

Nr 28, Mars 2003

SVEROX

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Dieselpunk i
Lemuria

Gör din röst hörd
på nätet

Lajva bland sprit-
smugglare och
börsklippare

30-talets Shanghai

Heta frågor inför
riksmötet

Hobbyn som gör
män till pojkar

Örnsköldsvik
= paintball?

Håller gratisspel
på nätet måttet?

Recensioner



Sverok



Hannas hörna



Den sista ledaren från en avgående ordförande

Någonstans så längtar många efter spänning i vardagen. Även om jag har hört många vuxna påstå att de är mindre fantasifulla än vad barn är så tror jag inte att det är riktigt sant. Det finns ett uttalat behov av de här sagorna, möjligheterna att få drömma sig bort till en tillvaro där allt inte går i samma hjulspår och följer samma lagar som i vanliga fall.

Att den medeltidsinspirerade fantasyn har fått så stort genomslag finns det säkert många teorier om. Jag tycker inte att det är nödvändigt att bryta ut en eller flera – vi kan väl låta det vara osagt om det är för att världsbilden ofta är lite mer förenklad än vad vår vardag är. Gråzonerna byts ut mot tydligt svart eller vitt. Man behöver inte tvivla på vem som är ond eller god – och ofta inte på vem som skall segra i slutet. Det måste få vara tillåtet att drömma sig bort till världar och möjligheter man inte har i vanliga fall, att sätta sig in i hur det är att vara en otvetydig hjälte eller kanske ha hur mycket pengar som helst.

Någonstans ifrån måste man hämta inspiration och lust att gå vidare. Jag tror att det finns något tilldragande i sagorna, på något sätt kopplar man ihop barndomens drömmar och enklare tillvaro med nuet och tron på obegränsade möjligheter smittar kanske av sig lite grann på vardagen.

Med våra 30 000 spelande medlemmar öppnar sig oanade möjligheter – både för vardag och särskilda tillfällen. Jag är oerhört stolt över att ha fått följa Sverok på den inslagna banan mot toppen. Vi har kommit så långt att både vi själva och andra kallar oss för väl-etablerad organisation. Såväl myndigheter som andra förbund och media är så gott som odelat positivt inställda till oss.

Det kommer att kännas väldigt konstigt att nu på riksmötet lämna Sverok efter närmare 6 år som förtroendevald. Man både lever och känner och andas Sverok och det har varit brinnande intensiva år som har varit ovärderliga – kämpigt till och från, men för det mesta roliga.

Jag kommer aldrig sluta känna för Sverok och en sak är säker, man kan alltid göra en massa häftiga saker fast man inte sitter i en styrelse!



Vad är Sverok?

Sverok spelförbundet 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 30 000 medlemmar i 1600 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 i Sverox?

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 Sahlin
Storgatan 38 F, 903 26 Umeå
info@on.sverok.se

Sverok Nedre Norrland

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

Sverok GävleDala

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

Sverok Svealand

c/o Nichlas Mauritzon
Järnbodsv. 7, 719 41 Garphyttan
svealand@sverok.se

Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16b
121 63 Johanneshov
stockholm@sverok.se

Sverok Ost

Box 207, 551 14 Jönköping
ost@sverok.se

Sverok Västra Götaland

Falkgatan 7, 416 67 Göteborg
vg@sverok.se

Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund
skud@sverok.se

Ansvarig utgivare:	Hanna Jonsson
Chefredaktör:	Tove Gillbring
Redaktion:	Anders Blixt Åke Rosenius Anders Gillbring
Inhouse-illustratör:	Åke Rosenius
Layout:	Gillbring Grafisk Design
Omslagsbild:	© Michael Gullbrandson
Foton:	Boel Sundberg, Petra Malmgren, Carl Sjöblom, Markus Grönlund
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.

Tragedier och tidningsankor

I början av januari skakades Sverige av ett styckmord. Offret var en ung man i Halmstad. Inom kort var mediedrevet igång. Någon "upptäckte" att han spelat vampyrlajv. Här fanns potential att sälja lösnummer, så varför hämmas av sådana grundläggande saker som respekt för den döde och hans anhöriga, eller faktakontroll?

Det som följde var mycket obehagligt. Under några dagar frossade löpsedlarna i ett eventuellt samband med vampyrlajv och kvällspressen letade efter mördarna bland offrets lajvande vänner. Inga medel skyddes, trots att anklagelserna var helt grundlösa.

Mina tankar går i första hand till hans familj och vänner i deras sorg. Att förlora någon som står en nära är svårt nog ändå, även utan medias inblandning.

Sverok hade en svår uppgift, men seriösa medier höll en saklig ton. Mediemagasinet granskade kvällspressen i efterhand. Av de 17 kvällstidningsjournalister som skrivit om mordet ville ingen ställa upp på en intervju. Tydligare än så kunde de inte erkänna att allt var en tidningsanka, där chansen att sälja fler lösnummer var viktigare än integriteten och respekten för den döde.

– Tove Gillbring

Manusstopp och utgivning

År 2003 ökas utgivningstakten för *Sverox* igen, om inte Riksmötet bestyltar 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 #29 Manusstopp 15 mars; planerad utgivning första veckan i maj 2003.

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

Sverox #31 Manusstopp 15 juli; planerad utgivning första veckan i september 2003.

Innehåll

- 4 Lemuria: en antarktisk ukroni
- 8 På jakt efter äventyr
- 11 Airsoft – hobbyn som gör män till pojkar
- 12 Paramilitära övningar eller oskyldig lek?
- 14 Medeltidsvecka på Hägnan i Luleå
- 15 Snökon 2003 – återkomsten
- 15 Kalendarium
- 16 Recensioner
- 18 Shanghai
- 22 Eagle Cup satte färg på tillvaron
- 24 Inför riksmötet
- 28 PMZG – Game Studio
- 32 <http://forum.sverok.se>
- 35 Nya föreningar
- 36 Kartan över det förflutna

SVEROX FANTASTISKA FAKTA:





Lemuria: en antarktisk ukroni

Många gamers fascineras av mänsklighetens historia och åtskilliga gånger kommer då funderingen "Vad skulle ha hänt om...?" där "om" kan beteckna många väldigt olika saker.

Om Gustav IV Adolf inte hade kastat tsarens brev på golvet utan istället gift sig med en rysk prinsessa som det var tänkt, hade Sverige då sluppit det eländiga kriget 1808-09? För skulle tsaren ha angripit sin svärsons rike? Hur hade detta sedan påverkat Sverige under 1900-talet?

*Om Hitler hade vunnit mot Storbritannien 1940, hade då världen sett ut ungefär som i Robert Harris' bok *Fatherland*? Även akademiska historiker, som Peter Englund, finner intellektuella utmaningar i sådana så kallade kontrafaktiska resonemang. En fiktiv värld som skapas när någon spekulerar över en alternativ historisk utveckling kallas ukroni.*

Anders Blixt om ett annorlunda 1930-tal

Den mångsidige rollspelsförfattaren Anders Blixt är fascinerad av alternativa historieförlopp och skrivit flitigt om sådana ur rollspelsperspektivet. Dessutom gillar han retro-science fiction och stora maskiner. Här är han i farten igen.

Lemurias stämning och egenart

Denna artikel, och dess fortsättning i nästa nummer av *Sverox*, presenterar en ukroni, en spelvärld byggd på vår jord, men med några betydelsefulla skillnader. Syftet är främst att visa ett sätt att använda ukroni i spelkonstruktion.

Konceptet **Lemurien**, en sjunken kontinent i Indiska oceanen, skapades av zoologer på 1860-talet för att förklara likheter mellan Madagaskars, Sydindiens och Sydostasiens geologi och fauna, i synnerhet spridningen av de halvapor som kallas lemurer. Dåför tiden kände man ju inte till kontinentaldriften, som är den faktiska förklaringen till likheterna. Teosofen Helena Blavatsky anammade sedan Lemurien i en bok med befängda spekulationer om mänsklighetens ursprung. Min lemuriska ukroni har dock inget med hennes påfund att göra, utan skapades enkom för att ersätta Antarktis med en äventyrskontinent som besitter vissa önskvärda egenskaper.

Stämningen i denna spelvärld, som är lokaliserad i tiden till början av 1930-talet, är en mix av Indiana Jones-filmerna, vilda västern à la Clint Eastwood (t ex *Pale Rider*), John Carpenters film *The Thing* och de tidiga böckerna om James Bigglesworth. På kontinenten Lemuria tampas äventyrarna med kärvt klimat, expeditioner från fanatiska stater, brutala militärer, skrupelfria storföretag och underliga fenomen. Tuffa män och kvinnor med häftiga retro-fordon utforskar ett land där människan egentligen inte hör hemma.

Retro-science fiction beskriver framtiden som man tänkte sig den förr i tiden – *the future as it used to be* för att prata amerikanska. Detta har sin särskilda charm för många. Det finns exempel på nutida författare som på allvar har skrivit skickliga retroböcker, till exempel Bruce Sterling i *The Difference Engine*.

Pulp-action är ett stilgrepp där det förekommer riktiga hjältar, skrämmande skurkar och där huvudpersonerna kan utföra dåd bortom vanliga människors förmåga. Indiana Jones-filmerna (till skillnad från den avsevärt slakare teveserien) är ett utsökt exempel på pulp-action när den är som bäst:

heroism, humor och spänning avfyrat mot åskådaren i ett rasande tempo. Pulp-action har sin givna plats bland rollspelen; det finns många renodlade titlar, till exempel *Adventure!* Lemuria-världen är frikostigt kryddad med retro-SF och pulp-action.

Lemurias spelvärld är i det mesta lik vår jord, men där finns några väsentliga skillnader. Här är dess tre tyngsta kontrafakta

1. En geografisk olikhet

Antarktis har ersatts av kontinenten Lemuria, en avsevärt större landmassa som täcker hela det antarktiska området och dessutom betydande delar av södra Indiska oceanen och södra Stilla havet.

2. Tyska inbördeskriget 1932

Lemuria-världens NU är 1932-33. Det har dock inträffat en kontrafaktisk politisk händelse av stor betydelse. I början av 1932 förvägrades österrikaren Adolf Hitler tyskt medborgarskap. Detta gjorde att han övergav sin plan att erövra makten i Tyskland genom val och istället försökte nazisterna ta över med våld. Deras uppror hade dock inte omedelbar framgång, utan kastade istället Tyskland i ett inbördeskrig där nazister, monarkister, socialister och kommunister strider om herraväldet. Landet har miljoner veteraner från första världskriget så här råder ingen brist på krigsförmåga. De olika grupperna bildar allianser och sviker dem lika fort. Hatet mellan högeranhängare av olika schatteringar å ena sidan och kommunister å den andra växer sig starkare för varje dag och övergrepp och illdåd blir allt vanligare.

Flera omkringliggande länder har blandat sig i inbördeskriget genom att tillhandahålla pengar, krigsmateriel, frivilliga eller andra resurser:

- **Sovjetunionen** stödjer de kommunistiska styrkorna med vapen och officerare via de kommunistkontrollerade hamnstäderna längs Holsteins östersjö-kust.
- **Polens** armé har tagit kontrollen över Danzig, östra Pommern och delar av Schlesien med motiveringen att "skydda polacker i Tyskland".

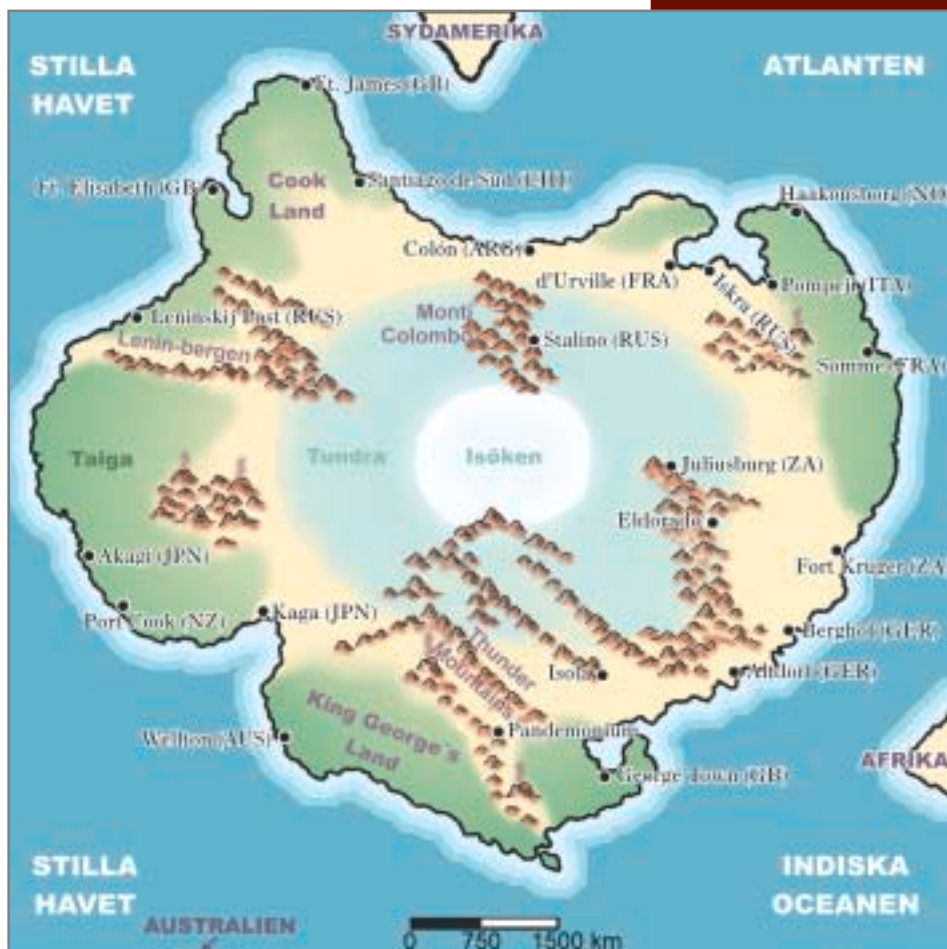
oni

- **Danmark** har på samma sätt placerat de danskbefolkade delarna av norra Schleswig under sitt "beskydd".
- **Frankrike** ser gärna att Tyskland förblöder på hemmaplan, men avstår från omfattande interventioner av inrikespolitiska skäl. Landet drabbades ju hårt av kriget 1914-18 och dess medborgare är inte beredda till svåra uppoffringar igen. Den franska armén har dock ockuperat Saarland för att "säkra den franska gränsen" och kontrollerar gränsen längs Rhen hårt. Regeringen stöder olika grupper i syfte att förlänga kriget. En kommunistisk seger vore dock oacceptabel i Paris, vilket har vållat allvarliga spänningar i förhållandet till Sovjet.
- **Italiens** diktator Mussolini ogillar Hitler, men stöder gärna andra fascistiska grupper i Tyskland på olika sätt. Han ser därtill Sovjet som en allvarlig fiende.
- **Tjeckoslovakien** vill undvika att kriget "läcker in" i de tyskdominerade Sudetbergen i Böhmen och bevakar därför sin gräns hårt samtidigt som man bedriver ett omfattande underrättelsearbete i de tyska regionerna Bayern och Sachsen.
- **Storbritannien** vill helst se ett slut på kriget, men den brittiska regeringen vill inte ingripa aktivt.
- **USA** lägger sig inte in i konflikten. Man har återgått till traditionen att inte blanda sig i Europas angelägenheter så länge de inte berör vitala amerikanska intressen. Däremot finns det många grupper med amerikaner av tyskt, polskt, italienskt eller franskt ursprung som arbetar för sitt ursprungslands intressen.

3. Cineastisk teknik

Denna spelvärlds teknik och vetenskap är mer cineastisk än realistisk. Här finns verkliga uppfinnare som bygger märkliga manicker som är användbara för upptäcktsresande.

Vid utforskningen av Lemuria använder man *jaggernaut*, enorma månghjuliga fordon som fungerar som bostad, vapenplattform, lyftkran och lastäsna. De tar sig effektivt fram över slätter, isvidder eller



grunda vattendrag. Däremot är skogar ogenomträngliga för dem.

Flygplan är också oundgängliga arbetsredskap för att ta sig fram över den obanade vildmarken snabbt. Dock är dåtidens flygplan tämligen små; de största tar bara tio passagerare. Det finns gott om insjöar i Lemuria; därför är ett pontonplan användbart sommartid och om vintern sätter piloten skidor på planet istället och landar på isen.

Autogyron är en föregångare till helikoptern. Det är en flygfarkost som kräver väldigt kort startsträcka och som kan landa vertikalt. Nackdelen är dess korta räckvidd.

Helikoptern befinner sig på experimentstadiet i början av 1930-talet. Med tanke på spelvärldens teknik är det därför rimligt att introducera enstaka sådana flygfarkoster, men de är i så fall små (tar två-tre personer), långsamma (ca 100 km/h) och har kort räckvidd (ca 100 km).

Zeppelinare används inte i Lemuria. Dessa stora och klumpiga farkoster är alldeles för känsliga för de häftiga stormar som plötsliga rusar ner från isvidderna mot kusten.

Kontinenten Lemuria

De första västerlänningar som nådde Lemuria tillhörde holländaren Abel Tasman's ex-

Ukroniska rollspel

Inom rollspelsbranschen är ukronier inte så vanliga, fastän det är en genre som ger goda möjligheter till märkliga och spännande kampanjer.

GURPS Time Travel med *GURPS Alternate Earths I & II* beskriver hur ukronier används; exemplen omfattar bl a de traditionella "tysk seger 1940" och "sydstatsseger 1863" och några säregna fall, som att vikingarna intog Bysans på 800-talet vilket omskapade Europa i grunden.

Ukroni i *Deadlands* innehåller en revision av naturlagarna: magi påverkar 1800-talets historia. I *Space 1889:s* senviktoriaiska värld ser naturlagarna ut som dåtidens fysiker trodde och därför kan de med rymdskepp utforska grannplaneterna.

Några spel, som när de skrevs handlade om en nära framtid, har blivit ukronier i och med att historien löpte i andra banor. Sovjetunionens fredliga kollaps 1989-91 gjorde ju till exempel *Twilight 2000* och *2300 AD* till ukronier, eftersom båda baseras på ett kärnvapenkrig mellan NATO och Warszawa-pakten.



pedition till Australien 1642. De upptäckte till sin förvåning lemurer i det nyfunna landets skogar, så Tasman gav stället namnet *Isola Makaki* ("makak" var dåtidens namn på lemurer). Holländarna förstod inte att de funnit en ny kontinent. Sporadisk utforskning fortsatte under 1600-talet och 1700-talet och många sjöfarare landsteg dessutom på Lemuria under ovetenskapliga former för att söka vatten och villebråd.

James Cook kringseglade hela sydkontinenten under sin andra långfärd 1772-75 och kartlade dess kustlinje. Det var först då geograferna förstod att detta var en riktig kontinent och det var då namnet Lemuria började användas på kartor. (Carl von Linné hade skapat det zoologiska begreppet *lemur* under mitten av 1700-talet.)



Lemurias hjärta är en skräckinjagande isöken, med temperaturer som går ned mot -80°C och brutala stormar. Men dess kustnära regioner, som till exempel King George's Land i södra Indiska oceanen och Cook Land i sydöstra Stilla havet är inte lika ogästvänliga utan rymmer tundraslätter, snarlika den mammutstjäpp som sträckte sig genom Europa under senaste istiden, och taiga av sibirisk typ. Klimatet där kan i mycket jämföras med södra Alaskas. Kontinenten genomkorsas av flera radiella bergskedjor – som Thunder Mountains, Monti Colombo och Lenin-bergen – med rika fyndigheter av bl a guld, mangan, bauxit och koppar. Lemuria saknar stora floder; det finns många forsar och strömmar som för smältvatten till havet, men ingenstans har man hittat vattendrag som kan befaras av större farkoster än kanoter.

Vulkanism är vanligt och påverkar på vissa ställen det lokala klimatet gynnsamt. I intensivt vulkaniska områden är marktemperaturen högre än i omgivningen och där frodas växt- och djurlivet. Kontinenten har drabbats av flera stora utbrott under perioden 1850-1930.

Fauna och flora

Lemurias fauna är unik och detta av samma skäl som Australiens. Kontinenten avskars från resten av världen före krittidens slut så dess landdjur genomgick en separat evolution. Dess flygande fauna är däremot inte annorlunda från omvärldens: idel fåglar. Notera också att det inte finns några pingviner överhuvudtaget inte i denna ukroni; däremot hittar man sälar vid kusterna.

Lemurias flora är inte lika främmande för människor. Taigan består av gran och tall, medan tundraslättorna täcks av hårdiga gräsarter. På kontinenten finns dock avsevärt med fräken- och lummerarter som inte förekommer någon annanstans i världen.

Den notiozoiska faunan

Lemuria är den enda plats på jorden där dinosaurierna inte dog ut fullständigt när tertiärtiden inleddes; här överlevde en del arter katastrofen. De enda däggdjur som fick plats här var sådana som var primitiva och småvuxna, som lemurer och rättliknande kryp. Men dra inga missriktade slutsatser av detta. Dagens lemuriska fauna har utvecklats under 70 miljoner år och skiljer sig därför avsevärt från kritas – djuren kallas inte heller "dinosaurier" av zoologerna, utan *notiozoer* (slangordet är *nottizar*).

Notiozoerna är varmblodiga, fjäderklädda (eller kanske snarare duntäckta) och äggläggande djur. De tar hand om sina avkommor och uppfostrar dem. Intelligensmässigt befinner de sig på samma nivå som däggdjur. De har också samma ekologiska nischer som däggdjuren, så här finns exempelvis motsvarigheter till leopard, noshörning eller häst. (Däremot är småfaunan inte notiozoisk, utan består istället av däggdjur och groddjur.) Den mest notabla egenheten hos notiozoerna är dock att många arter går på bakbenen. De flesta rovdjuren verkar härstamma från raptorliknande dino-

saurier, och fungerar som vargar eller pantarrar. Många är farliga för människor. Än så länge har människorna inte funnit några motsvarigheter till tyrannosaurus.

Kort historia

Under 1800-talet blev Lemuria föremål för mer organiserad utforskning, i synnerhet de mer lättutforskade King George- och Cook-regionen. Mot slutet av seklet byggde Storbritannien, Frankrike, Norge och andra länder kustbosättningar som stöd för fiskeflottor, vetenskapsmän och valfångare.

Vid Berlin-konferensen 1888 delade de europeiska stormakterna Afrika mellan sig. Under 1890-talet diskuterade de om de också skulle göra detta med Lemuria, med konferensen i Köpenhamn 1899 kunde inte enas utan fiendskapen mellan Frankrike och Tyskland paralyserade arbetet. Det enda man kom överens om var att länder kunde kräva jurisdiktion över bosättningar och anläggningar, men inte över obebott territorium. För att undvika ett juridiskt limbo stipulerade konferensens slutdokument att människor som vistas i Lemuria lyder under sitt hemlands lagar, men också att brottlingar kan ställas inför rätta av den nation vars ombud griper dem.

Lemuria fick flera europeiska bosättningar efter 1900, eftersom kontinenten rymde stora naturrikedomar. När första världskriget utbröt utkämpades strider där när brittiska och australiska trupper erövrade tyskarnas anläggningar. I Versaillesfreden 1919 övertogs dessa i sin helhet av Australien.

