

# SVAROX

STÖJTIDNING FÖR SVERIGES ROLL- OCH KORTSPELSFÖRBUND NR 36 JULI

***Avskaffa spelledaren***  
*– nästa rollspeltrend?*

***Reenactment***  
*– levande historia*



SVAVELVINTER ★ RETRO BRÄDSPEL ★ AIRSOFT: FÖR EN NÄVE GRUS

# Nationella Spelveckan



I år kommer förbundet att genomföra en spelvecka med särskild satsning på rollspel. Aktiviteterna ska spridas ut i Sverige genom att engagera representanter över hela landet.

Dessutom kommer svenska rollspelstillverkare att ges ett erbjudande de inte kan säga nej till.

Mer om det får du se vecka 42 eller genom att engagera dig som representant i just din spelregion.

För frågor och intresseanmälan:  
Linus Perlerot, [linus@ost.sverok.se](mailto:linus@ost.sverok.se)  
Cecilia Dolk, [cecilia.dolk@sverok.se](mailto:cecilia.dolk@sverok.se)

## INSPIRED GAMING



Vi på Utopia älskar spel och spelar själv allt möjligt!  
Dessutom målar vi figurer och bygger terräng som håller världsklass.  
Vi har kul på jobbet och hjälper gärna till om du undrar något.  
Allt detta skapar en speciell stämning och hjälper oss att bli:  
**Sveriges roligaste och mest inspirerande spelbutik!**  
Hos oss kan du spela på våra bord; både kortspel, brädspel och figurspel. Söker du något speciellt rollspel kan vi ta in det åt dig. Vi hjälper gärna till och tipsar om målning, byggande och regelfrågor.  
Utopia ligger nära Mårtensstorget mitt i Lund och är lätt att hitta till.  
Vår website är under konstruktion och kommer att bli späckad med inspirerande bilder och tips på hur du får ut mer kul av din hobby.  
Vi ses i butiken eller via nätet! / Markus och Magnus



Skolgatan 3a • 223 61 Lund • Tel: 046-136 111 • Web: [www.utopialund.se](http://www.utopialund.se)



# Konventen, förbundets motor

Foto: Patrik Eriksson

## Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former. Organisationen saknar religiösa eller politiska kopplingar; i Sverok finns plats för alla.

Idag har förbundet fler än 65 000 medlemmar i fler än 2100 föreningar.

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

Medlem i Sverok blir man när man går med i en förening som är ansluten till Sverok. Man kan bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande.

**FÖR ETT TAG SEDAN** gjorde jag ett av många spelbesök på ett av Sveriges konvent. Jag slogs av vilken betydelse dessa arrangemang har för Sverok och spelhobbyn.

Även om mycket har förändrats de senaste 5, 10, 15 åren så är spelkonventen lika betydelsefulla idag som när Sverok bildades. Visserligen är det många nya spel, till och med några nya spelformer, och givetvis många nya spelare. Men glädjen i spelandet och den ideella energin är fortfarande lika stark. Det är på konventen som det går att hitta Sveroks kärna, och det är där som mycket av spelandets utveckling sker. Som ett exempel på det kan man nämna att på Lincon – ett konvent med 20 år på nacken, arrangerat av en av Sveroks äldsta föreningar – hölls årsmötet för Svenska Magic, en av våra yngsta, största och mest spännande (samt inte minst till stora delar internetbaserade) föreningar.

Jag anser, precis som många ur Sveroks första förbundsstyrelse, att konventen i stor utsträckning definierar Sveroks verksamhet. Med några undantag är det där man kan se hela den bredd vi har på spelandet i vårt förbund. Därför är det kul att se att det startas nya konvent och att gamla lever kvar. Det var på konvent som Sverok föddes, det är där förbundet utvecklats och även i framtiden har konventen en central roll i vår utveckling.

**SOM EN DEL** i årets satsning på konsolidering av Sverok ser jag en satsning på att förbättra stödet till konvent och andra spelarrangemang som naturligt. Har du idéer på hur förbundet kan stötta spelarrangemang? Hör av dig!

*Med varma hälsningar,  
Er förbundsordförande,*



# Ombyte förnöjer

**DEN STÖRSTA GLÄDJEN** som Sverok skänkt mig är glädjen i att hitta nya spel och nya former att spela. Om det inte vore för mitt arbete inom förbundet skulle mitt spelande antagligen sett helt annorlunda ut. Innan jag hittade till Sverok höll jag på med rollspel och lajv, och i viss mån datorspel. Men nu för tiden blir det också mycket brädspel och även en hel del kortspel. Under sommaren blir det troligtvis premiär för paintball, och kanske även airsoft. Det är helt enkelt kul att spela, och det är jätkligt roligt att hitta nya sätt att spela på. Men det behöver jag nog knappast berätta för er.

**UNDER DEN PERIOD** då jag lajvade som mest höll jag även på med hobbyn reenactment, en slags historisk återskapning. I detta nummer har vi en stor artikel om reenactment och för både lajvare och historieintresserade tror jag att den kan bjuda på spännande läsning. I framtiden kommer kanske fler lajvarrangörer att arrangera lajv tillsammans med reenactors, och det är inte omöjligt att Sverok hjälper till med kontaktförmedlingen. Att främja spelandet och spelhobbyn, det är detsamma som att sprida information mellan olika föreningar och mellan utövare och betraktare. Att stagnera och fastna i sin form är inte heller något som har legat för Sverok, varken förr eller nu.

**NÅGRA SIDOR LÄNGRE** fram i tidningen finns en debattartikel som förbundsordförande Jon Nilsson har skrivit. Artikeln väcker frågor både om framtiden och nuet, den handlar om internetföreningars närvaro i Sverok. Jon vill väcka frågor kring fördelar och nackdelar med denna relativt nya form av demokrati. Ofta har Sverok gått i spetsen kring föreningsfrågor och även nu ligger förbundet i täten. Säkert kommer frågan om e-demokrati stötas och blötas mycket framöver. Vad resultatet än blir har förbundet tagit ett steg framåt, för de flesta av oss är nyfikna, hungriga och sugna på att testa nya saker. Vi utforskar demokratins möjligheter samtidigt som vi utforskar spelandet.

