chaufför till Chiang Rai. Gudskelov inte allting i ett svep, men du känner dig ändå rätt mörbultad när du vacklar ur bussen och söker upp närmaste café.

Det är måndag, så du har knappt tre dagar på dig att ordna din utrustning. På fredag morgon skall du möta Supachai och hans karavan vid ett vägskäl två mil innanför burmesiska gränsen, vilket är en intressant uppgift eftersom gränsen inte får passeras av västerlänningar. Vit är lika med amerikan, är lika med CIA-agent, är lika med Problem. Det hade varit lättare om du sett ut som en thailändare eller en kines. Men å andra sidan, din "vithet" ger dig en inbyggd status som är ovärderlig i många andra situationer, så du klagar inte.

Staden är lite av en turistattraktion, inte som Phuket men ändå. Du ser på hur två back-packers blir uppbyggade av en heroinförsäljare. Det hela sker ganska öppet, kanske förvånande tills man reflekterar över vad en enkel muta kan fixa. Du kan nästan gissa vad som kommer att hända. Om de två killarna nappar på försäljarens krok kommer de att satsa hela sin reskassa på några påsar som kommer att göra dem rika på Sergels Torg – och så fort de vandrat iväg springer försäljaren och tipsar polisen. På så sätt får han både offrens pengar och polisens good-will. Polismännen klämmer ur killarna deras sista dollar och sedan bär det iväg till fängelset. Inte ett sådant där mjukis-ställe som Hall eller Hinseberg, utan ett thailändskt fängelse.

Du har en gång varit åskådare vid en rätttegång i Bangkok mot en engelsman som skulle dömas för narkotikasmuggling. Enligt simultantolken avslutade domaren så här: "Du har befunnits skyl-

dig. Vi har varit i kontakt med din ambassad och har fått reda på att du är tidigare ostraffad. Därför halverar vi din dom. Eftersom vi vet att västerlänningar har det svårt i våra fångelser halverar vi domen ytterligare en gång, vi är inte omänskliga. Du döms alltså till tjugo år."

Du försöker inte ingripa. Det skulle kunna vara farligt för dig själv, och förresten tänker de här grabbarna bli rika på knark. Varför bry sig?

Du har redan ringt din gode vän i Chiang Rai och bestämt möte senare på eftermiddagen. Han har varit vänlig nog att förvara dina grejor i din frånvaro, grejor som tullen strängt taget inte har med att göra. Kläder, parang (eller machete) och campingutrustning är väl en sak, men tullare brukar inte gilla skjutvapen. Under dina tidigare resor har du nöjt dig med en grovkalibrig pistol, men efter att ha blivit nästan utskälld av Supachai letade du upp något kraftigare. Lustigt nog hittade du en AK-4 med vad som KAN vara ett nästan bortfilat trekronor-märke. Från ett svenskt mob-förråd till en bakgata i Bangkoks Chinatown, alltså.

Supachais poäng var att det du bär måste kunna stoppa en elefant. Du älskar elefanter och har genom åren blivit vän med ett par, men det händer ibland att de små liven får tag på palmvin, eller på jätta frukter – och blir först fulla och sedan jävligt förbannade. Det skulle du också blivit om du vägt tre ton och haft baksmälla. När du möter en sådan på en trång djungelstig så kan situationen bli obehaglig.

Över gränser kommer man med motor. Du bestämmer dig för att göra det enkelt: hyra både en transport (motorcykel med förare) och ett "pass" på samma gång, av en polismästare som din gode vän känner. Om du blir avsläppt på mötesplatsen inne i Burma

iangeln

kan du följa med Supachai tillbaka till Thailand, han kommer inte att ha något emot det. Du avslutar din färskpressade apelsinjuice – härlig, KALL apelsinjuice – och går för att köpa någon bra pocketbok.

Du har gjort dina affärer med Supachai, och ni är nu båda på väg till Thailand. Gående. I sällskap med ett dussin mulåsnor och två dussin fula typer med diverse skjutvapen. Supachai är smugglare. Han tar sin karavan från gruvfälten i Burma till en gränsby i Thailand ett par gånger om året – genom att möta honom innan han når gränsbyn vet du att du får förtur framför det halvdussin ädelstenshandlare som väntar i byn. Du ler för dig själv. Två av dem är dina vänner, och om du bara kan undvika att de ser dig komma in med Supachai kan ni säkert få en trevlig kväll. Iftihkar från Kabul är ett levande bevis på att muslimer också kan festa.

Du tror nog att Supachai blir nöjd med sin profit den här gången. Han har stora klumpar av fin jadeit, en del rubiner av fin kvalitet (varav fem nu är i din ficka), en antik Buddha-staty och några säckar som du inte tänker fråga om. Supachai har sin egen moral och skulle vara ett spännande byte för vilken europeisk polis som helst, men här klarar han sig bra på sina kontakter. Han smugglar i stort sett allt: ädelstenar, råopium, heroin, antikviteter, vapen... Han kan inte ta med sig ädelträ för volymens skull, och han har inga kontakter i flickhandeln, annars skulle han säkert inte tvekat.

Supachai tycker inte om att behöva gå den här vägen. Hans egen stam har ett mycket ömtåligt vapenstillestånd med byarna i omgivningen, byar som råkar tillhöra ett bergsfolk med en något udda idé om hur man får goda risskördar. De resonerar så här: alla vet att människans





Emil Broberg

Ansvarsområden

Studieförbundsansvarig, kontakt och samarbete med studiefrämjandet, bidragsansvarig.

Vad spelar du helst?

Lajv (ofta fantasy, men jag är inte kräsen).

Vad spelar du mest?

Bordsrollspel (eller möjligtvis apa).

Varför engagerar du dig i Sverok?

Mestadels av två grundorsaker:

1. Det finns uppgifter i Sverok som jag kan hjälpa till med. Då jag anser att Sverok är ett otroligt bra förbund vill jag gärna hjälpa till med att fortsätta driva det framåt. Jag tror med andra ord lite självsäkert att jag kan göra något nyttigt för mina medspelare.
2. Sverok är beroende av ideell arbetskraft, en arbetskraft som hela tiden byts ut (ett enligt mig föredömligt system). Jag tror att det är bra för förbundet, men för att det systemet ska fungera måste folk som känner att de kan göra en insats engagera sig.



själ sitter i huvudet. Alltså måste en mans huvud ha stor magisk kraft. Så om man hugger av ett antal huvuden och sätter ut dem på risfälten så får man säkert mycket ris!

Det är vid sådana tillfällen du är glad att du är svensk. Bergsfolket vet att du inte har någon själ, eftersom du är en vit man. Vad dem anbelangar får du alltså gärna behålla ditt värdelösa huvud. Tack gode Gud för rättrogna rasister.

Karavanen har gått genom områden som du själv helst vill undvika. I den här trakten får man räkna med minst fyra befrielseörelser: Karen-armén (som har kämpat mot Burmas centralregering i 60 år), självständiga Black Lisu, United Shan Army – inte att förväxlas med Shan United Army, vars ledare Khun Sa var världens mäktigaste knarkkung innan han gav upp och blev ultra-lyx-pensionär i Rangoon – och Kuomintang.

Kuomintang? Det kan vara värt en extra utveckling. Strax efter andra världskriget var Chiang Kai-Chek på full reträtt genom Kina, och lyckades på ett hårt klara sina divisioner (Kuomintang) över till Taiwan innan kommunistarmén ringat in dem. Tyvärr blev två divisioner avskurna med ryggen mot Kinas sydgräns, och soldaterna visade ingen större lust att möta martyrdöden. Divisionscheferna gav ett lysande prov på lateralt tänkande, och retirerade/avancerade in i Thailand – och gjorde sedan halt. Detta gav thailändska över-

kommandot ett knepigt problem: vad gör man med 20 000 stridsvana veteraner som trivs bra i norra Thailand och som inte vill därifrån? Det skulle kosta stor möda att beseгра dem, särskilt som den thailändska armén var nästan oövad. Så man kom med ett förslag: kineserna fick stanna, om de i gengäld hjälpte myndigheterna att hålla lugn och ordning i området.

Tyvärr tolkade de kinesiska soldaterna det där med "ordning" på sitt eget sätt. Och där har du anledningen till att stora delar av opiumhandeln i den Gyllene Triangeln idag kontrolleras av en kinesisk maffia, där bossarna fortfarande kallar varandra för "general".

Hur som helst. Supachai har gjort den här trippen förr, det lönar sig alldeles för bra för att han skall låta bli. Guldfeber, om man så vill. I Burma ligger en gruva som har producerat världens vackraste rubiner – men det gör den inte längre. Ända sedan den nationaliserades har den gått nästan med förlust... och gruvarbetarna tar då och då långpromenader för att stämma träff med sådana som Supachai. Han ger bra priser och har därför många leverantörer. Du känner att det finns en politisk sensmoral här, men du är soffliggare så vem f-n bryr sig?

Väckarklockan vrålar, det är lördag morgon, dagen efter kvällen före med Iftihkar och Singapore-Ronnie och du skulle uppskattat om alla inom en mils omkrets kunde varit lite tystare. Tyvärr

kan du inte sova dig igenom den här dagen – du måste hinna till marknaden, i en liten by några mil utanför stan. Det är sådant som motorcyklar är till för, tyvärr. Säkert bra uppfinningar på sitt sätt, men inte just nu, inte just nu...

Det här är inte vilken marknad som helst. Här säljs bara en enda vara: rubiner. Thailand har inte världens finaste rubiner, de kommer från Mogok-området i Burma, men de har de flesta. 97 procent av alla världens rubiner har kommit från en thailändsk gruva.

Byn består bara av en huvudgata, men den gatan är desto livligare. Cykel-taxis, tuk-tuks, familjemopeder (pappa på förarplats, mamma bakpå, och tre till fem ungar instoppade där det finns plats – rena cirkusnumret), Coca-cola-vagnar, ananasförsäljare... och klungor med sammanbitna män, varje klunga med ett bord i sin mitt. Det är vid de här borden som saker händer, som man kan bli stenrik eller utfattig på några minuter. Det är vid de här borden man får sin dom.

Varje bord hyrs ut för dyra pengar till en ädelstenshandlare, oftast från Bangkok. Han kan vara en grossist, eller kanske en slipare, och han kommer hit varje lördag för att träffa gruvarbetarna – dessa klungor med sammanbitna unga män, varje man med en liten påse i fickan där han förvarar veckans skörd.

Du stannar några minuter vid ett bord och följer kommersen. I det starka solljuset ser de små rubinhögarna ut som vanlig lingonsylt. Handlaren sorterar vant igenom varje hög med sin pincett, väljer ut ett par stenar och ger dem en grundlig översyn genom luppen. Så ger han sitt bud, stenarnas ägare accepterar efter lite prutande, och en bunt skrynkliga sedlar byter ficka.

Vid första påseendet verkar allt som upplagt för rånare och smash-and-grab-artister. Vid första påseendet. Men du minns vakten du gick förbi när du kom till byn, han med den osäkrade automatkarbinen. Du vet att minst varannan av de sammanbitna unga männen är beväpnade. Och du vet också att en tjuv blir kroppsvisiterad när han gripits, för att se till att han inte gömt undan några stenar. Första gången du var här undrade du om han inte helt enkelt kunde svälja dem – det gör du inte längre. Det är för exakt sådan kroppsvisitation som vakten har sin bajonett.

Strängt taget har turister inget här att göra, men det brukar ju inte stoppa dem... Du ser roat på när ett par danskar gör sitt livs kap. I varje fall kommer de att tro att det var deras livs kap, tills de försöker sälja sina stenar hemma i Danmark. Det finns så många sätt att luras, och ingen, absolut ingen, drar sig för att lura turister! De kan inte komma tillbaks och klaga. Du minns hur det var för dig själv i början. Var det tre eller fyra besök på den här marknaden när man äntligen började visa dig några äkta stenar, och inte bara dåliga kopior? Det var ett tecken på respekt och på att du kanske hade tillräckligt med lokal-kännet för att kunna jävlas. Sen tog det visserligen ännu några besök innan du kom i närheten av de kvaliteterna du letar efter, men det hör till spelet.

En man sätter sig ner vid ditt bord och ler så att visdomständerna syns. Han är cirka 1,50 lång och lystrar till namnet Big Joe (vilket har en betydelse på thailändsk slang som vi inte skall gå in på här). Det var bland annat för att träffa honom som du kom till marknaden idag, så efter en lunch ger ni er iväg till Big Joes hem, ett par mil utanför byn.

Vän av god litteratur kanske undrar varför du skriver "en lunch" i stället för det vanliga "en god lunch". Det har sina mångbenta anledningar. Om man vill göra affärer i norra Thailand så tar man emot vad man blir bjuden på – annars förolämpar man givaren och tappar affären. Kvittar om man bjuds på rostade gräshoppor, en hela Mekong-whisky (skall drickas på stubben), en hel serie bordellbesök, en svensxa i ett elefantförar-läger... ja, som sagt. Den här gången var det två lokala specialiteter inblandade, nämligen ank-embryo och friterade kackerlackor. Du får som vanligt en känsla av att Big Joe skojar med dig, men du vågar som vanligt inte chansa. Du lovar dig själv att nästa gång skall du lura på fanskapet en burk surströmming.

Under lätta protester från magregionen går färden vidare till Big Joes hem. Big Joe är gruvägare.

Det verkar vara någon slags naturlag att ädelstenar alltid dyker upp där det är som jobbigast att få upp dem. Ta den här trakten, till exempel. Glödande varmt, och hällregn minst fyra månader om året. Riktigt regn, alltså, unge-

fär 60 mm per timme, minst tio timmar per dygn. Djungel, naturligtvis. Giftormar, skorpioner, giftiga tusenfotingar, moskiter, diverse fyrfota köttätare – från råttor till tigrar. Inte långt härifrån har vi krigsområden där diverse fraktioner har strött ut oceaner med landminor, och att de där fraktionerna fortfarande är aktiva och skjutglada gör inte saken ett dugg bättre. För dig är det en arbetsplats, som du lämnar när jobbet är slut. För Big Joe är det hem kära hem.

De flesta gruvor här är bara grävda hål i jorden. Du letar upp någon bra plats, gräver ett meterdjupt hål, fyller det med vatten, ställer dig i det med din vaskpanna (eller vaskkorg, om man vill vara petig) och sätter igång. Ett bra sätt att bli solbränd på, om inte annat. Det var så som Big Joe började, det vet du, men han hade också tur. Det behövs en god portion tur för att bli välbärgad på sin vaskkorg.

Knepet är förstas att hitta rätt plats. De flesta ädelstenssökare sköter den saken på ett gammalt beprövat sätt: de lyssnar på rykten. Om tio främlingar påstår någonting så kan det ju knappast vara fel. Att månen är gjord av ost, till exempel. Ni åker förbi ett tempel som är ett lysande exempel på den sortens prospektering: hela kullen som templet står på är full av hål, så många att regeringen nu har soldater patrullerande för att förhindra vidare grävning. Och inte hittade man några rubiner, inte.

Idag är Big Joe ägare till en modern gruva som ger en nätt vinst – han letade upp platsen på ett klokare sätt, och hade än en gång en god portion tur. Du ser gruvan på långt håll; första gången du såg en sådan gruva fick du en chock, men nu har du vant dig. Men du tycker fortfarande att det bara finns ett ord som beskriver den. Rovdrift.

Från början var det här en vacker floddal. Det är svårt att tro idag.

Ena flodstranden är fullkomligt söndertrasad, ungefär som ett batteri grävskopor jobbat en vecka med att försöka gräva ett en halv kvadratkilometer stort hål. Vid en av hålets kanter står en byggnadsställning från vilken hänger en flotte. På flotten sliter två gruvarbetare med att hålla en vattenslang riktad mot lerjorden någon meter bort. Den kraftiga vattenstrålen slår sönder jorden, och vattnet för den med sig till hålets djupaste punkt där en annan slang su-



ger upp det. Du följer sugslangen med blicken, hela vägen upp till toppen av en femtio meter lång "rutschkana". Nedför den forsar det smutsiga vattnet, dag och natt, sju dagar i veckan, och lämnar ifrån sig sina tyngsta partiklar till de gallerplåtar som täcker kanans botten. Den tyngsta av alla partiklar i den här jorden är – rubinen.

Just den delen av jobbet är du inte så förtjust i. Ibland känns det som att du är med och stjälar rubinerna från naturen, vilket är en underlig känsla för en upplyst människa i vår tid. Det finns inte några miljöprogram i Thailand, så när Big Joe är färdig kommer det att ta generationer innan området har återhämtat sig. Usch. Tänk på något annat.

"De saktmodiga skola besitta jorden. Men ICKE dess mineralrättigheter!"

Paul Getty

Till exempel på kvinnan vid fönstret där borta. Hon är Big Joes fru, mor till minst åtta barn, och tillhör den respekterade gruppen Hembrännare. Nej, inte den sorten. Men ett par gånger i veckan lassar hon en hemmagjord ugn (oljefat, cementblock och lite annat blandat jox) full med låggradiga rubiner, kol, och ett pulver som är familjens väl bevarade hemlighet. Ugnen får stå ett par dagar, med syretillförsel och värme noggrant reglerade. När den sedan töms har ungefär en sjättedel av rubinerna förstörts... men de återstående fem sjättedelarna har bytt färg från blekt rosa till intensivt rött. Du känner mycket väl till processen men har aldrig använt den själv, inte av etiska skäl eftersom färgförändringen är permanent och ofarlig, utan av ren feighet. Hur som helst finns det tillräckligt med Hembrännare; praktiskt taget varenda slipad rubin man ser har blivit värmebehandlad.

Tre timmar senare har du avslutat dina affärer med Big Joe och är några dussin rubiner rikare. Du börjar få slut på pengar, och på tid också. Det är dags att börja tänka på återresan till Bangkok.

Chinatown, Bangkok. Thailändarna brukar säga att medan Bangkok är Thailands hjärta så är Chinatown dess plånbok. Man kan hitta allt man vill ha i

Chinatown, precis allt finns att köpa om bara priset är rätt. Det du vill ha just nu är en pålitlig slipare, och du känner precis rätt man. En tystlåten, vänlig, välutbildad, lönnfet kines som kan sitt jobb och som alltid levererar på utsatt tid. Det där sista är en sällsynthet i den här delen av världen.

Ueujai – sliparen, alltså – har sitt kontor/verkstad/hem nästan längst in på Blood Street vid den stora Chao Phya-floden. Gatan har fått sitt inofficiella namn på grund av ett illa beryktat hotell här. Man säger att du kan köpa två sorters blod på det hotellet: oskulder och lönnmördare. Du kan gott tro att det är sant.

Det märks att Ueujai är stressad, även om han tar emot dig lika artigt och vänligt som alltid. Ni går tillsammans igenom dina råstenar, diskuterar för var och en vilken slipning som passar bäst för just den stenen, och enas om betalningen: de där sex rubinerna till Ueujai, de andra tjugotre till dig. Det passar dig bra. Du är ganska säker på att du kan sälja alla utom fem i Sverige – till några har du redan köpare som väntar – och de där fem har du en särskild tanke med. Du vet att Singapore-Ronnie handlar med Indonesien, och där vill de ha just den nyansen som dina fem rubiner har. Bara du får tag på Ronnie innan han åker hem kan du säkert göra en byteshandel.

Det är som med Coca-Cola. Den smakar annorlunda här än i Sverige. Du antar att Coca-Cola justerar sitt recept litegrann för att passa den thailändska smaken. Av någon anledning vill svensken ha rubiner i en nyans av rött, indonesiern i en annan – och ytterligare andra folk har sina preferenser. Du minns hur stor del av din utbildningstid som gick åt till att lära sig färgbestämma en sten, att mentalt klassa den i Nyans, Intensitet och diverse andra egenskaper. För om en ädelsten har färg, så är det kvaliteten på färgen som bestämmer priset.

Den största boven för den oinvigde är – solen. Det är inte för inte som alla affärer på marknaden gjordes upp utomhus. Då gnistrar rubinerna som allra bäst, ibland som om de brann av en inre röd eld, och det är svårt att låta bli att hala fram dollarsedlarna och köpa allt man ser. Man glömmet så lätt att samma rubiner kommer att betittas av framtida

kunder en höstdag i gamla Svedala, och då kan man glömma det där med inre röd eld. Du vet att en rubin måste se verkligt förstklassig ut här för att ens ha en chans hemma – men du minns också att det var en dyrköpt kunskap.

Ueujai visar stolt upp sin nya amerikanska slipmaskin. Det är en fin sak, kapabel att göra mycket exakta slipningar, men du tror att han har köpt den mer för status än för något annat. Nästan alla stenar som slipas här slipas för hand, med ögonmått, och ofta inte ens på maskindrivna slipskivor. De flesta slipare är barn i de yngre tonåren. Det krävs goda ögon för ett så pilligt jobb, och barnen är billiga i drift för Ueujai. Du har vissa moraliska synpunkter, men dem behåller du för dig själv. Om dessa barn inte jobbade för Ueujai skulle de vara tiggare, eller hamna på bordeller, eller svälta – först måste vi skapa alternativ, sedan kan vi döma.

Ni kommer överens om att träffas igen om fyra dagar. Då skall alla rubiner, utom den största, vara färdiga, och på den största skall sliparna prova en ovanlig design så den kan behöva justeras lite. Men allt som allt är dina plikter i Thailand slut – i alla fall så fort du fått tag i Ronnie. Det enda som återstår nu är att "visa upp" sig lite, att ta några glas med gamla vänner och kolleger för att markera att du fortfarande finns med i branschen, att lyssna av det senaste skvallret och att känna av de aktuella priserna.

