

Nr 27, Januari 2003

SVEROX

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Blev d20 döden
för rollspelen?

Du kan arrangera
lajv – lär dig hur!

Konsten att
teckna skogstroll

Killar vill,
tjejer kan?

Japanska rollspel

Ungdomens
fiende nummer 1

Kartan över det
förflutna

Reportage från ett
av världens
största LAN

Rollspelens tre S



Sverok





Vi är fler än någonsin

Sveroks medlemstal har passerat 23 000, ett nytt rekord.

De två senaste årens hårda satsning på marknadsföring av förbundet har utan tvekan en stor del i ökningen.

Men "marknadsföring" känns som fel ord att använda. Det finns inget att sälja, Sverok säljer sig självt. Det finns inga baksidor som ska döljas, det handlar egentligen om att informera. Sverok är verkligen "av ungdomar, för ungdomar".

Men varför är det så viktigt att vi blir fler? Ett större förbund innebär större möjligheter och större resurser. Men kanske viktigast av allt, fler personer får möjlighet att uppleva gemenskapen i Sverok.

Jag var nyligen med och satte upp Sveroks monter på Ungdomsmässan i Skara. Utöver att informera politiker, lärare och andra "vuxna" på mässorna så finns det goda möjligheter att träffa de viktigaste personerna; medlemmarna. Som förtroendevald i förbundsstyrelsen betyder dessa möten mycket för min motivation och drivkraft. Speciellt givande är energin hos ungdomar som precis upptäckt Sverok och snart kommer bilda en spelförening tillsammans.

Det är nästan tio år sedan jag själv var med och startade min första spelförening. Minnena är odelat positiva.

Vi var den typiska Sverokföreningen, ett tiotal 15-åringar som gillade fantasy och spelade spel. Sommarloven ägnade vi åt att måla föreningens figurarmé, på årsmötena åt vi tårta och hade ändlösa diskussioner om vilken logga föreningen skulle ha. Vi hade årliga *Magic*-turneringar till vilka vi bjöd in de andra Sverok-föreningarna i länet. Vi lärde snabbt känna spelarna i dessa och de kom tillbaka år efter år. Liksom oss brann de för sin hobby och tillsammans åkte vi på distriktsårsmötet.

Jag minns speciellt dagen då vi skulle få en ny medlem. Sverok hade hänvisat en kille som sökte en spelförening till oss. Vi tyckte det var jättespännande och målade upp den ena skräckbilden efter den andra på vem denna person kunde vara. Men naturligtvis var han bara en spelare precis som oss och han blev snabbt en viktig del av föreningen. Han är för övrigt en kompis till oss alla än idag.

Vi hade mycket kul i vår förening, det kändes rätt naturligt då, men nu i efterhand inser jag att vi aldrig hade kommit i närheten av det om vi inte hade bildat själva föreningen. Vi hade nog spelat våra spel, men mycket mer än så hade det nog inte blivit.

Killarna och tjejerna i Skara som upptäckte Sverok på mässan känner nog på sig att det här med att bilda en spelförening är något riktigt häftigt. Men de vet ännu inget om allt det roliga, konstruktiva och utvecklande de kommer att skapa för varandra under den kommande tiden. Just nu spelar de spel, har kul och försöker komma överens om vad deras förening skall heta.

Under 2003 lär det bli fler som följer deras exempel!

David Gustavsson, förbundsstyrelsen



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 mer än 20 000 medlemmar i 1500 föreningar, uppdelade på åtta geografiska distrikt.

Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en av Kulturdepartementet utsedd tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer.

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

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 på www.sverok.se

Vet du fler som vill ha *Sverox* hem i brevlådan? Tipsa dem också, nu när du vet hur du skall bära dig åt för att få tidningen!

Annonsera gratis!

Håller er förening på med något spännande projekt ni tror att fler skulle vara intresserade av? Tipsa oss! För du vet väl att rikstäckande Sverokarrangemang, som konvent och lajv, har möjlighet att annonsera gratis i *Sverox*. Tror du att ditt arrangemang kvalar för en gratis annons? Kontakta redaktionen på sverox@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:	David Gustavsson
Chefredaktör:	Tove Gillbring
Redaktion:	Anders Blixt Åke Rosenius Anders Gillbring
Inhouse-illustratör:	Åke Rosenius
Layout:	Gillbring Grafisk Design
Omslagsbild:	© Peter Bergting
Foton:	Mathias Ekman, Amanda Blomqvist, Väktarna af Kawai, Grrl Tech, Tech Group
Tryck:	Elanders Graphic Systems
Adress:	SVEROX Sveavägen 110 113 50 Stockholm
E-post:	sverox@sverok.se

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

Redaktionen förbehåller sig rätten att redigera insänt material.

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

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

Gott Nytt Sverok-år!

Tiden går fort när man har roligt. Knappt har Sverokåret kommit igång, och en massa roliga aktiviteter planerats runt om i landet förrän det är dags att börja planera nästa år...

Ett av de tydligaste tecknen på att tiden gått är mängden av nya ansikten som dyker upp i alla möjliga olika sammanhang. Det finns idag fler Sverok-medlemmar än tidigare, och de tar för sig. Nya ansikten dyker upp som arrangörer, för LAN, paintball, konvent, lajv och annat. Hobbyn är utan tvekan på frammarsch.

Förnyelsen sker även inom Sverok på olika nivåer. Det dyker ständigt upp nya personer som brinner för hobbyn, och är beredda att lägga tid på att utveckla den ännu mer. Det är inte svårt att vara med och påverka Sverok – det enda som krävs är att du engagerar dig! Varför inte börja med att rösta i riksmötesvalet? Eller rent av själv åka dit? Det är där Sveroks framtid bestäms och frågor som om Sverok skall bilda ett studieförbund, hur många nummer av *Sverox* det skall bli och mycket annat avgörs.

Återväxten märks även på andra håll, till exempel var det länge sedan det fanns så många nya svenska rollspel ute i butikerna. Och de är bra.

– Tove Gillbring

Manusstopp och utgivning

År 2003 ökas utgivningstakten för *Sverox* igen, om inte Riksmötet beslutar annorlunda. Tanken är att tidningen skall utkomma med sex nummer under 2003, och alltid under den första veckan i varje udda månad.

Som vanligt ser vi gärna att fler medverkar i tidningen. Här nedan ser du när vi behöver ditt material för att det skall komma med i något av de tre närmast kommande numren:

Sverox #28 Manusstopp 15 januari; planerad utgivning första veckan i mars 2003.

Sverox #29 Manusstopp 15 mars; planerad utgivning första veckan i maj 2003.

Sverox #30 Manusstopp 15 maj; planerad utgivning första veckan i juli 2003.

Innehåll

- 4 Vad hände egentligen?
- 7 Studera mera?
- 8 Välkommen till framtiden!
- 10 Arrangera lajv – hur gör man?
- 14 GothCon XXVII
- 16 Operation Taifun – det tyska anfallet mot Moskva 1941
- 18 Rollspel i Japan – TRPG
- 22 Rollspelskonstruktion i korta drag
- 24 Sverok – förbundet som bara ökar
- 26 Moralpanik
- 30 Folk och festivalstämning lockar till Dreamhack
- 32 Konsten att teckna ett skogstroll
- 36 Kartan över det förflutna del 1
- 39 Sverok

SVEROX FANTASTISKA FAKTA:





Uad hände egen – två år efter d20

För två år sedan släpptes den senaste upplagan av Dungeons & Dragons (D&D). Samtidigt som detta skedde släppte Wizards of the Coast, företaget som stod bakom D&D, också d20-systemet. Det var nu fritt att använda sig av regelsystemet i D&D (med vissa undantag) till att skapa egna rollspelsprodukter. Genom att göra detta hoppades WotC att d20 och D&D skulle förbli det dominerande rollspels-systemet, genom att andra

Magnus Seter kring d20 och dess påverkan på rollspelsbranschen

Magnus Seter är en av Sveriges mesta rollspelskribenter. Spel, supplement, scenarion och artiklar signerade Magnus Seter är en kvalitetsgaranti.

Genast började diskussionen om huruvida detta var bra eller dåligt för rollspelshobbyn. De bittraste kritikerna hävdade bestämt att detta skulle innebära att vi i framtiden enbart skulle kunna välja att spela *D&D* eller *d20* om vi ville spela rollspel. De förutspådde slutet för innovationen och kreativiteten i branschen, kvävda av de kommersiella krafterna.

Nu har *d20*-systemet funnits i två år. Kan man då säga vilken påverkan det har haft på rollspelsbranschen?

Knappast. Det är svårt, för att inte säga omöjligt, att hitta statistik som ger någon slags tydlig bild av vad som skett. Alla rollspelsförlag och distributörer är notoriskt ovilliga att lämna ifrån sig information om hur mycket de säljer, och utan denna statistik är det svårt att peka på konkreta samband.

Man kan istället se på flera olika faktorer och dra slutsatser från dessa. Slutsatser som självklart ska tas med en nypa salt, men som kanske kan vara intressanta att fundera över. Jag har valt att titta på tre olika faktorer som kanske kan ge en indikation på vad som hänt sedan *d20* släpptes: antalet titlar som getts ut, sortimentet i rollspelsbutikerna och slutligen försäljningsdata för rollspel på den amerikanska marknaden för 1999 och 2001.

Antalet titlar sedan 2000

Har innovationen i rollspelsbranschen lidit av att *d20*-systemet släpptes? För att försöka svara på detta valde jag att försöka uppskatta hur många nya titlar och nytryck som släppts sedan 2001, och utifrån detta se om det går att dra några slutsatser om *d20*-systemets påverkan.

Efter att ha använt Google, och efter att ha frågat runt på enworld.org fick jag ihop följande lista:

Lord of the Rings, Stormbringer, Nobilis 2, De Profundis, Buffy the Vampire Slayer,

Dying Earth, Kult 3, Arrowflight, Adventure!, Exalted, Danger Quest, Agone, Silver Age Sentinels, Talislanta 4, Hackmaster, Chi-Chian the RPG, F.U.D.G.E., Hero 5, Guardians of Order, Metamorphosis Alpha, Discworld, JadeClaw, Children of the Sun, Eon II, Drakar och Demoner 6, Mutant: Undergångens Arotagare, Tellus, Västmark 3, Splatter, Godlike, The Riddle of Steel, Dust Devils, Starchildren: Velvet Generation, F.A.T.A.L., Beyond the Supernatural och Engel.

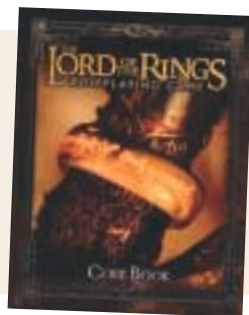
Det är alltså 36 titlar, och jag misstänker att jag inte fått med allihop. Förutom detta fortsätter man att ge ut nya regler och tillbehör till *GURPS* och *Storyteller*-systemen. Palladium kommer med nytt utgivet material. *Warhammer Fantasy Roleplay, Shadowrun* och *Call of Cthulhu* får kontinuerligt nytt material. Independent-scenen blir bara starkare och starkare med lysande spel som *Sorcerer* och *Little Fears*.

Utelämnade är också *EverQuest, Mutants & Masterminds* och *Spycraft*, innovativa och spännande nya spel som på ett eller annat sätt baseras på *d20*-systemet.

När man ser alla de här titlarna är det svårt, för att inte säga omöjligt, att ta farhågorna om *d20*-systemet på allvar. Särskilt här i Sverige, där vi ännu inte sett ett komplett spel baserat på *d20*-reglerna. I Sverige har vi istället de starka korten *Drakar och Demoner* och *Eon*, men även *Western, Västmark, NeoTech 2, Mutant: Undergångens Arotagare, Tellus, Gondica* och *Zhoria*, som alla är bevis på att *d20* inte kväver innovationen på den svenska scenen, och inte kommer att göra det inom den närmsta framtiden.

Detta betyder att det finns speltillverkare i både Sverige och USA, som inte känner sig hindrade av *d20*. De tror och hoppas att det finns spelare som är intresserade av annat än *d20*, och att dessa spelare kommer att köpa deras spel.

...tligen?



Sortiment i butiker

Om vi lämnar antalet titlar, och istället ser på vad som finns i våra butiker, blir bilden genast annorlunda. En snabb koll av hyllorna på SF-bokhandeln och Tradition ger vid handen att det som kommer att finnas i butikshyllorna i framtiden är *D&D* och d20, *Vampire* och World of Darkness, och möjligtvis *Drakar och Demoner* och *Eon*.

Och även om *Eon* är ett av Sveriges starkaste rollspel, tror jag att vi kommer att se färre *Eon*-produkter i butikerna i framtiden, eftersom NeoGames enligt egen uppgift säljer de flesta av sina spel via sin egna nätbutik. Butikerna kommer att reagera på detta genom att ta in andra produkter som säljer i stora mängder, och idag är det *D&D*, d20, *Vampire* och World of Darkness samt *Drakar och Demoner* som gäller.

Men detta är inte en dålig sak. Eftersom Internet blir mer och mer vanligt förekommande, och det nu är enkelt och säkert att handla från en nätbutik, kan man som rollspelare ofta köpa sina rollspel från väl sorterade specialbutiker, eller till och med direkt från tillverkaren. Detta är en fantastisk sak, och kan mycket väl vara det som räddar rollspelens mångfald i framtiden. Små förlag kan därmed tjäna mer pengar per sålt exemplar än om man skulle behöva gå via en distributör. Återigen kan man ta NeoGames och deras framgångsrika nätbutik som exempel.

Och i och med att vi har ett antal etablerade konvent och andra samlingsaktiviteter, kommer en stor del av den försäljning som inte sker i butiker till vardags ske vid sådana tillfällen. Som exempel kan man ta Rävspel, som bevisar alla stora konvent i Sverige, och arrangerar och säljer *Western* med gott resultat. Med sökmotorer som Google och explosionen av internet-communities, är det lättare än någonsin att hitta

de ovanliga rollspelen man förut aldrig såg annat än i obskyra annonser längst bak i *White Dwarf* eller *Dragon*.

Försäljningsdata för 2001

Genom Internet hittade jag försäljningsstatistik som gäller rollspelsbranschen i USA (källa Kenneth Hite www.gamersrealm.com och *Comics & Games Retailer Magazine*). Det ser självklart annorlunda ut i Sverige, där vi har andra rollspel som dominerar, men statistiken ger ändå en intressant bild av vad som händer med avseende på d20 och dess påverkan på rollspelsbranschen.

Egentligen har inget hänt. *D&D* är störst, och har alltid varit störst. Försäljningen av rollspel steg med 15% under 2001, men siffrorna tvärdök efter händelserna den 11 september.

Topplistan för 2001 är som följer:

1. WotC (*D&D* och *Star Wars*) hade 45% av marknaden (upp från 31% år 1999).
2. White Wolf (*Vampire* och övriga World of Darkness, samt d20-produkter från Sword & Sorcery) hade 19% (ner från 23%).
3. Palladium (*Palladium* och *Rifts*) hade 8.8% (ner från 10%).
4. AEG (*Legend of the Five Rings* och generiska d20-produkter) hade 7.8% (upp från 5.7%).
5. Steve Jackson Games (*GURPS*) hade 5% (ner från 7.25%).
6. FanPro (*Shadowrun*) har 4% (ingen siffra för 1999)
7. Guardians of Order (*Guardians of Order*), Fantasy Flight (d20-produkter), Pinnacle (*Deadlands*), och Kenzer & Co (*Hackmaster* och D&D-licens) har cirka 2% (ingen siffra för 1999).
8. Under 1% är alla andra, bland annat Chaosium (*Call of Cthulhu*), Columbia Games (*HarnMaster*) och

Hogshead (*Warhammer FRP* och *Nobilis*), för att nämna några av mina favoriter.

De företag som gått upp är de som lyckats kapitalisera på d20-vågen. Ingen av de som ligger under 1% har klagat över att d20 äter upp deras marginaler eller påverkar deras business. De gillar ofta inte systemet, men de verkar inte ha påverkats så mycket av det. Columbia Games har till och med använt sig av d20-vågen för att bli av med gamla produkter som låg och samlade damm, genom att trycka upp d20-regler som man stoppade in i boken, och sen klistra på en d20-logga på omslaget.

De stora utmanarna som kommer ta marknadsandelar under 2002 och 2003 är Decipher (*Lord of the Rings*), och Eden Studios (*Buffy the Vampire Slayer*).

Men annars är det som det brukar vara, d20 har inte förändrat någonting, förutom ökad försäljning hos toppen av ligan. Eftersom de kunder som köper produkter av ettan och tvåan sällan köpte av de små förlagen ens innan d20 fanns, är det inte troligt att de små förlagen har lidit mycket av d20. Det kan till och med vara så att de har dragit nytta av det, i och med ett nytt intresse för rollspel i stort, och det faktum att fler spelare kanske vill prova annorlunda rollspel. Flera utvecklare jag diskuterat med eller läst kommentarer av på till exempel RPG.net ger uttryck för detta.

Slutsatser

Men vad innebär då detta? Har d20 dödat innovation och kreativitet? Har det kört över och dödat alla andra rollspel?

Nej. Inte ännu, och inte inom en överblickbar framtid. Men för vissa förlag ser det inte så bra ut. Jag tror att *D&D* och d20 fortsätter vara det dominerande spelsystemet även i framtiden. Troligt



vis kommer marknadsandelen att sakta men säkert öka tills det når en stabil nivå, kanske kring 50 till 55%.

White Wolf kommer att fortsätta vara det starka alternativet, med kanske 20 till 25% av marknaden. Främst kommer de att få spelare till *Vampire* genom att *D&D*-spelare köper White Wolfs d20-produkter och sen vill prova något annat.

De stora förlorarna kommer troligtvis att vara Steve Jackson Games och Palladium. Om inte SJG gör något för att snabbt differentiera *GURPS* från d20 och sen marknadsföra den skillnaden, kommer *GURPS* att relegeras till en nisch-spelare som hamnar runt eller under 1% marknadsandel. För inbitna rollspelare är skillnaden mellan d20 och *GURPS* stor, men för nybörjaren är det i stort sett samma sak: ett universellt spelsystem. Detta understryks i och med att *d20 Modern* släpps.

Palladium har liknande problem, och riskerar bli den stora förloraren. Deras produkt har länge levt på att *D&D*-spelare som ville ha mer regler och tuffare grejer plockade upp *Palladium* eller *Rifts*. Nu när d20 finns, och det produceras mer och mer material till det, behöver *D&D*-spelarna inte lämna *D&D* för att hitta regler och äventyr som passar dem. Vidare plockar troligtvis Kenzer & Co:s *Hackmaster* upp de som anser att *D&D3e* är för mesigt. Värt att notera är att om inte Chaosium gör något radikalt åt sin produkt eller marknadsföring, kommer de att fortsätta vara det lilla företaget som gör världens bästa rollspel, men som aldrig når en större publik.

Vi kommer däremot att få fler små förlag som gör egna spel som reaktion på d20-dominansen, mycket tack vare att d20-vågen visar vägen genom att ge så många chansen att relativt lätt komma in i branschen. I och med d20 har

den mentala tröskeln för många att ge ut sitt eget spel raderats, och fler och fler personer kommer att ge ut egna rollspel, som de säljer via internet i små upplagor, antingen som tryckta böcker eller som pdf-filer.

Vi kommer dock att se färre olika rollspel i butikerna. I och med att rollspel i stort blir en mindre företeelse, kommer butikerna att minska sitt sortiment och kommer att satsa på rollspel som de vet säljer, alltså *D&D* och d20, och i Sverige även *Drakar och Demoner*.

Denna utveckling ska dock inte tas som bevis på att rollspelen försvinner, eller att vissa rollspel slagit ut andra rollspel. Det betyder helt enkelt att de flesta rollspel kommer att hitta och utnyttja nya distributionskanaler.

Internet kommer att bli en livlina för de små förlagen, och det kommer att bli allt viktigare att själv delta i communityn kring spelet, till exempel som Tove och Anders Gillbring med *Western*, Kristina Sundelin med *Västmark*, eller Anders Blixt med *Gondica*. De små förlagen måste vara nära sina kunder, och jobba med dem på ett mycket mer personligt sätt än vad WotC eller White Wolf kan göra med sina hundratusentals kunder.

Hur blir det här i Sverige? Ja, troligtvis kommer inte d20 att dominera på det sättet, eftersom de flesta produkterna är på engelska, och de flesta svenska rollspelare vill spela på svenska. Här kommer *Drakar och Demoner* och *Eon* att fortsätta vara de mest spelade rollspelen under de närmsta åren, såvida ingen ny speltillverkare lyckas göra ett nytt rollspel som drar till sig stora mängder nya spelare. Jag tvivlar på att detta kommer att ske, men skulle inget hellre vilja än att någon motbevisade mig. Vi kommer att se små experimentiella spel som trycks i små upplagor och som säljs via konvent och över Internet.

Till sist kan man säga att d20-vågen ännu inte förändrat rollspelens världsbild i någon större utsträckning, men att den kommer att göra det. Den förändringen kommer att vara positiv för de stora eller mellanstora producenter som producerar kvalitativt d20-material, och för de små förlag som gör alternativa produkter som tillgodoser önskemålen hos de d20-spelare som vill prova nya saker.