**OM DU SKULLE** stöta på mig på ett lajv eller se mig på något konvent, utmana mig gärna i ditt favoritspel. Förhoppningsvis blir det en ny erfarenhet för mig, och kanske kan jag introducera något nytt spel för dig. Jag lovar att försöka i alla fall.



Magnus Alm  
sverox@sverok.se

## Kontakta Sverok!

**Sveroks förbundskansli**  
Sandbäcksgatan 2  
582 25 Linköping  
info@sverok.se

**Sverok Övre Norrland**  
c/o Ekegren  
Viggens väg 36  
903 65 Umeå  
info@on.sverok.se

**Sverok Nedre Norrland**  
c/o Anton Lundin  
Gålnässtrand 12  
894 31 Själevad  
info@nn.sverok.se

**Sverok GävleDala**  
Vägskrivargatan 5  
803 20 Gävle  
info@gd.sverok.se

**Sverok Svealand**  
c/o Nichlas Mauritzon  
Järbodsv. 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 Väst**  
Falkgatan 7  
416 67 Göteborg  
vast@sverok.se

**Sveroks SKuD**  
Box 1548  
221 01 Lund  
skud@sverok.se

## SVEROX

**Ansvarig utgivare** Jon Nilsson  
**Chefredaktör** Magnus Alm  
**AD** Patrik Eriksson

*Omslagsbild: Robert Dahlström från föreningen Elvegrimarne*  
Fotograf: Simone Andersson

**Illustrationer** Patrik Eriksson  
Lukas Thelin

**Foto**  
Simone Andersson, Ingemar Bernhardsson,

Simon O Cederquist, Tomasz Dobrowolski, Jean-François Dupuis, Mikael Gillersand, Lillebjörn Gyllfeldt, Christopher Hall, Patrik Eriksson, Adam Lundquist, Göran Schmidt, Livrustkammaren, Pam Roth, Sabine Simon, Swedish Trekkers, Sebastian Utbult, zO2 och Christer Åhlin

**Skribenter**  
Niki Bergman, Gustav Edman, Peder Haslum, Olle Jonsson, Jessica Karlsson, Pia Steen och Martin Svahn

**Korrektur**  
Fredrik Engström och Patrik Eriksson

**Adress**  
SVEROX  
c/o Magnus Alm  
Kustgatan 12  
414 55 Göteborg  
sverox@sverok.se

**Tryck**  
Trydells, Laholm

SVEROX utges av Sverok med 6 nummer per år. Citera gärna men glöm inte att ange källa. Eftertryck av längre stycken kräver Sverox tillstånd.

Manusstopp för septembernumret är den 15/7.

Detta nummer producerades till tonerna av *Mum och Maus*



## AKTUELLT

Nyheter	6
Debattsvepet	7
Nyhetsvepet	8
Prylhörnan	11
Debatt	12

## REPORTAGE

Levande historia	16
Vi tittar närmare på hobbyn för de verkligt historieintresserade.	
Medeltiden – Dead or lajv?	21
Lajv på Historiska museet, i samarbete med Sverok.	
Svenska trekkers	23
En förening totalt hängiven till Star Trek.	
Att avskaffa spelledaren	24
Hur tar man rollspelandet till nästa nivå?	
Udda brädspel	28
Någon säger: Monopol ur ett kommunistiskt perspektiv. Vi säger: Bisarrt.	
För en näve grus	30
Bildreportage från en av årets största airsofthändelser.	
Dragonbane	33
Nyheter kring det kanske mest spektakulära fantasylajvet någonsin.	

## LÄS OCKSÅ

Gästartikeln	34
Hämtad ur fanzinet Den fjättrade gåsen.	
Recensioner	36
Vi utforskar ökenstrategi i datorspelsform och testar ett nytt svensk rollspel.	
Krönikan	38
Sverok – Homogent eller spretigt? Eller både och?	
Serierna	39
Hur skulle allt te sig om livet vore mer som ett spel?	
Kalendarium	40





Foto: picturethis.se

## Medeltid – dead or lajv?

DEN 8 MAJ hade utställningen Dead or lajv? premiär på Historiska museet i Stockholm. Då hade också första delen av lajvserien Sommarfejden premiär på museet. Sommarfejden är ett lajv som riktar sig till barn och barnfamiljer och spelas under sommaren på museet. Bataljen, andra delen av lajvet, ägde rum 19-20 juni och Bröllopet som är den avslutande delen äger rum 28-29 augusti.

Lajvet och utställningen är ett resultat av ett samarbete mellan museet och Sverok, som för Sveroks del syftar till att visa upp en del av spelhobbyn samt få media och allmänheten att se hobbyn i ett positivt sammanhang.

Läs mer om utställningen på sid 21

SLUTSPELAT? Justitieminister Thomas Bodström vill se över användandet av soft air guns.

## Lagstiftning mot airsoft?

OROVÄCKANDE TECKEN HAR synts och hörts om att justitieminister Thomas Bodström överväger att lagstifta mot soft air guns. Sverok följer utvecklingen och arbetar bland annat för att bli remissinstans för det förslag i frågan som ska komma till sommaren. Under året finns också planer att fortsätta arbete med en särskild verksamhetsgrupp

inriktad på just airsoft. Gruppen ska arbeta med olika former av riktad stöd till denna hobbygren. På förslag finns till exempel mediahanteringskurser för arrangörer och utövare, framtagning av informationsmaterial med mera. Kontakta Andreas Granander i förbundsstyrelsen för mer information.