När Nationernas förbund (NF) upprättades som internationell samarbetsorganisation, blev Lemuria dess angelägenhet och dess Lemuria-konvention 1922 gjorde kontinenten till internationellt territorium. Varken Sovjet eller USA är medlemmar i NF och har därför inte godtagit detta anspråk. Japan, Italien och Tyskland har av andra skäl valt att ignorera det.

Tyska storföretag återkom till Lemuria redan 1923. Sovjet, Japan och Italien etablerade också omfattande närvaro under denna tid, medan Argentina och Chile gav sig in i jakten på mineraler i regionen söder om Eldslandet.

Dessutom lockades många lycksökare dit under oorganiserade former för att vaska guld eller jaga storvilt. Stökiga kåkstäder har sålunda vuxit upp på många ställen helt utanför någon stats kontroll.

1925 konstaterade NF:s Lemuria-kommision att NF inte kunde utöva något gynnsamt inflytande på den södra kontinenten. Kommissionen skrev i en rapport till NF:s generalsekreterare: "*Instead we are currently observing the creation of a 'Wild South' outside the control of any government or international body. Lawlessness and ruthless exploitation of*



the resources of Lemuria by states, corporations and individuals will be a sad fact for many years to come."

Under 1920-talet har vetenskapsmän börja upptäcka att Lemuria döljer något stort och skakande. Man har hittat rester av en civilisation i dalar som inte rakats rena av sydpolsisen. Civilisationen verkar inte vara högteknologisk i 1900-talsbemärkelse, men de arkeologiska fynden verkar vara mer än en miljon år gamla. Var homo sapiens inte först på vår jord? Var de där främlingarna människor eller något annat? Varför försvann de? Frågorna hopas. Stalin vill definitivt veta och har därför startat hemliga forskningsprogram i vilkas regi sovjetiska vetenskapsmän och OGPU-agenter (*Obedinonnoje Gosudarstvennoje Polititjeskoje Upravlenie* är Stalins hemliga polis) genom söker Lemuria för att beslagta alla fynd de kan hitta. De lägger inte fingrarna emellan när de möter medtävlare. (Läs t ex Staffan Skotts bok *Sovjetunionen från början till slutet* för att få en inblick i OGPU:s fasansfulla arbetsmetoder.)

Politik och problem 1932

Det tyska inbördeskriget har drabbat kontinenten Lemuria, fast inte på samma sätt som i själva Tyskland.

Många tyska storföretag – som t ex Krupp och Thyssen – har byggt omfattande gruv- och hamnbosättningar i Lemuria under 1920-talet. De lyder formellt under tyska staten, men storföretagens platschefer har i praktiken blivit sina egna herrar efter krigsutbrottet. De har resurser nog att anställa tyska, sydafrikanska och australiska legosoldater i egna förband.

Sovjetunionen vill nu utnyttja kriget i Tyskland som förevändning för att försöka ta över de tyska företagens anläggningar med våld. Stalin har därför sänt sibiriska soldater dit.

Italiens diktator Mussolini ogillar Stalins ambitioner i Lemuria och stödjer därför tyskarna. Han bedriver på hemmaplan en envis och brutal kamp mot maffian och andra brottsyndikat. Lemuria fungerar då som en utmärkt deportationsplats för individer som hans polis vill ha på behörigt avstånd hemifrån.

Japan vill utnyttja kaoset i Lemuria för sin egen vinning. Landet har dock inrikespolitiska problem. Armén har på eget bevåg inlett en erövring av det kinesiska Manchuriet och vill inte sända trupper söderut. Istället har japanska storföretag – som Mitsubishi och Toyota – och flottan bildat en oheilig allians; flottan tillhandahåller skepp och flyg, medan storföretagen finansierar privata truppstyrkor för landoperationer i Lemuria. Japanerna ser Sovjet och USA som sina traditionella fiender.

Storbritannien vill helst att dess lemuriska besittningar ska förskonas från krigshandlingar. Londons försök att hantera krisen via NF har dock misslyckats. Royal Navy patrullerar därför vissa havsområden för att skydda brittiska intressen..

Frankrike skyddar sina besittningar med förband ur Främlingslegionen, men ser helst att Sovjet och tyskarna fortsätter att slåss i andra delar av Lemuria där de förslösar sina resurser utan att skada Frankrike.

USA bryr sig föga om vad som händer söder om Latinamerika. Landet har nog med inrikespolitiska problem på grund av den ekonomiska depressionen. Lemuria har hittills aldrig varit av betydelse i Washington.

Forsättning följer...

I nästa *Sverox* kommer en artikel om äventyrare och mysterier i Lemuria. Vilka hemliga planer har Stalin respektive japanska flottstaben för den södra kontinenten? Vad sysslar Krupp-koncernen med i Thunder Mountains? I numret därpå blir det figurspel i Lemuria, komplett med regler. ■

Dieselpunk

Dieselpunk är ett ord har skapats i analogi med steampunk. Utgångspunkten är den litterära SF-subgenren cyberpunk, skapad i början av 1980-talet, som sedan har förskjutits till en äldre tidsålder och i processen anammat drag av retro-SF. Cyberpunk handlar om en värld där människan har blivit mindre betydelsefull än maskinen (oavsett vilken manifestation maskinen har). Steampunk, som var cyberpunkens första förskjutning, är det samma fast utspelar sig under den viktoriaiska eran. Dieselpunk, som först visade sig efter millennieskiftet, är istället placerad i ett legendariskt 1930-tal.

Dieselpunkens världs sociala strukturer präglas av hänsynslösa storföretag, skningslösa politiska aktörer och brutal exploatering av natur och människor. (Rent historiskt var dessa trista företeelser osedvanligt vanliga under just detta årtionde och det efterföljande; dieselpunkten gör den historiska verkligheten mer utstuderad, mer stiliserad.) Till detta adderas en del mer eller mindre fiktiv teknik som är att betrakta som futuristisk med 1930-talets ögon sett. Förleden "diesel-" kommer av att denna eras stora maskiner drivs av jättelika sakta dunkande dieselmotorer som stöter ut stora svarta rökpuffar ur höga sotiga avgasrör (jfr steampunkens monstruösa ångmaskiner).

Det finns också en särskild överdriven funkis-estetik knuten till dieselpunken: blänkande slät metall elegant krökt runt ett oljigt innanmäte, strama höga byggnader, böljande rökmoln ur himlasträvande skorstenar och ett människoideal som är en överdrift baserad på klassisk grekisk stil. (Funkis eller Funktionalism var en estetisk filosofi inom arkitektur, design och hantverk under 1930-talet. Den kallas också Bauhaus i engelsk- och tyskspråkiga länder.)



På jakt efter äventyr

bland spritsmugglare, börsklippare och ockultister

Jag blev ombedd att skriva en artikel till nytta för lajvare inom ramarna för detta nummers officiella 30-talstema.

Det var lite svårt. Det var fem år sedan jag arrangerade 30-talslajv och mina hågkomster från den tiden är förmodligen inte särskilt intressanta idag. Spännande och tillförlitliga fakta om epoken kan man få genom vilken historiebok som helst. En artikel med bakgrundsinformation kändes därför inte heller helt lämplig.

Tills jag kom på att jag inte behöver göra några anspråk på presentera en vettig översikt utan att jag istället kunde välja fritt bland de strömningar och händelser under perioden som kittlat just min fantasi. Förhoppningsvis kan de inspirera även andra till att förlägga sina äventyr till 30-talet. Med detta upplägg hoppas jag att artikeln blir lika nyttig för rollspelare som för lajvarrangörer.

Holger Jacobsson om intriger och strömningar på 1930-talet

Holger Jacobsson är ett känt namn i lajvkretsar efter att ha arrangerat flera uppskattade lajv. Att han dessutom skrivit en hel del i ämnet, inte minst i *Sverox* och *Fëa* gör också sitt till.

Varför spela roll i historisk miljö?

Alla genrer har sin fördelar. En historisk setting för med sig det goda att man, åtminstone i teorin, kan förena lite schysst verklighetsflykt med relaterbara miljöer och allmänbildning. 30-talet ligger tillräckligt nära för att vi ska kunna förstå hur människorna tänkte och betedde sig, så karaktärerna blir lite lättare att spela. Som jag nämner i ingressen så finns det mängder med relevant källmaterial. Tidens dags- och veckopress är min egen favorit. Reklam, insändare och kontaktannonser ger värdefull information om vanliga människors vardag. När lajv eller rollspel har sin grund i vardagsrealism känns ofta äventyren och eskapismen starkare än om man enbart ägnar sig åt monsterslakt. Det blir lättare att tro på och leva sig in i karaktärerna. Annat intressant källmaterial är radioinspelningar, journalfilmer och dåtidens biografutbud. Under lajvuppsättningen *Hamlet Inifrån* användes både film (framförd genom autentisk utrustning) och just radiosändningar. Hollywood hade för övrigt ett starkt grepp om ljudfilmen redan från början och har dominerat populärkulturen i snart 100 år.

Surrealism och Naziockultism

Surrealismens företrädare (bl a Salvadore Dali) ville uttrycka den rena tankeprocessen fri från förnuft och estetiska samt moraliska syften. En värld där logiken stod vanmäktigt öppnades, en värld där nya erfarenheter ständigt kunde göras med hjälp av dröm och hypnos, där det undermedvetnas dolda krafter avmaskerades, där magi och mystik var lika viktiga ingredienser som geometri och algebra för matematiken. Surrealismen var på sätt och vis mer djupgående än

psykoanalysen (ja, jag inser att denna åsikt inte delas av alla...) och många ansåg att den sökte sanningen bortom naturvetenskapen.

Den notoriske, flamboyante och bisexuelle bergsbestigaren, schackspelaren, drogutforskaren, adelsmannen och författaren Aleister Crowley (född 1875) var förstås också i farten under 30-talet. Förutom de uppräknade titlarna och några som inte får plats i meningen var han som många vet en viktig förgrundsgestalt inom den moderna ockultismen. Precis som flera tongivande surrealisterna använde Crowley droger och sexuella utsvävningar för att öppna sinnet för primitiva och mäktiga krafter. På 30-talet var acceptansen för sådant mycket låg och Crowley blev ett jagat mediebete efter en räkka "skandaler".



Den spelskribent som är sugen på att blanda in konflikter mellan ockulta ordnar i sitt scenario kan hämta mycket inspiration från Crowleys liv. Vid den här tiden var han i färd med att bygga upp Ordo Templi Orientis en orden som finns kvar än i dag. Man ägnade sig åt sexmagi, i medierna förvanskat till nå-

Blivande mödrar

ha i Samarin ett utmärkt hjälpmedel vid tillfälliga besvär av halsbränna och sura uppstötningar — ett glas är ofta nog för att avhjälpa obehagen. Även vid trög mage kommer Samarindrycken väl till pass, då det är mildt lösande utan irriterande verkan.



SAMARIN

En flaska räcker till 50 välsmakande glas.

got annat än det egentligen var, nämligen österländskt inspirerade tekniker för att långsamt transformera sexualitet till andlig energi. Några år tidigare hade Crowley gått igenom en mer utlevande fas och blivit utvisad från sitt kloster i Cefalu på Sicilien av självaste Mussolini efter rykten om satanism och barnaoffer. Man kan dock med stor säkerhet säga att detta inte var något annat än rykten och kanske var det helt andra saker som egentligen låg bakom utvisningen...

I min 20-talskampanj var Crowley representant för en av många ordnar som deltog i ett hemligt krig om världsherravälde och skatterna från den sjunkna kontinenten Atlantis från vilken spår upptäckts på ön Santorini i den grekiska övärlden (Ja, jag har läst *Illuminatus* av Robert A Wilsson). En svensk och en tysk expedition tävlade om att hinna först och förspelet till samt konsekvenserna av expeditionen var grundplott under lajvarrangemangen. Du kan säkert hitta på något ännu mer intressant.

Det finns kopplingar mellan tyska ockultister och ledande nazister. Germanen Orden rymde flera organiserade antisemiter så tidigt som 1907 och man blandade ockulta studier med funderingar om särskilda avelsformer för renblodiga arier och andra bisarrt extremnationalistiska idéer. Germanen Orden låg i ständig konflikt med frimurarna och i mitten av 30-talet förbjöds man av Hitler att ge ut sina skrifter. I den här vevan var flera ledande nazister engagerade i Thulesällskapet — en annan orden som blandade politisk högerextremism och ockulta idéer. Det är ställt

bortom allt rimligt tvivel att Hitler presenterades för Thulesällskapet i början av 20-talet och inte alls orimligt att gruppen haft inflytande över hans politik.

Rudolf Steiner grundaren av antroposofin (Waldorfskolorna ni vet) var en annan ledande ockultist och han hamnade på ordentlig kollisionkurs med nazisterna. Inom Thulegruppen var man rädd för att Steiner "övervakade deras möten från astralplanet" och Steiner utsattes också för flera mordförsök, ett i samband med att Goetheanum, det viktigaste antroposofiska byggnadsverket, brändes ner. Steiner var faktisk under en kortare period drivande i en hemlig och mycket exklusiv del av Ordo Templi Orientis (Crowleyansk sexmagi är kanske inte riktigt det första man tänker på i samband med antroposofins grundare, jag får istället bilder av träskofioler, förnuftiga underkläder och biodynamiskt odlad gröt; obs detta sagt med kärlek)

Utan att vi riktigt vet varför bedrev Hitler i början av kriget en frenetisk häxjakt på medier och ockultister. Han tycks också ha försökt värva en del till de egna leden. Man behöver inte vara särskilt fantasi-full för att kunna skönja ett ockult, konspiratoriskt spel bakom galleriet under världskriget och jag hade väldigt roligt när jag fördjupade mig i detta under arbetet med lajvarrangemangen *Gyllenstiärnas Gästabud*, *Nemesis Divina* och *Sista Kapitlet*.

Lågkonjunkturernas moder

Det romantiska 20-talet som färgats av utsvävningar och snabb ekonomisk tillväxt lämnade en bitter eftersmak. För en gångs skull var det inte festprissarna som ångrade sig efterhand utan alla de som istället för att njuta sitt välstånd investerade präktigt för framtiden i aktier. Den 24 oktober 1929 inträffade den så kallade Wallstreetkraschen. Det var ingen vanlig börsnedgång. Det var en katastrof! Stora ekonomiska svårigheter drabbade Sveriges exportindustri och för Ivar Kreuger, den kanske störste svenske finansmannen genom tiderna, slutade det dramatiskt som alla vet med självmord i en våning i Paris.

Vad alla kanske inte vet är att själva självmordet är mycket omtvistat. Varför skull en van skytt som Kreuger ha valt att rikta pistolen mot sitt hjärta istället för huvudet när det är väl känt att hjärtskott ofta orsakar stort och utdra-

NI FÅR GLÄDJE AV ETT musik-instrument

Just nu är rätta tiden för köp. Obs! 84 långa årsstannande lagervärder, säljs vi till våra gamla erhållit låga priser. Begagnade instrument tas i byte, liqör katalog. Goda betalningsvillkor.



SMÅLANDS MUSIKVARUHUS, HÄSSJÖ
Skicka mig ledar katalog gratis och franko.
Namn:
Adress: SE R.

Drick nypon

kooperativas specialbehandlade
nyponmjöl

● Rikt på naturligt C-vitamin och således ett hälsostöd under vintern och våren. Recept på tillagning av nypon finns på förpackningen.	1/1-paket 120 g 1:30
	1/2-paket 60 g -:75



Konsum kooperativa

get lidande innan döden? Hur kan det komma sig att mordvapnet inköptes av en man som utgav sig för att heta Ivar Kreuger i en stad där Kreuger bevisligen inte befann sig vid köptillfället?

Den svenska Kreugerstiftelsen driver idag linjen att Ivar mördades av någon med kopplingar till antingen Josef Stalin eller den mäktige finansmannen JP Morgan. Konspiratörerna får ytterligare vatten på sin kvarn av de bevisade mutskandalerna som blottades efter Kreugers



död. Statsministern Carl Gustav Ekman tvingades avgå när det blev känt att han tagit emot stora summor under bordet från Kreugerkoncernen.

Som spelledare eller lajvarrangör kan det vara spännande att sjunka lite djupare i sådana härvor och ta sig vissa konstnärliga friheter i användandet av vår spännande och mångfacetterade historia...



I motbokens kölvatten

I USA upphävdes rusdrycksförbudet 1933. I Sverige hade vi det av Ivan Bratt utvecklade motbokssystemet mellan 1919 och 1955(!) som också plockade fram låga böjelser bland smugglare och konsumenter. Alla de som inkluderades i fattigvården saknade rätt till motbok liksom dömda langare. Ransonerna var lägre för kvinnor och ensamstående män under 30 år. Starköl kunde man endast få mot uppvisande av recept på apotek.

Fylleristatistiken visar att det söps minst lika mycket under det välkända dekadenta 20-talet och följande decennier som någonsin tidigare. Enda skillnaden var att festligheterna fick flytta in i skummare lokaler kontrollerade av kriminella. Det fanns gott om lönnkrogar och det fuskades med ransonerna också på etablerade etablissemang. Jazzmusiken blev stor i bohemkretsar. Att improvisera eller "lägga på en raka" som vi sa i Sverige var ganska nytt och jazzen hade en "rough" och elitistisk stämpel. På danspalats som Embassy Club och Grotta Azura i Stockholm fick man bara spriträttigheter för två danskvällar i veckan.

Två finska spritpoliser ihjalskjutna

Smugglarna mördade poliserna under bilfärd till häktet

Ett ohyggligt dubbelmord förövades i gårkväll i Humlajoki, Nykterhetsövervakarna Armas Pulli och Pavo Hämäläinen jämte en tredje yrkeskamrat Peltoniemi från Björkö hade med polisbil givit sig ut mot Humlajoki nära Viborg, då de erfarit att en spritförsändelse voro att vänta från detta håll. De anträffade även en heltäckt grå bil vid stranden där trenne män höll på att inlasta sprit.

Nykterhetsövervakarna anhöllo männen och beslagtogo bilen samt begåvo sig mot Björkö. Peltoniemi körde förut med polisbilen, medan de två övriga följde efter med den beslagtagna bilen och smugglarna. Då de färdats i 7-8 km förlorade Peltoniemi den efterföljande bilen ur sikte och stannade därför för att vänta. Slutligen vände han om, medan den inte kom. På vägen mötte han en person som berättade att han sett två män liggande döda på vägen. Han hade även mött en grå bil, som i rasande fart kört åt motsatt håll. Bilens fönsterrutor voro krossade. Peltoniemi och den mötande begåvo sig nu tillbaka och funno de båda förbudsdektiven döda på landsvägen.

Polismyndigheterna alarmerades genast och bilar utsändes för att jaga efter mördarna. Även skyddskåren alarmerades. Kl. 10.30 anlände underrättelser om att man lyckats få tag på bilen vid Kolkkala by. Bilen hade stått på vägen då några män nalkades och dessa iakttog att en man flydde till skogs vid deras ankomst. Den tagna bilen var en ny Reo och hade en last på 250 liter sprit. Dess tak var genomskjutet av två kulor och rutorna krossade. Polisen från Humlajoki, som deltagit i spritbeslaget, hade bland smugglarna känt igen en känd spritlangare från Björkö, Anton Niemi. Två hemmansägare som varit med vid tillfället men icke fängslats anhöllos idag, men de vägra uppge namnen på mördarna.

Enligt svenska pressen har två av de tre till mordet skyldiga anhållits senaste natt. Den tredje är ännu på fri fot och man befarar att han flytt till Sverige

Svenska Dagbladet, 12 oktober 1930

Ut i universum

Ny teknik banade väg för nya upptäckter. Havsdjupen och världsrymden utforskades och som alla *Call of Cthulhu*-spelare vet kan man ta sig stora friheter med det material som kanske blottläggs för första gången. Rymdsonder, nordpolsexpeditioner, ubåtsresor ned i djuphavsgravar och äventyrare vilse inne i

avfolkad ödemark är teman som förstärks av att man så sent som på 30-talet vet ganska lite om haven, solsystemet, svårtillgängliga skogar och högplatåer. Snömän, förlorade civilisationer, marsmonster och sjöodjur väntar på att kastas in i din kampanj!

En världsrymdraket den nittonde oktober från Östersjökusten

Berlin, torsdag TT. Rikstrafikministern har, enligt vad tidningarna uppgiva lämnat professor Oberth tillstånd att avskjuta den första världsrymdraketen från Östersjökusten. Förberedelserna har redan avancerat så långt att experimentet ska äga rum den 19 d:s. Raketen skall förses med barometer, termometer och hygrometer och skall avskjutas från den lilla ön Greifswalder Oie, som är belägen strax öster om Rugens södra udde. Raketen beräknas kunna nå en höjd av omkring 50 km.

Svenska Dagbladet, 11 oktober 1929



Airsoft

– hobbyn som gör män till pojkar

av Lina Berglund

Det sägs att "den enda skillnaden på pojkar och män är priset på deras leksaker". Om du någonsin tvivlar på det, sök upp närmaste airsoftförening och få det bevisat en gång för alla.

Jag tror att alla små pojkar någon gång har sprungit runt med pekfingeret stadigt riktat framåt och tummen spretande rakt upp och jagat brorsan eller grannpojken skrikandes "Pang, pang! Du är träffad!". Trots att jag aldrig själv har varit någon liten pojke minns jag när jag var liten och lekte Batman tillsammans med grannpojken. Soffan i källaren var Batmobilen och vi bråkade varje gång om vem som skulle få vara Batman och vem som skulle vara Robin.

Nu har både jag och pojkarna vuxit upp och har funnit annat att se på TV än Batman och har inte så mycket tid över till att leka längre. Nu är man vuxen (nåja, ganska i alla fall) och har räkningar och tvätt och tentor att oroa sig över. Då är det lätt att med en känsla av förlust minnas "Batmobilen" i källaren. Så enkelt det var då!

Jag tror att enkelheten lockar många till airsoften. Det är så okomplicerat – i skogen finns bara jag, min trogna plastkastare och spänningen: Är det någon bakom den där busken? Spänningen och upphetsningen gör att man känner sig som barn på nytt: Jag har sett killar som kommer tillbaka från skogen efter att de har blivit träffade, med ansiktsuttrycket hos en femåring som någon har släppt lös i godisaffären.

En fördel med att vara vuxen jämfört med att vara barn är att man oftare har råd att köpa de där prylarna man bara drömde om som liten. Jag tror att det är orsaken till att de som spelar airsoft ibland kan uppfattas som lite prylgalna: När de spelar är de fortfarande små

pojkar, och små pojkar gillar prylar. Det är nog också en sak som lockar många till airsoften – det är helt okej att köpa alla de där grejerna man ville ha när man var liten, och man får dessutom leka med dem!

I vissa avseenden kan man dock inte se ett spår av de små pojkar jag nämner hela tiden. Först och främst gäller det ärligheten. Man fuskar inte i airsoft. Bli man träffad så ger man upp och lämnar spelområdet, det är inte mer med det. Som ett exempel på detta kan jag berätta om när jag var med och arrangerade *Operation: Crimson Night* (se *Sverox 26*), ett av de största airsoftspelen i Sverige hittills. Under det spelet, som hade ca 100 deltagare och varade i två dagar, hände det en enda gång att vi fick höra talas om någon som hade fuskat, vilket snart visade sig vara ett missförstånd och reddes ut av spelarna själva!