De stora förlorarna kommer troligtvis att vara de mellanstora förlag som producerar produkter som inte är tillräckligt annorlunda från *D&D* eller d20 för att få kunden att välja de systemen. Dessa rollspel kommer att fortsätta existera och leva på sin etablerade kundbas under överskådlig framtid, men de kommer inte att kunna dra så stor nytta av nya spelare som kommer till hobbyn. Dessa spel måste utvecklas till att täcka andra behov än de d20-systemet tillfredsställer.

Observera att allt jag sagt utgår från att allt i stort ser ut som det gör idag också imorgon. Om SJG gör något briljant som förnyar *GURPS*, som till exempel WizKids har gjort, kommer de troligen att överleva. För trots d20 kommer det alltid att finnas plats för innovation och kreativitet i branschen. Och när någon kombinerar innovation, kreativitet och bra business, då kommer nya succéer att dyka upp. Oavsett om det är d20 eller inte.

Men till sist är det för mig uppenbart att innovationen och kreativiteten inom rollspelsbranschen inte har dödats av d20. Det finns absolut inget som helst belegg för att trenden är att allt som skapas kommer att bli d20 i framtiden. Det görs fortfarande mängder av rollspel som inte är d20, och jag tror att det kommer att fortsätta vara så i framtiden. Till glädje för alla rollspelare.

Studera mera?

Tove Gillbring tar pulsen på studieförbundsfrågan i Sverok

Sverok har arbetat med studieförbundsfrågan under några år. De befintliga studieförbunden upplevs som stela och tungrodda byråkratiska apparater där organisationen alltför ofta sätts framför verksamheten. Så mycket som 80% av inkomsterna läggs på administration och fasta utgifter.

De som brinner för studieförbundsfrågan ser möjligheten att organisera cirkelverksamheten smidigare och enklare. Mer pengar (80%) kan gå direkt till verksamheten, mindre till administration. Det nya studieförbundet blir bättre anpassat till ungdomars sätt att organisera sig. Nyckelorden är desamma som för Sveroks verksamhet: Frihet och enkelhet med förtroende.

Under året som gått har föreningarna fått en enkät om studieförbund och studiecirkel. Tyvärr valde många att inte fylla i den. De som svarade var positiva till att arbeta i studiecirkelform, och de flesta bedömde att de hade kompetenta personer på föreningsnivå som skulle kunna hålla i kurserna.

Hörnstenar

- All verksamhet sker i respektive förbund. Studieförbundets distrikt kallas kretsar. Varje medlemsförbund blir sin egen krets. Sverok behöver alltså bara folk till en kretsstyrelse, och inte till flera geografiska styrelser.
- All cirkel-, kulturprogram- och kursverksamhet sker i föreningsform. Studieförbundet har inte lösa cirkel, utan all folkbildande verksamhet sker genom medlemsförbundets föreningar.
- Föreningarna är kompetenta att driva cirkel, kurser och kulturprogram. Föreningarnas styrelser driver verksamheten och föreningarnas revisorer är studieförbundets kontrollorgan på lokal nivå

- Kurser över förbundsgränsen sker regionalt genom samarbete inom och mellan kretsarna.
- Administrationen, verksamheten och folkbildningen sker på föreningsnivå. All bidragshantering i förbundet sker centralt.

Invändningar

Alla är dock inte övertygade om att det är en bra idé att Sverok bildar studieförbund. Då jag har talat med tveksamma har deras invändningar kretsat kring några huvudsakliga skäl:

- Etiska. Varför skall Sverok starta studieförbund? Enbart pengar räknas inte som ett tillräckligt skäl.
- Organisatoriska. Sverok har fortfarande fullt upp med att forma sin egen organisation. Studieförbundet skulle ta mycket tid och energi från annat. Alltihop riskerar att bli ett luftslott styrt av anställda.
- Praktiska. Det är tveksamt om folkbildningsrådet och de övriga studieförbunden kommer att släppa in Sverok, eller ändra sina regler.
- Demokratiska. En liten grupp som brinner för studieförbundsfrågan har arbetat aktivt och intensivt under året. Oliktänkande och tveksamma upplever att de inte haft någon insyn eller möjlighet att påverka, och tycker att hela frågan saknar förankring inom Sverok.

Vad händer nu?

Skall det nya studieförbundet bli verklighet krävs fortfarande en hel del. Sverok måste samarbeta med minst ett annat förbund, och lösa alla praktiska frågor. Riksmötet måste godkänna planerna. En del pengar bör också avsättas för att ersätta föreningarna för studiecirkeltimmar man inte får in några pengar för förrän studieförbundet blivit godkänt av folkbildningsrådet.

Riksmötet 2002 beslutade

- att förbundsstyrelsen under 2002 arbetar vidare med att skapa ett studieförbund som sedan mötet 2003 ges möjlighet att ta ställning till om man vill gå med i
- att detta förslag innehåller en väl genomarbetad ekonomisk kalkyl.
- att Sveroks medlemsföreningar ges möjlighet att delta i dialog om vad och varför Sverok ska driva folk-bildningsverksamhet och hur studieförbundet ska utformas för att möte medlemsföreningarnas önskemål och krav.
- att förbundsstyrelsen i arbetet med bildandet av studieförbund skall inhämta medlemsföreningarnas åsikter om deras behov genom ett remissförfarande som tillsammans med studieförbundsarbetet redovisas för Riksmötet 2003.

Vad är en studiecirkel?

Så här skriver folkbildningsrådet:

"Studiecirkeln består av minst tre personer som under minst tre sammankomster och minst nio studietimmar (å 45min) gemensamt söker kunskap. Cirkelledaren, som kan vara en av dessa tre, är godkänd av studieförbundets lokala enhet. Studiematerial finns tillgängligt för var och en av deltagarna senast vid den andra cirkelsammankomsten. Tid för eftertanke finns mellan sammankomsterna. En studiecirkel kan bedrivas med enbart fysiska möten, med en kombination av fysiska möten och distansstudier eller i sin helhet på distans."

Vad innebär det för Sveroks del?

Mycket av den verksamhet som bedrivs i Sverokföreningarna kan drivas i studiecirkel. Det betyder att man kan få studiecirkelbidrag för t.ex. figurmålning, scenarioskrivning, dräktsömnad och att få ett datornätverk att fungera. Dessutom kan man ha centrala kurser för att öka sin kunskap tillsammans med andra utanför föreningen.

Delta i debatten!

Vill du vara med och påverka Sveroks agerande i studieförbundsfrågan? Bra, din insats är välkommen! Du kan maila Emil Broberg, förbundsstyrelseledamoten som leder arbetet i frågan, på emil.broberg@sverok.se eller också kan du debattera frågan på Sveroks forum på <http://forum.sverok.se>



Välkommen till

När höst och vinterrusk turas om att göra livet eländigt känns det verkligen bra att ha något kul att syssla med. För det jag och mina kompisar håller på med är verkligen kul. Och allt det här kuliga har vi samlat i vår förening Tech Group. Tech Group finns i Kronobergs län, med Växjö som bas och har under hösten nått ett medlemsantal över 600 personer. Tech Groups huvudinriktning är datorer och nya medier och finns för att ta vara på ungdomars engagemang och idéer och för att vi ska få göra det vi tycker är roligast; spela datorspel, LANa, göra film och en massa intressanta saker. Tech Group utmärker sig i det svenska föreningslivet på många sätt. Både genom inriktningen på datorer och nya medier och vårt jämställdhetsarbete. Välkommen till framtiden!

Evelina Lundqvist presenterar sin förening och deras insats på Kvinnor Kan

Evelina Lundqvist är ordförande för **Tech Group** och projektledare för **Grrl Tech**

Vägen mot Tech Group

Vägen mot **Tech Group** började för tre år sedan. Vi var ett gäng som samlades kring det då nyligen lanserade datorspelet *Counter-Strike* och det faktum att LAN började arrangeras runt om i de småländska skogarna. Sedan dess har vi drivit och utvecklat verksamhet individuellt och tillsammans. Vi har drivit konstutställningar, studieresor, paintballspelningar och LAN i mängder, utan att ha en förening, ja utan att ens vara särskilt organiserade.

För drygt ett år sedan började vi fråga, varför vi inte samlade all verksamhet på ett ställe? På det sättet kunde ju flera ta del av det vi gjorde och fler kunde bidra med idéer och engagemang i våra olika projekt. Sagt och gjort.

Eftersom ingen hade någon föreningsvana sedan tidigare blev vägen mot en förening tidskrävande. Frågorna hopade sig. Varför var vi tvungna att ha en förening för att få stöd och hjälp med vår verksamhet? En förening i sig bevisar ju inte att man är seriös. Och borde det inte finnas personer i varje kommun vars enda uppgift är att fånga upp ungdomars idéer och tankar så att kortast möjliga tid försvinner från det man egentligen vill göra? Hur skulle våra projektansökningar komma att behandlas när vi inte visste hur vi skulle skriva dem? Kunde de vuxna verkligen se igenom vårt konstiga språk för att hitta det brinnande engagemanget?

Så här i efterhand kan man tycka att det var lite korkat att vi inte kom igång med en förening tidigare och att vi hade så många frågor. Men det är inte lätt att göra något när man som vi inte ens visste vad det var vi letade efter.

I mars i år hade vi så äntligen nått vårt viktiga delmål. Föreningen registrerades hos **Sverok**, som med tanke på vårt intresse för datorspel, LAN och paintball kändes som det mest naturliga riksförbundet. Idag, ytterligare ett halvår

senare, vågar jag påstå att vi har rätt bra pejl på föreningslivet och allt vad det innebär. Och när vi inte har det vet vi vem vi ska fråga.

Grupp som hjälper sektionerna

När folk hör talas om **Tech Group** första gången tycker de ofta att vår struktur verkar lite krånglig, men vid en närmare titt att den är himla smart. **Tech Group** fungerar som ett paraply för flera sektioner. **Tech World** sysslar med LAN. **Real Tech** stöttar ungdomar som vill utveckla sina idéer. **PaintCheck** arrangerar träning och tävling inom paintball. **Grrl Tech** riktar sig till tjejer som vill hålla på med till exempel datorspel eller film. **Rollspelsektionen** vänder sig ganska väntat till rollspelare.

För att göra arbetet för sektionerna lättare har vi en speciell grupp där sektionerna kan få hjälp med att skriva nyhetsbrev, informationsblad, söka bidrag, skicka ut pressinbjudningar och annat praktiskt. För att göra arbetet roligt och effektivt kommunicerar vi hela tiden via Internet. Vi mailar, har möten via IRC och förbättrar våra webbsidor. De flesta i **Tech Group** vill såklart mest bara spela datorspel, LANa och göra film. Men det finns faktiskt också en rätt stor grupp som hellre vill lägga sin tid på att hjälpa till med pappersarbete, driva föreningen framåt och utveckla nya idéer. Och på det här sättet får alla ut vad de vill av föreningen. **Tech Group** är ju uppbyggd så att vi ska kunna göra det vi tycker är roligast och mest utvecklande.

Lyckat Grrl Tech LAN

Idéen till **Grrl Tech** föddes för snart två år sedan under 140-personers LANet i samband med mässan Connections i Växjö. Som på alla andra LAN var killdominansen total, men någonstans där ute måste de ju bara sitta ett gäng tjejer som är hur sugna som helst på att

framtiden!

LANa. Den tanken ledde för drygt ett år sedan till verksamhet inom datorer och nya medier som riktade sig enbart till tjejer. Ett LAN för bara tjejer finns fortfarande med som målsättning och genomfördes delvis under den tre dagar långa KvinnorKan-mässan i Växjö i oktober i år. På plats med två montrar fanns såklart **Grrl Tech**. I den ena montern sände vi Internet-TV tillsammans med ett 50-tal elever från Kungsmadskolans mediaprogram. Vår TV-soffa gästades bland andra av celebriteter som Babben Larsson, Anna-Lena Brundin, JämO Claes Borgström och Annika Dopping. I den andra montern arrangerade vi ett LAN av och för tjejer, Grrl Tech LAN. LANet gick ut på tjejerna fick möjlighet att spela datorspel, *Quake* och *CounterStrike*, mot varandra och mot mässdeltagarna. Dessutom utbildade tjejerna varandra i film, layout, tillverkning av nätverkskabel, bildredigering, och en massa annat kul. Viktigt var också att sprida information om **Grrl Tech** och visa besökarna hur man kan använda datorer. Mässan resulterade i framsidesbild och reportage i *Smålandsposten* och ett reportage i *Smålandsnytt*. Under LANet producerade tjejerna ett tiotal filmer. LANet finansierades genom sponsorer och bidragsgivare, bland andra **Sverok Ost**. Tack för det!

Hitta tjejer

Just nu är det inne med jämställdhet vilket är väldigt bra för oss som jobbar aktivt med det. Dessvärre är det inte så många som jobbar som vi gör i **Tech Group**. Det snackas en massa om viljan att ha in fler tjejer i verksamheten. Men det gäller ju att göra något också! Och kom inte och säg att det inte finns tjejer som kan eller vill göra olika saker. Visst finns de! Det handlar bara om hur noga man letar. Det kanske gäller att höja blicken en aning över den vanliga kompiskresten. Ett hett tips som jag gärna delar med mig av är det faktum att det

alltid är bra att visa hur jämställd ens förening är när man söker pengar.

Det är dock viktigt att påpeka att **Grrl Tech** bara sitter på halva sanningen. För några veckor sedan läste jag en väldigt intressant artikel på Ungdomsstyrelsens webbsida som beskrev något som vi inte tänker på så ofta. Varför går vi bara in med jämställdhetsprojekt som stöttar tjejer när killar i många fall har lika stort eller kanske ännu större behov av stöttning, av att lära sig att ta det lugnt och inte behöva hävda sig hela tiden. Tjejer ska inte behöva lära sig att leva på killars villkor. Vi ska leva på samma villkor. Och det är lika viktigt att få in tjejer i killdominerade grupper som det är att få in killar i grupper med tjejdominans.

Öppna för idéer och samarbeten

Tech Group i allmänhet och **Grrl Tech** i synnerhet har gett oss många nya möjligheter. Kombinationen datorer, nya medier och jämställdhet gör vår förening mycket intressant för samarbetspartners och finansierare. Det går alldeles utmärkt att höra av sig till oss med frågor och idéer om allt mellan himmel och jord. Vi är öppna för alla för alla möjliga idéer och samarbeten. Det är ju nu vi sätter kursen mot framtiden. ■



Foto: Tech Group



Arrangera lajv – h

För att inte överskrida formatet för den här artikeln har jag utgått från spel i en avgränsad miljö, t.ex. en herrgård eller en kursgård. Sådana lokaler passar för en stor mängd arrangemang i nutida eller historisk setting. Vissa delar av artikeln är mer generella, kanske kan man ha nytta av dem om man planerar att hålla ett rollspelskonvent eller en stor temafest. Det här är ingen fullständig steg för steg guide utan mer ett antal tips som kan göra resan mot ett riktigt bra arrangemang enklare och lite kortare.

Holger Jacobsson ger dig insidertips om vad du bör tänka på när du arrangerar lajv

Foto: Mathias Ekman

Holger Jacobsson är en välkänd lajvprofil, med stor erfarenhet av att arrangera egna lajv. I den här artikeln ger han några grundläggande tips om hur du genomför ditt eget lajv.

Organisation, motivation och arbetssätt

Nästan hälften av alla lajv som annonseras ut i olika kalendrier ställs in. Den vanligaste orsaken är att arrangörerna märker att de inte har den tid arrangandet kräver. Det får förstås tråkiga konsekvenser för alla de deltagare som redan investerat pengar och arbetstimmar i det hela. Den stora andelen inställda lajv gör det svårt för nya arrangörer att etablera sig eftersom deras potentiella deltagare väljer säkra kort för att slippa riskera en inställd föreställning.

Det är därför jätteviktigt att man funderar över vart man vill nå och ungefär hur lång tid man tror att det kommer att ta. Efter en sådan uppskattning kan man se hur många arrangörer som behövs och om det överhuvudtaget är möjligt att genomföra det hela. Man ska nog också fråga sig varför man ger sig i kast med uppgiften och vad man hoppas på att få ut av det. Man måste känna sig säker på att det kommer att vara värt besväret. För det är besvärligt att arrangera lajv. Vanliga motiv är att man får uppskattning efteråt, att det är en utmaning och att det helt enkelt är roligt att arbeta med de människor man gör projektet tillsammans med.

Ett annat bra incitament är att man lär sig mycket. Producenter och projektledare inom näringsliv och kultur renodlar samma egenskaper och färdigheter som de man övar upp genom att arrangera lajv. Upplevelseindustrin sägs vara I-världens snabbast växande marknad och det finns goda chanser för drivna skribenter med erfarenhet av interaktivt berättande att slå sig fram i den professionella världen. Om man nu vill det.

Tydliga ansvarsområden brukar vara bra i sådana här sammanhang. Det ska helst inte råda några oklarheter kring vemns uppgift det är att fullfölja det ena eller det andra. Lika viktigt är det att

alla från början får åtminstone några uppgifter de tycker om och att man delar broderligt på det trista ifall det nu skulle råka vara så att ingen vill syssla med t.ex. logistik eller bokföring.

Någon form av produktionsplan bör fungera som en ledstjärna i arbetet. Den anger helt enkelt i vilken ordning saker och ting ska genomföras och när det måste vara gjort. Min erfarenhet är att man nästan aldrig lyckas hålla de deadlines som satts upp i förhand och att förutsättningarna hinner ändras så många gånger under arbetets gång att produktionsplanen hamnar helt i skymundan. Med det i åtanke tror jag inte att man ska gå in på små detaljer i planen. Den är mer ett hjälpmedel som mäter hur man ligger till i arbetet.

I inledningen av projektet brukar ett möte vara samma sak som social samvaro och visionerande under gemytliga former. Syftet med den sortens möten är att dra upp riktlinjerna för vad man vill. Det ideala är kanske att ha denna fas överstökad innan man börjar marknadsföra uppsättningen och bestämmer datum för genomförandet. När man väl vet vad man vill är det dags för mer problemorienterade sammankomster. Innan en sådan sammankomst är det bra om man bestämt vart mötet ska leda. Man behöver inte krångla i onödan med dagordningar och annan byråkrati men det gäller att inte bara pladdra på utan riktning. Exempel på syfte med ett möte kan vara: bestäm vilka rubriker som ska ingå i första utskicket och vem som ska skriva vad, blir det tid över arbetar vi tillsammans med utkast på de olika texterna. Mötet avslutas med uppföljning av tidigare beslut.

God kommunikation inom arrangörsguppen är mycket viktigt. Ofta flyter olika ansvarsområden ihop, medarbetarna blir då beroende av varandra och måste hela tiden ha ganska bra koll på

hur gör man?



vad andra arbetar med. Ett självklart exempel är att den ekonomiansvarige måste veta vilka utlägg som görs och hur mycket pengar som kommer in via deltagaravgifter och annat. De som arbetar med deltagarkontakt måste kunna ge samma bild av hur projektet fortskrider. Arrangörer som ger olika svar på samma frågor inger inte förtroende.

Internet kan vara till stor hjälp, e-postlistor och diskussionsforum är kanske de mest uppenbara alternativen. En lite mer sofistikerad variant är en gemensam dokumentbank som alla behöriga arrangörer får tillgång till. Vem som helst kan då gå in och uppdatera en text och man kan samla de senaste versionerna på ett ställe.

Sök hjälp

Att se sig om efter hjälp utanför bekantskapskretsen är ofta en god idé. Ta reda på om det finns intresseföreningar varifrån man kan hämta kunskap eller låna saker till uppsättningen. Jag har själv fått tag på bl.a. en hästdroska, en tidsty-pisk polismundering, veteranbil och ett jazzband genom att söka upp samarbetspartners och höra med deltagarna ifall de har användbara kontakter.

Läs även Tomas Walshs och Henrik Summanens arrangörshandbok *Saga Mot Verklighet* och några årgångar av tidningen *Fea Livia*.

Prioritera rätt

En förrädisk fallgrop som många trillar ner i är att de arbetar jättemycket med dom roliga sakerna och skjuter annat framför sig tills det nästan är för sent. Till *Sista Kapitlet*, den avslutande delen i föreningen ULF's 20-talskampanj hade vi lagt ner oerhört mycket tid på två handouts. En dagbok på över 100 maskinskrivna A4 sidor och ett långt testamente författat på korrekt 1700-tals-svenska och på handgjort, patinerat papper. Många hundra arbetstimmar låg bakom dessa dokument. Dagboken

lästes av två personer och testamentet förstördes tidigt eftersom dess ägare tog sig ett påklätt bad under en spelad berusning. Tid är hårdvaluta och som arrangör måste man ha en pragmatisk (nyttoinriktad) approach till sina tidsinvesteringar. De åtgärder som skapar värde för många, helst alla, deltagare ska i så stor utsträckning som möjligt prioriteras framför sådant som kanske bara kommer några få till gagn. Det viktigaste är att man alltid når upp till en acceptabel miniminivå inom alla områden. Det spelar ingen roll om utskicken och intrigerna är helt fantastiska ifall arrangörerna inte haft tid att dölja spelokalens mest uppenbara skavanker. Sträva efter en så hög, jämn nivå som möjligt och fundera över vilka insatser det egentligen är som bidrar till deltagarnas upplevelse.

