

Nr 26, Oktober 2002

# SVEROX

Förbundetstidning för Sveriges roll- och konfliktspeleförbund

Den nationella  
spelveckan

Sveroks tecknare  
och hans figurer  
in på livet

Ett klassiskt roll-  
spel återuppstår

Futuredrome  
– bekännelser

Ett dataspels-  
proffs talar ut

Airsoft i fokus

Allt om de nya  
enkla bidragen

Kampanjtips på en  
skön ny värld

Diplomatiskt  
rollspel



Sverok



# Hannas hörna



## Vem bryr sig om demokrati – egentligen?

Jag deltog nyligen i ett möte tillsammans med engagerade personer ifrån flera olika föreningar, som alla delade en någorlunda gemensam idé, för att diskutera ett vidare samarbete för att stärka hobbyn. De flesta gick därifrån nöjda, kanske inte med exakt vad som beslutades, men med själva mötets form och upplägg. Alla kände sig delaktiga och var nöjda med att ha fått framföra sitt budskap och sina åsikter.

Tänk om exempelvis skolorna och alla lärare kunde inse hur viktigt det är att låta intresset och det engagemang som redan finns vara drivande. Hur intressant är det att i skolan läsa om olika statsskick och samhällsstrukturer och vikten av demokrati? Jag menar – vem bryr sig egentligen i första hand om demokratin när man träffas och spelar spel?

Med det inte sagt att jag på något sätt är emot demokrati, eller ens tror att det går att hitta mycket bättre former idag. Det är bara det att jag har svårt att se att formen i sig själv skulle ha något egenvärde. De demokratiska formerna betyder något först när man känner att man använder dem för något man brinner för. Det är då de blir viktiga och värda att kämpa för!

Tänk efter en stund så inser du säkert att Sverok lär ut eller snarare uppmanar till demokrati mycket bättre än någon högstadie- eller gymnasielärare. När något ska arrangeras eller en förening startas är det en självklar förutsättning att alla ska ha lika rätt att säga vad man vill och ha samma möjligheter att påverka. Vi använder oss av föreningsformen med möten, omröstningar och styrelser och allt vad det innebär, för att den fungerar så bra när man ska komma överens om hur och när vi ska spela spel.

Jag tycker att det visar ganska tydligt på hur bra vi är i Sverok! Hur otroligt duktiga vi faktiskt är på att tillämpa de demokratiska formerna i våra föreningar – och hur långt man kan komma när man pratar "samma språk". De floskler som vi så gärna svänger oss med när vi beskriver vårt spelande för föräldrar eller kommuner och myndigheter är nog ganska sanna, om än lite högrivande.

Grå och trist text om föreningsform och organisationsstruktur? Det är trots allt genom att använda oss av sådant och göra det enkelt och kul som vi öppnar upp för häftiga projekt. Ett bra exempel är den Nationella Spelveckan som redan blivit ännu större och mer lyckad än förra årets succé!

Spela mer spel så håller vi hösttristessen borta!



## 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](mailto:info@sverok.se)  
Tel: 013 - 14 06 00  
Fax: 013 - 14 22 99  
[www.sverok.se](http://www.sverok.se)

## Sverok behöver dig!



På bilden ser du Sveroks valberedare: Pennebrink, Eliasson, Alm, Jansson och Dahl. Det är deras uppgift att lägga fram ett förslag till ny styrelse för Sverok till nästa riksmöte. För att deras förslag skall bli så bra som möjligt behövs du – vem vill du se i förbundsstyrelsen? Vill du vara med själv? Hör av dig till [valberedning@sverok.se](mailto:valberedning@sverok.se)!

## Kontakta Sverok!

### Sveroks förbundskansli

Sandbäcksgatan 2  
582 25 Linköping  
info@sverok.se

### Sverok Övre Norrland

c/o Petra Sahlén  
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

Falkgatan 7, 416 67 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:	© Lukas Thelin
Foton:	Olle Sahlén, Tobias Eliasson, Nils Mård, Karolina Andersson, Elanders Graphic Systems
Tryck:	SVEROX Sveavägen 110 113 50 Stockholm
Adress:	sverox@sverok.se
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.

## Spelhobbyn på frammarsch!

Spelhobbyn har blivit mer synlig än på mycket länge. Sverok visar upp sig i alla möjliga sammanhang, inte minst på mässor runt om i landet. Hobbyn bryter dessutom ständigt ny mark, under valrörelsen användes till exempel rollspel i partiledarutfrågningarna. Var och en av partiledarna fick spela sig själv i ett fiktivt scenario – det hade kunnat bli riktigt intressant om spelleddaren/utfrågaren varit bättre och anpassat scenariot efter hur partiledaren agerade...

Nationella spelveckan är nästa stora chans att visa upp spelhobbyn i alla dess former. I det här numret får du veta mer om vad den nationella spelveckan är och vad man hittade på förra året. Det är alltid bra med tips och inspiration, men de bästa idéerna har ni säkert själva. Hör gärna av er och berätta vad ni hittade på!

Andra höjdpunkter i det här numret är *Sverox* första airsoft-reportage, vi hade en fältreporter på plats på *Operation: Crimson Night*, intervjuer med data-spelsproffset Belth och sju grå män som ligger bakom rollspelet *Mutants* återkomst, samt mycket, mycket mer.

Vill du själva medverka i *Sverox*? Kul! Hör av dig till [sverox@sverok.se](mailto:sverox@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](http://www.sverok.se)

## Annonsera gratis

Rikstäckande Sverokarrangemang, till exempel konvent och lajv, har möjlighet att annonsera gratis i *Sverox*. Tror du att ditt arrangemang kvalar?

Kontakta redaktionen på

[sverox@sverok.se](mailto:sverox@sverok.se)

## Manusstopp och utgivning

*Sverox* #27 Manusstopp 10 november; planerad utgivning första veckan i januari 2003.

# Innehåll

- 4 Nationella Spelveckan
- 6 Lukas Thelin i närbild
- 7 De fem figurerna
- 8 Mutant – Återkomsten
- 11 Brevspalten
- 12 Futuredrome – bekännelser
- 17 Svart på vitt
- 18 Pro-gamers, finns dom?
- 20 Airsoft
- 23 Sök de nya enkla föreningsbidragen för 2002
- 24 Nya världar del 2
- 29 Sverok på Nolia – bättre än någonsin
- 30 Recensioner
- 32 Borås Spelkonvent 2002
- 34 Diplomatskt rollspel
- 39 Sverok
- 40 Kalendarium





# Nationella Spel

*28 oktober - 3 november är det dags igen. Då kommer aktiva inom spelhobbyn med Sveroks föreningar i spetsen att på olika sätt försöka få fler att uppmärksamma vad vi håller på med. I denna artikel får du veta mer om Nationella Spelveckan och läsa idéer kring vad du och din förening kan göra.*



## En presentation av den nationella spelveckan

Nationella spelveckan kom till på Sveroks initiativ för att uppmärksamma spelhobbyn lite extra.

När detta skrivs är det fortfarande augusti och sommarsolen har nyss gått ner. Dagen har ägnats åt att ordna prylar och kläder inför *Futuredrome*. Det är över två månader till den nationella spelveckan, men förberedelserna är i full gång.

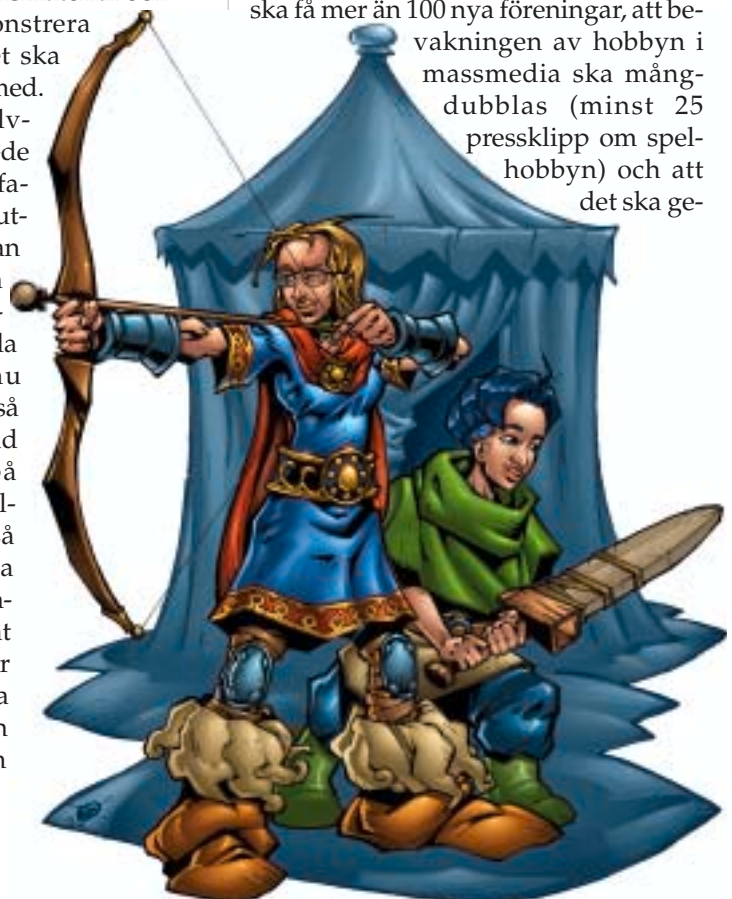
Förhoppningsvis har många av er redan tagit er i kragen och bestämt er för att göra något extra under spelveckan. För finns det någon bättre tid att ragga fler spelkamrater och visa upp allas vår favorithobby än nu? Höstmörker och en flod av nya spel i butikerna inför julruschen måste bara utnyttjas! För att inte tala om intresset för fantasy i samband med premiären för andra delen av *Sagan om Ringen*-filmen. Den nationella spelveckan är det perfekta hjälpmedlet för sätta mer fart på er förening och ert spelande.

Ni vet ju redan allt om att Sverok ger såväl pengar (750 kr) som hjälp med affischer, informationsmaterial och gratisspel att demonstrera under veckan så det ska jag inte ta upp er tid med. Sedan vet ni ju självklart också att ni kunde (och eventuellt fortfarande kan) få hem utmärkta spel så ni kan demonstrera dem så ni får fler medlemmar och sedan behålla spelen. Om ni nu skulle glömt det där, så kan ni kolla upp vad som gäller på [www.sverok.se](http://www.sverok.se). Istället ska det här alltså handla om lite andra saker som kan vara intressanta. Bland annat lite om föreningar som var aktiva förra året, lite om vad man kan göra och lite om framtiden.

## Varför en nationell spelvecka?

Sverok satsar i år över 200 000 kr och mycket ideellt arbete på den Nationella Spelveckan. Ursprungsidén kommer från Karl Nissfeldt, förbundets förre ordförande och Sveroks riksmöte 2001 gillade den så mycket att de anslog 112 000 kr. Genom en kombination av centrala satsningar och lokalt engagemang skulle spelhobbyn och förbundet visas upp under en vecka på ett sätt som fick genomslag hos allmänhet och massmedia. Det var något helt nytt för Sverok, och många var skeptiska till om det skulle gå att genomföra. Men tärningen kastades och som vi nu vet blev resultatet mycket gott.

I år är det övergripande målet med den Nationella Spelveckan att visa upp spelhobbyn och förbundet på ett bra sätt. Lagom flummigt och abstrakt. De mer konkreta undermålen är att Sverok ska få mer än 100 nya föreningar, att bevakningen av hobbyn i massmedia ska mångdubblas (minst 25 pressklipp om spelhobbyn) och att det ska ge-



# veckan

nomförs 100 lokala marknadsförings-evenemang. Alla mål gäller en månad med start i samband med spelveckan. Målen har satts upp som konkretiseringar av det mer övergripande syftet. Tuffa mål, men eftersom vi är många som jobbar hårt och engagerat för det här så ska det nog gå vägen!

## Vad som gått före...

Förra året rapporterade omkring 60 föreningar till Sverok om att de gjorde något extra under den Nationella Spelveckan. Många gjorde dessutom saker utan att rapportera det till förbundet. Det var en mängd olika aktiviteter och många bra uppslag. Här presenteras några av de som var aktiva och lite om vad de gjorde. På [www.sverok.se](http://www.sverok.se) finns mer information om vad andra föreningar hade för sig. De som lyfts fram här gör det i egenskap av att de lyckats väldigt bra med enkla medel, och visat att man inte behöver vare sig mycket pengar eller annat svåråtkomligt. Vill ni komma i kontakt med föreningarna så hör av er till Sveroks förbundskansli.

## VARG, Västerås

I en leksakbutik i stadens centrum fanns föreningen VARG under en eftermiddag och demonstrerade spel. De hade själva kontaktat speltillverkare och fått tillgång till extra mycket spel att visa upp, utöver spelen de fick från Sverok. Flera kortspel och figurspel visades upp samtidigt som folk i lajvkläder berättade om spelhobbyn, föreningen och Sverok. Närmare **300 personer deltog**!

## GAST, Göteborg

Här genomfördes många olika aktiviteter. Det var öppet hus i föreningslokalen och nyfikna togs väl om hand. Turneringar i *Magic* och *Warhammer*, möjlighet att lära sig måla figurer och bygga modeller och mycket annat. Trots enbart begränsad annonsering fick föreningen hela **35 nya medlemmar!**

## Mordors följe, Värmdö

Mordors följe lämnade ringvålnaderna bakom sig och demonstrerade istället *Magic* för fulla muggar under en intensiv dag. Närmare **200 personer deltog** i arrangemanget och av dessa tog omkring 60 stycken aktiv del i den turnering som hölls i samband med demonstrerandet. Kortspelandet tog med detta ett stort steg framåt i föreningens trakter.

## AF Alpha, Gävle

Den här föreningen tänkte till och höll ett föredrag på sin gymnasieskola om rollspel. De demonstrerade dessutom spel (både sina egna favoriter och sådana som de fått genom Sverok) såväl på skolan som i en spelbutik under ett par timmar per dag under veckan. Föreningen skaffade sig därigenom **18 nya medlemmar** (tidigare hade den 18).

## De Tomteförbannade, Täby

Här ville man visa upp sin verksamhet och valde att demonstrera rollspel, *Magic: the Gathering* och *Warhammer 40k*. Platsen blev till slut en fritidsgård i Täby som mer än tacksamt tog mot dem. De lyckades mycket bra, hade 62 besökare och **dubblade sitt medlemsantal från 14 till 28**.

## Spin offs

Förra året visade det sig att föreningar som gjorde något extra under spelveckan ofta hävade in vinster som de inte räknat med. Till exempel fick många en bra kontakt med den lokala spelbutiken, som efteråt fortsatte tipsa nya spelare om föreningen och kanske erbjöd specialerbjudanden och rabatter till föreningens medlemmar. Andra fick möjlighet att låna spellokaler, prylar och annat av ungdomsgårdar, skolor och bibliotek efter att ha varit där och visat upp sig. Många fick kontakt med folk på lokaltidningen eller radiostationen som de senare kunde använda för att synas där med sina turneringar, sin lokal eller något annat de vill visa upp.

Kort sagt, under spelveckan finns mängder med chanser för föreningar, det gäller bara att anstränga sig lite första gången för sedan flyter det ofta på av sig själv. Spelveckan är katapulten, och ni behöver bara dra lite i repet för att nå bortanför horisonten. Eller ungefär så i alla fall.

## Nästa år?

Så här när det är ett halvår kvar till Sveroks Riksmöte kan det även om det kanske känns avlägset vara på sin plats att tänka lite på hur den Nationella Spelveckan ska utvecklas i framtiden. Det finns flera vägar. En är att försöka knyta till sig andra förbund som sysslar med relaterad verksamhet, som schackförbundet och bridgeförbundet för att verkligen göra det till en allomfattande spelvecka. Alternativet är att hårdare knyta det hela till Sverok, för att behålla inflytande och möjlighet att själv dra nytta av arrangemanget.

Ska kontakterna med spelföretag utökas ytterligare, eller är det något som riskerar att på sikt göra att Sverok hamnar i beroendeställning av spelföretagen? En svensk spelgala, där det i bästa oscarsgalestil delas ut priser för framstående insatser inom svensk spelhobby i närvaro av massmedia och politiker, kan det vara något? Möjligheterna är många, och förhoppningsvis är ni med gör era åsikter hörda inför riksmötet, så att ombuden där (som ju faktiskt kan vara ni själva...) får en chans att fatta bra beslut. Forumen på Sveroks hemsida är en utmärkt plats att debattera på. Som ni säkert hört förut så är det en utmärkt idé att rösta i valet till riksmötet. Och en ännu bättre idé att kandidera själva.

## Och i år...

hoppas vi själklart att ni lyckas riktigt bra med allt ni företar er under spelveckan, oavsett om det är ert vanliga onsdagskvällsspelande eller något speciellt arrangemang spelveckan till ära. Har ni några frågor eller vill bolla era idéer eller bara säga hej så skicka gärna ett litet e-brev till [nsv@sverok.se](mailto:nsv@sverok.se). Glöm inte bort att skicka in en rapport om vad ni gjort för kul. Så vi har något att läsa i höstmörkret, och så att ni kan få era bidragskronor. Lycka till!





# Lukas Thelin i

Anna Westerling ställer nä

Lukas Thelin har ritat de fem Sverok-figureerna. Jag ringde upp honom för att se hur det kom sig att en kille uppe i Jokkmokk satt och ritade bilder åt Sverok.

### Berätta om dig själv; vem är du?

Jag är född här i Jokkmokk och efter gymnasiet så började jag på serietecknarskolan i Hofors. Det var med en slump att jag hamnade där, jag skickade in en grej på test och kom in och gick sedan där i två år. Det var ett gäng goa typer. Där träffade jag också Daniel Leneér som hade kontakt med Sverok VG och han frågade om jag ville illustrera rollspelet *Svenil* som VG höll på med då. Så då gjorde jag det som en del av min praktik i skolan. Efter serietecknarskolan gick jag ett år på konstskola, och nu är jag tillbaka i Jokkmokk och försöker få illustrationsjobb.

### Spelar du spel?

Ja, jag spelar lite rollspel och så lite data förstås, men hade ingen kontakt med Sverok innan jag träffade Daniel. I rollspelsväg har jag väl mest spelat *Dra-kar och Demoner '91*, den gröna boxen, det är ju en klassiker. Nuförtiden är det nya *Dungeons & Dragons*, men tyvärr inte särskilt ofta. Man tar sig inte tid helt enkelt.

### Är du medlem i Sverok?

Nej, det har ibland varit snack bland kompisarna, men vi spelar inte så mycket, så det rann ut i sanden. Dessutom finns mina kontakter i VG, och inte här uppe. Men jag gillar Sverok, de verkar bra och bra organiserade. Det är också kul att de använder mina figurer.

### Dina figurer är väldigt androgyna, det spekuleras ibland vem som är vilket kön. Finns det en tanke bakom det?

För mig är det uppenbart vilka som är vad. Men att folk kan tycka att de är

androgyna kan bero på att de är en kompromiss. Från början var de nämligen väldigt kvinnliga respektive manliga, men jag blev tillsagd att de inte skulle vara så könsstereotypa, så jag ändrade på det. Men det är alltså rollspelaren och lajvaren som är tjejer, resten är killar.

### Kommer du fortsätta att illustrera rollspel om du får möjligheten?

Ja absolut, fast i mån av tid och pengar. *Svenil* var ideellt, men jag får lite pengar av Sverok för den här kampanjen.

### Vad gillar du att rita?

Till *Svenil* och Sverok har det varit mycket cartooniskt och verklighetsbaserat, i vanliga fall brukar jag rita mycket fantasy och medeltidsinspirerat, gärna mytologiska saker och *Sagan om Ringen*. Till Sverok har jag också ritat ganska barnvänligt, det blir inga rykan-



# närbild

## Utgångna frågor till en tecknare

de ögonbryn, våld och sex, som det kan bli ibland annars. Jag får lägga band på mig själv, på gott och ont, då lär man sig nya saker och det är ju alltid bra.

### Hur kom det sig att du började rita?

Jag läste serier, och det gör jag fortfarande. Jag började med *Bacon & Ägg*, en svensk bra serie, men nu är det mera importerade serier. De jag tycker bäst om för handlingen är *Preacher* och *Hellblazer*. Men en som är visuellt snyggt gjord är *Battle Chaser*, som är en känd amerikansk serie. Annars är min idol den engelske illustratören och serie-tecknaren Simon Bisley, jag slukar allt han gör. Själv ritar jag dock inte så mycket serier, det är så svårt att göra manus. Men hade jag någon som skrev coola manus, då skulle jag säkert göra det.



## De fem figurerna

På omslaget av detta nummer av *Sverox* har fem figurer från förr dykt upp igen. Det är samma figurer som användes i förra årets annonskampanj. Denna gång är de tillbaka för att på en mer permanent basis representera Sverok på ett lättansatt sätt.

I början av sommaren gjordes en beställning från Lukas Thelin på en större uppsättning teckningar med de fem figurerna. Några av resultaten kan du se i den här tidningen. De kommer framöver att dyka upp på olika marknadsföringsprylar och trycksaker i samband med förbundsinfo.

Våra verksamheter är breda och det är i marknadsföringen svårt att presentera allt då vi samtidigt skall hålla nere nivån så att allmänheten kan greppa det. Foton ger ingen vidare rättvis bild och är svåra att använda i trycksaker. Självvironiska och humoristiska teckningar ger oss möjligheten att uttrycka spelglädjen och gemenskapen inom Sverok.

De fem figurerna har tillsammans en Sverok förening. Var och en av dem har egna favoritgrenar av hobbyn. Det finns en rollspelare, en lajvare, en figurspelare, en kortspelare och en datorspelare. De spelar naturligtvis allt möjligt tillsammans och allteftersom

Sveroks verksamhetsgrenar utvecklas så kommer de att pröva på nya saker. Kortspelaren har till exempel även börjat spela paintball och airsoft.

– Marknadsföringsgruppen



Självporträtt av Lukas Thelin

# Vinn

ett av Lukas original  
– skriv ett bildmanus!