Många, speciellt äldre, är förfärade över att vi kan "springa runt och leka krig". Men det är ju inte det vi gör! Vi leker inte krig, för krig innehåller massor med brutala och vidriga saker som vi inte på något sätt vill kännas vid. Det är snarare som att leka film; Vi känner oss alla som hjälten (eller hjältninnan) i en actionfilm när vi smyger omkring i skogen och känner adrenalinet kittla i magen. Vi är åter, för en liten stund, tillbaka i den underbara värld vi var i när det tråkigaste som kunde hända var att man inte fick vara Batman idag heller, utan var tvungen att vara Robin, för någon måste ju vara det också.



Pojken på bilden är 46 år gammal..

Foto: Carl Sjöblom

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

Läs mera om detta på:

<http://www.sasf.nu/lagar.html>



Artikelförfattaren och hennes lagkamrat ser glada ut

Foto: Markus Grönlund

Airsoft spelas med hjälp av airsoftvapen, s.k. "Soft air guns". Det utspelas ofta i ett skogsområde och den enklaste formen är helt enkelt att spelarna delar upp sig i två lag som sedan sprider ut sig i skogen och försöker pricka varandra. När man blir träffad ger man självmant upp och lämnar spelområdet. Lite mer avancerade scenarier med mer "lajv-aktiga" inslag är inte heller ovanligt. För en grundligare beskrivning, se *Sverox 26*.



P

aramilitära övningar eller oskyldig lek?

– airsoft-hobbyn ur olika perspektiv

Airsofthobbyn är en relativt ny hobbygren både i samhället i stort och inom Sverok. Hobbyn växer mycket snabbt, men det finns också många som höjer kritiska röster.

Denna intervjua försöker belysa två olika ståndpunkter som idag finns inom Sverok.

Mats Tufvesson, en engagerad airsoftare, får berätta hur han ser på sin hobby, dess problem och den kritik som riktas mot airsofthobbyn.

Yrkesmilitären Martin Kvist, som är aktiv inom Sverok men ännu ej fastnat för airsoft, får svara på samma frågor.

Tove Gillbring intervjuar Mats Tufvesson och Martin Kvist

Mats Tufvesson är i airsoftkretsar mer känd som Marsupilami i airsoftlaget Seriemördarna (lagmedlemmarna har tagit namn efter seriefigurer). Besök deras hemsida www.seriemordarna.tk Martin Kvist är yrkesmilitär och aktiv i Sverok Svealand, där han sitter med i distriktsstyrelsen.

Vad är det bästa med airsoft?

MT: Man "träffar" nya vänner.

Nä, allvarligt talat så var det en svår fråga att svara på för mig. Misstänker att det är något genetiskt. Näst intill alla pojkar har någon gång lekt krig på ett eller annat vis när de var små. Många växer ifrån det när de blir större. Andra gör det inte.

MK: Airsoft är en bra hobby, som kombinerar fysik och intelligens. Dessutom får man ju uppleva "den mörka trolldagen", det stora fältet osv.

Hur vill du se airsoft-hobbyn utvecklas?

MT: Högst personligen ser jag gärna att airsoftandet utvecklas mer och mer åt lajv- eller mil-simhållet, med mer avancerade scenarion och med tyngdpunkten på att få fram rätt känsla och stämning, inte på att de medverkande skall hålla avtryckaren inne så mycket som möjligt.

Sedan vet jag att det kryllar av folk som ser airsoften som en billigare variant av paintball, fast med coolare utrustning, och dessa personer fryser bara på näsan åt mina åsikter då de vill ha non stop-action och kulor i luften hela tiden.

En seriös mil-sim:are har ungefär lika mycket gemensamt med en "speedball-are" som en rejsputte på en japansk sportmotorcykel har gemensamt med en öldrickande biker på en amerikansk gjutjärnsglidare. Jag ser därför fram emot den dag alla airsoftare kan acceptera att området är för brett för att passa alla smaker och därför delas upp i olika falanger.

MK: Låta hobbyn få utrymme i samhället för att utvecklas. Då kommer fler söka sig till den, vilket kommer att resultera i att den blir mer och mer accepterad.

Ser du några problem med airsoft-hobbyn idag?

MT: Det stora problemet är alla småungar som springer omkring med billiga fjäderpistoler på stan och i skolor. Det är dessa personer som ger allt vad airsoft heter ett dåligt rykte hos polis och media.

Bortser man från de negativa artiklar som allt som oftast blåses upp i jätteformat i kvällstidningarna så fort det finns en möjlighet att ett airsoftvapen varit inblandat har jag aldrig sprungit på någon som varit negativt inställd till airsoften. Många blir nyfikna och andra skrattar bara åt oss och undrar när vi skall växa upp.

MK: Själva hobbyn är det inga problem med. Vissa utövare möjligtvis.



Vad kan man göra för att komma åt de problemen?

MT: Information och ännu mer information. Informera återförsäljarna om att det är 18 år som gäller för inköp av dessa vapen och att det är straffbart att sälja till minderåriga. Ännu viktigare är att få föräldrar att förstå detsamma.

MK: Hoppas på att hobbyn är självsanerande. Detta brukar inte vara ett problem när en hobby växer och blir större.

Vad anser du om utseendet på uniformer och vapen?

MT: Anledningen till att jag började med airsoft var just pga realismen i utrustningen. Har haft mina funderingar på att åtminstone prova på paintball någon gång, men då vapnen, eller markörerna som det så fint heter, och övrig utrustning ser ut som den gör har det aldrig blivit av. Jag är en person som bryr mig mycket mer om det här med att saker och ting skall kännas rätt än att det är så effektivt som möjligt. Skall man ut och leka krig i skogen, skall man alltså ha kamouflagekläder på kroppen och verklighetstroga vapen i händerna, annars kan det vara.

MK: Vapen och militära uniformer ska vara reserverade för militären. Man ska med en snabb blick på avstånd se skillnad på en civilist och någon som är tjänsteman vid försvarsmakten. Även om man uppträder med en amerikansk uniform och ett ryskt vapen så kommer många i civilbefolkningen tro att det är svenska uniformer och vapen. Eller i värsta fall tro att de är terrorister. Därför bör/ska spelen ske inom avspärrade områden. Fraktandet av vapen och uniform till detta område ska göras dolt. Sedan ska det sitta lappar runt området att det förekommer ett spel. Gärna informera de närmast boende, även bjuda med dem så att de får se vilken trevlig hobby det egentligen är.

Ser du några fördelar och/eller risker med att man inte vid en snabb blick kan skilja airsoftvapen från riktiga?

MT: Fördelen är givetvis att ett realistiskt utseende och funktion ökar känsla och stämning dramatiskt. Dessa punkter är viktiga, åtminstone för mig som är rollspelare i grund och botten. Det ger inte samma stämning att se tjugo personer iklädda träningsoveraller och neongula Super Soakers i händerna springa runt i skogen och ropa order och varningar till varandra som att se tjugo kammoklädda individer med realistiska vapen i händerna avancera genom nyss nämnda skog. Nackdelar? Jag ser faktiskt inga sådana. Nästan alla airsoftnegodiler gnäller dock

på att airsoftvapen kan används i kriminella sammanhang just pga deras realistiska utseende, och vill därmed förbjuda dem. De personer som använder airsoftvapen till sådana handlingar lär inte sluta upp med att råna folk bara för att airsoftvapen förbjuds, de kommer bara att skaffa sig en annan replika när de inte får tag på airsoftvapen längre. De som skulle drabbas av ett förbud är alla vi "seriösa" utövare av denna lek.

MK: Som yrkessoldat kan inte ens jag skilja på ett bra gjort airsoftvapen och ett riktigt på en halv meter.

Skulle jag spela airsoft så vill jag inte ha ett vapen som ser ut som ett markör från paintballen. Man vill ju ha minst lika bra som de andra. Men hade alla haft vapen som till utseende liknat markörer så hade även jag haft en sådan.

Vore jag en polis vore jag skraj. Hur länge dröjer det innan någon av kollegorna skjuter någon som bara "lekte" med ett airsoftvapen? Hur många rån kommer i framtiden utföras av de lättillgängliga luftvapnen? Detta är ju dock inte airsofthobbyn fel. Men utövare måste tänka på var och hur de uppträder med vapen.

Är airsoftspelare vapenfetishister?

MT: Ja och nej. Det finns garanterat de som pysslar med airsoft pga att de inte klarat intagningsproven till armén, och det finns minst lika många pacifister som är totalt ointresserade av allt vad vapen heter utanför spelplanen.

Genomsnitts airsoftaren har dock troligtvis ett något större vapenintresse än genomsnittsmedborgaren. Kan ta mitt eget lag, Seriemördarna, som exempel. Där finns ett par personer som knappt vet vad som är fram eller bak på en bössa, men som ändå brinner för airsoftandet. Samtidigt har vi personer som haft vapenlicens så länge jag kan minnas.

MK: Många är vapenfetishister, men det är inte negativt i sig, så länge de inte skyltar med vapnen på offentliga ställen osv.

Är airsofthobbyn en paramilitär rörelse, där man leker krig och terrorism?

MT: För mig är airsoft en ren utveckling av barndomens "cowboys och indianer". Vi har bara blivit äldre (på pappret åtminstone) och bytt ut träbössorna mot de lek-saker man bara kunde drömma om när man var liten. Så visst, vill man klassa barn som leker "cowboys och indianer" som medlemmar i en paramilitär rörelse så för all del, då är nog airsofthobbyn också en paramilitär rörelse.

MK: Nej. Då skulle alla hobbygrenar inom Sverok vara en samling konstiga rörelser. Krig och våld är en av människans största instinkter, som vi idag i det moderna samhället lägger band på.



Mats Tufvesson i full aktion

Finns det några fördelar för airsofthobbyn med ett samarbete med Sverok?

MT: En stor fördel är att airsoftarna kan få en viss tyngd bakom sina ord. Har man en stor förening i nacken är det lättare att utöva påtryckningar hos myndigheter och annat den dag de börjar sätta allt för många käppar i hjulen för oss.

MK: Sverok kan i början, innan det blir helt accepterat i samhället, få endel kritik. Men det klarar Sverok av.

Bör Sverok stödja airsofthobbyn?

MT: Med tanke på att en av grundpelarna i Sverok är att stödja Sveriges konfliktspelare så kan jag inget annat än att svara ja på den frågan. Airsoft är konfliktspel på den allra mest grundläggande nivån. Taktiska beslut skall fattas på bråkdelar av sekunder, ofta mitt i stridens hetta. Att sedan gamla rollspelare verkar vara överrepresenterade inom hobbyn, och det därför ofta förekommer lajvinslag i många scenarier gör ju inte saken sämre. Både roll- och konfliktspel i ett med andra ord, kan det bli mer passande än så för att Sverok skall stödja det?

MK: Ja, det är ett spel.

Sverok ska stödja airsoft som hobby i alla lägen, men ska inte stödja individerna som utövar hobby i alla lägen dock.

Det råder ingen tvekan om att airsofthobbyn just nu går igenom det stålbad som de flesta nya ungdomsrörelser tvingas genomlida. Vapnens realistiska utseende är en av de saker som lockar utövare, samtidigt som det är den största källan till kritik. Det blir inte bättre av att några oförståndiga individer inte handskas med sina airsoftvapen på ett ansvarsfullt sätt. Samtidigt är det en hobby som snabbt organiserar sig, där respekten för gällande lagar är stor och de allra flesta utövare ställer hårdare krav på hur man uppför sig och vilka säkerhetsåtgärder som bör vidtas än vad samhället i stort gör. ■



Foton: Boel Sundberg



M edeltidsvecka på Hägnan i Luleå

Jimi Marklund intervjuar initiativtagaren Björn Sundberg

När medeltiden vaknar till liv, är vi vana att det sker på Gotland, men nu har turan kommit till Norrbotten, närmare bestämt i Luleå.

Medeltidsveckan på Gotland har med åren blivit ett begrepp och som lockat många besökare från hela landet. Ett medeltida spektakel där både vanliga nyfikna och den medeltidsintresserade får en chans att se och känna av historiens vingslag i form av både klädräkter och vardagsliv, samt mer spektakulära inslag som tornerspel. Men nu ska även norra Sverige få sin medeltidsvecka, nämligen i Luleå, ute på Hägnans kulturområde. Ett alternativ för den som inte har möjligheten att åka ner till Gotland.

Björn Sundberg, 22 åring från Råneå medeltidsfantast och sedan sex år medlem i medeltidsföreningen **Frostheim**, är en av initiativtagarna till projektet.

Hur blev du intresserad av medeltiden?

Ja, jag fick väl det från modersmjölken, säger Björn och ler. Sedan kom läsandet av fantasy litteratur, historia, sedan rollspel och slutligen häftiga artiklar om lajv i tidningar. Sedan kom det slutgiltiga när jag såg i lokaltidningen att det fanns en medeltidsförening i Luleå, och sedan stötte på **Frostheim** av en slump och frågade om jag fick vara med, och det fick jag.

Hur kommer det sig att det blev en medeltidsvecka på Hägnan?

Frostheim har under flera somrar varit på Hägnan. Jag blev kontaktad av Ann Lindblom-Berg från Hägnan som undrade om inte **Frostheim** ville ha en hel vecka att disponera hur vi ville. När då intresset blev tillräckligt stort, så bestämde jag mig för att tacka ja.

Vad är det tänkt att bli för slags evenemang?

Ett tätläger med hantverk, gycklare, musik, kämpalek, dans och allt vad en trevlig medeltidsvecka kan tänkas ha. Viktigt är att komma ihåg att detta inte är bara ett evenemang för **Frostheim**. Alla, både enskilda och föreningar får gladeligen närvara och visa upp sig och sina kläder. Folk skall få möjligheten se och uppleva en annorlunda dag, fylld av aktiviteter och upplevelser.

Björn förklarar att tanken är att allt skall vara gratis. Att alla ska få en chans av se och även delta i aktiviteter som hör medeltiden till.

– Det är även en möjlighet för deltagarna att visa upp sina hantverk och för mig själv en chans att få utöva mitt hantverk under en längre tid. Vi vill också visa upp har det kan ha sett ut på medeltiden, säger Björn.

– De som deltar i evenemanget har naturligtvis rätt att komma och gå som de vill, så länge de inte bundit upp sig till någon uppgift. På kvällstid kommer de som medverkar i medeltidsveckan att umgås sinsemellan och mysa och prata.

Han tillägger:

– Det är även en chans för **Frostheim** att visa upp sig och därigenom få fler medlemmar.

Vilken är din vision?

Att alla skall få en jättetrevlig vecka, och att träffa gamla och nya goda vänner. Sedan självklart att få visa upp sig för allmänheten, dels vilka aktiviteter vi har och vilka vi är sysslar med och hur fantastiskt trevligt vi har tillsammans.

Kommer denna vecka bli återkommande?

Det beror på hur det faller ut nu i sommar, och vad Hägnan tycker. Min förhoppning är att det skall bli det, avslutar Björn Sundberg. ■

Snökon 2003 – återkomsten

En konventsrapport av David Bergkvist

Ah! SnöKon! Denna strålande ljuspunkt i en mörk och kall tid... Nej nej, det har inget att göra med vare sig vattenbaserade vägmarkörer eller köldtåliga självlysande nötkreatur! Jag talar om rollspelskonventet mitt i snön, det som hålls i den nordliga studentmetropolen Umeå, första helgen efter Nyår varje år.

Även i år arrangerades detta spektakel, till alls vår fröjd. Jag kom, jag såg, jag spelade... Och jag överlevde på det att jag nu må berätta den osannolika historien för er som inte var där. Jag tog mig till konventet i en minibuss full av Östersundsbor, och när jag kom fram var redan hjulen i rullning. Jag har själv faktiskt varit inblandad i flertalet dylika händelser i egenskap av medarrangör för MittKon, och jag kan intyga att ett konvent nog bäst kan beskrivas som ett sorts mentalt undantagstillstånd. SnöKon är inget undantag.

Lokalen myllrade av energiska konventsdeltagare och oroliga arrangörer. I receptionen hittade jag Kriss Andsten (tvingad till slavtjänst genom grupptryck), just då i egenskap av garderobsföreståndare. Jag kände redan prekognitiv sympati med hans öde, men innan jag visste ordet av var jag själv en del av karusellen och all oro försvann.

På menyn "rollspel" var utbudet varierat. Man kunde t.ex. besöka hjulångaren Riverqueen i vilda västern, utsätta varulvar för skamlöst överväld, eller uppleva pest, religiösa fanatiker och en nypa Kosmisk Fasa i äkta Bergman-stil i 1300-talets Sverige. Ett äventyr utgick under mystiska omständigheter, men det lika mystiska äventyret *Blodshämnd* materialiserades i dess ställe. Själv fastnade jag för *Mutant* och fick nöjet att hjälpa till med förintelsen av en oskyldig by. Alltid lika roligt. Som spelledare fick jag senare se en konverterad stridsdroid greppa micken och vråla "It's Rai-

ning Men" inför en publik på 30 000 strejkande sopgubbar på Dödsstjärnan, mitt under rasande rymdstrid... Samtidigt försiggick mäktiga *Magic*-turneringar och episka tennfigursslagsmål, och brädspelarna höll igång hela nätterna med bland annat det prisbelönta tidsdödarverktyget *Settlers of Catan*. De storslagna planerna på en gigantisk *UNO*-turnering gick dock om intet, men då fanns ju Buffy-Rummet (*Buffy the Vampire Slayer* dygnet runt) att trösta sig med.

Konventet var dock inte helt avskärmat från omvärlden. Kvällspressen passade t.ex. lägligt på att förklara att vampyrlajv leder till halshuggning, och att Nosferatu är en synonym till Dracula, vilket ledde till blandade diskussioner under småtimmarna. (Även om många vill mena att ALLA timmar är småttimmar under ett konvent.) Lokaltidningen smög samtidigt runt och intervjuade slumpvis utvald personal och letade sedan efter de fetaste och skalligaste personerna att fotografera. Ibland slank en eller annan förbryllad universitetsstudent förbi och låtsades veta exakt vad som var på gång, något som motbevisades av deras hängande hakor och tefatsstora ögon.

SnöKon kunde även stoltsera med en hög grad av glamour – inte mindre än tre medlemmar ur förbundsstyrelsen förärade konventet med sin närvaro, och en viss cocktailpartykänsla infann sig rent av inför avslutningen, då kiosken oväntat började servera delikatessen "Plastmugg med Guacamole-dipp och Grönsaksstavar" till en billig penning.

Till sist så led konventet mot sitt slut, och efter den efterlängtnade prisutdelningen så var det över. Kvar finns bara kylan och mörkret och den märkliga känslan av att ha överlevt ännu en episod av valfri Sci-Fi-deckare. Det är inte utan att man längtar tillbaka... ■

Kalendarium

7 - 9 mars

Sveroks riksmöte

Plats: Eksjö

Hemsida: www.sverok.se

30 mars

Stockholms årsmöte

Hemsida: www.stockholm.sverok.se

4 - 6 april

Nedre Norrlands årsmöte

Plats: Örnköldsvik

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

5 - 6 april

Svealands årsmöte

Plats: Karlstads Universitet

Hemsida: www.svealand.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>

28 maj - 1 juni

LinCon 19

Spelkonvent i Linköping

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

30 maj - 1 jun 2003

Operation: Frost IV

Bockaby Stadsskytteområde, Borås.

Fjärde installationen i OP:F-sagan. Sveriges största och bästa airsoftarrangemang? Spelet kommer att vara ett kontinuerligt scenario som spänner över tre dagar. Vi siktar mot mer rollspelande, mer militärsimulation och tre dagars actionupplevelse.

Hemsida: <http://www.opfrost.org>

7 - 8 juni

Harry Potter Experience 3

Plats: Culturen i Västerås

www.conils.com/harrypotter

16 - 24 juli

Medeltidsvecka på Hägnan i Luleå

Kontaktperson: Björn Sundberg,

hrafn@alfa.telenordia.se



Recensioner

GURPS Mars Tillverkare: Steve Jackson Games



Detta är en tung bok, kanske inte storleksmässigt, eftersom den rymmer på de 128 sidor som är standard för *GURPS*-böcker nuförtiden, utan för att dess innehåll är solitt och faktspackat. Temat är planeten Mars i rollspel. Boken inleds med ett kapitel om hur astronomerna genom historien har studerat Mars. Det följs av ett kapitel som beskriver planeten utifrån de rön som satelliter och sonder har skickat hem till jorden. Det tar också upp hur bemannade färder dit kan tänkas gå till. Sedan går författaren över till de mer fantastiska aspekter som brukar locka rollspelare: terraformning, konspirationer, marsianer och mycket annat. Här får läsaren uppslag till många olika slags kampanjer, bland annat

- **realistisk kolonisering** med tydliga referenser till Kim Stanley Robinsons *Mars-trilogi*. Här möter deltagarna tekniska och moraliska problem, bland annat kampen mellan röda och gröna aktivister. De gröna vill terraforma Mars medan de röda vill bevara planeten i mer eller mindre ursprungligt skick. Hård SF har alltid varit *GURPS* starka sida och här har boken lyckats bra. Författaren skildrar två faser av terraformning, en inledande fas där kolonisterna lever i täckta städer och en senare fas där planetens atmosfär har blivit mer draglig för människor.
- **insektsmarsianer i krig mot jorden**, något som anspelar på H G Wells' *Världarnas krig* och amerikanska B-filmer från 1950-talet, t ex *Invasion of the Body Snatchers*. Mars håller på att sakta dö och dess avancerade invånare skådar därför lystet mot den gröna värld som kretsar närmare solen. Det här passar utmärkt ihop med *GURPS Atomic Horrors* (en bok om just kampanjer i sådana filmers anda).

• **kanalseglare** i Edgar Rice Burroughs anda. Här hamnar man på en döende planet med en förfallen civilisation. Kanalerna som fraktar vatten från polerna till ekvatorn finns där, men kunskapen hur man bygger dem har gått förlorad. De människolika marsianerna, av många olika slag, lever i förfallna kulturer bland ruinerna av forntida storhet. Detta är platsen för cineastiska kampanjer, inte för någon realism, och passar därför bra ihop med *GURPS Cliffhangers* (spektakulära actionäventyr på 1930-talet) eller *GURPS Steampunk* (science fiction i Jules Vernes anda).

Boken innehåller det mesta som spelledaren behöver veta för att köra en kampanj på Mars: rollpersoner, utrustning, miljö, politik, och så vidare. Enda nackdelen är att 128 sidor är lite för lite för att täcka in allt som borde ha varit med. Jag hade gärna sett 196 sidor istället, så att de fyra tunga kampanjerna hade blivit mer detaljrika. Jag gillar *GURPS Mars*. Den var kul att läsa på många sätt.

– Anders Blixt

Gondicas Bestiarium

Tillverkare:
Rävspel
Nya varelser
för ett heroiskt
rollspel



Gondicas Bestiarium är en välskriven 50 sidors klammerhäftad bok utgiven av Rävspel. Den är skriven av Anders Blixt och Erik Sieurin, med hjälp av Mikael Leck. Boken innehåller ett 50-tal djur och varelser som kan användas för att sätta färg på äventyr i rollspelet *Gondica*, samt tips och råd för hur man bäst drar bästa dramaturgiska nytta av dem.