## Sverok och politiken

UNDER VÅR OCH FÖRSOMMAR har Sverok varit aktivt inom flera politiska områden som rör förbundet och spelhobbyn. Några frågor som drivits är bland annat att undvika nedskärningar i det offentliga stödet till ungdomsorganisationer, fortsatta moderniseringar inom folkbildningen samt att göra det lättare för föreningar med omyndiga i styrelsen att skaffa bankkonto och organisationsnummer, .

## Gör din åsikt hörd!

I ETT DEMOKRATISKT förbund som Sverok är det viktigt att så många som möjligt gör sin åsikt hörd. På Sveroks hemsida finns ett omfattande och välanvänt forum för diskussioner om såväl spelhobbyn som om förbundet. Där diskuteras vitt skilda ämnen. Exempel på aktuella frågor är internetföreningar, varför Sverok växer så kraftigt, vad som händer ute i distrikten och senaste nytt inom de olika spelgenrerna. Om du inte redan gjort det, så passa på att besöka [forum.sverok.se](http://forum.sverok.se) nästa gång du är ute och surfar.



Ett annat sätt att göra sin åsikt hörd är att kontakta Sveroks förbundsstyrelse. De är förbundets ledning och för att göra ett bra jobb vill de ha så mycket kontakt som möjligt med förbundets medlemmar. Det finns inget som hindrar dig från att kontakta dem för att föra fram åsikter om exempelvis bidragssystemet, Sverox eller någon annan viktig fråga. På förbundets hemsida hittar du information om de flesta av de frågor som kommer behandlas. Datum för styrelsens möten i Linköping hittar du här till höger.

### ► FÖRBUNDSSTYRELSENS MÖTEN UNDER ÅRET

Förbundsstyrelsen sammanträder i Linköping under följande datum. Har du synpunkter, förslag eller frågor du vill att de ska ta upp? Du når dem genom [styrelsen@sverok.se](mailto:styrelsen@sverok.se)

- 23-25 juli
- 26-29 augusti
- 1-3 oktober
- 29-31 oktober
- 3-5 december
- 28-30 januari
- 19 februari

Nästa riksmöte är preliminärt satt till 11-13 mars 2005.



#### ▶ GRATISPRENUMERERA PÅ FÖRBUNDTIDNINGEN SVEROX

Fortfarande finns det många som inte prenumererar på Sverox. Alla föreningsmedlemmar har möjligheten att få hem ett eget gratis exemplar av tidningen. Är du medlem och vill få hem den? Gå då in på [www.sverok.se/sverox](http://www.sverok.se/sverox) och anmäl dig så får du nästa nummer, som kommer i början av september, hemskickat utan kostnad.

## Smaka på Stockholm

DEN 5 JUNI genomfördes den stora utomhusmässan Smaka på Stockholm. Där fanns Sverok representerade genom Sverok Stockholm för att visa upp förbundet och spelhobbys olika delar. Ni kan läsa mer om arrangemanget på [www.smakapastockholm.se](http://www.smakapastockholm.se).

*"Vissa menar att magin på lajv aldrig kan skapas av yttre element och specialeffekter utan uppstår inom spelaren"*

## En miljon i innestående bidrag

FÅR NI INTE era bidrag? Har ni rapporterat verksamhet utan att få bidrag? Kanske beror det på att ni inte har berättat vilket konto ni vill ha pengarna utbetalade till. Många föreningar har missat detta och Sverok har en miljon kronor i outbetalade bidrag som ligger och väntar på att föreningar ska berätta vart de ska betalas. Ni kan läsa mer på [www.sverok.se/konto](http://www.sverok.se/konto) alternativt höra av er till kansliet på 013-14 06 00 eller [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)

#### ▶ BYTT ADRESS?

Har du flyttat eller vill du ha Sverox till en annan adress? För prenumrationsärenden, kontakta kansliet på [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se).

## ▶ Debattsvepet

I FÖRRA NUMRET publicerade vi en artikel om Gamepox. Artikeln väckte stor uppmärksamhet på Sveroks forum och där diskuterades den flitigt. En del personer ansåg att artikeln på ett odelat positivt sätt speglade ett företag som, i deras ögon, använde sig av tveksamma marknadsföringsmetoder. Diskussionen bröts snart upp i ett antal olika frågor och både personer från förbundsstyrelsen, Gamepox och Sverox redaktion deltog i diskussionen. På sidan 15 kan du läsa mer debatt om Gamepox.

DET HAR OCKSÅ diskuterats kring Sveroks stora medlemsökning, huruvida det är en styrka eller en nackdel. Inte helt oväntat höjs några röster som tycker att Sverok bara skall representera just roll- och konfliktspel, med vilket menas framförallt bordsrollspel, tabletop och brädspel. Andra förespråkar den breda linjen där de allra flesta typer av föreningar som sysslar med spel, bör vara välkomna. Ett hett exempel just nu är de stora internetföreningar som anslutit sig till förbundet. Vissa tycker att de utgör en viktig och naturlig del av Sverok, ett förbund som ofta har legat långt fram i föreningsdemokrati-frågor, medan andra verkar anse att de främst är optimerade för att nyttja bidragssystemet. Du kan läsa mer om internetföreningar på sidan 12.

INOM AIRSOFTHOBBYN HAR det höjts på en del ögonbryn sedan det dykt upp tecken på att justitieminister Thomas Bodström överväger att lagstifta mot soft air guns. Bland airsofttuttövarna finns självklart ett stort motstånd mot ett sådant förbud, och det har framkommit en önskan om att förbundsstyrelsen skall ta tag i frågan ordentligt.