En ny uppsättning bilder med de fem figurerna kommer snart att börja tecknas. Vi behöver idéer från er på vad de ska föreställa. Hur ser då ett bildmanus ut? Det är helt enkelt en text som beskriver vad och vem som är med på teckningen, vad som händer, stämningen, färger, proportioner, perspektiv m.m. Är man riktigt säker på hur man vill ha det kan man även teckna en liten skiss.

Bästa manus belönas med ett inramat original från Lukas Thelin.

E-posta till [prgrupp@lists.sverok.net](mailto:prgrupp@lists.sverok.net)



# Mutant – Återkomsten

*Om man säger Mutant till en svensk gamer, är det svårt att förutsäga reaktionen. Target Games publicerade nämligen under sin livstid tre helt olika spel med detta namn. Det är ungefär som nutidens bilföretag: en VW Passat idag är en helt annan bil än de VW Passat som fanns för 20 år sedan. Den Mutant-inkarnation som har väckt det största intresset bland gamers är den första – bland fansen kallad Classic för att särskilja den från de efterföljande spelen. Nu ska den återvända från en lång nedfrysning; sju Grå Män håller på att tina upp det gamla spelet*

## Anders Blixt intervjuar sju Grå Män

**Bild: Martin Bergström**

Anders Blixt, som var med och tog fram det första *Mutant*, är grävande reporter åt *Sverox* för att reda på mer om den senaste versionen.

Du kan se fler av Martin Bergströms illustrationer i det nya *Mutant*.

## Före katastrofen

*Mutant Classics* grundbox skrevs 1984 av Michael Petersén och Gunilla Jansson, båda medlemmar av den illustrerade konstruktörer som under mer än två årtionden har sett till att det finns goda kommersiellt publicerade svenskspråkiga spelprodukter på marknaden. Sedan byggdes spelet vidare av många andra, däribland undertecknad. Spelet blomstringstid var nog 1985-87. Sedan dalade försäljningssiffrorna och Targets ledning beslöt 1988 att lägga ner *Classic*-världen och istället skapa nya versioner av spelet. Nåväl, nog om dessa spel; ämnet för denna artikel är endast *Mutant Classic* – dvs trion 1984 års grundbox, *Mutant 2* och *Efter Ragnarök* med tillhörande äventyr – och ingenting annat.

1984 var svenska rollspel något nytt. Spel på engelska hade funnits i Sverige sedan 1976, men på grund av språkbarriären kunde de inte nå någon större marknad. På den tiden fanns det bara några enstaka butiker som var villiga att ha utländska spel i sitt sortiment.

Target Games, i sin aspekt Äventyrs-spel (ibland ett dotterföretag, ibland ett varumärke), ritade om kartan genom att först publicera *Drakar och Demoner* (den urgamla blå boxen) och sedan *Mutant Classic*. De lyckades också få ut spelen i den vanliga leksakshandeln via Sune Johansson på AB Jan Edman, och plötsligt kunde man köpa rollspel på svenska orter från Ystad till Gällivare. Genomslaget blev fantastiskt och svensk rollspelshobby genomgick en boom-period på nästan tio år.

*Mutant Classic* är en grundläggande del av denna boom. Några år tidigare hade Target Games köpt rätten att använda Chaosiums *Basic Roleplaying*-spelsystem (procentbaserade färdigheter, mm). Systemet justerades för att passa med *Mutants* mutationer och högteknologi. Till detta kom någon sida världsbeskrivning.

Spelets essens var spelvärlden – ett bisarrt Skandinavien långt efter den stora katastrofen och befolkat med en blandning av muterade människor och djur – och den växte fram gradvis. Introduktionsäventyret *Uppdrag i Mos Mosel* presenterade den stora staten Pyri, maktspelaren Rinj, ångbåtarna och andra nyckelföreteelser i Mutant-skandinavien. Äventyren *Järnringen*, *Nekropolis* och *Bris Brygga* byggde så ut världen. Många väsentliga sociala och ekologiska företeelser beskrevs.

I expansionsboxen *Mutant 2* skrev Karin Fredriksson en kortfattad histo-





rik över perioden från katastrofen till spelets nutid, ungefär 400 år. Det kompletterades med en genomgång av Skandinavien länder och folk: Pyri, Ulvriket, Republiken Jemtland (egentligen ett påhitt av Yngve Gamlin från 1960-talet) och mutantkosackerna. De skotska grävlingarna kom till eftersom en brittisk tennfigurstillverkare hade en uppsättning sådana varelser. Tanken var att Pyri-kejsaren Thorulfs era skulle kombinera svensk stormaktstids politik (med Pyri som Sverige och Gotland som Danmark) med teknik från ca 1820 (ångbåtar och heliografer), lite Mad Max-action (t ex Mutant-kosackerna) och sporadiskt gyckel med svenska företeelser från 1980-talet (t ex glitterjournalisten Anka af Schinka).

Kejsarstaden Hindenburg beskrevs ordentligt i expansionen *Efter Ragnarök*. Det blev delvis en turistguide, med notiser om barer, hotell, sporter och allt möjligt annat spännande (t ex märkliga avrättningsmanicken som inte avrätade folk eller uppfinnaren Wenns stora

kommunikator) i Mutant-skandinavien viktigaste stad, belägen vid en av Sörmlands många sjöar. Kartan, tillverkad av Ann-Sophie Qvarnström, var ett nöje att skåda. Om man granskar den noga hittar man många underliga namn eller detaljer.

Äventyrsspels husorgan *Sinkadus* blev ett betydelsefullt redskap för spelets utveckling. Den innehöll ständigt långa och korta artiklar och äventyr om och i Mutant-skandinavien. Här fick kreativa gamers chansen att publicera sina *Mutant*-alster.

## Andreas Vigg reminiscerar

Vad jag minns idag, mer än ett dussin år efteråt, var det Olle Sahlin och jag som stod för mycket av det kreativa arbetet vid utvecklingen av kejsar Thorulfs era. Spelvärlden är späckad med internskämt som få utomstående skulle lägga märke till. Personer, platser och företeelser baserades på folk vi kände

och skruvades sedan in i Mutant-förpackning. Till exempel bar flera av Pyris kejsare och ledande adelsmän/kvinnor tydliga drag av personer inom Tolkienfandom och SCA, sammanslutningar där Olle och jag var väldigt aktiva då-förtiden. Vissa av kompisarna var roade av uppmärksamheten, andra inte.

En annan kreativ deltagare i utforskandet av Mutant-skandinavien var jämtan Thomas Höglund som bidrog med en detaljerad skildring av fjällrepublikens vardag i expansionsboxen *Efter Ragnarök*. Det är svårt för mig, en sörlänning, att bedöma hur mycket han parodierade sitt hemlandskap men jag gissar att han gav sig i kast med uppgiften med samma glädje som sporrade Olle och mig.

Pyri-världen var ett unikum inom rollspelsbranschen, en genuint svensk spelvärld som utlänningar inte skulle förstå särskilt väl. Tyvärr är ju humor oftast en färskvara, så jag undrar hur många av dagens gamers som skulle le lika ofta som jag när de bläddrar i *Efter Ragnarök*. Humor som driver med sin samtid blir snart förlegad och ointressant, medan humor som driver med allmänmänskliga företeelser däremot kan stå sig (av just den anledningen är *Tre män i en båt*, som skrevs vid slutet av 1800-talet, fortfarande en av de roligaste böcker som någonsin publicerats).

## Efter katastrofen

I slutet av 1988 lades *Mutant Classic* ned. Åtgärden vållade sorg bland många svenska gamers, eftersom spelet hade en stor skala lojala fans. Katastrofen blev dock inte spelets undergång; istället visade det sig att *Mutant Classic* är ett av de få rollspel i världen som är så bra att det lever vidare trots att dess förlag velat avveckla det. Svenska spelfansin fortsatte publicera *Mutant Classic*-artiklar och det spelades på många konvent. Ett viktigt namn i detta sammanhang är Peter Lexelius, en energisk *Mutant*-fan med många strängar på sin lyra. Spelvärlden byggdes ut, till exempel genom Erik Sieurins djupa artiklar om Anglia. (Även jag blev en av dessa entusiaster: se *Sverox 15* för min prequel-artikel om Skandinavien 150 år före Thorulf och *Sverox 22* för en artikel om Egeiska havet under Thorulfs tid.)

Under många år förekom det rykten att *Mutant Classic* skulle ges ut på nytt





av något indie-förlag. Target Games visade nämligen inte något intresse, utan föredrog att satsa på helt väsensskilda produkter under Mutant-namnet. När så Target Games gick under för några år sedan undrade många gamers vad som skulle hända med de gamla produkterna. Skulle dr Szabo och dr Zarkov\* nu aktivera sina högteknologiska arbetsredskap och reinkarnera detta klassiska spel?

De Grå Männen tog till slut hem spelet: våren 2002 proklamerade de från sin dolda tillflykt i enklaven under Ume att "nu var det dags – *Mutant* återkommer i sin klassiska skepnad". De arbetar under namnet Järnringen HB, en beteckning som får raggen att resa sig på varje lojal förkämpe för kejsar Thorulfs goda och rättvisa välde, och deras version av spelet ska heta *Mutant – Undergångens Arrotagare*. *Sverox'* djärve reporter Andreas Vigg begav sig därför dit, ridande på en yster bizox för att fråga ut dem om deras planer.

## Är detta Projekt Eden II?

### Vilka är ni?

Vi är sju herrar som alla tinades upp i början av 1970-talet. Självklart var Mutant-skandinavien en av de första anhalterna i rollspelsvärlden och liksom många andra i vår generation spenderade vi många sena kvällar i de förbjudna zonerna, på Hindenburgs skumma bakgator och i den otämjda vildmarken runt Nordholmia. Gemensamt för alla oss i Järnringen är att vi växt upp och rullat tärningar i Ume även om vi i dag är utspridda runtomkring i landet. Eftersom vi alla har jobb att sköta på dagarna skriver och producerar vi spelet på kvällar och nätter. Man kan säga att vi är tillbaka i den källare där allting började för 18 år sedan.

### Fördrar ni att vara anonyma eller vill ni framträda under era riktiga namn?

Vi tycker egentligen att spelet och resultatet av vårt arbete är viktigare än vilka vi är. Men visst kan jag presentera mig och mina sex kollegor. Jag heter Joakim, kodnamn Traffaut på olika forum. Jag har begåvats med mutationen Projektledning och sköter om en hel del administrativt arbete på Järnringen. Till sammans med Rutger, som i dagens Sverige går under namnet Fredrik, hål-

ler vi också koll på olika samarbeten och sköter Järnringens ekonomi.

På skrivsidan har vi tre skickliga mutanter. Vår psi-mutant Andreas har förutom sitt Silverskinn också begåvats med färdigheten zonkunskap och han botaniserar som bäst bland ulkar, zommaror och andra styggelser. Mattias L, också känd som Von Rijn på vårt forum, styr med fast hand skapandet av regelsystem och knåpar en hel del med in-



trigskapande i och omkring Pyrisamfundet. Mattias J, kanske mer känd som Cassius, har lyckligtvis slagit fram mutationen Vildsint fantasi och skriver ned sina bästa visioner i våra kampanjavschnitt och äventyr.

Våra två illustratörer Martin, med kodnamnet Marlowe, och Johan, eller Jeremiah som andra kallar honom, nedtecknar Cassius' storslagna världsbeskrivningar och ger bilder åt Mutantvärlden.

### Varför vill ni ta över Mutant-skandinavien och kontrollera det?

Efter ett par år av stiltje på rollspelsfronten satte vi oss ned och funderade på vårt gemensamma drömprojekt. Vi

var alla överens om att det klassiska *Mutant* var, och är, helt unikt på rollspelskartan. Vi hade alla spelat *Mutant* en hel del och bilden av hur vi ville se världen utvecklas föll snabbt på plats. Mutant-skandinavien är en fullkomligt fantastisk äventyrsplats med rum för alla typer av rollspelande och kombinerat med våra egna visioner och idéer tror vi att vi kan skapa en ännu mer dynamisk och underhållande rollspelsvärld. För att svara kort på din fråga tycker vi att *Mutant* är ett unikt svenskt rollspelsarv som helt enkelt inte fick gå förlorat.

Vi bestämde oss för att dra vårt strå till Sveriges rollspelsstack.

### Vad är de Grås vision för Mutant-skandinavien nyordning?

#### Hur ska denna sköna nya värld se ut?

Skön värld är nog rätta ordet. I *Mutant – Undergångens Arrotagare* kommer vi att gå tillbaka till Mutant-skandinavien rötter. Tiden efter den stora katastrofen präglas av en stark nybyggaranda och mänskligheten, tillsammans med muterade djur och enstaka förvirrade robotar, strävar gemensamt mot att bygga ett nytt fungerande samhälle igen.

När spelet tar sin början finns det tre statsbildningar som inmutat stora landområden. **Pyrisamfundet** är den största staten, till både yta och befolkning. Under den kejsarliga ätten Skarprättare har man gjort stora framsteg och i dag är samhället väl etablerat med både en stående armé och en ansevärd mängd skattbelagda nybyggare ute i vildmarken. Söder om Pyrisamfundet hungrar det giriga och teknologiskt välutvecklade **Ulvriket** efter mer makt och större landområden och på **Gotland** blomstrar en rik handelsstat. Stora delar av världen är dock fortfarande utforskad och eftersom naturen revolterat under den stora katastrofen är det få som vågar ta sig ut i det ogästvänliga land som omringar de civiliserade områdena. Vi för också en ständig dialog på vår webbplats [www.mutant.nu](http://www.mutant.nu) för att få input från alla spelare. Det är ju trots allt alla som kommer att spela *Mutant – Undergångens Arrotagare* som ska bygga upp världen från den grund vi presenterar.

## Vilka är de väsentligaste skillnaderna mellan de Grå Männens nya värde och hur *Mutant Classic* såg på "den gamla goda tiden"?

När det gäller ett klassiskt svenskt rollspel som *Mutant* är det viktigt att gå fram med varsam hand. Spelet har fortfarande många fans, oss inkluderade, och vi har därför verkligen lagt mycket tid på att behålla den underbara känsla som genomsyrar spelet. Vi har samtidigt försökt hitta de punkter i spelet som går att förbättra. Reglerna har uppdaterats och vi har jobbat hårt med att hitta en bra balans mellan de fyra klasser du kan spela i *Mutant*.

- Som **mutant** har du tillgång till mutationer men till skillnad från 1984-års utgåva har du inte längre defekter. I stället har de flesta mutationer både positiva och negativa effekter. Ta mutationen Riktningssköl till exempel. Den här mutationen ger det muterade djuret, eller den muterade människan bonus på navigeringsfärdigheter tack vare en inbyggd kompass som alltid pekar mot norr. Nackdelen är att mutanten samtidigt blir överkänslig mot starka magnetfält som stör den inbyggda kompassen. Hamnar mutanten i ett sådant magnetfält blir han eller hon illamående, yr och desorienterad och får istället avdrag på sina färdigheter.
- **Människorna** har fått något som kallas Talanger, som kan handla om ett större arv som rollpersonen fått eller kanske att rollpersonens familj är välkänd i Hindenburgs överklasskvarter och därför ger rollpersonen vissa fördelar i det finare sociala spelet. Människorna i *Mutant*-världen är liksom i tidigare utgåvor härdade för att klara av det hårda livet på jordytan. Det ryktas också om människor som frystes ned före katastrofen och nu börjar vakna. Men än-nu så länge finns inga konkreta bevis på att dessa Nedfrysta verkligen existerar.
- Som **robot**, eller automat som de ofta kallas i Pyrisamfundet, kan du från start köpa Optioner, som innebär att du kan bygga på din robot med extra stuvlådor, en inbyggd handlaser eller kanske något så bra som en omprogrammerad beteendekrets.

• Till sist har vi **psi-mutanterna** som har mäktiga förmågor, men som säl-lan kan använda dessa öppet, då de ses med rädsla och avsky av de flesta pyrier.

En viktig skillnad mellan *Mutant – Undergångens Arotagare* och *Mutant 2* är att vi dragit tillbaka den tekniska nivån i samhället något. Plasmakarbener och gyrojetgevär finns visserligen, men är otroligt sällsynta och om en rollperson lyckas lägga händerna på ett dylikt vapen är det liten chans att det fungerar. De klassiska vägs skyltarna, svartkrutspistolerna och en och annan gammal revolver är istället de vapen din rollperson lär bära med sig när han eller hon beger sig in i förbjudna zonerna.

Slutligen har vi också tagit oss vissa friheter i både geografi och historia för att anpassa *Mutant*-skandinavien till vår utgåva. Pyrisamfundet har fått en mer mytisk historia än den tydligt definierade historik som fanns i exempelvis *Mutant 2*. Alla gamla *Mutant*spelare kommer definitivt att känna igen sig, men årtalen är förändrade och vissa platser har flyttats, tagits bort eller ändrats. Ett exempel är staden Svall (gamla Sundsvall) som nu har blivit Sursvall. Vi tog hjälp av en massa flitiga besökare på vårt forum och lät dem beskriva staden. Utifrån deras idéer kring staden plockade vi det bästa och det blev faktiskt riktigt bra. Ett annat exempel är att vi förändrat kejsarlängden och flyttat tillbaka tideräkningen ett 20-tal år i förhållande till det årtal som *Mutant 2* började på.

## Vilka är era framtidsplaner?

Just nu jobbar vi hårt på att få klart regelboken och introduktionsäventyret *Hindenburg min älskade*. Samtidigt har arbetet påbörjats med den första delen i en storslagen äventyrsserie där *Fallet Cappuccino* blir den första delen. Allt fokus ligger alltså just nu på *Mutant – Undergångens Arotagare* och vår målsättning är att vi ska ha åtminstone fyra produkter ute innan nästa sommar. Under våra sena produktionsmöten kan jag dock avslöja att det har bubblat upp många kul idéer även utanför *Mutant*-skapande, men som det ser ut i dag får dessa vänta ett par år.

\*Dr Szabo och dr Zarkov dyker upp i baksidestexten på Efter Ragnarök. De är ledare för Projekt Eden II som skulle rädda den icke-muterade människostammen från undergång under katastrofepoken.

## Brevspalten

"Vad kan Sverok göra för mig?" Den frågan har nog många medlemmar ställt sig. Det finns en fråga som är nästan lika viktig, men som inte så många ställer sig: "Vad kan jag göra för Sverok?"

Sverok är inte ytterligare en stel institution i mängden som levererar färdiga standardiserade aktiviteter till sina medlemmar. Vårt förbund är i sin uppbyggnad dynamiskt och levande med utrymme för nya idéer. Sverok har inte en stab av anställda som kan organisera verksamhet och utveckla hobbyn. Pengarna går istället direkt till föreningarna, så att *du* lättare ska kunna bestämma vad de ska användas till och hur aktiviteterna skall se ut.

Som medlemsförening i Sverok har man en unik möjlighet att själv bestämma nivå på sitt engagemang. Din förening kan gå med i Sverok, rapportera sig aktiv en gång om året och kvittera ut dryga tvåtusen kronor utan att ha så mycket mer med förbundet att göra.

Som tur är nöjer sig de flesta föreningarna inte med detta, de vill ha mera. En vanlig missuppfattning är då att Sveroks förtroendevalda, såväl på förbunds-nivå som distriktsnivå, är valda arbetare som av egen kraft skall driva förbundet framåt. Det är dem man kastar sina idéer på och förväntar sig få utförda...eller?

Nej, de förtroendevalda utgör inte motorn i förbundet. De ska inte driva det framåt och ge service åt dess medlemmar. De är valda personer som skall skapa möjligheter för föreningarna och deras medlemmar. De skall inspirera och förmedla. Distribuera de medel som deras årsmöten budgeterat. Få saker att hända, men inte alltid själva genomföra dem.

Glöm inte att Sverok är ett förbund. Sverok är sina medlemmar. Sverok är vad *ni* som medlemmar gör det till. Om du är missnöjd med något, om du vill se något hända – fråga en förtroendevald i ditt distrikt eller någon i förbundsstyrelsen. De vet möjligheterna och tillvägagångssätten att nå dit du vill. Du kommer få ett ordentligt svar. Eller varför inte själv ställa upp i nästa val och styra mot just ditt Sverok?

– **Lina Berglund**

Ledamot, Sverok Övre Norrland

– **David Gustavsson**

Ledamot, Sveroks Förbundsstyrelse

Ovanstående är våra personliga åsikter. Om du vill diskutera saken vidare med oss är du välkommen att skicka ett mail till [david@sverok.se](mailto:david@sverok.se) eller [lina.berglund@on.sverok.se](mailto:lina.berglund@on.sverok.se)



# uturedrome – bekännelser

*I våras blev jag ombedd att göra en artikel om Futuredrome trots att jag mycket sällan lajvar och inte ens hade hört talas om detta projekt. För min del blev detta starten på mitt Futuredromeäventyr – ett äventyr som nu är slut. Det är dags att summera och jag väljer att göra det off lajv och in lajv...*

## Christoffer Krämer om ett uppmärksammat arrangemang

Spelkonstruktör, scenarioskribent, friformsmupp, konventsräv, amatörlajvare... Kärt barn har många namn.

## Off lajv

### En amatörlajvares bekännelser

#### I början

När jag hade skrivit min artikel om *Futuredrome* i förrföra numret av *Sverox* var jag nöjd med hela projektet. Jag var visserligen väldigt sugen på att åka på lajvet, men å andra sidan så blir jag väldigt sugen på mycket utan att få ändan ur vagnen i slutändan. I det här fallet blev det mitt intervjuoffer Magnus Alm som avgjorde. Vi talades vid i telefon i samband med att tidningen med artikeln kom ut och han undrade om jag inte ville bli gruppledare för en av lajvets grupper. Efter lite inledande motstånd från min sida ("Jag är ju ingen lajvare, kanske inte rätt man för jobbet" osv) så vann givetvis min fåfänga och jag gick med på att ställa upp. Jag fick möjlighet att välja mellan ett par olika grupper på lajvet och efter att ha konsulterat med familjen så valde jag gruppen "Småpåvarna". Dels så gillade jag namnet och dels så lät Småpåvarna som ett skönt gäng. På *Futuredromes* hemsida beskrevs vi med orden:

"Småaktiga och irriterande har de funnit speciella uppdrag i DC som växlare eller vakt i tivolientrén. Dessa uppdrag utnyttjar de till fullo för att få känna sig mäktiga. De njuter i fulla drag när de nekar den spiknyktre spritpolletter eller tappar bort ansökningsblanketter."