Omslaget är enkelt och rent, och hela inlagan är tryckt i svartvitt. Layouten i boken följer samma linje genom att vara enkel och överskådlig, om än något torr och fantasilös. Den är dock klart funktionell, och de

flesta varelser har en egen illustration. De flesta varelser får en egen sida, men ibland samsas flera undertyper på ett par sidor, till exempel Vattendjur som omfattar vattenlevande däggdjur, reptiler och amfibier samt fiskar och sjömonster.

Illustrationerna är i en stil som är ovanlig i rollspelssammanhang, och de känns levande på ett sätt som många andra bilder i motsvarande monsterböcker inte gör. I *Gondicas Bestiarium* undviker man även det överdrivna posandet i bilderna som präglar så många andra rollspelsillustrationer.

Som sagt innehåller boken ett antal djur och varelser. Värt att notera är att merparten är just djur, både vilda bestar och tama nyttodjur. Det finns även ett antal sagodjur, som till exempel mantikoran och skorpio-kentauren, och ett särskilt avsnitt om hur man slåss mot gigantiska havsodjur. Jag hade gärna sett fler varelser, och särskilt då sagodjur, för att understryka fantasyelementet i spelet.

Reglerna känns solida, och till viss del har reglerna för den skada djur ger ändrats för att passa bättre med andra typer av skada. Allt beskrivs på bokens inledande sidor.

Det är avsnitten om hur man använder djur och styggelser i sina äventyr som gör bestiariet användbart. Här berättar författarna tydligt och klart hur de anser att man bäst använder sig av informationen i boken för att bygga upp en stämning som är *Gondica* värdig. Dessa råd och tips gör att bestiariet inte bara blir ytterligare en monsterbok till ett fantasyrollspel, utan ett verktyg för spelledaren att bygga ut sina äventyr med. De här avsnitten tillför också en personlig känsla till materialet, ett tilltal som är karaktäristiskt för *Gondica*.

Bestiariets största svaghet är samtidigt att urvalet av varelser och det sätt de beskrivs på inte förmedlar den känsla av äventyr och action som *Gondica* aspirerar på. Boken är också i mitt tycke för tunn, och efter att ha väntat så länge på en modul till *Gondica* hade jag gärna sett att den var mer omfattande.

Gondicas Bestiarium är ett efterlängtat tillägg till *Gondica*. Värt att notera är att det också finns extra material att hämta på Rävspels egen hemsida.

– Magnus Seter

Välkommen till Mutantskandinavi

För snart 20 år sedan gav Äventyrsspel ut Mutant, ett efter katastrofen-rollspel som utspelade sig i ett framtida Sverige, befolkat av märkliga mutanter, robotar och fasansfulla monster. Nu har Järnringen gett ut en ny version av Äventyrsspels klassiker. Hur de har lyckats förvalta arvet? Det ska ni snart få veta.

En stor katastrof har lagt Jorden i ruiner. De överlevande försöker skapa sig en dräglig tillvaro i en sönderfallande värld. Under årens lopp börjar förändringar ske med arvsmassan hos både människor och djur; mutanterna är födda. Långt in i framtiden lever människor, muterade människor, tänkande robotar och talande djur sida vid sida i ett lågteknologiskt Sverige där det dock fortfarande står att finna förunderliga relikter från det förgångna. Detta är Pyrisamfundet. Här utspelar sig *Mutant: Undergångens arvtagare* (hädanefter *M:UA*).

Utformningen av *M:UA* är mycket tilltalande; en stadig bok med hårda, blanklaminerade pärmar. Den linnetrådshäftade inlagan har en stilren och tydlig layout som samverkar väl med de många, härligt murriga illustrationerna som liknar tuschlaveeringar (men som gissningsvis är framställda med dator). Tydlig paginering, levande kolumntitlar och svarta kapitelvinjetter i kombination med en utförlig innehållsförteckning och ett innehållsrikt register gör det lätt att hitta det man söker.

I *M:UA* tar du rollen av en icke-muterad människa, muterad människa, muterat djur, psi-mutant eller robot. Icke-muterade människor utgör samhällets överklass och får naturligtvis ett antal fördelar beroende på detta. Muterade människor har drabbats av (eller välsignats med) olika kroppsliga förändringar som sträcker sig från i stort sett omärkliga till mycket iögonenfallande. Muterade djur är upprättgående, humanoida djur (ex. bävvar, älgar, kaniner, grisar, hundar, eller vad du nu kan tänkas hitta på) med samma typer av mutationer som muterade människor. Psi-mutanter är vanligen män-

niskor med mentala mutationer som gett dem olika psykiska krafter (ex. telepati och telekinesi), men kan även vara muterade djur. Robotar, slutligen, är kvarlevor från tiden före katastrofen då människorna konstruerat mekaniska tjänare med förmåga till självständigt tänkande (och en spärr mot att skada människor liknande Asimovs robotlagar). En robot kan vara utrustad med en mängd olika specialverktyg.

Reglerna i *M:UA* är föredömligt enkla och bygger (liksom Äventyrsspels föregångare) på Chaosiums *Basic Roleplaying*-regler. Att skapa en rollperson går i en handvändning även om jag var tvungen att böja lite på reglerna för att återskapa min favoritrollperson från gamla *Mutant* (för att den muterade spindeln Jens ska kunna ha sex armar krävs nämligen jag väljer mutationen Flerdubbla kroppsdelar två gånger, något som enligt regelboken inte är tillåtet). Antalet färdigheter är lågt jämfört med andra rollspel, men urvalet räcker gott och väl för att förmedla vilken sorts samhälle *M:UA* utspelas i. Mutationerna är många och fantasifulle. Vad sägs till exempel om Sugkoppar, Teleskopögon, Parasit och Skräck?

Utrustningsavsnittet avspeglar liksom färdigheterna och vapenurvalet den karga och farliga värld som är Pyrisamfundet. Det finns även ett eget kapitel om de olika högteknologiska fynd man kan stöta på i de olika »förbjudna zoner« som finns här och var. En förbjuden zon är ett område som drabbats särskilt hårt av katastrofen och som är svårt härjat av strålning, gifter eller sjukdomar. I allmänhet är det alltså inte helt behagligt att befinna sig i, eller eftersträvasvärt att resa till, en förbjuden zon. Vad som dock kan göra det hela värt besväret är de tidigare nämnda fynd – relikter från en svunnen tid – som kan göras. Vem vill inte ha en strålskyddsdräkt, ett självupplåsan- de tält eller en elektrisk tandborste?

Beskrivningen av Pyrisamfundet och dess största städer är inspirerande och ger en god bild av hur författarna tänkt sig att världen ska se ut. I kampanjkapitlet finns även information om diverse mer eller mindre ovänliga varelser och växter du kan stöta på i Mutantskandinaviens vildmark; rubbitar (jubel!), jätteekoxar och dråparträd för att nämna några.



M:UA är det enda svenska rollspel jag skulle rekommendera till någon som är fullständig novis på rollspelsområdet. Reglerna är enkla och okomplicerade; språket är lättbegripligt; layouten föredömlig; och regelboken känns inte avskräckande tjock. Vidare är det extra roligt med ett spel som

faktiskt utspelar sig i Sverige, låt vara ett okänt antal år in i framtiden, då det blir lättare att relatera till hur världen ser ut, även om mycket givetvis har förändrats.

Alltså: Bra jobbat Järnringen!

– Dan Algstrand (*Dante*) vars absoluta favoritrollperson till *Mutant* är den muterade spindeln Jens (i *M:UA*-tappning med mutationerna Flerdubbla kroppsdelar [fyra extra armar], Liten och Dubbelhjärna); en Upp-täcktsresande beväpnad med sex dubbelpipiga hagelpistoler. »You talkin' to me?«

Mutant: Undergångens arvtagare

Järnringen HB.

ISBN 0 9539980 0 2

Linnetrådshäftad pärmbok,
210 x 277 mm, 128 s.





Shanghai

En historisk kampanjmiljö

Shanghai har kallats mycket: "Österns Pärla", "Österns Paris", men också "Orientens Hora". Under åren mellan första världskrigets slut och andra världskrigets början (det senare inträffade redan 1937, då japanska armén brutalt ockuperade staden) upplevde Shanghai en storhetstid av sällan skådat slag. Staden genomgick en snabb ekonomisk och industriell tillväxt, medan Österns och Västerns kultur blandades på jazzklubbar och i opiumhålur. Parallellt uppkom en organiserad brottslighet som inte stod maffian efter i omfattning och skicklighet. Mellankrigstidens Shanghai var fylld av kontraster, en stad där intriger, korruption och våld var lika mycket vardagsmat som glamorösa filmstjärnor, påkostade baler och storfinansiella transaktioner. Kort sagt: en alldeles utmärkt miljö att spela rollspel i. I denna artikel ges en kort beskrivning av Shanghai vid mellankrigstidens mitt, kring 1930, med fokus på de delar av miljön som kan bilda grunden för spännande äventyr.

Henrik Örnebring guidar hugade rollspelare och spelledare genom en historisk kampanjmiljö

Henrik Örnebring är produktiv med en tillsynes outslagen förmåga att skriva intressant material. Konventsscenario och artiklar har länge stått på repertoaren, men bli inte förvånad om du snart hittar hans namn ute i spelbutikerna.

Shanghais dubbelnatur

"His Majesty the Emperor of China agrees, that British subjects, with their families and establishments, shall be allowed to reside, for the purposes of carrying on their mercantile pursuits, without molestation or restraint, at the cities and towns of Canton, Amoy, Foochowfoo, Ningpo, and Shanghai..."

Citat från Nankingfördraget, slutet mellan Storbritannien och Kina 1842

Kina var länge stängt för västerlänningar. Under 1800-talets första hälft tilläts utlänningar (främst briter) bara att idka handel i en enda hamnstad, Kanton, och bara med handelsmän som var särskilt utsedda av den kejsarliga administrationen och därtill på villkor som inte var särskilt fördelaktiga för briter. Speciellt irriterade var briterna för att de inte tilläts den inkomstbringande opiumimporten, eftersom kejsaren förbjöd all handel med denna drog. De som bröt mot förbudet riskerade att förlora sina begränsade handelsprivilegier.

Detta ändrades i samband med det s k första opiumkriget. Genom att förstöra en stor brittisk smuggellast med opium gav Kina Storbritannien en ursäkt att starta krig som resulterade i ett förnedrande nederlag för Kina. I fredsfördraget i Nanking 1842 (ur vilket ovanstående text är hämtat) dikterade briterna villkoren, och det viktigaste för dem var ökad handel. Kina tvingades öppna fler hamnstäder för handel (däribland Shanghai), och framtogs dessutom möjligheten att själv kontrollera administrationen av handeln. Ett kinesiskt tullverk skapades, helt bemannat och kontrollerat av briter, och brittiska generalkonsuler installerades i öppna hamnstäderna. Dessa generalkonsuler var formellt endast diplomatiska sändebud, men i verkligheten fungerade de som ockupationsledare, med långtgående makt över lokal rättskipning när det gällde brott som rörde brittiska medborgare. Men många brott kunde lätt klassificeras som "försök att störa handeln", vilket gjorde att konsuln och hans domarkår hade ett mycket stort inflytande. På så sätt blev Kinas viktigaste hamnstäder i praktiken en slags blandning av frihandelsområden, brittiska kolonier och delar av kejsardömet (endast

Hong Kong avträdde som de facto brittisk koloni). Denna administrativa konstruktion gjorde det dagliga livet i städerna allt annat än enkelt.

Under andra hälften av 1800-talet och det tidiga 1900-talet försvagades kejsarmakten ytterligare och 1912 avsattes kejsaren och Kina utropades som republik. Under de följande decennierna befann sig Kina i inbördeskrig där olika lokala krigsherrar kämpade om makten. Någon fungerande centralmakt fanns inte, även om många krigsherrar gjorde anspråk på att vara rättmätig härskare.

Kejsarmaktens försvagning och Kinas inre splittring gjorde det enkelt för andra stormakter att skaffa sig samma privilegier som briterna. Frankrike, USA och Japan tvingade en allt svagare kinesisk regim att stipulera att Nankingavtalets villkor gällde även dem. I hamnstäderna växte snabbt flera städer-i-städerna upp, där brittisk lag och byråkrati gällde i de brittiska områden, fransk i de franska, amerikansk i de amerikanska osv.

Särskilt skedde detta i Shanghai, som snabbt hade blivit den största och viktigaste handelsstaden i Kina. Shanghais centrum bestod av en fransk koncession, där Frankrike med allierade, bl a Spanien och Italien, hade makten, samt det Internationella Området, som skapades när det brittiska och det amerikanska området slogs ihop. I Internationella Området fanns också många japaner med betydande inflytande, liksom småkolonier av flera andra nationaliteter som mexikaner, portugiser, svenskar, m fl.

De utländska kolonisterna var dock få jämfört med Shanghais kinesiska befolkning – av 2,5 miljoner invånare 1927 var högst 3 procent icke-kineser. Men det var européerna och deras allierade som hade den ekonomiska, politiska och militära makten. De flesta västerlänningarna hörde till överklassen och hade det gott ställt. Undantaget var de judiska och ryska flyktingar som anlände efter oktoberrevolutionen 1917. Dessa två grupper saknade resurser att ta sig in i societeten, och blev istället en sorts underklass som i mycket större utsträckning än andra västerlänningar beblandade sig med stadens kinesiska befolkning.



Handel – laglig och olaglig

Det moderna Shanghai skapades genom handelskonflikt, och staden kom därefter att mycket starkt präglas av handel – både legal och illegal. De mest inflytelserika handelshusen (*hong* på kinesiska) var förstas utländska, med det brittiska Jardine, Matheson & Co som det främsta. Precis som för de flesta stora handelshus låg dess högkvarter i en palatsliknande byggnad av västerländsk typ på Shanghais paradgata The Bund längs Whangpo-flodens västra strand. Jardine, Matheson & Co byggde sin förmögenhet främst på opiumhandel, men hade intressen i många andra branscher, som import av fotogen och export av te och bomull (man ägde flera bomullsspinnerier i Shanghai) till västerlandet. Man ägnade sig också åt gruvdrift, järnvägsbyggande och bankverksamhet.

Familjen Sassoons *hong* var koncentrerat till bolagen E D Sassoon & Co och Sassoon Banking Co. Den hade också skapat sin förmögenhet i opiumhandeln, men expanderade under 1900-talets första decennier till att bli stadens största mark- och fastighetsägare, med hyreshus, kontorsbyggnader och fabriker. Mest kända blev deras lyxhotell, varav det främsta var Cathay Hotel, en tju-

govänings pyramidliknande, toppmodern tornbyggnad mitt på The Bund. Detta var det lyxigaste och dyraste hotellet i hela Asien, med alla upptänkliga bekvämligheter. Familjen Sassoons överhuvud Sir Victor Sassoon bodde själv i dess enorma tornvåning.

Handelshusens västerländska anställda levde i allmänhet gott med stora villor och tjänarstabber. Men trots att deras verksamhet krävde kontakter med den kinesiska befolkningen, var det få som lärde sig kinesiska. Istället uppstod ett pidginspråk, en blandning av främst kinesiska och engelska, med begränsat orförråd; man kunde i princip endast tala om saker som rörde handel. Det är förmodligen från detta pidginspråk som klichén om kinesers dåliga engelska kommer, trots att det uppkom för att engelsmän och andra icke-kineser inte tyckte det var värt besväret att lära sig ordentlig kinesiska.

Språkförbistringen gav också upphov till en speciell yrkeskår: *compradorerna* (efter det portugisiska ordet för köpare eller inköpare). En *comprador* var en kines som anställdes av ett västerländskt handelshus för att sköta alla kontakter med kinesiska myndigheter och handelsmän – alltså en kombination av tolk, mellanhand och underchef. Detta var en eftertraktad och välbetald po-

*”Om Gud låter
Shanghai stå kvar,
är Han skyldig
Sodom och Gomorra
en ursäkt.”*

Anonym missionär i Shanghai



sition. Compradorerna föraktades dock av de helkinesiska handelshusen; dessa gav sig sällan in i konkurrens på de områden där västerländska handelshus dominerade, utan höll sig istället till småskaligt hantverk och manufaktur, som t ex vintillverkning, pappersmakeri och tygindustri (särskilt silkesmakeri).

Men kärnan i Shanghais ekonomi var alltså länge opium, som främst importerades från Indien. Opiumhandeln var, föga förvånande, kringgårdad av hyckleri från västerländsk sida. Den officiella ståndpunkten var att opium var en medicin, men alla som ville se såg att det var en farlig och nedbrytande drog. De kinesiska makthavarna ansåg med rätta att opium höll deras befolkning svag och beroende av västerlänningar. Efter Nankingavtalet var opiumhandel formellt fortfarande olaglig, men kejsarmakten var alltför svag för upprätthålla detta förbud, så de västerländska handelshusen kunde i lugn och ro skapa förmögenheter på knarkhandel. En anti-opiumlobby, bestående både av kineser och filantropiskt lagda (oftast kristna) västerlänningar, växte sig dock allt starkare i Kina, och man lyckades under 1910-talet gradvis göra opiumhandel olaglig. Detta gjorde dock naturligtvis inte att folk slutade röka opium – de stora handelshusen övergick till andra affärsområden och lämnade över opiummarknaden till den undre världen.

Vidare var Shanghai centrum för handel med allehanda smuggelgods och olagliga varor, främst på grund av bristen på kontroll och de överlappande och oklara juridiska gränserna mellan olika geografiska områden och verksamhetsområden. Till exempel blev staden efter 1918 en knutpunkt för illegal vapenhandel – mängder av överskottsmateriel från första världskriget fann sin väg hit och fördes sedan vidare till oroshärdar över hela världen. Även smuggling av varor som var belagts med höga tullavgifter, som ädelstenar och ädelmetaller, var vanligt förekommande, liksom av mer vardagliga varor som te.

Organiserad brottslighet

Med opiumhandel och smuggling som viktiga svarta näringsgrenar är det inte särskilt förvånande att välorganiserad kriminalitet snabbt uppstod. Den i särklass mest kända grupperingen var Gröna Gänget (Qing Bang). Det var egentligen en sammanslutning av flera gäng eller familjer – en struktur som alltså påminde om den sicilianska maffian. Från början tros Gröna Gänget ha uppstått ur dels olika buddhistiska sekter vars huvudsyfte var protest och kamp mot västerländskt inflytande i Kina, och dels en slags halvkriminella skrän för sjömän och båtägare, som redan under det tidiga 1800-talet ägnade sig åt utpressning och smuggling.

Även om Gröna Gänget nominellt var ett hemligt sällskap, så var det under 20- och 30-talen en officiellt känd maktfaktor i staden. Dess ledare Du Yuesheng, kallad Storörat, hade goda kontakter med korrumpade administratörer och affärsmän i den Franska Koncessionen, och blev med tiden känd som en respekterad (och korrupt) affärsman, bankägare och filantrop. Inte illa för en person med flera mord på sitt samvete, ännu fler misshandelsfall och ett förflutet som småtjuv och hallick.

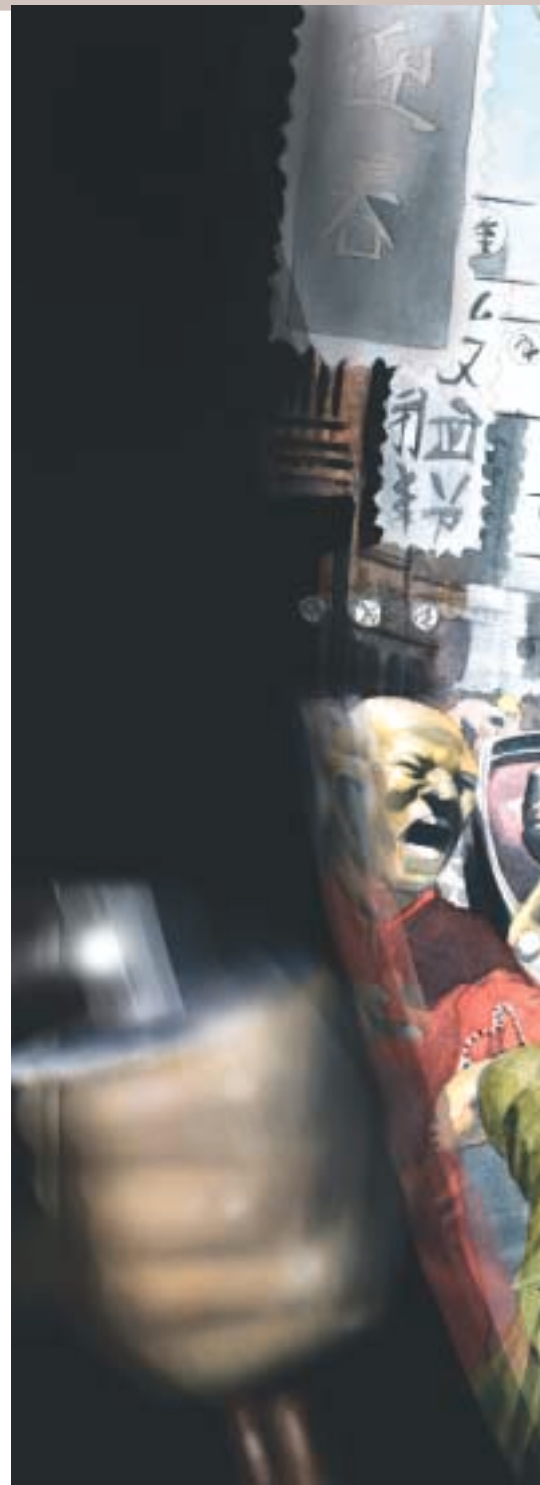
Du Yueshengs medledare, Huang Jinrong, kallad Den Koppärrige, innehade dessutom under 1920-30-talen posten som polischef i Franska Koncessionen! Det var allmänt känt att Jinrong bedrev egen kriminell verksamhet, men den franska administrationen ansåg förmodligen att det inte spelade så stor roll så länge Jinrong såg till att kriminaliteten inte riskerade att hota respektabla västerlänningar.

Gröna Gänget var den i särklass största brottorganisationen, med i praktiken monopol på opiumhandeln efter 1917 (då den sista lagliga opiumhålan stängdes). Men man hade vissa konkurrenter, kanske främst av en snarlik sammanslutning kallad De Åtta Stora Gängen. Denna hade ett liknande arrangemang med polisen i det Internationella Området; där var gängledaren Shen Xingshan var också chef för den kinesiska polis- och detektivstyrkan.

Förhållandet mellan Gröna Gänget och De Åtta Stora Gängen var dock mer komplicerat än simpel konkurrens. Undergång i båda organisationerna kunde ha särskilda lojalitetsavtal med varandra, och eftersom man också kunde ha assistans- och icke-angreppspakter med flera gäng, kunde ett sådant lojalitetsavtal leda till nya och krångliga relationer med helt andra undergång och grupperingar. Så kunde t ex Gröna Gäng-ledaren Lu Liankui utan blodspillan ta över chefskapet för det Internationella Områdets kinesiska polisstyrka från Shen Xingshan under 1930-talet. För att få en uppfattning om hur labyrintisk gängstrukturen var kan nämnas att det 1919-49 fanns totalt sett 48 Gröna Gäng-ledare, med ungefär samma mått av inflytande, som i flera fall verkade parallellt.