Finansiering

Om arrangörsarbetet sker på ideell basis så borde deltagaravgifterna täcka projektets kostnader. En Sverokansluten förening kan alltid hoppas på visst stöd från sitt distrikt och studieförbunden brukar också kunna skjuta till lite om man är beredd att lägga ner tid på att redovisa sammankomster. Enligt min erfarenhet är det ganska lite pengar som kommer in den vägen, men eftersom man alltid rör sig med små marginaler som arrangör kan varje tusenlapp göra stor skillnad. Sverok och studieförbunden kan också ge andra sorters stöd; lån av databestyckad lokal och kopieringsutrustning är två exempel. För att kunna få bidrag från stiftelser och fonder som Framtidens Kultur, Nordiska Kulturrådet och kommunernas bidragspotter måste man ofta kunna visa att man tänker göra något som aldrig tidigare gjorts eller något som kommer att skapa bestående värden för Sveriges lajvare.

Konkurrensen om pengarna är hård och handläggningstiden av ansökningen kan vara ett helt år. Det som ändå ger lite hopp om extern finansiering är det faktum att det finns väldigt många källor att söka från. Sitter man en halvdag på biblioteket och går igenom en sammanställning av landets kulturfonder och stipendier så hittar man flera dussin potentiella bidragsgivare.

Likviditeten brukar vara ett stort problem för alla lajvarrangörer. Deltagarna betalar i regel alldeles för sent. Som tur är så brukar den största utgiftsposten; lokalhyran faktureras i efterskott. Nästa gång jag gör en lajv kommer jag ändå att se till så att man inte är anmäld förrän jag fått en bankbekräftelse på att en viss summa kommer att överföras via autogiro ett visst antal gånger fram till speldatomet. På så vis blir avgiften mindre kännbar för deltagarna samtidigt som det aldrig kommer att saknas pengar i projektkassan.

Lokal och markservice

Det är svårt att hitta en bra lokal. Så svårt att man inte ens bör annonsera ut lajvet innan man vet att man hittat en som man kommer att ha råd med ifall man får deltagare till arrangemanget.

För det första så måste man veta vad man letar efter. Vilka krav MÅSTE lokalen uppfylla? Vanligt är att den måste ligga någorlunda ostört, kunna inhysa ett visst antal övernattande gäster, ha generösa sällskapsutrymmen och vara billig att hyra. Utöver detta så vill man hitta något som i så stor utsträckning som möjligt passar bra ihop med den historia man vill berätta. Alla alternativ har för och nackdelar. Jag tror det är



viktigt att inse att den perfekta lokalen inte finns, letar man efter ställe som lever upp till alla ens förhoppningar så kommer man aldrig att hitta något! Då gäller det att veta vad som är viktigt och vilka önskemål man kan kompromissa med. Min erfarenhet är att deltagarna kan vara väldigt överseende med detaljer ifall helhetsintrycket ändå är

gott. Leta gärna efter lokaler med "det lilla extra". Vackra omgivningar och fin utsikt är värdefullt. Spännande atmosfär, kanske i form av autentiska spökhistorier om godset kan vara tacksamma att integrera i fiktionen. Tidstypiska detaljer i möblemanget kan vara ovärderligt ifall man gör ett spel i historisk miljö. En öppen spis eller en vedeldad bastu kan skapa massor med gemyt precis som spännande, lite avskiljda utrymmen för möten och intriger. Just möjligheten att kunna röra sig mellan flera platser brukar uppskattas mycket även om det bara handlar om olika byggnader på samma tomt.

Det är svårt att ge generella råd om var man ska leta eftersom det hänger så tätt ihop med vad man vill göra. Ett tips är att höra med turistbyrån i alla de kommuner där man kan tänka sig att hålla lajvet. De brukar ha bra koll på kursgårdar, säsongsstängda vandrarhem och tomma, kommunägda herrgårdar. Bor man i en stad kan de olika stadsdelsförvaltningarna och stadsarkitektkontoret vara till hjälp. Har man gott om pengar kan man anlita en så kallad "location scout" som har som yrke att leta efter lokaler utifrån givna förutsättningar för filminspelningar, fester och sådant.

I dom här sammanhangen är det vanligt (nästan en regel) att uthyrarna tar betalt per gäst och natt. Prisnivån brukar vara ungefär den samma som på ett billigt vandrarhem, 150:-/natt kan fungera som ett riktmärke. Om vi har ett lajv med tre övernattningsnätter så kostar alltså

bara boendet 450:-per deltagare. Det ligger förmodligen farligt nära smärtgränsen för de flesta arrangörer, deltagaravgiften ska räcka till mycket annat. Lite billigare kan det bli om alla tar med egna sängkläder. Kom också ihåg att man alltid kan förhandla om priset.



Hyr man varenda säng så är det rimligt med en rejäl rabatt. Särskilt om det är lågsäsong. Ett annat sätt att lösa situationen är att ta in mer folk än vad vandrarhemmet normalt har sängar till och placera lågstatusroller på extramadrasser i större sovsalar. Detta sänker priset per deltagare men man kanske bör ha en annan avgift för de som inte får egen säng att sova i. Det kan dock hända att brandmyndigheten gått igenom lokalen och bestämt hur många som får sova där.

En annan sak som kan vara viktig att veta är hur stor belastning el och vattenförsörjningen tål. När jag arrangerat har det varit mer regel än undantag att proppar gått och att viss köksutrustning inte kunnat användas tillsammans med annan utrustning. Ta reda på om varmvattentillgången är obegränsad eller om det gäller att spara på dusch och diskvatten. Om fastigheten har en egen brunn kan det till och med vara så att allt vatten tar slut.

Detta hände under *Gyllenstiernas Gästabud*, det första lajv som jag arrangerade. Då räddades vi av en närbelägen bäck som fick försörja arrangemanget med diskvatten och spolvatten till toaletterna... Under nästa lajv i samma kampanj gick det inte att använda diskmaskinerna eftersom varm-

vattnet var slut och på *Det Sista Kapitlet*, den avslutande uppsättningen slutade i princip hela köket att fungera eftersom det gick proppar hela tiden. Som väl var bodde det en elektriker i närheten som ryckte ut sent på kvällen i utbyte mot några flaskor vin och lite "tjöt". Sådan tur kan man inte räkna med och det är bra om någon i arrangörsstaben vet hur man fixar krånglande trefas, byter en propp och läser av mätinstrument i pannrummet.

Mat

Att se maten som en viktig del i helhetsupplevelsen borde också vara självklart. Man bör helt enkelt försöka utgå från vad värdfolket i fiktionen skulle bjuda sina gäster på vid det här specifika tillfället.

Arrangerar man för studenter och andra med små ekonomiska resurser så måste man nästan ha tillgång till gratisarbetande arrangörer som tar hand om matlagning, disk och servering. Det är ett sätt att hålla kostnaderna på en rimlig nivå. Det är viktigt att åtminstone någon har viss storkökserfarenhet. Man ska heller inte snåla in absurdum: att baka bröd åt 100 personer i tre dagar tar för mycket tid anspråk i förhållande till vad man tjänar på det. Antingen så tar man med fryst bröd eller så kontaktar man den lokale bagaren och köper dagliga leveranser av färskt bröd.



För att det ska vara möjligt att serva 50 – 100 personer med bra mat i en hel helg eller kanske ännu längre måste man ha tillgång till ett välutrustat kök. Helst ett med stekbord, flera ugnar och generösa förråds-

utrymmen. De lokaler som är aktuella för dessa ändamål har oftast allt man behöver men det är viktigt att de köksansvariga utgår från just det aktuella kökets förutsättningar när de gör i ordning menyn. I de lokaler som ofta hyrs ut finns nästan alltid listor med en exakt specifikation av vad som finns i köket, från minsta sked till de fasta inventarierna. Den listan bör man gå igenom i lugn och ro i samband med att menyerna spikas. Kanske måste man hyra in extra porslin, bord eller stolar eller ta med egna grytor. Är köket dåligt utrustat kan det vara bra att ta med flera färdiglagade rätter som bara värms på innan serveringen.

Deltagarkommunikation

Det skrivna material som produceras inför en uppsättning avgör till stor del vilka deltagare lajvet kommer att få. Man kan på ganska goda grunder dra slutsatser om arrangörernas kapacitet och ambitionsnivå genom att ta del av deras presentationer av projektet. För den ambitiösa arrangören borde det vara självklart att se till så att all text författas på god svenska och att man lägger ner viss möda på formgivning och foton/illustrationer. Det skrivna materialets disposition är också av avgörande betydelse. Det gäller att tänka igenom vad för sorts texter som deltagarna kan ha nytta av. Generellt så tycker jag att årtal och andra detaljer får för mycket plats på bekostnad av hur människornas vardag ser ut, vad man gör, tänker och pratar om. Gå in för att förenkla deltagandet. Ge tips om var man kan införskaffa utrustning, vilka böcker som är värda att läsa och hur ni anser att man förbereder sin roll på bästa sätt.

Kräver man mycket av sig själv så har man förstås rätt att begära en del även av sina deltagare. Här är det viktigt att vara tydlig redan från första början. Saker som åldersgräns, förkunskapskrav, miniminivå på utrustning och rollrestriktioner ska klargöras innan deltagarna anmäler sig och det är det första utskicket eller hemsidan som måste visa vad som gäller.

Att ha en kontinuerlig kontakt med deltagarna inspirerar bägge parter sam-

tidigt som det minimerar risken för missförstånd och sena avhopp. En utmärkt rutin är att ha ett samtal med varje deltagare en gång i veckan i två månader innan arrangemanget.

Att trycka ett utskick kostar ganska mycket pengar och det blir lätt en av de större utgiftsposterna för projektet. Om man tror sig kunna få de deltagare man behöver utan ett flaschigt marknadsföringsmaterial kan man distribuera all information via Internet istället. Det blir i regel mycket billigare och lägger man upp ett bibliotek med PDF-filer kan alla skriva ut hemifrån och få den där papperskänslan man lätt saknar om informationen bara finns i elektronisk form.

Berättelsen

Oftast är det mer realistiskt att låta historien ta form utifrån lokalen och de andra fysiska förutsättningarna än att tro att man kan hitta det man behöver för att iscensätta sin berättelse. Eller så börjar man med berättelsens yttersta ramar, man bestämmer om det ska vara en kampanj eller ett enda lajv och till vilken tidsperiod/miljö man vill förlägga spelet.

En genomtänkt händelseutveckling är bra, men svårare att få att fungera när det handlar om lajv än om det rör sig om andra uttrycksformer. Som arrangör kan man sträva efter en dramatisk urladdning mot slutet men om 90 % av deltagarna hellre dricker vin, flörtar och tar det lugnt på stranden så har man ansträngt sig förgäves. Deltagarna kommer bara att agera som rollinnehavare i arrangörens drama ifall berättelsen engagerar. Engagerar gör den först när deltagarna känner sig närvarande i spelvärlden och i sina roller. En stor mängd samverkande faktorer skapar en sådan närvarokänsla. Den är resultat av arrangörernas sammanlagda ansträngningar på alla områden och de kvalitéer som spelarna själva tillför.

Ett fel som många arrangörer gör är att de fläskar på med för mycket krystat dramatik. De är svårt att reagera naturligt på massmord och plundringståg som upprepas på daglig basis. Upplägget på en genomsnittlig lajv är dessutom oerhört förutsägbart. Vill man skapa något riktigt minnesvärt måste man nästan erbjuda något utöver det vanliga. Kanske en oväntad tvist på handlingen, nya utrymmen som plötsligt blir tillgängliga för spelarna eller en tidig dramatisk topp.

Roller

Att skriva roller är kanske den uppgift som de flesta ser fram mest mot. Det är helt enkelt kul att berätta en historia med hjälp av relationer och intriger som flyter in i vartannat som ett jättelikt pussel. Ska man göra det bra så tar det mycket tid.

Jag rekommenderar alla rollskribenter att utnyttja deltagarnas entusiasm och deras överlägsna kunskap om vad de själva vill spela och uppleva. Det blir bättre och det tar mindre tid om man jobbar mer med rollskelett och deltagarkontakt än med att producera helt färdiga karaktärer från scratch som sedan delas ut mer eller mindre slumpmässigt. Denna regel har dock många undantag. Det gäller att hitta en pragmatisk lösning som fungerar bra just för det lajv man själv vill arrangera. Ibland kanske man måste göra det mesta själv för att behålla överraskningseffekten och precisionen i dramat.

En bra rollbeskrivning kan se ut så här: En halv sida om karaktärens bakgrund med info om släktingar, skolgång och tidigare arbeten. En halv sida om det senaste året i karaktärens liv och en hel sida med dagboksanteckningar från den senaste veckan som speglar rollens nuvarande sinnesstämning, ambitioner





och rädslor. Detta kan kompletteras med en stämningstext som beskriver hur rollen reagerat i en dramatisk situation. Intriger presenteras lämpligen i en form som känns autentisk, kanske ett brev, referat från telefonsamtal eller en sida ur en anteckningsbok. Har man gott om tid och resurser kan man skicka med små föremål som är typiska för karaktären, en stämningfull dikt, en ljudinspelning där karaktärens mamma eller arbetsgivare eller någon annan uttalar sig om rollen. Det finns inga gränser för den fantasifulle. Arrangörerna för 70-tals uppsättningen *OB7* brände en CD till varje spelare med skraddarsydd information, tidstypisk musik, små filmklipp och andra multimediapresentationer.

En förutsättning för att ett lajv ska bli bra är att rollerna passar in i berättelsen. Karaktärerna ska ha genomtänkta motiv för att befinna sig på den plats där lajvet utspelas och spelarna ska inte behöva kompromissa med sina roller för att fungera i dramat.

Styrmedel

En av de faktorer som skiljer levande rollspel från andra uttrycksformer är medskapandet. Arrangörerna kan inte kontrollera sin berättelse eftersom den bygger på improvisation från ett stort antal deltagare som *tolkar* sitt rollmaterial utifrån egna erfarenheter och sedan reagerar spontant på allt de upplever under spelet. Ibland blir det bättre än man kunnat tänka sig men tyvärr så är det nog vanligare att man som arrangör känner sig lite besviken över att man planterat en massa frön som aldrig slog ut och att viktiga händelser hamnat i skymundan eller kanske inte inträffat alls.

I första hand så påverkar man utgången med det skrivna material som skickats ut innan spelet. Utskick, intriger och karaktärer. Man kan också styra dramat under spelet med hjälp av förberedda händelser: försändelser som anländer, en ritual, ett telefonsamtal, en roll som håller ett tal, ett övergrepp eller ett plötsligt insjuknande, mm. Upplevelser av det här slaget bör förberedas noga så att

de inte bara framstår som ursäkter för att driva berättelsen framåt. Istället ska de i sig själva förstärka stämningen. Att ha kontroll över nyckelpersonerna i dramat är ofta en mycket god idé, då kan man, ifall det verkligen behövs, ta dem avsidet och ta reda på om allt går enligt planerna och om det inte gör det så har man kanske en chans att reparera skadorna. Diskretion måste dock vara ett nyckelord. Om deltagarna känner sig som delar i ett regisserat drama försvinner magin direkt.

När det gäller styrmedel ska man inte vara rädd för att bryta lite mot illusionen. Allt måste inte vara helt "period". Ljud/ljuseffekter, aktbrott med berättarröst, tidshopp och andra berättarknep kan skapa så mycket stämning och vara så nyttiga för berättelsen att det inte gör något att deltagarna tappar fattning och kanske "går off" en stund.

Ett norskt berättarknep som ock-så användes under den svenska uppsättningen *Knappnålshuvudet* kallas för skjebner/öden, det innebär att rollskribenten ger konkreta order om var en spelare ska befinna sig vid en viss tidpunkt eller uppgifter om hur man ska agera när en viss sak inträffar. På så sätt kan man öka chanserna för att verkligen driva fram en viss händelsekedja. Priset man betalar är att spelarnas frihet begränsas och att de får veta saker i förväg som rollen egentligen inte känner till.

Efteråt

Omedelbart efter det att spelet blåsts av ska lokalen städas. När jag själv arrangerat har jag ofta varit alldeles för trött för att organisera upp städningen och det samma har gällt för mina medarrangörer. Om spelarna är nöjda så är de förmodligen inställda på att hjälpa till och det kan vara klokt att helt enkelt be någon av dem med lite vana av delegering att ta ansvar för iordningställandet.

Att odla kontakten med lokalägaren kan visa sig värdefullt. Även om man inte vill vara där igen kan ha nytta av bra referenser. Skicka gärna foton från arrangemanget.

Vill man dra lärdom av sina misstag är utvärderingen viktig. Ett led i den är att verkligen ta reda på vad deltagarna tyckte. Ha en enkät redo och dela ut den när spelet blåsts av. ■



Det är lätt andfådd jag kliver fram till GothCons nye chef, Tobias Eliasson, där han står och väntar på mig i höstskymningen utanför Hvitfeldtska Gymnasiet. Efter en kort färd vidare mot ett café i närheten påbörjar jag utfrågningen utav denna mycket nyblivna GothConit.

Så, hur kommer det sig att du blev involverad i GothCon?

"Det var det kända bananskalet." Tobias berättar för mig att han började som receptionist på Halmicon. Han blev senare rekommenderad av Sverok VGs dåvarande kanslist Karolina när det i november förra året visade sig att GothCon stod utan receptionsansvarig. Tobias, som är välkänd för att ha många bollar i luften samtidigt, klev in som receptionschef på GothCon, ett arbete han klarade galant.

Hur fick du rollen som chef över GothCon?

"Birger frågade mig om jag ville ställa upp" säger Tobias och berättar att förra GothConchefen Birger Haning inte ville fortsätta. Birger tyckte att Tobias skulle passa utmärkt för jobbet, och Tobias accepterade ansvaret.

Tobias Vision

Jag frågar Tobias om hans vision med konventet, och han säger att eftersom GothCon är en såpass gammal institution så är det svårt att göra radikala förändringar. Han eftersträvar mer att behålla den höga kvalitet som evenemanget lyckats hålla under ett flertal år. Det är mest småsaker som Tobias vill ändra på. "Jämlikhet", säger han plötsligt. Han anser att systemet med att belöna enbart arrangörer är lite snedvridet. Alla bidrar ju till konventet, spelledare såväl som arrangörer. Ett mer jämlikt konvent är att eftersträva, där allas insats värderas lika högt.

Vad vill du tillföra till konventet som andra chefer "glömt bort"?

Svaret låter inte vänta på sig. "Det skall vara kul att jobba med GothCon. Det skall vara värt alla lördagar man lägger ner på det. Man skall få ut något av det."

Har det skett några förändringar i ledningsgruppen i år?

"Ja, oerhörda. Många utav de gamla rävarna har slutat med konventet, och det är många som gör sitt första eller andra konvent GotCon XXVII." Tobias säger också att det

Spelledare, se hit!

Spelledargillet har årsmöte på GothCon!

Con XXVII

ervjuar Tobias Eliasson, den nye konventsgeneralen



Tobias Eliasson Foto: Amanda Blomqvist

naturligtvis finns en den "gamlingar" kvar i ledningen. Flax är kvar för trettonde året i rad och Kalle Edgar sitter fortfarande med i ledningen, vilket gör att ledningsgruppen är en bra blandning av nya och gamla för-mågor. Tobias tror inte att bortfallet kommer att bli särskilt stort till nästa konvent. Han är nämligen fast övertygad om att den ledningsgrupp som nu sitter vid styret kommer att vilja bli bättre på att göra konvent till nästa gång. Han säger också att den nya ledningsgruppen sprudlar av idéer och initiativ, samtidigt som de som varit med ett tag kan ge ett bättre perspektiv på tillvaron. Han har också gått igenom mycket gammalt GothCon material för att undvika att göra samma misstag som tidigare chefer gjort.

Har du fått hjälp av de gamla cheferna?

"Ja, både Birger och Claes har ställt upp och hjälpt till, inte minst med kamratskap. Claes har dessutom varit mer inriktad på praktiska problem. Holmgren, som varit sekreterare tidigare, har förklarat de olika system som finns och så vidare."

Hur påverkar alla förändringar konventet?

Jag frågar Tobias om de positiva sidorna av ledningsbytet. Han rabblar genast upp en lång lista och jag får svårt att hänga med med pennan. Enligt Tobias finns det en jävlaranamastämning utan dess like. Alla vill göra det bästa konventet någonsin. Tobias har bland annat blivit kontaktad av ett spelgäng som spelat på GothCon i tretton år och nu vill vara med och utforma konventet. När jag sedan frågar om de negativa sidorna hos en helt fräsch ledningsgrupp blir han tyst ett tag och säger sedan att man riskerar misstag på grund av oerfarenhet. Men han säger också att hela ledningsgruppen arbetar på att inte göra om gamla misstag.

Varför har du valt att engagera dig i konvent?