Oemotståndliga, eller hur? Sedan att arrangörerna ändrade gruppens inriktning till något helt annat månaderna fram till lajvet spelar ju inte så stor roll.

## In lajv

### En småpåves bekännelser

#### I början

I början var katastrofen som utplånade allt. Kvar stod Drome City – drottningstaden. Allt annat runt omkring låg öde och förstört. Utanför murarna finns inget annat än död och onämbar skräck. I staden byggd av skrot och elfenben steg Drottningen fram och med hjälp av Kännarna, hennes tjänare, försåg hon oss alla, hennes barn, med värme, ljus, mat och glädje. När allt annat falnat lyste hon som världens ljus. Och Drottningen talade och sade att hon alltid skulle älska oss och hon talade och sa att vi skulle festa till hennes ära. Och vi älskade Drottningen och festade till hennes ära.

Så var det i början och så har det alltid varit.





## Gruppen

Under veckorna innan sommaren var jag flera gånger bra nära att ringa Magnus Alm och lämna återbud. Att samla ihop en grupp att åka till lajv med kan vara bra krångligt. Särskilt om det är ett lajv som kostar 1000 kronor i inträde och som tar sin början mitt i en vanlig arbetsvecka. Många var sugna liksom jag men i sista sekund tycktes det alltid vara något som fick dem att hoppa av. Jag tvinnade mitt redan krulliga hår många kvällar. Till slut, med hjälp av smicker, hot och en hel del förnedrande krälände på marken gick det dock och vi fick ihop ett gäng som skulle åka. Dags att ta en väl-förtjänt semester...

Väl tillbaka från semestern insåg jag att jag nog borde ha stannat borta. Tre veckor kvar till lajvet och inga som helst förberedelser klara. Inga kläder designade eller sydda, ingen koll på hela gruppen, ingen fungerande hemsida, bråkande lösenord... Paniken låg aldrig långt borta. På något sätt fixade det sig ändå. Vi beslöt oss för att satsa på en dräktdesign som kombinerade minimalt med syende med maximal effekt. Snart hade vi förvandlat oss till en sorts byråkratiskt prästerskap med en okunnig övertro på slipsar, samlade under paragraftecknets symbol. Vi sydde och sydde och oroade oss ständigt för att vi skulle se allt för amatörmässiga ut i en så stor samling duktiga lajvare.

Samtidigt pågick diskussionerna på vår provisoriskt ihopslängda småpåvemailinglista kring alla möjliga detaljer. Hur skulle vi uppträda?, vad skulle vi ta oss för under lajvet? Vem skulle tillverka vad av all vår rekvisita? En av de främsta diskussionerna rörde hur vi skulle hantera det faktum att 90% av gruppen inte skulle anlända till lajvet förrän efter det att det redan börjat. Lösningen var givetvis lika enkel som självklar: Småpåvarna som var borta hade givetvis tagit en tripp till månen (det lät i alla fall bra i våra huvuden när vi tänkte ut det). Detta resulterade också i en massa extraarbete eftersom vi då plötsligt var tvungna att ha en massa gåvor med oss från månen till Drottningen. Här visade gruppen sin styrka. De flesta bidrog med något och allt kunde lösas. De sista dagarna innan *Futuredrome* gick våra datorer varma – men vi hann.

## Gruppen

Kring Drottningen samlas de bästa och förnämaste. Främst vid hennes sida sitter de tvåkönade drönarna. De är de som ser till Drottningens alla behov och det är med dem hon förlustar sig. De är de mest avundsvärda varelser på denna jord. Varje år hålls en drönartävling där nya drönare utses och i år ämnar jag – TP Urgas – bli utvald! Runtomkring drönarna surrar kändisfestarna, Drome Citys bästa festare, megapartajare av rang. De är avundsvärda men jag strävar inte efter att bli en av dem – jag måste acceptera att jag aldrig kan bli lika festlig som de. Bortom kändisfestarna finns vi. Vi Småpåvar håller ordning i hovet och ser till att alla vet sin plats. Vi organiserar det som behöver organiseras och påtalar fel för de som behöver få sina fel påtalade. I hovet finns även andra grupper, tokfurstar och markiser. De har ingen funktion i hovet och jag misstänker att Drottningen förr eller senare kommer att inse detta och kasta ut dem. I resten av staden lever andra grupper. Nästan alla av dessa är oviktiga jämförda med oss.

Bland Småpåvarna finns en strikt hierarki. Jag TP är den enväldige ledaren, den svarte påven. Runt omkring mig finns den inre cirkeln av grå Småpåvar: Lan Teff, Pocket Demag I och Pocket Demag II. Runt dem finns de övriga vita Småpåvarna: Swagg Ropema, Salevo Dirk, Riko Nishi, Waily Exicon, Terens Allen, Reds Palp och Trip Hop. De är alla trogna och var och en av dem är värd fem tokfurstar – det finns det småpåvestatistik på.

## Snabba fakta om Futuredrome

- *Futuredrome*: Ett postapokalyptiskt lajv i kombination med en musikfestival parat med en filminspelning som gick av stapeln i Kinekulle stembrott 21-25 augusti. Arrangerat av bland annat Staffan Sörensson, Henrik Wallgren, en hurv erfarna lajvare och skribenter, Riksteatern, arkitektelever från Chalmers osv, osv.
- Sveriges största lajvsatsning eller i alla fall den som fått allra mest uppmärksamhet i media. Det mesta mycket positivt.
- En musikfest med band och artister som Freddie Wadling, Kingstone Air Force, Sweden's Finest och El Musico bland många andra.
- En filminspelning för en film med premiär på Göteborgs filmfestival. Medverkande skådisar: bland andra Irma Schultz och Chris Lancelot.
- En jättelik fyradagars fest.



## Drome City

I olika bilar och omgångar nådde vi Kinekulle stenbrott på torsdag kväll. Bakom en mur av skrot kunde man höra ljuden från Drome City och ana vad som försiggick där inne och uppe på stenbrottets höjder kunde man se nyfikna turister som samlats för att tjuvkika på spektaklet. Under några timmar förberedde vi vår entré. Kläder togs på, smink applicerades, paragrafkräklor (så kallade Paragrator) skruvades fast i våra stavar. Vi körde en kort briefing och försökte desperat lära oss varandras namn, allt medan ljuset från solen falnade och det elektriska ljuset från framtiden tog över. När vi väl gjorde vår entré – eller kläcktes in i Drome City som arrangörerna föredrog att se det – med hjälp av en rutschbana kändes det som en befrielse. Allt slit och alla förberedelser var nu över. Allvaret kunde börja.

Det var verkligen en annan värld som mötte oss på andra sidan murarna. En värld av skrot befolkad med slitna människor i olika stadier av trasor. En konstant matta av dansmusik från flera olika anläggningar. En bur, fylld med medborgare som förvandlats till djur, tillverkad av ett gigantiskt matarband som ställts på högkant. Medborgare i olika stadier av festglädje. En sak stod dock snabbt klart: deltagarantalet var markant mycket lägre än vad arrangörerna antytt, något som skulle komma att bli än tydligare under helgen.

## Våra antagonister

Första kvällen blev vi Småpåvar mötta av vår man på platsen (Reds Palp/Pär Waermö) – Småpåven som lämnats kvar under månfärden så att säga. Med denne påves benägna bistånd lärde vi oss andra att hitta på området och vi kunde snart inkvartera oss i den luxuösa byggnadsställning som var Hovet. Under kvällen fick vi också under flera tillfällen möta den grupp som skulle komma att bli våra huvudantagonister under lajvet – de så kallade Tokfurstarna. Vi dubbade dem snart "tokfuskar" alternativt "marängskallar" på grund av deras spektakulära skumgummifrisyrer. Vilka nedlåtande benämningar de använde på oss kan jag bara gissa. Vi såg under kvällen också skymten av en av våra andra antagonistgrupper – Markiserna. Då vi aldrig riktigt kunde komma på några lämpliga förolämpningar för denna orangea grupp var vi glada att de var få och inte gjorde så mycket väsen av sig...

Natten var högljudd både utanför vårt lilla sovkvarter och innanför. Det fanns mycket att prata om och att fixa. Att ständigt vara inlajv även när gruppen var ensam och isolerad var svårt och kom under helgen att vara lite av en utmaning för vår grupp där majoriteten trots allt var ovana lajvare. Särskilt knepigt blir det när lajvet också är en ösig musikfestival med alkoholserving. Några små övertramp här och där blev det nog fast jag inbillar mig att det mest rörde vår grupp internt.



## Drome City

I staden är vi säkra från skrällen som finns utanför Drome City. Staden är skyddad från två sidor av höga klippor och på en sida av en stor sjö. Längst den sista sidan, från strandkanten till klipborna, har en mur av skrot konstruerats för att vaka över oss. Inne i staden övertrumfar Drottningens alabastervita torn allt annat. Över tjugo meter högt reser det sig över staden som en symbol för hennes kärlek och hennes makt. På andra sidan staden reser sig Navets mörka kub över landskapet. Härifrån styrs och kontrolleras staden. Mellan Hovet och Navet sträcker sig navelsträngen – en central rörledning och lejdare som förbinder stadens två maktcentra. Mitt på denna navelsträng ligger Domstolen och under den Arenan där kämparna kämpar och rättgångar hålls. Utspritt runtomkring i terrängen ligger Drömmen, Hettan och Bolgos där festen ständigt fortgår fast i olika tempo. Mitt i staden, mellan Hovet och Bolgos står animalburen. Här inne vistas de medborgare som förvandlats till djur. Ledda av Järven är de en skräckinjagande samling. Modiga medborgare kan gå fram och mata djuren eller bara peta på dem. Vi Småpåvar är särskilt förtjusta i katten. Hon fräser så roligt när man petar på henne med staven.



## Våra antagonister

Så länge vi kan minnas har tokfurstarna och markiserna varit ute efter att svärta ner vårt namn inför Drottningen. Med lögnar och baktaleri har de sökt ta sig fram på vår bekostnad. Lyckligtvis har tokfurstarnas vulgära försök att ställa sig in eller markisernas fjäskande inte övertygat vår drottning som fortfarande verkar hålla oss Småpåvar före alla andra. Men visst, om dildofäkting och avklädda nakenfester blir på modet har de kanske större chans. Vi Småpåvar föredrar annars verbal fäkting och "påvklädda" fester.



## Händelserna under helgen

Under de kommande dagarna var vår grupp Småpåvarna inblandade i en massa mindre intriger i Drome City. Vi hade frekventa duster med våra huvudentagonister, stängade våra huvuden blodiga mot byråkraterna i Navet, festade på Bolgos, dansade i Hettan, slappade i Drömmen och svettades i audienser inför Drottningen (utmärkt och föredömligt spelad av Irma Schultz som ju inte bara var tvungen att anpassa sig till en sorts dygnetrunskådespelande utan dessutom var det absoluta centret för all uppmärksamhet både från medborgare och kameror *hela tiden!*)

I slutändan hade dock inget vi gjorde eller sa den minsta lilla betydelse. Vi Småpåvar var en för handlingen i lajvet oviktig grupp, något som stod klart innan vi ens kom dit. Vår uppgift var att tillhöra Drottningens hov, att likt saxare och normander i Ivanhoe bråka med andra grupper kring Drottningen om vilka som var förnämast, att vara stroppiga och nedlåtande mot alla andra (utom de sant mäktiga som vi givetvis fjäskade småpåveligt för) samt att hålla en så hög profil att andra lägre stående grupper hade några att driva med bakom våra ryggar. För vi var i sanning ett löjligt sällskap. Denna uppgift fyllde vi, i mitt blygsamma tycke, väl.

Lajvets huvudintrig, en ganska lättfattlig historia som vilken normalbegåvad spelare som helst hade kunnat läsa sig till i det första utskicket (totalitärt samhälle som lever skyddade från en omvärld de fruktar splittras när en individ från utsidan tvingar alla att inse att deras bild av verkligheten är falsk – en klassisk gnosticistisk *Matrix* möter 1984 möter *Mad Max Beyond the Thunderdome*) berörde oss inte nämnvärt. När förändringens vindar började blåsa i Drome City och Drottningens ställning hotades begravde vi pliktskyldigt alla våra konflikter med våra antagonister och bedyrade henne vår lojalitet, men i slutändan spelade det ingen större roll. Förändringen, i form av den karismatiska Virvlaren (spelad av Chris Lancelot), kom och svepte bort all villfarelse.

## Händelserna under helgen

Nu kommer jag till det svåra. Det som jag inte orkar tänka på. Och inte kan låta bli att tänka på. De senaste dagarna som passerat skulle ha blivit som alla andra – en fest till Drottningens ära – men något hände. Och nu är ingenting som förut. Jag skall börja från början.

Vi Småpåvar hade filat på vår plan ganska länge. En fejkad månresa skulle slutligen övertyga Drottningen om att vi var hennes sanna tjänare. Lojala, trofasta och ärliga framför allt annat. Vi hade funnit en rörledning en bit under jord som tycktes vara oupptäckt och där gömde vi oss i två dygn tillsammans med de "mångåvor" vi tillverkat till Drottningen. Under dessa två dygn höll Lan Teff och Reds Palp ställningarna i hovet och spred ut rykten om att något stort var på gång. Under dessa två dygn utnyttjade tokfurstarna och markiserna alla chanser att flytta fram sina positioner i hovet och att fjäska för Drottningen. Att gömma sig var en prövning – i två dagar var vi utan den heliga klaaren, Drottningens nektar som vi annars drack av varje dag under den viktiga klaarcermonin. När vi slutligen letade oss fram igen i mörkret så var det ett triumftåg, endast en dag innan drönartävlingarna skulle börja. Våra antagonister var förbluffade och snart spreds rykten om vår månfärd över hela Drome City. Namnet Månpåvar hördes nu lika ofta som Småpåvar. I sina hålror darrade marängskallar och markiser. Det såg ut att bli en triumf men allt skulle komma att ändras.

Under den följande dagen hade vi audiens hos Drottningen och frambringade våra gåvor. Hon svalde med hull och hår vår fantastiska historia och det var uppenbart för oss som var där att hon snart avsåg kasta ut varenda tokfurst och markis ur hovet och upphöja mig TP Urgas till drönare, kanske rent av till förste drönare. Vad jag inte visste var att ett gift i samma sekund sipprade in i staden i form av en främling – Virvlaren. Denne mörkhyade man kom från utanför murarna och hade knappt kommit in i staden förrän sejdarna, Drome Citys shamaner, gjorde honom till sin ledare. Snart började han sprida sina villfarelser. På mindre än ett dygn började staden surra av rykten. Den heliga klaaren var en drog som fördummade befolkningen, verkligheten var en chimär, utanförvärlden såg inte ut som vi blivit sagda och så vidare, det ena mer befängt än det andra. I staden fanns också förrädare, så kallade vilare, som hjälpte honom.

Vi Småpåvar gjorde vårt bästa för att hålla populasen på plats. Vi genomförde en kraftfull propagandainsats där vi förolämpade och förlöjligade alla som inte såg världen som vi (och följaktligen som Drottningen) och vi föreslog att den matutdelning som alltid skedde efter klaarritualen skulle förses med banderollen "Ingen klar – ingen mat". Virvlarens villfarelser hade dock spridit sig så långt att dessa utmärkta förslag motarbetades.

Under drönartävlingens sista dag kulminerade allt. Virvlaren fick personlig audiens hos Drottningen och även *hon* verkade falla för hans diaboliska charm. Allt fler grupper gick i direkt opposition mot kännarna och andra styrande element i staden och inspektörerna fick med hjälp av clownpolisen och prisjägarna arresteras folk på löpande band. De arresterade till och med sina egna!

Mitt i detta kaos fann vi Småpåvar för gott att förlåta våra fiender tokfurstarna och markiserna. Trots deras tillkortakommande var vi beredda att visa dem nåd. Vi kände att Drottningen minst av allt behövde splittring i sitt eget hov i en sådan orolig och turbulent tid. I en sällsynt uppvisning av enighet dansade våra grupper gemensamt ovanpå navelsträngen, till Drome Citys stora förvåning. Senare ordnade markisernas ledare Geckon (som jag senare förstätt varit en vilare hela tiden) ett speciellt möte för mig och tokfurstledaren Tonton med Virvlaren inuti en gigantisk cementkulvert. De ord Virvlaren yppade har för alltid etsat sig in i mitt minne och det mesta var för fruktansvärt för att jag skall kunna återge det. En av hans tankar slog dock rot i mitt inre innan jag skrikande tvingades lämna honom bakom mig. Älskade vi Småpåvar Drottningen som person eller älskade vi drottningämbetet? Mitt möte med Virvlaren var, hur hemskt det än kändes, en befrielse. För genom detta möte fick jag en föräning, en tid att vänja mig, och slapp det dräpdrag som drabbade befolkningen i Drome City vid arenan när drönartävlingarna avgjordes.



## Slutet

Lajvets slut var en historia för sig. Ursprungligen var slutet schemalagt till någonstans runt midnatt lördag till söndag men då folks handlande är svårt att kontrollera inträffade detta redan på lördag eftermiddag/tidig kväll. Vid den upphaussade drönartävlingen där Drottningen skulle välja ut en nya drönare (en slags otroligt dekadenta konkubiner som under lajvet porträtterades lysande av ett sällskap modiga lajvare) meddelades Drome Citys medborgare att allt hade förändrats. Drottningen abdikerade och de mäktiga byråkrater som tidigare styrte skötseln av staden – de så kallade Kännarna – steg tillbaka med Drottningen. Vidare fick vi reda på att en artificiell intelligens styrte staden och använt oss medborgare som organiska minnesbanker (eller nåt) men att vi nu var fria från programmeringen och själv kunde välja våra öden. I sanningens namn fick vi reda på bra mycket mer än så men det mesta var snömosigt newagebudskap som var svårt att få någon fason på.

I detta läge inträdde en fascinerande fas i lajvet. När Drottningen abdikerat och Virvlaren talat klart var det ju uppenbart för alla och en var att lajvet var över. I alla fall dramaturgiskt. Kevin Costner hade hållit sitt tal på slutet, den amerikanska flaggan hade hissats, alla tidigare stygga medborgare var nu snälla och alla skulle vi leva lyckliga härefter. Men... eftersom den officiella sluttiden för lajvet fortfarande låg många timmar in i framtiden fortsatte spelet på någon underlig halvfart. Vissa lade av att spela, andra spelade vidare och levde ut sin glädje/sorg/förvirring och några hamnade i limbo mitt emellan. Vi Småpåvar drog ned lite på lajvartakten och reagerade lite olika på förändringen. De flesta av oss (såsom varande en tidigare privilegierad grupp som nu hade förlorat sin status) spelade lätt missnöjda med utgången men accepterade den motvilligt då Drottningen själv önskade det. Vi viskade lite om en ny stadskupp men bestämde oss istället för att gå och bada. Lagom till dess att vi kom tillbaka blåste arrangörerna av spelet – en sex, sju timmar tidigare än vad som ursprungligen var tänkt. Nu vidtog istället den stora festen.

## Summering

Under min beskrivning av *Futuredrome* har jag raljerat en del. Med oss själva, med andra, med arrangörerna och med lajvet. Låt dock inte detta bli eftermälet. I en så stor och påkostad produktion som *Futuredrome*, med så många engagerade frivilliga, med en så hög ambitionsnivå (ett lajv och en musikfestival och ett multikonstverk och en filminspelning) så kommer självklart en mängd detaljer att fungera mindre bra. På *Futuredrome* var det en del logistiska missar, ett betydligt lägre deltagande än vad som antytts samt den mystiska frånvaron av alla större band som dragit folk till evenemanget – The Orb, LOK, Röjksopp (här tror jag att arrangörerna ställs inför sina största problem. Det skulle inte förvåna mig ett dugg om denna dundertabbe resulterar i ganska många krav på pengar tillbaka från besökare som rest dit, eller tänkt resa dit, för musikens skull.) Trots dessa små (eller stora) missar var *Futuredrome* ändå fantastiskt. Det var en satsning av gigantiska mått som gav mycket. Inte allt som utlovats till alla, men massor till många. Magin och stämningen i skrotstaden växte på mig dag för dag och när det var dags att packa ihop och återvända till verkligheten gjorde jag det motvilligt och med en känsla av sorg. Alla som blivit hetsade av en dekadent drönare, anfallna av en helt livsfarlig animal, nedkörda i skorna av självsväldiga byråkrater, ompysslade av en amorin, hotade av en prisjägare, förolämpade av en tokfuske, överlägset behandlade av en aristokrat eller för en enda kort sekund fått känna Drottningens berusande doft vet vad jag menar.

## Slutet

När Drottningen satt vid drönartävlingen med kännarna på ena sidan och den mörke Virvlaren på den andra väckte det förvåning och bestörtning hos vissa och jubel hos andra. Man förstod att den turbulens som rått i staden de sista timmarna och den kamp som funnits mellan Drottningen, med Virvlaren på sin sida, och kännarna, hade avgjorts på något sätt. När Drottningen och Virvlaren, med stöd av kännarna sedan, vid tävlingarnas slut, tog till orda var det ändå en chock för nästan alla. Drottningen abdikerade och sa att hon var en vanlig människa, kännarna steg tillbaka som datorns tjänare och Virvlaren talade om en värld utanför Drome City. Han talade om att varje människa var sig själv och inte behövde ordnas in i någon hierarki eller konstgjord gruppindelning. Allting vi hade tagit för givet, allting vi vetat och trott på slogs i spillror på några minuter. Runt omkring mig svimmade medborgare. Många grät medan andra, förvirrade stackare, jublade. Själva var vi bara tomma. Att som individ välja att vara Småpåve av egen fri vilja hade inte alls samma lockelse som att bara tvingas vara en.

Allt var över och endast vår kärlek till Drottningen som person fick oss att genomleva denna dag.