Förutom knarkhandel och opiumhålör ägnade sig dessa gäng åt alla tänkbara former av brottslighet. Smuggling, prostitution, häleri, illegalt spel och beskyddarverksamhet var de mer uppenbara aktiviteterna, men det fanns också brottslighet som var mer specifika för Shanghai, till exempel illegal handel med arbetskontrakt och med medborgarskap.

Handeln med arbetskontrakt hade sitt ursprung i vissa gängs funktion som en typ av kriminella fackföreningar: fabriks- och butiksägare tvingades med hot och mutor



anställa personal enbart från vissa gäng eller arbetarorganisationer. Arbetarna anställdes i allmänhet på mer eller mindre kortfristiga kontrakt – ett förfarande som gjorde att kontrakt för arbetare blev en eftersökt vara för den handelsman som t ex behövde anlägga en ny fabrik eller öppna ett nytt lager. Och sådana arbetskontrakt kunde bara köpas via något gäng. Denna handel gjorde att Gröna Gänget tidigt kom i konflikt med det nybildade kommunistpartiet. (Detta grundades med rysk hjälp 1921.)

Handeln med medborgarskap uppkom som en följd av den extraterritorialitet* som de flesta västländer garanterades. Arrangemangent innebar att västerlänningar inte



kunde åtalas enligt kinesiska lagar, utan att de skulle alltid dömas enligt sitt hemlands lagar – vilket naturligtvis i sin tur innebar att en engelsman oftast inte riskerade särskilt mycket om han t ex misshandlade en kinesisk tjänare, eftersom han kunde vara säker på att den brittiska domstolen skulle frikänna honom. Då är det kanske inte så svårt att lista ut att det var mycket praktiskt för kinesiska kriminella att skaffa sig ett västerländskt medborgarskap. Britter, fransmän och amerikaner var obenägna att ge medborgarskap till kineser, men mindre nogräknade västlänningar, som hade skaffat samma rättigheter som England enligt Nankingavtalet, kunde gärna tänka sig att

sälja medborgarskap. Så lyckades många av det Gröna Gängets medlemmar klara sig undan lagens (visserligen ineffektiva) långa arm, eftersom det i rätten visade sig att de inte alls var kineser utan mexikaner eller portugiser.

Flärd och glamour

Shanghai var fylld av kontraster – vid sidan av korruption och kriminalitet fanns också ett blomstrande kulturliv, där västerlänningar lät sig bländas av kinesisk exotism och där kineser nyfiket tog till sig västerländska kulturyttringar som t ex musik och film. Shanghai blev tidigt centrum för den snabbt växande kinesiska filmindustrin – de första populära filmerna var filmatiseringar av traditionell kinesisk teater, ofta gjorda i en teaterlokal under ordinarie föreställning, med publik och allt. Men snart började man efterlikna Hollywoods äventyrligheter och romantik, givetvis anpassat till kinesiska kulturella referensramar. En av de största filmstjärnorna i Shanghai under 1930-talet var Ruan Ling-yu, som gjorde succé som tragisk romantisk hjälte i filmer som *Kärlek och ära*, *Natt över staden* och *Tre moderna flickor*. Hennes verkliga liv var lika tragiskt – hon begick självmord 1935, 25 år gammal, och efterlämnade ett självmordsbrev med orden: "Ingenting spelar någon roll".

På de högklassiga hotellen, och på nattklubbar som *Ciro's*, *The Paramount* och *Candidrome*, kunde man dansa och dricka natten lång – alla de kända jazzartisterna från USA uppträdde här under sina världsturnéer. Ett annat populärt nöje hos den västerländska överklassen var att koppla av på någon av de traditionella herrklubbarna – varav den mest kända och prestigefyllda (med lokal på *The Bund*, naturligtvis) kort och gott hette *The Shanghai Club* och var känd för "världens längsta bar". Prestigefyllda var också *The American Club*, *Country Club* och *Centre Sportif Français* (allmänt kallad *The French Club*), alla givetvis stängda för både kineser och kvinnor. Att bevista kabaréer med vackra dansflickor var också populärt – överklassen gick till *The Ambassador* eller *Ladow's Casanova*, medan de mindre bemedlade var hänvisade till sjabbigare kabarélokaler, ofta namnlösa.

Det fanns en mörk sida av nattelivet: prostitution, opiumhålor och våldsbrott. Ökänd i hela Östern var gatstumpen *Blood Alley* i Franska Koncessionen, en gyttig gata med spelhål, horhus och nedgångna krogar med billigt risvin där doften av opium ständigt hängde i luften. Kineser drack här sida vid sida med västerländska sjömän och soldater på permission, såväl som med invandrare och lycköskare från hela Asien. Kulturutbytet var knappast friktionsfritt och stora slagsmål utbröt så gott som varje natt. Ba-

rer och kabaréer som *Palais Cabaret*, *The Frisco*, *Mumms*, *The Crystal*, *George's Bar*, *Monk's Brass Rail* och *The New Ritz* har för eftervärlden nått herostratisk ryktbarhet för obekymrad omoral och våldsamt. De riktigt populära haken stängde sällan före åttatiden på morgonen.

Äventyr i Shanghai

Det har förhoppningsvis framgått att mellankrigstidens Shanghai är en i det närmaste ousynlig källa till äventyrsuppslag och kampanjidéer. Spelare kan inblandas i intriger på hög politisk nivå bland handelshusens hänsynslösa manipulörer såväl som bland gatans skoningslösa kriminella hierarkier. Ett alternativ kan t ex vara att låta spelarna vara en grupp småbusar som försöker arbeta sig upp i Shanghais undre värld – eller kanske låta spelarna vara en grupp västerländska lycköskare som kommit till Shanghai för att skära guld med täljkniv. Detta är de mer verklighetsnära idéerna, men man kan med lätthet lägga till olika typer av övernaturliga element till äventyrande i Shanghai – vem vet vilka mystiska kulturer som döljer sig i stadens mörka vrår, kulturer som kanske t o m de mest förhärjade Gröna Gänget-medlemmar viskar om med darrande stämmor. Skräckrollspel som *Call of Cthulhu* eller *Vampire* (särskilt då *Kindred of the East*) kan då tjäna som inspirationskälla eller ram för äventyr och kampanjer.

Det finns förstås mycket mer att berätta om Shanghai än vad som fått rum i denna artikel. För den som är intresserad av vidare information rekommenderas varmt Stella Dongs *Shanghai – Rise and fall of a decadent city 1842-1949*, en mer populärvetenskapligt hållen bok som dock är fylld med intressanta fakta plus en översiktsskarta över Shanghai. Om man känner att man orkar med mer akademiska verk rekommenderas de faktaspäckade *The Shanghai Green Gang: Politics and Organized Crime 1919-1937* av Brian G Martin, *Beyond the Neon Lights: Everyday Shanghai in the Early Twentieth Century* av Hanchao Lu, samt *Dangerous Pleasures: Prostitution and Modernity in Twentieth-century Shanghai* av Gail Hershatter. Önskas mer visuell information kan man t ex titta på filmerna *Shanghai triaden* (av Zhang Yimou, 1995), eller inledningsscenen på *Indiana Jones och de fördömdas tempel*. Om man kan få tag på den är kung fu-filmen *Shanghai 13* (av Cheh Chang 1981) en skapligt god representation av hur det såg ut i Shanghai på 1920-talet.

Mycket nöje i Shanghai!

*Ett viktigt skäl för britterna att kräva extraterritorialitet i Nankingfreden 1842 var för att skydda sina medborgare mot ett kinesiskt straffsystem som dåtidens västerlänningar uppfattade som brutalt, godtyckligt och orättvist. Reds anm. ■



Eagle Cup satte fä

Den 1-2 februari genomfördes paintball-tävlingen Eagle Cup i Örnsköldsvik. Lag från Sverige och Norge deltog. Sammanlagt kämpade sjuttionio lag intensivt mot varandra och mot den envisa bitande kylan. Det var Norrlands första inomhuspaintballturnering någonsin. Platsen var ett ridhus i Arnäsavall, Örnsköldsvik. Bland lagen fanns hemmahoppen Evil Beavers och Norrskan, samt Europamästarna Pimp Daddies från Göteborgstrakten. Det blev en intensiv helg för alla spelare och arrangörer.

Fredrik Sjödin om den första paintballtävlingen norröver som lockat lag från hela landet

Sjuttionio lag anmälda

När Eagle Cup, med Eagle Paintball Club och Sverok Nedre Norrland som arrangörer, drog igång stod sjuttionio lag anmälda, uppdelade i två grupper: *Novice* för amatörer och *AM* för rutinerade spelare.

På läktarna tog deltagarna plats med sin digra utrustning. Hela dagarna var det full rulle: taktiksnack, studier av motståndarna, match, en paus på några minuter, nästa match.

De regerande Europamästarna Pimp Daddies blev slutsegrare. De fick en ståtligt dekorerad med en örn, för just *Eagle Cup*, samt diverse speltillbehör som handskar.



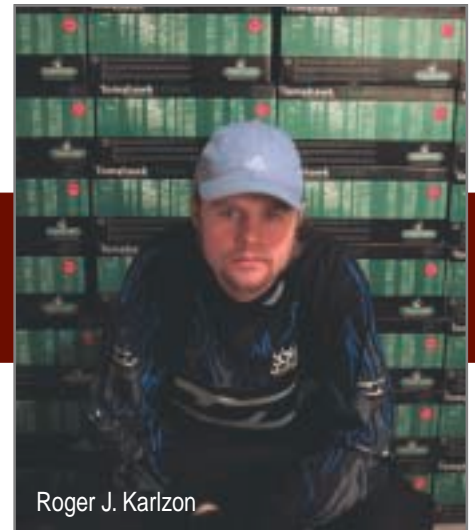
– Det känns skönt att ha med sig detta på hemresan, sade Magnus Abrahams-son i Pimp Daddies till *Örnsköldsviks Allehanda*.

Eagle Cup's uppkomst

Eagle Cup började med att Roger J Karlzon, paintballspelare sedan många år tillbaka, en augustikväll 2002 filosoferade på sin balkong om paintball och Örnsköldsvik. Han tänkte att i Norrland spelas ungefär tre turneringar varje sommar, jämfört med tre gånger i månaden när Roger bodde i Hulfsfred. Norrland har färre lag än södra Sverige och det är sällsynt att några lag från söder kommer till Norrlands tävlingar. Hans idé var att försöka bryta isen mellan norr och söder, så att lagen istället kommer åka över hela Sverige för att tävla.

Filmreportage

Under dagarna när Eagle Cup rullade på kunde åskådarna skymta några på spelplanen som varken var domare eller spelare. Det var kameramän som sprang hit och dit med videokameror och snappade upp sådant som åskådare inte själva upplever. De stod mitt i stridens hetta bland vinande kulor och kämpande spelare för att filma vad paintball egentligen handlar om: samarbete, taktik och skicklighet.



Roger J. Karlzon

– Ambitionen är att vi ska försöka komma in i TV-världen, förklarar Roger. Det finns som många har sett så kallade Extreme Sport-kanaler, där man visar allt från skateboard och snowboard till surfning. Vi vill se till att även paintball förekommer på sådana kanaler. Vi ska jobba för det som alla paintballspelare vill: att paintball blir en seriös sport.

Fortsättning för Eagle Cup

Det finns redan planer för framtida Eagle Cup. Just nu bearbetar arrangörerna företag och söker bidrag. Tanken är att få företag att sponsra tävlingen med prispengar.

Färg på tillvaron

–Vi hoppas på att folk visar fortsatt intresse och tror på vår idé att föra tävlingen vidare, säger Roger. Det finns visioner om en inomhushall och en bana planeras till sommaren. Det är otroligt positivt att företag som inte alls är relaterade till paintball ställde upp, visade intresse och bidrog till tävlingen på sitt sätt.

Visionen om en framtid för Örnsköldsvik som en paintballstad är höga och de inblandade är beredda att kämpa för det.

–Örnsköldsvik har alla förutsättningar som behövs för att lyckas genom-



föra vår idé, säger Roger. Vi vill få Örnsköldsvik att associeras med paintball, ungefär som att Hultsfred förknippas med musikfestival.

Arrangörerna har lyckats figurera två gånger i ortstidningen *Örnsköldsviks Allehanda* inför och under Eagle Cup och Roger har medverkat i en intervju på P4.

–Nu har folk hört talas om oss, nu vet folk vad vi sysslar med. Så nästa gång Eagle Cup anordnas känner folk lättare igen oss, säger Roger.

Om allt flyter och folk får upp ögonen för sporten, och om företag går in och sponsrar tävlingar, så kan sporten ta ett stort kliv framåt i medievärlden och bollen är i rullning. Denna gång var det den stora samarbetspartnern Red Bull som nappade på idén redan från början.

Slutresultatet

– Jag tycker vi gjorde ett bra jobb med de förutsättningar vi fick, säger Caroline Ödling, en av arrangörerna. Vi kunde ha förberett oss lite mer, men annars så gjorde vi ett bra jobb och jag är jätteglad att folk ställde upp som de gjorde. Vi hade inte mycket pengar att röra oss



Resultat från Eagle Cup

AM Gruppen

- 1 Pimp Daddies (GBG) 500p
- 2 Hypnotic Wolves (Sthlm/Kramfors) 365P
- 3 [TXR] (Piteå) 255p

Novice Gruppen

- 1 Nallarna (Umeå) 300p
- 2 Staffans Stollar (Sthlm) 210p
- 3 Evil Beavers (Ö-vik) 110p

med, men med anmälningsavgifterna och bidrag från Sverok fick vi till slut ihop det hela. Vi stötte på en del problem, men vi får lära oss av misstagen och inte göra om dem igen.

–Det är otroligt kul att spelare runt om i landet tror på vår idé, det är guld värt för oss, fyller Roger i. Tyvärr stötte vi på några motgångar vad gäller klimatet. Vi hade kollat upp innan och fått en väderprognos. Men tyvärr blev det istället otroligt kallt och vi fick problem med värmen i lokalen, vilket satte käppar i hjulen för oss. Men i övrigt gick arrangemanget fint och alla inblandade som hjälpte till och lagen som ställde upp i turneringen ska ha ett stort tack.

Vill du bli spelprogrammerare?

Utbildning startar i höst

Arvikafestivalen, Galaxen Entertainment Center och Mindwarp (LAN för 650 personer) är några exempel på vad som uppstått ur arvikahänder och som gör livet roligare. Till hösten startar en utbildning som vill platsa i samma sällskap.

Gamemaker är en dataspelsutbildning med undertiteln Spelproduktion och projektledning inom upplevelseindustrin. Inom utbildningen finns tre inriktningar: spelprogrammerare, 3D-grafiker och projektledare.

Skarpa uppdrag

90 veckors kvalificerad yrkesutbildning (KY). 45 platser. Arbetsinsatsen är hög och intagning sker med hjälp av arbetsprover. Lär dig på riktigt med skarpa uppdrag och dataspelsprojekt från branschen. 30 veckors praktik ger dig kontakter och minnen för livet. Utbildningen är studiemedelsberättigad.



Spelmodeller utvecklas på konceptstadiet.

Jobb efteråt?

Arvika Näringslivscentrum är huvudman för utbildningen som drivs av ChangeMaker i samarbete med NeoHouse AB. De vill utbilda kompetenta medarbetare till den snabbt växande upplevelseindustrin och enligt uppgift kommer bli en ledande dataspelsföretag att delta i utbildningen.

Ansökan och kursstart

Utbildningen startar september 2003. Sista ansökningsdag 1 maj. Se mer på www.gamemaker.nu



Valberedningens förslag till förbundsstyrelse

Valberedningen presenterar här sitt förslag till förbundsstyrelse. Som utgångspunkt för vårt arbete har vi haft dessa kriterier:

- Förslaget ska ha stöd i förbundet; en god chans att bli antaget av riksmötet
- Personerna i förslaget ska ha goda förutsättningar för att kunna fungera effektivt tillsammans som en styrelse
- Personerna i förslaget skall tillsammans besitta tillräckligt god kompetens för att klara uppdraget

Vi har därför lagt ner många timmar och mycket arbete på att förhöra oss om kandidaternas egenskaper, tidigare prestationer och personligheter, genom att föra samtal med människor i hela förbundet. Förslaget skall därför ses som en helhet, där summan av den totala kompetensen är större än de enskilda individernas kompetens, och vi bedömer att de har goda förutsättningar att kunna samarbeta effektivt i grupp. Utöver detta har vi även en god spridning vad gäller ålder (från Erik 17 år till Tomas 30 år), kön, annan erfarenhet och hobbyintressen, för att ytterligare säkra ett brett engagemang och vida perspektiv. Fyra har tidigare erfarenhet av förbundsstyrelsearbete, fyra har varit distriktsaktiva och fyra har färsk föreningsbakgrund.

Förbundsordförande

Till förbundsordförande för Sverok 2003 föreslår valberedningen **Jon Nilsson**. Jon har suttit i förbundsstyrelsen i två år, där han det senaste året varit vice ordförande med ansvar för organisationsutvecklingsfrågorna och nationella spelveckan. Jon har varit tillförordnad ordförande under en del av hösten, och då bland annat hanterat mediestormen mot rollspel och lajv i början av januari. Jon är en gamer med rötterna i roll- och konfliktspel, men på senare tid även lajv och kortspel.

Förbundsstyrelsen

Elin Gullberg Bohlin – Borlänge (omval). Tidigare erfarenhet från GävleDala-styrelsen, lokalt föreningsarbete och som **lajvarrangör**. Har suttit i förbundsstyrelsen under förra året som sekreterare; har studerat grafisk teknologi.

Andreas Brodin – Lund (omval). Har suttit i SKUD:s styrelse och förbundsstyrelsen förra året. Har mångårig erfarenhet av **ekonomi** inom distrikt och förbund. Pluggar till gymnasielärare.

Fredrik Axelsson – Halmstad (omval). Prisbelönad **konventsarrangör**, aktiv i spelsverige. Har suttit i förbundsstyrelsen förra året och arbetat med PR och mediakontakt. Har studerat marknadsföring.

Wille Raab – Stockholm (nyval). Har under året varit ordförande för Sverok Stockholm, och mångårig erfarenhet av **arrangemang** och kontakter med företag/organisationer. Arbetar med projektledning på LSU.

Fredrik Engström – Göteborg (nyval). Har arbetat med föreningar i lång tid, startat och drivit den rikstäckande föreningen **Lyran**. Aktiv arrangör på konvent. Studerar Juridik.

Loella Mårtensson – Malmö (nyval). Har suttit i SKUD:s styrelse och arbetat i flera år med konventet **Sydcon**.

Anton Holmström – Umeå (nyval). Arrangerat **Snökon**, tidigare engagerad inom studentkåren i Umeå. Studerar till jägmästare.

Erik Hedberg – Mora (nyval). Engagerad spelare, aktiv i Mora Rollspelsklubb och sedermera arrangör av **SillyCon**. Läser första året på naturvetenskapsprogrammet.

Karolina Andersson – Göteborg (nyval). Har suttit i Sverok VG:s styrelse, har även arbetat som kanslist åt VG. Aktiv **lajvarrangör** och van föreningsmänniska. Pluggar förvaltningslinjen.

Karl Lampinen – Övertorneå (nyval). Har varit ordförande för Sverok Övre Norrland samt **föreningsaktiv** på många sätt. Är strax igenom ett drygt år i lumpen som Sjöbevakare i flottan.

Thomas Davidsson – Göteborg (nyval). Van föreningsmänniska, aktiv **lajvarrangör**. Var textkoordinator till storarrangemanget **FutureDrome** och driver eget företag. Studerar till psykolog.

En utförligare presentation av förslaget återfinns i riksmöteshandlingarna.

Inför rik

Tove Gillbring om kontroversiella frågor

Snart är det riksmöte. Då skall ett hundratal av rikets föreningar samlas för att lägga upp riktlinjer för Sverok. Vad skall Sverok arbeta med och vilka riktlinjerna utåt? För att deras beslut skall bli bra ju fler som engagerar sig. Om du vill kontakta någon eller några av dem som kommer att diskutera dessa frågor som verkar bli mest omdebatterade...

Upp ur detaljträsket!

Riksmötet skall se till att Sverok sysslar med rätt saker. De strategiska besluten spelar en stor roll. Det är viktigare att förbundsstyrelsen får riktlinjer för sitt agerande än att det tas beslut på detaljnivå. Ett konkret exempel på detta är frågan om fanzinbidrag. Debatten bör framför allt föras på en mer principiell nivå. Bör Sverok på förbunds nivå ge riktade bidrag? Riktade bidrag ger föreningar som uppfyller kraven mer pengar, men innebär samtidigt att Sverok påverkar föreningarnas verksamhet. En del verksamhet pekas ut som bättre och mer värdefull för förbundet. När skall den signalen ges? Och skall den ges överhuvudtaget?

Varför Sverok? Och hur?

Hur skall Sverok arbeta under året? Skall förbundet bara vara en pengapåse som delar ut bidrag till föreningarna som en av motionerna föreslår, eller vill vi mer med förbundet? Och vilken roll skall distrikten spela? Förra årets kontroversiella förslag om att riksmötet skall fastslå distriktens syfte föreslås nu försvinna. Förra året inleddes också det viktiga arbetet med att utreda Sveroks syfte. Till riksmötet presenteras en försä rapport från utredningen. Under 2003 skall utredningen fortsätta så att ett beslut om Sveroks syfte kan tas av riksmötet 2004.

Sverox – oftare och större upplaga

Ett av förra årets mest kritiserade beslut var att dra ner utgivningen av *Sverox* till fyra nummer. Förbundsstyrelsen har därför valt att satsa på *Sverox* i år, och föreslår sex nummer. Det har redan kommit ut två, så frågan är hur många fler det skall bli. Upplagan fördubblas då *Sverox* skall spridas gratis via spelbutiker. Men det kostar pengar. Det gör att de som letar efter ställen att skära i budgeten för att få pengar till sina projekt gärna minskar anslaget till *Sverox*. Förbundsstyrelsen pekar i sin motion ut *Sverox* som det enda väl fungerande mediet för kommunikation med medlemmarna och det enskilt effektivaste verktyget för att stärka vi-känslan inom förbundet.

Riksmötet

Inför Sveroks riksmöte 7 - 9 mars i Eksjö

Andratalspersoner från hela Sverok-
jerna inför det kommande året.
Personer skall företräda organisa-
bli så väl förankrade som möjligt är
du inte själv skall till riksmötet så
n skall dit! Här hittar du några av de
ade.



Dags för studieförbund?

Sveroks medlemsföreningar kan redan idag få in extra pengar genom att bedriva mer av sin verksamhet i studiecirkelform. Under året har man dessutom arbetat med hur reglerna för folkbildningsverksamhet skulle kunna förenklas och förbättras, så att mer pengar går till verksamhet än till administration. För att få igenom den modellen krävs dock att Sverok antingen är med och bildar ett helt nytt studieförbund, eller formaliserar samarbetet med något av de befintliga. Vad tycker du?