Tobias tycker att konvent är det roligaste som finns att göra inom spelhobbyn. Att ägna en hel helg åt att spela tillsammans med andra människor som är där av precis samma anledning är jättekul. Tobias berättar också att han åker på 5 - 6 konvent om året. Att han hamnade som organisatör skylar han på att han började med att arrangera. Sedan hamnade han som bekant i ledningen för Halmicon och gick vidare till GothCon.

Vilken hobby ägnar du dig mest åt?

"Figurspel. Förr var det mer bräd och rollspel än vad det blir nuförtiden."

Hur tror du det färgar konventet?

"Inte så mycket. Områdescheferna ansvarar för respektive område. Jag agerar bollplank om de har problem." Tobias berättar vidare att han inte lägger sig i valet av arrangemang, såvida de inte är omdömeslösa eller på annat sätt ogenomförbara. Som chef strävar han efter att inte behövas.

Vad har GothCon som andra konvent saknar?

"En bra grund att stå på." Tobias menar att GothCon är en väl inarbetad institution. Det finns heller inga problem med tillväxt. Som nybliven chef behövde han inte gå ut och leta efter folk, de kom till honom istället.

Vad är GothCon bättre på än andra konvent?

"Äldre grejer. Den riktiga långköraren är ju *Kellys Hjältar*", säger Tobias och fortsätter med att GothCon även brukar köra gamla brädspel som försvunnit ur butikerna. "Nostalgi blandas med nytt", påpekar han. "Dessutom tycker kortspelarna om oss, eftersom de får utrymme att spela, och inte blir undanskuffade i något hörn av konventet. Vi har till och med en kafeteria hos dem så att de skall slippa att springa i trapporna."

Vad finns det för specialgrejor på GothCon?

"Ylvas *Kellys Hjältar* är exklusivt. Det finns bara på GothCon. Och äggmålningstävlingen. Om du har 20 minuter över någon gång är det bara att gå ner i kafeterian och måla ett ägg." En annan sak Tobias tycker är bra med GothCon är att man slipper sova i en stor gymnasal. Ofta kan man som besökare få ett klassrum att sova i. Detta beror till stor del på att GothCon har utrymme att växa i.

Om man är en sprillans ny besökare hos er, vad skall man tänka på då?

"Det viktigaste är att lägga undan matpengar. Ge fasen i att köpa spel för dem." Det kan vara roligare om man åker på konvent med folk man känner, men alla är där för att spela.

Är GothCon ett bra nybörjarkonvent? Varför?

På det svarar Tobias ja. Oddsden för att GothCon skall haverera är ytterligt små, och han anser att de kan lösa de flesta problem som kan uppstå. Det ligger också i centrala Göteborg, inte alls långt ifrån närmaste snabbmatskedja.

Varför skall man åka på GothCon XXVII?

"Därför att det är den häftigaste spelhändelsen i Sverige." Tobias låter väldigt säker på sin sak. "Man bara måste se vad vi har satt ihop."

Och med det låter den här reportern sig nöja, fast övertygad om att GothCon vilar i säkra händer även denna gång. ■

Lite om GothCon:

Sista anmälningdag:

7 mars

Kostnad:

180:- föranmälan för Sverok-medlem

Man kan förbeställa mat och även bussresa i år.

Arrangemang i dagsläget:

20 rollspel, 16 figurspel, 16 brädspel, *Magic* + ett antal andra kortspel.

Utskick:

Kommer i början av januari, vill man ha ett utskick så maila till ordf@gothcon.se

Hemsida: www.gothcon.se

Lite om Tobias:

Namn: Tobias Eliasson

Ålder: 20

Bor: På Hisingen

Flickvän?: Ja, Amanda, också 20 år.

Intressen (utöver konvent och rollspel): Synthmusik, aktiv inom studentradion, DJ på diverse klubbar, filmintresserad, frossar i teknik.



Operation Taifun

– det tyska anfallet mot Moskva 1941

Efter den tyska invasionen av Sovjetunionen, som gick under kodnamnet Barbarossa och som inleddes den 22 juni 1941, hade tyskarna ryckt fram i ett imponerande tempo. Stora landområden hade passerats och ryssarna hade tillfogats enorma nederlag. Nu stod man endast 300 km från Moskva och den tyska ledningen dividerade om man skulle våga sig på en framstöt mot den sovjetiska huvudstaden. Hitler tvivlade länge på om det verkligen skulle innebära någon reell vinst att erövra Moskva. När Napoleon hade gjort det 1812 hade det inte inneburit ett dugg eftersom ryssarna satt eld på staden och tsaren retirerat österut. Och att stå i en tom stad och frysa ihjäl vinner man inga krig på... Flera inom OKW (Oberkommando der Wehrmacht) ansåg det dock vara ett oerhört viktigt centrum för kommunikation och rustningsindustri och som skulle tillfoga ryssarna ett stort nederlag om det föll. Möjligen så betydande att resten av landet skulle kapitulera...

Björn von Knorring

The man, the myth, the legend. BvK är en välkänd Sverok-profil och legendarisk *Dippy*-spelare som tar oss med bakom kulisserna under ett av andra världskrigets avgörande ögonblick.

I början av september så gick Hitler med på att starta ett anfall mot Moskva. Anfallet gick under kodnamnet "Operation Taifun" och startdatum sattes till den 15 september. Det tog dock tid att samla ihop styrkorna som för närvarande var inbegripna i strider på andra truppavsnitt. T ex så stred flera av general Hoths pansardivisioner fortfarande vid Leningrad.

Den 2 oktober var tyskarna redo att starta offensiven. Armegrupp Mitt var då förstärkt och Hoth hade då 78 divisioner varav fjorton pansardivisioner och nio motoriserade förband till sitt förfogande. Dessa styrkor var dock kraftigt försvagade, t ex så hade pansardivisionerna endast hälften av de antal bandfordon som föreskrevs. Mot tyskarna stod, enligt deras egna beräkningar, 77 divisioner varav sex pansardivisioner och sex kavalleridivisioner. Det skulle dock visa sig att det faktiska antalet ryska divisioner var större!

Anfallet utformades som en tång där en del av anfallet skulle gå från norr och söderut och den andra skulle möta upp söderifrån för att därigenom kunna omringa och eliminera de sovjetiska styrkor som blev kvar i inneslutningen. Heinz Guderian (även känd som "snabbe Heinz" efter sina blixtanfall med sitt pansar under tidigare fälttåg) började med att snabbt rycka in bakom ryssarnas linjer och hans 24:e pansarkår avancerade snabbt mot Orel. Redan den 3 oktober befann han sig 200 km bakom den sovjetiske marskalken Jeremenkos linjer. Den 47:e pansarkåren under general Lemelsen svängde nordväst och erövrade Brjansk och fick där kontakt med den tyska andra armén som redan hade brutit igenom vid floden Desna. En liknande inneslutning skedde vid staden Vjazma. Sammanlagt uppgav tyskarna att den på kort tid eliminerat 665 000 soldater, 1242 strids-

vagnar och 5412 kanoner. Marksalk Jeremenko bestred dock uppgifterna och hävdade att siffrorna var baserade på "ensidiga och infama lögnar". Nu ska man notera att båda sidor givetvis hade som intresse att överdriva fiendens förluster och minimera erkännandet av de egna. En annan skillnad på tysk och rysk rapportering finns också. När tyskar pratar om förstörda stridsvagnar, menar de vagnar som inte går att reparera, medan ryssarna menar sådana som satts ur stridbart skick, men som tyskarna efter striden lyckades reparera. Det gör ofta att ryssarnas rapportering upplevs som överdriven. De "förstörde" totalt sett många gånger fler vagnar än tyskarna hade totalt.

Den tyska 4:e armén hade också den haft stora framgångar då den på två dagar hade avancerat 320 km från sin utgångsposition och nått staden Naro-Fominsk. Den 5 oktober nådde man fram till Juchnov som endast ligger 160 km från Moskva. I Moskva började skrällen nu sprida sig för att staden skulle falla till tyskarna.

Men det skulle komma svårare tider för tyskarna. På natten till den 6 oktober så började snön falla, en snö som omedelbart smälte och ledde till att vägnarna förvandlades till gyttejölar. Den tyska offensiven saktade in betänkligt men man rörde sig fortfarande österut. Borodino, som var det slagfält där fransmännen vann en seger över Ryssland 1812 nåddes 14 oktober och man stod nu endast 110 km från Moskva. Tyskarna kunde se elden från sovjetiska luftvärnspjäser i sina kikare och i Moskva hördes krevaderna från kanonerna.

Stalin tog den allvarliga situationen på fullaste allvar och man började lite löst att diskutera en evakuering av Moskva. I planerna ingick även sprängning av viktig industri och kommuni-

kation för att det inte skulle falla i tyskarnas händer. Alla dessa planer övergavs definitivt då Stalin den 20 oktober förklarade Moskva i belägringstillstånd och att han själv skulle stanna kvar och leda försvaret. Alla som uttryckte åsikten att man skulle ge upp eller som flydde från sin post skulle skjutas omgående.

En fråga som snabbt blev aktuell var vad man skulle göra med det årliga firandet av oktoberrevolutionen. Skulle man kunna hålla den traditionsenliga militärparaden på röda torget med tyska Luftwaffe på bekvämt flygavstånd? Stalin insåg de stora propagandavinster som fanns att göra om man höll paraden som vanligt. Soldaterna skulle då bokstavligen paradera direkt ut i strid!!! Paraden hölls som planerat den 7 november 1941 (anledningen till att det ändå kallas för oktober-revolutionen beror på att man använder en annan almanacka). Medan hårda strider rasade drygt 10 mil från Moskva så höll Stalin ett tal där han bland annat sa: "Tyskland förblöder. Dess källor sina så sakteliga. Revolutionens anda vinner allt mer terräng, inte bara i de länder som lever under ockupanternas ok utan också hos det tyska folket. Ännu några månader eller ett halvår och Tyskland kommer att bryta samman under bördan av sina egna förbrytelser." Visserligen skulle Tyskland kapitulera, men inte så snart som Stalin trodde/hoppades. Det skulle dröja tre och ett halvt år innan sovjetiska styrkor intog riksdags-huset i Berlin och Tyskland kapitulerade. Men det är en annan historia.

Med tyskarna så nära inpå blev behovet av att stärka Moskvans försvar en än mer akut fråga. 500 000 människor sattes in (kommenderades ut?) för att bygga ett försvarssystem som skulle vara ungefär 15 kilometer djupt. Det blev hundra kilometer pansargravar, 8000 km löpgravar, 285 km taggtrådshinder och 70 km andra spärranordningar. Detta pressades fram med Stalins normalt hårdföra metoder.

Två omständigheter skulle dock komma till undsättning för Moskvans försvarare. Det vackra vädret upphörde och ersattes av regn och snöblask. Detta

ledde till att de tyska stridsvagnarna körde fast och inte kunde fortsätta att avancera utan man fick "släpa" fram stridsvagnarna. Vägarna var i princip gyttekanaler fyllda med dy... Dessutom hade röda armén sprängt mängder med broar vilket ytterligare försvårade framryckningen. Detta i kombination med det extremt kyliga vädret (som tyskarna dessutom inte var utrustade för i sina tunna sommarjackor) gjorde att den tyska offensiven stannade upp.

Den andra omständighet som hjälpte ryssarna var en sovjetisk spion i Japan som hette Richard Sorge. Han meddelade den 14 september att Japan inte tänkte anfälla Sovjet österifrån för att hjälpa tyskarna (istället hade de blickarna riktade mot Pearl Harbour). Stalin litade på

informationen och kunde därigenom frigöra 20-25 divisioner från Sibirien. Dessa divisioner nådde till sist fram i november och skulle komma väl till pass när ryssarna gick till motoffensiv i början av december.

I början av november gav Hitler till sist upp planerna på att slå ut Sovjetunionen innan årets slut. Operation Taifun var över.

Vill du testa själv?

Vill du prova om du kan lyckas med vad Hitler misslyckades med; att inta Moskva. Det finns flera spel som avhandlar slaget om Moskva. Prova t ex *GD -41* (GD är en förkortning för Grossdeutschland och var en av de SS-divisioner som stred i offensiven). ■





Rollspel i Japan - TRPG

Hem för högteknologi, världens största industri för tecknad film och serietidningar, TV-spel en masse, högt tempo och tätbefolkat. Finns det någon plats för traditionella rollspel i österlandet Japan? Svaret är ja, men visst ser situationen väldigt annorlunda ut jämfört med Sverige.



Simon Lundström
Dvärgen Närke i *Lodoss*
Tomten Nisse i *Youma Yakou*
Prästen Phatria i
Blade of Arcana

har tillbringat två och ett halvt studieår i Japan, där han på universiteten deltog i rollspelande klubbars aktiviteter. Ordförande i föreningen **Mangakai**.

”Table talk”

När man i Japan säger ”aaru-pii-ji” (alltså ”RPG”) har den beteckningen, precis som i Sverige, kommit att, istället för de traditionella rollspelen med rollformulär och tärningar, beteckna TV-spelsrollspelen som *Dragon Quest* och *Final Fantasy*. I Sverige förekom dock ordet ”rollspel” långt före glosan ”RPG”, medan man i Japan uppenbarligen kände först efter TV-spelens inträde att det var dags att skilja begreppet åt. På vanligt japanskt maner hittade man på en engelsk glosa, och traditionella rollspel kom i Japan att heta ”teeburu tooku”, ”Table Talk RPG”, eller ”TRPG”, vilket faktiskt är en ganska talande beteckning. Bordsrollspel till skillnad från ”vanliga” (dator-) rollspel.

En sak som är självklar för vissa men inte för andra är att rollspelsvärlden i Japan är starkt begränsad till vad som finns utgivet på japanska. Kunskaperna i engelska är ofta på den nivån att endast de mest entusiastiska slitarna kan traggla sig igenom något så komplicerat som en regelbok på engelska. Redan där har man en begränsning som på det stora hela inte finns i Sverige.

Historien: The Record of Lodoss Wars och Group SNE

Ett viktigt namn inom japanska rollspel är Ryo Mizuno. Huruvida herr Mizuno, född 1963, någonsin befann sig i Amerika eller inte är oklart, men han blev enligt ryktena någon gång under tidigt 80-tal utsatt för det så välkända *Dungeons & Dragons*, och ledde ett rollspelsinfluerat universitetsliv på Ritsumeikan universitet utanför Osaka. År 1987 började hans rollspels-referat publiceras i en månatlig tidning vid namn *Compu-tique*. Titeln på dessa referat var *Roodo-su-tou senki*, eller *The Record of Lodoss*

Wars, idag ett välkänt namn, inte bara i Japan. Referaten blev otroligt omtyckta och välkända, och en serie noveller baserade på världen kring ön Lodoss publicerades. Detta, menar många, var starten på rollspelens tid i Japan – Lodoss-novellerna var för många inträdet i fantasyvärlden, och Ryo Mizuno gav senare även ut ett specialdesignat rollspel baserat på världsbilden i Lodoss-novellerna. Men i tidernas begynnelse var *The Record of Lodoss Wars* inget annat än spelreferat från *Dungeons & Dragons*.

Den som gav herr Mizuno chansen att publicera sina verk om Lodoss var Hitoshi Yasuda, mannen som stod bakom skapargruppen Group SNE som bildades i ungefär samma veva som Lodossreferaten började publiceras. Group SNE, med Hitoshi Yasuda i spetsen, började sin verksamhet med att ge ut nybörjarböcker om rollspel, *Dragon Lance*, *Fighting Fantasy*, fantasyböcker, rollspelsreferatssamlingar och diverse handböcker. Sitt första rollspel gav de ut 1988, *Konton no usu* eller *Kaosvirveln*, men det stora genombrottet var *Sword World* (1989), som skrevs av Ryo Mizuno och Miyuki Kiyomatsu.

Sword World var länge Group SNEs stora huvudsäljare och en stor mängd spelreferat, äventyrssamlingar och extraregler släpptes efter varandra. Tål att tilläggas att många rollspel släpptes som behändiga pocketböcker, kanske influerade av SNEs tidiga släpp av *Fighting Fantasy*, och att sådana är fruktansvärt billiga i Japan. Första *Sword World*-boken kostade ungefär femtio kronor. Japaner älskar att läsa böcker om sin hobby, må det vara rollspel, baseball eller golf, och Group SNE backade upp rollspelshobbyn med sina billiga pocketböcker med spelreferat, spelledartips, och allmänna handböcker som stadssamlingar, föremålsidéer, all världens fällor, monsterböcker, essäsamlingar och så vidare.

Situationen idag

Under åren har fler företag dykt upp och presenterat spel, både översättningar och inhemska produktioner. Bland översättningarna har Group SNEs översättning och modulutgivning av *GURPS* visat sig vara den mest framgångsrika. Antalet översatta moduler är få, men de har producerat desto roligare egenhändigt gjorda moduler; mer om dessa nedan.

Inhemska produktioner är förutom *Record of Lodoss War-rollspelet* något så underligt som nyttillverkningar av västerländska licenser: det heljapanska rollspelet *Hyper Tunnels & Trolls* är uppenbarligen en utveckling av det amerikanska gamla *T&T* och av spelböckerna *Fighting Fantasy* gjordes ett egentillverkat rollspel, *Advanced Fighting Fantasy*.

Förutom Group SNE utmärker sig företaget FEAR (bildades 1993) med att ständigt släppa nya moduler och nya spel, och företaget Suzaku Games arbetar med översättningar och anordning av konvent. Kort sagt kan man nog lugnt säga att den kommersiella japanska rollspelsvärlden frodas. Den har ett stadigt stöd i rollspelande människor, som längtar efter nytt material och ofta har monetära tillgångar nog att köpa det.

Rent hobbymässigt sätt är det dock fortfarande ett långt steg från den svenska organisationsgraden med Sverok och rikstäckande föreningar som anordnar årliga konvent. Kanske mer än i Sverige finner många det svårt att fortsätta med hobbyn när väl arbetslivet visat sin nuna, möjligen beroende på det faktum att man i Japan förväntas lägga ner mer av sitt totala dygn på sitt arbete än vad som är vanligt i Sverige.

Hur spelas rollspel?

På grund av skolsystemets och samhällets uppbyggnad, som i korta ordalag går ut på att många har ganska ont om fritid fram till universitetsåren, frodas rollspelskulturen mest i form av klubbar på universiteten, och i viss mån även på gymnasier. Japanska gymnasier och universitet formligen kryllar av diverse intresseföreningar, och skolorna backar upp detta genom att ge klubbarna pengar och lokaler. Detta medför att mångas fritid utspelas sig på skolområdet, vilket för svenskar kan te sig

underligt, men som faktiskt är en fantastisk förutsättning för rollspelare – inte behöver man organisera sig själv, det är bara att gå till skolans klubb så har man en mängd folk som på någon bestämd eftermiddag sitter i ett lånat klassrum och spelar.

Vid de japanska skolfestivalerna, som normalt sett varar i en vecka, behöver man bara boka några klassrum och det blir ett regelrätt minikonvent på skolområdet. Dessutom brukar klubbarna ordna en klubbresa någon gång per år där man betalar sin reseavgift och åker iväg en långhelg till någons landställe eller vandrarhem för att spela rollspel i några dagar i sträck.

Vad spelas?

En snabb inblick i japansk rollspelskultur visar att *GURPS* spelar en framträdande roll. Mycket kanske beroende på att systemet är generiskt och bra anpassat för egna uppfinningar, men också på att det översattes förhållandevis tidigt: År 1992 kom *GURPS Basic* på japanska och det har haft många år på sig att spridas. År 1992 kan betraktas som nyligen i svenska sammanhang, men med tanke på att *Sword World* kom 1989 är det inte så sent. Rollspel fick en aningen senare start i Japan än i Sverige.

Monstren vandrar på natten

En urtypisk japansk modul till *GURPS* som Group SNE släppte är *youma yakou*, som kom 1994. *Youma yakou* översätts i det närmaste till "spökenas nattvandring". Det är något så festligt som en modul i vilken man spelar typiska japanska "youma", en halvmesyr mellan spöken och monster.

En japansk youma är inte nödvändigtvis någon ond varelse, utan är helt enkelt en existens bortom människans sinnesvärld. De rör sig i mänskliga världar, men skall inte synas, och har göromål och kamper mot ont att utföra, utan att väcka uppmärksamhet. Youma kan ofta ta sig en mänsklig form, är oftast odödliga, men har också en svag punkt. Youma baserar sig på gammal japansk folktro, där man bland annat påstår att rävar och "tanuki" (mårdhundar) kan förvandla sig till människor. I *GURPS-youma yakou* spelar man alltså en youma, och av givna anledningar är antalet startpoäng fler än för en normal människa i *GURPS*.



Sword World



Sword World Adventure, bok 1



Sword World Adventure, bok 2



Everything goes

En annan *GURPS*-modul från Group SNE som uppnådde omätlig popularitet var *Dragon Merc* som kom så sent som år 2000. Den lyder under samma idé som *TORG* (som också finns översatt i Japan), nämligen att allt fungerar. Helt plötsligt kopplades alla *GURPS*-moduler ihop, *Magiboken* med *Nippon Tech* med *Martial Arts*, med *youma yakou*, i en enda röra.