Fyra dagars semester alltså, och sedan hemresa! Egentligen bara ett problem kvar, och det är tullen. Både vid utresan och inresan, faktiskt – för den thailändska tullen är det ett sätt att skaffa sig mutor för att inte ringa sina svenska kollegor. Du kan inte gå omkring med en samling rubiner i fickorna, inte ens i de mycket diskreta fickor du har låtit sy in i dina byxor. Nå, det är inte för inte som du har en Buddha-amulett runt halsen; en leravgjutning hängande i en liten silverlåda. Vad som inte syns utifrån är att det finns gott om plats bakom den ovanligt tunna leravgjutningen, så under en kvarts pillande gör du dig av med alla dina rubiner och har istället en något tyngre amulett. Knepet har i alla fall fungerat hittills, tack vare folks respekt för religiösa symboler.

Det är som din pappa brukar säga – du är född till att bli hängd.

KonCon

Den 28-30 juni hölls KonCon, en träff för de personer som arrangerar spelkonvent i Sverige. GothCon arrangerade denna gång, i samarbete med föreningen KonCon Göteborg. Platsen var Studieförbundet lokaler i just Göteborg.

Målet var att ta fram ett häfte som beskriver hur ett konvent kan göra reklam och PR mot allmänheten, media och företag.

Helgen startade på fredag kväll, med samkväm och fritt spelade. Den stora flugan var *Munchkin*, vilket spelades i absurda mängder.

Totalt var fem konvent närvarande, GothCon, LinCon, SydCon, Borås Spelkonvent och MittKon, totalt strax under 20 personer.

Tidigt på lördagen drog man igång med att arbetsgrupperna bakom konvent.sverok.se samt spelledargillet berättade om sitt arbete hittills. konvent.sverok.se finns på nätet, spelare kan få information om spelkonventen; spelkonventen får därmed ett aktuellt register för utskick. Spelledargillet syftar till att bilda en förening för de tappra hjältar som reser runt och spelleder på konventen.

Efter lunch gick man in på temat "PR och Reklam". Man delade in folket i tre grupper. Den första diskuterade hur man bör handskas med media, den andra hur man får kontakt med allmänheten genom reklam och den tredje kontakten mellan konvent och företag. Efter några timmar samlades alla för att diskutera och bolla ideer, för att sedan återvända till grupperna och arbeta vidare.

Senare på kvällen var det tid för en välbehövlig paus vilken arrangörerna valde att placera på Liseberg. På söndagen sammanfattade grupperna sina tankar i text. Texten kommer att diskuteras vidare på mailinglistor för att sedan tryckas.

Man förde även diskussioner om syftet med både KonCon och KAG (KonventsArbetsGruppen) och beslöt att ägna KAG-mötet på SydCon åt just detta ämne.

– Tobias Eliasson

Fantasyfestivalen

av Johanna Paulsen

Sitter du och läser Robert Jordans *Legenden om drakens återkomst* för tionde gången, eller *Paksenarrior* av Elisabeth Moon? Känner du att du vill träffa likasinnade som också läser fantasy? Då är Fantasyfestivalen stället för dig.

Festivalen hålls under en vecka i månadsskiftet augusti/september och arrangeras av SF-bokhandeln i samarbete med Sverok, Studieförbundet och några bokförlag.

Programmet brukar innehålla debattkvällar – till exempel om hur man blir fantasyförfattare, författarbesök (några författare som gästat fantasyfestivalen är Philip Pullman, Niklas Krog och Ebbe Schön), och föredrag om t.ex. fantasykläder – hur du kan få inspiration att sy till lajv. Ett annat viktigt inslag är den mycket uppskattade dräktparaden genom Gamla stan.

En kväll är det en fantasy-catwalk, en modeshow där det vimlar av medeltids- och renässansdräkter, rustningar och fantasyinspirerade kläder, burna av allt från alver och människor till orcher.

Känner du dig ond och skräckinjagande som en mörkeralf, mystisk och naturnära som en alv, eller ljuv och vän som en jungfru? Då kan du ta del i en av de olika kategorier som finns i dräktparaden: onda väsen, goda väsen, människor, litterär förebild, med mera. Paraden startar vid Medeltidsmuseet och går till Stortorget i Gamla stan. Där får de olika kategorierna visa sig inför publiken och domarna. På söndagen är det avslutningsfest med marknad, dräktparaden och kanske någon gästande artist, gyckel och skådespel, så ta gärna med släkt och vänner!

När?

26/8 - 1/9

Det mesta sker på kvällstid (utom på lördagen och söndagen)

Var?

SF-Bokhandeln, Västerlånggatan 48 (T-bana Gamla Stan) och Stortorget. Stockholm.

Varför?

För dig som läser eller är intresserad av fantasy, och vill få en djupare inblick i fantasyns många världar och för att träffa likasinnade.



Intressanta länkar:

www.nok.se/fantasy/start.asp

Fantasyfestivalens hemsida, där du bland annat kan se foton från dräktparaden.

www.sfbok.se

SF-bokhandelns hemsida.

www.wahlstrom.se

Wahlströms hemsida, gå till Fantasyavdelningen, där finns det en länk med foton från fantasy-catwalken.

www.naturochkultur.se

Natur och kulturhemsida, på den sidan finns också länken till fantasyfestivalen.

www.sverok.se

Sveroks hemsida.



R

ekvisita – ett enkelt sätt a

Om du är spelare och inte spelledare bör du sluta läsa här och ge artikeln till din spelledare. Förhoppningsvis kan er nästa spelsession bjuda på en hel del överraskningar.

Rekvisita används naturligtvis till lajv, det är stämningshöjande och ibland nödvändigt för att vissa scenarion skall fungera. Det är dock sällan man ser riktigt välgjorda handouts i form av rekvisita när man spelar rollspel, det är synd. Rekvisita kan göra mycket för att öka trovärdigheten och känslan i spelet. Det kan verka krångligt, och ibland är det omständligt, men det är värt det! Denna artikel kommer att ge dig lite enkla råd och tips, samt några värdefulla länkar.

Allmänt om rekvisita

Vad kan man säga generellt om rekvisita för rollspelsbruk? Jo, överraskning är alltid bra, låt inte spelarna vänta sig att rekvisita skall användas. Låt det komma som en blixtnedslag från klar himmel, det ger den mest önskvärda effekten. Det är också viktigt att inte slänga in prylar bara för sakens skull. Låt varje objekt som introduceras vara av vikt för scenariot. Visst är det roligt med rekvisita, men det förlorar sin poäng om man använder det för mycket. Rekvisitan skall fylla en funktion, inte bara se snygg ut.

För övrigt bör det du lämnar ut som rekvisita under en spelkväll kännas genuint, välarbetat och realistiskt. Ifall du inte är nöjd med objektet, inte tycker det är riktigt så snyggt som du skulle ha velat ha det, etc., så tycker garanterat inte spelarna det heller. Kanske är du inte så häändig att du ens vill försöka tillverka rekvisitan själv? Det för oss in på nästa ämne, att köpa eller själv tillverka rekvisitan.

Köpa?

Du kan göra riktigt fynd på loppmarknader och hos antikhandlare. Det lönar sig att besöka samma handlare om och om igen, föremålen säljs av kontinuerligt och nya saker tillkommer. Fördelen är att det kan dyka upp riktigt udda föremål som kan vara omöjliga att hitta någon annanstans, nackdelen är att det

kan var dyrt. Själv har jag inköpt en maskin med glascylindrar i olika former som lyser i mörkret när man kopplar den till ett eluttag. En annan höjdare jag köpte billigt var en byst av en farao. Subtillt målad med självlysande färg ser den egyptiska artefakten oerhört effektiv ut i mörker.

Även om du väljer att köpa rekvisitan är det roligt att arbeta med den och modifiera så att den passar scenariot/kampanjen. Det är ett utmärkt sätt att få spelarna överraskade, att modifiera föremål som du uppenbart inte själv har tillverkat. Ifall de inte förväntar sig att föremålet skall vara annorlunda på något sätt bli effekten desto större.

Tillverka själv?

Det behöver inte vara svårt eller speciellt dyrt att tillverka rekvisita till rollspel. Jag kommer att ge tips på enkla och billiga saker längre fram i artikeln. Jag vill dock börja med att ge några grundläggande råd:

Börja med ett hanterligt projekt! Visst vore det häftigt att kunna ge spelarna en magisk dolk som lyser i mörkret och kan spruta eld ur skaftet – men är det verkligen ett möjligt projekt att genomföra? Ifall svaret är ja så tveka inte, om svaret blir nej kan du alltid omvärdera och fundera på möjliga lösningar som ger samma effekt. Det är viktigt att veta sina gränser, då har du störst chans att spränga dem!

Våga prova och göra fel, bygg hellre billiga prototyper än dyra original i början om du är osäker på din förmåga att tillverka snygga saker. Utnyttja dina naturliga förutsättningar. Vad kan du som ingen annan kan? Vilka kontakter har du och hur kan du på bästa sätt använda dem, har du en hantverkare i slakten? osv. En tumregel är att ju glansigare och finare skick ett föremål är i desto mindre genuin känns den, patinera föremålen, de känns genuinare då!

Magnus Alm ger råd

Magnus Alm är djupt förankrad i den svenska spelhobbyn och Sverok. Han har skrivit och arrangerat flera uppskattade konventsscenarion. Just nu arbetar han för fullt med att göra *Futuredrome* till årets happening. Magnus är aktiv i ASF och har tidigare suttit i Sveroks förbundsstyrelse.

att höja stämningen

En sista generell regel när du bygger/målar ett föremål. Lägg av när du är på topp! Om du känner att du har nått långt och att föremålet i princip är klart, då är det troligen klart. Scenariot brukar annars vara att man sitter sent en kväll och är färdig, men vill ändå pressa gränsen lite längre genom att hamra ut den sista bucklan eller måla dit den sista fläcken. Tro mig, det blir nästan alltid fel! Jag har vänner som har fått knacka om hela hjälmar efter de försökt bli av med en sista irriterande buckla när de egentligen borde ha lagt av för dagen och beundrat sitt verk.

Vad kan man göra?

Pergament är rekvisita som bidrar med en stor portion stämning i förhållande till hur lätt den är att tillverka. Det enklaste sättet är att ta vanliga papper och lägga dem i ett bad av kallt, starkt te. Låt dem ligga i en halvtimme och ta sedan försiktigt upp dem ur och häng på tork individuellt. Sedan kan du skriva eller måla på pergamentet för hand. Prova gärna att måla med självlysande färg (finns i hobbybutiker, och ibland i fiskebutiker), det kan bli väldigt spännande att upptäcka ytterligare en dimension av pergamentet som spelare. Om du känner dig osäker på handen går det torkade pappret utmärkt att skriva ut på, det finns bra typsnitt att tillgå på nätet: <http://www.miskatonic.net/pickman/mythos/shop.htm#font>

Blod är något av det svåraste att blanda till om man vill ha ett naturligt utseende. Ketchup brukar vara substitutet för blod och det både luktar ketchup och ser ut som, just det, ketchup. Tips om hur blandar till bra blod finns på: <http://www.shades-of-night.com/painneck/blood.html>

Huggtänder? För den hugade vampyren duger endast det bästa, med cernitlera och lite händighet kommer man långt! Tips om hur du tillverkar dina tänder finner du på: <http://www.shades-of-night.com/painneck/fangfile.html>

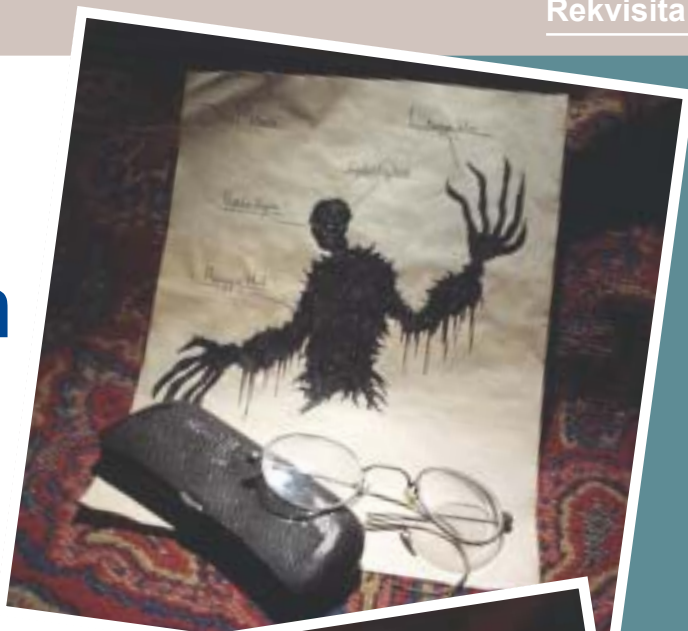
Tips utan länkar

Nedan följer idéer och tankar till rekvisita som jag provat att tillverka själv, fått tilldelad till mig under ett rollspelspass eller bara tyckt att det skulle vara coolt att göra.

För ett dramatiskt möte med en vampyr eller ett monster, vad sägs om att ha röda, lysande ögon? Koppla bara ihop två lysdioder med ett batteri och en på/av-knapp och tejpa fast lysdioderna i pannan, strax ovanför dina ögon. Effekten kommer att bli stark när du skrämmer dina vänner med ett par röda ögon som glöder i mörkret!

Har du tillgång till Photoshop eller ett liknande program kan du med lätthet manipulera fotografier och skriva ut på fotopapper. Kanske framträder vissa spöken bara om karaktärerna framkallar fotografierna med en speciell framkallningsvätska?

Ett spännande objekt kan vara en dagbok, fylld med anteckningar som ger spelarna värdefull information. Dagboken kan självklart innehålla skisser och annat spännande (tänk på Indiana Jones dagbok!). Ett substitut för dagboken





Användbara länkar

<http://www.miskatonic.net/pick-man/mythos/>

Detta är en inspirerande sida om hur man tillverkar rekvisita till *Call of Cthulhu*-lajv och rollspel. Sidan uppdateras tyvärr inte längre, men har många bra tips.

<http://lrp.zon.se/tips/index.shtml>

Syskonskapets länkar till olika "gör det själv" sajter. Innehåller bland annat tips på hur man gör tenngjutformar.

<http://www.cultimedia.ch/ghosttowns/>

Fotografier från Amerikanska övergivna spöktäder.

<http://www.artbell.com/gallery.html>

Fotografier med mystiska motiv från hela världen.

<http://www.cthulhulives.org/gameindex.html>

Inspiration från en förening som arrangerat över 50 väldigt avancerade *Call of Cthulhu* lajv.

<http://www.angelfire.com/retro/crafts/>

En länksida till olika sorters hemsidor som berör ämnet rekvisita. Hur du tillverkar alltifrån varulvsdräkter till runstenar.

är ett inspelat ban eller en CD-skiva med informationen intalad istället för nedskrivnen, även detta medium går utmärkt att manipulera med ondskefulla viskningar i bakgrunden och annat som kan passa scenariot.

Föreställ dig spelarnas miner när du placerar en trälåda framför dem. Fylld med halm och med en dammig artefakt lig-

gandes väl emballerad i halmen kan effekten inte bli annat än lyckad. Låt gärna en lapp med märkning sitta fastbunden i artefakten, men information om var den grävdes fram, vem som grävde fram den och hur gammal den är.

Prova att buteljera skumma saker i provrör. Kanske kan du skulptera en nyfödd deep one och lägga i en glasburk med en bit korall bredvid? Märk upp med en museimärkning, låt den stå och bli dammig i någon vecka och den får genast den rätta känslan!

Gör en hemsida som spelarna får undersöka under spelsessionen, preparera med godsaker och ledtrådar. Kanske kan du låta en kompis spela en karaktär de möter online? Ifall du berättar för honom exakt vad han skall säga kan han föra scenariot i rätt riktning och samtidigt ge spelarna en riktigt kick!

En artefakt som innehåller något men som inte går att öppna utan att ha sönder det yttre höljet är alltid spännande. Skall spelarna slå sönder saken för att få ut föremålet eller inte? Sådana behov av ställningstaganden brukar leda till intressanta diskussioner.

Avslutningsvis

Prova dig fram till vad som känns rätt och våga experimentera. Själv har jag haft väldigt roligt med rekvisita och du kommer snart att upptäcka att tillverkningen är lika roligt som användandet. Rekvisita är ett enkelt sätt att höja stämningen och med dessa tips i bakfickan borde du inte ha några problem med att tillverka enkla, men häftiga föremål. Det enda som återstår för mig att säga är: Lycka till!

Hovmästaren! Lite mera makt tack

Vad tycker du om Sverok? Är det något tycker är bra eller dåligt? Något som du vill ändra på? För lite bidrag, bidrag för fel saker, Sverok syns för lite, enkla och bra ansökningspapper, bra förbundetidning o.s.v. Kanske hittar du t.o.m. något som du tycker verkar riktigt bra, något som du tycker verkligen är något Sverok ska satsa på?

Åk till Riksmötet som ombud och berätta det!

Visste du att det på det senaste riksmötet (2002) bestämdes att *Sverox* bara ska komma ut 4 gånger per år istället för 6 gånger som tidigare. Vad tycker du om det?

Statsbidraget från Ungdomsstyrelsen till Sverok har minskat stadigt de senaste åren. Än så länge vet ingen riktigt hur vi ska ända det. Vad tycker du om det?

Sverok funderar på att starta ett helt eget studieförbund tillsammans med några andra ungdomsförbund. Vad tycker du om det?

I den sittande förbundsstyrelsen kommer 1/3 av alla ledamöter (4 av 12) från Malmö/Lund. Vad tycker du om det?

Om du fullständigt struntar i allt detta och inte bryr dig ett smack, då slipper du ringa eller maila kansliet och anmäla dig som ombud till riksmötet nästa år. Du ska också akta dig för att ställa upp i ombudsvalet om du känner att det är obehagligt med nya bekantskaper, att få nya idéer och influenser eller känner att det är komplett omöjligt att ha roligt utan alkohol. Om inte, har du chansen att delta på Riksmötet i mars 2003 och vara med och bestämma hur Sverok ska arbeta och dessutom ha riktigt skitkul med Sverok:are från hela landet under en helg.

Kom ihåg att alla saker som Sverok någonsin genomfört, alla idéer som funnits i Sveroks historia har från början kommit från en enda person. Är det kanske du som blir hjälten bakom nästa års händelser?

Gå in på www.sverok.se för mer information eller ring förbundskansliet på 013-140 600.

– Andreas Brodin

P.S. Och du, visste du att det är jätte enkelt att bli vald? Förra året fanns det flera län där det bara krävdes en enda röst för att bli vald. DS

Panikslaget

av Tobias Eliasson



Ett slag är en träff för distriktsaktiva personer i Sverok. Folk från de åtta distrikten träffas och pratar, diskuterar, spelar spel och lär känna varandra.

Det arrangeras fyra slag om året. Detta var det första slaget sedan riksmötet, och enligt traditionen är det Förbundsstyrelsen som arrangerar detta.

Eftersom det rådde viss förvirring och tidspress veckorna före slaget valde arrangörerna namnet *Panikslaget* för detta slag. Platsen var, enligt utskicket, "Norrtälje(ish)".

En beskrivning som visade sig vara ganska passande. Norrtälje(ish) befann sig nämligen ungefär en timmes bilresa utanför Norrtälje, ute på en halvö. Under tecknad lyckades, tillsammans med

Anna Lundström, med konststycket att komma till Norrtälje först av alla. Det visade sig att arrangörerna precis hade lämnat Stockholm

bakom sig när vi anlände. Efter en stund anlände dock förbundsordförande Hanna tillsammans med två representanter för Sverok Stockholm. Vi satte oss i busstationshuset i Norrtälje, drog upp våra laptops och började att skriva styrdokument för arrangerandet av Slag. Sverokare är ett underligt släkte.

Till slut kom arrangören Kriss Andsten tillsammans med personer från Sverok Nedre Norrland och Sverok Stockholm. Vissa (mig själv inkluderad) åkte ut till området vi skulle vara på, medan de andra handlade mat för helgen.

Området var mycket vackert och naturskönt, beläget precis vid en sjö.

När alla hade anlant på fredag kväll samlades vi vid sjön för att grillas korv.

Det första jag lade märke till var att många nyinvalda hade åkt hit, mycket trevligt! Dessutom var samtliga distrikt närvarande, vilket skapade möjligheter för en ypperlig helg.

Lördagen inleddes som sig bör med distriktspresentation. Den här gången fick varje distrikt, samt förbundsstyrelsen + kansli och *Sverox* varsitt stort vitt papper. Därefter skulle man gå runt och skriva vilka tankar man hade om de olika grupperna på deras papper. Ett lite annorlunda sätt som fungerade över förväntan.

Under helgen diskuterades Slagens framtid. Hur ska Slagen vara? Vad ska de innehålla? Vilka ska arrangera det?