## Summering

Det är en annan värld nu. Drome Citys murar har fallit och utanför finns en annan större och farligare värld. Man kan vara vem man vill och behöver inte längre spela någon roll. Men det är hårt. Hårt för oss som solat oss i Drottningens glans.







# Svart på vitt,

## Futuredrome i backspegeln

arrangören och eldsjälens Magnus Alm är efterklok

*En vecka senare och dammet har lagt sig. Intrycken har sjunkit in och stormen bedarrat. Blev Futuredrome verkligen det vi arrangör hade velat? Det är inte enkelt att besvara frågan på grund av ett antal anledningar. Jag skall göra mitt bästa för att förklara varför.*

Som bekant arrangerades *Futuredrome* av en konstellation av konstnärer, musiker, arkitekter, filmare och lajvskribenter. För att svara på om *Futuredrome* blev lyckat ur arrangörssynpunkt måste varje del av arrangörskollektivet tillfrågas, och jag kan endast stoltsera med att tillhöra lajvarna. Inom vår grupp som bestod av tjugo personer har också alla väldigt olika intryck av vad som hände under *Futuredrome*. Det vore fel av mig att försöka svara för någon annan arrangör om vad de tyckte om *Futuredrome*. Det var en högst subjektiv och intim upplevelse för de flesta arrangörer, med tanke på mängden energi och arbetstid de hade lagt ner.

**Några insikter, som de flesta arrangörer delar med mig, har jag dock kommit till:**

**För många kokkar ger dålig soppa.** Riktigt så hårt vill jag inte döma den högst ovanliga kombination människor som arrangerade *Futuredrome*. Problemet var inte dåliga idéer och osämja inom gruppen, snarare var det så att saker föll mellan stolar och glömdes bort tills det var alldeles för sent. Exempelvis kom communityn igång alldeles för sent på grund av opålitliga kodare och dålig arbetsledning. Likaså var logistiken på plats undermålig på grund av utarbetade arrangörer och att extra personer som skulle hjälpa till med det praktiska arrangemanget kopplas in väldigt sent.

**De ideella hjältarna är alltid de som räddar från katastrofen.** Utan enorma insatser från grupperna *Sjäarna* och *Protektorerna* hade arrangemanget inte blivit vad det blev. Ett enormt tack riktas till dessa personer som hjältemodigt ställde upp trots flummiga och stundom riktigt korkade arrangörer.

**Människorna bakom rollerna var fantastiska.** 800 personer, fyra dagars fest och inte ett enda bråk. Det var en underbar samlingspersoner som deltog på *Futuredrome*. Många av de utomstående skådespelarna som aldrig hade lajvat förut var efter arrangemanget helt förbluffade över den fantastiska stämningen som rådde i Drome city.

**Vissa av ryktena kring Futuredrome kan jag dock demotera:**

**Ingen har skott sig rik på Futuredromes deltagares bekostnad.** Projektet var helt ideellt till den grad det gick. De enda som fick betalt var personer som arbetade med administration på vårt kontor; i slutändan jobbade de tolv timmar om dan och fick betalt för fem. Skribenterna fick även en symbolisk summa för varje grupp de skrev eller gratis inträde på *Futuredrome*.

**De som deltog på Futuredrome var inte bara statister i en film.** Det avancerade nätverk av intriger som tjugo skribenter började bygga över ett halvår innan arrangemanget borgade starkt för motsatsen.

Som vanligt möttes ett projekt av *Futuredromes* kvantitet av skepsism och jantelagsmentalitet. Varje gång jag stötte på en otrevlig människa som dissade projektet på helt lösa grunder tog jag mig tid att förklara projektet noggrannare. Så här i efterhand känns det skönt att få bevisa motsatsen för de som gnällde. Tråkigt för gnällspikarna är att de missade århundradets fest och en otroligt maxad upplevelse.

Det finns mycket jag skulle kunna säga om vad som hände bakom kulisserna inför och under *Futuredrome*, men det gör jag inte. Istället låter jag det vackra som faktiskt hände sjunka in och etsa sig fast för evigt. *Futuredrome* blev en vändpunkt i mitt och många andras liv och det var det vi arrangörer ville från första början. Skaka om, skala av och börja om på nytt. För vissa hände det fantastiska vi bara hade kunnat hoppas på som arrangörer, för andra var det bara en häftig framtidsfestival. Det går inte att servera en soppa som passar alla, då blir det slätstruket och smaklöst. Istället är jag nöjd att vissa älskade det och andra blev arga, hellre lämna ett intryck än inget alls.

Hittills har jag inte stött på någon som ångrade att de åkte på *Futuredrome*, för även om de inte riktigt gillade allt så är de medvetna om att de var med och skapade något väldigt speciellt. Något som aldrig gjorts tidigare, och kanske aldrig kommer att göras igen.

Jag är väldigt nöjd med *Futuredrome*, men framförallt är jag hänförd av de fantastiska individerna som deltog och gjorde det hela till en oförglömlig upplevelse. Utan de kreativa och fantastiska deltagarna hade vi inte nått långt, nu nådde vi en bra bit på vägen. Vad som kommer efter detta vet jag inte, men jag är säker på att vi lyckats inspirera någon, någonstans till att göra stordåd.

Jag ser fram mot dem.

### Futuredrome på nätet

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

Nystartad community, spontant startad av personer som deltog på *Futuredrome*.

### Futuredrome i media

#### Bulldozer

<http://www.bulldozer.nu/avtryck/futur1.html>

#### DN

<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=1058&a=48224>

#### GP

<http://www2.gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=488&a=98554>

#### GT

<http://www.expressen.se/article.asp?id=119909>

#### Hällekiskuriren:

<http://home.swipnet.se/~w-61383/Nyheter/xx020826a.htm>

#### Hallands Nyheter:

[http://www.hn.se/a\\_n2\\_standard.php?id=123712&avdelning\\_1=106&avdelning\\_2=195&avdelning\\_2=195&](http://www.hn.se/a_n2_standard.php?id=123712&avdelning_1=106&avdelning_2=195&avdelning_2=195&)

#### SR

<http://www.sr.se/skaraborg/future/index.htm>

#### SVD

[http://www.svd.se/dynamiskt/kultur/did\\_2585606.asp](http://www.svd.se/dynamiskt/kultur/did_2585606.asp)



# P

## ro-gamers, finns dom?

*"Dataspel kan man väl inte tjäna några pengar på, lär dig programmera istället." Ungefär så brukade det låta när man som liten satt och spelade data eller tv-spel. Men ack så fel de hade, för nu finns det sen flera år tillbaks människor som faktiskt mer eller mindre lionär sig på att åka runt på tävlingar och spela olika dataspel. Här i Sverige, som är världsledande på dataspel, är det ca 40 personer som är helsponsrade dvs får fria resor, hotell, mat och "fickpengar". En av de här 40 personerna är min 19-årige bror Frans (mer känd som Belth) som mer eller mindre är född vid en dator och som aldrig riktigt lämnat den sedan dess...*

### Nils Mård tar reda på hur man bär sig åt för att leva på att spela datorspel

Nils Mård är en hygglig spelare själv, om än inte på sin brors nivå. Vid sidan av datorspelandet håller han och några vänner också på med att göra ett eget rollspel.

#### Vad är det du tävlar i egentligen?

Jag spelar *Quake3*, både duell och team-deathmatch.

#### Hur länge har du hållit på med det här för att bli så pass bra att får betalt för det?

Jag har spelat *Quake* seriöst i omkring fyra år och jag har spelat andra liknande spel i tio år, men det hela började självklart på brorsans commodore64 för ca 15 år sen.

Jag fick ett nintendo vid sju års ålder och sedan dess är jag fast.

#### Hur ofta spelar du?

Det blir väl ungefär fyra timmar om dagen sju dagar i veckan med *Quake*. Det blir lite andra spel också, men det är mer sporadiskt.

#### Har du inte någon skola eller något jobb du måste gå till?

Nej, jag har inte tid med det. Jag började skolan för något år sedan, men det gick inte att kombinera med spelandet så jag slutade helt enkelt skolan.

#### Så du har bara spelat dataspel de senaste åren?

Ja, mer eller mindre.

#### Har du varit iväg på några tävlingar den senaste tiden?

Jag har varit på två större turneringar i sommar, Köln och Paris. Men jag har även åkt på några mindre tävlingar i Sverige, t.ex Dreamhack i Jönköping. Jag var även anmäld till Quakecon i Dallas som arrangeras av bl.a skaparna av *Quake*, men tyvärr strulade min manager till det med bokningen av flygbiljetter så jag kom aldrig iväg.

#### Hur gick det för dig på turneringarna?

I Köln och Paris kom vi på andra plats. Där tävlade jag med min klan **ICE cLIM-BERS**, som numera heter **e.sports-united** på grund av organisationen som sponsrar oss. En rellig detalj är att i Paris fick vi stryk av min gamla klan, **QPO**, som jag startade för 4 år sen.

#### Ni åker alltså runt i världen och tävlar – är det några prispengar?

I Köln och Paris var det ca 50.000 kr i första pris och vi fick 25.000 kr i andra. På Quakecon var förstapris \$20.000 och det var till en person!



#### Om ni nu kom tvåa flera gånger, vem eller vilka anser du är den bästa spelaren/klanen?

Bästa spelaren är omöjligt att avgöra men en ryss vid namn **LeXeR** vann Quakecon, och det gör väl honom till bästa duellspelaren på pappret i alla fall.

Även om vi kommit på andra plats i fyra av fem tävlingar, skulle jag nog sä-ga att vi är den bästa klanen ändå. Nyss fick vi förstärkning av **Fox**, en mycket bra spelare i både duell och team-deathmatch, och med det tror jag vi säkrade första platsen. Fast **QPO** är givetvis fortfarande med och slåss om den, dom har den ju t.o.m på pappret just nu.

#### Vi har alltså antagligen världens två bästa Quakeklaner i Sverige – hur kan det komma sig?

Jag skulle nog ge Telia och Bredbandsbolaget skulden. Sverige har nog de bästa uppkopplingarna i världen vilket gör det enklare att träna mot varandra med en bra Ping-tid. De flesta har dessutom tillgång till datorer.

#### Måste jag ha en monsterdator med fetaste uppkopplingen för att bli riktigt bra, eller klarar jag mig med en PIII och 56modem?

Nja, med ett 56 modem kommer du inte långt, om du inte har en väldig talang för First-Person-Shooter spel. En PIII fungerar väl ok, om du har ett bra grafikkort. Men det är ju inte att rekommendera. Viktigt när man spelar First-Person-Shooter spel är att ha bra FPS (frames per second), dvs antal bildrutor per sekund, så att spelet flyter på. Hert-zen på en skärm är väldigt viktig också. Många lär säga att det inte spelar någon roll för att ögat inte uppfattar så mycket, men det är mest skitsnack även om det är sant.

#### Vad använder du för dator själv?

Sitter på en halvdan AMD Tbird 1Ghz med GeForce4, en något gammal 19" (men den klarar iaf 120Hz i 640x480), ett Keytronic 2001 tangentbord, och en gammal Logitech Mousemanwheel USB som jag fick av min



bror för fyra år sedan och en Noname musmatta som nog är den bästa jag testat. Min uppkoppling är BoNet eller Bostream som dom numera heter.. Sorgligt nog. Man vill ju ha BBB (om nån känner för att dra in BBB i mitt rum är det bara att säga till). Jag är *mycket* noga med att bordet och stolen är bra, det är bland det viktigaste att sitta skönt när man spelar. Dock sitter jag knappt när jag spelar, jag nästan halvligger, så det blir svårt på tävlingar att vänja sig vid 20 kronors plaststolarna. Bra hörlurar är viktigt också, själv har jag ett par Sennheiser hd570 och ett par hd590, dom är bra på olika saker, men det blir oftast 590.

#### Några favoritbanor eller inställningar du brukar köra på?

Joda, det har jag, Favoritbanan är helt klart en custom map som heter Ztn3-tourney1, vapnet är väl shaft eller Lightning Gun som den heter.

Jag har kört med samma inställningar i flera år, och jag kan inte med att byta.

#### Har du några tips eller råd att dela med dig av till de som funderar på att bli professionella dataspelare, eller är det yrkeshemligheter?

Humm.. Svårt att säga. Spela mycket och använd rätt sorts utrustning. En bra musmatta, en bra mus och ett bra tangentbord är en fördel.

Få tag på en någorlunda bra konfigurationsfil (finns på många community sidor). Kolla på demos (replays av matcher) för att lära dig taktik snabbare.

Dock har jag inte kollat på särskilt många demos själv, jag har istället spelat fram den taktik jag själv tycker är bra. Viktigast av allt: ge inte upp även om det ser dåligt ut, för man lär sig mycket av underlägen. Det är också en stor fördel att ha mycket tid över. I början är åtta timmar om dagen helt normalt om man vill bli väldigt bra. Själv har jag nog suttit över 16 timmar om dagen och spelat konstant. Fast.. Det händer inte så ofta längre. Försök att skaffa en klan såfort du kan, hoppa sedan över till en bättre när du känner att du fått "level up".

#### När tycker du att man ska börja spela Quake om man ska ha en chans att bli bland de bästa i världen?

Tja, helst så tidigt som möjligt. Det är precis samma sak här som det är i fotboll – man lär inte bli bland de bästa om man börjar när man är 18.

Dock spelar det nog in ännu mer i *Quake* eftersom reflexerna fungerar bättre när man är ung.

#### Man hör ofta att Quake och andra liknande spel gör ungarna våldsfixerade, m.m. Vad tror du om det?

Jag kan själv inte tänka mig att ett spel gör ungar våldsfixerade. Visst, man har väl skrikigt att man ska slå sönder någon när han haft otrolig tur, men det är inne i spelet, och båda vet om att det bara är på skoj.

#### Så om man har en son eller dotter i 10-års åldern är det bara att köpa en dator, fixa internetanslutning och skaffa Quake, eller?

Lett.

#### Finns det några "vanliga" yrken där det du sysslar med räknas som en merit?

Tja, jag skulle väl tro att det räknas som en merit om man söker till speltestare... Och internetcaféen – en bra spelare på ett internet-café drar många kunder. Om man vill bli stridspilot är det säkert bra att ha känsla för inverterad styrning, såvida man spelar med inverterad mus.. Vilket jag gör... Jag tror även det hjälper att ha spelat spel om man vill bli militär.

#### Går det att bli heltidsproffs med fastlön m.m här i Sverige?

Inte ännu, men om några år ska det nog gå bra. Om man vill bli heltidsproffs med fast lön just nu, så är det bara att satsa på *Starcraft* / *Broodwar* och åka till Korea. Dock, det **e.sports-united** sysslar med är att försöka driva FPS-gaming till Korea och få det lika stort som *Starcraft*, och vice versa. Jag citerar ett *Starcraft*-proffs från Korea, "för att det ska kunna bli stort i västvärlden så måste alla släppa tanken om att gaming är nördigt och inse att det är en sport". Innan dess kommer nog inga större sponsorer att intressera sig.

#### Hur ser den närmsta framtiden ut för dig, har du några tävlingar eller något annat på gång?

Jodå, det är tävlingar ganska ofta, men just nu väntar jag nog på nästa stora spel, vilket kommer bli *Unreal Tournament 2003*. Sista *Quake3*-tävlingen blir nog i Oslo nu i oktober, och World Cyber Games (störst av alla tävlingar) i Korea i vinter någon gång.

#### Om jag sammanfattar det du sagt om hur man blir riktigt bra på Quake och liknande spel, bör man; inte ha något jobb eller skola som stör så man kan spela ca tio timmar om dagen; skaffa en bra dator och en hyfsat snabb uppkoppling. Och sen är det bara att köra igång?

Ja det låter som en bra start, men glöm inte en bra stol, ett bra bord och sist, men inte minst, jolt-colan.. Ja ja, det går väl bra med coca-cola.



Vill du veta mer om Belth och hans klan **e.sports-united**?

Besök deras hemsida  
[www.esports-united.com](http://www.esports-united.com)

Där sätter vi punkt på den här lilla utfrågningen och jag kan bara konstatera att jag blev född tio år för tidigt för att jag skulle ha någon chans att bli ens nästan lika bra som **Belth** och hans kompisar. Men jag tycker att det är väldigt roligt att spela data-spel själv på min fritid. Det hade dock inte varit helt fel att inte behöva slita sig upp på morgonen för att gå till jobbet, utan istället ligga och sova så länge man känner för och sedan bara sätta sig och "öva" vid datorn ett par timmar om dagen, få åka jorden runt på tävlingar och dessutom ha en fast månadslön för det... Jag tror att jag hade överlevt det ett tag i alla fall...





# Airsoft

*Jag ska säga det direkt, jag är ingen lajvare. Lajv har aldrig lockat mig, utan det har alltid varit konvent som gäller. Men jag är militärnörd, det skall erkännas. Så när jag fick ett erbjudande om att besöka Operation: Crimson Night, ett airsoft-lajv för strax över 100 deltagare, var det med en viss nyfikenhet jag satte mig på tåget.*



## Tobias Eliasson om airsoft och airsoftlajvet Operation: Crimson Night

Tobias Eliasson – vår man på västkusten – är aktiv i spelföreningen YLVA, general för nästa års GothCon och kassör i Sverok VG. I augusti var han dessutom Sverox'fältreporter på airsoftlajvet Operation: Crimson Night.

Airsoft är ett nytt begrepp inom spelhobbyn, det har kommit starkt under de två sista åren ungefär. Givetvis har folk i olika grupper hållt på med det här mycket längre än så, men nu börjar det nå ut även till den vanlige spelaren.

Min första inblick i den organiserade airsofthobbyn var när jag deltog i ett seminarium om detta på LinCon 2001. Efter det känns det som att airsoft har ökat lavinartat i spelsverige.

Det finns i grunden två olika sätt att spela airsoft: utomhus och inomhus. Utomhus är vanligast, eftersom det räcker med en skog som man får vara i. Inomhus kräver en bra lokal, vilket kanske inte är det lättaste att hitta.

### Vad är airsoft?

Airsoft är en hobby där man spelar olika scenarion med hjälp av airsoftvapen (Soft Air Guns, vapenreplikor som skjutet små plastkulor. Det är alltså lajv det handlar om, fast med ganska häftig rekvisita. Hur mycket rollspel man använder varierar väldigt mycket, på OP:CN användes

det en del, även om man inte hade fasta karaktärer som man spelade.

### Vad behöver man för att börja spela?

#### Vapen

Först och främst behöver man ett airsoftvapen. De enkla pistoler som kostar ca 300 kronor i vissa butiker kan du glömma med en gång. Nej, här är det mer avancerade saker som gäller. Automatvapen är ett måste.

Välj ett som du trivs med, och som har bra batterier. Ett tips är att låna någons vapen och testa några gånger innan du köper. Ett bra vapen kommer att kosta över 3000 kronor om du köper det nytt (begagnat kan du hitta ett billigare vapen, så klart).

Det finns tre sätt att driva ett airsoftvapen: manuellt, gas eller el. Manuellt innebär att du måste göra en mantelrörelse innan du avlossar ett skott. Rekommenderas inte.

Gasladdade vapen har nackdelen att de blir känsliga för kyla. Airsoft-pistoler är ofta gasladdade.

Slutligen har vi el, vilket innebär att ditt vapen går på uppladdningsbart batteri, vilket är det vanligaste.

### Magasin

Till vapnet behöver man sedan magasin, och här finns det två alternativ. Dels finns standardmagasin, som rymmer ca. 60-80 kulor (beroende på vilket vapen du har). Sedan finns högkapacitetsmagasin, s.k. hi-cap som rymmer avsevärt mer, 200-600 kulor. Då behöver du inte

byta magasin under spel lika ofta.

Många tycker att hi-cap drar ned en del av realismen, men för nybörjaren kan det kännas mycket tryggt att veta att man inte får slut på kulor på ett tag.

### Skydd

Som ni kanske har listat ut måste man även ha skydd på sig när man spelar. Det absolut viktigaste, som du aldrig skall tumma på är skydd för ögonen. Man kan köra med skyddsglasögon eller med ansiktsmask, det är en smaksak. Se till att de är anpassade





för airsoft, att de sitter skönt och att de inte immar igen för mycket.

Man kan spela i sina vanliga kläder, men eftersom man är ute i skogen bör man nog klä sig för det också. Dessutom krälar man runt en helt del. Man bör ha ett par bra, rejäla kängor. Knäskydd är också ett stort plus, likaså handskar om det är kallt ute. Camouflagekläder är att rekommendera, annars syns man lite för bra.

## Nu har vi utrustningen, men hur spelar man då?

Vanligtvis delar man in sig i två eller flera lag. Sedan gäller det att ens lag blir kvar till sist. När man blir träffad, brukar det vara "one shot – one kill" som gäller, dvs. det räcker med ett skott för att räknas som ute ur spelet. Det kvittar alltså var man blir träffad. Airsoft är ett spel som bygger mycket på ärlighet, eftersom det är du själv som skall märka om du blir träffad. Blir du träffad, skriker du "TRÄFF!" för att sedan ställa dig upp, säkra ditt vapen, hålla det högt upp och sedan gå mot safe-zone. En plats utanför spelplanen där du kan ladda om, dricka

vatten och ta av dig ögonskyddet. Ta aldrig av dig ögonskyddet när du är inne på spelplanen!

Spelplanen ja, som jag nämnde tidigare är det utomhusspel som det här handlar om, då är det oftast skogen som gäller. Det är viktigt att du hittar en bra plats, gärna en bit från bebyggelse, där markägaren vet vad ni håller på med. Ni bör även informera polisen om att ni kommer att vara där och spela. Sätt gärna upp lappar vid infartsvägar och liknande, där ni förklarar vad det är ni håller på med.

Att hitta bra ställen att spela på verkar vara det svåraste med den här hobbyn. Det kan därför vara bra att ta kontakt med andra personer som spelar och fråga om dom har bra ställen att tipsa om. Skulle ni ha problem med att hitta en plats, ta kontakt med ditt lokala distrikt i Sverok, dom kan hjälpa er.

## Airsoft som lajv

Något som blir mer och mer populärt är så kallade "big-games". Stora arrangemang där spelare och lag från hela Sverige samlas för att spela airsoft i en hel helg. Jag besökte ett av dessa big-games, nämligen *Operation: Crimson Night*, den 3-4 augusti utanför Säffle. Spelet skulle ha strax över 120 deltagare.