Svärdvärld

Trots att det kanske har svårt att hävda sig bland den något hektiska miljön i rollspelstillverkanen i Japan, lever *Sword World* vidare. *Sword World* är ett så klassiskt rollspel att maken knappt finns kvar i Sverige. Färdigheterna är uppdelade i "kämpe", "tjuv", "handelsman", "bard", "fiskare", "sjöman" och liknande och tärningsslagen bygger i de flesta fall på systemet 2T6 + grundegenskapen mot svårighetsgraden, som i fallet strider består av motståndarens motsvarande tärningsslag. Färdighetssystemet är kraftigt begränsat. Tillväxsystemet bygger på enkla "level up", och det finns givetvis tabeller om grundegenskapsbonusar, plus leveln plus den färdigheten ger resultatet och så vidare.

Trots sitt till synes primitiva system är *Sword World* ett väl fungerande system, och tycks ha lånat ganska mycket av världsbilden från *Lodoss*; om inte annat med tanke på att många av gudarnamn från *Lodoss* känns igen.

Arkanas klinga

Även Fasas *Shadowrun* är mycket spelat. Inte att förglömma är FEARs *Tokyo Nova*, ett cyberpunkrollspel som använder kort för att lösa strider, och deras tämligen nyligen släppta *Blade of Arcana*, ett mycket festligt rollspel som jag har svårt att tro skulle kunna dyka upp i svensk realistisk miljö. Det är ganska typiskt för japanskt rollspel, varför jag här kostar på mig en närmare beskrivning.

Blade of Arcana utspelar sig i en medeltida sagomiljö, där man som spelare tar rollen som "hjälte", nämligen en utvald krigare som bär på tre stycken "tecken" (dessa motsvaras i spelet av tarot-kort). Dessa hjältars uppgift är att finna och förgöra de "slaktare" som dödar dessa utvalda folk och stjäla deras tecken; när

en utvald människa dör svävar nämligen dessa gudakraftsliknande tecken i luften några sekunder innan de återgår till etern, och här kan alltså opportunisterna stjäla dessa tecken. De som gör detta blir automatiskt onda "slaktare" som endast lever för att döda, och hjältarna lever för att döda slaktarna.

Med andra ord ett aningen styrt spel. Men det slutar inte där. Man får en ganska god inblick i vilken skumt regelsystem *Arcana* har bara genom att titta på grundegenskaperna: Kropp, Sinne, Empati och Hopp (!). Dessutom spelar spelarna en i taget: spelledaren väljer en spelare som får börja och spelet fortgår med den spelaren som enda deltagare och huvudperson, i rekommenderad tid, någon halvtimme. Varpå det är nästa persons tur. Om nu någon spelare vill "hoppa in på scenen" är det den obetalbara grundegenskapen "Hopp" (alltså inte engelskans "jump", utan engelskans "hope") som spelar in. Om man lyckas delta får man automatiskt ett erfarenhetspoäng.

Men inte nog med det, även spelledaren får en erfarenhetspoäng för varje runda runt bordet. Spelmakarna räknar nämligen kallt med, helt korrekt, att spelledaren också har en spelfigur, och att han egentligen bara är spelledare för att ingen annan ville, eller för att det var hans tur. Erfarenhetspoängen han får för att spelleda får han sedan använda på sin spelfigur (liknar lite systemet i brädspellet *Mutant Chronicles*).

Tärningssystemet fungerar liknande det i gamla hederliga *Drakar*: T20 under skickligheten, men man kan även öka sin nivå så man får slå två tärningar och välja den lägsta. Slutstriden i *Arcana* är alltid given: det blir slaktaren mot resten av gruppen. Det tycker man är lite lätt orättvist ända tills man inser att slaktaren innehar sex eller sju tecken, med vilka han eller hon kan utföra så orimliga mirakel att det kan tyckas hopplöst. "Ja, men då stannar han tiden i fem rundor, använder miraklet att totalhela sig själv och slår på dig med omänsklig styrka fyra gånger".

Det styrda och framförallt spelorienterade systemet som *Blade of Arcana* innehar är ganska typiskt för japanskt rollspel i allmänhet – korta och koncisa äventyr som avslutas på en kväll.

Ett heljapanskt GURPS

År 1995 gjorde förlaget Fujimi Shobo, ett av förlagen som publiceras bland annat många av Group SNEs böcker, ett försök att skapa ett enkelt generiskt rollspelssystem vars moduler skulle kunna vara små och enkla. Resultatet blev *Magius*, något som påstås vara en förkortning för *Multiple Assignable Game Interface for Universal System*. Systemet bygger på tre grundegenskaper, Kropp, Mental och Teknik, och en obegränsad mängd färdigheter av två sorter: allmänna (som alla kan lite) och särskilda (som kräver specialutbildning).

Tärningsslagen bygger återigen på systemet grundegenskap + 2T6, försök komma över svårighetsgraden.

Magius fick enligt uppgift, och kanske rättvist nog, usla recensioner av den japanska rollspelsvärlden. Och visst är det tämligen fantasilöst. Dock lyckades Fujimi få igång en hel hög med animémoduler till *Magius*, alltså moduler baserade på populära japanska tecknade TV-serier. *Slayers*, *Evangelion*, *Saber Marionette*, *Lunar*, och det skulle inte förvåna mig om det fanns många fler. De flesta av dessa var styrda så till den grad att de blev en blandning av uppdragsbaserade rollspel och brädspel som endast lydde under *Magius'* tärningsslagsregler, men var icke desto mindre spel och framförallt en god inkörsport till de som var ovana vid rollspel och krångliga regler. Tidigare hade det inte funnits många rollspel baserade på japanska tecknade filmer, med undantag då för *Lodoss Wars*, och det av Group SNE tillverkade *Dragon Half RPG*, som lydde under i stort sett samma regelsystem som *Sword World*.

Men hur går det i skolan då?

Ytterligare ett sorts ganska typiskt japanskt rollspel är den perifera, men bara genom sin kvantitet iögonfallande genren "gakuen RPG", eller "skolrollspel", som förvisso ofta är fantasybaserade, men som alltså utspelar sig i skolmiljö. Under systemet *Magius* kom *Lunar gakuen RPG*, *Monster Maker gakuen RPG* och man hittar även *Belfahr mahou gakuen*. Återigen finns tendensen till styrning, att begränsa spelet till att endast innefatta ett visst område, i detta fall skolan. Genomgående är också ten-

densen att skriva "ett rollspel som vem som helst kan spela" på framsidan. Uppenbarligen är många av dessa enkla spel till för att locka in fler personer i hobbyn. Rollspel har rykte om sig att vara krångliga och regelspäckade.

Är rollspelandet annorlunda?

Faktum är att det finns ett par detaljer som markant skiljer japanskt rollspelande åt från svenskt. För det första tenderar japanskt rollspelande att vara mer episodiskt än svenskt: Man spelar i några timmar, sen skall sessionen vara slut. Förutom att de äventyr som förbereds ofta är anpassade för några timmars spel, märker man på själva regelsystemet i bland annat *Blade of Arcana*, att sessionerna är till för att vara korta. Hellre många korta än få långa. I expansionen till *Monster Maker*-rollspelet, *Burgandi Dream*, presenteras metoder för hur man skall spela rollspel om man bara har en halvtimme över på skol-lunchen, även om det nog kan ses som ett extremfall.

En annan sak som är ganska märkbar är grundtanken att själva spelandet är viktigare än hur applicerbart spelets regler är på verkligheten. En kort jämförelse mellan *Eon* och *Blade of Arcana* gör skillnaden mycket uppenbar: Där *Eon* har intrikata träfftabeller och i där man för bok på blodförlust, fysisk skada och smärta, har *Arcana* fyra grundegenskaper varav två är begripliga för en svensk rollspelare, och man måste slå en tärning för att få komma in på scenen. Möjligtvis reflekterar denna inställning en tendens att inte i lika stor utsträckning ifrågasätta reglerna (något som gäller för det japanska samhället som helhet) eller att inte känna sig begränsad av begränsningar.

Ytterligare en detalj som är framträdande i japanska rollspel och som jag inte kan hitta i svenska är "puttenuttismen". Visst spelas gravallvarliga spel också, men något man inte ser i Sverige är rollspel som är söta, eller komedi-humoristiska. Det mest slående exemplet på detta är *Monster Maker RPG* som bygger på en så sockersöt fantasyvärld att man undrar varför stridsreglerna överhuvudtaget är med, men även Miyuki Kiyomatusus rollspel på *Dragon Half* faller in under den genren, och många av

skolrollspelen. Sockersött fluff har tyvärr lite svårt att platsa bland rollspelsregler, varför många av dessa böcker uttryckligen skriver saker i stil med "detta rollspel är för dig som vill rollspela i den här världen. Vill du vara en bister krigare som dödar monster så skall du nog pröva ett annat rollspel".

Dragon Half introducerar exempelvis en sorts färdighet de kallar för "kryssfärdighet". Har man kryssfärdighetsnivå i "Sjöman" är figuren fullkomligt övertygad om att han är världens bästa sjöman, men i själva verket vet han inte vad som är fram eller bak på en båt, och simma kan han garanterat inte. En hel sida i regelboken försöker desperat förklara varför regeln finns: "Det är för att ha kul", och i det soloäventyrsliknande exempeläventyret får man underkänt om man gör "icke-Dragon Halfiga" val. Den sortens gulliga humor torde vara ganska unik för de japanska rollspel som använder den.

Fankultur och konvent då?

Vad gäller amatörmarknaden i Japan finns det en sak som bestämt åtskiljer den japanska rollspelsvärlden från den svenska, och det är konstruktiviteten. Japaner gillar att bygga. I Japan är mässorna för amatörutgivna serietidningar så enorma att man måste idka lottning och tacka nej till mer än hälften av de som vill komma och sälja sina alster, trots att man använder mässhallar större än flera Älvsjömessor efter varandra.

Hur det ser ut på de företagssponsrade rollspelskonventen vet jag inte, men på dessa seriemässor deltar rollspelsföreningar som säljer sina alster. Och det är minst sagt imponerande verk de presenterar. Allt från handskrivna entusiastverk till fantastiskt vackra färgtryckta, tjocka A4-häften. *GURPS*-moduler, egna världar. Eller vad sägs om *Hundarna från Catan*, ett *Settlers*-plagiat där man skall sprida ut sitt revir genom att pissa i gatuhörnen? Av någon anledning är kreativiteten enorm, kanske för att möjligheterna att skapa och sälja finns. Det är inte bara företagen som är aktiva i den japanska rollspelsvärlden.



Magius Start Book



Belfahrs magiskola



Dragon Half



Rollspelskonst

Många gånger under mina tjugo år som spelkonstruktör har jag fått frågan: "Hur konstruerar man ett rollspel?" För flera år sedan hade jag och Erik Granström – en av Sveriges skickligaste äventyrsförfattare med bland annat Svavelvinter, Konflux-sviten och CyberEurope som segerpokaler – en lång diskussion om hur vi arbetade. Då kunde jag formulera mina erfarenheter på ett sammanhängande sätt. (Jag vill dock redan nu påpeka att Erik inte resonerade på samma sätt som jag.) I denna artikel ska jag beskriva hur jag går tillväga när jag ska bygga ett rollspel.

Anders Blixt ger handfasta tips om hantverket bakom rollspelskonstruktion

Ingen annan svensk har varit inblandad i lika många rollspelsprojekt som Anders Blixt. Här får du en insyn i hur han tänker då han bygger rollspel.

Tre ess

Det grundläggande är att spelkonstruktion är ett hantverk. Det finns inga kurser i hur man blir spelkonstruktör, utan man måste lära sig jobbet "hands on" genom att läsa andras spel och skriva själv. Det finns inte heller några genvägar till framgång. Ingenting slår praktisk erfarenhet och hårt arbete. I ett hantverk står utövaren på fast grund av yrkeserfarenhet som han delar med sina kollegor, samtidigt som han med tiden utvecklar en distinkt egen stil.

Spelkonstruktören Leif Eurén (*Kandra, Gigant Drakar och Demoner, Gondica*, mm) beskrev på redan 1980-talet hur ett rollspel har tre grundläggande beståndsdelar: **setting** (spelvärlden), **system** (hur man gör rollpersoner, rullar tärningar) och **scenarion** (vilken slags äventyr man spelar).

Setting

En setting byggs upp av flera komponenter: genre, lokalisering, stämning. Deras summa skapar ett visst spels särskilda egenskaper. En väl genomarbetad setting, med djup och eftertanke, gör det lättare för spelare och spelledare att engagera sig i spelet. Detta kallas för spelets interna trovärdighet. Ett framgångsrikt exempel på en genomarbetad setting är *Vampire: the Masquerade*. En spelledare får där goda möjligheter att bygga ut den efter sina egna visioner, samtidigt som han har en stabil grund att stå på.

En ostrukturerad setting som är inkonsekvent eller rymmer självmotsägelser kan aldrig bli lyckad eller trovärdig. Till exempel skulle ett klassiskt fantasy-grottröj inte kännas särskilt rimligt i *Vampire: the Masquerade*, medan vampyrfurstar inte platsar i *GURPS Travellers*.

Genre

Här används oftast litterära förebilder, som till exempel science fiction (t.ex.

Travellers Third Imperium), horror (t.ex. World of Darkness), heroisk fantasy (t.ex. *AD&D:s* Forgotten Realms), science fantasy (t.ex. Star Wars-universat) eller cyberpunk.

Ibland mixar konstruktören genrens på ett ovanligt sätt. Till exempel blandar *Shadowrun* framgångsrikt in fantasy-företeelser i en cyberpunkmiljö, medan *TORG* mindre framgångsrikt skapade en setting där nästan alla genrer förekom samtidigt utspridda på olika platser runt jorden.

Lokalisering (plats & epok)

En setting finns på en specifik plats vid en specifik tidpunkt.

Tid och plats kan dock tolkas tämligen "rymligt". Till exempel sträcker sig den klassiska *Travellers*-settingen Third Imperium över avsevärda delar av Vintergatan, men detta är fortfarande ett klart avgränsat område; settingen omfattar t. ex. inte Andromeda-galaxen. I *Pendragon* kan settingens epok omfatta nästan ett sekel och ett par generationer rollpersoner, men den är fortfarande begränsade till kung Arthurs legendariska epok och omfattar inte tiderna dessförinnan eller därefter.

En begränsad lokalisering är nödvändig för att skapa en hanterbar setting. Det handlar om att sätta gränser för vilken teknik som finns tillgänglig, hur och vart rollpersonerna kan färdas och hur settingens sociala strukturer (samhällen, kulturer) ser ut. Allt detta sätter ramar för hurdana rollpersonerna kan bli och vilka slags äventyr de ger sig ut på.

Lokaliseringen måste också presenteras på ett sätt som gör att läsaren snabbt och enkelt får en känsla för hurdan den är. Ett sätt är att knyta an till kända förebilder inom populärkulturen. Till exempel innehåller *Travellers* Third Imperium många anspelningar på Asimovs Stiftelse-böcker, vilka de flesta science-fiction-inriktade gamers har läst.

ruktion i korta drag

Stämning

En setting bör präglas av en specifik stämning. Både *Gangbusters* och *Call of Cthulhu* utspelar sig i 1920-talets USA och har sålunda samma *lokalisering* i tid och rum, men deras *stämningar* är helt olika och detta leder till att man spelar dem på olika sätt.

Stämning kännetecknas av olika adjektiv, som till exempel "optimistisk", "dramatisk", "humoristisk", "realistisk", "heroisk". Spelkonstruktören behöver välja ut några passande adjektiv när han inleder sitt konstruktionsarbete och sedan se till att de slår igenom i spelet under resten av konstruerandet.

System

Systemet sätter regler för tärningsrullande, färdigheter, rollpersoners uppbyggnad och annat som används för att styra hur rollpersonerna tar sig fram genom spelvärlden.

Spelets stämning är betydelsefull när systemets konstrueras. Ett heroiskt och snabbt spel kräver ett annat tillvägagångssätt än ett jordnära och detaljrikt spel.

Det finns sällan skäl att uppfinna ett helt nytt spelsystem, utan man kan för att spara tid och möda använda en reviderad version av något redan existerande. Då får man mer tid åt att beskriva själva settingen (vilket i alla fall jag tycker är roligare). Jag brukar peka på tre olika system, med sina fördelar och nackdelar, som värda en närmare titt när man ska konstruera ett spel. Inget av dem är perfekt, utan vart och ett har sina för- och nackdelar. Det är i mångt och mycket en fråga om tycke och smak.

- **Basic Roleplaying** uppfanns till *Runequest* på 1970-talet och har använts i till exempel *Call of Cthulhu*, *Drakar och Demoner* utgåva 1 (den blå boxen från 1983) och utgåva 2 (den svarta boxen från

1985) och *Ringworld*. Det är aviserat i en nytgåva. Grundegenskaper anges med ett värde mellan 3-18 under normala omständigheter. Färdigheter anges med ett procentvärde, där värdet 100 % betecknar en expert. Man slår 1T100 lika med eller under färdigheten för att se om rollpersonen lyckas. Detta system gör det enkelt att jämföra hur skickliga rollpersoner är i förhållande till varandra och hur stor

produktion, men dök ursprungligen upp i Metagamings brädspel *Melee* på 1970-talet. Där ska man slå 3T6 lika med eller lägre än ett färdighets- eller grundegenskapsvärde som oftast ligger i intervallet 3-18. Detta tillvägagångssätt är lätthanterat och extremvärdet 18 (1/216) är mer sällsynt än 00 på 1T100. Å andra sidan, om värdet stiger över 18 blir det bekymmer. Återigen möter man problem med varelser



chans man har att lyckas med en viss handling. Svagheten är att det blir svårt att hantera heroiska personer med färdighetsvärden över 100 %. Sålunda passar systemet bäst för tämligen realistiska spel. Systemet är skrivet för människolika rollpersoner och har svårt att hantera sådana varelser som är mycket mindre (t.ex. råttor) eller mycket större (t.ex. elefanter) än människor.

- **GURPS** är grundpelaren i Steve Jacksons Games' vidsträckta spel-

som är väldigt annorlunda till formatet än människor. GURPS passar sålunda bäst till jordnära spel. (Dess starkaste nisch är inte överraskande "hard SF"-kampanjer som *GURPS Mars*.)

- **System D6** uppfanns av West End Games på 1980-talet och har bland annat använts i det första *Star Wars*-spelet och *Ghostbusters*. Här anges grundegenskaper och färdigheter som tärningskombinationer och det gäller att slå lika med eller högre än ett givet svårighetsvärde. Systemet



innehåller inget "tak" uppåt, utan kan hantera hur höga värden som helst. Detta är lämpligt i heroiska sammanhang när det finns personer som kan utföra osannolika stordåd som vanliga människor inte kan klara av. Det kan också hantera varelser som är betydligt större än människor, medan små varelser kan kräva speciallösningar.

Folk som gillar långa tabeller kan säkert uppskatta *Rolemaster*-systemet från Iron Crown: mycket siffror, mycket tabeller, mycket detaljer. (Det finns också i sciencefiction- och cyberpunkvariant.) Jag tycker själv dock att detta bladdrande i tabellhäften tar alldeles för mycket tid så spelnöjet minskar.

(Varför jag inte går in på *D20*-systemet i detta sammanhang? Helt enkelt därför att jag inte behärskar det. Det har många anhängare och dessa kan säkert förklara det för den som är intresserad.)

Rollpersoner & färdigheter

Oavsett vilket system man använder, måste det beskriva hur man konstruerar rollpersoner som hör hemma i settingen och vad de kan och inte kan göra. Det är viktigt att regelverket är någorlunda lätthanterligt för spelarna, samtidigt som de får en god frihet att förverkliga sina visioner om rollpersonerna inom de ramar som settingen ger.

I *Rolemaster* eller *Chivalry & Sorcery* kan man tvingas lägga ner timmar av arbete och ägna sig åt detaljerad bokföring för att få ihop en rollperson utan att detta gör själva spelandet bättre. I andra änden av komplexitet hittar man det ursprungliga *Star Wars*-spelet från West End Games, där man kunde tillverka en rollperson på två minuter. Mitt grundtips är: gör livet lätt för spelarna; det tjänar alla på.

Strid och strul

När det gäller strid och struligheter som rollpersonerna kan råka ut för brukar spelkonstruktören tvingas placera systemet på en skala som går från *snabbt & enkelt* till *långsamt & verklighetstroget*. Återigen gäller det att fånga settingens stämning. I ett muntert och actioninriktat spel med mycket bråk är det ofta viktigt att strider löses smidigt och raskt så att spelandet inte tappar farten. Detta gäller till exempel *Star Wars*-settingen eller piratrollspel.

Om spelet istället försöker skapa en jordnära stämning, där strid är ovanligt och farligt, är det ofta bra med ett detaljerat system, även om det då blir tidskrävande. De få gånger som rollpersonerna verkligen måste tampas fysiskt med sina fiender blir då mer allvarliga, kanske till och med gastkramande. Detta kan vara viktigt i till exempel polisrollspel, där man slåss högst en gång vart femte äventyr.