Vi hade ett par diskussioner i mindre

grupper. Själv fick jag chans att diskutera Sveroks PR-satsning under 2002. De satsar hårt i år också och jag tror att de kommer att lyckas. Man

funderar på att göra ett par riktigt roliga saker. PR-gruppen har bl.a. hittat ett företag i England som kan tillverka tärningar med Sveroks logga på, vilket visar att PR-gruppen är fylld av tankar, visioner och idéer. Jag hamnade även i en diskussion om hur man ska betala resorna till Slagen. Nu är det betalar förbundet resorna, något som gör att alla distrikt får lika stor chans att åka på Slagen. Hur man ska betala arrangemangen diskuterades också, eftersom alla distrikt inte har råd att ordna ett Slag. En tanke var att starta en gemensam pott där alla distrikt betalar en en procentssats av distriktets totala inkomst. Detta gör att de rika distrikten betalar mer än de fattigare, men eftersom det är en procentssats så svider det

lika mycket i allas kassa. En tanke som de flesta verkar gilla. Den största nackdelen är hur de rikare distrikten skall motivera detta på årsmöten. Ett argument är att Slagen gör mer nytta om fler distrikt är närvarande, då blir diskussionerna bättre. Man diskuterade även *Sverox*, något som jag tyvärr missade eftersom valberedningen hade möte just då.

På söndagen var dags att röra på sig lite. Nu skulle man visa sin åsikt genom att ställa sig på en tejpad linje. Vilken sida stog man närmast egentligen?

En övning som jag har gjort tidigare som jag tyckte fungerade utmärkt på ett Slag där det finns många olika tankar och åsikter representerade.

Sammanfattningsvis var detta ett av de trevligare slagen i mitt tycke. Det kändes som en bra start på ett nytt år, med nya styrelser. 2002 har potential att bli det bästa året någonsin för Sverok!



SVEROX' FANTASTISKA FAKTA:





Riktiga kortspel

Kanske helt tvärtom vad de flesta Magic-spelare tror så finns det faktiskt kortspel där man inte behöver köpa tusentals kort för att kunna spela. Sådana kortspel har funnits i hundratal år och om man letar så kan man hitta många gamla kortlekstyper med olika spelvarianter. Den så välkända Tarot-kortleken som nuförtiden oftast används för att spå med var till exempel från början ett helt vanligt kortspel som har vissa likheter med poker. Det finns även andra typer av kortlekar, som de vanliga spelkort som alla känner till, eller Kille-leken.

Olle Johansson presenterar kortspel man inte samlar på

Olle Johansson är eldsjälen bakom www.rollspel.nu. Tidigare har Olle varit redaktör för det lilla (bokstavligt talat, det var A6-format) fanzinet *Grunten* och gett ut brädspellet *Ultra Ducks*.

Utöver dessa standardiserade kortlekar som kan användas för att spela många typer av spel så har det på senare tid även dykt upp speciallekar som används enbart till ett spel, ibland dock med några variationer. Det är ur dessa spel som samlarkortspelet *Magic* utvecklades för cirka 8 år sedan. Det startade en helt ny trend inom kortspel där en stor del av spelet är att samla och byta till sig de bästa korten ur en stor mängd kort och sedan sätta ihop en egen spellek.

Det görs även nu många kortspel som är roliga att spela, men där man inte behöver spendera hela sin månadslön för att få tag på de bästa korten. Det räcker med en enda spellek. Ofta används samma lek för alla spelare, så man har lika stor chans att få de bästa korten och man har inte någon fördel av att man har råd att köpa fler kort. Det finns även andra fördelar, som att man kan börja spela direkt utan att behöva bygga ihop en spellek och det går oftast snabbare att sätta sig in i reglerna då de inte behöver ta upp alla konstigheter som kan uppstå när det finns över 8000 kort i spelet.

Många av dessa icke-samlarkortspel har likt samlarkortspelen flera olika korttyper och text med extra regler och information. De flesta av kortspelen har även bilder på alla kort som i *Magic* och andra samlarkortspel. Eftersom det finns ett begränsat antal kort dröjer det oftast inte så länge innan man har sett och lärt sig hur alla fungerar, något som tyvärr kan begränsa spelens livstid. Många av dessa kortspel kan vara riktigt roliga att spela några gånger, men efter ett tag kan de bli enformiga då det alltid händer samma saker. Det är dock egentligen inte något problem då man lätt kan variera sig med andra kortspel – det är varken dyrt eller invecklat att lära sig. Detta gäller dock inte för alla icke-samlarkortspel, det finns ett flertal

som har så geniala spelsystem att man kan spela dem dag ut och dag in utan att bli trött på dem. Till vissa spel finns det även möjlighet att köpa expansioner som innehåller nya kort och kanske en del extraregler. Till skillnad mot samlarkortspelen räcker det återigen med att bara köpa ett exemplar av dessa expansioner för sedan har man alla kort som behövs.

Det finns massvis med icke-samlarkortspel att köpa i affärerna. Nedan beskriver jag några populära kortspel. Spelen kostar mellan 80 och 150 kronor i de flesta spelbutiker, vilket är väl spenderade pengar då det inte är mer än en eller två biobiljetter.

Mag*Blast

*Mag*Blast* är ett kortspel där spelaren av sex olika rymdfarande raser. Av okänd anledning ska man göra sitt bästa för att förstöra motståndarnas moderskepp. Till sin hjälp att attackera motståndaren och försvara sitt eget moderskepp har man mindre skepp med vilka man kan skjuta olika typer av skott mot motståndarens skepp. Då man har ett begränsat antal skott att utnyttja och genom att man måste skydda sitt moderskepp samtidigt som man attackerar de andra spelarna så finns det en hel del taktik i spelet. Skotten begränsas av att man drar kort som kan innehålla skott eller andra specialhandlingar som man kan utföra. Har man inte rätt typ av skott så kan man helt enkelt inte skjuta med sitt skepp.

*Mag*Blast* undertitel "*Screaming Space Battles*" beror på en liten twist i spelet. När man skjuter måste man göra en ljudeffekt, annars missar skottet. Detta



lilla tillägg i reglerna ger spelet ytterligare en dimension då man hela tiden försöker hitta på nya ljudeffekter. Man kan också bli väldigt skadeglad de gånger en motståndare glömmer bort att göra en ljudeffekt.

Detta spel har många aspekter som gör det roligt. Man får köra med lite olika taktik beroende på vilken ras man spelar, då de har olika specialförmågor. Det går också snabbt att spela, cirka 10-15 minuter per spelare som är med, vilket gör att det är lätt att plocka upp när man har en liten stund över. Fantasy Flight Games, som har gjort spelet, planerar enligt vad jag erfar en ny version med många nya kort, som egentligen skulle ha varit med i två expansioner, samt med nya bilder på korten. Det är välkomna förändringar, då de gamla bilderna är duplicerade på många kort och inte alltför välgjorda och med de nya korten finns det förhoppningsvis chans att göra ännu fler saker i spelet.

Fluxx

Ett av de mest underliga kortspel jag någonsin har spelat är *Fluxx*, det har nämligen bara en enda regel: Dra ett kort och spela ett kort. Det finns inte ens något sätt att vinna på! Detta kan låta väldigt konstigt, men det

har sin enkla förklaring i att alla regler i spelet finns på korten och medan man spelar förändras spelets regler hela tiden. Det finns också speciella Vinst-kort som man lägger ut för att avgöra vad som behövs för att vinna, vilket oftast är att man ska ha en kombination av två olika Keepers, som man också kan spela ut. Eftersom reglerna förändras hela tiden så blir inget parti likt ett annat och man har aldrig en aning om vad som kommer att hända. Ena stunden ska man dra 5 kort, men får bara spela 1 och måste sedan slänga resten av korten man har på handen innan det är nästa spelares tur. I nästa ögonblick måste man spela ut alla kort man har på handen och då kan vad som helst hända då alla regler och Vinst-kort måste läggas ut, då gäller det att lägga ut de i rätt ordning så att inte någon annan råkar



vinna. I detta spel är det nämligen fullt möjligt att vinna utan att man gör något själv, bara genom att man råkar ha rätt kort på bordet när någon annan lägger ut ett kort.

Fluxx är bisarrt och fasansfullt kul, det är extremt enkelt att lära sig – det finns ju bara en enda regel – och det går att spela på bara några minuter. I vissa fall kan det dock ta en timme att spela, men det är ovanligt att man håller på så länge. Det är snarare så att man spelar många omgångar efter varandra eftersom det är så roligt. Eftersom man aldrig kan planera i förväg är det även ett utmärkt spel att spela på konvent när man sovit alldeles för lite, eller som förfestspel. Jag har hört att om man spiller vätska på korten så är det bara att torka av dem så är de som nya igen.

Detta spel rekommenderas varmt, det har gett mig och många andra åtskilliga timmars roligt spelande.

Illuminati

Ett i dessa kretsar ganska gammalt kortspel är *Illuminati* från Steve Jackson Games. I spelet styr mystiska organisationer allting och man tar på sig rollen som en av dessa organisationer. Sedan ska man ta över andra organisationer, personer, länder och dylikt för att få så mycket makt som möjligt. Man bygger upp sin kontroll över världen i en hierarki som liknar bläckfiskarmar, då ens huvudorganisation bara kan styra fyra andra kort (en för varje sida av kortet) och dessa kan sedan i sin tur styra högst tre kort (en sida avgör vilken den styrs av). På grund av detta får man ofta mycket roliga styrförhållanden där scouter kan styra världsbanken som kan styra högeranarkister som kan styra något annat i en härlig röra. Man ska göra sitt bästa för att ta över andras organisationer och slutligen hela världen, vilket är att ha så många grupper som behövs för det spel man spelar. Det finns alternativa slutmål beroende på vilken organisation man spelar.

Efter att samlarkortspelen blev populära gavs en variant av spelet ut, kallat *Illuminati: New World Order* (eller kort



och gott *INWO*), med fler kort och uppfräschat utseende samt att reglerna gjordes om till viss del för att passa samlarkortspelskonceptet.

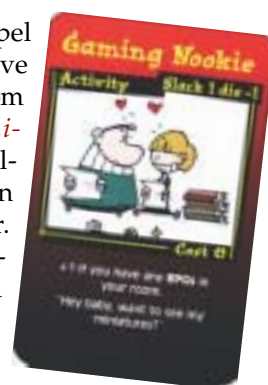
För ett tag sedan kom det även ut en ny version av *Illuminati* som innehåller färgkort och med förbättrade pengamarkörer och det är den som man kan få tag på i butikerna idag. Detta spel är sanslöst kul och kan ge många timmars roligt spelande, speciellt med de expansioner som har kommit ut till det.

Chez Geek

Ett ganska nytt spel från företaget Steve Jackson Games (som även gjort *Illuminati*). Här är spelidén att man är en så kallad slacker. Man är en slö, fattig person som helst spenderar dagarna med att sova och titta på TV. Man delar lägenhet med ett gäng likasinnade. Spelet går ut på att man ska skaffa så mycket "slack" som möjligt genom att göra oproduktiva saker, som att sova, gå på café, köpa prylar eller spela rollspel. Man kan även bjuda in kompisar och ha fest och göra sitt bästa för att störa sina lägenhetskamrater som man kan väcka genom att låta ett billarm gå igång när de försöker sova osv. Spelet är hejdlöst kul och har massvis med referenser till något som man kan benämna som nördkultur, det vill säga gamla b-science fiction-filmer, rollspel, datorer och liknande. Bilderna på korten är enkelt ritade men hejdlöst roliga, speciellt tillsammans med kommentaren som finns på varje kort; illustratören är John Kovalic som ritar den populära roll-spelsserien *Dork Tower*.

Tyvärr blir de flesta av spelpartierna rätt så lika när man väl kan alla kort och har råkat ut för det mesta som kan hända. Då tappar spelet något av sin charm. Tillsammans med de två extra expansioner som har kommit får man dock en riktigt stor spellek som gör att det trots allt blir ganska stor variation mellan spelomgångarna.

Den första expansion som har kommit ut är *Chez Geek 2: Slack Attack*, som innehåller nya regler för hundar samt en





massa nya kort av alla typer. Den andra expansionen som gavs ut är *Chez Geek 3: Block Party*, som säljs i en extra stor kartong som mer än väl rymmer alla kort som har getts ut hittills till spelet. I denna expansion ingår det inga nya regler utan bara mer av samma vara, denna gång med viss inriktning på att det är kvartersfest. Även omslaget till kartongen är av John Kovalic. Utsidan av kartongen visar huset man bor i utifrån och på insidan av kartongen visas samma vy fast innifrån. Alla bilderna är hämtade från de olika personer och situationer som finns med på korten.

Beer: The Card Game

Ett väldigt underligt spel som dök upp i affärerna i våras är kortspelet *Beer: The Card Game* som innehåller en bunt kort med bilder



av olika öletiketter och en bunt kort med foton på olika baraktiviteter. Spelet går ut på att man ska köpa så många öl som möjligt innan baren stänger. Till sin hjälp har man de olika händelser som korten med foton på baraktiviteter representerar. Man kan spela biljard eller kasta dart för att få mer pengar att köpa öl för. Man kan också spela kort som Chug-A-Lugs som ger en möjlighet att köpa flera öl samtidigt. Har man otur får man vänta länge i toakön eller råka ut för andra saker som motståndaren kan göra för att förstöra för en.

Det är ganska dålig kvalitet på fotona och det är samma bild på alla kort av en typ, vilket ger ett dåligt intryck. Man får dock reda på en massa underliga ölsorter från små amerikanska bryggerier och man kan ha roligt en stund med spelet som har en lite annorlunda spelidé. Men tyvärr håller inte spelet i längden även om det ett tag är rätt kul att förstöra andras ölinköp och lägga hostkort för att "distrahera" motspelarna när man vänder på myntet som man just använt för att avgöra om man lyckas eller misslyckas med en handling i spelet. Å andra sidan fungerar det bra att spela efter att man har druckit några öl själv, eller som förfestarspel, då det inte är speciellt avancerade regler, och spelets tema stämmer ju verkligen in.

The Works

The Works är ett spel som kräver strategiskt tänkande snarare än att få bra kort på handen. Man lägger ut ett antal kort på bordet i något som liknar en cirkel, sedan går spelet ut på att man ska plocka upp de bästa korten från bordet, vilket man gör genom att vrida ett av korten 180 grader. På alla fyra sidor om varje kort finns en rad med symboler och efter att man har vridit ett kort ser man efter om något intilliggande kort har samma symbol riktat mot det kort man just vridit på. Om så är fallet poppas det kortet, vilket betyder att man plockar upp det, följer instruktionerna på det och sedan lägger det i sin poänghög. Varje kort är värt ett visst antal poäng och den som först kommer upp i en förutbestämd summa vinner spelet.



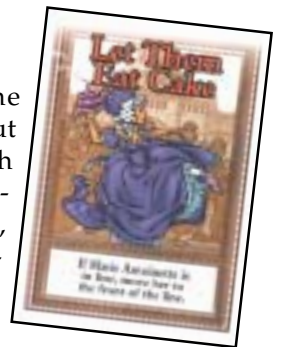
Instruktionerna på korten när man poppat ett kort kan göra att man får poppa fler kort, låta en vinna om man uppfyller vissa krav eller göra någonting med korten på bordet. Då det kan utlösa en kedjereaktion när man poppar kort gäller det att både veta hur olika typer av kort fungerar och snabbt kunna läsa av vad som kommer hända om man vrider olika kort. Hur korten ligger i förhållande till varandra förändras med varje spelares runda, så förutsättningarna förändras hela tiden fram till det är ens egen tur att återigen vrida ett kort. Dessa moment kräver strategiskt tänkande och förmåga att snabbt kunna läsa av korten på bordet för att man ska kunna få så många poäng som möjligt. Det är det en utmaning att spela och man kan spela många gånger utan att tröttna.

Spelets tema kommer från den tecknade serien *Agatha Heterodyne*, *Girl Genius* av Phil och Kaja Foglio. *Girl Genius* kallas av skaparna själva för "gaslyktesfantasy" och är en sorts steam punkvärld fylld med stora robotar som drivs av ånga, konstiga luftskepp och mystiska varelser. Huvudpersonen, Agatha Clay är student och labbassistent vid Transylvania Polygnostic University som dock inte riktigt lyckas få något hon bygger att fungera.

Spelsystemet till *The Works* kommer från samlarkortspelet *Xxxenophile*, som har en helt annan värld där temat inte är lika rumsrent som i *The Works*. Vissa regelförändringar har gjorts för att spelet ska fungera bättre som icke-samlarkortspel. James Ernest, mannen bakom företaget Cheapass Games som tillverkar många billiga bräd- och kortspel, har skapat *The Works*. *The Works* är dock utgivet under varumärket James Ernest Games då det är i fyrfärg till skillnad från Cheapass Games övriga spel som är gjorda för att vara så billiga som möjligt.

Guillotin

Wizards of the Coast som ger ut världens första och största samlarkortspel, *Magic*, gör en hel del andra spel också. Ett av dessa är det makabra spelet



Guillotine som handlar om de halshuggningar som skedde under den franska revolutionen. Man spelar en bödel som samlar på huvuden från de som halshuggs (kungligheter, statligt anställda, militärer och präster). Ju högre uppsatta dessa personer är, eller var kanske man ska säga, desto mer är deras huvuden värda, bokstavligt talat. Det finns också en och annan martyr, folkhjärte och stackars oskyldiga personer som har råkat hamna i ledet, vilka man får minuspoäng för och som man alltså ska försöka få sina motspelare att råka ut för.



Spelet utspelas över tre fiktiva dagar. Varje dag ställs 12 personer upp framför giljotinen och därefter är det varje spelares jobb att genom de kort som de har på handen flytta personer fram och tillbaka i ledet, så att när det är deras tur att hugga huvudet av någon så står en så högt uppsatt person som möjligt längst fram i ledet. Kortet man har till hjälp kan vara att någon faller krokben på en person så att de hamnar längre bak i ledet eller att man gör någon sorts

distraktion så att man kan byta plats på två personer.

Bilderna på korten är väldigt humoristiska och vältecknade och tillsammans med de hejdlöst roliga händelserna som kan hända med hjälp av händelsekortet och enkelheten i spelidén så blir det många roliga spelomgångar.

Abduction

Går du omkring och är rädd för att bli bortförd av utomjordingar? Då är du antagligen inte ensam. I detta spel tar man på sig rollen som en person (eller ko) som



blivit bortförd och befinner sig på ett rymdskepp. Uppgiften är att snabbast möjligt ta sig ut. Man skyr inga medel för att klara detta och man gör gladeligen sitt bästa för att förstöra för de andra stackarna, dvs motspelarna, som också blivit bortförda.

Man börjar spelet i undersökningsrummet på ett okänt rymdskepp och medan man förflyttar sig runt i skeppet för att hitta en utgång så bygger man på med nya rum hela tiden. Man kan även leta efter galna prylar som kan förstöra för andra spelare, eller förbättra ens egen situation. Det finns också möjlighet att lägga händelsekort på motspelarna, som att de stöter på en patrull med rymdvarsel eller att golvet plötsligt blir elektrifierat.



Alla korten är tvåfärgade, vitt och mörkt grön, vilket är lite tråkigt och gör det svårt att se detaljer ibland. Illustrationerna är välgjorda och framförallt humoristiska. Prylarna

man kan hitta och sakerna som kan hända är också de hejdlöst roliga och det finns inget bättre än att bli skadeglad efter att ha varit taskig mot motspelarna. Spelet rekommenderas varmt, speciellt till alla er som undrar vad som händer när man blir bortförd av rymdvarsel.

Tärningen, en kraft bortom naturens lagar

av Peter Hedman

Sannolikhetslära. En del av er har kanske bara hört talas om det, en del av er har kanske till och med plågats igenom timmar av det på matematiklektionerna. Sannolikhetslära är läran om sannolikhet, det vill säga hur troligt det är att vissa saker kan hända. Vi vanliga dödliga brukar vanligtvis kalla det för slumpen. Nåväl, när det handlar om sannolikhetslära finns det inget exempel som är så kärt och väl använt av matematiklärarna som exemplet med tärningen. Tärningen, en sexsidig sådan eftersom matematiklärarna ofta inte vet att det finns någon annan sort, kastas ett flertal gånger och resultatet förkunnas för klassen. Sedan säger matematikläraren: "Om man skulle kasta tärningen väldigt många gånger, ett par hundra eller tusen, så kommer antalet ettor, tvåor, treor, fyror, femmor och sexor vara jämt fördelade." Slutsatsen man drar är alltså att slumpen avgör vad man slår med en tärning och att resultatet inte går att påverka...

Ja, det KAN ju vara så... men vi rollspelare vet bättre, inte sant?

De allra flesta som spelar rollspel är inte bara enormt vidskepliga vad gäller sina tärningar. Många är också mer eller mindre övertygade om att man faktiskt kan påverka tärningen att slå högt eller lågt beroende på vad man önskar. Det finns antagligen lika många sätt att göra detta som det finns spelare. Genom åren som rollspelare har jag stött på några olika intressanta inriktningar inom området. En av mina vänner som jag har spelat en hel del *Drakar och Demoner* med envisas med att alltid lägga sin T20 med siffran 1 neråt. Han hävdar med bestämdhet att detta gör att siffran 1 inte gillar att ligga underst och när han sedan slår med tärningen kommer siffran 1 att kämpa för att hamna överst.