Det arrangerades av den nystartade föreningen **SF Softgames.nu**, med Johan "Zarkow" Munkestam som huvudorganisatör. Mannen som även höll i seminariet på LinCon 2001 för övrigt.

Jag anlände till Säffle på kvällen den 2 augusti och blev raskt indragen för att hjälpa till med lite saker som transport av mat och liknande. Dock valde jag raskt att hålla mig i bakgrunden och observera hur organisationen fungerade. Under arrangemanget märkte jag en del praktiska missar, men i allmänhet fungerade allt bra.

Tidigt på morgonen vaknade jag i arrangörstältet och gick upp för att se om några andra hade vaknat. De hade de, många av deltagarna var redan uppe och i full färd med att göra sig iordning, trots att klockan bara var strax efter 06:00! Airsoftare verkar vara morgonpigga.

Spelet började med incheckning och provskjutning av alla vapen. Arrangörerna provsköt alla vapen för att kon-

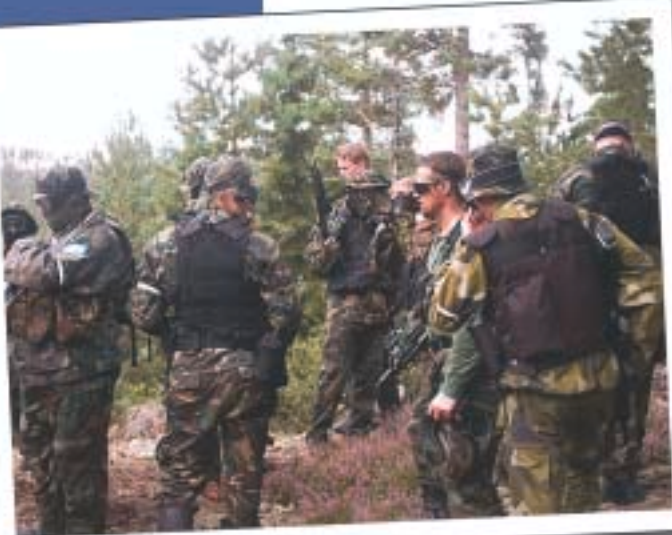


## OBS!

Airsoft-vapen faller under vapenlagen, vilket innebär att man måste vara 18 år för att inneha ett.

Läs mer om detta på:  
<http://www.sasf.nu/lagar.html>





trollera att de inte var trimmade för hårt. Mycket bra gjort. Under tiden åt deltagarna frukost.

Efter det var det en invigning där man förklarade alla praktiska detaljer, samt gick igenom ett ungefärligt schema för spelet. Deltagarna hade under frukosten blivit indelade i två lag, och fick i uppdrag att utse sin kapten i respektive lag.

Sedan kördes deltagarna ut till varsitt högkvarter med tillhörande safe-zone. Innan jag åkte hit hade jag funderat på hur de hade löst det med träffar. I mindre kompis spel får man ju vänta i safe-zone tills någon har vunnit, på *OP:CN* hade detta lösts genom att man fick gå till safe-zone när man hade blivit träffad, precis som vanligt. Men varje hel- och halvtimme blev man utsläppt igen. Detta sköttes av en arrangör som fanns i direkt anslutning. Ett mycket bra system enligt min åsikt.

Under vissa klockslag i spelet fick varje kapten ett kuvert tilldelat sig av arrangörerna. Dessa innehöll order som kaptenen sedan skulle utföra. Att ha det här systemet verkade fungera mycket bra och kändes framför allt realistiskt. Det enda jag hade funderingar på var huruvida det var lämpligt att utse kapten på plats.

Det skulle nog ha varit annorlunda om arrangörerna hade fixat så att det blev en erkänt bra spelare som fick ta rollen som kapten. Ett sådant system brukar man köra på lajv, då kungen, eller motsvarande stor roll, ofta spelas av vänner till arrangörerna.

Eftersom man fick nya order med jämna mellanrum kändes det aldrig som att spelet blev tråkigt eller stagnerade, utan flöt framåt hela tiden. Spelet bröts efter några timmar, för gemensam lunch.

Under lunchen planerades det scenario som arrangörerna hade gjort i ordning för att dra igång spelet igen. Varje lag möttes nämligen av en diplomat som fanns i deras högkvarter. De fick nu reda på att han skulle eskorteras till ett stort öppet fält för att förhandla med det andra laget. Raskt placerade jag mig i en dunge precis vid kanten av fältet, för att få maximal översikt.

Det var minst sagt häftigt att se hur det ena laget gick ned för en dalgång, stannade, diskuterade, flyttade sig lite framåt, stannade, diskuterade, flyttade sig lite bakåt, stannade osv. Under tiden som det andra laget helt enkelt marcherade in i en lång rad på andra sidan fältet.

När väl diplomaterna förhandlat med varandra en kort stund exploderar helt plötsligt en mindre sprängladdning i marken runt dem, vilket orsakar ett stort rökmoln. Det är tyst i ungefär en halv sekund, sedan avlossar alla sina vapen samtidigt och det flyger plastkuler över hela ängen. Otroligt häftigt och definitivt en stämningsförhöjare!

Med *OP:CN* fick jag verkligen en inblick i hur airsofthobbyn fungerar. Jag måste säga att det som jag var mest imponerad av människorna. Trots att det ser ganska allvarligt ut, så har alla roligt när dom spelar och det var verkligen ett glatt gäng människor. Om ni vill veta mer om hobbyn, kolla upp några av de hemsidor som finns i faktarutan. Forum är det bästa sättet att få kontakt med airsoft-spelare, jag har skrivit upp de som jag tyckte var bäst.

### Bra sidor om airsoft

<http://www.sasf.nu>

<http://www.airsoft.nu>

<http://www.airsoft.se>

[#airsoft.se@quakenet](https://twitter.com/airsoft_se)

# Sök de nya enkla föreningsbidragen för 2002

De nya reglerna betyder främst att det blir mycket enklare för fler föreningar att få bidrag, eftersom dessa är mycket enklare att söka än tidigare. Hittills i år har 529 föreningar sökt verksamhetsbidraget för 2002. Förra året vid samma tid hade endast 292 föreningar rapporterat de 10 sammankomster som tidigare krävdes för att en förening skulle räknas som verksam. Hela 880 föreningar har redan sökt medlemsbidrag för 2002, medan endast 513 föreningar hittills har sökt medlemsbidrag för 2001 trots att dessa haft ett helt år till på sig att söka.

Ni behöver inga förtryckta blanketter även om Sverok då och då skickar ut sådana till föreningens postmottagare eller epostar påminnelser till föreningen förtroendevalda som ni rapporterat till förbundet.

Reglerändringarna beror på att staten har ändrat bidragsreglerna för ungdomsförbunden. Sverok har anpassat sig efter de nya reglerna, som tydligast skiljer sig från de gamla reglerna genom att sammankomster tagits bort och ersatts med en berättelse från varje förening om verksamheten. En annan nyhet är att föreningen inte längre måste ta ut medlemsavgift av medlemmarna utan det räcker med att personerna årligen ansöker om medlemskap.

## Verksamhetsbidrag 2002 = 2000 kr

En gång per år kan föreningen söka verksamhetsbidrag. I år är bidraget 2000 kr. Ni söker bidraget för föreningen genom att med egna ord berätta om vilken verksamhet som ni haft i föreningen hittills under 2002.

## Medlemsbidrag 2002 = 40 kr per medlem i åldern 7-25 år

För varje person i åldern 7-25 år som är medlem i föreningen får ni hela 40 kr. Ni söker bidraget genom att räkna medlemmarna i några olika åldersgrupper och efter om de är tjejer eller killar (rita av rutnätet). Söker ni för fler än 25 medlemmar bör ni även skicka med en lista över era medlemmar, där det framgår vad de heter, samt deras adress, ålder och telefonnummer, eller epostadress.



ålder	antal killar	antal tjejer
0-6 år		
7-15 år		
16-19 år		
20 år		
21-24 år		
25 år		
26 och uppåt		

Alla personer som är medlemmar minst en dag under 2002 räknas, alltså även de som kanske inte längre är medlemmar. Tänk också på att de flesta som fyller 26 under 2002 har varit 25 tidigare under året och räknas alltså som 25-åringar. De som fyller 7 år så sent som 31 december 2002 räknas som 7-åringar.

## Detta måste ni göra när ni söker bidrag från Sverok

**Skriv vad föreningen heter på er ansökan.** Vet ni föreningens id-nummer (ser ut ungefär som F012345-6) behöver ni inte vara oroliga för att vi ska ta miste även om er förening har liknande namn som någon annan förening.

**Alla ansökningar ska vara underskrivna av två personer.** Dels någon i föreningen styrelse och dels en annan person. Den andra personen kan också vara någon i styrelsen, men det går bra med föreningens revisor eller någon annan aktiv medlem som kan intyga att uppgifterna är sanna.

**Skicka rapporten till Sverok**, Sandbäcksgatan 2, 582 25 Linköping eller faxa den till 013-14 22 99 eller scanna den och eposta till [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se).





## Artemis och Jupiter placerade jag en planet – skrevs av astronomen Copernicus på 1500-talet när han formulerade sin revolutionerande heliocentriska modell för solsystemets uppbyggnad.

# Artemis och Jupiter placerade jag en planet

## Nya världar del 2

*Rubrikcitatet – "Mellan Mars och Jupiter placerade jag en planet" – skrevs av astronomen Copernicus på 1500-talet när han formulerade sin revolutionerande heliocentriska modell för solsystemets uppbyggnad.*

*Han ansåg att det av harmoniska skäl borde finnas en himlakropp i gapet mellan dessa två planeter. (Han hade faktiskt rätt; Ceres, den första kända asteroiden, upptäcktes där 1801.)*

*Här förverkligas nu Copernicus' idé som Artemis, ett planetexempel med koppling till del 1 av denna artikelserie om fiktiva världar i solsystemet (se föregående nummer av Sverox).*

### Anders Blixt och Erik Sieurin i världsskapartagen

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

### Artemis egenskaper

Den fiktiva planeten Artemis ersätter asteroidbältet. Den ligger långt från solen och är därför isrik. Detta förhindrar dock inte att liv har utvecklats där.

Artemis är ungefär lika stor som jorden, så gravitationen är nästan densamma. Dess atmosfär är ungefär lika tät, men med något lägre syrehalt eftersom växtlivet inte är lika omfattande. Halten är däremot högre av växthusgaser som metan och koldioxid; detta är ekosystemets "åtgärd" för att få upp temperaturen till en mer livsvänlig nivå. Vid polerna ligger medeltemperaturen runt  $-100^{\circ}\text{C}$  och vid ekvatorn strax under nollpunkten (vid värmeböljor uppstår sålunda snöslask).

Artemis saknar månar. Rotationstiden är ca 18 timmar. Planetaxelns lutning mot omloppsbanans plan är  $2^{\circ}$ , så det finns inga årstider. Planeten har ett magnetfält så kompasser fungerar normalt. Dess norra polstjärna är Beta Cassiopeiae. Omloppstiden runt solen är 2518 Artemis-dygn (ca 4,6 jordår), och omloppsbanans medelradie är 2,8 AU (ca 420 miljoner km). Avståndet till jorden varierar mellan ca 270 och 570 miljoner km. Solstrålningen på planetytan är 13 % av jordens; dagsljuset är småskumt och människor blir inte solbrända.

På natthimlen finns tre ljusstarka himlakroppar. Jupiter dominerar; den skarpögde kan ibland dessutom skymta dess fyra stora månar Io, Callisto, Ganymedes och Europa. Den röda Mars och den blå jorden är ungefär lika ljusstarka morgon- och aftonstjärnor (jordens måne kan skymtas under optimala förhållanden). Venus och Merkurius så ligger nära solen att de blir svåra att se, även om Venus är hyfsat ljusstark.

Artemis' geologiska aktivitet är omfattande, så rykande vulkaner finns på många ställen och jordskalv är vanliga. Kraftfulla vulkanutbrott sänker ibland

medeltemperaturen under ett par år. Höga bergskedjor, vida slätter och enstaka frusna hav – tydligen var planeten varmare i det förflutna – utmärker planetytan. Flytande vatten finns dock vid lokala värmeäckor, till exempel vulkaner. Planetens landyta är mer än dubbelt så stor som jordens. Eftersom stora arealer är täckta av is och snö är Artemis ett ljusstarkt objekt på jordens natthimmel; dess vita sken är lika skarpt som Mars' röda.

Strax söder om ekvatorn finns Acheron (uttalas [a:keron]), en 3000 meter djup cirkelformad sänka, 2500 km tvärs över. Den formades vid ett meteornedslag för flera miljoner år sedan. På dess botten är luftens tryck och temperatur märkbart högre än vid den vanliga planetytan, dvs drägligt klimat för människor. Där finns det flytande vatten i ett salt innanhav och en unik flora och fauna.

**Variant Big Planet:** Om Artemis är avsevärt större än jorden kan den ha tjockare atmosfär och då höjer växthuseffekten temperaturen till mer tilltalande nivåer. Tyvärr blir då gravitationen påfrestande; få människor kan arbeta länge i 1,5 G eller mera. Äventyr där rollpersonerna ständigt är utmattade och inte förmår bära särskilt mycket utrustning – eller hela tiden måste bära eldrivna exoskelett/kraftharnesk – blir sällan kul för spelarna.

### Flora och fauna

Vegetationen är svart för att ta upp så mycket solstrålning som möjligt. Om nätterna krullar blad och kvistar ihop för att minska växtens yta. Växterna använder ofta olika tillsatsvätskor för att hålla sitt inre vatten flytande vid temperaturer under  $0^{\circ}\text{C}$ . Det finns inga motsvarigheter till insekter på Artemis, så pollinering sker främst via vinden. Därför saknas färgrika blommor – växternas fortplantningsorgan liknar kottar.



## am interposui”

De flesta av djurarterna är sexbenta däggdjursliknande varelser med tjocka päls- och/eller fettlager som skydd mot kylan. De intar ungefär samma nischer i ekosystemet som jordiska varelser, även om de ser annorlunda ut. Kroppformen är genomgående knubbig; det finns inga slanka djur i kölden. Djurens interna kroppstemperatur är omkring +20°C. Flygdjur finns inte, eftersom detta är ett alltför energikrävande förflyttningssätt (möjligen skulle sådana kunna finnas i Acheron).

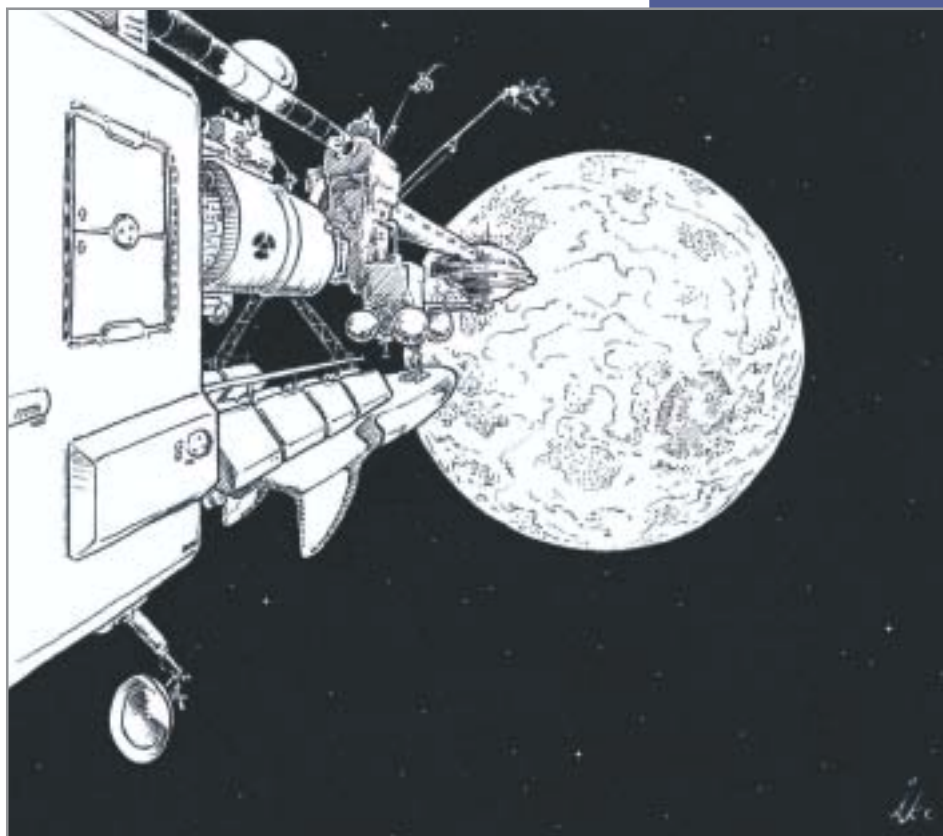
I Acherons vatten finns djur som motsvarar sälar och sjökor, samt en rik flora. Däremot finns där inga fiskmotsvarigheter; gälar är ett förlorat organ i faunan. I de kampanjer som det är relevant spekulerar mänskliga vetenskapsmän att livet återvände till innanhavet efter eoner till lands.

Huruvida floran och faunan är tjänlig som människoföda avgörs av spelledaren. Om livet på jorden och Artemis har uppstått separat och man ska vara realistisk är det osannolikt att så är fallet. Å andra sidan, om livet har spritts via meteoriter eller panspermia (se faktarutan om Arrhenius’ sporer) över solsystemet från en gemensam urkälla – något som seriösa astronomer inte är främmande inför – kan människor mycket väl finna ätliga djur och växter utan att man gör avkall på realismen.

### Människan på Artemis

Ett i många kampanjmiljöer viktigt skäl för mänsklig närvaro på Artemis är dess rika mineralresurser. Här finns allehanda metaller som är sällsynta på jorden: guld, silver, wolfram, tantal och uran. Den omfattande vulkaniska aktiviteten har gjort att ädelstenar är oväntat lätta att hitta.

Vilka slags äventyrare som har tagit sig till planeten beror på hur vanligt det är med rymdfart i kampanjen: enbart statliga organisationer, även storföretag



eller kanske till och med privatpersoner. Politik, girighet och ambitioner kommer i vilket fall som helst snabbt skapa dramatiska situationer. Det blir som hårdför Antarktisutforskning på en hel planet (jfr Alan Dean Fosters roman *Icerigger*).

### Kampanjvariant 1: Artemis Cyberpunk

Många cyberpunkrollspel har rymdstationer och kolonier på månen och Mars, medan färder till andra stjärnsystem ännu inte är möjliga. I en sådan kampanj är det lätt att lägga till en värld, en som på vissa sätt är mer gästvänlig än Mars. Här finns goda möjligheter för megaföretag att bedriva verksamhet som skulle vara svår att hemlighålla på jorden. Med cyberepokens teknik går det att snabbt bygga upp små städer i Artemis’ vildmark.

Tänk på att detta är en farlig miljö med kölden som ständig fiende. Endast Acheron har ett uthärdligt klimat. Därför torde de flesta större aktörer där nere ha baser från vilka expeditioner utgår. Petroleumbränslen måste transporteras från jorden och det svaga solljuset gör solceller ineffektiva. Därför är flygplan och helikoptrar sällsynta och man måste förlita sig på markfordon, apostlahäs-

### Arrhenius’ sporer

Den svenske kemisten Svante Arrhenius föreslog 1908 att liv sprids genom kosmos av sporer som svävar upp i en planets atmosfär och sedan drivs iväg ut i rymden av ljusstrycket från planetens sol. Fenomenet kallas *panspermia*.

På 1990-talet, när man på jorden fann meteoriter från Mars med tecken på eventuellt liv, återupplivades resonemangen, om än i annan form. Det verkar nu rimligt att primitivt liv kan spridas mellan världar i samma solsystem. Liv med jordisk DNA-struktur skulle sålunda kunna finnas på Mars (eller Artemis). Med tanke på evolutionens flexibilitet behöver däremot avancerade livsformer inte se ut som jordiska, även om de har snarlikt celluppbyggnad.

### Nya enkla bidrag!

På sidan 19 står allt du behöver veta.



tarna och eventuellt hundslädar. Ved och kol är däremot lätt att få tag i på Artemis, vilket påverkar valet av bland annat uppvärmningsteknik.

Restiden mellan jorden och Artemis beror på rymdskeppens motorteknik. Med 2002 års teknik tar en resa 2-3 år, men med kärnkraftsdrivna jonmotorer sjunker den från 2-3 månader till 2-3 veckor, beroende på motorns accelerationsförmåga (sådana motorer ger en konstant acceleration på mellan några tusendels och några tiondels G).

Thomas Edison uppfann eterpropellern 1870, vilket gjorde rymdfart möjligt i stora eterångare. Ångpannans vatten upphettas med en stor parabolisk solspegel och ångmaskinen driver en elgenerator som förser eterpropellern med ström. Snart därefter begav sig djärva män och kvinnor sig ut på upptäcktsfärd i solsystemet och en del europeiska länder grundlade kolonier på Mars, Venus och Artemis. Restiden mellan dem och jorden är en till fem månader, beroende på hur planeterna befinner sig i förhållande till varandra.



Om Artemis dessutom har intelligenta infödingar, ökar antalet äventyrsinspirerande komplikationer raskt. Dessa bör vara lågteknologiska, för att inte trassla till spelmiljön alltför mycket, men kan besitta krafter som är okända för människorna (t ex psi) eller känna till hemligheter från Artemis' förflutna. Ett förslag är att artemisierna är till synes harmlösa apliknande varelser som lever i de svarta skogarna som jägare och samlare. Människor har svårt att kommunicera med dem, men personer som lyckas bryta igenom den barriären kan lära sig en del viktigt.

## Kampanjvariant 2: Artemis 1891

Detta är en steampunk-variant av Artemis, placerad år 1891 i en viktorsk värld med rymdfart och andra märkligheter. Stämningen präglas av Jules Vernes berättelser. Lämpliga spel är *Space 1889*, *Castle Falkenstein*, *Forgotten Futures* och *GURPS Steampunk*.