Vilka skall sitta i styrelsen?

Den hetaste frågan tycks dock vara nästa års förbundsstyrelse. Det finns två bra ordförandekandidater, som samlat varsin kompetent styrelse bakom sig. Valberedningen har inte haft en lätt uppgift. Oavsett vilken kandidat de valt hade det kommit ett motförslag på riksmötet. Den alternativa styrelsen är även den klar redan då denna tidning går i tryck, så båda förslagen publiceras på det här uppslaget. ■

Det andra styrelseförslaget

Kompetens, ansvar och erfarenhet är nyckelorden i detta styrelseförslag.

Sverok växer nu snabbare än någonsin och för att hantera detta krävs en handlingskraftig och kompetent styrelse med en betryggande ansvars känsla. Även om erfarenhet från spelhobbyn är en fördel i styrelsearbetet så är erfarenhet av den komplexa organisationen Sverok en mycket viktigare förutsättning för att kunna leda utvecklingen av förbundet på ett bra sätt.

I en styrelse bör det finnas utrymme för olika tankar och värderingar. Därför föreslås här en styrelse med många olika åsikter inom sig men där alla kan arbeta tillsammans professionellt och respektera både varandra och de beslut som fattas.

Förbundsordförande

Marcin Kucharski har de senaste två åren lett Sveroks framgångsrika marknadsförings-satsning, samt jobbat med distriktsfrågor. Marcin har länge varit engagerad i Sverok och haft flera viktiga förtroendeuppdrag, bland annat som vice ordförande i förbundsstyrelsen, ordförande i Sverok Västra Götaland och han har dessutom fått förtroendet att representera sitt län på Riksmötet inte mindre än sex gånger. Marcin är en mångsysslare inom hobbyn, med erfarenhet av de flesta hobbygrenar inom förbundet.

Förbundsstyrelsen (i bokstavsordning)

Karolina Andersson – Göteborg. Har suttit i Sverok VG styrelse och därefter arbetat som kanslist där. Hon lajvar, spelar mycket Magic och har arrangerat stora kortspelsturneringar. Eftertänksam och diplomatisk.

Andreas Brodin (omval) – Lund. Har enligt egen utsago en förkärlek för **blanketter och bokföring**. Har under det gångna året haft ansvar för ekonomi, administration och demokrati i förbundsstyrelsen. Rättvis och kunnig.

Marcus Clifford – Göteborg. Har en mångårig föreningserfarenhet i Boråsföreningen Armagedon. **Konventsarrangör** sedan flera år och general för BSK 2001 och 2002. Driftig organisatör som engagerar sig djupt i det han gör.

David Gustavsson (omval) – Mjölby. Tre år i Sverok VG varav ett och ett halvt år som kanslist. Föreningsaktiv sedan 1994. Har under året främst arbetat med marknadsföring och **Sverox**. Arbetsmyra med bred erfarenhet som brinner för förbundet.

Anton Holmström – Umeå. Valberedare för Sverok ÖN och mycket aktiv i distriktsarbetet. Var general för SnöKon 2003. Ordförande i Umeå **Airsoft**förening. Idéspruta med stor förmåga att tänka långsiktigt.

Peter Johnels – Täby. Satt i förbundsstyrelsen 2001, då han arbetade med arbetsledning och genomförande av arrangemang. **Datorspelare** som driver ett eget företag. Arrangerar de Smakfulla Mästerskapen i **UNO** sedan flera år. Strateg och projektledare.

Karl Lampinen – Övertorneå. Erfarenhet av Sverok från två år i Sverok ÖN, varav ett som ordförande. Har ett brinnande engagemang för **föreningsfrågor** och för sin förening. Stark personlighet som står för sina åsikter.

Loella Mårtensson – Malmö. Styrelseerfarenhet från Sverok SKuD. Arrangerat flera SydCon. Brinner för **lajv**, allt från **Trenne byar** till **Changeling**. Socialrealistiska konvents-scenarion är en annan favorit. Principfast kvinna som avslutar vad hon påbörjar.

Wille Raab – Stockholm. Engagerad inom Sverok Stockholm sedan två år, det senaste som ordförande. Arbetar på Landsrådet för Sveriges Ungdomsorganisationer. Har sina rötter inom lajv och har bl a arrangerat **Fantasyfestivalen** de senaste fem åren. Visionär som är van att ha många bollar i luften.

Åsa Roos – Göteborg. Rollspelare i över 17 år. Åsa har arrangerat flera SydCon, som rollspelsansvarig i flera år och som konventsgeneral 2001. Är ofta spelledare på andra konvent och har skrivit flera uppskattade konventsscenarion. Arbetar med **level design** för Xbox-spelet Core. Sätter den enskilde spelarens/medlemmens behov och önskemål i centrum.

Anna Westerling – Öland. Med engagemang i Sverok Stockholm och som ledamot i Sverok Svealand har Anna fått en mångfacetterad Sverok-erfarenhet. Studerar teater. Redaktör för **lajvtidningen Fäa**. Duktig på att omvandla tankar till handling.



Makthavarna utsedda – se till att d

Valresultat i ombudsvalet till riksmötet 2003

Detta är valresultatet i riksmötesombudsvalet. På Gotland valdes ingen person och i Dalarn

Blekinge (3)

Krister Andersson
dalafisk@hotmail.com
Björn Olsson
td98bol@student.bth.se
Claes Ottosson
ottofisk@hotmail.com

Reserv

Paul Carlsson
paul@skud.sverok.se

Dalarna (4)

Olof Altner
The_demo@Loveable.com
Erik Hedberg
klok-erik@telia.com

Gävleborg (3)

Sophie Bohlin
vampires_kiss@hotmail.com
Cristoffer Wiker
mysko@home.se
Carolina Wood
carolina_geisha@hotmail.com

Reserver (i rangordning)

Olof Altner
The_demo@Loveable.com
Andreas Rönqvist
angellis_ater@home.se
Björn Pettersson
lilleman79@hotmail.com
Håkan Eklund
orcangel@hotmail.com
Henrik Nordin
lajvar@sverige.nu
Tommy Isacsson
tommy_isacsson@hotmail.com

Halland (6)

Daniel Ahlberg
daniel@vg.sverok.se
Martin Johansson
070 - 221 88 33
Anna Lundström
anna@vg.sverok.se,
lundstromanna@telia.com
Pär-Ola Nilsson
agorafobi@hotmail.com
Joakim Rapp
joakim.rapp@swipnet.se
Anders Torin
atorin@gamma.telenordia.se

Reserver (i rangordning)

Haviet Kok
puppetkok@hotmail.com
Tobias Jönsson
073 - 922 81 61
Kent Johansson
070 - 252 79 84
Henrik Isaksson
henkusmagus@hotmail.com
Fredrik Oline
Martin Thuresson
thuresson@mail.bip.net

Jämtland (2)

Morgan Nordström
morgan.nordstrom@nn.sverok.se
Anders Östlund
anders.ostlund@sverok.se

Reserver (i rangordning)

Peter Madsen
peter@fenres.com
Peter Olausson
peter.olausson2@telia.com

Jönköping (5)

Simon Alskans
alskans@hotmail.com
Jon Backman
jon.backman@home.se
Jon Heinpalu
jon@hem.utfors.se
Frank Isaksson
036 - 12 47 52
Carl Montén
036 - 13 23 11

Reserver (i rangordning)

David Botén
david_bothen@yahoo.co.uk
Claes Gerleman
claes@ost.sverok.se
Linus Perlerot
stig_skog@hotmail.com
Johan Röklander
johan@larp.com

Kalmar (2)

Christoffer Fogelström
joe_cannonball@hotmail.com
Petra Malmgren
petra@sverok.se

Reserver (i rangordning)

Adam Norman
adam.norman@mail.kalmar.se
Tom Johannesson
bombadill@the-lair.com
Christoffer Ångmark
offe_alien@hotmail.com

Kronoberg (3)

Mattias Isaksson
Elaren_82@hotmail.com
Stefan Johansson
stefan@techgroup.nu
Evelina Lundqvist
evelina@grlltech.nu

Reserver (i rangordning)

Robert Tiinus
rtiinus@yahoo.com
Robin Kahlbom
plutt@wouldilie.com
Paul Carlsson
paul@skud.sverok.se
Fredrik Hanell
fredrik.hanell.069
@student.lu.se

Norrbottnen (4)

Lina Berglund
lina.berglund@on.sverok.se
Karl Lampinen
velour@indiepop.net
Jimi Marklund
thyralion@hotmail.com
Mikael Viklund
mikael82.viklund@telia.com

Skåne (11)

Niklas Bendelius
nbendelius@hotmail.com
Andreas Bjärnemalm
shamran@minmail.net
Martin Godaly c/o Björck
martingodaly@hotmail.com
Thomas Hääg
073 - 783 88 12
Tobias Ljungström
tobias@ljungstrom.as
Thomas Mattson
073 - 907 42 29
Dan Sivnert
dan@sverok.se
Johan Svanström
svanstrom@swipnet.se
Jesper Svensson
073 - 967 35 64
Gabriel Wall
073 - 050 57 41
Andreas Wennström
andreas.wennstrom.899
@student.lu.se

Reserver (i rangordning)

Pär Bengtsson
citywaste@hotmail.com
Mattias Bjärnemalm
mab@sverok.se
Fredrik Hanell
fredrik.hanell.069@student.lu.se
Geza Antal
073 - 656 79 79
Erik Lindholm
070 - 942 38 71, 046 - 30 79 21
Rolf Larsson
wolf@mbox307.swipnet.se
Jonas Kjellman
jonas.kjellman@swipnet.se
Anders Nord,
draughoth@iname.com
Tomas Karlsson
onceinneverout@hotmail.com
Johan Håkansson
randir@iname.com
David Fransson
dodspagarna@hotmail.com
David Johansson
0413 - 312 18

Stockholm (15)

Katarina Ask
kaira_80@hotmail.com
Mirja D Hagström
mirja@sverok.se

Eric Druid
eric_druid@hotmail.com
Susanne Gräslund
susanne.graslund@biovitrum.com
Sara Hogård
sara.hogard@bredband.net
Mia Kreuger
vaarda@hotmail.com
Mikaela Lindh
mikaela.lindh@telia.com
John Lundhgren
john.lundhgren@stockholm.sverok.se
Wille Raab
wille@stockholm.sverok.se
Dennis Rundqvist
dennis.rundqvist@bredband.net
Ulf Slotte
ulf.slotte@telia.com
Johan Strömquist
j@wd.nu
Anna Westerling
anna@sverok.se
Gabriel Widing
editor@interactingarts.org
Helena Ångebrink
sv_katten@hotmail.com

Reserver (i rangordning)

Tobijah Kristensen
tobijah.kristensen@bredband.net
Mats Eriksson
m.e3@chello.se
Karl Bergström
saddam@algonet.se
Martin Brodén
borderline@telia.com
Jonny Hjorter
j@hj.st
Håkan Andersson
hakan.andersson
@stockholm.sverok.se
Alexander Larsson
lalle_larzzone@hotmail.com
Sarah Burchill
08 - 38 68 80
Johanna Hedberg
lajvmaster@hotmail.com
Michael Leck
michael@cops.nu
Johan Munkestam,
lord@zarkow.com
Björn Kauppi
bjorn@service-astrom.se
Mattias Nilsson
mattias_on@hotmail.com
Mattias Munkestam
mordred_sniper@hotmail.com
Jon Eriksmo
eriksmo@sverok.se
Jim Sverkmö
diamond_@hotmail.com
Fredrik Dahlberg
08 - 749 53 08
Andreas Lundberg
nyrf@hotmail.com
Oscar Djupfeldt

bla_ha@hotmail.com
Peter Johnels
peter.johnels@sverok.se
Oscar Berggren
08 - 659 42 61
Peter Olausson
peter.olausson2@telia.com
Mattias Leck
070 - 486 49 44
Linus Perlerot
stig_skog@hotmail.com
Mattias Öhman
diamond_@hotmail.com
Emma Wieslander
emma.wieslander@sverok.se
Johan Röklander
johan@larp.com
Henrik Summanen
henrik@alternativ.se
Peter Madsen
peter@fenres.com
Nicklas Sedin
talen_ficktjuv@yahoo.com
Jens Gustavsson
070 - 414 88 69
Helena Brogren
helena.brogren@sverok.se

Södermanland (2)

Michael Bjurshagen
michael.bjurshagen@sverok.se
Cecilia Dolk
cecilia.dolk@telia.com

Reserver (i rangordning)

Victor Berglund
victor.berglund@bredband.net
Mats Backlund
mats@spelaroll.net
Andreas Blomstrand
oom@soon.com

Uppsala (4)

Olle Carnevale
olca1713@student.uu.se
Cilla de Mander
ripiqip@hotmail.com
Henrik Skoog
real_elfqueen@hotmail.com
Björn von Knorring
bvk@sverok.se

Reserver (i rangordning)

Jonne Berndtsson
teppe@visto.com
Jacob Düring
jacob.during@privat.utfors.se
Ida Urbandottir
urbandottir@hotmail.com
Maria Mattiasson
mattiasson@hem.utfors.se

Värmland (3)

Joakim Berggren
pastor_jocke@hotmail.com
Martin Kvist
martin@sverok.se

e får veta vad du tycker!

Kontaktuppgifterna är från 2003-02-03

va valdes för få ombud. Dessa platser kan inte tillsättas i efterhand.

Magnus Lorinius
magnuslorinius@hotmail.com

Reserver (i rangordning)

Kenny Lee Iker
farseer_@hotmail.com
Simon Glyssner
glyssner@hotmail.com
Olov Tidemalm
eldsdrak@myrealbox.com
Bengt Jansson
mr_ventrue@hotmail.com
Kim Carlquist
kim@sverok.se
Andreas Nyström,
andreas@sverok.se
Gustaf Jönsson
gus@sverok.se

Västerbotten (6)

Mårten Forsmark
stareat@acc.umu.se
Kristoffer From
from@darkeye.net
Anton Holmström
e98hoa@nana.slu.se
Hans Josefson
kv98hjn@cs.umu.se
Petra Sahlén
husjuret@tiscali.se
Linus Swaczyna
blurk_@hotmail.com

Reserver (i rangordning)

Martin Skantz
090 - 390 96

Västernorrland (6)

David Bergkvist
david@nn.sverok.se
Lars-Emil Holmlund
emeric_83@hotmail.com
Anna Källström
lilla.k@spray.se
Anton Lundin
anton@nn.sverok.se

Västmanland (4)

Fredrik Vargas Friberg
021 - 30 28 99
Peter Hägglund
helvite@hotmail.com
Per Svedinger
p.svedinger@home.se
Bulan Tagtlund
bulan.tagtlund@telia.com

Reserver (i rangordning)

Fred Antonsen
021 - 41 82 10
Anneli Kronholm
anneli_kronholm@hotmail.com
Sarah Burchill
08 - 38 68 80
Tobias Nilsson
tobbo@sverok.se
Mattias Wåglin
waglin@telia.com

Staffan Ericsson
staffan@sverok.se

Västra Götaland (11)

Karina Andersson
karolinasadress@telia.com
Emanuel Blume
emanuel.blume@telia.com
Marcus Brissman
master_goran@hotmail.com
Marcus Clifford,
marcus.clifford@armagedon.org
Tobias Eliasson
tobias.eliasson@telia.com
Viktor A Filipsson
viktor@vg.sverok.se
Johanna Fröjmark,
yamama@home.se
Jon Karlsson
kalgarion@hotmail.com
Thomas Larsson
070 - 920 06 40
Moa Neuman
moa_neuman@hotmail.com
Pontus Schölander
lynch@tjohoo.se

Reserver (i rangordning)

Fredrik Engström
fredrik@asf.o.se
Hanna Modin
h_modin@hotmail.com
Magnus Gustavsson
sfgoff@passagen.se
Mikael Jansson
e8mike@etek.chalmers.se
Martin Högman
gorkij@swipnet.se
Mikael Lestander
lestander@hotbrev.com
Mattias Kilbo
mkilbo@yahoo.se
Fredrik Jacobsson
070 - 391 51 39
Birger Hanning
031 - 19 56 78
Jonny Hjorter
j@hj.st
Karl Bergström
saddam@algonet.se
Michael Thagesson
michaelt@vrok.net
Fredrik Gustafsson
e9fredde@etek.chalmers.se
Alexander Sandrén
sir_nuada@hotmail.com
Jennie Antonsson
031 - 81 20 47
Peter Carlsson
0505 - 203 23
Olle Bjerkås
olle2000@hotmail.com
Jon Eriksmo
eriksmo@sverok.se
Johan Thylén
thylene@hotmail.com

Paul Carlsson
paul@skud.sverok.se

Örebro (3)

Oskar Axelsson
oscar@narcon.sverok.net
Oskar Åslund
oskar@larp.com
Samuel Åström
samuel@sverok.net

Reserver (i rangordning)

Jan Åke Steenberg
scanne@oreline.net
Joakim Nilsson
joakim@narcon.sverok.net
Kenny Nilsson
kenny@narcon.sverok.net
Christian Nassetth
christian@narcon.sverok.net
Erik Sjöberg-Ridderström
019 - 36 45 30, 070 - 605 58 53
Anders Holmberg
019 - 262055
Anna-Karin Linder
anna.karin@mail.com
Max Olander-Bergström
mowgli@telia.com
Johan Röklander
johan@larp.com
Nichlas Mauritzon
grip_nichlas@hotmail.com
Fredrik Gardsjö
fronken89@brabox.zzu.com

Östergötland (4)

Jonas Elimää
voteforjonas@nagite.hypermart.net
Fredrik Tallberg
spamme@sverok.net
Henrik Tölander
henrik@sverok.se
Oscar Uboda Segmar
segmarian@telia.com

Reserver (i rangordning)

Joakim Molin
Tom Johannesson
bombadill@the-lair.com
Carl Cramér
carl.cramer@home.se
Christoffer Ångmark
offe_alien@hotmail.com

Några har fått röster i flera län

Förbundsstadgan säger att om man väljs till ombud eller som reserv ersätter ombud i flera län så räknas man automatiskt i det län där man har högst andel röster. Detta betyder att man automatiskt räknas i det län där man är mest populär bland de som röstade i länet. ■



Är du rätt förberedd för Magic-turneringen?

Tips från DCI domaren Daniel Ahlberg

Många *Magic*-spelare tror att allt man behöver för att spela en turnering är en lek och ett gott humör, men ack vad dom tar fel.

Nog för att ovanstående är en bra ide så finns det lite saker som man är skyldig att ha med sig enligt DCI Universal Tournament Rules.

En spelare är skyldig att ha med sig ett synligt och tydligt sätt att hålla reda på sitt liv, till exempel en tärningar, livräknare av olika slag eller penna och papper. Man är även skyldig att ha med sig ett giltigt DCI-nummer (om det är en sanktionerad turnering förstås), detta gäller självklart inte nya spelare som inte fått ett nummer än. Och, tro det eller ej, så måste en spelare ha med sig sin *Magic*-lek till turneringen.

Många spelare struntar i detta och tror att det fixar sig; "Det finns alltid penna och papper att låna, eller någon har en extra tärning.", är inte ovanligt att man hör minnst 20 gånger innan en turnering startar.

Så ett slutgiltigt tips till alla *Magic*-spelare som ska delta i en sanktionerad turnering:

- Ha med dig penna och papper, det behövs alltid.
- Ha med dig en tärning eller annan slumpgenerator, så du och din motståndare kan komma överens om vem som ska börja.
- Ett gott humör, och snälla, lämna den dåliga förloraren hemma. *Magic* är ett väldigt slumpmässigt spel och avgörs ofta på tur.
- Glöm inte *Magic*-kortet och ta gärna med en *Sverox* så du har något att läsa mellan rundorna.

Vill du veta mer? På Wizards hemsida hittar du en hel del matnyttigt, inte minst regler. Den finns på:

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



MZG – Game

Det är många rollspelare som drömmer om att skriva och ge ut egna rollspel, men det är inte ofta det verkligen blir färdiga produkter av dessa drömmar. Det är mycket som kan komma ivägen och det är mycket jobb att skriva ett väl fungerande rollspel. Många projekt stannar därför på idéstadiet, eller förblir något som spelas med de närmsta vännerna. En av de som har skrivit ett eget rollspel och sett till att andra har möjlighet att spela det är Peter Magnusson, mannen bakom PMZG – Game Studio. I den här artikeln får du veta mer om hans projekt.

Olle Johansson presenterar en helt nätbaserad rollspelsstudio

Olle Johansson är aktiv i spelhobbyn på många sätt, som spelkonstruktör till brädspellet *Ultra Ducks*, webmaster för www.rollspel.nu, redaktör för det insomnade fansinet *Grunthen* och mycket mer.

På hemsidan för PMZG hittar man flera olika rollspel och moduler till dessa. Allt är gratis att ladda hem. Vill man ha spelen på papper så måste man alltså själv skriva ut dem. PMZG är inte ett företag som säljer produkter i butik, utan de sköter all verksamhet från hemsidan. Det är ett trevligt alternativ till alla de rollspel som finns i butik och som man måste lägga ut en hel del pengar på ifall man vill testa. Eftersom spelen ges ut som PDF-filer så kan de layoutas på samma sätt som tryckta spel, och eftersom de kan visas på datorn kan de också innehålla färg rakt igenom utan att det blir dyrare.

Bakom namnet PMZG – Game Studio hittar man förutom huvudmannen Peter Magnusson även ett par andra personer. Roy Fabbri har skrivit många moduler till rollspelet *Zhoria* samt hjälpt till med vissa delar i regelböckerna. Han hjälper även till med korrekturläsning och sköter det mesta av PMZG:s kontakter med illustratörer, samt bestämmer vilka bilder som ska vara med i de olika böckerna. Peter Aronsson har skrivit äventyret *Förbannelsen* tillsammans med Roy och antagligen kommer han att skriva fler saker i framtiden. Det finns även andra som har hjälpt till under årens lopp, men för tillfället är det bara dessa personer som är aktiva.

Skulle du vilja skriva äventyr eller något annat till PMZG:s spel så tar de gärna emot dem och de hjälper till med layout om det behövs. De illustrationer som finns i PMZG:s produkter kommer främst från utländska illustratörer, vilket är en av anledningarna till att många av spelen är på engelska – illustratörerna vill gärna kunna läsa spelen som deras bilder är med i. De som skriver för PMZG gör det på fritiden; alla har jobb eller andra saker på dagtid, varför det ibland kan dröja mellan utgivningar. Men med tanke på att man slipper be-

tala för produkterna är det något man kan ha överseende med.

Historia

Peter började skriva på regelsystemet till *Zhoria* 1992, men hade då redan skrivit på själva spelvärlden i 2-3 år. Under 1993 började hans spelgrupp att spela spelet och till 1997 spelades det konstant och skrevs om cirka 9 gånger. Under denna tid lades det till och togs bort i reglerna nästan dagligen. Under 1997 lades *Zhoria* upp på internet för första gången och det var möjligt att ladda ner spelet gratis som en PDF-fil. Egentligen var tanken att spelet skulle tryckas, men den planen gick i stöpet då tryckeriet som Peter då jobbade på gick i konkurs.