En annan av mina bekanta använder olika tärningar för olika sorters rollspel. Han har en uppsättning med tärningar som han använder i spel där han vill slå högt och en annan uppsättning tärningar som han använder i spel där det gäller att slå så lågt som möjligt. Teorin låter ju vettig (?) och han hävdar med bestämdhet att den fungerar mycket bra. Det kan dock uppstå vissa problem, exempelvis när det är dags att spela *Pendragon*. I *Pendragon* är det nämligen bra att slå exakt det värde man har i en färdighet. Om då värdet man har är tio, vad gör man då med sina T20-tärningar som bara kan slå högt eller lågt? Om man väljer att göra som min kamrat så kallar man helt enkelt *Pendragon* för ett värdelöst spel och vägrar vara med. Annan lösning, någon?

Ett sista exempel och ett av de mer vanliga är tron på att man faktiskt kan ladda upp sina tärningar med positiv energi. Energin finns där men om någon annan än spelaren som äger tärningen skulle röra vid dem så blir dem besudlade och all den positiva energin som finns i tärningarna försvinner då. Jag tänker inte ens försöka gå in på hur själva reningsprocessen går till efter att en tärning har blivit besudlad, men det är ibland svårt att motivera varför det inte är okej att en del av Sveriges befolkning tror att rollspel bara är för konstiga människor.

Jag är på intet sätt oskyldig, eller mindre övertygad än mina kamrater att jag har makt över mina tärningar. Självt har jag den ovanan att jag pratar med tärningar. Jag belönar och bestraffar dem också allt eftersom de utför sin uppgift efter mina önskemål. Jag kan erkänna att jag vid ett tillfälle blivit så upprörd över en tärning som inte alls var intresserad att slå som jag ville att jag helt sonika slängde ut den genom fönstret. Förhoppningsvis ligger den kvar där än och tänker över sina synder...



strategiska snedsteg

Få militära taktiker har varit så seglivade och återanvändna som "den sneda linjens taktik". Antagligen beror det på att den är väldigt enkel och därför lätt att anpassa till skilda situationer; ett mer passande namn vore "den sneda linjens princip". I enkelheten ligger antagligen även dess framgång, eftersom komplicerade planer som verkar geniala på pappret lätt kan gå sönder mot den hårda verkligheten.

Thomas Allvin om den sneda linjens taktik

Thomas Allvin är en välkänd artikelskribent, inte minst för tidiga *Sverox*-läsare.

Den sneda linjens taktik härstammar från den tid då krig avgjordes i välordnade fältslag där härförarna ställde upp sina arméer på bred front i vardera änden av ett slagfält och sedan lät dem drabba samman. Huvudrollen spelas av det tunga infanteriet (i antikens Grekland kallade hopliter). Detta understöds på olika sätt av lättare infanteri, och flankeras av kavalleri vars främsta uppgift är att skydda infanteriet från attacker från sidan. Utrymmet för kreativa lösningar är alltså tämligen begränsat, och härförarens val handlar mest om hur de olika truppslagen ska placeras i förhållande till varandra. En stor del av manövrerandet äger rum dagarna, veckorna eller månaderna innan slaget, då härförarna försöker tvinga motståndaren till drabbning vid en tid och plats som han själv har valt.

Principen bakom den sneda linjens taktik är som följer: istället för att ställa upp sin armé i en jämntjock slaglinje (enligt traditionella principer) förstärker man endera flanken med trupp från centern, vilket gör den senare svagare. När fiendens armé bryter igenom i mitten – och deras framfart underlättas av att den egna centern retirerar – kan den förstärkta flanken lätt bryta fram och genom en cirkelrörelse anfalla fienden bakifrån.

Eftersom denna taktik är både enkel och välkänd (åtminstone bland erfarna fältherrar) är utmaningen för varje härförare att inte avslöja härens svaga och starka punkter förrän det är försent. Nyckeln till framgång heter sedan mobilitet. Flanken som ska gå runt fienden måste vara tillräckligt snabb för att hinna slå till innan fiendens huvudstyrka har orsakat alltför stora skador på den egna armén. En lättroblig armé kan dessutom enklare omgrupperas om det visar sig att stöten måste sättas in någon annanstans än var man först planerat. Den sneda linjens taktik är alltså

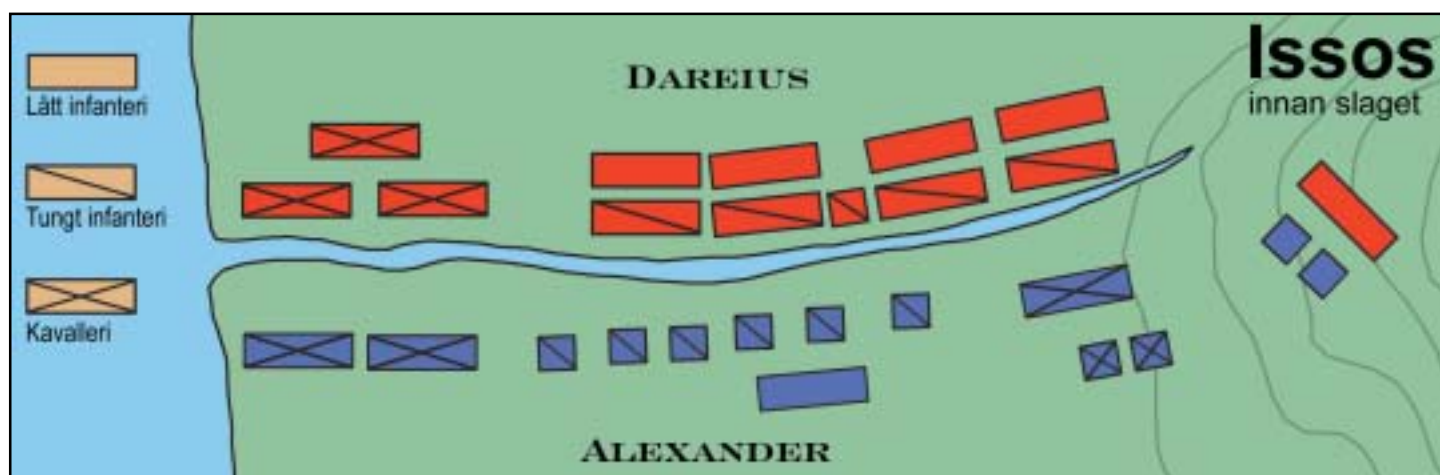
långt ifrån något idiotsäkert recept på framgång utan kräver stor skicklighet av härföraren.

Världserövaren

Den historiska gestalt som framför andra brukar förknippas med den sneda linjens taktik är Alexander den store, som använde taktiken med stor framgång i slaget vid Issos 333 f Kr då han besegrade perserkungen Dareius. Slagfältet vid Issos låg inklämt mellan Medelhavets kust och låga berg, och var uppdelat i två delar av den torrlagda floden Pindaros. Dareius armé var betydligt större än Alexanders, ett faktum som dock kompensades något av att slagfältet helt enkelt var för smalt för att perserna skulle kunna utnyttja sitt numerära överläge.

Alexander avancerade med sina trupper utsträckta på så bred front som möjligt för att täcka in hela sträckan mellan bergen och kusten. Bildades en lucka skulle Dareius lätt kunna skicka igenom delar av sitt kavalleri för att anfälla Alexander bakifrån. Dareius väntade på andra sidan floden, men hade skickat över en mindre truppstyrka – framför allt bestående av lätt kavalleri – vars enda syfte var att förvirra Alexander och dölja trupprörelserna bakom floden. Den sneda linjens dans hade redan börjat.

I detta spel, där överraskning betyder mycket, har ingen härförare råd att bli förutsägbar, något som kunde ha blivit Alexanders fall. Dareius kände till den makedonske kungens favoritteknik; att sätta in nästan allt sitt kavalleri i en attack från högerflanken för att bryta igenom och omringa fienden. När Alexander närmade sig, och perserkavalleriet framför floden beordrades tillbaka, blev det klart hur Dareius ställt upp sin armé. Dareius hade placerat sitt tunga iranska kavalleri på högerflanken, d.v.s. mot Alexanders vänsterflank. Samtidigt ha-



de han skickat upp infanteri till kullarna, vilka nu nästan var i höjd med Alexanders högerflank. Om Alexander skickade fram sitt kavalleri på högerkanten skulle de exponera sig för denna styrka. Samtidigt skulle Dareius tunga kavalleri lätt kunna bryta igenom Alexanders vänsterflank, inte minst på grund av att marken nära vattnet var mer lämpad för rytteriets framfart än vad den var högre upp.

Fördel Dareius med andra ord. Alexanders räddning blev, förutom hans snabbtänkthet, hans armés lättrorlighet. Snabbt skickade han upp eget infanteri i bergen för att engagera Dareius styrka. Samtidigt lät han kavalleri från högerflanken rida bort och förstärka vänsterflanken, en ritt de gjorde i skydd av hoplitfalangerna för att om möjligt dölja manövern. Alexander var dock noga med att inte skicka över mer än vad som var absolut nödvändigt då han inte tänkte avvika från ursprungsplanen.

Så fort fiendesoldaterna i bergen fått ovälkommet sällskap ledde Alexander högerflankens kavalleri i en ursinnig stöt över floden. De bröt igenom utan problem, och svängde inåt i en cirkelrörelse för att komma åt Dareius själv som befann sig i mitten av sin armé. Detta var det kritiska skedet i slaget för Alexanders del. Hans tunga hoplitinfanteri hade inte lika lätt att ta sig över floden, och högerflankens framryckning hade skapat en farlig lucka som hopliterna försökte täppa till genom att sprida ut sig. Dareius infanteri, händelsevis legosoldater från Makedonien, såg sin chans att slå in en kil i Alexanders falang och tog den. Även Alexanders vänsterflank knakade under trycket av Dareius kavalleri. Skulle Alexanders härlinje stå emot tillräckligt länge?

Till slut fick Alexander ge upp jakten på Dareius för att istället fullborda cirkelrörelsen och attackera de makedonska legosoldaterna. När dessa flydde åt alla håll var det signalen för Dareius soldater att slaget var förlorat. Dareius själv kom visserligen undan, men det är ju en annan historia.

Katastrofen vid Cannae

Den sneda linjens taktik är svårbedömd, och kan aldrig genomföras på rutin. Det skulle dröja drygt hundra år efter Alexanders seger vid Issos innan någon upprepade, och utvecklade, hans bedrift med tillräcklig framgång för att skriva in sig i historieböckerna. När Hannibal mötte den samlade romerska armén vid Cannae 216 f Kr fanns där flera likheter med Alexanders situation. Romarna var i betydande numerärt överläge, även om historiker förstår tvistar om med exakt hur mycket, och Hannibals armé var i jämförelse en tämligen brokig, och sämre utrustad, skara.

Romarnas största misstag (förutom den lilla märkligheten att de båda konsulerna turades om att leda armén varannan dag) var just att de gjorde allt på rutin. Enligt rådande *standard operating procedure* ställde de upp som den s.k. manipeltaktiken föreskrev. Sitt numerära överläge utnyttjade de inte på annat sätt än att bara fylla på i leden. Den romerska armén brukade krossa allt i sin väg, så varför ändra på ett vinnande koncept?

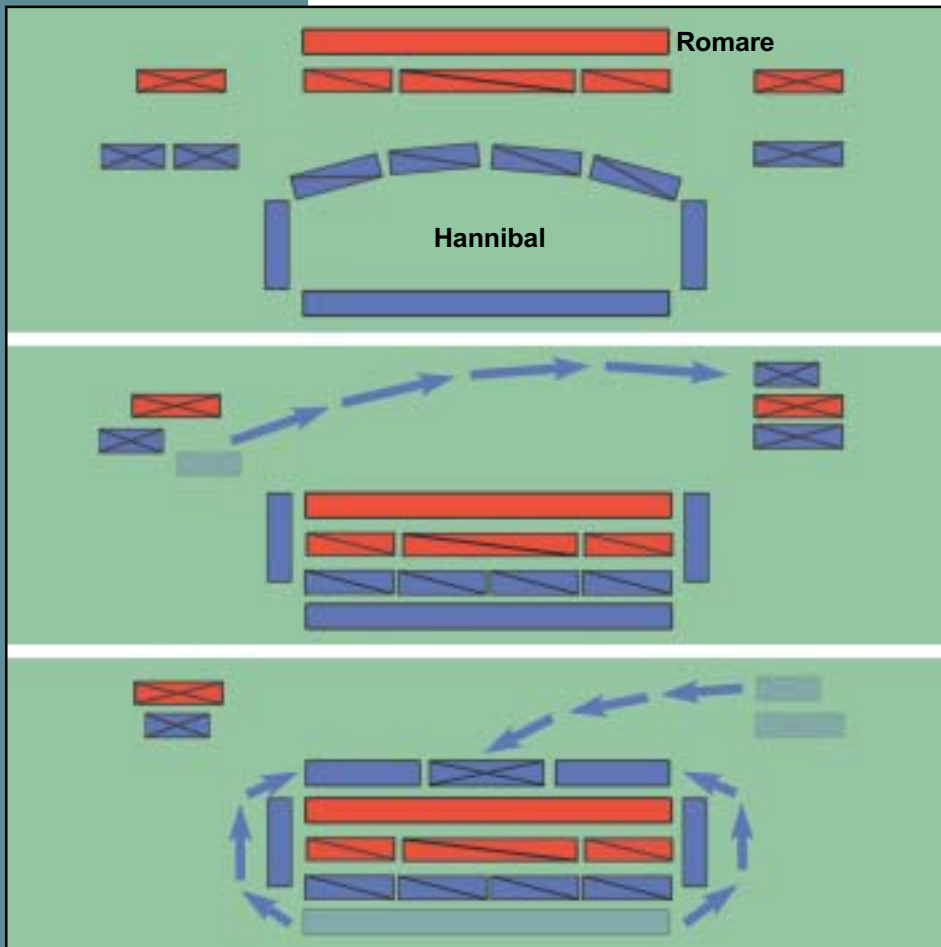
Manipeltaktiken gick ut på att ställa upp fotsoldaterna i fyra "lager". Först kom de lättbeväpnade *velites*, följda av *hastati* och *principes*; två "lager" med tunga infanterisoldater beväpnade med kastspjut och svärd. Sist, endast avsedda för nödfall, kom *triarii* bestående

av härdade veteraner. Truppslagen var indelade i manipular som kunde röra sig diagonalt och i sidled för att sluta eller öppna leden. Slagets inledande skärmytslingar sköttes alltid av *velites*. När fienden anföll på allvar retirerade dessa genom öppningarna i hastatis led, varpå dessa slöt leden och gick till angrepp. Om hastati slogs tillbaka retirerade även dessa på motsvarande sätt för att bereda plats för *principes*. Om även dessa misslyckades var det *triarii* uppgift att täcka reträtten. Armén flankerades på båda sidor av kavalleri.

Sålunda avancerade alltså romarna.

Även Hannibal lät frontlinjen bestå av lätta trupper, vars främsta funktion var att dölja truppförflyttningarna bakom. Bakom det lätta infanteriet placerade han sitt tunga spanska och keltiska infanteri i en halvmåne med rundeln mot romarna. Dessa var flankerade av tungt afrikanskt infanteri, till skillnad från övriga truppslag uppställda i två rektanglar på högkant. På vänsterflanken placerade han sitt tunga spanska och keltiska kavalleri, medan det lätta numidiska behärskade högerflanken.

När arméerna drabbade samman retirerade både romarnas och karthagernas lätta infanteri för att positionera sig längst bak. Kavalleriet på båda flanker drabbade samman och de romerska soldaterna attackerade den spansk-keltiska "halvmånen" på bred front. Romarna, säkert medvetna om den egna arméns överlägsenhet, misstänkte föga när det spansk-keltiska infanteriet retirerade. Romarna avancerade vidare, och hade snart drivit fienden tillbaka så pass mycket att striden nu ägde rum mittemellan det afrikanska infanteriet på flankerna. Samtidigt hade det romerska infanteriets frammarsch lämnat ett



mot boioterna. När Agesilaos av en ren slump fick möjlighet att falla boioterna i ryggen så lät han bli, eftersom han ville vinna slaget genom mod och inte list. Istället bemödade han sig om att möta fienden rakt framifrån, som seden bjöd. Hans soldater fick betala dyrt för detta ädelmod. Andra gången boioterna anföll hade Agesilaos lärt sig sin läxa och lät sina soldater öppna leden för att låta boioterna bryta igenom. Dessa lät sig lätt luras, och kunde sedan angripas från sidorna och bakifrån.

Därmed förstås inte sagt att Alexander och Hannibal var feiga – tvärtom. En anledning till att den sneda linjens taktik, eller snarare: den sneda linjens princip, inte genomförts oftare (med framgång), trots att den studerats flitigt vid militärakademier, torde vara att den inte bara kräver skicklighet, utan även djärvhet (eller om man vill: dumdristighet). Befälhavaren måste våga sätta hela sin armé på spel för att kunna ta hem spelet.

Troligen var det också bristande djärvhet som fick Tyskland att kasta bort sina chanser att snabbt avgöra första världskriget. Faktiskt var det just Hannibals seger vid Cannae som var inspirationen till *Schlieffenplanen*, den anfällsplan med vilken Frankrike skulle besegras genom ett "förintelseslag" innan Ryssland ens hunnit mönstra sin armé. Enligt generalstabschefen Alfred von Schlieffens plan från 1905 skulle anfallet mot Frankrike ta vägen via Belgien för att undvika de franska gränsbefästningarna. Huvuddelen av de framryckande styrkorna skulle koncentreras till högerflygeln för att dessa med stor kraft och snabbhet skulle kunna gå runt det franska försvaret i en cirkelrörelse och anfälla Paris bakifrån.

Dessvärre (dessbättre för Frankrike) vågade inte den nya generalstabschefen Helmuth von Moltke den yngre genomföra Schlieffenplanen på det sätt som det ursprungligen var tänkt. Oroad av Frankrikes offensiv mot Lothringen kallade han ner styrkor som skulle ha ingått i den starka högerflanken. Resultatet blev som bekant att anfallet genom Belgien förlorade i kraft och kunde stoppas av fransmännen vid Marne. Försöken att efterlikna den antike krigshjälten slutade i tröstlösa skyttegravar. Sensmoral: en god fältherre spanar framåt, inte mot det förflutna.

Marcin Kucharski

Ansvarsområden

Samordnare för PR arbetet, Distriktskontakt, Internationella kontakter, LSU kontaktperson (Landsrådet för Sveriges Ungdomsorganisationer)

Vad spelar du helst?

Ett riktigt bra konventscenario på ett riktigt bra konvent.

Vad spelar du mest?

Datorspel, just nu *Warcraft III*

Varför engagerar du dig i Sverok?

För att Sverok rockar jätte mycket! Det är ett förbund där man inte bara får möjlighet att träffa andra som spelar massa roliga spel utan även får en möjlighet att påverka och forma organisationen så den hela tiden blir bättre och bättre.

gap till de flankerande kavalleristyrkorna som ju redan var engagerade av Hannibals kavalleri.

Därmed var det dags för fällan att slå igen. Gapet som uppstått användes av delar av det spansk-keltiska kavalleriet på vänsterflanken för att rida igenom den romerska linjen och attackera det romerska kavalleriet på motsatta flanken i ryggen med förödande effekt. Samtidigt kunde Hannibals lätta infanteri, skyddade från det romerska infanteriet av de afrikanska falangerna, gå runt i en cirkelrörelse och anfälla det romerska infanteriet i ryggen. Romarna var nu inkapslade av det spansk-keltiska infanteriet rakt fram, det afrikanska på sidorna och det lätta i ryggen. Bakom dem hade det romerska kavalleriet på vänsterflanken redan förintats. "Förintelseslaget" vid Cannae var ett faktum.

Mod och feghet

Något man kanske inte tänker på idag är att den här sortens taktiserande ibland hindrades av den tidens moralbegrepp. Montaigne berättar om Agesilaos, kung av Sparta, och dennes strid



Bergman, inseglet & rollspelet

Detta nummers Gästtyckare Peter Larsson söker annorlunda inspiration ur filmens värld



Många har liknat rollspel vid en interaktiv film, där rollpersonerna är huvudpersonerna (eller i undantagsfall statister) som medverkar och påverkar handlingen. Med utgångspunkt från att denna metafor är sanningsenlig kan man (likt undertecknad) fråga sig vilken typ av film svenska rollspelare deltar i. En ovetenskaplig uppskattning är att drygt 90 procent av rollspelandet faller in under någon form av action-, fantasy-, thriller- eller skräckgenre. Gott! Jag gillar också att låta mina rollpersoner få rädda prinsessor från elaka drakar eller lösa något klurigt kriminalfall hundratal år framåt i tiden, men ibland kan det vara trevligt att rollspela på ett mer ovanligt sätt. Eller ta inspiration från en källa som inte plagierats eller parodierats i oändlighet. Därför kommer jag fortsättningsvis att spekulera kring hur Ingmar Bergmans filmer (eller delar av dem) kan inspirera till ett lite annorlunda scenario eller kampanj.

För det första kan man bara plocka ut intressanta karaktärer från filmerna. Här finns det exemplariska elakingar som biskopen i *Fanny & Alexander* eller själva Satan i *Djävulens öga*, vilka förvisso inte är unika för Bergmans filmer. Men här finns också mer komplicerade roller som t.ex. professor Isak Borg (*Smultronstället*) eller Monika (*Sommaren med Monika*), som man ibland tycker illa om och ibland tycker om. Oftast är det väl så att rollspelaren spelar en rollperson som han utan undantag kan sympatisera med. Slutligen finns också de klassiskt goda (och naiva) människorna, som t.ex. den oskuldsfulla Karin (*Jungfrukällan*) eller Maria (*Det Sjunde inseglet*).