Den tyska eterångaren *Juno* nådde Artemis 1875. Expeditionen leddes av professor Helmuth Franke från Heidelbergs universitet. Hans rapporter vid återkomsten till jorden 1876 gjorde klart att Artemis är en guldgruva som väntar på att exploateras. Redan 1878 började britterna och fransmännen bygga permanenta bosättningar där. Acheron har blivit fokus för jordiska verksamheterna genom sitt klimat och där har Storbritannien (*Port Franklin*), Tyskland (*Schutzgebiet Barbarossa*), Frankrike (*Pays de Kerguelen*), Italien (*Colonia d'Umbra*) och ytterligare några länder byggt kolonier. Dessa används sedan som baser vid utforskandet av resten av planeten.

Artemis har en infödd intelligent befolkning. Artemisierna ser ut som ett slags blandning av björn och kentaur (artnamn *arctohippos sapiens*). En artemisier är större och starkare än en människa och lika intelligent. Artemisierna är uppsplittrade på många små länder.

Deras egen teknologi är på 1700-talsnivå – med flintläsmusköter, kanoner, gruvdrift, osv – men all form av tillverkning är hantverksmässig, inte industriell. Skriftspråk har funnits i många hundra år, men läskunnigheten inte särskilt spridd.

De jordiska kolonierna har överlägsen militär kapacitet, men människorna är så få jämfört med artemisierna att de ändå inte kan ta över planeten rakt av. Här finns kanske 50 000 människor och 50 miljoner artemisier. Den artemisiska befolkningstätheten är låg på grund av det kärva klimatet. Vissa av länderna är stadsstater, andra är jordbruksregioner och en del består av nomadstammar som vallar sina boskaphjordar över de snötäckta stäpperna. I Acherons varma jordbruksbygder finns många små länder. Vissa har jordborna underkuvat med våld (musköter har små chanser mot gatling-kulsprutor), medan några frivilligt har underkastat sig främlingarnas styre i utbyte mot skydd och privilegier. Ytterligare några få har lyckats bevara sin självständighet.

Jordborna har redan byggt ett telegrafnät som sammanbinder kolonierna och länderna i Acheron och tyskarna har börjat bygga järnväg. Artemisierna ägnar sig inte åt sjöfart, men numera finns det människobyggda båtar på Acherons innanhav. Uppfinnare har konstruerat stora ångdrivna traktorer som används som dragfordon vid färder genom flacka och öppna vildmarksregioner. Eskimåiska hundslädar har också blivit populära. (Jules Vernes ångdrivna elefant eller Albatross-luftskepp passar också in som excentriska vetenskapsmäns konstruktioner – se romanerna *Den Ångdrivna Elefanten* och *Luftens Herre*.)

Afrika delades mellan kolonialmakterna på Berlin-konferensen 1888. Många regeringar vill att man ska göra det samma med Artemis, men på grund av Tysklands förändrade utrikespolitik efter Bismarcks avgång och den växande spänningen mellan Frankrike och Storbritannien i Afrika – om tre år, 1894, kommer dessa två att stå redo att gå i krig mot varandra i en tvist om Fashoda i Sudan – har man inte kunnat sammankalla någon sådan konferens.

Efter den tyska segern över Frankrike 1871 råder politiskt hat mellan de två länderna. Om franska och tyska patrul-

ler möts i Artemis' vildmark står freden i solsystemet på spel. Storbritannien är världens mäktigaste land, men både USA och Tyskland är på väg att växa i kapp det. Britterna vet detta och ägnar mycket möda åt politiska manipulationer som ska förhindra att den egna positionen försvagas. De har en skicklig underrättelsetjänst, *Special Planetary Survey*, på Artemis, under ledning av den diskrete och duglige sir Roderick Martin, OBE, överste i Royal Artillery. Hans främste motståndare är den franske kommissarie Tiberius Dupin, chef för *Deuxième Bureau* i Pays de Kerguelen. Chefen för den lokala tyska underrättelsetjänsten *Artemis-Abwehrdienst* är *korvettenkapitän* (örlogskapten) Dieter Wegemann.

USA ägnar sig inte åt koloniala äventyr, men amerikanska storföretag agerar på egen hand och några av dem har etablerat sig på Artemis, t ex J P Morgans och Andrew Carnegies organisationer. Här finns också många frifräsare. Amerikanerna har tagit med sig en del attityder som härstammar från Vilda Västern, bland annat föraktet för urbefolkningen. De europeiska stormakterna ser med avsmak på deras ostyriga verksamheter i vildmarken.

### Kampanjvariant 3: Artemis Y

Denna variant präglas av andan från TV-serien *Arkiv X* och utspelar sig i nutid eller en mycket nära framtid. Kampanjen passar väl samman med spel som *Delta Green*, *Alternity/Dark Matter*, *Conspiracy X*, *Dark Conspiracy*, *GURPS Illuminati*, *GURPS Psionics* och *GURPS Black Ops*. (Om man eftersträvar retrostil, passar även *GURPS Atomic Horror*. Då utspelar sig kampanjen under det kalla krigets 1950-tal – se **Subvariant 3.2** nedan.)

Artemis är hem för en högteknologisk civilisation, en bit mer avancerad än mänsklighetens. Samtidigt som jorden förhärjades av andra världskriget och helt oberoende av detta, utkämpade Artemis' ledande länder ett förödande krig mot varandra. Till slut användes avancerade termonukleära och biologiska vapen. (Kriget noterades inte på jorden eftersom man där var fullt upptagen med annat; de få astronomer som hade tid att studera planeten tolkade de termonukleära ljusblixtarna i termer av

vulkanism.) Resultatet blev att Artemis föröddes, att dess ekosystem började falla sönder och att dess klimat försämrades avsevärt – snart blir planeten en frusen död värld. Samtidigt dog kanske 95 procent av Artemis' intelligenta invånare. De som överlevde, grupper från olika krigförande parter, insåg att något drastiskt behövde göras. Vissa satsade då på att utforska solsystemet i syfte att hitta ett nytt hem.

Detta är skälet till att människor har observerat UFO:n, utsatts för bortrövanden och snarlikt. Det finns faktiskt några utomjordiska konspirationer mot mänskligheten. Konspirationerna är dock fientligt inställda till varandra och bedrivs utan samordning. Vissa jordiska regeringar har kontakt med bedrägliga Artemis-grupper, även om man har lagt locket på av sekretesskäl. På en del anläggningar (t ex Area 51) finns xenotekniska (beteckningen på utomjordingarnas teknik) föremål som studeras av mänskliga vetenskapsmän.

rymdmyndigheterna är sålunda delvis införstådda med förhållandena på Artemis, men har hemligstämplat alla känsliga fakta och skyller istället sovernas misslyckanden på tekniska fel. Nästan alla människor är sålunda invaggade i illusionen att Artemis inte hyser intelligent liv. Eftersom artemisiernas telekommunikation är mer avancerad än vår, kan den inte avlyssnas från jorden.

Spelledaren bör inleda kampanjen på jorden, där spelarrollerna under en serie äventyr börjar inse hur det är ställt med utomjordingarna. Sedan kan de bege sig till Artemis med ett eller två erövrade Artemis-skepp för att utforska planeten. (En NASA-sond behöver två till tre år för att nå Artemis, medan ett UFO gör färden på en vecka.) Spelarrollerna är då lämpligen agenter för någon underrättelse- eller rymdforskningsorganisation. Ett besök på Artemis blir en kombination av ”efter katastrofen” och polarexpedition.



Både NASA och det forna Sovjet har skickat obemannade sonder för att utforska Artemis. NASA:s Diana 1 och 2 fotograferade 1985 och 1987 delar av Artemis' yta innan de blev nedskjutna. Sovjet landade Molnija B 1986, men den sände aldrig några data till jorden. Hubble-teleskopet har tagit en del bra bilder av planeten under 1990-talet. (Artemisierna ansvarade för att teleskopspegeln ursprungligen blev fel-slipad.) De amerikanska och ryska

Det kan bli en elegant twist att låta spelarrollerna komma från något mindre land, samtidigt som NASA, CIA, FBI och motsvarande ryska och franska organ försöker hålla den utomjordiska verksamheten hemlig av olika politiska skäl. Många länder utöver USA, Ryssland och Frankrike bedriver ju aktiv rymdforskning idag. Det är bara så att ryssar, amerikaner och fransmän gör de spektakulära saker som fångar mediernas uppmärksamhet. Även Kina, In-



dien, Israel och Japan har skjutit upp egna raketer med satelliter i omloppsbana, och långt fler skulle kunna det om deras politiska ledare bara vill, t ex Kanada, Tyskland, Australien, Sverige, Storbritannien, Brasilien och Italien.

Det är en poäng att artemisierna består av grupper som är fientliga mot varandra. Detta gör nämligen att de inte strävar mot samma mål och att de har olika inställning hur man får eller inte får behandla jordbor. Olika grupper kan dessutom ha infiltrerat olika organisationer och stater på jorden.

Hurdan är då Artemis' invånare? Den enklaste lösningen är låta dem se ut som de snedögda "grays" som numera har blivit mediernas klichébild av illasinna- de utomjordingar. Då kommer spelarna lätt i rätt stämning.

### Subvariant 3.1: Arkiv Y 1891

Här är Jorden infiltrerad eller kanske till och med invaderad redan under viktoriansk tid, dvs en version av Wells' *Världarnas Krig*, fast inspirerad av *Arkiv X* och moderna konspirationsteorier. Var har egentligen Hennes Majestäts rymdflotta fått sin motorteknik ifrån? Ingen tror väl på att den där Edison uppfann alla de där apparaterna själv?

Artemisierna betraktar jordborna (och eventuella andra invånare i solsystemet) som denna tids européer själva såg på icke-européer ("Terraner är dugliga

soldater, fast bara med artemisiska officerare, förstås"). Ovannämnda katastrof hindrar dem dock från att erövra jorden rakt av. Hur tydlig ironin är för spelarrollerna är upp till spelledaren.

### Subvariant 3.2: Det kallaste kriget

Artemis slog till mot jorden under tidigt 1900-tal. De två världskriegen var inte bara vårt eget fel. Lyckligtvis misslyckades dock deras planer att sätta atomvapen i händerna på en viss tysk ledare under artemisisk tankekontroll. Nu fortsätter de att intrigera, med hjälp av lejda förrädare, hjärntvättade offer och androider (syntetiska "människor" – se originalversionen av *Invasion of the Body Snatchers*).

Nu är året 1956. För en liten skara toppagenter på bägge sidor järnridån gäller "eld upphör" sedan Stalins död 1954 – för i rymden är kalla kriget än kallare. Med artemisiska *Kugelblitzen* (ty "klotblixtar"), "flygande tefat" konfiskerade från tyskarna efter krigsslutet har de tagit kriget till utomjordingarnas hemmaplan. De beger sig dock sällan längre än till månen, där både Väst och Öst haft hemliga baser sedan 1950. Annan konfiskerad och långsamt utforskad xenoteknik har gett rymddräkter, kommunikation som inte går att avlyssna, fantastiska handvapen och andra apparater. Varje dag gör mänskliga

vetenskapsmän nya upptäckter, varav några som man kanske inte borde ha gjort (muterade odjur, datorer som löper amok, osv).

Det finns en del personer på båda sidor järnridån som hellre vill samarbeta med Artemis för att krossa sin jordiska motståndarsida, men det får inte ske. Den som sett vad artemisierna avsåg med sitt projekt "Andra Världskriget" vet att de har *mycket* liten respekt för jordbors värde. Regelrätt samarbete kan bara sluta i katastrof. Således slåss agenterna i det amerikansk-sovjetisk-brittisk-kanadensisk-australiska *Project Prometheus* för hela mänsklighetens frihet (i den grekiska mytologin stal Prometheus elden från gudarna och gav den till människan, därav namnvalet). Huruvida mänskligheten skall vara kommunistisk eller kapitalistisk får man göra upp om efter det att man har sparkat tillbaka "snögubbarna" till Artemis! (Om du hittar något seriealbum med den svenska 50-talshjälten Allan Kämpe, läs och ta del av stämningen. En annan inspirationskälla kan bli TV-serien *The Man from U.N.C.L.E.*, där också agenter från båda sidor av järnridån kämpar mot en gemensam fiende)

Prometheus har några mäktiga fiender. Chefen för FBI, den amerikanska federala polisen, är den kommunisthatande och något paranoide J Edgar Hoover; han ogillar skarpt allt samarbete med Sovjet och är mäktigt nog att

se till att Prometheus-verksamhet som sker på USA:s territorium störs. Nikolai Nikeforovij Orlov, chef för kontraspionageorganisationen Shmersh i Moskva, är lika hårdför i sitt motstånd mot "amerikanska imperialister" och kan vålla avsevärda bekymmer för Prometheus. Ingen av dem har ännu misstänkt att det finns en regelrätt organisation för samarbete – de tror istället att vissa agenter samarbetar informellt, vilket är illa nog i deras ögon. Frankrike har inte fått delta i Prometheus och dess underrättelsejänst kör därför sitt eget "race" för att reda ut vad som egentligen är på gång.

Det finns en del hämndlystna förlorare från andra världskriget som gärna går i lag med utomjordingarna för nöjet att ödelägga London eller Moskva. Till exempel lever flera högt uppsatta tyskar ur naziregimen i Argentina under falsk identitet, däribland Adolf Eichman och Josef Mengele. Argentina har av många skäl blivit ett land där flera artemisiska grupper har skaffat goda fotfästen. Det styrs av den auktoritära och karismatiska general Juan Perón, en man med fascistiska ideal och en illa genomtänkt vision av nationell storhet som nu har vållat elände för landet (statskuppen 1955 utgår i spelvärlden och Perón får istället fortsätta sin kontroversiella politik). Prometheus-agenter som opererar där kan hamna prekära lägen. De måste dels tampas med det argentinska kontraspionaget och dels med den israeliska underrättelsejénsten Mossad.

Israelerna är på jakt efter tyska krigsförbrytare och efter eventuella forskningsprogram som utnyttjas av landets arabiska fiender (jfr Fredrick Forsythes roman *Täcknamn Odessa*, som utspelar sig 1964). De är däremot nästan okunniga om Prometheus och deras information om artemisierna är så bristfällig att de inte har förstått hela bilden.

Notera att Argentina under 1950-talet var jämförelsevis rikt och välutvecklat med bland annat ett framstående utvecklingsprogram för civil kärnkraft. (I en "kallaste kriget"-kampanj kan kärnkraftsprogrammet mycket väl vara av kusligt ursprung.) På många sätt liknade landet Italien eller Frankrike snarare än sina nordliga grannar. Buenos Aires har en klart sydeuropeisk och kultiverad prägel, dessutom med stora tyska, syriska och judiska befolkningsgrupper.

# Sverok på Nolia – bättre än någonsin!

**Tove Gillbring samlar intrycken från en intensiv mässvecka**

Nolia är en gigantisk mässa och mötesplats för folk från hela norra Skandinavien. Under mässans nio dagar hinner hundratusentals besökare att ta sig runt på området. Självfallet var även Sverok där – för andra året i rad spelades det för fullt i de lokaler Sverok fått ansvar för. En del mässbesökare tyckte nästan att det var för bra för att vara sant när de hörde att det inte kostade någonting att spela och att Sverok inte sålde någonting. Att Sverok tvärtom kan hjälpa till med både pengar och annat för de som vill starta föreningar var bara en ytterligare bonus.



Flera lokala föreningar tog chansen att visa upp sig under de nio dagar mässan varade. Sammanlagt var vi ett 40-tal personer som hjälpte till på plats. Det var ett konstant tryck vid speldatorerna, figurmålning och figurspelande intresserade många, men även kortspel och gamla klassiker som brädspelen *Talisman* hade trogna supporters. När sedan airsoftare och lajvare visade upp sig ökade trycket ännu mer. Då Nolia stängt för dagen tog de flesta som hjälpt till och arrangerat sig till spelföreningen **Dead Deckers Society**, där vi fixade mat tillsammans och spelade ännu mer. Det blev många sena partier *Zombies* med Imperiet i bakgrunden (de flesta sjöng med, hellre än bra...) För att få reda på mer om hur det gått intervjuade jag Lina Berglund.

## Vad var det bästa med Nolia?

Den härliga stämningen som rådde bland oss som arbetade. Alla gjorde sitt bästa och ingen försökte smita undan. Sen var ju *Zombies!!!*-partien på kvällarna med allsång och allt helt oförglömliga!..och bakelserna! Bakelserna är inte att förglömma (*Reds. anmärkning*: Nolia bjöd alla utställare på bakelser, men de räckte inte alltid till alla. Så fort någon sett att de kommit gick larmet i Sveroks lokaler, så att alla hann hämta en.)

## Vad hade kunnat göras bättre?

Tja.. det skulle ju inte ha varit helt opraktiskt att ha varit lite mer folk, men det funkade som det var också. Det var inte helt lätt att få tag i folk, då Nolia sammanföll med medeltidsveckan (som vanligt) och dessutom hölls i Piteå där vi har betydligt färre medlemmar än vad vi har i Umeå, där Nolia var förra året. Det andra som hade varit praktiskt att ha var en dusch i lokalen där vi sov, men.. man kan väl inte få allt här i världen. Det ordnade sig ju till slut på så sätt att vi fick duscha inne på noliaområdet.

## Hur många hjälpte till att arrangera?

Mellan 30 och 40 personer var inblandade. Värt att nämna är att två var från FS, två från Sverok Stockholm, 5 från Övre Norrland och resten från våra olika föreningar.

## Bildades det några nya föreningar under Nolia?

Jag vet att både **Dead Deckers Society** (föreningen som vi bodde hos i Piteå) och Arrangörgruppen **Fenix** (lajvföreningen som stod på mässan under den andra mässhelgen) fick flera nya medlemmar. Hur det är med de andra har jag ingen uppgift om. Vad jag däremot vet är att företaget som airsoftföreningen hänvisade till när folk frågade var dom köpte grejerna hade en markant orderuppgång veckan efter mässan. Det bildades minst en ny förening under mässan, då Wille höll i mötet på själva mässan. Vi fick in minst två blanketter om anmälan av förening till Sverok, men jag vet inte om det var nya föreningar eller gamla som bestämt sig för att gå med i förbundet nu.



# Recensioner

## The Lord of the Rings Roleplaying Game

– ett rollspel i Tolkiens anda



### The Lord of the Rings Roleplaying Game

Steven S. Long, Christian Moore, Owen Seyler och Ross Isaacs

Decipher, Inc.

Hårda pärmar, linnetrådshäftad, 304 s.

När Iron Crown Enterprises tvingades till en företagsrekonstruktion förlorade de rättigheterna att göra rollspel baserade på *Sagan om ringen*-trilogin. När det stod klart att Peter Jacksons filmatisering av *Sagan om ringen* skulle bli en dunder succe var Decipher inte sena att snappa åt sig rollspelslicensen. Vad har de lyckats åstadkomma?

*The Lord of the Rings Roleplaying Game* (LotR) är en maffig, hårdinbunden bok om 304 sidor, överdådigt illustrerad med bilder från *Sagan om ringen*-filmen. Detta till trots är spelet helt och hållet baserat på böckerna; det är till och med författat på brittisk engelska.

*LotR* innehåller förutom regelsystemet allt du behöver för att skapa en rollperson; pliktskyldig information om Midgård och en del varelser och fiender; samt massor av information om hur spelare och spelledare kan återskapa den rätta Tolkienkänslan i sitt spelande.

Kruxet med tidigare *Sagan om ringen*-rollspel (läs: *MERP*) var just att det var standardfantasygrottkräsl som bara råkade vara förlagda till Midgård. I *LotR*

uppmannas spelarna att låta sina rollpersoner vara barmhärtiga, generösa, hederliga, rättvisa, nobla, återhållsamma, självupppoffrande, modiga och visa. Inte nog med det: reglerna stöder i viss mån detta sätt att spela och motverkar slå-ihjäl-monster-och-stjäl-deras-skatter-beteende.

Även magisystemet stöder Tolkienkänslan; besvärjelseurvalet är så vitt jag kan se enbart hämtat från böckerna (även om konstruktörerna varit frikostiga i sina tolkningar av vad som räknas som besvärjelser). Rollpersoner kan vara magiker även om de självfallet blir betydligt beskedligare än Saruman, Gandalf och gänget.

Deciphers tolking av de olika folkslagen i Midgård känns genomtänkt och genomarbetad; speciellt förtjust blev jag i alverna som i *LotR* är de nästan övernaturliga sagoväsen jag tycker att de ska vara.

Tyvärr känns spelet lite halvfärdigt. Delvis beror det på den knapphändiga informationen om Midgård samt avsaknaden av introduktionsäventyr. Delvis beror det på en del slarv: felaktiga sidhänvisningar, bristfälliga bildfriläggningar, ordmellanrum på uppemot 10–12 mm etc.

På det hela taget tycker jag dock att Decipher har lyckats väl med en svår uppgift, och jag rekommenderar alla Tolkienfrälsta rollspelare att åtminstone ta en titt på *LotR*.

– Dan Algstrand

## War

Det här är ett spel som för tankarna till gamla hederliga *Risk* (vilket för mig, idag inte är något bra betyg), men som är så enormt mycket mer. Jag har bara spelat spelet en gång och då med de enklare reglerna, men jag är frälst.

Spelplanen täcker hela världen och spelpjäserna består av en mängd plast-

figurer. Det handlar om att utöka ditt territorium på bekostnad av dina motståndare, men där slutar likheterna med *Risk*.

I det här spelet finns flera olika sorters trupp som alla slåss olika bra. Varje nytt område du vill erövra kan innehålla "infödingar" vilka måste bekämpas innan du kan kalla dig härskare över området. Dessutom kan du med lite tur upptäcka att nyerövrade områden har naturresurser som genererar extra inkomst. Pengar behövs för att bygga ny trupp, samt för att bygga städer, hamnar, skolor, mm. Detta i sin tur ger dig möjlighet att bygga de bättre truppslagen och ledarna som ger dig fördelar i strid med övriga spelare.