Mellan 1997 och idag har spelets getts ut i ett flertal versioner; den senaste kallas version 2.0 och gavs ut i februari 2002. *Zhoria* har en gedigen uppbackning från PMZG och det har getts ut extra regelböcker såväl som kampanjmaterial och äventyr. Bland annat finns magiregelboken *Grimoire*, gudaböckerna som beskriver de olika religionerna (hittills har fyra av tolv getts ut) och äventyren *Den Svarta Döden*, *Det Gamla Templet* och *Förbannelsen*. Under 2000 gavs rollspelet *Adrenalin*. Det färdigställdes väldigt snabbt, hela spelet var klart mindre än två månader efter att det först kom på tal. Sedan dess har även en mindre uppdatering av *Adrenalin* kommit ut, men ännu har inga äventyr eller moduler getts ut till det.

I december 2000 gavs det lilla regelsystemet *S.E.R.S. RPG* ut, vilket först publicerades i julkalendern på rollspels-sajten www.rollspel.nu. I slutet av 2002 kom en förenklad version översatt till engelska, men det har inte getts ut några tillbehör ännu.

I slutet av augusti 2000 gjordes hemsidan om. Den fick en ny design och var helt skriven på engelska, för att de utländska medhjälparna lättare skulle

Studio

kunna ta till sig informationen. Man lade även till gästbok och forumsystem för att förenkla för besökare att ge feedback.

Någon gång under 2000 började även de första kapitlen i det nya spelet *Legendary Tales* att ges ut och hittills har man gjort fem kapitel och karaktärsbladet.

Hemsidan

Hemsidan för PMZG – Game Studio är platsen där allting händer, allt som ges ut läggs upp här då inget kommer ut i tryckt form. Således finns det en hel del information att hämta, framförallt rollspelet *Zhoria* stöds med nytt material som läggs upp allt eftersom det skrivs.

Det finns fyra olika rollspel på hemsidan, *Zhoria*, *Adrenalin*, *S.E.R.S* och *Legendary Tales*, där alla utom det sista är helt kompletta spel. Alla spel stöds även med extra moduler och liknande (främst *Zhoria*). *Legendary Tales* är ännu inte färdigt, men det som skrivits hittills finns utlagt på sidan och besökare uppmanas att hjälpa till med kommentarer och liknande.

Eftersom man för tillfället inte kan köpa tryckta versioner från PMZG så får man ladda hem och skriva ut spelen själv. Har man ingen egen skrivare föreslås att man kollar med släkt och vänner om de har några kontakter som man kan få en utskrift ifrån.

Produkterna

Här följer en kort introduktion till de fyra rollspel som finns tillgängliga på PMZG:s hemsida.

Zhoria

Det första rollspelet PMZG – Game Studio gav ut var *Zhoria*. Det är också det spel de har gett ut mest material till än så länge och som det satsas mest på. Det är en väldigt mörk stämning i spelet, något som inte var tänkt från början utan det växte fram allt eftersom. *Zhoria*



utspelar sig i världen Keltan i vilket landet Zhoria finns, ett land som styrs av en mörk magiker vid namn Aeldrich. Kampen mellan ljuset och mörkret är ständigt närvarande. Rollpersonerna måste välja mellan gott och ont, eller för alltid styras av de mörka mästarna.

Zhoria är ett komplett regelsystem som är bra för såväl nybörjare som mer erfarna spelare. Jag rekommenderar det varmt till alla som vill ha ett alternativ till de spel som finns i butik.

PMZG tänker närmast jobba på att ge ut de resterande modulerna i serien *Gudarnas Böcker*. När det är klart funderar de på att rikta in sig mer på äventyr och liknande.

Adrenalin

Adrenalin är ett nutidsrollspel som är inspirerat av actionfilmer från Hollywood och Hong Kong. Spelarna tar roller som agenter, poliser, kriminella, soldater eller andra typer av yrken som kan ge actionfyllda äventyr. För att åter skapa känslan i actionfilmerna så är regelsystemet gjort för att vara så snabbt

och enkelt som möjligt. Samtidigt som det ska vara realistiskt. Man använder sig enbart av två typer av tärningar, en tjugosidig och en sexsidig.

Regelsystemet är uppbyggt så att man har åtta olika attribut och 120 olika förmågor som hör till attributen. Man har en baschans på varje förmåga som beror på hur högt dess attribut är och kan ha mellan 6 och 16 i värde. Det finns dock undantag från dessa. När man utför en handling slår man en tjugosidig tärning och adderar detta till det värde man har i förmågan; kommer man då upp i den svårighetsgrad som är satt för handlingen så lyckas man. En handling med ett svårighetsvärde på 10 räknas som mycket lätt, ett värde på 15 räknas som lätt, och så vidare upp till ett svårighetsvärde på 40 som räknas som absurd svårt. Ett smidigt system som är snabbt och enkelt att använda, men som ändå är tillräckligt detaljerat för att inte ge konstiga resultat.

Inför framtiden planeras äventyr och äventyrsförslag samt att förenkla vissa saker i reglerna och putsa i texten. Var-



ken regelmoduler eller tillbehör är planerade. Det är även tänkt att *Adrenalin* ska översättas till engelska, och alla kommande äventyr kommer att skrivas på engelska.

Legendary Tales

Ett spel som fortfarande är under utveckling är *Legendary Tales*, som är skrivet på engelska. *Legendary Tales* är tänkt att vara ett generellt regelsystem för heroisk fantasy i redan befintliga spelvärldar. Det ska till exempel vara möjligt att kunna spela i Zhorias värld med dessa regler. De kapitel som hittills har skrivits färdigt, 1-5 av 15, har lagts upp på hemsidan för att man ska kunna hjälpa till med att speltesta spelet och komma med förslag.

S.E.R.S.

Super Enkelt Rollspelssystem, som *S.E.R.S.* står för, är ett enkelt rollspelssystem som kan användas till vilken kampanjmiljö som helst. Från början skrevs systemet för att användas för rollspel via chat på internet, men det fungerar precis lika bra som vanligt rollspel.

S.E.R.S. har nyligen översatts till engelska och har samtidigt fått en mindre uppdatering. Denna är främst en förenkling, samt att sidantalet har minskats. Det finns inga planer på att skriva spelvärldar till *S.E.R.S.* men däremot kommer det kanske komma moduler som beskriver hur reglerna kan användas i olika typer av kampanjmiljöer och eventuellt tillägsregler. ■

Intervju med Olle Johansson på

För att komplettera denna artikel om PMZG kontaktade jag Peter Magnusson, mannen bakom PMZG – Game Studio för att göra en intervju.

Peter Magnusson är 34 år gammal, har jobbat som datagrafiker men är just nu arbetslös, och har spelat rollspel sedan han gick i sjuan, någon gång runt 1981, då några kompisar på skolan drog med honom. Hans första möte med rollspel var dock jättetråkigt och det skulle ta flera år innan han testade igen och det var då enbart sporadiskt spelande under några år. Det var först när Äventyrs spel gav ut *Drakar och Demoner Expert* som han började spela regelbundet. Peters övriga intressen är musik, dataspel och paintball. Han beskriver sig själv som en lat matglad person, som gärna sitter hemma och skriver, eller håller på med musik i sin lilla hemmastudio.

Reglerna till rollspelet *Zhorias* började Peter skriva på redan 1992, och innan dess hade han skrivit på spelvärlden i cirka 2-3 år. Därefter spelades spelet och skrevs om ett flertal gånger innan det gavs ut första gången 1997.

Har du något speciellt rollspelsminne?

Oj oj oj... Många, många! Blir mycket om jag skall försöka välja ett. Dock minns jag en gång när jag var och hälsade på kompisar i Falun — naturligtvis skulle vi spela rollspel. På den tiden körde vi med dolda tärningar, så SL hade alla rollformulär bakom skärmen. Dessutom hade han ett levande ljus där och på något sätt lyckades han elda upp hälften av rollformulären. Det är en sak jag aldrig kommer att glömma.

Finns det några spelkonstruktörer du ser upp till?

Inga speciella konstruktörer som jag minns namnen på. Men jag gillar Chasioium som gett ut *Elric* och gamla *RuneQuest* och jag beundrar även arbetet Columbia Games gjort med *Härnmaster*. Jo, en kan jag nämna vid namn. Gary Gygax ser jag upp lite till. Inte för att han gör världens bästa rollspel, utan mer för att han var en av de som startade allt.

ed Peter Magnusson

aratar med mannen bakom Zhorias

Var hämtar du inspiration från, vad är dina influenser?

Från början var det mycket från *Rolemaster*, vi spelade med det systemet i spelvärlden Zhorias först. Men allt eftersom mitt eget regelverk växte märkte jag att det blev mer och mer likt *Härnmaster*, så jag måste nog säga att *Härnmaster* varit en stor influens.

Vilka är dina favoritspel, förutom PMZG:s egna spel?

Mitt absoluta favoritspel just nu är *Elric*. Men jag gillar även *Härnmaster*, *Rolemaster 2nd edition* och *RuneQuest*. Även *Drakar och Demoner Expert/Gigant* kommer alltid att finnas i mitt hjärta som ett kärt minne.

Vad tycker om att gamla godingar som *Western*, *Drakar och Demoner* och *Mutant* har getts ut i nya versioner de senaste åren?

Western har jag tyvärr aldrig spelat. Att *Drakar och Demoner* och *Mutant* ges ut i nya versioner gillar jag, *DoD6* spelar vi faktiskt då och då. Nya versionen av *Mutant* har jag inte haft tillfälle att prova ännu, men jag ser fram emot att få testa det. Kort sagt, jag tycker det är kul!

Brukar du åka på spelkonvent?

Jag har faktiskt aldrig varit på ett enda konvent i hela mitt liv. Många kompisar vill dock få iväg mig, mest för att visa upp *Zhorias* och kanske leda ett konventsäventyr eller något sådant. Vet ej varför jag aldrig kommit iväg på något konvent, men jag antar att jag trivs bäst hemma i lugn och ro.

Får du mycket respons för spelen?

Det brukar dimpa ned mellan 2-5 e-brev per dag här med frågor eller tips för *Zhorias* eller något annat spel. Jag har ingen aning om hur många som spelar våra spel, men jag har fått e-brev från folk i hela Skandinavien. Till och med från en dansk som spelade våra spel, jag fat-

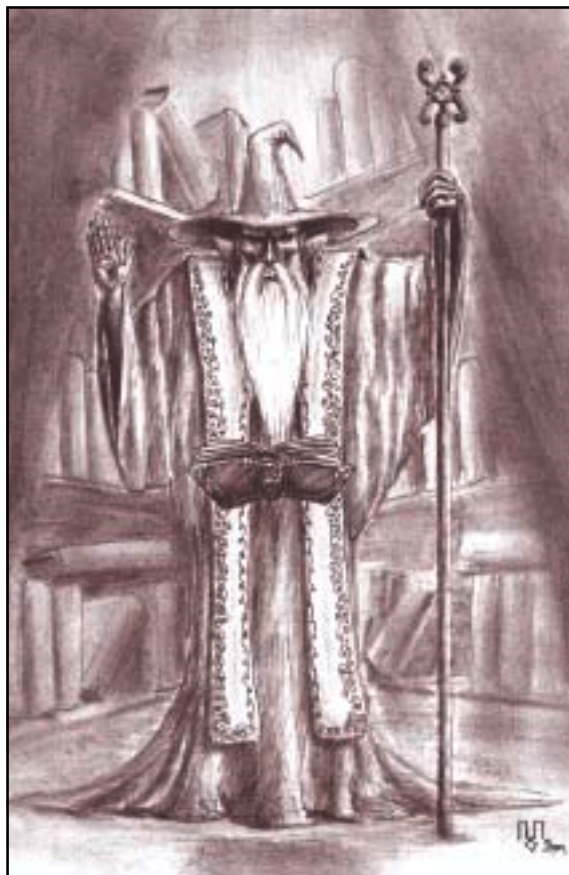
tade knappt vad han skrev, men förhoppningsvis hade han det lättare med att läsa svenska.

Vet du om några utanför Skandinavien som spelar spelen?

Det enda spelet som jag vet att någon utanför Skandinavien har tittat på lite är *Legendary Tales*. Det är dock inte ett färdigt spel så jag vet inte om någon spelat med de reglerna som finns redan. Några amerikanare och en engelsman har dock skrivit och berättat att de gillade det de läst om *Legendary Tales* hittills. Illustratörerna brukar berätta att de gillar utseendet på de olika modulerna efter att de varit med i nån av dem och illustrerat. Dock förstår de flesta av dem inte svenska.

Skulle du rekommendera andra att ge ut egna rollspel på internet?

Ja, om man tycker om att skriva egna rollspel och äventyr, så är det kul att få veta vad andra tycker, och det får man om man lägger ut sina alster på internet. Dock kan det bli lite stressigt ibland, för om folk gillar spelen och man inte spottar ur sig nya saker snabbt nog så kan en del tycka att man är lat. ■



Peter Magnusson

NSV 2002

Den nationella spelveckan startades på initiativ av Sverok för att dra uppmärksamhet till spelhobbyn, via föreningar, arrangemang, spelföretag och andra intressenter. Den andra nationella spelveckan genomfördes 28/10-3/11 2002. De konkreta målen var:

100 lokala arrangemang

208 föreningar var aktiva.

100 nya föreningar

Under månaden antogs **71** föreningar (genomsnittet var 46 föreningar/månad)

Nå ut i media: 25 pressklipp

Minst **39** relevanta artiklar publicerades.

Föreningarna som deltog genomförde oftast någon speldemonstration i sin lokal eller på en mer offentlig plats. Till de mer kreativa aktiviteterna hör den radioreklam som en Bohuslänsförening tog fram och som sändes i en av de kommersiella stationerna där.

Även om spelveckan gick bra led den av växtvärk. Antalet aktiva föreningar ökade från 75 till över 200 och antalet spelföretag som skickade ut spel från ett till fyra. Hjälpen till föreningarna var större än tidigare och fler kontakter togs med massmedia. Administrationsresurserna var dock oförändrade, vilket medförde att alla uppgifter inte kunde genomföras på ett tillfredsställande vis. De utlovade demospelen räckte inte till alla föreningar som ville vara med och distrikten fick inte tillräcklig information om vad som hände. Den nationella spelveckan är ett bra sätt att samla och visa upp vår hobby. Med din hjälp lyckas vi ännu bättre år 2003!



n webbsurfares guide till

Många spännande nytillskott dök upp i samband med att Sverok gjorde om sin hemsida förra året, däribland ett nytt och modernt forum. Rollspel, lajv, figurspel och flera andra hobbygrenar har egna forum; här finns forum där du kan ställa frågor (eller svara på frågor) om bidrag, om Sverox och många andra ämnen. Dessutom har varje distrikt ett eget forum där man kan komma i kontakt med andra spelare i sin närhet och med distriktsstyrelserna. Vid första anblicken kan det se lite komplicerat ut, men jag ska försöka att reda ut begreppen i den här artikeln så att även du som inte är så van ska kunna hänga med.



Okej, vi börjar på forumets index. Om du skriver in <http://forum.sverok.se/> i din webb-läsare hamnar du här. Du kan även komma hit genom att klicka på **Forum** i menyn på www.sverok.se

1. Den här länken till forumets huvudsida (den här sidan) finns alltid här, oavsett var på forumet du befinner dig. Den tar dig alltid tillbaka hit.

2. Under länken **Registrera** kan du skapa en egen användare på forumet. Det är självklart helt gratis och tar bara en minut. Det enda du måste ange när du registrerar dig är önskat användarnamn, lösenord och epostadress. När du har registrerat dig trycker du på **Logga in** för att börja skriva inlägg på forumet.

Du måste inte ha en användare för att skriva på forumet, men det har många fördelar. Den största är att forumet minns vilka trådar du redan har läst, så varje gång du loggar in kan du tydligt se vad som är nytt sedan senast du var där. Om du redan är inloggad står det **Logga ut** istället för **Logga in**.

3. Är du ute efter något speciellt kan den här sökfunktionen hjälpa dig. Du kan söka antingen på ord i inläggets text eller på inlägg skrivna av en viss författare.

4. Här kan du kolla dina personliga meddelanden och ändra

dina personliga inställningar som t.ex. mail-adress, signatur och lösenord.

5. **FAQ** betyder *Frequently Asked Questions*, vanliga frågor. Har du frågor angående forumet ska du kolla om de finns här innan du frågar någon annan.

6. I den här kolumnen kan du se vem som har gjort det nyaste inlägget i varje forum, och när det gjordes. Om du klickar på den svarta pilen eller det lilla pappersarket längst ner till höger i rutan kommer du direkt till det nyaste inlägget.

7. Alla distrikt har förstås ett eget forum, men av utrymmesskäl har vi klippt bort den listan här.

8. Forumets testforum, där nästan vad som helst är tillåtet. Här kan du testa på hur olika funktioner på forumet fungerar utan att någon blir arg. Detta medför dock att det sällan står något vettigt här.

9. Detta är en indikator för nya inlägg. Om den är gul betyder det att det finns inlägg du inte har läst i motsvarande forum. Detta fungerar endast om du är inloggad.

10. Här kan du klicka om du är inloggad och vill att alla inlägg på forumet ska markeras som lästa (det vill säga, ta bort den gula **Ny**-markeringen).

11. Även här kan du logga in efter att du har registrerat en egen användaridentitet. Om du sitter vid en egen dator kan du kryssa i rutan **Spara uppgifterna?**, så minns din webbläsare ditt användarnamn och lösenord så att du slipper logga in varje gång du besöker forumet. Sitter du vid en offentlig dator som till exempel på en skola eller på ett Internetcafé så bör du inte spara uppgifterna, då det kanske kan göra att någon annan kan logga in med din användaridentitet.

http://forum.sverok.se/

av Lina Berglund

Bild 1

Bild 1

Om du väljer att klicka på ett av forumen så kommer du att komma in på en sida som ser ut ungefär så här. Just här har jag valt att gå in i forumet som heter **Rollspel**.

1. Detta visar i vilket forum du befinner dig.

2. Dessa ikoner visar om det har kommit nya inlägg i motsvarande trådar.

- Tråden har minst ett nytt inlägg.
- Som **a)**, dessutom är det en populär tråd – tråden har fått många inlägg på kort tid.
- Inga nya inlägg.
- Populär tråd utan några nya inlägg.

3. När alla trådar i forumet inte ryms på en sida kan du klicka här för att bläddra mellan dem. Välj en siffra för att komma direkt till en sida, eller **Nästa** för att komma till nästa sida.

4. Dessa gör precis samma sak som de gjorde på första sidan, med undantaget att **Markera alla ämnen som lästa** bara gäller ämnena i detta forum (dvs. de ämnen du kan se på den här sidan).

5. Här klickar du om du vill starta en helt ny tråd. Denna knapp är alltså inte för att skriva ett svar i någon annans tråd. Vill du göra det så måste du först gå in på den tråden genom att klicka på den.

Bild 2

Går du vidare ytterligare ett steg genom att klicka på en av diskussionsstrådarna i forumet kommer det att se ut ungefär så här. De olika inläggen i tråden sorteras så att det äldsta, det som startade tråden, alltid kommer först, och sedan det näst äldsta och så vidare. Vill man sortera tvärtom med det nyaste först så kan man ställa in detta längst ner på den här sidan.

1. Trådens titel.

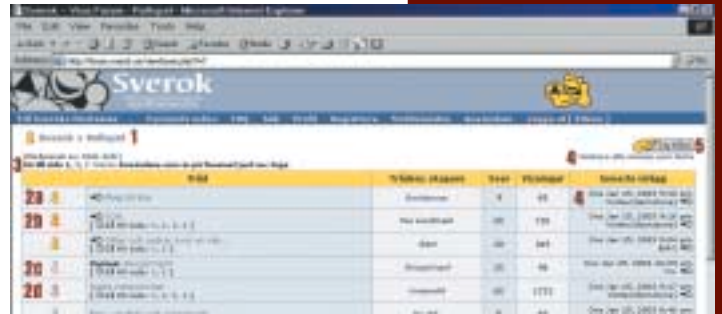
2. Om en tråd har fått många inlägg kan man behöva bläddra. Det gör man här.

3. Med dessa två knappar skriver du nya inlägg. Observera dock den stora skillnaden mellan dem: Med **Svara**-knappen skriver du ett svar i den här tråden, medan **Ny tråd** skapar en helt ny tråd som inte är knuten till den du läser nu. Om du gör fel och skapar en ny tråd när du egentligen tänkte svara i den tråden du läser, så kommer din nya tråd förmodligen att tas bort.

4. Lite information om användaren som har skrivit inlägget. Det som står under användarnamnet är användarens status, ofta baserad på hur många inlägg användaren har gjort. Här står det också om användaren är moderator eller administratör. Tiden längst ner i rutan är tiden då inlägget skickades till forumet.

5. Dessa knappar utgör olika sätt att kontakta användaren som har skrivit inlägget ovan. Klickar du på **Se profil** kan du se information om användaren har skrivit om sig själv, till exempel yrke och intressen (om användaren har skrivit något alls, vill säga). **Skicka PM** betyder att man skickar ett privat meddelande via forumet. Detta kan man också göra från en användares profil.

6. **Citera**-knappen kan man använda om man vill kommentera något som någon annan har skrivit i ett inlägg. Om du klickar på den kommer du att komma till **Skriv nytt inlägg**-sidan, men det står redan en massa text i rutan där man ska skriva?! Den texten utgör alltså citatet, och om du låter den stå kvar som den är, så kommer det att i ditt inlägg att stå (användarnamnet på den du citerat) skrev: och sedan följer en ruta med texten du citerade.



Vad betyder de konstiga orden?

Inlägg

Ett enskilt svar i en tråd, skrivet av en person.

Tråd

En tråd består av ett eller flera inlägg. Trådar bildas genom att en person gör ett inlägg, och sedan svarar andra på det. Tråden har en titel, som är det som den som startade tråden skrev i ämnesraden. **Tråd** kallas ibland för **Ämne** på forumet.

Forum

Forumet innehåller olika trådar, ungefär som en mapp på din dator innehåller olika filer. (Att **forum** också används när man menar hela alltihopa kan kanske vara lite förvirrande ibland.)

Moderator

Denne är ungefär som en redaktör för ett forum. Moderatör tar bort inlägg med olämpligt innehåll och låser (hindrar att man gör fler inlägg i) trådar som har spärat ur.

Administratör

Fungerar som moderator för alla forum, kan dessutom skapa nya forum, ta bort användare m.m.

Bild 2





Bild 3



Bild 3

När du sedan väljer att skriva ett nytt inlägg, antingen för att skapa en egen tråd eller för att svara på någon annans, kommer du att komma till ett formulär som ser ut så här:

1. Om du är gäst bör du skriva ditt namn här. Är du en inloggad användare står ditt användarnamn här automatiskt.
2. Inläggets ämne. Du måste skriva in ett ämne om du skapar en ny tråd, då ämnet utgör trådens titel. Svarar du på en annan tråd måste du inte skriva in ett ämne, men om du gör det så kommer det att stå med fet stil ovanför resten av ditt inlägg.
3. Det här är olika verktyg för att ändra utseendet på din text.

lägg. Om du gör det kommer inga sorters textformatering (t.ex. kursiv, fetstil, olika textfärger och storlekar) att fungera, inte heller citat.