I Bergmans filmer kan man också finna intressanta teman som mycket väl kan ge inspiration till varierande rollspelskampanjer. I *Fanny & Alexander* kan man t.ex. finna problematiken kring att inte kunna skilja på fantasi och verklig-

het, som Alexander tampas med i filmen. Att låta rollpersoner uppleva intensiva händelser för att sedan inse att det hela var en illusion (dröm, hypnos e.dyl.) fungerar ofta för att skapa en speciell känsla i spelet. Det omvända, att få rollpersonerna att tro att de drömer för att med tiden upptäcka att de fastnat i en "verklig" mardröm kan ge ett ypperligt kusligt äventyr, men det kräver mer av spelledaren. Det kan vara mycket givande att spela en extremt fantasifull person, oavsett vilken typ av rollspel man spelar, men det är antagligen väldigt svårt att spela en rollperson som är mer fantasifull än spelaren själv. Turligt nog tycks den genomsnittlige rollspelaren ha belönats vid födseln med en relativt stor andel fantasi.

Den avantgardistiska filmen *Persona* kan ge underlag för ett mer experimentellt rollspelsscenario. En grupp rollpersoner isoleras i ett hus och har bara varandra att umgås med. Utan egentlig intrig kan handlingen styras direkt av spelarna. Att karaktärernas personligheter skulle glida in i varandra som i filmen är förvisso väldigt osannolikt (om inte en mycket skicklig SL kan styra handlingen på ett diskret sätt), men om något liknande skulle inträffa skulle spelarna ges en extraordinär upplevelse som de sällan kommer att uppleva igen.

En mer konkret intrig kan lånas från den betydligt lättsammare *Djävulens öga*. En grupp olyckliga stackare (rollpersonerna) har av olika anledningar inte släppts in i himlen efter att de dött. Istället "lever" de nu i helvetet, under Djävulens styre. Men en dag (i helvetet?) så får de ett uppdrag av Djävulen. De ska ta sig upp till jordytan och utföra någon form av djävulskap (t.ex. förstöra ett äktenskap, klottra på tunnelbanan, mata änder med acetonindränkta brödbitar, starta ett världskrig etc.) Lyckas rollpersonerna med uppgiften kommer de att bli (relativt) bra behand-

lade i helvetet, men om de misslyckas kommer de att få lida mer än självaste Judas någonsin har gjort. Denna enkla intrig kan nog spelas i de flesta stilar, från löskokt humor och slapstick till nattsvart domedagsatmosfär.

Det Sjunde inseglet är en lysande film för rollspelare. Denna medeltida road-movie är som klippt och skuren att låna idéer från. Här finner man massor av goda ingredienser, varav det första är persongalleriet. Här finns en misstroende korsryttare, en cynisk väpnare, ett par skådespelare från samhällets botten, en cynisk väpnare, en cynisk väpnare, ett par skådespelare från samhällets botten, en cynisk väpnare, ett par skådespelare från samhällets botten, en cynisk väpnare, ett par skådespelare från samhällets botten. Han (eller Hon?) är en otroligt stark karaktär, varken ond eller god, men mycket principfast, plikttrogen och professionell. Ett rollspelsscenario med Döden närvarande har alltid goda förutsättningar för att bli något alldeles extra i stämning. Att låta rollpersonerna utmana Döden inom något område de är duktiga på kan göras som ett äventyr sig, eller som en del av ett.

Det Sjunde inseglet präglas av människornas skräck för den skoningslösa döden (pesten), kyrkans tyranniska propagerande mot synd och brännande av potentiella häxor. Denna stämning/stil har praktiserats mycket länge inom rollspelsvärlden och är inte på något sätt främmande, och den funkar precis lika bra nu som den gjorde förr, och som den förhoppningsvis även kommer att göra i framtiden.

Jag väljer att avsluta mitt enkla spekulerande här, och hoppas att mitt resonemang fött fram någon form av nyfikenhet eller intresse kring hur en Bergmanfilm kan användas i rollspelsmanhang. Svenska rollspelare är på sitt sätt unika, många är inte blyga för att prova på alternativa saker och att prova på att kombinera rollspel med det s.k. "svenska vemodet" är ett av många sätt att vidga sin rollspelshorisont.



”Mer mellan himmel och jord”

Nya världar del 1

Science fiction-kampanjer som utspelar sig vid en tidpunkt i vilken mänskligheten ännu inte funnit något sätt att färdas över interstellära avstånd till andra solsystem, ställs inför det beklagliga förhållandet att vårt solsystems himlakroppar inte är särskilt gästvänliga för människor. Den påhittige spelledaren står då inför en roande utmaning när det gäller att skapa intressanta möjligheter för interplanetär rymdutforskning, nämligen nya världar i solsystemet.

Anders Blixt och Erik Sieurin i världsskapartagen

Anders Blixt är en av Sveriges flitigaste rollspelsförfattare och jobbar som *Sverox* inhouse-skribent. Erik Sieurin är ett välbekant namn för gamla Lancelot-fans.

Varför nya världar?

Svaret är enkelt: för att förse kampanjen med spännande och delvis okända platser att utforska, exploatera och tvista om. Spelledaren får god rörelsefrihet att utforma kampanjplatserna efter sina specifika önskemål. Miljön är främmande och rymmer faror av olika slag. Utforskare kommer från många olika länder och har olika ambitioner. Det är möjligt att skapa en *frontier*-stämning som knappast kan finnas på jorden.

Detta gäller inte bara ”klassiska” nära-framtidskampanjer (*Blue Planet*, *GURPS Terradyne*, *GURPS Black Ops*), utan även retro-SF som viktoriansk steampunk i Jules Vernes anda (*Space 1889*, *Forgotten Futures*, *Castle Falkenstein*, *GURPS Steampunk*), pulpiga 30-talskampanjer (*Daredevils*, *Adventure!*, *GURPS Cliffhangers*) och radioaktiva 50-talskampanjer (*GURPS Atomic Horror*). Även World of Darkness passar in; i *Mage: the Ascension* finns konspirationen Teknokratin som har baser på hemliga världar i solsystemet och som medvetet har förvanskad astronomin för att missleda vanligt folk. (Chaosiums *Cthulhu Now* skulle nog också kunna köras ute i rymden, om än med viss möda från spelledarens sida.)

Vidare så har science fantasy-kampanjer – i en anda snarlik Edgar Rice Burroughs’ bokserier om Barsoom (Mars) och Amtor (Venus), L Sprague de Camps noveller om planeten Krishna (finns även som GURPS-bok) eller Leigh Bracketts berättelser om Eric John Stark (t ex trilogin om planeten Skaith) – sin plats i dessa resonemang. I denna genre blir den fiktiva planeten mer färgstark och dramatisk än vår jord och många naturlagar verkar ha åkt på semester. Det viktigaste är att spelarna har kul och att det bjuds på massor av action i exotiska miljöer. Psi-krafter, hjälte-dåd och andra märkligheter passar utmärkt. Regelboken *System D6* från West

End Games är ett utmärkt redskap när spelledaren konstruerar sådana kampanjer (den trycks tyvärr inte längre och är därför svårhittad, men kan finnas i begagnathyllorna i välsorterade spelbutiker).

Från is till eld

När man konstruerar en fiktiv planet är det lätt att skapa en förenklad kliché: isplaneten Hoth, träskplaneten Degobah, ökenplaneten Arrakis. Se då istället till vad vår jord rymmer: Antarktis’ istäcke, Polynesiens vattenvidder, Amazonas’ djungel, Patagoniens stäpp, Pripjats träskmarker, Saharas heta och Gobis kalla öknar, Tibets högplatå, Kanadas taiga, Sibiriens tundra och så mycket mer. En fiktiv värld bör ha nästan lika stora variationer.

En syrehaltig atmosfär kräver liv som ständigt nyproducerar syre; på jorden omvandlar växternas fotosyntes koldioxid till bl a syre. Syre är nämligen så kemiskt aktivt att det automatiskt reagerar med många andra ämnen i naturen och binds till inerta (inaktiva) föreningar (koldioxid, kvarts, kalksten, m fl). Livlösa planeter får därför inerta atmosfärer som domineras av t ex koldioxid och kväve. Även om en sådan atmosfärs tryck och temperatur är godtagbara för människan, måste fotvandrare bära med sig syrgastuber och andningsmasker.

Det är lätt att från jorden någorlunda väl fastställa en näraliggande planets atmosfärsammansättning. Spektroskopi för kemisk analys utvecklades redan kring 1860 och kompletterades snart med astronomiska instrument. Därför vet sannolikt rymdfarare vilken slags luft som målplaneten har. Metoden ger dock inte alltid fullständiga resultat. Det var t ex först när ryska sonder landade på Venus på 1960-talet som astronomerna upptäckte att atmosfären där innehöll svavelsyra (för att inte tala om dess extrema tryck och temperatur).



Notera att anomalier kan uppstå på grund av teknologiska förändringar (jfr Barsoom, som bara har syre tack vare urgammal teknik, eller Tekumel i *Empire of the Petal Throne*) eller på grund av att vi har missat något i naturlagarna (jfr *Möte med Rama*: ”Där går Newtons tredje lag åt pipan” – Myron, när Rama helt plötsligt rör sig). Detta bör inte vara en ”feg” utväg för lata spelare, utan bör istället fungera som en del i kampanjens övergripande intrig – om spelrollerna upptäcker anomalier (t ex ”Varför finns syre här?”) kan detta leda till plötsliga insikter i kampanjhemligheter. De blir då motsvarigheter till Magellan, Armstrong och andra upptäckare.

”Vem där?”

En nyckelfråga vid världskonstruktion är huruvida planeten rymmer liv – och om så är fallet, på vilken utvecklingsnivå livsformerna befinner sig. Fiktiva ekosystem kräver en del tankemöda för att bli trovärdiga. Frågan är hur mycket man bör låta sig inspireras av jordens förflutna (”Jurassic Park in space” kan uppfattas som fantasilöst av spelarna). En utomjordisk flora och fauna bör uppfattas som exotisk för att bli trovärdig. *Traveller* (flera olika utgåvor), *GURPS Space* och en del andra spelsystem har enkla principer för ekologiska nischer när man designar djur. Antalet ben eller magar ett rovdjur av smygartyp

(t.ex. stor katt, varan, diatrima) egentligen har är ju bara kosmetika utanpå några grundregler.

En planet med ett ekosystem utan intelligent liv blir en tummelplats för jordiska intressenter. Här finns mycket att utforska och exploatera för stater och företag: mineraler, biologiska produkter och mystiska hemligheter från planetens förgångna (avsaknaden av intelligent liv kan bero på att det dog ut för länge sedan).

Om intelligent liv finns, måste spelledaren besluta hur avancerad planetens civilisation är. Lågteknologiska varelser får problem att stå emot jordborna. På 1800-talet gjorde de europeiska makterna processen kort med allehanda rikerna i Afrika och Asien med hjälp av överlägsna vapen och skepp. En väsentlig skillnad är dock att 2000-talets människor har andra samvetsbetänkligheter när det gäller underkuvandet av teknologiskt underlägsna urbefolkningar.

Arkiv Y

De där utomjordingarna som sägs ha landat här och var på jorden, var finns de egentligen? En orsak till interplanetära expeditioner skulle ju vara att de jordiska regeringarna vill leta reda på dem och lista ut mer vilka dessa skugglika varelser är. Kanske de kommer från någon plats i solsystemet eller kanske de har baser här, även om de kommer från ett annat solsystem.

Lästips

Jules Vernes rätt okända roman *Hector Servadacs resor* handlar om tappra fransmäns och ryssars märkliga färd på en asteroid genom solsystemet i slutet av 1800-talet. Berättelsen är charmig steampunk – om än fullständigt ovetenskaplig.

I Arthur C Clarks *Möte med Rama* sveper ett rymdskepp från ett fjärran solsystem in i vårt. En fascinerande, vetenskapligt väl genomtänkt och våldsfri äventyrs historia följer. Slutet är elegant. (De usla uppföljarna *Rama II* och *Rama III* är skrivna av en annan författare, så strunta i dem.)

Non-Stop/Starship av Brian Aldiss är den bästa behandlingen av ämnet ”befolkat övergivet jätterymskepp” jag någonsin läst. Aldiss ser ett humanistiskt problem, där andra författare har sett ett tekniskt.

Boris & Arkadij Strugatskijs *Svårt att vara gud* handlar om hur besvärligt det är för en högteknologisk observatör att utföra sitt arbete i en lågteknologisk civilisation.

Vårt solsystem som äventyrsplats

- **Månen** och **Merkurius** är atmosfärlösa stenklot.
- **Venus** är en helvetisk plats med extrem hetta, extremt lufttryck och svavelsyra i den syrefria atmosfären.
- **Mars** är en livlös öken med tunn syrefri atmosfär.
- **Asteroidbältet** rymmer bara små stenblock.
- **Jupiter** är en gasjätte vars atmosfär är oerhört svår att utforska. Dess yta kan inte nås med mänsklig teknik inom oöverskådlig framtid. Jupiters fyra stora månar är i och för sig intressanta, vissa med flytande vatten under ishöljen, men de kretsar inom jättens dödliga strålningsbälte (motsvarar Van Allen-bältena). Det upptäcktes på 1970-talet när det höll på att förstöra de första NASA-sonderna som nådde Jupiter. (Arthur C Clarke förbigår detta med tystnad i sin intressanta SF-roman *2010*, eftersom det skulle förstöra intrigen.)
- Planeterna bortom Jupiter har föga av intresse för äventyrarna. Det är antingen gasjättar av Jupiter-typ eller frusna block av sten och/eller is.



Sista chansen att söka bidrag för 2001 Skicka in genast!

Så här söker ni bidrag för sammankomster

- 1) Ta en lapp och skriv vad er förening heter på den.
- 2) Skriv hur många sammankomster ni haft under 2001.
- 3) Låt er ordförande eller kassör skriva under lappen.
- 4) Låt även föreningens revisor skriva under den.
- 5) Skicka lappen till Sverok. Klart!

Så här söker ni medlemsbidrag

- 1) Ta en ny lapp eller fortsatt på sammankomstlappen.
- 2) Gör en lista på alla era medlemmar med uppgifter om namn, ålder, telefonnummer, adress och epostadress.
- 3) Låt er ordförande eller kassör skriva under lappen.
- 4) Låt även föreningens revisor skriva under den.
- 5) Skicka lappen till Sverok. Klart!

Skicka till Sverok, Sandbäcksgatan 2, 582 25 Linköping. Kommer lapparna efter den 10 september är det inte säkert att ni kan få några bidrag för dem, men tveka inte att försöka!

Fredrik Axelsson

Ansvarsområden

Externa kontakter, press, styrelseutbildning.

Vad spelar du helst?

Jag är i grund och botten en hängiven rollspelare men har varit inne och snurrat i lajv-genren lite då och då.

Vad spelar du mest?

Jag får väl erkänna att jag är en halv-pretentiös friformsrollspelare.

Varför skall man engagera sig i Sverok?

Finns mängder med bra anledningar. Framförallt för att det är ett förbund där alla kan bidra med något, stort som litet.

Världar utifrån

Om ett främmande rymdskepp sveper in i solsystemet kan det vara så gigantiskt att det i praktiken fungerar som en planet, fast vänd ut och in – ekosystemet finns på dess insida. Tyngdkraft ordnas då antingen genom att skeppet roterar eller genom artificiell gravitation. Det är inte givet att det finns något intelligent liv ombord, ty skeppets passagerare kan ha gått under för årtusenden sedan och det styrs sedan dess av automatiska system.

En klassisk idé inom science fiction är att en asteroid eller måne i vårt solsystem visar sig vara ett urgammalt rymdskepp. En rysk astronom spekulerade på 1960-talet över huruvida Mars-månarna Deimos och Phobos var rymdstationer.

Det finns dock ett speltekniskt problem med en skeppsvärld. Spelledaren måste tänka ut hur den ser ut "bakom kulisserna", dvs korridorer, maskinhalor och liknande, vilket kräver en del arbete för att bli bra.

Två rollspel med rymdskeppsvärldar har hittills publicerats: TSR:s *Metamorphosis Alpha* (1976) och dess senare inkarnation *Metamorphosis Alpha to Omega* (1994). Dessa påminner delvis om klassiska *Mutant*, men har ofta en mer seriös stämning i kampen för att överleva och "hitta ut". Här finns plats för episka äventyr där rymdskeppscivilisationens överlevnad står på spel.

Utbytta världar

En spelledare med smak för drastiska metoder kan besluta sig för att byta existerande planeter i vårt solsystem mot nya som får de egenskaper som kampanjen behöver. Alla rollspel kräver att spelarna accepterar en kampanjverklighet som skiljer sig mer eller mindre från den faktiska. Nya himlakroppar är då inte svårare att svälja än fantastiska uppfinningar av typen anti-gravitation.

I en steampunk-kampanj känns det naturligt att Mars och Venus uppfyller 1890-talets förväntningar, dvs en kanalgenomkorsad förfallen värld (enligt Percival Lowells spekulationer) och en dinosaurieförsedd djungelvärld.

I andra science fiction-kampanjer kan spelarna redan under förberedelsestadiet få veta att solsystemets himlakroppar till exempel heter Hermes,

Afrodite, Ares, osv. Då inser de automatiskt att dessa förmodligen ser annorlunda ut än Merkurius, Venus och Mars. Detta stimulerar deras nyfikenhet och kan bli ett skäl att ge sig ut på rymdexpeditioner. Om SL och spelarna bara är konsekventa i sitt tänkande när de spelar kommer konceptet att fungera utan större svårigheter.

Den som kör parallellvärldskampanjer enligt idéerna i *GURPS Time Travel/Alternate Earths I & II* kan smärtfritt introducera nya världar i solsystemet, eftersom själva konceptet lämnar dörren vidöppen. Den som inte vill bygga sitt eget solsystem kan utnyttja *Alternate Earths I*-kampanjerna "Dixie", "Reich", "Shikaku-Mon" och "Gernsback", samt från *Alternate Earths II* "Cornwallis" (och kanske även "Aeolus"), för att få detaljerade världshistorier och politiska situationer som bara kräver smärre modifieringar för att härbärgera nya världar.

Planeter kan även placeras på ställen där det i verkligheten endast finns asteroider, till exempel vid Jupiters L4- och L5- punkter (s k Langrangepunkter som ligger en omloppsbaneradi före och efter Jupiter i dess bana runt solen; där finns de trojanska asteroidsvärma- rna). Därute är det dock rejält kallt.

En annan plats är i jordens omloppsbana, fast 180° runt solen. Redan antikens greker spekulerade över en sådan anti-jord, kallad Antichthonia (uttalas [antik'to:nia]). Det finns dock ett problem om man vill ha realistisk celest mekanik (dvs naturlagar för planetbanor). Jordens, Antichthonias och Venus' gravitationskrafter påverkar varandras banor och det är därför osannolikt att jorden och Antichthonia skulle ligga i en gemensam bana särskilt länge. Om de löper i olika banor får de olika omloppshastighet och då skulle de efter några miljoner år kollidera eller förskjuta varandras banor mot eller från solen. Oavsett vad som sker ödeläggs i samtliga fall världarnas flora och fauna. Antichthonia passar sålunda bäst i science fantasy-kampanjer.

Fortsättning följer...

I nästa nummer av *Sverox* tillämpas denna artikel på en exempelvärld, planeten Artemis som kretsar ungefär där asteroiden Ceres finns hos i vårt solsystem.

Utrustningsmärkta lajv

en debattartikel av Mikael Hellström

Om man går igenom sommarens kalender för fantasylajv kan man skönja en trend som har etablerats bland många arrangörer. Många annonser pryds numera med frasen "höga utrustningskrav". Exakt vad detta betyder varierar förstås från lajv till lajv, men denna "utrustningsmärkning" verkar vara ett uttryck för arrangörernas ambition att ha en hög lajvqualität. Det är uppenbart att många arrangörer ser utrustning som en känslig fråga, ett möjligt orosmoment. Att ställa krav på att spelarna har en tidsenlig utrustning är alltså ett sätt att garantera ett bra lajv. Frågan är dock om en utrustningsmärkning är ändamålsenlig.

Det är sant att lajv idag inte är vad det var för 10 år sedan. Det har utvecklats från en ganska smal hobby till en stor rörelse och i takt med detta har naturligtvis lajvandets teknik mognat avsevärt. Det är dock skillnad på en rörelses tekniska eller hantverksmässiga mognad och en fixering vid yttre attribut. Vi vet ju alla att det krävs betydligt mycket mer än handgjorda kläder för att nå den entusiasm, spelglädje och fängslande rolltolkningar vi alla längtar efter när vi sätter oss ner för att sy dessa kläder. Ändå är det inte "spelglädjemärkning" som förekommer i kalendariet, utan utrustningsmärkning. Möjligen är det så att detta krav är enkelt att ställa eftersom det är lätt att kontrollera. Arrangörerna kan ta på utrustningen och snabbt göra en bedömning av dess lämplighet. Rollspelsskicklighet är tämligen svårgripbart.

Döm därför om min förvåning när jag i det senaste lajvet jag var med på (år 2000) fann att det inte var utrustningen som stod i främsta rummet, utan spelglädjen. I utskicket skrev arrangörerna att de hellre såg att spelarna bar otidsenliga varma långkalsonger under kläderna än att de frös i sina autentiska korta underkläder och därför presterade dåligt. Själv bar jag plastsulade sandaler och arméns grå raggsockor. Det gick alldeles utmärkt och sagostämningen

var fullt jämförbar med den på *Sagan om Ariannas bröllop* för 10 år sedan.