BLAND LAJVARE HAR storarrangemanget Dragonbane varit på tal. Projektet som kommer att gå av stapeln i Estland under hösten 2005 har inte oväntat dragit en hel del nyfikna blickar till sig. Uppgifterna om att det skall byggas en by, att riktiga grödor skall planteras och att arrangörerna med hjälp av specialeffekter skall satsa hårt på magi och bygga en fullskalig drake tycks vara lite för mycket för vad alla lajvare kan tro på. Hittills är det dock inte genomförbarheten som det har funnits tveksamhet till, utan snarare att tonvikten i stor mån verkar ligga på effekter. Vissa menar att magin på lajv aldrig kan skapas av yttre element och specialeffekter, utan att den uppstår inom spelaren tack vare rollspelet, när stämningen är rätt. Mer information om jättelajvet Dragonbane hittar du på sidan 31.

EN DEL PAINTBALLSPELARE har diskuterat kring hur de skall få sin hobby att växa och varför paintball utvecklas långsammare i Sverige jämfört med USA. Flera teorier har lyfts upp och det verkar finnas en gemensam tanke om att kostnaden för utrustningen generellt är lite för hög för att oinvidga skall våga satsa på hobbyen. Det finns också tankar på att försöka få nyhetsredaktioner att besöka paintballevenemang och därigenom öka nyhetsrapporteringen kring hobbyen, vilket antagligen är ett bra sätt att öka det allmänna intresset. Kanske får vi se mer paintball på TV i framtiden. 🎯

# Fäktning på lek och allvar

Livrustkammaren ställer nu ut sin unika samling av svärd, värjor och sablar. Under utställningen låter man besökare både lära sig om fäktkonstens historia och prova på hur det känns att hålla en värja i sin hand.

VAPEN OCH STRIDSKONST har alltid varit uttryck för makt och spänning. Att kunna fäkta var länge ett manligt måste, en lek som kunde bli dödligt allvar. Senare blev fäktning en sport och en olympisk tävlingsgren. Fäktning på lek och allvar är en stor utställning om fäktning – den största i Europa under senare tid. Utställningen ger en exposé i fäktningens historia från medeltida svärd, stridsteknik på slagfältet, och adliga övningar, till svenska gymnastikens barndom och dagens moderna fäktning med värja, sabel och florett. För första gången visas även Livrustkammarens sällsynta och unika samlingar av kungliga svärd, värjor och sablar. På utställningen, som hålls i den vackert belägna Livrustkammaren på Kungliga Slottet, återfinns också svärd från filmens värld och det senaste inom modern sportfäktning.

För besökare ges det vid visningar tillfälle att prova på hur känns det att hålla en värja i sin hand, vad som skiljer floretten från sabeln och svärdet från värjan. Under hösten planeras en rad aktiviteter, bland annat musketörsdagar med historisk och även modernare fäktning. Utställningen pågår till den 9 januari 2005.



Foto: Göran Schmidt, Livrustkammaren

**KUNGLIGT SVÄRD.** Värjan på bilden har tillhört Gustav Vasa. På utställningen finns också en kopia som man vid visningar får tillfälle att prova.

## Swecon 2004

SVERIGES STÖRSTA KONGRESS för science-fiction med båda nationella och internationella deltagare och gäster hålls i år i Årsta Folkets Hus under 20 - 22 augusti. Kongressen ger intresserade en möjlighet att träffa likasinnade och lyssna till SciFi- och astronomivetenskapliga föredrag och debatter. Exempel på teman i år är marsexpeditionen,

robotar/A.I., minoriteter, Virtual Reality, The Prime Directive och Trekologi. Man presenterar samtidigt ett medieprogram med film och TV-serier på kongressens egen bio, och det ges möjlighet att möta kända storheter inom science-fiction som författare och skådespelare.

För alla kort- och rollspelsentusiaster finns

möjlighet att spela på kongressen, samt att köpa kort och rollspelprodukter relaterad till SciFi och Star Trek.

Läs mer på <http://experience.bounceme.net/swecon>.





Foto: Lilliebjörn Gyllfeldt

## Halmicon utvecklar friformen

Halmstads egna spelkonvent presenterar i år en innovation inom rollspel på konvent, en ny scenarioform som kallas för Kammarspel. En lite annorlunda form av friformsscenario.

KAMMARSPEL ÄR EN serie av korta rollspelshistorier. Berättelserna är inte systembundna och kan alla gå under benämningen friform.



Varje scenario är självständigt och behandlar vitt skilda historier och spelas på cirka en timme. Vanligtvis brukar scenariot på konvent ta mellan fyra till sex timmar. Tanken med Kammarspel är att man skall kunna hinna med ett scenario mellan två spelpass, men det är inte heller omöjligt att låta scenariot flöda ut över mer tid om spelarna så önskar. På konventet kommer det att finnas uppåt ett dussin berättelser att välja mellan och Halmicon garanterar att det kommer finnas något för alla smaker.

Halmicon, som har kunnat stoltsera med många uppskattade friformsscenario under tidigare år, fortsätter även att arrangera konventionella scenarion på årets konvent.

OVANLIGA KONVENTSLOKALER. I år arrangeras Sydcon i en 1000 kvm stor idrottshall.

## Sydcon hålls i nya lokaler

Sydsveriges största konvent återvänder med nya lokaler, nya arrangemang och en storsatsning på Anime.

UNDER 29 JULI till 1 augusti arrangeras Sydcon, långt från de typiska klassrum som konventare är vana vid. Konventets kärna arrangeras i en 1000 kvm stor hall där stora turneringar i Games Workshops flaggskepp 40K och Warhammer Fantasy kommer husera på ena halvan. Den andra halvan kommer att ockuperas av en salig röra mindre kortspel, brädspel och dioramor. Denna hall är omgärdad av breda glasgångar där allt annat kommer att finnas såsom brädspelsbarer,

mer dioramor och installationer. I en av dessa fyra gånger kommer alla butiker och större utställare att få plats.