Jag ger det här spelet toppbetyg då jag upplevde det som ett enkelt spel att lära och förstå, men med ett stort djup i strategin som i slutändan gör dig till vinnaren. Dessutom är elementet tur tillräckligt stort för att ingen kan vara säker på hur det skall sluta. Tyvärr är detta kanske spelets svaghet. Med stor otur i början av ett parti kan en spelare hamna i situationen att han tyvärr hamnar utanför kampen om förstaplatsen, men då spelet i sig är kul så tror jag att man kan uppskatta att vara med hela vägen oavsett.

Betyg 6 av 10

– Chris

## Frag Deadlands

Tillverkare:

Steve Jackson Games

Ni som spelat *Frag* kommer inte att ha några som helst problem att känna igen

det här. Det finns givetvis en del nyheter, men grunden är det extremt lätta och snabbspelade spel vi är vana vid.

Nyheter ligger i att det finns färdiga karaktärer som du väljer mellan och förutom att de byggs enligt gamla kända regler så har de dessutom varsin fördel och varsin nackdel som gör de lite speciella.



Som kanske hörs på namnet så har temat i spelet hämtats från rollspelet *Deadlands* med allt vad det innebär av märkliga teknologiska pryttlar blandat med magi och vilda västern.

Ett mycket roligt spel som dock har fått en del errata till reglerna som bör hämtas från Steve Jacksons hemsida ([sigames.com](http://sigames.com)) för att göra det hela lite mer spelvänligt.

Spelet är egentligen värt mer, men pga lite krångliga och framför allt tolkningsbara regler så får spelet "bara" 6 av 10 i betyg.

– Chris

## Munchkin

Tillverkare:  
Steve Jackson Games

Ett härligt spel som helt vänder sig till alla oss som en gång i tiden varit unga och spelat rollspel och vuxit upp och insett att man faktiskt var en *munchkin* – *powegamer*.

Alla vi (många är vi, även om en del aldrig någonsin skulle erkänna det) älskar det här spelet redan vid första kontakten: Snabbspelat, otroligt få regler, helt kortbaserat med underbara teckningar.

Varje spelare är en av äventyrarna i ett grottkrälgång och det gäller att sparka in så många dörrar som möjligt, döda så mycket monster som möjligt och hitta så balla skatter som möjligt för att nå level 10 först och på så sätt vinna spelet. Det finns givetvis en mängd saker man kan utsätta sina med (mot) spelare för under resans gång om de skulle börja bli för kaxiga och närma sig segern.

Kort sagt: för alla som känner igen sig i första stycket – rusa iväg och köp spelet, spela skratta och njut

För alla er andra: sitt ned med era kompisar som har köpt spelet och lär er lite sann rollspelshistoria...

Betyget blir här en stark 8 av 10

– Chris



## Neotech Euro

Tillverkare:  
Neogames

I skuggan av *Of-fensiv* är Euro ännu ett supplement som har tagit sin rundliga tid. Det skrevs från början för *Neotech 1* av Anders

Blixt (som f.ö. också skrev ICE:s *CyberEurope* en gång i tiden) med den frekvente vapendragaren Mats Blomqvist. Det materialet har senare uppdaterats för *N2* av Emil Björnson.

Trots väntetiden är det en ganska tunn modul, bara 64 sidor, men för att täcka ett så stort område på det utrymmet är den ändå påfallande detaljrik. Ungefär halva modulen beskriver Europas länder – den mäktiga Europeiska Federationen, de Skandinaviska Förenta Staterna (en mindre sympatisk plats än man först kan tro), Ryssland, det härjade Storbritannien och ett antal mindre randstater – med deras historia, statskick, standard och livsvillkor. Längre fram tar man upp brottsyndikat, terroristgrupper, storföretag och översikter av kontinentens största städer. Europas språk får ett eget avsnitt, och modulen avrundas med ett matnyttigt kapitel om vardagslivet år 2059. Även om jag gärna hade sett lite mer detaljer inom vissa områden – t ex mer om företagens affärsmetoder – så ger den i sin helhet ett gediget och välmatat intryck.

Dock får den ett minus för att jag i snitt kan se ett skriv- eller redigeringsfel per sida, trots att Euro har haft åtta korrekturläsare. Det mesta är småfel där en bokstav fallit bort eller ett litet ord blivit kvar i en omgjord mening, men jag hittar även passager där meningar verkar ha lagts till som motsäger vad som står tidigare i samma stycke. I en produkt som haft så lång tid på sig som den här känns det lite slarvigt. Ett plus är däremot att dess stil känns enhetlig; moduler med flera författare blir ofta lapptäcken där det är ganska *uppenbart* att kapitlen är separata verk som har pusslats samman i efterhand, men en sådan känsla får man inte av Euro.

Är den då värd att köpa? Helt klart; även om man spelar på gatunivå är det



här ett ypperligt hjälpmedel för att veta hur samhället som rollpersonerna rör sig i egentligen fungerar. Är de ute och reser eller blir inblandade i politiska intriger så är modulen oundgänglig.

– Åke Rosenius

## Wyatt Earp

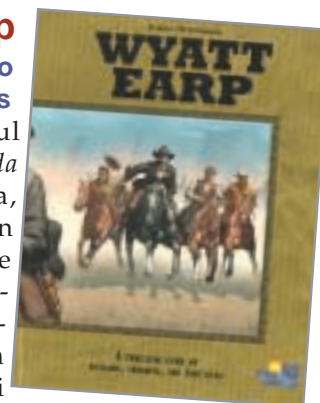
Tillverkare: Rio Grande Games

Ett ganska kul spel i det *vilda västerns* anda, här tar du rollen som en av de otaliga prispjälgare som ledade berömda brottslingar i västern. Det finns ett gäng banditer (historiska) som placeras på bordet och under spelets gång gäller det att samla spår (spela ut influenskort) till varje bandit och vid partiets slut räknas influenserna ihop och man får belöningsspengar om man är en av de som varit tillräckligt nära infångandet. Mest pengar när spelet är över vinner...

Enkelt och lättspelat, men samtidigt med ett stort mått av spänning och möjligheter att vara elak mot de andra spelarna

Betyget blir här 7 av 10

– Chris



## Splatter

Nu när allt fler väljer att sprida sina alster via nätet känns det ganska skönt att se ett nyttillskott i den svenska rollspelsfloran som är tryckt på papper.

### Splatter

Konstruktion:  
Thord Daniel Hedengren  
Illustrationer: Axel Widén  
Cylinder Labs AB  
Klammerhäftad, 100 s A5  
Hemsida:  
<http://www.AlltidAttack.com>





# BSK 2002

BORÅS SPELKONVENT 20 • 021101-021103

## In Alea Veritas!

Sanden rinner snabbt genom timglasen. För 20 år sedan startades Borås SpelKonvent i Borås av föreningarna Ostento Vigilium och Armagedon. Från att ha varit ett litet konvent med runt 60 besökare har det nu växt upp till att husera ca 500 spelare från hela Sverige.

Även i år erbjuder vi er en spelupplevelse utan dess like. Valförfattade rollspelsscenarioer blandat med flertalet brädspel, kortspel och tabletopspel samt den gemytliga atmosfär som präglar BSK finns till för att glädja er under Alla Helgona-helgen.

I år har BSK tagit steget att bli folderlöst så all information kommer att finnas på [bsk.sverok.net](http://bsk.sverok.net) från och med 22/9. Ett extra brev med postgiroblankett kommer även att gå ut till de som fått folder till BSK19 samt de som medverkade på BSK19.

Vi ses på BSK20!

### När:

1-3 November 2002

### Var:

Bäckängsgymnasiet, Borås

### Kontakt:

tomas.davidsson@armagedon.org

### Föranmälan:

200:- (Sverok) 250:- (Icke-Sverok)

### I dörren:

300:-

### Sista Anmälningdag:

18 Oktober 2002

**Hemsida: [bsk.sverok.net](http://bsk.sverok.net)**

*Splatter* är ett ganska litet spel (mig verterligt det första A5-rollspelet sedan Peregrin Games' sorgligt bortglömda *After Thule*) men är samtidigt komplett i all sin enkelhet, och känns därför väldigt behändigt. Hedengrens texter är klara och översiktliga – det är påfallande lätt att hitta vad man söker efter bland reglerna - och Widéns minimalistiska illustrationer ger spelet en skönt kuslig stämning. Med *Chock* och *Kult* i backspegeln, och *Phobia* någonstans vid horisonten, kan man förstås undra om ännu ett svenskt skräckrollspel verkligen behövs; tiden får utvisa.

”Ett kladdigt rollspel” står det på baksidan. Det är därför med viss förvåning

jag läser i spelledarsektionen att spelet *inte* handlar om campande tonåringar, slashers, hockeymasker och collegetjejer i bikini – det som åtminstone jag i första hand associerar med splattergenren. Dess tyngdpunkt ligger istället på vad konstruktören kallar ”splatteraction” med högt tempo och mycket vapen (lämpliga förlagor torde alltså vara *From Dusk Till Dawn* och *Resident Evil* snarare än *Friday the 13th*). Okej, men varför finns det då bilder på läderfejoj med blodiga motorsågar..?

Spelsystemet 'Alltid Attack' är ett mycket enkelt och lätthanterligt, T6-baserat system som går snabbt att sätta sig in i. Faktiskt gör det *Splatter* till det bästa

nybörjarrollspel jag har sett på länge! Tanken verkar inte ha undgått konstruktören, för det innehåller rikligt med förklaringar på vad rollspel är och hur man utövar det. Systemets namn verkar också stämma; jag hittar inte ett ord om försvar i stridsreglerna...

I ett spel som heter *Splatter* kunde man vänta sig att finna detaljerade skaderegler med ingående kletiga effekter, men sådant lyser med sin frånvaro. Det busenkla skadesystemet består istället av att räkna Hälsopoäng och ha tre skadenivåer (Oskadd, Skadad, Obrukbar) för kroppsdelar – that's it. Ska det bli kladd i spelet får spelledaren alltså stå för det själv genom sina beskrivningar. Inte riktigt min tekopp, fast spelet tar i alla fall konsekvensen av det och ger uttömmande spelledarråd om hur man förmedlar stämningar.

Spelvärlden då? Ta ordinär nutidsmiljö, lägg till zombies. Ett par andra läbbiga varelser finns beskrivna i spelet, men det är helt klart de levande döda som dominerar. De har stapplat omkring ett tag så deras existens är allmänt känd (här slipper rollpersonerna alltså det vanliga problemet med att ingen tror dem). Samhället har inte börjat falla sönder pga zombierna som i Romeros *Dead*-trilogi, men deras uppdykande – och det faktum att ingen vet varför de vaknade – har haft stor påverkan på religiösa sekter, konspirationsteoretiker och massmedia. Det medföljande introduktionsäventyret 'Dödens bjällror' är som sig bör ett spikrakt zombieröjarscenario utan krusiduller; skjut dig ut eller bli uppäten.

Som zombierollspel är jämförelser med *All Flesh Must Be Eaten* förstås ofrånkomliga (min spontana tanke efter en första genomläsning var en parallell till *Viking* respektive *Ansgar*, fast det är nog att hårddra det hela). *Splatter* är förvisso mycket mindre uttömmande än *AFMBE*, men har heller inte dess intentioner av att vara ett källmaterial till zombiegenren. Det levererar en spelmotor, lägger till en ball miljö och kör hårt. Frågan är om man egentligen behöver mer...

Sammantaget så är *Splatter* en utmärkt introduktion för nybörjare och ett litet hyfsat skräck/actionrollspel, om än inte fullt så kladdigt som det utger sig för att vara.

– Åke Rosenius



# Den förtrollade zonen

Olle Sahlin anmäler en doktorsavhandling i etnologi

Den 27 september doktorerade Lotten Gustafsson i etnologi vid Stockholms universitet. Hennes avhandling har namnet *Den förtrollade zonen – Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Det hon gör är att analysera Medeltidsveckan ur ett etnologiskt perspektiv.

Men vad har det med rollspel och lajv att göra? Varför prata om etnologiavhandlingar i *Sverox*?

Alldeles bortsett från det faktum att tusentals lajvare har besökt Medeltidsveckan ett antal gånger sedan starten, så har det här verket åtskilligt att säga om lajv och rollspel. Som titeln anger tar Lotten upp lekar med tid, rum och identitet och det här har stor bäring på lajv och rollspel, för det vi gör när vi lajvar är att vi leker, vi etablerar lekrum där vi är överens om att andra regler än vardagen gäller. Eller för att citera Lotten själv: "Teoretiskt skulle man kunna se lek som ett tillstånd av förhöjd sanning, ett tillfälle när människor erkänner sig vara de rollspelare som de egentligen alltid är." Eller med andra ord – lek och vissa aspekter av rollspel är samma sak. För att rollspel ska vara lek måste vi komma överens om att det vi gör är på låtsas, på lek. Det finns rollspel som enskilda personer sätter upp mot omgivningen utan att klassas som lek, men det är något helt annat.

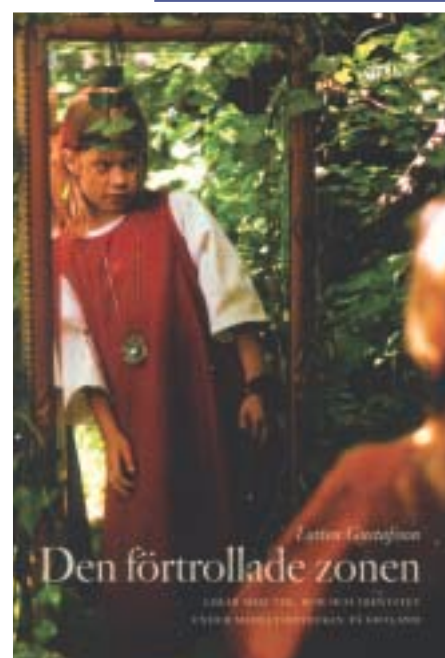
En intressant observation är att lekan blir intensivare ju tydligare leköverenskommelsen är – är vi överens med varandra om att vi ska leka? Vilka regler har vi? Resonemanget kastar ett tydligare ljus över vikten av en tydlig start på ett lajv och en minst lika tydlig avslutning.

Det första kapitlet tar upp de teoretiska och metodiska förutsättningarna, hur hon kom fram till ämnet för avhandlingen och hur arbetet med att samla in forskningsmaterialet gått till. Huvudtanken med arbetet var att studera hur "historien tar form och ges mening genom att gestaltas som berättelser." I de följande kapitlen undersöker hon hur bilden av medeltiden har förändrats genom tiderna och gör jäm-

förelser med sagor, fantasy och rollspel. Kapitel tre berättar om Medeltidsveckans tillkomst och utveckling, varefter hon går in och detaljstuderar tre separata delar av Medeltidsveckan: Valdemarspelen, marknadssöndagarna och det stora, ursprungliga tältlägret, som först låg ovanför Norderstrands camping och sedan flyttade ut till Snäck. Fältarbetet gjordes huvudsakligen under åren 1993 och 1998, de år då tältlägret var som störst och då det bara fanns ett läger där alla samlades. (Den senare utvecklingen är att lägerboendet har splittrats på upp till fem olika platser – Snäck där Nordrike håller hov, Västerhejde där SCA håller till, Enhörningens läger, Hantverkslägret, samt den vanliga campingen vid Norderstrand.) För lajvarna är det särskilt kapitel sju som är intressant, eftersom Lotten analyserar det vi sysslar med och sätter in det i ett för de flesta lajvare nytt sammanhang. Bland annat slår hon fast att lek inte nödvändigtvis är verklighetsflykt, utan kanske mer en jakt på en förhöjd känsla av verklighet.

En kort anmälan som den här ger inte utrymme (eller tid) att gå på djupet med att analysera tankegångarna och deras konsekvenser för lajvhobbyn, utan det är något jag vill återkomma till när jag har hunnit sätta mig in i texten på allvar. Den som är det minsta intresserad av att få en etnologs syn på intresset för de olika formerna av medeltidsgestaltande som vi finner omkring oss, där medeltidsmarknader, reenactmentföreningar och lajv är olika aspekter av i grunden samma sak, bör leta reda på ett eget ex av avhandlingen. Enklaste sättet att göra det är förmodligen att gå till förlagets hemsida: [www.nya-doxa.se](http://www.nya-doxa.se)

Termen *förtrollad zon* kommer för övrigt från Society for Creative Anachronism, och mitt första möte med en enchanted zone var på *Pennsic War* 1986. En förtrollad zon är ett område där allt mundania är bannlyst, även ur folksamtal (vilket *inte* är det normala för SCA). Idag skulle jag beskrivit zonerna som tidiga lajvförsök, men då hade jag nätt och jämnt hört talas om begreppet levande rollspel...



**Lekar  
med tid  
rum och  
identitet  
under  
Medeltids-  
veckan på  
Gotland**



# iplomatiskt rollspe

*Staden Wilhelmstadt i Nederländska Antillerna blir överraskande valet av ort för den världskongress som 1868 slutligen delar upp världen mellan de många kvarvarande aktörerna efter de krig som de åtta föregående åren fått Europa och världen att brinna. Resultatet blir ett erkännande av de nybildade kejsardömena Tyskland, Italien och det förenade kejsardömet Kina-Japan. De flesta europeiska nationer får en del av den Afrikanska tårtan, men huvuddelen innehålls av sultanatet Oman. Storbritannien avsäger sig sina kolonier till förmån för liberalfrihandel och sydstaterna normaliserar sina relationer till omvärlden efter sin seger i det nordamerikanska inbördeskriget.*

## Martin Brodén om ett annorlunda sätt att spela Diplomacy

Martin Brodén är en välkänd profil inom hobbyn och för *Sverox* läsare

För några år sedan inledde några av mina vänner ett precis helt vanligt korrespondensparti *Diplomacy* över nätet. Moderatoren var en kartfetischist som till varje drag presenterade en ny karta med situationen på brädet. Han var dessutom duktig på att göra kartor (och blev ständigt duktigare allt eftersom partiet fortskred). Något hände under partiet. Diplomatin som fördes mellan spelarna blev alltmer "i roll". Stadsöverhuvuden, ministrar och generaler förde korrespondensen, inte spelarna. Sedan började spelare, allt eftersom segern gled dem ur händerna, alltmer släppa en spelning baserad på seger och mer och mer föra sina trupper såsom rollerna i sina nyckfullheter ansåg det rimligt. Partiet avslutades med en fredskonferens hos en av deltagarna, där en fred förhandlades fram, en fred som samtidigt fastställde vem det var som vunnit partiet.

Folk var naturligtvis hungriga för mer av samma vara. Ett nytt parti inleddes. För att få plats med fler spelare spelades en variant av *Diplomacy*; *Youngstown*, som förutom Europa också innefattade Asien och norra Afrika och som hade plats för tio deltagare istället för standard-*Diplomacy*:s sju. Idén att dela ett område genom att två eller fler spelare på kartan markerade olika delar av ett och samma område med sin färg fastställdes genom ett strikt regelsystem som reglerades vad som fick färgas, hur på vilka som hade rätten att bestämma hur ett område skulle färgas. Färgningsreglerna var helt separerade från *Diplomacy*-reglerna; de hade ingen som helst formell inverkan på spelet, utan bara i den rollspelade världen.

Till det andra partiet fick varje spelare i hemlighet skriva upp vilka mål de hade för att "vinna" spelet. Vem som

vann var egentligen irrelevant vid det här laget, men ett mål som kunde fungera som någon form av styrdokument för spelandet sedan. Detta gjordes innan det avslöjades vilken spelare som blivit satt på vilket land, så att målen inte skulle anpassas efter vem som spelade vad. Tanken med separata mål för varje nation var inspirerade av vinstmålen i brädspelen *Risk* och infördes för att undvika att det spelades mot "total erövring" utan att man istället kunde få fram känslan av "fredlig samexistens" i vissa delar av världen.

Det fanns också möjligheten att skicka anonyma rykten till de andra spelarna, så länge ingen av spelarna missbrukade funktionen och skickade ut rena lögner. Ni ska få se längre fram hur detta gestaltar sig i spel.

Även det andra partiet blev en succé och att ett tredje skulle sättas upp var givet. Ytterligare spelare skulle behöva tillkomma, och kartan fick gärna sträcka sig över hela världen den här gången. Vi satte oss ned och skissade och skissade. Till slut hade vi en högst egen *Diplomacy*-variant framställd som skulle passa våra behov. Sexton spelare, fördelade över hela världen. Vi tidigare hade spelstartens från 1901 (som är standard i vanlig *Diplomacy*) till 1861. Följande länder var spelarländer: Storbritannien, Frankrike, Preussen, Italien, Ryssland, Ottomanska imperiet, Österrike, Japan, Kina, Spanien, Nederländerna, Kejsardömet Brasilien, Sultanatet Oman, USA (nordstaterna), CSA (sydstaterna) samt Mexico.

Beslutet att välja 1861 togs med ett flertal saker i åtanke. Det skulle vara en ny historisk period, en tidigare period än tiden alldeles innan första världskri-



get. Genom att varken Tyskland eller Italien ännu enats skulle centrala Europa vara ett gytter av småstater. Amerikanska inbördeskriget skulle äntligen få gestaltas i *Diplomacy*-tappning. Samtidigt är tekniken och taktiken i slagfältet ungefär samma som vid sekelskiftet.

## Uppställningen för Preussen

När jag inledde den här artikeln hade jag någon form av förhoppning av att kunna återberätta hela händelseförloppet. Det är en tanke jag snabbt övergett – i min mapp för korrespondensen till partiet finns över tusen brev: det är dragrapporter, privat korrespondens mellan mina ministrar och andra länders digniteter, diskussioner på spelarnivå om själva partiet, allmänna diplomatiska kommunicéer till världens diplomatkårer. Händelseförloppen inträffar simultant, ibland sitter de ihop, men lika ofta utvecklas de åt olika håll. Många diplomatiska utspel rinner ut i ingenting, precis som i verkligheten. Jag kan bara ge några snabba glimtar från partiet.

Det föll på min lott på att spela Preussen. Målet jag valde var samma som den gamle järnkanslerns; ena de tyska smånationerna och bilda kejsardömet Tyskland med den preussiske kungen, Wilhelm I som kejsare. Jag kryddade mina vinstmål med att på sikt erövra även de tysktalande områden som tillhör kejsar-

dömena Frankrike och Österrike: Elsass-Lothringen, österrikiska tronlanden och Sudetlandet, eventuellt hela Böhmen. Om möjligt skulle detta nya Tyskland också ha en eller flera kolonier ute i stora världen, utanför Europa.