Scenarion

Scenarion är de äventyr som utgör basen för själva spelandet. Hurdana de är beror i stor utsträckning på de ramar settingen sätter. En viss setting öppnar för vissa slags äventyr, men utesluter andra. Det handlar om vilka slags äventyr som spelarnas rollpersoner rimligtvis kan ge sig ut på. Den spelare som bryter mot de förväntningar som spelets genre och stämning ger, riskerar att bryta sönder den interna trovärdigheten.

Inspiration från andra genrer – så kallade *korsbefruktingar/crossovers* – fungerar dock ibland alldeles utmärkt, just för att det kan vara rimligt även om det är ovanligt. Jag har spelat en spökhistoria i ett vildavästernspel en gång och det fungerade alldeles utmärkt, trots att det visade sig vara ett äkta spöke och ingen bluff. Detta beror på att spöken ingick i de amerikanska kofösarnas folketro och att en död man sålunda går igen för att skipa rättvisa är något som skulle betraktas som fullt rimligt av många 1860-talsmänniskor. Äventyret var en elegant och spännande mix av två genrer.

Likaså går det att överföra 1849 års guldrusch i Kalifornien till både fantasy- och sciencefiction-settingar. Det är ett välbekant koncept som känns rimligt i många olika sammanhang, till exempel i *Space 1889* eller *GURPS Mars*. Jag skrev för tio år en sådan minikampanj till det numera nedlagda Tolkienrollspelet *Middle-earth Roleplaying*. Den utspelade i Gondors utmarker och innefattade bland annat bråk mellan mänskliga och dvärgiska guldvaskare om inmutningar. Det handlade om att ta ett visst välkänt koncept och bygga om det så att det bevarar settingens interna trovärdighet. ■

Rösta i Riksmötesvalet!

Sverok - som bara ökar

Sverok har fler medlemmar och fler föreningar än tidigare. Sverok-ordföranden Jonas Birnbaum säger att förbundet som bara ökar. Den beskrivs nedanför ser du de föreningar som antagits till medlemmar.

Sverok GävleDala

Drako Trädrakes Spelförening	Ljusdal
FSF Alpha	Gävle
lacta alea est	Falun
Ljusdals Ultimata	
Warhammer team	Ljusdal
LUC	Gagnef
Nordstjärnan	Gävle
VAD	Smedjebacken
Wis	Falun
Xinja	Rättvik

Sverok Nedre Norrland

FESS	Sundsvall
Hjeltinnorna	Timrå
Manticore	Östersund
Plastic Dragoons	Sollefteå
Sundvalls lokala spelförening	Sundsvall
Wisard Guardians	Krokoms

Sverok Ost

Demons & Wizards	Norrköping
Digital Dames	Växjö
Enslaved By The Game	Nässjö
FLIS	Vimmerby
Gillesorden	Linköping
LAN och spelkorts föreningen	Linköping
Man+A	Västervik
Masquade	Nässjö
SF Regula Falsi	Linköping
Skogstrollens befrielsefront	Kalmar
Warriors of the White Hill	Kalmar

Sverok SKuD

C4 Inferno	Kristianstad
Deus Deceptor	Lund
Dödspågarna	Lund
Feta holkar & ond bråd död	Lund
Gollums vänner	Ronneby
HRF	Helsingborg
Lan Banan	Simrishamn
Malmös figur och dataspelsklubb	Malmö
Oxie.com	Malmö
RGB	Tomelilla
S.O.N.D 1:7	Klippan
Spela Roll	Malmö
SÅS, Klöverbos vänner	Malmö
Wicked Wizards	Östra Göinge
Åhus Daemons	Kristianstad

Sverok – förbundet som bara ökar

...föreningar än någonsin tidigare. Den ... gersson brukade tala om Sverok – ... tingen har aldrig stämt bättre, här ... ogs under oktober och november.



Väktarna Af Kawai i full aktion

Sverok Stockholm

Ahrimans öga	Haninge
BEOWIN	Stockholm
Brommalan	Stockholm
Fantasifoster	Stockholm
Föreningen Ars Amandi	Stockholm
Kast Av Stor Tärning	Stockholm
keffkas	Järfälla
Krim	Stockholm
MODERSKEPPET	Stockholm
muerte Heroica	Stockholm
Norrtälje Spelförening	Norrtälje
SF parsat	Stockholm
Spelföreningen de gamles gille	Huddinge
Stockholm Military	
Gaming Club	Stockholm
Sundays Go Social	Stockholm
Swamp House	Stockholm
TDF	Täby
The Michael Jackson	
Scandinavian Fanclub	Stockholm
Täby Kyrkbys Rollspelsförening	Täby
Vilierna	Stockholm
Väktarna Af Kawai	Stockholm
Yeah	Stockholm

Sverok Svealand

Allied Axis	Västerås
Bjurhovdas Fantasy Förening	Västerås
Dadda Hink och Spade.	Eskilstuna
Dark Crusadors	Älvkarleby
Dj Spelen	Örebro
Elysia	Lindesberg
Karlstads opolitiska	
monstruöst masspeland	
utklassand missar i svarta trikåer	Karlstad
Krok	Kristinehamn
MATO	Sala
Metanol	Örebro
Morgongåva Warhammer	Heby
Nemesis Spelförening	Nyköping
Norra Västmanlands RF	Fagersta
Pubesmännens Spelförening	Uppsala
Rusco	Eskilstuna
Sala Quake Clan	Sala
Scenario	Strängnäs
Team No Life	Karlstad
The Dragonation	Uppsala
Tyrandid Tsunami	Karlstad

Vargs Skogsventyr	Västerås
VWF	Karlstad
www	Enköping
Young Guns Paintball	Flen
Östra Aros Paintball Förening	Uppsala

Sverok Västra Götaland

Benny Bloms	
Brödraskapsförening	Göteborg
Black Loxus	Ulricehamn
Damain Uddevalla	Trollhättan
DSL	Lerum
exp-LAn	Tjörn
Guldgeneralerna Trollhättan	Trollhättan
Göteborgs Årade Drak Dödar	
Antropologer	Göteborg
Hedningarna	Göteborg
Hjospelsällskap	Hjo
Hornborga LAN Förening	Falköping
LAN SKULTORP	Skövde
Lergrytan	Göteborg
Ljusets Söner	Borås
LURV	Tanum
Mature and mean	Göteborg
Medieval GBG	Partille
Mulgin	Borås
Musikvägens PC-förening	Göteborg
Mölnlyckes Organiserade RF	Härreda
Nixdor	Borås
OGC	Ale
Racso	Göteborg
Saliga Syndares Systemskap	Halmstad
SATAN'S THIEF'S	Alingsås
SF Det Sista Hemlika Huset	Tanum

SF Memento Mori	Falkenberg
Swarthy Sneering Fellows	Göteborg
Tärningskamraterna	Göteborg
Uddevallas Rollspelande	
Ungdom	Uddevalla
ULTI	Trollhättan
Untitled	Uddevalla
Valanya	Göteborg
Vänersborgs Paintballförening	Vänersborg
Västsvenska	
Konfliktspelsällskapet	Kungälv
x	Göteborg

Sverok Övre Norrland

:E66	Luleå
Evil Presence	Kalix
FIFA Forever	Umeå
Fler Tärningar i Luften	Luleå
Fummel	Dorotea
Gällivare E-Sport	Gällivare
Irrbloss RSK	Umeå
Kalix officiella RF	Kalix
KCGGC (Å)	Umeå
Norra Ashariens Universella Gille	Boden
Snails On Speed	Umeå
SNYGG	Skellefteå
Stiftelsen för psykologiskt försvar	Umeå
The Foundation Piteå	Piteå
Täfteå Datorsällskap	Umeå
umu-spel	Umeå
Wolfpack	Skellefteå
Välkommen till Skogen	Umeå
Vännfors Datorförening	Vännäs
Yo Animal	Umeå

Sverok – förbundet som bara ökar, i siffror:

	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002*
Föreningar:	999	1100	1027	960	894	929	1559
Medlemmar:	20029	21499	20188	19546	18144	19110	23186
Medlemmar 7-25 år:	18382	19787	18586	17728	16339	17121	20656
Verksamma föreningar:	720	777	747	712	601	701	877

* Då tidningen gick i tryck hade inte siffrorna för december 2002 redovisats ännu.

Enbart under år 2002 års elva första månader har 449 nya föreningar antagits i Sverok.



Moralpanik

Att spela rollspel kan vara farligt för din mentala hälsa. Du kan förlora förmågan att skilja på fantasi och verklighet och drivas från vett och sans, vilket är extra farligt eftersom rollspel är veritabla instruktionsböcker i sociala aktiviteter som våldsbrott, perverterat sex och narkotikamissbruk. Spelar du rollspel kommer du att sitta inne hela tiden och bli blek och ämlig och drabbas av benskörheter och gikt. Du och dina vänner kommer oundvikligen att ingå satanistiska vampyrmordspakter eller gå med i extrema politiska rörelser. Soulten på autentisk mänsklig samvaro kommer du att sluta som en trasig människospillra i samhällets utkant. Det förstår du väl att vi måste skydda dig och alla andra försvarslösa barn och ungdomar från detta den nya tidens gissel, helst genom förbud eller åtminstone någon form av förhandsgranskning. Vi vill ju bara ert eget bästa!

Henrik Örnebring om ett trist och alltför vanligt fenomen

Doktor Örnebring är en man med många talanger och sällsynt kompetens. Få personer torde vara bättre lämpade att reda ut begreppen vad gäller moralpanik.

...och där sitter du vid ditt skrivbord och plitar på din nya kampanj och har just plöjt en bok om Hansatidens handelsfartyg och förstår inte alls vad det är fråga om. För oss som är delaktiga i och utövare av rollspels-hobbyn är det ofta svårt att känna igen sig i nyhetsmediernas beskrivningar av det bottenlösa elände och moraliska moras som är rollspel. Nuförtiden, i det nya årtusendet, är larmrapporterna dock tacksamt nog få, men vi är många som minns 1990-talets början och mitt, då skrämmande TV-inslag och tidningsartiklar berättade om sjuka och våldsglorifierande spel som *Kult* och *Vampire* – även *Mutant* fick sig en släng av slevan i TV:s *Magasinet*.

Så sent som 1997 ville två riksdagsledamöter i en motion frysa utbetalningarna av bidrag till Sverok tills dess att rollspelsmarknadens utbud hade granskats "utifrån samma principer som vad gäller våldsinslag i videofilmer" (motionen avlogs dock). Som brukligt är hade kritikerna de ädlaste av föresatser. De två riksdagsledamöterna ovan menade att rollspelsverksamhet innehöll inslag som var demokratiskt tvivelaktiga, och demokratiska principer vill vi ju alla skydda. Dessutom ansåg de att det fanns ett klart påvisat orsakssamband mellan våldsutövande och rollspel, något som naturligtvis också gjorde det angeläget att skydda en lättledd ungdom.

Moralistiskt välmenande kritik av kulturella yttringar som främst ungdomar ägnar sig åt är dock inget nytt fenomen – tyvärr. När sådant händer kallar man det ibland moralisk panik eller moralpanik, och det är om detta denna artikel handlar.

Vad brukar avses med moralpanik?

Det är naturligtvis frestande att klassa all kritik av fenomen man själv tycker om för moralpanik, men det är en inte särskilt konstruktiv strategi. Begreppet introducerades av den brittiske sociologen Stanley Cohen i början av 1970-talet. Han gjorde en vetenskaplig studie av den paniska debatt som hade utbrutit kring de ungdomskulturella grupperingarna *Mods* och *Rockers* (två grupper som i grunden skilde sig åt i fråga om vilken musikstil de föredrog) under 1960-talet. Enligt Cohen är det fråga om en moral-

panik när en händelse, ett fenomen, en person eller en grupp av personer definieras som ett hot mot det normala, civiliserade samhället, och man i den allmänna debatten börjar diskutera hur man ska komma tillrätta med detta hot – gärna genom olika typer av förbud och kontroll. Karaktäristiskt för moralpaniken är också den rikliga förekomsten av överdrifter och overifierade påståenden om effekter; det moralpaniken handlar om förutsätts vara skadligt utan att någon egentligen bryr sig om att studera om det verkligen är skadligt eller ej. Cohen betonar också mediernas roll, och menar att de bidrar till att skapa stereotypa och standardiserade bilder av fenomenet/kulturyttringen ifråga. I just det fall Cohen studerade kunde han visa att själva orden "mods" och "rocker" i medierna snabbt gick från att vara neutrala beskrivningar av två grupper till att fungera som rena skällsord.

Vad är normalt?

Ytterst handlar en moralpanik om den svåra frågan om vad som är "normalt" och vad som är "onormalt". Vissa grupper eller personer i samhället upplever ett fenomen eller en grupp som "onormal" eller "avvikande", och därför ett hot mot rådande värderingar och ordning i samhället. Moralpaniken är, som man kan förstå, i grunden konservativ – rotad i en rädsla eller oro för kulturell och samhällelig förändring. Underförstått i moralpaniken ligger ofta en sorts guldåldersmyt – "Det var bättre förr". De grupper som står på barrikaderna i kampen mot det "onormala" är också ofta de grupper som står för traditionella, konservativa värderingar i samhället, t ex vissa kyrkliga samfund.

Moralpaniken tar sig ofta uttryck i organiserade kampanjer, t ex genom nybildade protestorganisationer, som syftar till att på något sätt få till stånd begränsning och kontroll av eller ett slutgiltigt stopp för det farliga och onormala.

Bräckliga ungdomar och värnandet av värderingar

Som tidigare nämnts så handlar också moralpanikerna påfallande ofta om något som ungdomar sysslar med, t ex någon speciell musikstil, serier eller rollspel. Anled-

ningen till detta är förstås att gruppen "ungdomar" (även om den är väldigt vag) anses vara särskilt bräcklig och därför viktig att skydda. Det bör påpekas att denna ståndpunkt har visst fog för sig – under tonåren formas mycket av ens identitet och det centrala i den frigörelseprocess man går igenom är just att kompis- och kamratgrupper blir mer inflytelserika medan föräldrarna och familjegruppen tappas inflytande.

Men moralpaniker handlar inte om att skydda ungdomar utan snarare om att skydda en viss uppsättning värderingar eller en viss uppfattning om vad som är normalt, gott och konstruktivt. Moralpaniker kan alltså ses som ett uttryck för vissa uppfattningar och idéer om hur samhället och kulturen bör se ut – enkelt uttryckt kan man säga att moralpaniker säger mer om de som drabbas av paniken än de som orsakar den.

Ungdomens fiende nummer 1

Det stora problemet med moralpanikens retorik är att den är historielös. Utgångspunkten är nämligen att det är självklart vad som är "normalt" och inte, något som alls inte är fallet. För de flesta någorlunda historiskt kunniga personer är det tvärtom självklart att vad som är normalt och inte ändras med tiden. Jag tänker här ge några exempel på tidigare moralpaniker för att visa hur det snarare är de moraliska väktarnas argument som ständigt är desamma, medan det "normala" hela tiden förändras.

Nick Carter bakom rånmord?

En av de första svenska moralpanikerna var reaktionen på Nick Carter-böckerna vid seklets början. Nick Carter var en hårdkokt detektivhjärte i en serie kiosklitterära böcker. När utbudet av billig och serieproducerad litteratur ökade kraftigt under 1900-talets första år fick just Nick Carter stå som symbol för nästan all kiosklitteratur – men främst de som handlade om brott, detektiver och andra spännande saker. Nick Carter-böckerna ansågs driva (manliga) ungdomar till rånmord och andra hemskheter. De spektakulära rapporterna i pressen har senare visat sig ha ringa eller ingen grund i verkligheten, vilket dock inte hindrade oroliga pastorer, lärare, bibliotekarier och andra moralens väktare från att iscensätta bojkottkampanjer mot kioskgämare som saluförde den förhatliga litteraturen. En av de mer bisarra anklagelserna var att Nick Carter-böckerna var ett hot mot läskunnigheten – hur nu någonting man läser skulle kunna vara det...

Dansbaneeländet

På 1930-talet dök jazzen upp i Sverige. Denna nya musikstil tog ungdomen med

storm, särskilt den dansvänligare jazzen som i Sverige kom att kallas "swing". Jazzen kom från USA, närmare bestämt från USA:s svarta underklass. Under 1930- och 40-talen fanns det knappast något som var längre ifrån "normal svenskhet" än amerikansk svart underklassmusik, så naturligtvis ansågs den som ett oerhört farligt hot mot den svenska ungdomens moral. Jazz och swing kunde leda till brottslighet och en mer slapphänt sexualmoral. Swing dansade man på dansbanor och dansrestauranger, platser som snabbt blev frizoner där ungdomar kunde umgås och träffa jämnåriga utan föräldrars insyn...vilket föranledde panikslagna kritiker att börja tala om "dansbaneeländet".

"Dansbaneeländet" blev ett samlingsbegrepp för nästan allt det nya hemska ungdomar sysselsatte sig med – dvs att gå ut och dansa, dricka alkohol och kanske rentav hångla med varandra. Till dansbaneeländet



räknades också kringresande tivolin, som ansågs undergräva samhällsmoralen. Frågan om dansbaneeländet ventilerades t o m i riksdagen. Kritikerna drog sig inte för att kalla jazz för musik av knarkande negrer och att likna Louis Armstrong vid en lättjefull, råmande flodhäst. Idag skulle vi nog beskriva påhopp liknande dessa som tämligen rasistiska.

Filmen *Swing it, magistern!* med svenska swingtösen Alice Babs gav upphov till att upprörda föräldrar och lärare runt om i landet startade "Anti-Alice"-föreningar för att stoppa hennes nedbrytande inflytande på ungdomen. Detta ger onekligen lite perspektiv på det här med moralpanik: retoriken är densamma, men det är nog idag svårt att tänka sig något mer harmlöst än Alice Babs och kringresande nöjesfält (dit man idag ju gärna tar sina barn, om man har några) – och jazz kan man höra varje dag på respektabla kanalen P2.

NICK CARTER DRIVER UNGA MÄN TILL RÅNMORD OCH ANDRA HEMSKHETER

BÖCKER OM NICK CARTER UTGÖR ETT STORT HOT MOT LÄSKUNNIGHET

JAZZ OCH SWING LEDER TILL BROTTLIGHET

OCH SLAPPHÄNT SEXUALMORAL

ANTI-ALICE TAR UPP KAMPEN MOT DANSBANE- ELÄNDET



STÅLMANNEN NÄRA DÖDA POJKE

HAN FÖLL FRÅN TAK
DÅ HAN FÖRSÖKTE
HÄRMA SIN IDOL

**SERIER
BORDE
KONTROLLERAS
- KAN LEDA TILL
VÅLDSAMT
BETEENDE**

Serier ungdomens förförare?

På 1950-talet började man få upp ögonen för serier som ungdomens förförare i Sverige – förmodligen var våra moralväktare inspirerade av en motsvarande debatt i USA ungefär vid den tiden. Tecknade serier gav barn och ungdomar dåliga moraliska impulser, kunde inspirera till brott eller andra farliga handlingar (en pojke som fallit från ett tak påstods ha försökt imitera Stålmannen) och hotade, precis som Nick Carter, läskunnigheten. Naturligtvis framkom inga egentliga bevis för att serier kunde ha den här typen av effekter – antingen togs det för självklart att det var på det viset, eller så tyckte kritikerna att blotta risken att serier kunde leda till våldsamt beteende var tillräcklig för att ropa på kontroll och åtgärder. En del grupper förespråkade censur av serier för att komma tillrätta med problemen och lyckades få vissa serieförläggare att börja idka självcensur.

Carter-katastrofen och dansbaneeländet (det är nog idag svårt att föreställa sig hur mycket energi och debattutrymme som faktiskt ägnades åt dessa två fenomen). De senaste åren har hårdrock, rollspel, rave och dataspel avlöst varandra som ungdomens fiende nummer ett.

Moralpaniker idag har inte samma intensitet och utbredning som för 50-100 år sedan. Eftersom medierna är viktiga för spridandet av en moralisk panik, kan detta delvis förklaras med att det idag finns ett så oerhört mycket större medieutbud jämfört med på jazzpanikens tid – det finns idag helt enkelt så många fler nyheter, skandaler och mediehändelser som konkurrerar om vår uppmärksamhet, vilket naturligtvis gör det svårare att rikta all vår uppmärksamhet mot just en sak, annat än för mycket korta perioder. Visst kan medierna utnämna något till den senaste syndabocken (t ex rollspel), vilket naturligtvis är irriterande och



MOTORSÅGS- MASSAKERN OCH LIKNANDE FILMER LÄR UT MORD

**HINDRA
DITT BARN
FRÅN ATT BLI
MÖRDARE
STOPPA
VIDEOVÅLDET**

Videovåld

Under det tidiga 1980-talet var det filmvåldet, eller närmare bestämt videovåldet, som oroade vuxenvärlden. Återigen förespråkades censur och förhandsgranskning för att skydda ungdomen. Återigen tog man upp risken att barn och ungdomar skulle imitera det de såg i videofilmerna och därmed förledas till våldsamt och/eller brottsligt beteende – som vanligt utan några direkt vetenskapligt belagda bevis. Det är verkligen slående hur likartad argumentationen har varit i nästan 100 år, medan föremålen för upprördheten har växlat. Som sagt är det nog ingen som på allvar skulle hävda att jazz driver ungdomar till drogmissbruk idag.