Därför blir jag skeptisk när jag ser utrustningsmärkningen. Bör glasögon se lajvenliga ut? Måste alla synliga sömmar vara handsydd? Eller är det så att alla dessa regler om hur den perfekta alven måste se ut blir en begränsning? Det är i så fall en ytterst tragisk utveckling eftersom lajvrörelsen i sin barndom byggde på att ge utlopp för kreativitet snarare än att kontrollera den.

Sådana begränsningar riskerar dessutom att sätta upp verkliga gränser för vem som kan göra vad, inte minst när det gäller ekonomin. För varje ambitiös lajvare med en tillräckligt stor plånbok för att köpa ett par tidsenliga glasögon finns ett antal fattiga men begåvade studenter som inte har råd och därför inte kommer på lajvet.

Märk väl att jag inte pläderar för att tillåta uppenbart tafflig utrustning, som gymnastikskor med silvertejp och frottémantlar. Inte heller ska man förbjuda dem som vill lägga ner det där lilla extra på sin utrustning att göra så. De som vill gå till extra ansträngningar ska alltid uppmuntras. Kraven på yttre attribut måste dock utformas med försiktighet så att de inte leder till fokusering vid objekt som bara ett medel av flera för att nå den spelglädje och sagatmosfär som är det egentliga målet med lajv. I värsta fall skulle en sådan fixering leda till att bara fysiskt perfekta människor med stora plånböcker har frihet välja sina roller i "den goda stämningens" namn.

Så långt ska det väl aldrig behöva gå, men det är ändå viktigt att alla vi som spelar med i denna rörelse stannar till och tänker efter ett slag. Vad är det vi vill uppnå: spelglädje och en hobby öppen för så många som möjligt, eller utrustningsstress och begränsade möjligheter för de mindre bemedlade att vara med? De som fokuserar det senare alternativet vill jag fråga: vart tog det öppna sinnet vägen om vi störs av att folk inte har handgjorda skodon i läder?





Sveroks förbundskansli har ny adress:



Sverok
Sandbäcksg. 2
582 25 Linköping
info@sverok.se
Telefon 013-14 06 00
Fax 013-14 22 99

Sveroks nya kansli

Carl "Abbe" Cramér visar de nya lokalerna

Sverkos förbundskansli har blivit hemlöst. Studieförbundet, som vi hyrde av förut, behöver lokalerna själva, så vi blev utslängda på gatan. Nåja, det är inte så farligt, vi har redan fixat nya lokaler.



Kansliet ligger fortfarande i Linköping. Det mesta fortsätter som förut. Styrelsen dyker upp, jobbar och sover över på madrasser. Post och utskick går som vanligt, och telefoner och datorer går varma.

De gamla lokalerna var riktigt billiga att hyra – det är tyvärr inte de nya. Inte för att de är så speciellt dyra, men de kostar. Nu bor Sverok bättre – i ett eget hus i en grön park nära centrum i Linköping. Vi har också fått bättre med plats, inte så mycket för kontorsarbete som för konferenser och övernattande gäster. Inte hotellstandard precis, men ett rum används bara för att lägga ut madrasser i.

Vi har också fått ett eget lager i samma hus. Det sparar en del pengar, och gör det lättare att hålla koll.

Så vad händer på kansliet? Normalt finns här tre eller fyra personer, Christer Pettersson och Lars Johansson som är fast anställda, och oftast någon eller några som praktiserar.

"Praktiken är inte alltid så rolig" tycker Oscar Ubeda-Segmar, som är praktikant just nu. "Det är inget riktigt jobb, ingen riktig lön, man kunde få lika mycket för att stanna hemma". Oscar registrerar nya föreningar och ser till att alla får ut de pengar de ska ha – jobb som måste göras.

Vi sitter i kansliets allrum – bland kopiatorer, möbler och spel. Jag ser mig omkring och räknar prylar, men ger till slut upp inför att räkna alla cola-burkar – de är för många.

Det är trevligt att titta in på kansliet – även om det kan vara litet stökigt. Överallt runt mig finns spår efter de olika projekt som pågår – pärmar med projektbeskrivningar, postfack, foton och surrande datorer. Numera står ju Sveroks server Hermes på kansliet i stället för på webbhotell. I lagret utanför finns lådvis med större prylar – Sverok-montrar från mässor, nästan ett helt lajv och *Viking* nog för ett helt konvent.

Allt är inte igång just nu, men det här är nervcentrat. Man kan riktigt känna hur trådarna dras samman, hur idéer och ambitioner fokuseras här. Vissa står och samlar damm just nu, men någon kanske tar tag i dem redan nu till helgen?



Mikael Enmalm (FS)

Christer
Pettersson

Lars Johansson

Oscar Ubeda-Segmar

Förbundsstyrelsens förlängda arm

Kansliet i Linköping ansvarar för stora delar av förbundets administration. Förbundsstyrelsen ansvarar för det strategiska och visionära arbetet och driver en hel del projekt, de anställda på kansliet har hand om alla rutiner som rör det praktiska främst runt föreningar och ekonomi.

Behöver en förening hjälp med svåra blanketter, bidragsproblem, en krånglig kommun eller vill veta hur mycket skada ett bredsverd gör i Runequest är det bara att kontakta kansliet. Antingen svarar de direkt på frågorna och hjälper till med de aktuella problemen eller så hänvisar de vidare till någon som kan eller vet.

På kansliet finns även förbundets arkiv och lager samt möteslokaler där förbundsstyrelsen för det mesta har sina möten.

De anställda

Kanslisternas huvuduppgift är att administrationen runt föreningarna och bidragen flyter på samt att sköta förbundets ekonomi. I mångt och mycket är det tack vare kansliets grundläggande arbete resten av förbundet kan vara så pass flexibelt och lägga upp sitt arbete som det passar bäst.

De som för närvarande arbetar på kansliet är Christer "Chrip" Pettersson (anställd), Lars "Molle" Johansson (anställd) samt Oscar Ubeda Segmar (praktikant)

Vad händer på fanzinfrenten?

I nästa nummer är det dags för en ny fanzinspalt i *Sverox*. Anders Wänn, *Sverox'* fanzinansvarige, presenteras då aktuella fansin.

Vill du sprida kunskapen om ditt fansin? Kontakta Anders Wänn!

Anders Wänn
mellon@home.se
 ICQ: 21257761



roblemspelare

"Jag vill ha en claymore och en strålpistol"

Jag besöker ofta forumen på www.rollspel.nu. En vanlig fråga är någonting i stil med "Jag har problem med mina spelare. De är inte tillräckligt seriösa/de förstör spelet/de betar sig som idioter. Vad ska jag göra?" De flesta som någonsin utövat spelledandets konst känner nog igen sig. Någon gång har vi alla mött dem: problemspelarna. Han som envisas med att slå ihjäl alla han ser i den minutiöst konstruerade intrigkampanjen, hon som blir sur på riktigt när hon inte hittar magiska föremål i varenda grotta hon går in i, han som bara måste göra en cyberlönnmördarrollperson i din fantasyversion av 1700-talets England. Den här artikeln handlar om dem (och några till), och vad du som spelledare kan göra åt dem.

Henrik Örnebring om hur man får spelgrupper att fungera

Henrik Örnebring är en spelledare extraordinaire och en scenario- och artikelförfattare som inte går av för hackor.

Konstruktiva råd

Standardsvaret brukar vara: "Byt spelare då!" alternativt "Låt inte den idioten vara med längre!" Det hjälper sällan någon. Precis som vi alla har råkat ut för problemspelare någon gång, vet vi också att det sällan är så enkelt som att sluta spela med personen ifråga. Problemspelaren kanske är en superschysst kompis i vanliga fall, och råkar bara vara ett problem när man ska spela. Man kanske inte vill sära en person som man vet är lika känslig som problematisk – och så vidare. Det här kommer att låta trivialt, men jag säger det ändå: man är ju inte bara rollspelare, man är människa också, och vill/måste ofta ta sociala hänsyn. Även om det skulle vara effektivt att sluta spela med problemspelaren, är det rådet sällan vare sig konstruktivt eller genomförbart. Man måste kanske försöka lösa problemet på ett annat sätt.

Allra först skulle jag vilja vända på steken: är du säker på att det är spelaren som är problemet? Stöter man på en problemspelare, så kanske det är lätt att i någon mån skuldbelägga sig själv: "Vad gör jag för fel, som inte kan få den här personen att sluta dumma sig?" Min avsikt här är inte att knäcka ett kanske redan bräckligt spelledarsjälvförtroende. Det gäller, som alltid, att vända självkritiken till något konstruktivt.

Ibland handlar nämligen "problemspelare" om att man själv som spelledare har en så bestämd uppfattning om hur saker borde ligga till, att varje avvikelse blir till ett problem. Man kan aldrig så entusiastiskt försöka förverkliga sin egen vision av gott rollspel, men om inte spelarna delar visionen kommer man oundvikligen att jobba i uppförsbacke. Om man som spelledare brinner för en viss idé, kampanjtyp eller stämning, är det lätt att missa det enkla faktum att rollspel är någonting man gör tillsammans. Rollspel är inte

bara att spelledaren ska förmedla någonting i så oförfalskad form som möjligt till spelarna – ett stort mått av ömsesidighet krävs också. Vår hobby är någonting man ägnar sig åt för att det är kul, och människor har ju som bekant olika uppfattningar om vad som är kul. Om spelarna, som i exemplet ovan, slår ihjäl alla de möter i ditt nya hovintrigsäventyr, kan det bero på att de egentligen inte är roade av intrigspelet – eller att de inte är vana vid det. Om man för abrupt försöker byta stämning och spelstil, blir det lätt problem utan att det behöver vara spelarnas fel.

Det händer dock att det inte är ens eget fel – eller åtminstone inte bara ens eget fel. Problemspelaren kanske saboterar även för de andra spelarna. Vad göra då? Låt oss titta på några vanliga typer av problemspelare.

"Oseriösa" spelare

Jag använder citationstecken omkring "oseriös" medvetet. En av de ihållande (och, tycker jag, märkligaste) debatterna inom rollspelshobbyn är ju den om "oseriöst" kontra seriöst spelande. Jag vill undvika att ge mig in i denna snårskog av (ofta grumliga) värderingar – jag nöjer mig med att konstatera att detta är något som uppenbarligen är ett problem för många, och att man använder sig av tudelningen seriös-oseriös när man ska beskriva den. "Oseriös" i det här sammanhanget verkar betyda ungefär "någon som inte tar spelet på allvar utifrån de förutsättningar som gäller". Det kan t ex vara personen som absolut vill göra sin cybernetiska ninjakrigare i en kampanj i ett förindustriellt England styrt av druider och drakar. Eller spelaren som gärna citerar Monty Python och Nilecity under stämnings- och inlevelsefyllda spelmoment. Man kan nog också definiera spelaren som melodramatiskt spelar ut sin rollpersons neuroser i den lättsamma actionkampanjen som oseriös enligt min enkla

arbetsdefinition – men på något sätt har jag en känsla av att just denna typ av stämningssbrott inte är lika vanliga...

Det första man bör fråga sig i detta fall är förstås: "Har jag gjort förutsättningarna tillräckligt tydliga?" Oseriositet handlar ju om brott mot en i förväg överenskommen stämning (eller spelstil), och, för att återknyta till det jag skrev tidigare, kanske är det på spelledarens sida det brister. För spelledaren, som förberett kampanjen, är det ju självklart vilken stämning hon vill uppnå – men så behöver det faktiskt inte vara det för spelarna.

Ett sätt att undvika den här typen av problem är att ha en utförlig diskussion med sina spelare före en ny kampanj eller ett nytt spel. Då kan du klart och tydligt tala om vilka ramar som borde gälla, vilken stämning som eftersträvas och så vidare – och samtidigt stämma av med spelarna vad de tycker. Om det visar sig att spelarna verkligen har problem med någon aspekt, har du möjligheten att åtgärda detta innan spelet börjar.

Jag menar nu inte att spelledaren alltid ska böja sig för spelarna – om du hela tiden tvingas strunta i det du gillar, så har ju inte *du* roligt, och rollspel handlar ju om att alla ska ha roligt, eller hur? Om du tycker att det skulle vara kul med en stämning spelarna inte alls förstår det roliga med, förklara varför och be dem ge det en chans – samtidigt som du då inte kan förvänta dig att de ska kasta sig huvudlöst in i det nya utan får leva med att förändringen sker gradvis.

Detta är förstås ingen mirakelkur – stämningssbrott kan förekomma även om man aldrig så noga klargjort förutsättningarna i förväg. Det bästa, men långt ifrån enklaste, sättet att minimera sådana avbrott, är förstås att vara så bra på att skapa stämning att spelarna dras in i den gemensamma illusionen. Detta råd är kanske inte så konstruktivt för nybörjaren som precis tagit sig modet att spela, men det finns faktiskt några enkla knep: ett är att som spelledare så mycket som möjligt försöka tilltala spelarna/rollpersonerna via spelledarpersoner, och agera som om alla de möter faktiskt hör allt de säger, även uppenbara utomspelskommentarer. Om värds-husvärderna säger "Varför pratar du så konstigt? Mår du inte bra?" efter problemspelarens John Cleese-imitation, brukar denne att lägga band på sig.

Ett annat trick kan vara att inleda spel-sessionen *in medias res*, dvs i händelsernas mitt: istället för att börja med att spelarna får ett uppdrag på saloonen av den lokale ranchägaren, kan man börja med att rollpersonerna jagas av indianer i en trasig diligens, och så kan man sedan i återblickar berätta hur de egentligen hamnade där. Spelarna placeras i en stressande situation med en gång, och de kan så att säga inte undvika att dras med i stämningen helt enkelt eftersom man inte ger dem tid att komma med några utomspelskommentarer. Med lite tur har man då lagt fast stämningen för hela spelsessionen och rollspelandet fortsätter av bara farten.



Överseriösa spelare

Ibland lever sig spelarna in för mycket: i sina ansträngningar att göra sin rollperson intressant och levande dränker och stör de istället övriga spelare. Som spelledare är man för det mesta tacksam när en spelare lämnar in en lång bakgrundsbeskrivning för sin rollperson. När samma spelare envisas med att varje person han stött på under hela sitt liv måste återkomma under spelet riskerar det att bli tråkigt för de andra, som då lätt känner sig som statister i någon annans film.

En annan typ av överseriös spelare är raka motsatsen till citatmonstret ovan: spelaren som hela tiden pratar som sin rollperson, och som gärna gör en femtonminutersscen av det enklaste frukt-

inköp. Ibland kan man faktiskt nöja sig med att säga: "OK, ni skaffar den nödvändiga utrustningen och ger er iväg" utan att behöva rollspela ett ändlöst köpsläende om varenda meter rep och skäppa lampolja.

I det första fallet, spelaren med den *Krig-och-fred*-tjocka rollpersonsbeskrivningen, kan en lösning vara att låta svagheten bli en styrka: istället för att behöva be problemspelaren att lägga band på sin kreativitet, kan man istället uppmuntra de andra spelarna att höja sig till den överseriöses nivå. Förenklat uttryckt: om *alla* spelare har skrivit en månad-för-månad beskrivning av sin uppväxt och hittat på en myriad perso-

ner man har kommit i kontakt med, ökar förmodligen förståelsen bland spelarna för att de själva inte kan vara i centrum hela tiden. Då kan heller inte en spelare på ett lika självklart sätt placera sig själv i centrum eftersom de andra spelarna också kommer att pocka på uppmärksamheten.

Denna strategi kan förstås bli väldigt arbetsam för spelledaren, eftersom det är hon som måste hålla reda på allas minutiöst beskrivna bakgrunder. Då kan du be spelarna att i sina bakgrundsbeskrivningar fokusera på två-tre dramatiska, tydliga saker möjliga att ta tag i under kampanjen. En levande beskrivning av en försvunnen syster och ett oäkta barn kan rollspelsmässigt vara mycket mer värt än en aldrig så detal-



jerad beskrivning av rollpersonens misslyckade pottråning. Det blir en mer hanterbar mängd händelser – och dessutom kan man sätta gränsen så att det jämnar ut spelarnas ambitionsnivåer. Om man t ex ber alla spelare att ha med tre tydliga omständigheter i sin bakgrund gör man spelaren som normalt kommer på sex händelser mer hanterlig, medan spelarna som normalt bara kommer på en tvingas fundera lite extra och därmed höja sig ett par snäpp.

Den gemensamma nämnaren bland de olika typerna av överseriösa spelare är att de monopoliserar spelledarens tid, vilket går ut över de andra spelarna.

Den andra huvudtypen är spelaren som vill rollspela varje situation och som alltid vill spela sin rollperson till det yttersta. För de som normalt har problem med "oseriösa" spelare verkar den här typen rena lyxen. Vi som stött på dem kan försäkra att så inte är fallet. Eftersom ett viktigt element i rollspel är att berätta/gestalta en historia, kan det bli oerhört irriterande med en person som hindrar att historien förs framåt genom ett energiskt rollspelande av de mest triviala göromål.

Som alltid är det naturligtvis lättast om man kan prata med personen ifråga och förklara att man själv och förmodligen också de andra spelarna upplever hans beteende som ett problem. Det gäller då att lägga fram det på ett sådant sätt att spelaren inte uppfattar det som om att

man försöker döda hans kreativitet – snarare kan man betona att man önskar att han skulle spara sig till de viktiga rollspelsintensiva tillfällena då han verkligen får tillfälle att fördjupa sin karaktär (vilket man inte får på samma sätt när man rollspelar ett inköp av en liter mjöl på snabbköpet).

Om den mjuka varianten inte fungerar kanske man måste bli lite hårdare: när den överseriöse börjar med sin harang kan man avbryta honom, gå vidare till nästa spelare och fråga: "Och vad gör du?" Förhoppningsvis fattar då problemspelaren att hans utläggningar faktiskt minskar de andra spelarnas nöje. Viss fingertoppskänsla är förstås nödvändig: om man konsekvent avbryter den överseriöse så kanske *han* slutar att ha roligt – vilket förstås inte var den önskvärda effekten.

Spelsabotörer

Den här kategorin ligger nära den "oseriöse" spelaren ovan – spelsabotörer är också personer som inte verkar acceptera eller förstå stämningen. Jag använder dock termen "spelsabotör" främst för att beskriva spelare som ständigt låter sina rollpersoner utföra handlingar som försvårar eller saboterar för de andra rollpersonerna. Med "oseriösa" spelare menar jag främst de som förstör stämningen genom att bryta den med kommentarer/beteenden *externa* för spelvärlden – medan spelsabotörerna är de som med sin rollperson begår

spel-destruktiva handlingar inom spellets delade verklighet.

Spelsabotören är den vars rollperson stjälar från de andra i gänget, den som dödar en spelledarperson som uppenbart sitter inne med viktig information eller den som alltid vill ut på egna äventyr, utan de andra rollpersonerna, och därmed tvingar spelledaren att fara som en tätting mellan vardagsrummet och hallen eftersom spelargruppen då måste delas upp. Ofta sker detta med förvändningen att man "bara spelar sin roll", varför denna kategori ibland också kan överlappa den överseriöse spelaren.

Den här problemspelaren är en av de mer svårhanterliga. Av någon anledning brukar nämligen spelsabotören finna stort nöje i sina upptåg, och kan absolut inte förstå att de andra spelarna irriteras – ibland blir spelsabotören rentav förnärad om man påpekar att hans handlingar förstör för de andra spelarna. Det bästa sättet att hantera den här problemspelaren är att minimera risken att problemet uppstår överhuvudtaget. I det här fallet uppstår problemet ofta när spelarna skapar sina rollpersoner – spelsabotören brukar redan här ge signaler om att han vill spela en annorlunda typ av roll, eller en roll vars motivationer går på tvärs mot de övriga spelarna.

Sådant kan man hantera genom att låta hela eller en del av rollpersonsskapelseprocessen vara gemensam för alla spelare. På det sättet får alla en idé om ungefär vilken typ av roll alla andra tänker spela, och spelledaren kan betona vikten av att alla roller någorlunda passar ihop. Under en sådan här session är det enklare att förhandla och kompromissa med spelarna än under pågående spel. Tänk också på att det inte har ett egenvärde att minimera konflikter mellan rollpersonerna. Ett visst mått av oenighet ifråga om filosofi, livsåskådning eller motivationer kan skänka dynamik till spelgruppen och göra det roligare och spela. Om man vet att man kommer att få problem med en spelsabotör kanske det t o m vara en idé att gå så långt som att specialdesigna kampanjen för att minimera möjligheten till motsättningar mellan rollpersonerna – t ex att hela spelgruppen ska vara medlemmar i samma tätt sammansvetsade klan, eller något liknande.