Vis av hur det historiskt gått för Tyskland varje gång de hamnar i tvåfronts-krig ville jag att Preussen till varje pris skulle undvika detta. Inledande diplomatiska förbindelser med Holland, Frankrike, Storbritannien och Italien visar på att det verkar vara möjligt att hålla freden västerut – jag tycker mig läsa mellan raderna att de erbjudna allianserna alla är äkta. Alltså: antingen ha fred med alla och avvakta händelseförloppet eller sätta igång det själv med krig mot antingen Ryssland eller Österrike, dock inte båda samtidigt eftersom det skulle innebära Preussens förgörelse.

## Situationen i öst

Preussen avvaktar ett drag. Alla andra ligger också lågt. Preussen och Österrike delar upp de tyska smånationer som ligger mellan de bägge länderna mellan sig. Några diplomatiska småjabbar skickas mellan Storbritanniens och Frankrikes diplomater. Både Österrike, Ryssland och Italien erbjuder Preussen olika former av militärallianser. Det ser bra ut för Preussen. I öst blir stämningen snabbt hätsk mellan Ryssland, Japan och Kina och det ser ut att bli krig, men i vilken konstellation är ännu oklart. Sultanatet Oman och Ottomanska im-

periet expanderar snabbt och slagkraftigt över Afrika och södra Medelhavet. Delar av nordstaternas frontavsnitt faller ihop mot sydstatsattacker.

Följande rykte skickas ut på partiets epostlista:

### Ur Wiener Kulturelle,

Den nya operan "Regen aus Donau" spelades upp för ett fullsatt Moskvas konserthus förra veckan. Operan sattes upp av den Bayerska kompositören Johann von Strumpfen tillsammans med ett dussin andra dirigenter och stora delar av den andra wienska teatern.

Total succé säger kritikererna. Den ryska tsaren har nu hållit kvar Wiens tredje symfoniorkester för att kunna få se repriser på detta skådespel som tagit Moskvas befolkning med storm.

Det här är ett av många exempel på ett rykte gjort för att skapa must och stämning i spelet. Många av ryktena var just detta. Naturligtvis kan de också användas i diplomatiskt syfte. Ingen vet vem som skickat ut detta rykte. Det kan vara någon av spelarna till Österrike eller Ryssland, eller så är det någon av de andra spelarna. Eftersom jag vet att jag själv inte skickat ut det skulle det exempelvis kunna vara någon spelare som på ett diskret sätt vill berätta om en hemlig allians mellan Österrike och Ryssland. Eller en uppkommande konflikt mellan dem, ryktet är ju dubbeltydigt. Jag vet inte.

Drag två inser jag att jag måste utnyttja den fördelaktiga situationen och gå till attack mot antingen Ryssland el-



1863



1864

ler Österrike, men det måste finnas en allierad. Italien tror jag mig kunna räkna med mot Österrike, och Österrike mot Ryssland. Kanske kan jag även räkna med Ryssland mot Österrike. Det är dessutom troligt att vi förr eller senare hamnar i en klassisk batalj mellan Preussen/Tyskland och Ryssland, varpå det är bra att ha vänner mot Ryssland.

Jag beslutar mig för ett snabbt litet blitzkrieg för att försöka erövra Sudetlandet/Böhmen och det österrikiska kronlandet, utropa det tyska kejsardömet och sedan försöka få fram någon separatfred gentemot ett anfallande Ryssland. Detta ska kombineras med en Axelpakt med Italien, Japan och Kina som på något diplomatiskt sätt måste byggas ihop i all hemlighet. Nå, kunde Bismarck lirka ihop hemliga diplomatiska allianser så ska väl jag också kunna.

Preussiska trupper rör sig mot den österrikiska fronten. Första målet är att erövra de tyska smånationer som Österrike redan lagt beslag på, sedan ska det bära in i tysktalande Österrike.

Det går naturligtvis inte som beräknat, och det kan jag förstå när jag blickar tillbaka. Snabba små blitzkrieg bli lätt fullskaliga krig. Dessutom är det hart när omöjligt att sluta fred med någon som inte har något kvar att förlora – Österrike kan ju inte gärna bli ett panslaviskt imperium utan tysktalande befolkning. Det visade sig vara omöjligt att från andra sidan världen hålla konflikten i öst på en nivå, så att en konflikt mellan Ryssland och Japan/Kina inträffar samtidigt som en tysk invasion av Ryssland. Man ska hålla sig till enkla strategier, speciellt när spelarantalet är så stort att man inte kan ha kontroll över alla spelares konflikter:

### Geehrte Herrn,

För andra gången har Österrike blivit angripen av en nation som ej förklarar krig eller som ens antytt något därom. Den Österrikiska marken har befläckats av de ryska hundarna.

Vår tredje symfoniorkester samt vår framstående statsminister Årkehertig Rainer av Österrike befann sig i Moskva när detta inträffade och har inte hörts av. Vi leds att anta att de avrättats.

Vi ber återigen all världens länder blicka åt vårt håll och gå in på vår sida i det krig som aldrig önskat eller inlett. Hjälp Österrike mot terrorn i Preussen och Ryssland. Dessa länder förtjänar inte att få leva i frid för det de gjort.

Vi tackar Turkiet och Frankrike för det stöd de uppvisat och hoppas att fler länder nu sluter upp på vår sida. Vi har alltid trott oss vara goda vänner med dessa nationer så Ni som tror Er vara detta, Ni kan aldrig sova tryggt igen.

Självklart tvingas Österrike motvilligt förklara krig emot Ryssland med omedelbar verkan.

Eder ödmjukast.

*Kejsar Franz-Joseph I*

Preussen/Tyskland och Ryssland har flera tillfällen att anfalla varandra senare i partiet, men för min del känns det som det tåget har gått. Vi lyckas med konststycket med att inte skapa en östfront överhuvudtaget. Med ett storskaligt jättekrieg, med Ryssland och Italien på Preussens sida och Turkiet/Ottomanska imperiet på Österrikes, drar till slut vår falang det längsta strået och Österrike blir (tyvärr) utplånat. Jag utropar det Tyska kejsardömet, men segern är dyrköpt. Vid det här laget har Tyskland blivit Europas "bad boy" och tas inte längre seriöst vid förhandlingsborden.

Senare i partiet lyckas dock Tyskland och Frankrike få till en konflikt på lagom nivå. Det är dock en konflikt som i mångt och mycket sker på spelarkonkensus; den franska spelaren vill av-

skaffa den franske kejsaren och jag vill erövra Elsass-Lothringen. Efter tyskfransk diplomatisk bajskastning kommer så den tyska krigsförklaringen och tyska trupper går över den franska gränsen. Den franska spelaren svarar med att skicka ut informationen att den franske kejsaren blivit störtad och gått i landsflykt till någon av kolonierna. I fredsfördraget får Tyskland Elsass-Lothringen och som ren bonus det franska Västafrika. Resten av spelet ägnar jag åt att ta hand om mina kolonier och lyckas faktiskt expandera dem något.

### Och ännu längre österut

Det är ingen underdrift att konstatera att konstellationen Japan/Kina var partiets vinnare. De spelade båda aggressivt, och ganska snart kom Kinas första totalprovokation gentemot Europa:

### Kommuniké

Kejsarriket Kina vill härmed tillkännage återtagandet av provinserna Hongkong och Macao. Säkerheten i områdena garanteras numera av den kejsarliga armén och administrationen har överförts till regionsguverörerna. Hongkong och Macao kommer att omvandlas till frihandelshamnar under kinesisk administration.

Alla ingångna koncessionsavtal är på order från kejsaren uppsagda. Förhandlingar om nya avtal kommer påbörjas snarast. Tillsvidare kommer den verkställande makten i koncessionerna tillåtas fortsätta under överinseende av representanter från den kejsarliga armén.

I kejsarrikets frihandelshamnar har undantags-tillstånd utlysts. Under en övergångsperiod är det förbjudet att utföra varor eller valuta från kejsarriket utan tillstånd. Kejsarliga inrikes-trupper har avdelats för att upprätthålla ordningen.

/Utrikes-, Handels-, och försteminister

*Prins Gong Qinwang*



1866

Europa misslyckas med ett enhetligt fördömande, varpå den västerländska dominansen över orienten är helt bruten. Mellan Ryssland och Japan seglar en potentiell konflikt upp. Östra Sibirien faller i japanska händer. Internationella krafter går nu in och försöker få fram fredsförhandlingar, för att undvika en alltför stor maktbalansförändring. Förhandlingarna leds av Preussen, i gestalt av von Bismarcks företrädare:

Efter att noggrant ha skärskådat Japans och Rysslands villkorslösa inställningar, känns det som att ett kompromissförslag inte kan nås om inte grunderna skissas av en tredje, helt oberoende part. Detta är mitt högst ödmjuka förslag.

1. Irkutsk och Yakutsk demilitariseras, Irkutsk under Ryskt inflytande, Yakutsk under Japanskt.
2. Berings hav, Nordöstra Stilla Havet och Stilla Havet blir buffertzoner
3. Inga vidare krav från någon part vad gäller landområden.

Man kan också skissa alternativa förslag där Kina går in som någon form av demilitariseringsgarant för Irkutsk och Yakutsk, det vill säga, att Kinesisk administration tar hand om administrationen men inte resurserna i områdena.

Tysklands förslag är att Kina som oberoende nation också skriver under en fred som garant.

Det är min personliga förhoppning att jag kan få kvar berörda parter vid förhandlingsbordet ännu en stund. Det finns ännu möjligheter att behålla freden i denna del av världen.

Enligt uppdrag

*Ambassadör  
von Hohenzollern-Sigmaringen*

Efter modifikationer går freden igenom, och den är hållbar några år, innan den, vid spelets slutskede, övergår i en ny konflikt, där Kina och Japan kapar åt sig betydliga delar av Ryssland, som

får finna sig i att bli en europeisk stormation utan sina gamla territorier bortom Uralbergen.

Men den stora chocken var ännu kvar:

### Officiell Kommuniké från de Kejsarliga Palatsen

Låt härmed, för envar vara känt, att, den store krigaren och ödmjuka diplomaten, Hans Höghet Shunzhi, Kejsare av Kina, ämnar äkta, skönheten utan like, Hennes Höghet Prinsessan Kazu, Prinsessa och Regent av Kejsariket Japan. Mittens och Solens Rike skall för evig framtid förenas med kärlekens och fridens band. Visdom, kultur och skönhet skall förenas i styrka. Tillsammans tar vi upp vakt vid kulturens vagga. Världen kommer att blomstra upp när denna eviga vår inleds.

Det är en ny epok som inleds när kulturens och välståndets generösa ideologi kommer övervinna den destruktiva imperialismens företrädare. Arkitektur, musik och konst skall läka såren som skapats av kolonialistiskt förtryck.

Låt påbud gå ut om att världens folk skall fira i glädje. Fredens vindar skall svepa över berg och dalar, lycka skall råda i vart rum och festligheter ske i hundra dagar.

Våra riken skall förkunna kärlekens och lyckans lära.

Som ett exempel på en spelare som kommit så långt i sitt rollspelande att han spelar emot sig själv med vissa av sina roller vill jag bara visa de japanska avfällingarnas respons på giftermålet:

### Phnom Phen

Från: Wakadoshiyori Aritomo Yamagata

Till: Världens regenter och diplomatkår

Mina Herrar,

Vi önskar meddela att Japanska Sydostasien fördömer Hennes Kejsarliga Höghet, Kazu Chikakos, agerande å det grövsta. Hennes Kejsarliga Höghet har låtit sin egen lust för makt gå före plikten mot det Heliga Nippon och dess folk.

Vi förklarar härmed vår obrutna lojalitet mot Hans Höghet, Shōgun Tokugawa Iemoshi, och har för avsikt att inte vila förrän ordning och heder återställts i vårt moderland. Vi hoppas att våra vänner och allierade kommer att kämpa för samma mål.

*Wakadoshiyori Aritomo Yamagata*

## Väst

Vad gäller Amerika hade vi problem. Nordstaterna var för svaga gentemot sydstaterna. Brasilien och Mexico var också tämligen inaktiva och eftersom Amerika helt kom i skymundan av Europa och Orienten var det bara Spanien som skyndade österut. Lite utsaxat från inledningen av partiet:

### Ur New York Herald

#### Kravaller i New York

Sedan president Lincolns nya regler för inskrivning i det militära satts i kraft har allvarliga kravaller satt igång i centrala New York. Flera inskrivningskontor är enligt säkra rapporter redan demolerade och demonstranterna sprider sig över innerstaden. Företrädelsetvis tycks det vara nyanlända europeiska immigranter som flytt från krig och förtryck på andra sidan atlanten och nu ogärna ser sig bli indragna i ytterligare ett krig.

### Ur Ledaren

#### Låt slavstaterna gå!

Varför offra amerikanska liv på att hålla kvar en samling ekonomiskt och moraliskt efterblivna slavstater i unionen? Varför inte helt enkelt bara erkänna CSA så att vi blir av med sydstatspöbeln? Så tycks många New Yorkbor på alla samhällsnivåer tänka. Andra ser med viss nostalgi tillbaka på den gamla goda tiden då unionen styrdes av Washington och andra upplysta män från Virginia eller kanske till den än bättre tid då vi alla levde i fred under vänligt sinnande franska, spanska och engelska härskare.



1868

Det amerikanska inbördeskriget är till ända. Fredsfördraget undertecknades av president Davis, president Lincoln, general Lee och general Grant den 5:e januari 1863. Fredsavtalet innebär ett återförenande av samtliga stater, en återgång till den tolkning av konstitutionen som fanns innan Lincolns tillträde som president samt att samtliga unionstrupper avrustas. Samtliga unionstrupper har strukit flagg och är nu på väg hem för att bygga upp det som kriget rivit ner.

Må det ej åter ske att ett folk slits sönder av en liknande konflikt. Låt världen lyssna nästa gång som en man säger: "All we want is to be left alone". Ty han menar det och han kommer slåss till sista droppen för att försvara sig.

## Kommuniké från delstaten Minnesota

Det är med stor glädje som Minnesota mottagit den militära hjälp som CSA erbjudit för att avsluta det gissel som de forna unionstrupperna och fientliga indianer varit för vår stat. Vi uttrycker vår stora tacksamhet och beundran för general Grant som genom sitt erbjudande av amnesti för samtliga forna unionssoldater och indianstammar, som gav upp, gjort Minnesotas vidder säkra med ett minimum av blodspillan.

Minnesota inträder nu i CSA som en fullvärdig stat och lovar att värna och skydda den amerikanska konstitutionen.

Samuel Adams  
Guvernör Minnesota

Spellet på den amerikanska kontinenten utvecklades till slut till en klurig trepartskonflikt mellan Spanien, Mexico och CSA. En fredskongress tillkallades

för att dela upp Nordamerika i tre delar, men fredskongressen roddes aldrig i hamn. Tyskland hade, trots sin status som bad boy i Europa, fått förtroendet att leda även dessa fredsförhandlingar. Jag gjorde faktiskt mitt bästa, men att leda varaktiga freder i ett spel som har *Diplomacy* i grunden är som att trava ärtor med boxhandskar:

## Ur Boston Herald

Den amerikanska väljarkåren gick till valurnorna med tunga hjärtan då nyheten om Mexicos svekfulla beteende anlönt. President Davis och president Stephens fredssträvande politik tedde sig ej väl i ljuset av Mexicos krigsförklaring och Spaniens mobilisering av dess styrkor. Således var valutgången given.

Det republikanska partiets kandidat general Grant vann med en jordskredsseger på 58% mot Stephens 42%. General Grant kommer att svära presidenteden nästa vecka och förväntas lägga om CSA's politiska linje.

## Partiets avslut

Vi avslutade, som sig bör, med en stor kongress med alla spelare närvarande. Alla trådarna knöts ihop och gränserna fastställdes (utom i Nordamerika som förmodligen hade en period av långa krig framför sig).

Efteråt satt vi och pratade länge om hur det hade varit, varför man som spelare hade resonerat si eller så, saker som hänt. Hur stor del av ens liv kampanjen faktiskt hade tagit. Hur *Diplomacy*-reglerna till slut nästan helt hade försvun-

nit till förmån för rollspelandet. Vad vi skulle göra härnäst, nu när vi inte hade någon kampanj att ta hand om.

Vi fick nu också, för första gången, reda på varandras mål. Frankrike hade det roligaste (ett vinstmål i sig), och det låter i korthet såhär:

Frankrike har sedan urminnes tider varit konstens och kulturens högborg, och det är vårt mål att bevara den franska dominansen över estetiken. Vi ser följande led i förverkligandet av denna ambition:

- Frankrike måste ta kontroll över klädesindustrin genom att skaffa sig – om så behövs med militär hjälp – störst marknadsandelar i bomullsindustrin.
- Frankrike bör på alla sätt försvara och hjälpa de länder som visat sig vara kulturella stormakter, och/eller de länder som har vackra flaggor. Alla författare och konstnärer eventuellt finns i dessa länder måste tas om hand och beskyddas av franska förlag.
- Frankrike måste på alla sätt förhindra att fler krig utkämpas på fransk mark, med undantag för symboliska krig i utkanten av riket, som kan främja den nationalromantiska konsten och franska patriotismen.
- Frankrikes måttstock i alla frågor bör vara: vad är bäst för konsten?

För den som är intresserad av alla detaljer med regler och annat kan kolla in kampanjens hemsida: [www.oberg.nu/cd](http://www.oberg.nu/cd), som fortfarande ligger uppe. För den som vill ro ihop ett eget projekt av den här magnituden hoppas jag att den här artikeln inspirerat.

# 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 1300 föreningar, med 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 med 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](http://www.sverok.se) eller kontakta Sveroks kansli.

## Kontakta Sverok!

Sandbäcksgatan 2  
582 25 Linköping  
E-post: [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)  
Tel: 013 - 14 06 00  
Fax: 013 - 14 22 99

[www.sverok.se](http://www.sverok.se)



# alendarium

18 - 20 oktober

## Förbundsstyrelsen sammanträder

25 - 28 oktober

## SillyCon XI

Plats: Mora, Dalarna

Kostnad: 50 kr

Hemsida: [www.sillycon.webhop.org](http://www.sillycon.webhop.org)

25 - 27 oktober

## Rollspelshelg 2002

Plats: Dead Deckers Society

Storgatan 31, Piteå

Kostnad: 50 kr

Hemsida: [www.airsoft.ac/page/gallery/Eileen/dd](http://www.airsoft.ac/page/gallery/Eileen/dd)

Kontakt: Jimi Marklund  
[thyralion@hotmail.com](mailto:thyralion@hotmail.com)

25 - 27 oktober

## Unionens spelhelg

Plats: Björkhagens skola, Sthlm

Kostnad: Gratis för medlemmar,  
annars 20 kr per dag

Hemsida:

[www.unionen.org/spelhelg.php](http://www.unionen.org/spelhelg.php)

Kontakt: Ulf Slotte & Maria Lindberg  
[oknytt@unionen.org](mailto:oknytt@unionen.org)

26 - 27 oktober

## Sci-Fi-Convention

Plats: Sollentunamässan

Kostnad: 80 kr per dag

Hemsida: [www.propworld.nu](http://www.propworld.nu)

Kontakta: [isberg@propworld.nu](mailto:isberg@propworld.nu)

28 oktober - 3 november

## Nationella Spelveckan

Hemsida: [www.sverok.se/nsv/2002/](http://www.sverok.se/nsv/2002/)

Kontakt: Jon Nilsson

[nsv@sverok.se](mailto:nsv@sverok.se)

1 - 3 november

## Borås Spelkonvent 20

Plats: Bäckängsgymnasiet, Borås

Kostnad: 200 kr för föranmälda

Sverokmedlemmar

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

Kontakt:

[tomas.davidsson@armageddon.org](mailto:tomas.davidsson@armageddon.org)

1 - 3 november

## Fejkon 3

Plats: Karlstad

Hemsida: <http://come.to/fejak>

Kontakta: Nils Olsson

[zywus@telia.com](mailto:zywus@telia.com)

1 - 3 november

## Klippan LAN

Kostnad: 100 kr

Hemsida: [www.klippanlan.net](http://www.klippanlan.net)

Kontakta: Kristoffer Ottosson

[snowie@klippanlan.net](mailto:snowie@klippanlan.net)

2 - 3 november

## Spelhelg på Rensieriet

Hemsida: [stockholm.sverok.net](http://stockholm.sverok.net)

Kontakt: Wille Raab, 0736 - 132 773

28 november - 1 december

## Dreamhack Winter 2002

Världens största LAN och  
demoparty.

Plats: Elmia, Jönköping

Hemsida: [www.dreamhack.org](http://www.dreamhack.org)

29 november - 1 december

## Ylvas Ting/BarryCon

Plats: Metz Unga Salonger,  
Göteborg

Hemsida:

[www.foreningenylva.org](http://www.foreningenylva.org)

28 - 29 december

## Mellanspel 6

Figurspelskonvent i Uddevalla

Kostnad: 50 kr

Hemsida: <http://hem.passagen.se/mellanspel6>

3 - 5 januari

## SnöKon

Plats: Universitetet, Umeå

Hemsida:

<http://snokon.sverok.net>

Kontakta:

Petra Sahlin

[husjuret@tiscali.se](mailto:husjuret@tiscali.se)

073 - 753 82 03

3 - 6 januari

## CalCon 9

Jenny Nyströms skola, Kalmar

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

Kontaktperson: Sven Ryglert

[sven@wolfunited.se](mailto:sven@wolfunited.se)

Letar du efter lajv?

## Vi rekommenderar Syskonskapets kalendarium!

De har en mycket bra förteckning  
över lajv som är på gång. Där hittar  
du också snabbt förändringar.

Hemsida: <http://lrp.zon.se/kal/>

## Sveroks kalendarium på nätet

Här hittar du mer aktuell

information om möten,

spelkonvent, och lajv.

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