Ändrat tonfall

Från 1960- och 1970-talen och framåt verkar det som om moralpanikerna mer sällan får samma omfattning som en gång Nick

frustrerande när det händer, men man kan trösta sig med att det sällan lämnar några djupare avtryck i den kulturella och politiska debatten.

Till exempel så var rollspelskritiken i slutet av 1980-talet och början av 1990-talet inte tillnärmelsevis så omfattande som moralpaniken kring dansbaneeländet och jazzen – och vi bör faktiskt komma ihåg att de flesta försök att genom opinionsbildning skapa någon större, organiserad kampanj mot rollspel har misslyckats. Efter Rappports famösa inslag om *Kult* lyckades upprörda föräldrar få ett par leksaksbutiker att sluta sälja det, men mer organiserat än så blev det inte. Didi Örnstedt och Björn Sjöstedts kritiska bok om rollspels- och lajvhobbyn, *De övergivnas armé* (1997), föll platt till marken istället för att starta någon större debatt (de som debatterade mest var rollspelarna själva) – de flesta recensenter ignorerade

boken, och de som skrev om den insåg i de flesta fall att den var ett konspirations-teoretiskt gytter av oundersökta spekulationer. För att ännu en gång jämföra med debatten kring dansbaneområdet så har ju heller inte moralpaniken kring rollspel resulterat i några politiska beslut om censur eller indragna bidrag – tack och lov.

Instruktionsmanualer för lönnmord?

Nu är det istället dataspelen som avlöst rollspelen som den ledande ungdomsfaran. Precis som tidigare kontrasteras verksamheten med andra, "hälsosamma" aktiviteter för ungdomar (se där distinktionen mellan normalt och onormalt igen) – det skulle t ex vara mycket nyttigare för ungdomarna om de spelade fotboll eller dylikt istället för att sitta framför datorn. Då ska man komma ihåg att fotboll en gång i tiden ansågs fördärligt eftersom det lockade bort ungdomen från kyrkan och andra samhällsnyttiga institutioner.

Detta är dock inte det viktigaste klagomålet: liksom videovåld och rollspel anses våldsamma dataspel skapa en benägenhet till våldsamt beteende i verkligheten. Särskilt framhålls att spel som *Counterstrike* och liknande är så verklighetstrogna att de fungerar som veritabla instruktionsmanualer för lönnmord och andra hemskheter.

Senast spekulerades det i medierna om krypskytten som härjade i Washington, DC-området i USA kunde vara påverkad av dataspel som innehåller krypskytte – en spekulering som senare visade sig vara felaktig.

Mönstret i moralpanikerna går igen. Ett uppskruvat tonläge som för det mesta är moraliserande. Spekulationer och oro för eventuella effekter får ersätta bevis. Och allt sker under den behjärtansvärda föresatsen att skydda barn och ungdomar.

Skydda barn och ungdomar

Man måste naturligtvis tillstå att det i vissa avseenden är ett både behjärtansvärt och angeläget ärende att skydda barn och ungdomar – särskilt att skydda dem mot fattigdom, lidande och övergrepp. Men tittar man på hur likartad retoriken i moralpanikerna har varit från sekelskiftet och fram till idag, är det svårt att komma till någon annan slutsats än att skyddet av barn och ungdomar inte är vad de egentligen handlar om. Vad det egentligen handlar om är, som sagts tidigare, att ett fenomen eller en verksamhet dyker upp som identifieras som ett hot mot den rådande ordningen, mot "normaliteten". Korstågen startas för att skydda vad som traditionellt betraktas som normalt mot

det onormala som anses hota traditioner, hälsa och moral. Det man är orolig för är inte så mycket ungdomarnas fysiska och mentala hälsa som att förlora kontrollen över ungdomen: på moralpanikens barrikader står företrädarna för traditionella auktoriteter.

Vad händer nu?

När det gäller just rollspel verkar den mesta moralpaniken ha blåst över. Idag är det nog rentav så att när rollspel, lajv och liknande nämns i medierna så görs det oftast med en positiv grundton. Konvent brukar t ex med viss förundran beskrivas som platser där ungdomar uppenbarligen träffas och har roligt utan att konsumera droger eller alkohol. De artiklar om lajv som har dykt upp i våra stora dagstidningar och på TV har snarare fokuserat på kreativitet och eldsjälari och har visats upp som exempel på konstruktiva och goda ungdomsaktiviteter. Visst dyker det fortfarande upp sensationalistiska artiklar om brott där gärningsmännen (eller -kvinnorna) påstås ha någon anknytning till rollspels-hobbyn, men dessa artiklar tycks inte skapa någon mer sammanhängande moralpanisk rörelse, eller hänga kvar särskilt länge i det allmänna medvetandet.

Rollspel är idag en accepterad hobby – visserligen kanske en smula underlig, men dock accepterad som "normal" och inte ett hot mot moral och mental hälsa. Låt oss hoppas att det precis som det nu är löjväckande att hävda att jazz leder till moraliskt förfall, psykiska sammanbrott och kriminalitet, snart kommer att vara lika löjväckande att säga samma saker om rollspel. ■

Ge inte moralpanikerna vatten på sin kvarn!

Det händer att tidningarna skriver mindre smickrande, och ibland felaktiga saker om vår hobby. Det är trist. Oftast beror det på rena missförstånd, och Sverok brukar höra av sig och erbjuda mer information när något blivit fel. Det är en hjälp som uppskattas, och ofta brukar resultatet bli rättelser när tidningen haft helt fel, eller uppföljningar där folk som är positiva till hobbyn får komma till tals också.

Läser du någonting du blir besviken på? Tipsa Sverok! Det är bättre än att dränka den person som skrev artikeln i upprörda mail från alla som tog illa upp. Genom att behandla även meningsmotståndare med respekt blir man bättre bemött.

Kalendarium

3 - 5 januari

SnöKon

Plats: Universitetet, Umeå

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

Kontakta: Petra Sahlin
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

10 - 14 februari

skoLAN

Ale gymnasium, Nödinge

<http://www.skolan.abie10.com>

7 - 9 mars

Sveroks riksmöte

Plats: Eksjö

Hemsida: www.sverok.se

18 - 20 april

GothCon XXVII

Världens äldsta årligen återkommande konvent går än en gång av stapeln på Hvitfeldtska gymnasiet, Göteborg

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

21 - 23 mars

KattCon

Spelkonvent i Katrineholm

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

28 maj - 1 juni

LinCon 19

Spelkonvent i Linköping

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

7 - 8 juni

Harry Potter Experience 3

Plats: Västerås

www.conils.com/harrypotter



Folk och festivalstämning

Knappt någon LANare i Sverige kan ju ha undgått att ett av världens största LAN, DreamHack gick av stapeln 28 november till 1 december. 5000 LANare från hela landet samlades i Jönköping för några dygns oavbrutet nöje. Efter önskemål från medlemmarna i vår förening Tech Group ordnade vi transport åt ett tjugotal LAN-sugna killar och tjejer. Vi från Grrl Tech fanns såklart med för att insupa atmosfären, kolla läget inför nästa DreamHack, sprida information om vad vi gör och samla material till den här artikeln.

Evelina Lundqvist om ett av världens största LAN

Evelina Lundqvist är ordförande för **Tech Group** och projektledare för **Grrl Tech**

Folk och festivalstämning lockar

En av drivkrafterna bakom LANet och ägare till företaget DreamHack är Martin Öjes. Han berättar att sista natten innan LANen alltid är värst. Han är skitnervös då. Men nu verkar han lugn och glad. Så lugn att han t.o.m. stänger av komradion när vi ska prata mitt under LANet på lördagskvällen. På frågan varför DreamHacks så ofta rosade el fungerar så bra kommer tveklöst.



– För att vi bygger själva. Tidigare brukade vi köpa in den tjänsten, men ofta skratade fackfolket åt oss och konstaterade att våra önskemål var omöjliga. De fattade inte vad det var vi ville ha. Elskåpen till exempel. Pappan till en av killarna i gänget är elektriker och har specialbyggt dem till oss. Konsten är att göra det själv.

Martin berättar att han fått förfrågningar om expansion av DreamHack från bland annat Malaysia. Martin tycker att det är kul att de visar intresse, men det är ingenting som är aktuellt just nu. Han menar att det förmodligen skulle vara svårt att genomföra LAN där eftersom folk inte har egna datorer hemma i samma utsträckning som här.

Martin berättar att han undrade hur det skulle bli när bredband började spridas i Sverige. Skulle folk fortfarande vilja komma till LAN när de lika gärna kunde spela hemma? Men att oron än så länge är obefogad är DreamHacks 5000 besökare ett kvitto på. Martin tror att det är folket och festivalstämningen som lockar.

Sprida den ideella andan

Det är många som hör av sig och vill jobba med DreamHack. Ofta sker rekryteringen

internt, men ibland händer det också att något helt ny person som är väldigt duktig kan komma in i gänget. Två av de lyckliga medarbetarna är Zadie Björklund och Hilde Solvang. Zadie och Hilde jobbar båda i gruppen som bygger nätet. Zadie berättar att allting har gått hur bra som helst.

– Det är fjärde gången jag är med och jag kommer gärna tillbaka. Det här är det bästa DreamHack någonsin. Det är roligt och LANet sköter sig självt.



Zadie är självlärd och började direkt efter högskolan sin karriär som tekniker på Bredbandsbolaget. Hon berättar att vissa var skeptiska till den unga tjejen som sökte jobb hos dem. Men det var bara att visa vad hon kunde. Nu jobbar Zadie som tekniker på Volvo IT. Hilde har tidigare jobbat med 4500 deltagare stora The Gathering i Norge. Hilde är lärling i nätverksgruppen hos Siemens Business Services. James Jacobsson som också jobbade under LANet är hennes handledare. Hennes jobb under DreamHack är bland annat att konfigurera switcharna. Ett jobb som hon noga förberett innan hon kom hit. Båda tycker att det är viktigt att sprida den ideella andan som finns på DreamHack. Hilde och Zadie är överens.

– Allas jobb är lika viktigt för att DreamHack ska fungera.

En tredjedel slår sönder tangentbordet

För att vi i Grrl Tech skulle lära oss så mycket som möjligt passade vi på att göra tre enkäter under LANet. Den första gjorde vi för att för att få lite bättre koll på de LANande tjejerna som grovt uppskattades till 300. 15 tjejer svarade och vi fick till exempel reda på att 54 procent av dessa 15 individer

Planning lockar till Dreamhack

dricker jolt på LAN, 74 procent sover 4 till 10 timmar per natt, 7 lyckosamma procent (en person) sover i en säng medan hela 40 procent gör det på en madrass. Kanske inte helt vetenskapligt belagt, men något säger mig att en LAN-tjejs beteende är väldigt likt en LAN-killas. Datorvåld, alltså när våld brukas för att tukta datorn var det andra ämnet vi undersökte. 25 personer, både tjejer och killar svarade på enkäten. Av de tillfrågade hade hela en tredjedel tagit sönder sitt



tangentbord i frustration. Andra åtgärder mot en trilskandes dator uppgavs vara att sparka på den, slita ut ramminnet, bryta sönder disketter, sitt headset eller självaste datorbordet. Andra drastiska åtgärder var att förstöra space-tangenten eller formatera hårddisken. Det tredje brännande ämnet handlade såklart om platsen vi befann oss på, DreamHack. Info, Kassa och Security intervjuades. Info berättade att de endast kommit i kontakt med en arg person. Kassa irriterade sig lite på alla som kom och klagade på felparkeringar. Och Security glädde sig åt att de bara behövt ta hand om ett fåtal fulla ungdomar. En källa uppgav att endast två personer varit berusade. En spydde och en gick av sig ruset på en promenad kring anläggningen. Security passade även på att rannsaka sig själva och erkände att de hade en tendens att bli lite maktgalna

– Vi älskar att väcka folk som sover med mer eller mindre drastiska metoder.

Grrl Tech hälsar på nätkändisarna

En hel del nät-kändisar befann sig på DreamHack. Grrl Tech letade upp och hälsade på några av dem. Två av dem fick vi längre pratstunder med.

Bengt Torstensson, "BLG" är killen alla talar om, men många vet inte varför. Han förstår knappt själv varför folk talar om det som hände och försäkrar att det är en tråkig gammal nyhet. Bengt blev utsatt för en busringning för fem-sex år sedan. Killarna som ringde spred sedan materialet på Internet. Eftersom Bengt inte tyckte det var värt att stoppa filen ligger den ännu ute.

Mattias Ahnberg, mest känd för sitt efternamn är mannen bakom flera svenska IRC-



serverar. Han blir kallad både IRC-polis och fredsmäklare när folk bråkar om kanalerna.

– Jag gör så många olika saker. Jag föredrar att kalla mig IRC-administratör/operatör. Under DreamHack har jag t.ex. sett till att deltagarna kommer in på de större IRC-näten utan problem. Det brukar annars vara svårt vid temporära evenemang.

Ahnberg är med och arrangerar DreamHack och hjälper till och bygger nätverket. Och så är han där för att träffa folk såklart.

– DreamHack är lika kul som vanligt! Allting har fungerat riktigt bra.

Svårslaget rekord

En av sevärdheterna på LANet var Unisys monsterdator som fungerade som server för CounterStrike turneringen. Unisys man på plats, Lars-Ove Löf berättar stolt.

– Med över 100 PCI-platser, 28 processorer, inbyggda övervakningsdatorer och strömförsörjning motsvarande tre villor skulle i teorin inte ens 100 serverar med 18 spelare på varje vara någon match för dess kapacitet.

Något för teknik-freaket att ha hem-ma? Knappast. Ett vanligt lägenhetsgolv klarar inte vikten på över ett halvt ton. Men drömma kan man ju. För att testa datorns

kapacitet genomfördes ett rekordförsök på lördagen. 638 spelare samtidigt på 53 serverar. Tidigare har ett försök gjorts med 36 samtidiga spelare på en maxutrustad PIIIa (bradator), men det mätte inte datorn så bra av. Magnus Lindkvist, Microsoft som också var inblandad i försöket berättar att de ännu inte har hittat något liknande rekordförsök. Flera tror att den kraftfulla datorn i kombination med den tilltagna bandbredden gör rekordet under DreamHack mycket svårt att slå.



Tack Grrl Techare och alla andra som hjälpt till med intervjuer och fakta till artikeln! ■





onsten att teckna ett skogstroll

av Peter Bergting

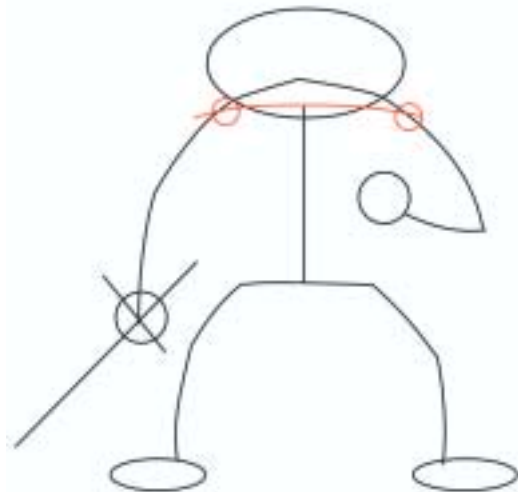
Hej och välkommen till "målar-skolan". Jag som leder den här kursen heter Peter Bergting och en del av er kanske känner igen mitt namn från t ex Drakar och Demoner och andra rollspel. Jag har blivit ombedd av Sverox att göra en liten teckningskurs, så här kommer nu den första delen.

Jag har använt mig av dator för att det ska bli lite tydligare men nästan alla exempel är applicerbara även om du ritar och målar för hand.

Steg 1

Börja med att göra en streckgubbe. En streckgubbe är en samling streck som i sin allra enklaste form representerar skelettet hos figuren som du ska rita. Skogstroll går lätt ihopsjunkna med huvudet framåt så vi placerar det mellan axlarna. Rita en oval i ungefär samma storlek som en melon. Alla leder ska ha en viss rytmik. Studera hur armar och ben är svängda. Det är viktigt att gubben har balans utan att bli stel. Prova själv att ställa dig i samma position. Böj på benen och sjunk ihop lite lätt framåtböjd och gör morrande läten. Se där, visst känns det lite lättare nu? Naturligtvis finns det en hel del att lära om den här biten, men vi ska inte krångla till det onödigt mycket just nu. Allra helst bör du kunna lite om anatomi, men det får vi ta en annan gång.

Det som är rätt på bilden är axelpartiet. Det kommer att hamna bakom huvudet eftersom trollet är framåtlutat men det är viktigt att veta att det finns där eftersom armar och bröstorg påverkas av axlarnas placering.



Steg 2

Nu är det dags att rita till detaljer på trollet. Börja med att dra ett streck rakt genom melonen för att få ett symmetriskt ansikte. Sätt en potatis mitt i och två pingisbollar på potatisen. Lägga märke till hur olika kroppsdelar sitter ihop med varandra när du ritar ut resten av figuren. Tänk dig överkroppen som en framåtlutat tunna, armar och ben får en lätt cylindrisk form – som ett rör ungefär. Magen har mer form av en kub.

Steg 3

Nu börjar det likna nåt. Rita till en sköld (så slipper du tänka mer på vänsterarmen) och fyll på med mer detaljer. Tänk tredimensionellt. Alla detaljer måste ligga mot eller svepas runt en yta. Med lite träning kan du naturligtvis lära dig hur tyg och liknande faller, men det hjälper alltid att ha något att utgå ifrån om det så bara är en tygbit man kan drapera runt en toapappersrulle. I bästa fall kanske du kan tvinga en kompis eller liknande att posera för dig. Glöm inte att olika material "faller" på olika sätt, t ex så är läder tjockare och veckar sig annorlunda än tyg.

**Steg 4**

Nu börjar det bli lite kladdigt. Sudda bort allt onödigt och rita rent det som ska vara kvar.

Om det här skulle blivit en blyertsteckning hade jag nu fört över den till ett nytt papper med hjälp av en ljuslåda (om man inte har en sådan kan man lägga det nya pappret över skissen och tejpa upp det på ett fönster. Fungerar alldeles utmärkt (om det är ljusst ute naturligtvis, annars blir det jobbigt).

Nu ska det inte bli en blyertsbild så jag fortsätter i datorn.

**Steg 5**

En sak som är viktig att tänka på är att din bild bör fungera i silhuett. "Varför" tänker du kanske? Jo för att om bilden inte fungerar i silhuett utan bara är en stor svart klump så förlorar man mycket i visuella referenser. Det är helt enkelt mycket bättre om bilden ser bra ut i silhuett.

Vem som helst (nästan) kan slänga ett getöga på den här bilden och snabbt konstatera att det är ett troll, eller hur?

**Steg 6**

Nu är det dags för mer detaljer och finslipning. Så länge du tänker tredimensionellt så ska det inte vara några problem. Föreställ dig t ex att handen är en fyrkantig kloss som du drar tre streck runt för att få fram fingrarna som håller i svärdet. Återigen, använd din egen hand eller en kompis som referens. Jag brukar ta en del kort med digitalkamera för att ha ett bibliotek med bilder av tex händer som håller i svärd och liknande.



Steg 7

Sköldar är inte helt enkla att rita, speciellt inte cirkelformade, så därför är det bra med dator om man ska göra mer avancerade mönster. I det här fallet har jag plockat fram ett enkelt mönster som jag spegelvänt och roterat tills det täckte skölden. Speciellt keltiska sköldar har mycket avancerade mönster som nästan är omöjliga att ta fram på egen hand om man är otränad.

Nu börjar du säkert bli varm i kläderna (eller har gett upp). Om du fortfarande är kvar så fyll på med mer detaljer som hål och revor i kläderna, snörningar och liknande.

Steg 8

Sådär – du har klarat första delen! Lägg på lite grundfärg. Om du jobbar för hand så kan du använda vattenfärg eller utspädda akrylfärger. Just nu är färgerna bara till för att du ska ha något att utgå ifrån när du fortsätter måla bilden. Har du tänkt dig att måla för hand så är det hög tid att föra över bilden till ett papper som tål att målas på om du inte redan gjort det.

Jag kommer jag att jobba i Photoshop med bilden men alla följande exempel är lika relevanta även om du jobbar med akryl (eller gouach). Jag jobbar i princip likadant som för hand, tekniken är densamma oavsett om det är akryl eller digitala färger. Den enda egentliga skillnaden är att det är mycket enklare att göra ändringar och testa nya saker i datorn.



Steg 9

Nu börjar det bli roligt. Om du redan har målat grundtoner (antingen för hand eller i dator kan du börja med att måla skuggor (blanda i t ex grått och lila i grundfärgen). Arbeta sedan upp högdagrar (blanda i vitt och gult i grundfärgen).

Tänk tredimensionellt och att ljuset kommer någonstans snett ovanifrån. Snegla gärna i böcker och på sånt du har hemma för att se hur olika material skiftar färg och återger ljuset.