Nytt för i år är en storsatsning på Anime. Konventet kommer ha en uppsjö med tävlingar som kan relateras till Anime. Det blir teckningstävlingar, kostymtävlingar, konsollspel och dancestage. Andra satsningar i år ligger precis som förra året på stora arrangemang i diverse storsäljare som Magic, Games Workshop och Settlers. Även en rejäl utökning av rollspelsortimentet samt levande rollspel utlovas. Mer information om konventet finns på [www.sydcon.org](http://www.sydcon.org).

## Svensk Magicspelare överraskar i No Limit Hold 'Em World Championship

UNDER SLUTET AV maj månad spelades världsmästerskapet i No limit hold 'em, i Las Vegas. No limit hold 'em är en variant på pokerspelet Texas hold 'em där alla spelare tilldelas två kort och fem kort läggs uppvända mitt på spelbordet. Målet för spelarna är sedan att kombinera sina två kort på hand tillsammans med de fem korten på bordet för att nå den bästa kombinationen.

Den ende icke-amerikanske spelaren som tog sig till finalbordet var Magic-spelaren

Mattias Andersson, från Sverige, som blev svensk mästare i Typ1 Magic under Lincon 2001. Hans motto sägs vara att alltid respektera medspelarna och helt enkelt försöka spela så bra som möjligt. Mattias hamnade på åttonde plats och tog hem en prissumma på lite över fyra miljoner kronor.

Även en annan Magic-spelare tog sig till finalbordet, David Williams från Dallas. David, som tidigare är känd bland annat för att ha placerat sig i top8 på Magic Pro Tour Tokyo,

hamnade på andra plats och gick hem med en nätt prissumma på ungefär 26 miljoner kronor.





**LEVANDE LEGEND.** Erik Granström som konstruerade rollspelskampanjen *Den femte konfluxen* är nu aktuell som författare. Foto: Simon O Cederquist

## Klassisk rollspelskampanj blir bok

Den kultförklarade rollspelskampanjen *Den femte konfluxen* skall ges ut som en trilogi böcker skrivna av kampanj-författaren själv, Erik Granström. Bakom utgivningen står det nystartade förlaget *Svensk Fantasy*.

Förlagets målsättning är att ge ut kvalitetslitteratur inom science-fiction och fantasy på svenska samt lyfta fram nya intressanta svenska författare inom de två genrena. Den första boken som släpps av *Svensk Fantasy* är just *Svavelvinter*, som också är den första delen i trilogin om *Den femte konfluxen*.

Erik Granström själv berättar att han utgick från rollspelskampanjen när han började skriva *Svavelvinter*, men att han har gjort om och fördjupat handlingen rejält. I övrigt sägs de flesta platser och varelser från

kampanjen finnas med i någon form. Praanz da Kaelve och Arn Dunkelbrink är exempel på personer hämtade från kampanjen som återfinns i boken, medan vindhäxan Silvia Miranda och flera andra blir nya bekantskaper. Enligt författaren är också den linjära strukturen från kampanjen omkastad så att inslag från de senare äventyren kan dyka upp i tidigare sammanhang.

Erik Granström är från början utbildad till veterinär men har arbetat som lärare, botat djur, letat bakterier i mat, varit redaktör, informationschef, VD och reklamkare. Han säger sig dock hela tiden ha återvänt till *Trakorien*, landet där krönikan om *Den femte konfluxen* utspelar sig. Många av Sveriges rollspelare skulle nog villigt erkänna att han inte är ensam om det.

### ► BILDTÄVLINGEN FORTSÄTTER

Den bildtävling som utannonserades i nummer 34 av *Sverox* kommer att pågå ytterligare ett nummer. På grund av problem med tävlingens e-postadress väljer förbundsstyrelsen att låta tidsfristen fortsätta ända fram till den 31 juli. Bilder kan skickas till [bildbanken@sverox.se](mailto:bildbanken@sverox.se) och reglerna för tävlingen finner du i annonsen på sida två, *Sverox* nummer 34.



Foto: Christopher Hall

**PAC-MAN, PÅ RIKTIGT.** Manhattan är spelplanen när det klassiska arkadspelet återskapas i stadsmiljö.

## Med staden som spelplan

Vad händer när arkadspelets handling flyttas ut till verkligheten? Innevånare på ön Manhattan har under den senaste tiden fått uppleva spelet *Pac-Man*, från insidan.

I New York pågår ett projekt där elever från programmet för interaktiv telekommunikation utvecklar en urban återskapning av det klassiska arkadspelet *Pac-Man*. Projektet kallas för *Pacmanhattan* och syftet är att utforska vad som händer när spel flyttas från sitt ursprung och tar plats i den verkliga världen, på riktiga gatukorsningar och i fysiska städer.

Experimenten utförs med hjälp av fem spelare i taget. En person, utklädd till *Pac-Man*, springer runt på en utvald del av Manhattan och försöker, precis som *Pac-Man*, äta upp de prickar som finns längs med gatorna. Fyra spelare utklädda till spökerna *Inky*, *Blinky*, *Pinky* och *Clyde* försöker fånga spelaren som gestaltar *Pac-Man* innan denne hunnit äta upp alla prickarna.

Prickarna finns inte utlagda på gatorna i verkligheten utan med hjälp av mobiltelefoner och datorprogram håller teamet bakom projektet hela tiden reda på exakt var spelaren som spelar *Pac-Man* befinner sig, och hur många prickar han har hunnit äta. Med samma teknik kontrolleras också spökerna och hela spelförloppet sänds över Internet till beskådan för allmänheten.

Är du nyfiken på projektet rekommenderas ett besök på [www.pacmanhattan.com](http://www.pacmanhattan.com).