När spelsabotören envisas med att sticka iväg ensam i tangentens riktning finns det olika vägar att gå. Återigen är detta någonting man förhoppningsvis kan åtgärda redan när spelarna skapar sina rollpersoner – här har spelledaren chansen att i god tid sätta stopp för en rollperson med en helt annan dagordning än de andra spelarna. Men om problemet nu ändå skulle uppstå? Ett sätt är naturligtvis att för en stund låta spelsabotören smaka sin egen medicin. Låt någon av de andra spelarna upptäcka något som föranleder att du måste ta denne avsidet, och ta sedan god tid på dig att spela ut detta händelseförlopp. Du kan kosta på dig att ta en spelsession i anspråk där alla spelare helt plötsligt får följa sitt eget hjärtas röst och du spelar med dem en och en – då kommer du förstås att ha mindre tid att ägna åt var och en, vilket spelsabotören gissningsvis kommer att märka. Då spelsabotörens problem ofta bottnar i att han vill ha uppmärksamhet, kan du göra problemet tydligare genom att på detta sätt ta ifrån honom uppmärksamheten. Se bara upp så att detta inte resulterar i att spelsabotören istället blir än mer uppfinningsrik i sitt saboterande.

Det finns också, som alltid, en uppenbar risk med att spelledaren på olika sätt försöker "lära sina spelare en läxa". Det är oerhört frestande att t ex konsekvent låta spelsabotörens tjuvnyp mot de andra rollpersonerna och galna utflykter misslyckas eller straffa sig, vilket troligen kommer att leda till att spelsabotören, med viss rätt, anser sig motarbetad och blir frustrerad eftersom du kanske i övernitt även låter de enstaka handlingar han faktiskt utför för gruppens bästa misslyckas. Det handlar om att välja sina tillfällen och på olika sätt försöka *visa*, inte bara berätta, att det spelsabotören gör är destruktivt och jobbigt både för dig och för de andra spelarna.

Tysta spelare

Sist i min ofullständiga uppräkningslista kommer problemspelaren som inte gör så mycket väsen av sig. Alls. "Den tyste" är spelaren som aldrig tycks dras med i spelet hur billiga tricks du än använder och som inte förefaller speciellt engagerad oavsett hur hektisk actionscenen är. Det sista behöver dock inte alltid vara sant – ibland lever den tyste verkligen upp, oftast i stridsrelaterade situa-

tioner. Men mellan striderna sitter han tyst och klottrar kanske på sin höjd förstrött på rollformuläret.

Varför är detta ett problem? En tänkbar anledning att den tyste sitter tyst är att alla andra spelare är problemspelare. Den tyste kanske inte har samma framåtanda eller självförtroende som de andra, vilket gör att övriga spelare medvetet eller omedvetet tar större plats och struntar i den tyste. I så fall är det upp till dig som spelledare att försöka dämpa de andra och försöka dra in den tyste i spelet. Om du tillämpar knepet med äventyrsskapande omständigheter i rollpersonernas bakgrunder kan du enkelt hjälpa till att placera den tyste i rampljuset genom att låta dennes bakgrund bli viktig under ett par spelsessioner. Nyckeln är att inte göra för mycket för fort – ett gradvis indragande av rollpersonen fungerar bäst om tystheten



verkar bero på osäkerhet eller ovana. Man kan i sådana fall också be de andra spelarna att få in den tyste i spelet genom att prata och diskutera med hans rollperson.

Det är inte säkert att det finns ett egenvärde i att få den tyste att prata mer. Att den tyste är tyst kanske inte alls beror på de andra spelarnas dominans och framfusighet, eller på att du är en dålig spelledare – människor är olika och en del är inte så pratsamma av sig. Den tyste kanske har jätteroligt när ni spelar och är fullständigt nöjd men sina fåtaliga kommentarer och inpass – en

person som i så fall skulle tycka det vore jobbigt om man försökte fösa fram honom i varenda spelsituation. Jag vet många tystlåtna spelare som låter sin fåordighet fungera till sin fördel – de vet att när de bestämmer sig för att säga någonting kommer alla andra att lyssna, vilket kan få oerhört roliga och stämningssydda konsekvenser i spelet.

En annan typ av tyst spelare är den som inte vill vara där. Att den spelaren har hamnat fel beror mer sällan på hans egen förskyllan – alltför ofta har denne blivit medtjatad av en pojk/flickvän, släkting eller kompis för att upptäcka hur oerhört roligt det är med rollspel. Dessa personer blir förstas bara problemspelare om de fortsätter att vara med för att blidka sin vän/livskamrat. Annars brukar det, nåderikt för alla parter, vara fråga om en engångsföreteelse.

Den enkla lösningen

Alla mina tips förutsätter att man i första hand försökt prata med problemspelaren ifråga på ett diplomatiskt sätt för att förklara vad problemet består i, att det inte betyder att man ogillar personen ifråga och att det säkert kommer att gå bra bara spelaren försöker tänka efter lite före. Det kan kännas svårt att säga till en god vän att han inte spelar så bra eller t o m minskar de andra spelarnas nöje. Men den bistra och enkla sanningen är att detta ofta är den bästa lösningen – alla vill väl egentligen bli bättre rollspelare, och om man på ett trevligt och konstruktivt sätt kan förklara hur han kan bli bättre, så är det nog ganska svårt att ta illa upp.

Trots att dialog är den bästa lösningen så är den inte hundra procentig. Då kanske man tvingas ta till några av de, i ärlighetens namn ganska manipulativa, knep som jag har beskrivit här. Om det inte hjälper kanske det ändå måste gå så långt att man tvingas ta fasta på standardrådet jag nämnde i inledningen: sluta spela med personen ifråga. Om man ständigt måste kompromissa, trixa och manipulera för att det ska vara möjligt att spela med en person, så är det stor chans att ingen av er egentligen har särskilt roligt, och då kanske det bästa trots allt är att gå skilda vägar (Åtminstone vad gäller rollspelandet).

Och om inte det funkar kan man ju alltid döda hans rollperson. Mycket spelnöje!



Rollspel för alla – utvärderingen

Anders Blixt intervjuar Simon Alskans

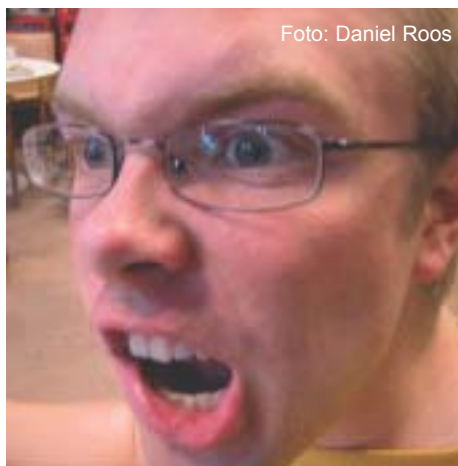


Foto: Daniel Roos

I Sverox 21 (oktober 2001) berättade Simon Alskans om projektet Rollspel för alla. Syftet var att ta rollspel till ungdomsvårdshem i Småland i ett samarbete med bland annat Sverok OST och Studieförbundet.

– Vi ska testa rollspel som vårdredskap och har förhoppningen att deltagarna bland annat ska förbättra förmågan att tänka abstrakt, komma bort från destruktiva beteenden, vidga sina ordförråd och lära sig mer om historia. Dessutom ska vi utveckla hobbyn i stort i Småland, främst genom fördjupat samarbete mellan Sverok och Studieförbundet, sade Simon Alskans då.

Nu berättar Simon för Sverox hur Rollspel för alla förflöpte. Projektet har nämligen avslutats och han kan därför redogöra för de svårigheter han mött och framgångar som han har fått se. Han presenterar också projektet på webbsidan www.sfr.se/smalandgotland/MusikKultur/Rollspel/rfa/index.html

Nu när du har avslutat projektet, vilka skillnader ser du mellan de ambitioner du hade när du började och de resultat du har uppnått?

När det gällde arbetet på ungdomsvårdshemmen så kom de ju eleverna inte igång och spelade rollspel själva (vad jag vet i alla fall), vilket hade varit min intention, och det är väl den stora skillnaden och det som är tråkigast att det inte blev av. När det gäller kontakten med föreningar så gick det väldigt bra och nästan alla av de kontakter som skapades då finns kvar på ett eller annat sätt nu också. Jag arbetade också med att introducera rollspel på fängelser och har fått igång ett par spelgrupper där, plus att det skrivits en bra artikel om rollspel i fångarnas tidning *Kåkladet* av en av dem som satte igång att spela.

Hur väl anser uppdragsgivarna att du har lyckats?

De få som vet vad jag egentligen sysslade med tycker att det gick väldigt bra utifrån de förutsättningar som fanns. Projektutvärderingen är inlämnad alldeles nyligen så vi får väl se vad Studieförbundet, Allmänna arvsfonden och Sverok OST tycker om det.

Vilka positiva erfarenheter tror du att projektdeltagarna har fått "under resans gång"?

De föreningar jag varit i kontakt med har fått en rejäl kick; några har skaffat egna lokaler och fått mycket kontakter med andra rollspelare så för dem har det betydtt väldigt mycket. När det gäller ungdomarna på vårdhemmen är det svårare att säga. Jag hoppas att några har fortsatt med rollspel och kanske kommit i kontakt med föreningslivet, men det är svårt att spekulera i detta. De som sitter i fängelse och har börjat med rollspel har fått ett kul och omväxlande tidsfördriv och det är säkert värt mycket.

Ser du något som inte har blivit som du hade tänkt dig?

Ja, jag hade tänkt arbeta mycket mer mot ungdomshemmen, men det var väldigt svårarbetat. Sammanlagt har jag spelat mer med personalen än med eleverna och det var ju inte meningen. Olika saker på ungdomshemmen kom hela tiden emellan. De omhändertagna som jag fick spela med var de som varit på hemmen längst och därför ganska snart skulle därifrån, vilket gjorde det svårt att få kontinuitet i spelandet.

Är projektet värt att upprepa på andra ställen?

Ja, helt klart. Man kan arbeta vidare med alla projektets delar (föreningar, ungdomsvårdshem, fängelser), men man behöver bra kontakter och mer tid än vad jag hade. Ett år för att sätta igång samarbete med rollspel mot ungdomsvårdshem är för lite. Jag tjuvstartade till och med ett par månader innan projektet satte igång, men det var fortfarande inte tillräckligt. Att jobba mot föreningar med Studieförbundet i ryggen var väldigt roligt och givande och det kan säkert göras var som helst med gott resultat.

M edeltidsveckan – en snabbkoll

Olle Sahlin guidar dig runt Visby

Förmodligen har du hört talas om Medeltidsveckan och kanske har du till och med funderat på att åka, men inte varit riktigt säker på vad det handlar om, hur man ska bo, vad som finns att göra, och så vidare.

I begynnelsen...

Någon gång i början av 80-talet kläcktes idén om en Medeltidsvecka. Syftet var att ta till vara det medeltidsintresse som redan fanns och samtidigt göra något för visbyborna själva. Den första Medeltidsveckan hölls 1984 under vecka 32, och tidpunkten valdes för att turistsäsongen i stort sett var slut då. Året efter dök det upp medlemmar ur den nybildade medeltidsföreningen SCA och höll tornering. SCA drog med sig rustningar och annat skojigt och var de första som i grupp gick medeltidsklädda hela veckan och inte bara på marknadssöndagarna.

I början av 90-talet började inslaget av lajvare öka kraftigt. 1991 anordnades det första lilla tältlägret på en gräsplan norr om ringmuren och året därefter blev det stort tältläger vid Norderstrands camping med över hundra paviljonger och vikingatält.

Boendet

Det finns flera varianter av boende du kan välja mellan. Antingen är ni några stycken som hyr lägenhet i Visby för i regel runt en tusenlapp per person (men då bör man gärna boka lägenheten redan på våren), eller så kan man bo i något av de olika tältläger som anordnas av medeltidsföreningarna Nordrike (ute vid Snäcks camping), SCA (sju km söder om Visby) eller lajvföreningen



Foto: Olle Sahlin

Enhörningen (nära vattentornet söder om ringmuren). Samtliga medeltidsläger ställer krav på medlemskap i olika föreningar, så om du inte är medlem i antingen Nordrike, SCA eller Enhörningen kan du inte automatiskt räkna med att kunna bo där. Ett annat alternativ är att campa med vanligt tält eller paviljong på den ordinarie campingen vid Norderstrand. Vildcamping förekommer, men är inte att rekommendera!

Vad göra?

Medeltidsveckan åker man till för att träffa gamla vänner, träffa nya vänner, lyssna på musik, delta i torneringar, vara kulturell i största allmänhet eller att bara koppla av och ta det lugnt. Skillnaden mot resten av världen och året är att i Visby är det de medeltidsklädda som äger staden – alla de oklädda är luft och intet, och till slut känns det litet som att man slutar se mundanerna (SCA-slang för icke medeltidsklädda).

Om du är lajvare ska du förstås inte missa den stora lajvpicknicken vid Jungfrutornet. Den startar klockan ett på torsdagen. Lunchkonserterna varje dag klockan tolv i Botaniska trädgården är något du inte heller bör missa, i synnerhet inte Poeta Magicas lördagskonsert. Mycket av Medeltidsveckan handlar om musik och en sak folk har lärt sig är att tyska medeltidsgrupper ska man lyssna på, det bara är så: så om Poeta Magica, Wolgemut, Saltatio Mortis el-

ler något annat band dyker upp, så kom ihåg var du fick tipset!

Kläder och prylar

Naturligtvis ska du gå medeltidsklädd! Det finns ingen ursäkt för att inte göra det. Dräkten behöver inte vara avancerad – det räcker ofta med till exempel en tunika och enkla byxor eller klänning, samt ett par lätta sandaler till en början, men har du lajvat tidigare har du förmodligen redan tillräckligt i garderoben.

Knivlagen gäller förstås även under Medeltidsveckan, så du får inte bära blankvapen hur som helst – kolla med polisen i Visby innan du tar med dig svärd och annat!

Ställen

Det finns ett antal utskänkingsställen som är extra roliga att gå på. Effes i närheten av Söderport har det mesta draget (och de flesta lajvarna) och Clematis på Strandgatan är mest medeltida.

Matställen du inte bör missa är Rosas pannkakshus, S:t Hans konditori (utomhusdelen är själva ruinen) och Cafe Gula huset (bästa pajen i världen!).

Strandgatan och marknaden är det som gäller under de båda söndagarna. Tornerspel hålls på Strandgärdet mellan ringmuren och lasarettet och nere i gravarna håller SCA årlig tornering till fots.



Föreningsl – Nästa steg i föreningen

Varför är en föreningslokal så viktig? Rollspel exempelvis, kan spelas precis lika bra hemma i någons vardagsrum, kan man tycka. Vem vill vara omgiven av gapande figurspelare när man just nått den där perfekta stämningen? Märkligt nog väldigt många och om du är en av dem, läs vidare. Här ska vi gå igenom det mesta kring föreningslokaler, och först kanske fundera på vad som gör lokalen så viktig samt vad vi använder den till.

Marcus Clifford om en lokals alla för- och nackdelar

Marcus Clifford är en av eldsjälarna bakom Borås Spelkonvent på senare år, och aktiv Armageddon.

Inget mer strul

Fördelarna med en lokal är många jämfört med att träffas i vardagsrummet/köket/källaren hemma hos Pelle. Pelle har ofta stökiga grannar, sambo som vill sova, ingen mat hemma, en ny TV som ska beundras och diskuteras, dålig musiksmak, mamma som vill laga mat i köket, syskon som också vill döda draken, en hund som gillar *Magic*-kort, inget bord stort nog för din goblinarmé, eller något liknande. I en väl fungerande lokal slipper du ovanstående, och det är ändå bara de uppenbara fördelarna. Om er förening planerar att växa och söka fler medlemmar (naturligtvis planerar ni det), så är en lokal det bästa konkreta lockbete man kan ha (eller det sämsta, om man inte städar, mer om det längre fram).



Rätt lokal för ändamålet

Vad ska då lokalen ge utrymme för? Ett enkelt svar är precis vad som helst. Det är upp till medlemmarna själva, och spelar ni enbart figurspel kan en enkel 1:a eller 2:a i ett hyreshus duga gott, medan rollspel gärna förutsätter att man har möjlighet att kunna dela upp sig i grupper och stänga om sig. Se till att vara överens om vilken typ av lokal ni vill ha innan ni söker. Nu är det ju få föreningar som är inriktade på endast en del av hobbyn och även de föreningarna får kanske nya medlemmar med andra intressen framöver. Därför kan det vara bra med flera mindre utrym-

men för olika aktiviteter. Fundera på hur ofta lokalen kommer att hållas öppen för medlemmarna. Kanske delar ni lokaler med någon annan verksamhet och får komma överens med dem om öppettider. Kanske finns det grannar som inte vill ha spring i trapphuset mitt i natten. Många mindre föreningar håller öppet när det passar medlemmarna. Fördelen med åtminstone en schema-lagd tid i veckan då lokalen alltid är öppen är att man kan hänvisa presumtiva medlemmar dit, t.ex. lördag kväll.

Enkla saker man inte bör missa är förstås tillgång till vatten och toalett. Även ett pentry, kokplatta eller mikrovågsugn är mycket uppskattat efter en kvälls rollspelande, men inget måste. Ett alternativ vore att komma överens med kvarterets pizzeria om medlemsrabatter.



Att hitta lokalen

Hur får ni då tag på lokalen ni drömt om? Det krävs mer än ett lyckat "spåra"-slag, så börja istället hos lokala hyresvärdar och fastighetsbolag. Enklast är via deras hemsidor, där du också får den mest aktuella informationen. Många mindre privata hyresvärdar har ingen hemsida och då kan annonserna i dagstidningarna vara det bästa sättet. Andra lösningar är att ringa er kommun, som kan ha lokaler avsedda för ideell verksamhet, eller att ta kontakt med något studieförbund, t.ex. studiefrämjandet.

lokal

s utveckling

Det viktigaste är att ni undersöker olika lösningar och jämför innan ni bestämmer er. Det är inte svårare än ett par telefonsamtal, penna och papper. Jämför hyror, vad som ingår, t.ex. vatten, ta reda på hur lång uppsägningstid ni får (industrilokaler kan ha två års uppsägningstid), läge, osv. Förklara också att ni avser att använda lokalen för en förening och om de undrar något kring det, förklara vad det är ni håller på med. Skulle ni under ert sökande stöta på en skeptisk och trångsynt hyresvärd/kommunperson som föredrar idrottsföreningar, hänvisa till Sverok och kontakta ert distrikt.

Till slut hittar ni förhoppningsvis en riktigt bra lokal som passar era behov.



Hyror, utgifter och finansiering

Med en lokal följer också ett visst ansvar. Hyra, el, vatten, försäkring, telefon, och tv-licens, är exempel på några av de kostnader som kan uppkomma. Se till att ha undersökt era möjligheter till bidrag innan de första räkningarna hamnar i brevlådan! Ring det Sverok-distrikt ni tillhör och hör er för vilka bidrag ni kan söka. Vissa bidrag är baserade på medlemsantal, t.ex. kommunala bidrag, andra på hur många aktiviteter som genomförs, t.ex. studiecirkel. Sveroks grundbidrag och medlemsbidrag söker ni naturligtvis också! Det finns andra sätt att få in pengar på. Några förslag: Starta en kiosk för för-

eningens medlemmar. Det görs lättast genom att ringa någon grossist- eller storköksfirma och få regelbundna leveranser av Cola och snabbmat (Det säljer som smör mitt i natten när man just spelat klart och inga affärer är öppna).

Håll större turneringar och arrangemang i er lokal, Sverok kan hjälpa er med annonsering och adresser till spel-föreningarna i alla de omgivande kommunerna.

Genom ert medlemskap i Sverok har ni möjlighet att sälja Bingolotter. Ni kan också ansöka om så kallat "bingo-tillstånd", vilket ger föreningen en del av den vinst som Sveriges bingo-hallar får in. Det kan vara svårt att få tillståndet i vissa län, men det är värt ett försök.

Att höja sin medlemsavgift upp från 20 kronors-nivån ger också en del extra slantar till föreningskassan, medlemskapet har ju i och med lokalen ökat i värde.

Verkar det jobbigt? Det är det inte om man tar det lugnt. Gör inte allt på en gång, utan skaffa lokalen och få lite rutin. En person i styrelsen bör få i upp-gift att sköta inbetalningar och det praktiska kring dem, förslagsvis kassören.

Tänk på att hålla lite extra hårt i pengarna i början och budgetera i god tid för hyran m.m. Detta är något som hela styrelsen bör komma överens om och arbeta med. En internetuppkoppling är till stor hjälp när man hanterar föreningens ekonomi. Lägg upp en plan för hur många medlemmar ni har, hur mycket pengar ni har att röra er med, vad ni vill använda dem till, och hur mycket ni planerar växa. Om ni känner att ni inte har riktig koll på ekonomi och föreningsadministration så håller Sverok och studieförbunden kurser som riktar sig till kassörer, ordföranden och andra ansvarsposter.

Föreningslivet

När ni kommit så långt att ni har fungerande rutiner för föreningen och dess lokal, kan ni andas ut, men inte för länge. Det finns en hel del problem som är okänt svåra att bli av med. Vem tömmer soporna? Vem städar toaletten? Vem dammsuger? Vem diskar? Vem skrapar bort stearinet från borden? Här tål det att påpekas att det *inte* är styrelsens uppgift att städa.

Möjligen kan man ge en ledamot i uppgift att *organisera* städningen, men det är alla medlemmars uppgift att se till att det är om inte rent så åtminstone uthärdligt. Det fungerar inte på något annat vis. För att underlätta bör ni därför se till att ha viss städutrustning till hands, såsom dammsugare, svabb och rengöringsmedel. Ett ansvarschema för städningen kan fungera, eller en viss dag i veckan där man hjälps åt och där en person delar ut städuppgifter. Det här kan verka lite överdrivet, men när bananflugorna tar över kommer ni ångra att ingen bar ut förra månadens sopor. Enkla regler och en styrelse som föregår med gott exempel hjälper också. Klarar ni det så kan ni nu spela dygnet runt i ert nya hem.