8. När den här rutan är ikryssad kommer inga av de små smiley-gubbarna att vara med i ditt inlägg. Detta kan vara praktiskt ibland, i och med att till exempel 8) alltid kommer att omvandlas till en liten gubbe med solglasögon, vilket ibland inte är meningen. Detta kan också användas om man föredrar den klassiska :) framför en liten gul leende gubbe, då forumet automatiskt omvandlar många vanliga smileys till bilder.
9. Dessa två knappar använder du när du har skrivit klart

Att tänka på när man skriver nya inlägg

- SKRIK INTE. Stor bokstav använder man i början av meningar, eller om man vill understryka ENSTAKA ORD. Inte i hela meningar.
- Överanvänd inte utropstecken, frågetecken eller de små smiley-bilderna. Ett utropstecken eller frågetecken räcker, vi förstår vad du menar. Smileys kan man använda om man vill understryka sina känslor angående någonting, och då blir det förvirrande om man använder elva olika på ett ställe, bara för att de ser coola ut...
- Försök undvika ironi och underförstådda meningar. Vi kan inte höra ditt tonläge eller se på ditt ansiktsuttryck när vi läser vad du skrivit. Du måste skriva rakt ut vad du menar.
- När du skriver i en ny tråd, välj ditt ämne så att man direkt förstår vad tråden handlar om. **Kolla här!!** och **Jag undrar om en grej...** är inte bra.
- Tänk efter innan du gör ett nytt inlägg. Läs igenom det en gång till. Står det verkligen vad du menar? Hur uppför du dig mot dina meddebattörer? Skulle du kunna säga det här öga mot öga med dem? Skulle du kunna låta din mamma, din bästa kompis och din chef/lärare läsa detta?
- Försök hålla dig till god svenska. Bara för att vi är på Internet betyder det inte att man får skriva hur som helst. Mening börjar med stor bokstav och avslutas med punkt, och så vidare. Om man inte kan är det en sak, men man kan i alla fall försöka.



B = fetstil, *i = kursiv stil*, u = understruken text. Det enklaste sättet att använda dem är att först skriva texten, sedan markera den text du vill ändra och trycka på knappen. Alla dessa funktioner fungerar genom BBCode.

4. Här skriver du din text. Vill du t.ex. göra din text till fetstil eller en annan färg syns det bara som BBCode-taggar. Det är först när du klickar på **Förhandsgranska** som du kan se hur det verkligen kommer att se ut.
5. Om du klickar på ordet **BBCode** här så får du veta mera om BBCode, till exempel hur man lägger in bilder eller gör listor i ett inlägg.
6. Klicka på en av dessa glada ansikten för att infoga det i din text. Inte heller dessa syns som annat än text förrän du klickar på **Förhandsgranska**.
7. Kryssa i den här rutan för att avaktivera all BBCode i ditt in-

ditt inlägg. Ta som vana att alltid förhandsgranska innan du skickar ditt inlägg, speciellt om du använder BBCode, så att du ser att det blev som du har tänkt dig. Blir man inte nöjd med förhandsgranskningen kan man gå tillbaka och redigera, annars kan man skicka det direkt.

10. Här kan man se exakt vad som har sagts tidigare i debatten, men här är inläggen i omvänd ordning, med det nyaste först.

11. Vill man gå direkt till ett annat forum och slippa ta omvägen via huvudsidan kan man använda den här lilla rullningslistan. Välj bara forum och klicka **Gå**.

Jag hoppas att allt nu ter sig glasklart! Om inte, så är ni välkomna att kontakta mig på lina.berglund@on.sverok.se eller forumboss Tobias Eliasson, tobias@sverok.se Vi svarar gärna på frågor... ■

Sverokrekord

– nu över 30 000 medlemmar

Sverok – förbundet som bara ökar växer så det knakar just nu. Under 2002 antogs mer än 547 nya föreningar, idag består förbundet av drygt 1650 föreningar med över 30 000 medlemmar. Det är fantastiska siffror som visar att marknadsförings-satsningarna de senaste åren gett resultat.

Nya föreningar under december och januari

Sverok GävleDala

Adelsgruppen	Falun
Boards	Borlänge
Hybo Warhammer Förening	Gävle
Tactical enemy abatement	Ludvika
ZAP	Falun

Sverok Nedre Norrland

Eagle Paintball Club	Örnsköldsvik
Fjällsjö dataförening	Strömsund
Fugazi	Östersund
LAN Föreningen	Sundsvall
MIDRE	Östersund
Östersunds Lajvförening	Östersund

Sverok Ost

B4K4	Jönköping
Deluxe Gameclub	Vetlanda
DM's Vänner	Motala
Eksjö LAN-förening	Eksjö
Illusion Paintball	Hultsfred
JMX	Linköping
Lajvföreningen Gripen	Kalmar
Metal Warriors	Växjö
Norrköpings Shogiförening	Norrköping
Sinome	Linköping
Sweden by Night	Jönköping
The Black Hawk clan	Motala
Ölands spelsällskap	Mörbylånga

Sverok SKuD

Black Templars Airsoft Malmö	Malmö
Buthashurz	Karlskrona
Couldron Noir	Eslöv
Halmicons Vänner	Lund
Källaren	Malmö
Manager Zone Online Team	Karlskrona

Mangetsu	Staffanstorp
Rödeby LAN Klubb	Karlskrona
SACRED	Höör

Sverok Stockholm

Asobiba – the playground	Norrälja
Bilbaneklubben	Stockholm
Bäver Skölden	Huddinge
Drömväsen	Stockholm
Fata Morgana	Stockholm
Groblus Gamers	Stockholm
Gåsh	Järfälla
Lajvföreningen Fey Branche	Stockholm
Lajvföreningen Skogen	Vallentuna
Lite Inspirerat	Stockholm
NordBat	Stockholm
Prayers of the Night	Stockholm
Rackarna	Stockholm
Sagan om Ringen	Stockholm
Kortspelsförening	Stockholm
Smågäzzen	Upplands-Bro
Spelföreningen Världssmedjan	Stockholm
Stockholms MagicSpelare	Botkyrka
Svenska Scrabbeförbundet	Stockholm
Södermanlands Lajvförening	Stockholm
Team Airsoft, NU	Solna
Youth United Nations	Stockholm

Sverok Svealand

Alléskolans Datorförening	Hallsberg
CRO MAGNON	Arvika
Gods of Battle	Uppsala
Gransäter Lajv och Datorförening	Håbo
Hermans Hedningar	Karlstad
Kattcon	Katrineholm
Kongliga Uppsalaiensisca	
Warhammer Sellskapet	Uppsala



Local Area Network Society	Torsby
Magiska Spelföreningen	Uppsala
Min Armé e Bäst	Kil
Nordic Crew	Katrineholm
Play Gangsters	Uppsala
SAAB	Karlstad
Skalda saga	Arvika
Solberga Spelförening	Nyköping
Stupa	Örebro
T.Å.K.	Karlstad
Trosas Aktiva spelförening	Trosa
TV-spelskottarna	Uppsala

Sverok Västra Götaland

Buddha	Göteborg
CPV 2.0	Skövde
Dal Buffo	Skövde
Eagle Fly Free	Göteborg
G&B Gbg	Göteborg
Jerry	Kungsbacka
Liljans Garde	Mölnådal
OP:Frost	Göteborg
Reality Intermission	Götene
Sitting Ducks	Göteborg
Skövde Airsoft	Skövde
Svenska Magic	Göteborg
The Follower of Gathering	Falkenberg
The Squashed Stitch	Skara
Torslanda LAN-förening	Göteborg
VROK	Vänernsberg

Sverok Övre Norrland

Airsoft.ac	Skellefteå
Bow & Bolter	Piteå
Robertfors Rollspels Förbund	Robertfors
Rymd Gillet	Kiruna
X-Calibre	Kiruna
ZIF	Umeå



Kartan över de

Detta har hänt

Vilda Erksdotter har motvilligt tagit hjälp av skogstrollet Krut som fram tills nu levit en eremit-tillvaro, långt från sina fränder och misstänksamma människor.

Den svekfulla varelsen bär på sin rygg en karta som Vildas far ristade in en mörk natt för flera år sedan. En karta som kan betyda liv eller död för berättelsens inblandade. Men när de två följeslagarna förtoivlat söker hinna ikapp Vildas far och hans följe kan nya vänner snabbt bli till fiender.

Läs och inspireras av Sofia Bergtings stämningfulla text
Bild: Peter Bergting

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

Vandringen mot mötesplatsen skedde under tystnad. Krut en aning framför och Vilda några fotsteg bakom. Skogstrollet hade hög fart där han for fram mellan träden och Vilda hade stundtals lite svårt att hänga med och hästen hade tidvis svårt med terrängen. När solen nått trätopparna följande dag såg de äntligen följet. Krut saktade ned och lät Vilda passera och leda vägen den sista biten. Från sidan kom en figur springandes mot dem och Krut drog genast svärdet, fick ned mannen på marken och tryckte den skarpa eggen mot hans strupe. Först nu såg han att det inte var en stor krigare utan en ung pojke och innan han anat något fick han Vildas höger rakt i ansiktet.

”Fjalarök, ställ dig upp”, sade hon bestämt och pojken reste sig hastigt upp och borstade bort snön från kläderna. Sedan tittade hon på Krut med en min full av förakt och sade väsandets mellan tänderna: ”Rör du min son en gång till är det bara skinnbiten på ryggen som följer med oss vidare”.

Krut satte tillbaka svärdet i skidan och stirrade stint på Vilda, sedan gick han undan en bit, knäckte av en istapp från granen brevid honom och lade isen mot ögat. Männen i bakgrunden hade varit beredda med svärderna men de tog nu ett steg tillbaka och alla gjorde sig redo att ge sig av. Krut stod fortfarande en bit bort och såg lite avvaktande mot följet. Vilda insåg att hon kanske tagit i för hårt och de behövde trots allt ha en hyfsad relation om resan skulle flyta på utan problem. Hon tog med vattenkärlet och sträckte försiktigt fram det mot honom, han avvaktade en stund sedan så tog han ett par klunkar och räckte tillbaka kärlet. ”Vi ger oss av alldeles strax, hästen brevid Fjalarök är din. Är du redo?”. Han svarade inte men började gå mot hästen. ”Jag... jag är ledsen för det där”, hon pekade mot ögat och såg liten skamsen ut. ”Jag kan vara lite överbeskyddande ibland, han är mitt allt och

det finns inget jag inte skulle göra för att skydda honom...”

Krut stannade upp och vände sig om mot Vilda: ”Jag reagerade instinktivt, såg bara något som kom emot oss... nu ger vi oss av, vi måste hinna till Storkorset innan skymningen”. Krut red först med Vilda och Fjalarök tätt efter, resten av skaran höll sig på behörigt avstånd.

Strax efter skymningen nådde de Storkorset och slog läger för natten. Man gjorde upp eld och satte upp vindskydd. Fårskinnsfällar lades ut och de första nattvakterna pallrade upp ved som skulle räcka hela natten. Vilda och Fjalarök delade vinskyddet närmast elden med Kruts vindskydd alldeles brevid. Hon hade helst velat placera honom en bit ifrån sig och sonen, men ville samtidigt visa sig vänligt inställd mot honom. Hon önskade att hon hade fler män än fyra... men de var de enda stridsdugliga män hon kunde få ihop på så kort tid.

Krut kurade ihop sig under sin fäll och log för sig själv, han hade sin plan klar nu, hur han skulle kunna fortsätta själv... hur han kunde använda sig av kartan trots allt. Han fnissade till högt men det lät mer som ett frustande än ett skratt. Vilda stack ut huvudet och såg sig omkring: ”Är allt väl Krut?” Han satte handen för munnen men svarade efter ett tag: ”Allt väl”. Vilda kände sig inte trygg i situationen, men detta var det enda sättet för henne att stoppa de andra från att få tag på skatten, Erk (fadern) skulle inte hinna. Hon slängde ett vakande öga på Fjalarök som redan somnat och lade sig sedan tätt intill honom med dolken i ett hårt grepp.

Morgonen därpå när Vilda steg ur vindskyddet fann hon Krut sittandes framför elden grillandes två harar. Männerna som hade haft andra delen av nattvakan låg och sov i varandras armar och verkade inte ha märkt att Krut varit ute. ”Det är alldeles strax klart, vi

et förflutna del 2



behöver en stadig frukost, det ser ut att bli oväder och vi måste hinna till Stopet innan vi kan vila nästa gång, fortsätter vi med sådana här korta dagsritter hinner vi aldrig ikapp de andra”. Vilda nickade och hängde upp tekitteln över elden. ”Min karta stämmer fram tills Stopet, sedan är det din karta som vi får följa, men du har rätt vi kan inte hålla oss till korta dagsritter”.

Efter den stadiga frukosten så packade de snabbt ihop lägret och började färden mot Stopet. Vilda och Fjalarök konverserade tidvis med männen bakom, men man höll ändå ett litet avstånd till Krut. Han var bara nöjd med att få vara ifred och han kunde känna lukten av seger komma emot honom.

Äntligen var det hans tur att få ut sitt och äntligen skulle Erk Drakdodir få smaka på den ljuva bitterhet som Kruts hämnd skulle komma att ge honom.

Facklorna lyste upp vägen och trots kylan fortsatte följet rida i natten. Vildas son hade somnat på hästryggen och de lyfte upp honom på Vildas häst och lindade in honom i en filt.

När morgon kom förvärrades vädret och de hårda snöflingorna rev i skinnen på dem men man visste att det inte fanns tid att stanna. De kunde inte vila förrän nästa eftermiddag då de förmodligen skulle nå Stopet. När vinden avtagit lite och snön inte var lika hård stannade de till för att utfodra hästarna och ge dem vatten. Ingen hade märkt att

mannen längst bak inte längre andades. Han var iskall och låg framlutad över hästen. Marken var frusen och de kunde inte begrava honom som man borde utan lade honom på en bädd av granris och täckte över honom med en fårfall. De hade så bråttom att fortsätta att ingen märkt mannens knivstick i ryggen.

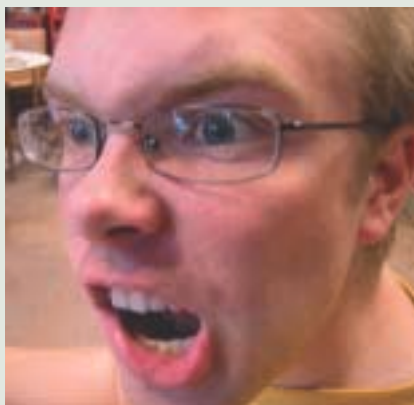
Man nådde inte Stopet förrän på kvällen dagen därpå och Vilda kände sig oroad över att det tagit så lång tid, i fortsättningen var man tvungen att öka takten. Precis när man slagit läger såg en av männen en vagn komma körandes i full fart mot dem. Männen ställde sig mitt i vägen stannade vagnen. En äldre herre satt hopkurad under en filt med



Vill du veta mer om vad som har hänt tidigare? Del 1 i historien publicerades i *Sverox 27*. Tidningen går att ladda ned från Sveroks hemsida www.sverok.se

Vill du veta mer om personerna i berättelsen? Då kan du ladda ner äventyrssupplaget *Värdshuset* från www.riotminds.com

Miss inte nästa del – du hittar den i ett kommande nummer av *Sverox*.



Nya distriktskanslistor

Numer finns det inte bara en heltidsanställd kanslist ute i distrikten, utan två. Sverok Ost har anställt Simon Alskans (se bilden ovan) och i Västra Götaland har Tobias Eliasson (se bilden nedan) efterträtt Claes Gerleman.



en styrketår i andra handen. Pipan hade frusit fast i skägget man kunde se en liten rökstripa komma ur ena mungipan.

"Halt, varför har du så bråttom min bästa herre", frågade en av männen. Då hördes ett dovt stönades från vagnen och man rusade runt för att se vad det var. En man låg täckt under ett par fårfallar och det enda som stack ut var ena foten. "Jag fann den här mannen liggandes vid väggkanten svårt skadad, man hade slaktat hans häst och lämnat honom vid väggkanten för att dö. Han har djupa svärdstick över hela kroppen och jag vet inte om han kommer klara sig tills vi finner hjälp".

Vilda tog fram sin trälåda med lite bandage och örtmedicin och drog bort fällen. Hon skrek till av förskräckelse när hon såg att det var vandraren hon bekantade sig med på värdshuset och som hon sänt ut för att hindra rövarpaket från att komma åt skatten. Han hade förlorat mycket blod och var väldigt svag. Han vaknade till då och då men verkade inte känna igen vare sig Vilda eller Fjalarök. Hon band om såren så gott hon kunde och lade ett örtomslag. Krut stod avvaktandes vid sidan av och ogillade att främlingar hade sett honom i detta sällskap. Inte för att det skulle ändra hans planer, men han hade hoppats på att få uträtta sin plan ifred. Till Kruts lättnad spelade Vilda honom helt i händerna.

"Min bästa herre, jag är bekant med den här mannen och tar över ansvaret för honom. Vi är evigt tacksamma för er hjälp och ni får dessa fina fårfallar som tack." Mannen lös upp och tog glatt emot dem. "Vi vill gärna byta din vagn mot två hästar så vi lättare kan transportera honom till säkerhet. Jag lovar att de kommer ge dig stor glädje". Man kunde se hur han insåg det minst sagt förmånliga i bytet och därför hoppade av vagnen. Han betraktade hästarna, mest för syns skull och red sedan iväg.

Nu kunde inte Krut hålla tyst längre; "Vi kan inte ta med honom på resan, det tar för lång tid. Jag vill inte orsaka mannen här mer lidande men tar vi med honom kommer han ändå inte få den vård han behöver".

Vilda såg irriterat på honom innan hon sade; "Vi ska inte ta med honom", hon vände sig mot sin ryttare och talade lugnt till dem. "Ni tre får i uppgift att ta med honom tillbaka till värdshuset och se till att han får den vård han

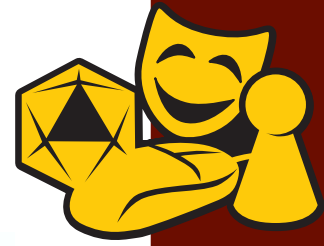
behöver. Sedan, Janok, vill jag att du och Einar rider mot Drösten där vi sist hörde att far befann sig och meddelar om situationen". Männen började protestera, de kunde ju inte lämna henne och Fjalarök ensam, de hade ju lovat Erk att beskydda dem. Krut kände hur situationen blev bättre och bättre och påpekade att de hade mat och dryck så de klarade sig och de var ju alla vana ryttare. På det här sättet hade de nu en chans att hinna. Efter vilda protester gav männen sig av i vagnen med den sårade främlingen.

Vilda gjorde i ordning elden medan Krut begav sig ut på jakt efter kvällsmat. Fjalarök satte upp vindskydden och gjorde ordning för natten. Krut hade fått tag på tre harar som de stekte över elden. Krut lade på vedträ som skulle hålla brasan levande tills morgonen så alla kunde få vila ut, sedan sträckte han på sig och gäspade stort. "Jag går och knyter mig nu, vi har tre dagars ritt framför oss och jag känner mig lite slitna. Ät upp resten ni, en ung pojk som du växer fort och jag kan tänka mig att du fortfarande är hungrig". Fjalarök som börjat få lite förtroende för främlingen nickade glatt och kastade sig över resten av haren.

Vilda var den sista som gick och lade sig, hon visste att hon gjort rätt i att sända männen med främlingen, om de skulle hamna i nödvärn med en sårad man behövdes alla tre. Samtidigt gillade hon inte känslan som fanns inom henne att något inte stämde. Krut som varit så avig hade helt plötsligt blivit så vänlig mot dem efter att männen gett sig av och hon trodde inte att det bara berodde på att de var män som jobbade under hennes far. Innan hon somnade lade hon kniven under fällen och somnade med Fjalarök i famnen.

Vid den tidiga gryning kände hon ett tryck över bröstet. Krut satt lutad över henne med hennes jaktkniv i handen och i ögonvrån såg hon hur Fjalarök satt bunden till händer till fötter. Hon kände hur Kruts tag runt hennes strupe hårdnade och hon försökte febrilt komma loss. Hon hörde sin son gråta i bakgrunden, men skogstrollet var för tungt för henne och hon kunde inte komma loss. Han gav henne ett par rejäla örfilar för att få henne svagare. Innan allt svartnade framför ögonen kände hon hur kniven skar in mellan revbenen och hennes skrik ekade i tystnaden. ■

Sverok



– Spelförbundet

*Brädspel, rollspel, levande rollspel, datorspel, paintball, airsoft, figurspel och kortspel är aktiviteter som lockar utövare i alla åldrar på alla platser. **Sverok** är förbundet som samlar Sveriges spelare.*

Förbundet

Sverok är en ideell organisation för spelföreningar av olika slag. Organisationen har varken religiösa eller politiska kopplingar.

Förbundet startades 1988 och har i dagsläget mer än 30 000 medlemmar i över 1600 föreningar, vilket gör det till en av Sveriges största ungdomsorganisationer.

Sverok får större delen av sina intäkter från Ungdomsstyrelsen. År 2003 uppgick grundbidraget till ca sex miljoner kronor. Då det är i föreningarna verksamheten bedrivs så är det också dit pengarna ska gå. Det är en viktig princip i **Sverok** att minst 50% av intäkterna ska gå oavkortat till föreningarna.

Riksmötet och förbundsstyrelsen

Medlemmarna bestämmer vad förbundet skall ägna sig åt. Sveroks högsta beslutande organ är Riksmötet, som genomförs i mars varje år.

Till mötet väljs totalt 101 ombud i regionala valkretsar. Alla medlemmar kan ställa upp i valet och det är föreningarna som röstar.

Riksmötet diskuterar och beslutar kring förbundets viktiga frågor, allt ifrån ekonomi och verksamhet till värdegrund och vision.

På Riksmötet väljs ett tiotal personer till förbundsstyrelsen som skall driva och förvalta förbundet under det kommande året tills nästa Riksmöte.

Distrikten

De åtta distrikten (Övre Norrland, Nedre Norrland, GävleDala, Svealand, Stockholm, Västra Götaland, Ost och SkuD) representerar föreningarna på en regional nivå och fungerar som ett lokalt samarbets- och stödorgan för **Sveroks** medlemmar. Distrikten erbjuder ofta mer konkreta tjänster som exempelvis projektbidrag, hjälp med tryck och kopiering eller ett ställe för föreningarna att träffas på.

Även distrikten har årsmöten dit representanter för de lokala föreningarna kan åka och vara med och bestämma vad distriktets resurser skall användas till och vad som är viktigt att lyfta fram under det kommande året.

Sverok är ett ungt och dynamiskt förbund som efter mer än tio år fortfarande utvecklas i oförändrad takt. Då även förbundets verksamheter är unga så är det en viktig uppgift för **Sverok** att hjälpa sina föreningar att synliggöra och legitimera dem. Men framför allt innebär föreningarnas medlemskap i **Sverok** en gemenskap med andra spelare runt om i landet.

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

GothCon XXVII

18 -23 april 2003



Hvitfeldtska gymnasiet
Göteborg

Sista anmälningsdag
7 mars

www.gothcon.se