- Framtiden är onekligen här. I denna Scweichiska armékniv bär du med dig en pennkniv, en sax, en fil och en stark lysdiod för mörka platser. Samt dina mp3:or eller digitala fotografier. Just det, detta är världens första kombinerade USB-minne och all-verktyg med en kostnad på ungefär 750 kronor. Förutom de redan nämnda tillbehören är också en kulspetspenna inbyggd (kommer du ihåg hur det kändes att skriva för hand?), och det är väl antagligen det enda som känns retro med den här produkten.  
[www.iwantoneofthose.com](http://www.iwantoneofthose.com)



- Sommartider är badtider, och vad kan då vara mer lämpligt än en häftig mini-ubåt att imponera med på stranden? Visserligen går den här bara ner till 60 centimeters djup, men å andra sidan sägs den ha bra styregenskaper och en vattentät radiokontroll. För 300 kronor kan du bli poolens kung.  
[www.gadgets.co.uk](http://www.gadgets.co.uk)

- Om det är smakfullt eller inte att pryda sina väggar med klassiska Space Invaders låter vi vara osagt, men det är helt klart rätt tufft. Om inte annat kanske de passar i datasalen för den medvetne konvents- eller LAN-arrangören. Dekalerna fastnar på blanka ytor och kan enligt tillverkaren återanvändas ett antal gånger innan klistret på baksidan torkar ut. Om du tröttnar på dem är det bara att plocka ner eller flytta runt dem lite. För 350 kronor kan du få en klassisk arkad-känsla vart du än befinner dig.  
[www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)



- Med denna värsting tar du hem segern i alla sommarens vattenkrig. Denna högpresterande vätskekanon bjuder på många alternativ för den påhittige soldaten, allt från en löstagbar en-skotts-pistol till en inbyggd skumbollsgranat. För bara 190 kronor kan du få en alldeles egen Super Soaker Triple Agressor.  
[www.supersoaker.com](http://www.supersoaker.com)

- Rädd för orcher när du går hem sent om kvällen? Inga problem. Denna version av Sting lyser blått när elakingar närmar sig, eller nja, inte riktigt. Du måste själv trycka på en knapp för att aktivera ljuset, men då klingar det också läckert när du leker med svärdet och svingar det mot saker (Sverox uppmuntrar inte till att svinga svärd mot saker, svinga på egen risk). En billig livförsäkring för bara 950 kronor.  
[www.masterreplicas.com](http://www.masterreplicas.com)



- På ett spionlajv skulle det kunna vara bra att avgöra om någon ljuger eller inte. Denna fantastiska lilla manick för ungefär 550 kronor talar om för dig om någon far med osanning. Om inte annat kan det vara praktiskt vid spelbrädet, om du misstänker att dina vänner fuskar.  
[www.tiggypig.com](http://www.tiggypig.com)





## Internetbaserade föreningar – i Sverok för att stanna?

*De senaste två åren har en ny typ av föreningar dykt upp inom förbundet – föreningar som till största delen är Internetbaserade. Sverok måste ta ställning till hur vi vill hantera denna typ av förening. I denna artikel presenteras frågan av förbundsordförande Jon Nilsson.*

**NÄR SVEROK** i höst har fått in alla föreningsrapporter för 2003 kommer vi ha omkring 60 000 - 65 000 medlemmar, en ökning från 2002 års siffra på 39 000. Närmare 20 000 av dessa kommer från två spelföreningar uppbyggda kring spelandet över Internet. Det finns ytterligare några internetbaserade föreningar men de är betydligt mindre. Dessa föreningar har bildats under det senaste året och vuxit snabbt.

Eftersom det är en ny typ av föreningar har förbundet lagt en hel del energi på att säkerställa att de uppfyller alla de krav som vi kräver att en förening ska uppfylla. Det

gäller till exempel att de ska vara demokratiskt uppbyggda, oberoende, öppna för alla och att alla de som anges som medlemmar i bidragsansökningar verkligen är medlemmar. Det finns inget som tyder på att de skulle ha svårare att uppfylla dessa krav än några andra föreningstyper inom Sverok.

### Vad är speciellt?

Det finns många områden där den här typen av föreningar skiljer sig från våra traditionella föreningsformer. En central aspekt är självklart möjligheterna att utveckla demokratin. Internet ger kraftfulla verktyg för att

öka insynen och deltagande. En föreningsstyrelse som har möten över Internet kan till exempel låta hela mötet ske publikt, så att medlemmar kan se hur diskussioner och omröstningar utvecklas i realtid och kanske också kan föra fram åsikter. Årsmöte via internet är likaså en möjlighet, och ett sätt att gå från en representativ demokrati till en med större inslag av direktdemokrati.

Självklart finns det också tänkbara problem. Det är inte otänkbart att frånvaron av fysiska möten försvårar delaktigheten i den demokratiska processen och att det minskar den sociala kontrollen över till exempel en



styrelse. Andra problem skulle kunna vara att tillväxten kan gå så fort att föreningen inte hinner med att utveckla sin organisation och demokratiska process i samma takt. En förening med tusentals medlemmar ställer ju helt andra krav på den demokratiska processen än vad som görs i en förening med några tiotal medlemmar. Hur säkerställer man att alla verkligen får göra sin röst hörd och hur undviker man att det är en liten klick som styr i praktiken?

#### Frågor att fundera över

Det finns alltså stora möjligheter, men också en del praktiska problem. Säkerligen kommer det att göras misstag när det växer fram föreningar av detta slag – precis som när alla nya idéer går från just idé till praktiskt genomförande på kort tid. Men detta är

inget som gör att formen diskvalificeras. När man tar ställning till hur Sverok ska ställa sig till denna typ av föreningar är det centrala inte huruvida formen i sig är bra eller dålig. Den kan vara både och – det är jag övertygad om. Istället måste man fokusera på hur det påverkar förbundet och spelhobbyn. Har vi möjlighet att stötta denna typ av föreningar på ett riktigt bra sätt, och hur påverkar det möjligheten att stötta andra föreningstyper? Hur kommer bilden av Sverok förändras hos exempelvis allmänheten och myndigheter om denna föreningsform blir en stadig del av förbundet?