Framtiden

Ett problem hos föreningar som funnits i några år är det faktum att eldsjälarna försvinner. De personer som en gång startade föreningen tröttnar förr eller senare (förr om medlemmarna inte städar efter sig). Den bästa boten är naturligtvis att främja nya eldsjälarna (och ta hand om de gamla). Se till att nya medlemmar kommer med i styrelsen, arrangera turneringar, måla om ett rum, eller vad de nu vill och se till att de blir uppskattade. Ett säkert sätt att döda en förening är att inte låta nya medlemmar få ta del av den. Många äldre medlemmar delar gärna med sig av sin erfarenhet, så när sekreteraren tröttnat, var noga med att han har en efterträdare.

Slutligen...

Det mesta här är baserat på erfarenheter från mitt egna föreningsliv, till och från i åtta år. Min uppfattning är att en lokal är i alla lägen värt mödan. Förhoppningsvis får ni lika positiva erfarenheter som jag fått.



M

edeltidens och renässans

Många rollspel utspelas i historiska miljöer eller fantasyvärldar mer eller mindre inspirerade av västeuropeisk medeltid. Magi är ett vanligt inslag i majoriteten av våra rollspel, men saknar i många fall historisk förankring även i de fall spelet försöker simulera verklig medeltid. Denna artikel är en introduktion till det magiska tänkandet under medeltid och renässans. Tyvärr kan den inte annat än skrapa på ytan, men bör kunna fungera som inspiration och en introduktion för egna efterforskningar.

Terje Nordin om medeltidens och renässansens magiska tänkande

Terje Nordin har flera strängar på sin lyra. Mest känd har han nog blivit för rollspelet *Tellus* som han var med och skrev.

All magi utgår från tron att hemliga krafter i världen förbinder olika fenomen som på ett yttre plan kan verka helt separata. Genom att lära sig att upp-täcka och utnyttja kopplingar, så kallade korrespondenser, kan magikern påverka föremål, personer och händelser med sin vilja. Exempel på korrespondenser kan vara sådant som kopplingarna mellan himlakroppar och metaller, såsom Månen och silver eller Saturnus och bly, eller mellan roten Alruna och människokroppen.

De västerländska magiska traditionerna har sitt ursprung i många äldre kulturer. Sumeriska och egyptiska präster, persiska *magi* och romerska spåmän likväl som grekiska filosofer och gnostiska mystiker har alla bidragit till medeltidens trollkonster. Myter från grekerna, germanerna och keltens hedniska kulturer lever kvar i den folkliga tron.

Den västerländska magin under medeltiden och renässansen arbetade inom en i första hand kristen världsbild. Gud hade skapat världen och förbands till den genom en lång hierarki av änglar och krafter. Mellan delar av denna kedja fanns korrespondenser. Eftersom Gud gjort människan till världens herre borde människan kunna lära sig styra naturens dolda krafter genom att åkalla änglar och utnyttja korrespondenserna. Helgonens mirakel sågs som exempel på detta. Här fanns också mörkare krafter i görningen. Trollkarlar kunde åkalla de dödas andar eller helvetets demoner i sin jakt på hemlig kunskap. Kanske kunde också Djävulen skänka sina tjänare magiska förmågor i utbyte mot deras själar föreställde sig många.

Precis som samhället var uppdelat i olika skikt, adel och bönder, stadsbefolkning och landsortsboende, härskande och arbetande, var magin delad i folkliga traditioner och de skriftlärdas teorier. Ofta bars den folkliga magin upp av byarnas kvinnor medan den

lärdas magin behärskades av kyrkornas och universitetens män.

Det var först i och med de grekiska flyktingarna från Konstantinopels fall 1453 och de judiska flyktingarna från Spanien 1492 som det intellektuella tänkandet inom ockultismen verkligen tog fart i Västeuropa. Få böcker om magi är bevarade från Västeuropeisk medeltid och vi får anta att dåtidens lärda magi i högre grad liknade den folkliga. En trollkarl från 1000-talet påminde förmodligen mycket om hedniska schamaner av keltiskt och germanskt ursprung medan 1400-talets magiker antagligen hade mer gemensamt med antikens filosofer och mystiker. I den muslimska världen levde dock den lärda magin kvar från antiken under hela medeltiden.

Folklig magi

Den folkliga trolldomen består främst av praktiska tillvägagångssätt för att bota sjukdomar, skydda från onda krafter och hålla sig på god fot med naturens väsen. Här finns också tekniker för att hämnas på de som begått en oförrätt. Mycket av denna slags magi kretsade kring ganska vardagliga saker som rörde överlevandet i ett enkelt samhälle. Trolldom brukades för att få bra skörd, exempelvis kunde prästen gå runt och helga åkrar och fält, eller för att stjäla mjölk och smör av grannarna. Häxor anklagades för att tillverka "bjäror", konstgjorda varelser som sög mjölk ur kor och bar hem det till häxans hus.

Folklig magi utövas genom ramsor, i Sverige ibland kallade "signelser", och tillverkande av salvor och brygder. Magiska amuletter med kristna symboler och namn var också vanliga. I de magiska ramsorna åkallas Herren Gud, Jesus Kristus, Den Helige Ande och alla möjliga slags helgon men lika gärna naturväsen, spöken eller de gamla myternas makter och varelser. I södra Eu-

nsens magi

ropa levde fauner, dryader och najader. Längre mot norr och i Skandinavien fick människor se upp för troll och jättar. I skogar över hela kontinenten var det inte ovanligt med älvor och de osaligas spöken kunde ses här och var. Många hundra år efter Europas kristnande levde de gamla hedniska gudarna kvar som en slags parallell mytologi.

Vid tillverkande av dekoter och trollbrygder, på sina håll i Sverige kallat "lövjeri", var de magiska korrespondenserna viktiga. I den folkliga tron bestod dessa exempelvis i kopplingar mellan en person och dennes ägodelar eller något från dennes kropp. Med hår eller naglar från en person kunde ond magi eller läkande trollkonster utövas på denne. Olika slags örter och rötter, som den människoformade alrunan, ansågs ha märkliga krafter. Likaså kunde naglar från döda, helst hängda brottslingar, eller mull från kyrkogården användas för onda avsikter.

Skriftlörd magi

Elitens lärda magi utgick från en mer enhetligt kristen världsbild men använde sig av tekniker och teorier som härstamade från äldre kulturers lärdomar. Den lärda magin baserades på vad som under medeltiden och renässansen gick under namnet de ockulta vetenskaperna, vilket i Västeuropa under medeltiden var alkemin och astrologin och under renässansen också inkluderade kabbalan och den hermetiska filosofin.

Alkemin uppstod i mötet mellan egyptisk metallurgi och grekisk naturfilosofi i ett samhälle starkt präglat av religiös mysticism och magiska föreställningar. Alkemin kan beskrivas som läran om förändringar och förädlingar. I dess mest praktiska form handlar detta om konsten att göra guld av oädla metaller, i sin mest mystiska form är målet att förädla den mänskliga själen och genom en metamorfos närma sig Gud.



Astrologin har sitt ursprung i Mesopotamien där präster studerade stjärnhimlen och utförde spådomar för att hoppas kunna förutse flodernas kaotiska beteende och spreds via grekerna över hela medelhavet. Denna lära behandlade korrespondenserna mellan himlakropparna och skeenden på jorden. Många magiska ritualer syftade till att åkalla eller kontrollera de andar, änglar eller krafter som korresponderade med himlakropparna. Exempelvis kunde Mars åkallas för krigiska syften medan Venus passade bra för den som ville ha framgång i kärleken.

Kabbalan är den judiska religionens mystiska gren och sträcker sig långt tillbaka i historien. Dess mer utvecklade form uppstod bland judar i det islamska Spanien och spreds över Europa efter att de kristna tagit makten och landsförvisat alla judar år 1492. Kabbalan handlar om mystikernas strävan att lära känna och komma närmare Gud. De viktigaste delarna består av *Sephirot* som beskriver Guds olika aspekter och deras kopplingar till vår värld samt *Gematrian* vilket är konsten att genom numerologi uttyda ockulta budskap i texter.

De hermetiska manuskripten spreds till Västeuropa efter att Konstantinopel 1453 fallit för turkarna och sänt grekiska flyktingar västerut. Hermes Trismegis-

Sveroks förbundsstyrelse

David Gustavsson

Ansvarsområden

Sverox. Mässansvarig i marknadsföringsgruppen. Hemsidedesign.

Vad spelar du helst?

Strategispel. *Master of Orion II* är nog favoriten. Väntar med spänning på 3:an. Figurmålning blir det också emellanåt. Det är ju visserligen inte att spela, men när jag målar detaljer så finns det stora likheter med ryskroulett.

Vad spelar du mest?

Counterstrike. Håll utkik efter "[QkN]Dr Pepper", leta långt ner.

Varför engagerar du dig i Sverok?

Därför att jag känner att jag kan tillföra organisationen mycket med mina insatser. Det kändes självklart från första stund jag kom i kontakt med organisationen. Den starka odefinierbara "gamer-samhörigheten" håller mig kvar. Alla kreativa utmaningar och trevligt folk gör det till ett rent nöje.



Böcker och formelsamlingar

Sword of Moses, 900-tal e. Kr. En hebreisk lärobok i magi genom åkallan av Gud och änglar.

Picatrix, eller *Ghâyat al-Hakîm fi'l-sihr* på arabiska, av al-Madjriti 900-1000 e. Kr. Arabisk bok om magi, astrologi och talismaner. Översatt till latin 1256 e. Kr.

Liber Juratus av Honorius från Thebe, ca 1250 e. Kr. Åkallan av änglar och många slags besvärjelser.

Corpus Hermeticum, översatt av Marsilio Ficino, 1471 e. Kr. Grunderna till den hermetiska filosofin, författade av greker under de första århundradena efter vår tideräknings början.

Malleus Maleficarum, "Häxhammaren" av Heinrich Kramer och James Sprenger, 1487 e. Kr. En vägledning i att finna och straffa häxor och djävulsdyrkare. Ökänd för sin fientliga attityd mot kvinnor.

De Occulta Philosophia, av Heinrich Cornelius Agrippa, 1510 e. Kr. Beskriver bland annat talismaner, astrologisk magi och åkallan av änglar.

Pseudomonarchia daemonum, av Johann Weyer 1563 e. Kr. En katalog över demoner och instruktioner för att åkalla dem.

Länkar och litteratur

Esoteric Archives innehåller många av medeltidens och renässansens klassiska ockulta och magiska verk.
<http://www.esotericarchives.com/>

The Alchemy virtual library innehåller enorma mängder skrifter rörande alkemi och hermetisk filosofi.
<http://www.levity.com/alchemy/index.html>

Medeltidens magi av Viktor Rydberg ger på ett fantasifullt sätt en god introduktion i ämnet. Boken bör finnas på alla bättre bibliotek.

Svenska klaner framgångsrika i Paris

Dataspelarna har inte tagit semester i sommar, tvärtom. Här i Sverige har Dreamhack Summer, Remedy och flera LAN gått av stapeln. I Paris har ännu fler dataspelare samlats. Svenska klaner bärgade silver i såväl *Quake* som *Counterstrike*.

tos, "den trefaldigt store", var en slags mytomspunnen lärdd man som ibland kopplades till den egyptiska visdomsguden Thoth. Han ansågs ha nedtecknat all ockult visdom på den så kallade *Smaragdtavlan* en gång för mycket länge sedan. Nuförtiden antas han ha varit en slags pseudonym för grekisk-egyptiska ockultister under de första århundradena efter vår tideräknings början. Andra viktiga läromästare för den lärda magin var antika filosofer som Platon och Aristoteles.

Om Hermes Trismegistos under renässansen ansågs vara grunden för ockultismens teorier återfanns källan för den magiska praktiken i Bibeln. Den vise kung Salomo ansågs ha varit en mäktig magiker och väldigt många trolldomsböcker ända sedan antiken påstods avslöja hemligheterna bakom hans magi. Enligt legenderna hade kung Salomo åkallat änglar, förslavat demoner och utfört många slags underverk.

Den lärda magin praktiserades oftast genom tämligen omfattande ritualer inkluderande sigill med pentagram och magiska symboler, mängder av rekvisita såsom ljus, kristaller, svärd, stavar och bågare. Exakt vilka symboler och redskap som skulle användas bestämdes av vilka krafter som skulle åkallas, årstid och tid på dygnet och likande omständigheter. Det var viktigt att med hjälp av astrologiska och kabbalistiska metoder räkna ut dessa detaljer. Ritualerna riktade sig oftast till olika slags änglamakter men också till andra krafter i Herrens skapelse såsom himlakropparna. Magikern åkallade Herren Gud för att övertala änglarna och tvinga naturens krafter att lyda.

Demonologi och nekromanti

Under medeltiden och renässansen diskuterades det en hel del kring vilken slags makt Djävulen och demonerna egentligen kunde ha. Om Gud var allsmäktig vore ju Djävulen rimligtvis maktlös. Vissa menade att Gud kanske kunde tillåta Djävulen ett visst inflytande eftersom de rättfärdiga ändå skulle skyddas genom Jesus Kristus. Hur som helst fanns en ganska spridd uppfattning om att Djävulen skulle kunna bistå sina undersåtar med mäktiga krafter i utbyte mot deras själar. Ibland föreställdes Djävulen som en

aning dum varför det skulle vara möjligt att lura honom i en pakt utan att riskera sin själ.

Skadlig magi som verkade med hjälp av onda makter kallades på latin *Maleficarum*. Den kunde bestå i den folkliga magins enkla ramsor och dekoter såväl som de lärdas komplicerade ritualer. De två mest beryktade formerna av svartmagi var åkallan av demoner och den beryktade nekromantin. Observera att den klassiska bilden av häxsabbaten och inkquisitionens häxprocesser uppstår först under renässansen. Under medeltiden antogs djävulens makt vara ganska liten och kättersk eller hednisk magi sågs inte som något stort hot.

Goetia kallades konsten att åkalla onda andar. Med hjälp av Guds makt trodde sig vissa kunna frammana demoner och tvinga dem att lyda deras vilja. Andra trodde sig med Djävulens hjälp kunna åkalla onda krafter och sluta pakter med dem. Demonologi är läran om de fallna änglarna i helvetets hierarki. Inom judendomen, och senare kristendomen, lånades ofta namnen på de gudar som dyrkats av andra folkslag i mellanöstern till demoner i den egna myten. Här finner vi sådana namn som *Astaroth*, *Baal*, *Behemoth*, *Belsebub*, *Leviathan*, och *Shaitan*.

Nekromanti är den typ av magi som kretsar kring frambesvärja av de dödas andar för att finna kunskap. Vanligtvis gick detta till på ett liknande sätt som vid frammanandet av änglar med komplicerade ritualer och åkallan av Gud. Att besvärja de dödas andar sågs dock på med större misstänksamhet än annan ritualmagi.

Magi i rollspel

Den historiska magin har få exempel på fantasyns offensiva stridsbesvärjelser men kan spela en mycket mer intressant roll i äventyren. Helande trolldom kan vara en döende hjältes sista chans, änglar och demoner kan åkallas för mystisk kunskap och jakten på magiska ingredienser och böcker kan föra rollpersonerna över hela kontinenter. Konflikten mellan kyrka och magi kan ligga till grund för spännande kampanjer. Även i ett historiskt spel utan övernaturliga inslag bör magin ha en roll. Mystiska krafter var en naturlig del av världsbilden och spelade ofta en stor roll i människors liv.

Sverok



Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett idéellt riksförbund för dem som gillar att spela spel i alla former. Organisationen har varken religiösa eller politiska kopplingar, i Sverok finns plats för alla.

Brädspel, rollspel, levande rollspel, datorspel, paintball, figurspel och kortspel är aktiviteter som lockar utövare i alla åldrar på alla platser. Sverok är förbundet som samlar spelare och öppnar oanade möjligheter för intresserade.

Självfallet skulle de som spelar göra det oavsett Sveroks existens, men ofta finns det flera anledningar till att föreningar väljer att ansluta sig till just vår organisation. Genom att bilda en förening får man information om vad som är på gång runt om i Sverige i det eller de områden man är intresserad av. Största delen av aktiviteterna står föreningarna själva för, Sverok förmedlar information om evenemang och kontakter samt tillhandahåller bidrag i olika former.



De åtta distrikten (Övre Norrland, Nedre Norrland, GävleDala, Svealand, Stockholm, Västra Götaland, Ost och SkuD) erbjuder mer konkreta tjänster som exempelvis projektbidrag, hjälp med tryck och kopiering eller ett ställe för föreningarna att träffas. Förbundet fungerar lite som spelhobbyns ansikte utåt och arbetar även med information gentemot myndigheter och allmänhet.

Just nu finns runt 20 000 aktiva spelare i 1 300 föreningar, med allt i från 5 till 800 medlemmar i varje förening. Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en av kulturdepartementet utsedd tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer.

Medlemmarna bestämmer vad förbundet skall syssla med. Varje år har Sverok sitt Riksmöte där det diskuteras och beslutas runt förbundets viktiga frågor, allt ifrån ekonomi och verksamhet till värdegrund och vision. Genom ett omfattande ombudsval väljs 101 ombud. Förbundets alla medlemsföreningar väljer "sina" ombud för det egna länet. Alla som är medlemmar i Sverok kan nomineras och bli valda.

På Riksmötet väljs Förbundsstyrelsen (ca 12 personer) som skall driva och förvalta förbundet under det kommande året tills nästa Riksmöte.

Även distrikten har årsmöten där aktiva och intresserade väljs in i styrelser. Kanske ännu viktigare är att åka dit för att vara med och bestämma vad distriktets resurser skall användas till och vad som är viktigt att lyfta fram under det kommande året.

Sverok får de flesta av sina intäkter från Ungdomsstyrelsen. 2000 uppgick grundbidraget till ca fem miljoner kronor. Då det är i föreningarna verksamheten bedrivs, så är det också dit pengarna ska gå. Intentionerna är att så mycket som möjligt av de bidrag Sverok får från staten ska gå oavkortat till föreningarna. 1998 gick drygt 40% direkt till föreningarna, och ca 10% indirekt genom bland annat förbundstidningen.



Hur blir man medlem i Sverok?

Medlem i Sverok blir man när man går med i en förening som är ansluten till Sverok. Man kan antingen bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande förening. För information om hur man går till väga, titta in på www.sverok.se eller kontakta Sveroks kansli.

Kontakta Sverok!

Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
E-post: info@sverok.se
Tel: 013 - 14 06 00
Fax: 013 - 14 22 99
www.sverok.se



alendarium

26 augusti - 1 september

Fantasyfestivalen

Se mer om Fantasyfestivalen inuti tidningen.

Plats:

Gamla Stan, Stockholm

Hemsida:

www.nok.se/fantasy

Kontaktperson:

Marina Stjernvall

marin@netlimit.com

26 - 30 augusti

Inför Nationella Spelveckan

Alla föreningar får information om vad Sverok har på gång inför Nationella Spelveckan.

De föreningar som vill vara med kan beställa NSV-paket med foldrar, kampanjmaterial, spel och mycket annat.

30 augusti - 1 september

NärCon

Spelkonvent

Plats:

Kulturpalatset och A-huset, Örebro

Kostnad:

100 kr

Hemsida:

www.narcon.n3.net

30 augusti - 1 september

Unionen LAN

LAN

Plats:

Stockholm

Hemsida:

www.lanmasters.org

20 - 22 september

Fältslaget

Plats:

Dala Storsund, strax norr om Borlänge

Transporter:

Flyg, Tåg, Buss och bil.

Hämtning görs vid Dala Airport och Borlänge station.

Ankomst: mellan 17.00 och 20.00

Boende:

Rum om 4 personer i stugor på gården.

Vandrarhemslogi med helpension.

Program mellan kl 08.00 och 21.00

Hemresa efter kl 14.00.

Medeltida middag serveras på lördagkvällen, medtag kostym.

Äger du ingen kan du låna av vänner eller av oss. Meddela detta i din anmälan.

Hemsida: www.gd.sverok.se/slag

7 oktober

NSV-paketet kommer

Kampanjpaket inför Nationella Spelveckan till alla föreningar som vill vara med. Paketet innehåller foldrar, spel och mycket annat.

11 - 13 oktober

Unionen LAN

Plats: Stockholm

Hemsida:

www.lanmasters.org

25 - 28 oktober

SillyCon XI

Plats: Mora, Dalarna

Kostnad: 50 kr

Hemsida: www.sillycon.webhop.org

28 oktober - 3 november

Nationella Spelveckan

Spelhobbyn visas upp runt om i landet. De föreningar som hjälper till kommer inte bara att kunna vinna nya medlemmar, utan får dessutom extra bidrag från Sverok.

Plats: Överallt där folk spelar.

Hemsida: www.sverok.se

Kontaktperson:

Jon Nilsson

jon.nilsson@sverok.se

1 - 3 november

Borås Spelkonvent 20

Plats: Borås

Kostnad: 50 kr

Hemsida: <http://bsk.sverok.net>

28 november - 1 december

Dreamhack Winter 2002

Världens största LAN och demoparty.

Plats: Elmia, Jönköping

Hemsida: www.dreamhack.org

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 möten, spelkonvent, och lajv.

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