Steg 10

För att få lite inspiration kan man alltid prova att rendera lite texturer i Photoshop. Här har jag gjort en enkel trädstruktur på skölden genom att leka med diverse filter. Förmodligen kommer jag inte använda något av den här strukturen i den färdiga bilden, men det är en bra förlaga innan jag själv börjar måla. Speciellt nöjd blev jag med den "söndriga" ådringen längst ner.



Steg 11

Oj, det här gick fort eller? Egentligen inte. Allt jag gjort är att lägga på grundfärger, skuggor och högdagrar som jag beskrev innan.

Trollet fick en huva också eftersom det såg lite trist ut innan. Med huvan kommer också en mysig mantel såklart. Arbeta upp detaljer som ringbrynja och smuts. Lägg märke till hur jag använt färger för att framhäva, respektive dölja områden på trollet.

**Steg 12**

Nu finns det ingen återvändo. Från förra bilden så gäller det bara att måla på tills man är nöjd. Och det är jag nu. Manteln fick en skön pälskant och övriga detaljer målade jag i efter hand.

Sista steget är att "åldra" alla material i bilden. Man skruttar helt enkelt till alla ytor så att de ser trasiga och slitna ut.

Hoppas du gillade kursen. Bli inte ledsen om du inte får bra resultat med en gång. Övning ger som bekant färdighet. Från skiss till färdig bild tog det här cirka 6-7 timmar. Räkna med att lägga ner minst lika lång tid själv.

Lite kort om vad jag använder

När jag målar för hand så brukar jag först skissa på ett enkelt ritblock med ett slätt papper som tål att jobbas lite med. Bra material är viktigt. Mina favoritpapper heter Plano och Schellershammer. Det sistnämnda är lite dyrare och lämpar sig bättre för att göra färdiga bilder än att skissa. Jag använder blyertspenna med 0,7 mm tjocklek och hårdhet HB. När jag ska tuscha så använder jag Staedtler Pigment Liner 0,3mm. Om du inte använder ett block som är limmat (sitter fast i minst tre sidor), så bör du tejpa upp det på t ex en bit masonit eller liknande. Det ger stabilitet och ser proffsigt ut.

De färger jag använder heter akryl och är ungefär som oljefärg i konsistens, men torkar fortare och är vattenlösliga. Akryl finns i flera olika sorter, men jag rekommenderar Winsor & Newtons färger. Har du tänkt dig att måla med vattenfärger så måste du använda en helt annan teknik där du börjar med dom ljusaste ytorna och arbetar fram mörkare partier. Ska en yta vara helt vit måste du lämna den helt ren från färg eller köpa en tub med vit gouach.

När jag målar med dator så använder jag Photoshop, men du kan även använda andra program som t ex Painter. För det mesta brukar jag göra en snabb blyertsskiss som jag sedan scannar in. Vad du använder för dator spelar inte så stor roll, bara du har ett bra grafikkort. Vad du däremot måste ha är en ritbräda, från t ex Wacom. De finns i flera prisklasser, men satsa på en Intuos om du har råd.

Fotnot: En kortare version av kursen finns tillgänglig på nätet på www.bergting.com och du kan alltid maila synpunkter och frågor till info@bergting.com

Lite tips på vägen

Använd inte svart när du målar. Svart gör att bilden ser murrig ut och mindre levande. Använd i stället en mörk grå som t ex Paynes Gray, eller blanda mörklila i de partier som ska vara skuggade eller svarta. Bilden får en helt annan lyster. Ska du göra något som är riktigt vitt, t ex en fackla eller liknande så blanda gult i färgen. Gult och vitt upplevs nämligen som ljusare än bara vitt. Har du möjlighet att arbeta med naturligt ljus, dvs solen (om du inte använder dator såklart) så är detta en stor fördel. Naturligt ljus har ett helt annat färgomfång än det ljus som kommer från t ex glödlampor.

Detta ljus har en gul ton och kan göra att din bild ser blek ut och får helt andra färger i vanligt ljus.

Så kallat blandljus (när man blandar naturligt och artificiellt ljus) är inte bra och ska undvikas. Det finns dagsljuslampor att köpa, som simulerar soljus, men dom är ganska dyra. Om du ritar på dator så se till så att du har en bra skärm som är ordentligt kalibrerad. Du bör även ha neutralt ljus i det rum du sitter. Inte för ljusst, men inte heller för mörkt. Låt även monitorn stå på ett tag innan du börjar måla så färgerna hinner stabilisera sig ordentligt.

Som sista tips vill jag rekommendera lite böcker. Den första och viktigaste (som jag alltid rekommenderar) är Burne Hogarths *Dynamic Figure Drawing* som alla borde läsa. Hogarth har gjort en hel serie med böcker, om bl a ansikten, händer och kläder. Väl värda en investering om du tänker satsa seriöst på att rita. En annan bok som är bra, speciellt för nybörjare är *Teckna med högre hjärnhalvan* av Betty Edwards.

Lycka till! Nästa gång målar vi nåt annat. ■



Kartan över d

Tassande fötter hördes i snön, försiktiga, som för att inte sjunka ned för djupt. När skaren knäcktes vände sig figuren om och såg sig förtviolet runt omkring. Hade han avslöjats? Haren som suttit och iakttagit honom en stund verkade inte bry sig utan började putsa pälsen. Den en och en halv meter höga figuren, ett skogstroll vid namn Krut, fortsatte sin försiktiga gång längs stigen ett par hundra meter till innan han stannade upp.

Läs och inspireras av Sofia Bergtings stämningsfulla text

Bild: Peter Bergting

Sofia Bergting har tidigare utmärkt sig genom stämningsfulla rollspelstexter i bland annat *Codex*. Hennes make Peter Bergting är en av Sveriges skickligaste rollspelsillustratörer.

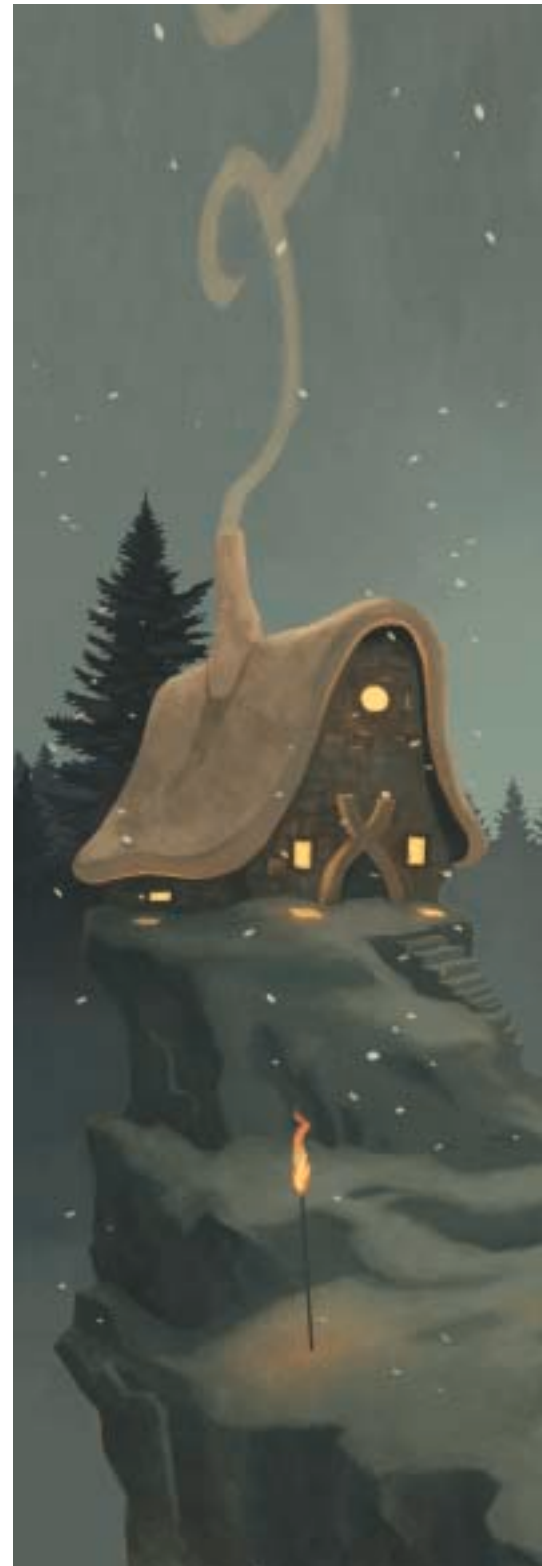
Snabbt vek han av till vänster och hamnade framför ett snötäckt virrvarv av grenar och frusna löv. Han trevade längs grenarna tills han kände träportens början och tog fram kniven. Porten var något lägre än Krut och med ett försiktigt ryck öppnade han den. Han försökte skaka av snön från barren så att de kunde täcka hans fotspår en aning och stängde sedan försiktigt igen porten bakom sig. Efter att ha lyssnat noga så att ingen kommit efter honom ökade han takten en aning. Efter att ha sprungit genom svårväxt terräng uppenbarade sig hans lilla stuga längst upp på en kulle.

Facklorna han tände innan han gav sig av på jakt stod fortfarande och lyste starka när skymningen nu sakta närmade sig. Han undersökte marken innan han satte fart upp för kullen, hans gamla spår sedan förmiddagen var så gott som igensnöade och inga nya hade formats i snön.

Väl inne i stugan tände han brasan i den öppna spisen och den lilla fotogenlampan som stod på bordet i köket lyste svagt i den mörka stugan.

Efter ett stort och riskfyllt äventyr med hans före detta kompanjon och en lömsk kupp mot honom själv hade han tvingats hålla sig gömd, trots att hans krigarblod bubblade i ådrorna. Att springa omkring i skogarna lyssnandes efter minsta ljud var inte det han var van vid. Han var ju van vid vilda strider ute på hedarna med svärdet svingandes i högsta hugg. Nu låg det inlindat i en linneduk och skölden var inkilad bakom ett gammalt skåp.

Mardrömmarna kom fortfarande vissa nätter, de började med dödandet av draken och han kunde se den store krigaren Erk Drakdodir poserandes med foten på den döda drakens skalle. Den stora skatten lyste upp större delen av grottan och inne i hörnet fanns den lilla kistan som fick hälften av Drakdodirs män att mista förståndet.



et förflutna del 1



Efter att ha delat upp gulds-katten samlades de kvarstående männen för att rådgöra vad man skulle göra med kistan och dess innehåll. Den var farlig och fick inte hittas av någon. Erk, den som verkade mest opåverkad av kistans innehåll var den som tillfälligt gömde kistan och där skulle den ligga tills man funderat över hur man kunde förintna den.

Det var sent på natten då Krut vaknade av att Erk och hans män stod över honom. Innan han förmådde gripa efter svärdet hade de fått över honom på magen och man band ihop händer och fötter så han inte kunde göra motstånd. Det hade varit för bra för att vara sant. Människorna hade låtit honom följa med dem på ett äventyr, han – ett skogstroll! Krut hade sett hur Erk tog fram sin kniv och höll den över elden och i den sekunden visste han vad de skulle göra, han skrek av vansinne så högt han kunde och försökte komma ur repen. Han hade trott att hans pondus som krigare äntligen ingivit någon sorts respekt hos de där storväxta. Men nu insåg han att han aldrig betytt något för då hade de tagit slavpojken ryggen, inte hans. Innan en av männen klubbade honom med vetslös kände han hur kniven skar i hans rygg och Erk uttalade lågt... "kartan leder till kistan och om dess säkerhet hotas vet ni vad ni måste göra".

En kvist i brasan sprätte till och Krut hoppade till. Han kände fortfarande bitterheten över att ha blivit så förnedrad och när han lät fingret glida över ryggen kände han ärrn från inristningen. Om hans bitterhet över att ha blivit utsatt för överfallet var större än bitterheten av att inte ens ha fått titta i kistan var svårt att avgöra. Men han hade minnsann också sett vad som fanns där i trots att Erk försökte dölja det för honom och han hade nog gett sin själ om det gav honom kistan. Istället var han dömd att ha kartan inristad på ryggen, och hur han än försökte kunde han inte se vad det stod. När han en sommar försökte

spegla sig i sjön slutade det med att han varje gång drattade i. En annan gång tog han sitt nypolerade svärd och försökte hålla det så han kunde se något men den bravaden slutade med att han nästan skar av sig tre fingrar. Efter det har han med fara för sitt liv varit dömd till exil i skogen vetandes att en del av Erks män hade vänt sig emot honom. Onda män som ville ha kartan till varje pris... och alla som var med den natten visste ju vem som hade svaret.

Efter att ha lagt på ytterligare ett vedträ på elden och hängt tekitteln på järnkroken hörde han ett dovt gnäggande utifrån. Någon närmade sig hans dörr! Han grep tag om svärdet och kastade av linneduken, inom ett par sekunder hade han smitit ut genom en lönndörr och smög runt knuten för att överraska inkräktaren. När han for fram bakom knuten skrikandes och med svärdet vevandes i luften blev han själv skrämmd av skriket som mötte honom. Den unga kvinnan ramlade omkull av Kruts tackling men hade ändå lyckats få fram en liten jaktkniv som hon höll upp mot honom. När hennes huva på kåpan föll bakåt kände han genast igen det röda håret – Vilda Erkdatter. Han kände vreden komma tillbaka, han kunde nästan känna smärtan i ryggen igen och Krut gjorde sig beredd att använda svärdet. Men så i sista sekunden hejdade han sig. Vilda ställde sig upp igen och rättade till kläderna och stoppade ned kniven i bältet igen, som en gest att hon inte var där för att angripa honom. Han sänkte svärdet och pekade mot dörren och de gick in. Krut pekade på en av stolarna framför spisen och de satte sig ned.

Jag kommer för att varna dig och för att be dig om din hjälp, sade hon till slut. Krut svarade inte först utan satt och studerande henne. Till slut sade han "Jag vet allt vem du är och vem din far är, jag kan inte se hur jag skulle vilja hjälpa er...varna mig, vad kan ni varna mig för. Ända sedan din far ristade in kartan på



Utse årets pampar!

Rösta i riksmötesvalet!

Snart är det dags för Sveroks Riksmöte. Då avgörs det vad Sverok skall ägna sig åt det närmaste året, vad man skall lägga pengar på och vilka som skall företräda förbundet utåt. Hur ser du på Sverok? Vilka frågor tycker du är viktiga? Se till att göra din röst hörd! Till att börja med kan du se till att din förening röstar i riksmötesvalet, dvs bestämmer vilka personer som skall ha rösträtt på riksmötet. Kanske är det rent av någon av er?

Sverokprofil maktfaktor i LSU

Landsrådet för Sveriges Ungdomsorganisationer (LSU) valde i december Carl Heath till vice ordförande.

Bevingade ord

Det sägs märkliga saker sena spelkvällar... Här nedan följer några citat som skickats till redaktionen. Skicka ditt citat till sverox@sverok.se

"Ska vi testa att någon går fram och får huvudet avhugget?"

"Cobart kan konsten att både slappa och göra ingenting samtidigt."

"Jag ställer mig på fallluckan. Och så öppnar jag den."

"Jag skriker lite diskret ut mina order."

"Skylten är skriven på sadistiska." (Om en skylt med texten Öppna Inte Den Här Dörren)

"Skall vi öppna dörren och se om det är ingången ut? Eller utgången in?"

Snacksalig?

Besök Sveroks forum på

<http://forum.sverok.se>

Där kan du diskutera Sverok och alla delar av hobbyn med likasinnade.

Paintballtävling i Emmaboda

PaintCheck följde upp sin nybörjarkurs i paintball med att arrangera en tävling i Emmaboda under första helgen i december. Det blev en lyckad och trevlig tillställning, där sammanlagt 20 lag tävlade.



min rygg har jag fruktat för mitt liv". Han reste sig upp och gick iväg en stund. Vilda var beredd på allt och såg till att kniven var nära till hands. När Krut väl kom tillbaka hade han med sig två trämuggar. Han smulade ned lite barr och snart doftade det barrté i hela stugan. Han räckte henne muggen och trots att hon avskydde barrté försökte hon dricka lite för syns skull.

Hon tog ett djupt andetag och fortsatte. Saker och ting har förändrats och ett gäng rövare är på väg mot där de tror att skattkistan finns. Jag trodde att den karta jag fick av min far var den rätta, men istället har jag antagligen sänt en helt oskyldig man mot sin död. Sättet de fick reda på var skatten fanns har inte riktigt övertygat dem och mina spårare har indikerat att några av männen endast är några dagar bakom mig. En av dem var med under äventyret med min far och han vet vad du döljer under dina kläder. Hon kunde se hur det lilla skogstrollet började skruva på sig och blicken flackade. Han visste att trots sin skicklighet som krigare skulle han inte otränad klara av att slåss mot dem.

Hur hade du tänkt att jag skulle kunna hjälpa er... om jag nu skulle vilja det.. och vilka är ni?. Han hade mycket hat i sin röst, men även en viss rädsla.

Jag ska möta krigare från mitt värds- hus, min far har varit ute och rest ett tag och det kommer ta lång tid att sända bud efter honom. Vi måste hinna före de andra och föra skatten till säkerhet.

Det tände till i Kruts ögon men han dolde det väl, detta var ju det perfekta sättet för honom att få sina händer på den värdefulla kistan och allt han behövde var att spela med i charaden.

Då vill jag ha kompensation för mina tjänster, jag fick en mycket mindre del än Erk och de andra när de delade upp guld. Han sneglade på Vilda för att se om hon tog lockbetet. Kunde han bara övertyga henne om att det gällde guld så hade han sin plan säker.

Vilda satt tyst en stund, sedan räckte hon fram handen: Jag kan garantera dig att du mer än väl kommer att bli belönad för dina insatser. Kartan på din rygg är värd mycket. De skakade hand och han började plocka fram sin gamla rustning. Sedan bar det av mot möteplatsen med de andra. Krut gick en aning före och hans ögon riktigt lyste när han fantiserade om när han skulle få sina smutsiga händer på kistan. Vilda ett par steg bakom kände ett visst obehag över hur lätt det gick att få med honom och höll ständigt en vakande hand på jaktkniven. ■

Sverok



Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett ideellt 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 mer än 20 000 aktiva spelare i 1500 föreningar, med från 5 till 800 medlem-

mar 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 eller kontakta Sveroks kansli.

Sverok ger bidrag till sina föreningar

Verksamhetsbidrag

Föreningar som rapporterar verksamhet får 2000 kr/år

Medlemsbidrag

För varje medlem i åldern 7 - 25 år får föreningen 40 kr/år

Kontakta Sverok!

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

www.sverok.se

Du Spelar Roll

- Rösta i Riksmötesvalet



Årsmötet är en av hörnstenarna i byggandet av en demokratisk förening, vare sig det handlar om en liten förening eller hela förbundet med mer än 23 000 medlemmar. Det är på årsmötet medlemmarna säger vad de vill göra med förbundet.

För att ingen ska få bestämma mer än någon annan är det viktigt att *alla* föreningar tycker till, inte bara en liten klick. 23 000 medlemmar på samma hade blivit ett *stort* möte, därför skickar föreningarna istället ombud som representerar deras vilja. Varje förening får en röstsedel där de kan rösta på en eller flera personer från samma län som föreningen. Det finns en lista över personer som har sagt att de gärna vill åka från just det länet (de redan nominerade), men man kan rösta på andra också. Exakt hur det går till och hur man avgör vem som får åka, kan ni läsa på baksidan av valsedeln eller på rm.sverok.se.

De personer föreningarna valt får sedan åka som ombud till Riksmötet. Tillsammans bestämmer de Sveroks framtid. Riksmötet är den högsta beslutande instansen i Sverok, de kan göra vad de vill. De kan lägga ner förbundet, bestämma hur mycket nationella spelveckan får kosta, hur många ex av *Sverox* per år vi ska ha o.s.v.

Det är superviktigt att så många föreningar som möjligt röstar i ombudsvalet så att alla får bestämma. Alla föreningar som skickat in sin föreningsrapport (den blankett ni fått av kansliet) har minst en röst.

Röstar gör man genom att antingen fylla i sin röstsedel och skicka den till kansliet, eller att via Internet på rm.sverok.se logga in med det lösenord föreningen får med på valsedeln.

För att ytterligare motivera er föreningar att rösta lottar vi ut 60 exemplar av *Sagan om Ringen DVD Extended version* bland de föreningar som röstat (ni är med i lotteriet även om ni röstar blankt). (Detta är alltså den s.k. "Extended version" med en förlängd version av filmen med extra scener som inte visades på bio och nästan fem timmar extra material, med dokumentärer, bakom kulisserna-reportage och intervjuer med skådespelarna, regissören o.s.v. Det är hela 4 DVD-skivor med i paketet.)

Har ni några frågor så kontakta kansliet på info@sverok.se, tel: 013-14 06 00 eller förbundsstyrelseledamoten Andreas Brodin på andreas.brodin@sverok.se Vi hjälper gärna till!



För att ytterligare motivera er föreningar att rösta lottar vi ut 60 exemplar av *Sagan om Ringen DVD Extended version*

Sveroks förbundsstyrelse