Ett större Sverok – vilket är en effekt av att acceptera denna föreningsform – ger inflytande och resurser för att agera för hela spelhobbyn, inte bara internetbaserat spel. Samtidigt kanske det gör att Sverok i framtiden kommer att fokusera mer på de delar av spelhobbyn som tagit mest tillvara på de möjligheter som internetbaserade organisering innebär och mindre på andra.

#### Möjliga framtider

Det finns flera olika vägar Sverok kan välja när det gäller denna fråga och vi måste se till att tänka över vårt val väldigt noga eftersom konsekvenserna kan bli mycket stora. Några av de val, och en antydning om vilka konsekvenser de kan få, visar jag på här.

Ett är att ta in dessa föreningar som fullvärdiga medlemmar – vilket kräver en stor satsning på dem för att komma över barnsjukdomar, ta fram stödformer som passar dem med mera. Det kommer att göra Sverok ännu större än idag, med alla de för- och nackdelar som ett större förbund har. Jag ser det inte som omöjligt att förbundet med detta vägval har 100 000 – 200 000 medlemmar om 4–5 år, varav en stor majoritet är medlemmar i Sverok genom denna föreningsform.

Ett annat alternativ är att ta med dem men inte anpassa Sverok efter dem i någon större omfattning. Det vill säga inte lägga några egentliga resurser för att hjälpa dem specifikt. De får vara med om de vill, men kan inte

förvänta sig att Sverok ska ändra sig på något vis för deras skull.

Det går att ta med dem tills vidare, men att uppmuntra dem att

stå på egna ben eller att bilda egna organisationer utanför förbundet. Det är inte omöjligt att detta val leder fram till ett nytt riksförbund för internetbaserat spel. En variant på detta är att vi redan nu säger att de inte hör hemma i Sverok och att de som är med idag får lämna förbundet och inga nya föreningar av denna typ antas.

Vilket val som är det bästa för Sverok på sikt är inte helt uppenbart och var och en av oss behöver bilda sig en egen uppfattning utifrån vad vi tror är bäst för spelhobbyn. Om du har en åsikt, eller bara vill se hur debatten utvecklas i frågan, gå in på förbundets forum och leta upp debatten som förs där under det allmänna forumet. Jag ser fram emot att höra din åsikt!



Jon Nilsson  
jon@sverok.se

#### ► OM INTERNETFÖRENINGAR

I grunden ställs samma krav på öppenhet, demokrati med mera på denna föreningstyp. Det finns olika typer av internetbaserade föreningar, som skiljer sig mycket åt sinsemellan, men det finns ett par grundläggande områden där de har gemensamma drag och skiljer sig från traditionella föreningar.

#### Medlemskap via en hemsida

Det krävs ingen fysisk underskrift för att en person ska bli medlem. Genom att exempelvis fylla i ett formulär samt ta del av och godkänna stadgarna går det att bli medlem.

#### Styrelsemöten över nätet

Eftersom styrelsen ofta är geografiskt utspridd är det opraktiskt att träffas för att hålla styrelsemöte. Därför håller många styrelser möten över exempelvis IRC eller andra verktyg. Ännu är det ovanligt med årsmöte över Internet eftersom det saknas praktiska verktyg för att klara av det, men det är på gång.

#### Sammankomster

Föreningens verksamhet och interna debatter sker oftast över nätet, men inte alltid. Många föreningar har en del fysiska träffar och aktiviteter också, men huvuddelen av föreningens verksamhet är centrerad kring Internet.

Den vanligaste typen av verksamhet i internetbaserade föreningar är olika typer av datorspel över Internet med tillhörande diskussioner, turneringar, rankingsystem med mera. Det finns också exempel på föreningar där det är exempelvis diskussioner om ett visst spel eller förberedelser för ett eller flera arrangemang som står i centrum.

# Fälktnings

PÅ LEK OCH ALLVAR

En hel värld – av svärd!

*Workshop - tillverka ditt eget lajvsvärd. Föredrag om strid på lajv och vapendesign i samarbete med Sverok.*

*Specialvisning i utställningen.*

*För mer information se [www.livrustkammaren.se](http://www.livrustkammaren.se) eller mejla [susanne.vejdemo@sthlm.sverok.se](mailto:susanne.vejdemo@sthlm.sverok.se)*



## Lajv-helg

i Livrustkammaren 9-10 okt



27/5 2004 – 9/1 2005

Livrustkammaren  
Kungliga Slottet

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



# Bör inte ett ideellt förbund värna korrekt bruk av ordet ideell?

**ATT EN ORGANISATION** är ideell är en ytterst viktig markering. Bortsett från skattebefrielse ger ordet stark legitimitet till att man är det som lagstiftningen kallar allmännyttig organisation. Att Sverok är allmännyttigt är ett fundamentalt krav för att vårt förbund alls ska få pengar från stat eller kommuner.

I artikeln "När drömmar blir verkliga" i nummer 35 av Sverox om portalen Gamepox finner jag tyvärr att Gamepox i vår förbundetidning snyltar på begreppet ideell.

Man kan läsa "...communityn ska vara till främst för ideella som har spel som intresse och hobby." Hela artikeln är ett upprop för att gamers ska ansluta sig till portalen och

bygga upp dess innehåll. Problemet ligger i användningen av ordet ideell. Bruket av ordet ideell gällande portalen är fundamentalt missvisande eftersom ett kommersiellt

företag, vilket Gamepox är, öppet strävar efter att tjäna pengar. En ideell organisation kan anställa personer för nödvändig drift men om organisationen försöker

generera pengar till ägare eller medarbetare så är den lagligt sätt att betrakta som en ekonomisk förening eller ett företag, vilken är obegränsat skattepliktig och måste betala lön till sina arbetare.

Sveroks medlemmar som engagerar sig i Gamepox utgör inte alls ideell arbetskraft utan arbetar endast gratis för ett vinstdri-

vande företag. Gamepox försäljningsmetod Multi Level Marketing anser många vara tveksam eftersom den är känd för att uppblåsa sannolikheten att man ska få tillbaka den insats med pengar som krävs för att man ska få börja arbeta inom MLM-företaget. Massor av information om konceptet MLM finns på nätet. Läs den informationen innan ni tror på Gamepox reklam och fagra löften.

Om ni på Gamepox vill bygga en spelportal ideellt gör det då i en ideell Sverokförening alternativt kräv betalt för utfört arbete.



Per-Anders Staav  
pastaav@algonet.se

*”Sveroks medlemmar arbetar gratis för ett vinstdrivande företag”*

## BJÖRN SVARAR:

**MIN TANKE VAR** att i intervjun berätta om Gamepox, utan att begära att folk skulle bli Senatorer eller betala pengar, och söka ideella som vill befinna sig på communityn och bidra till att den blir bättre. Något arbete är det inte frågan om. Vi har inte begärt att någon ska koda något åt oss eller sitta som utvecklare. Jag hoppades att folk skulle vilja besöka vår sajt, spela spelen och umgås med sina vänner.

Självklart strävar Gamepox efter att tjäna pengar, det gör faktiskt alla företag, annars går de i konkurs. Men att hävda, som du gör i ditt inlägg, att alla som besöker vår community blir gratisarbetare är chockerande. Med det resonemanget är Lunarstorm Sveriges största arbetsgivare med 1,3 miljoner

personer som ska ha betalt för att de vistas på communityn. Och så är det ju inte.

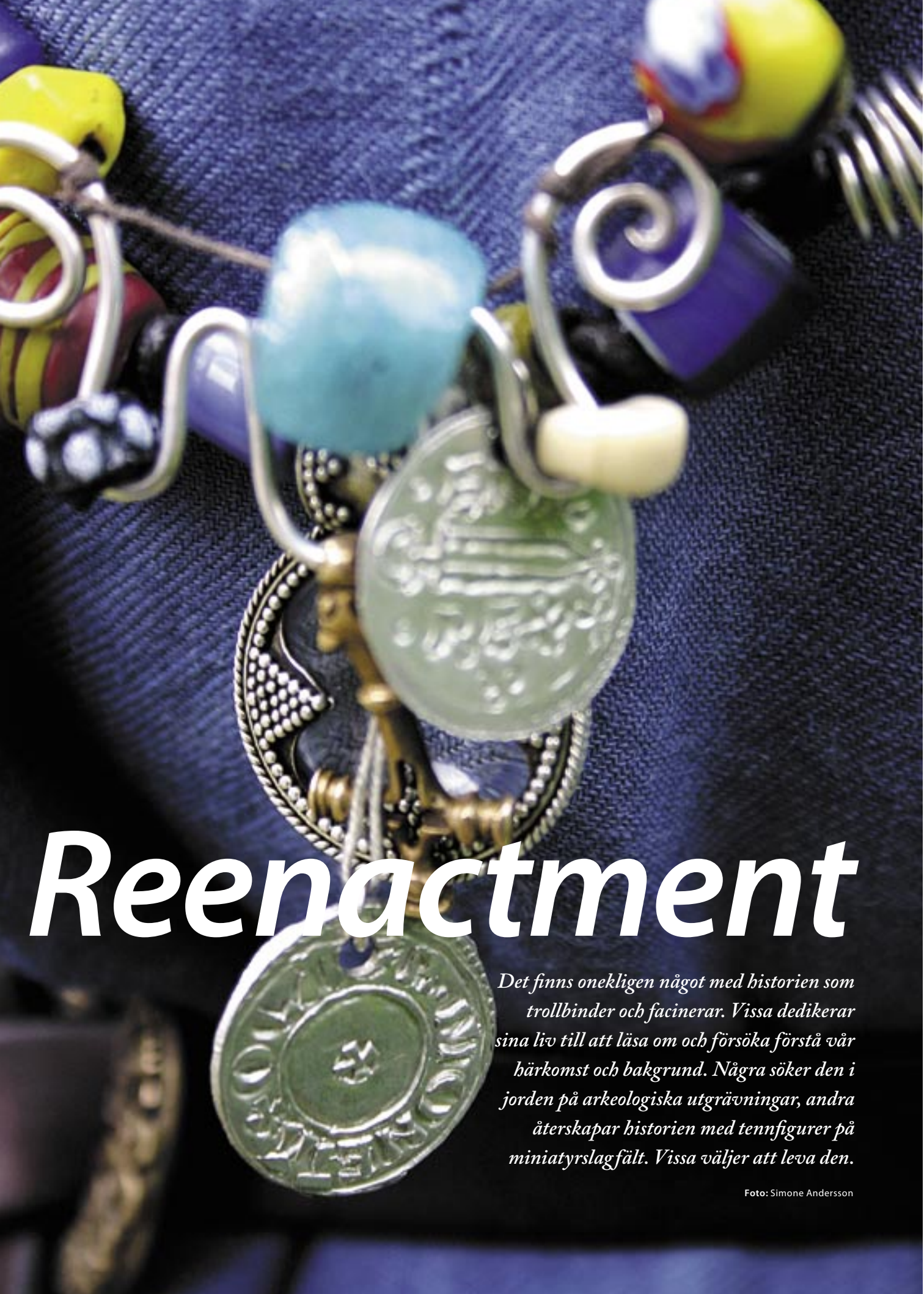
Man är inte anställd, och man ger heller inte upp sin ideella status, för att man deltar i en community och pratar med vänner, skriver artiklar eller dagböcker, osv. Vi tar inte ens betalt för att folk ska få läsa artiklarna, så de sköts helt utan vinstsyfte. Det enda "hemliga" syftet är ju i så fall att få en levande, stor, aktiv community – men det förlorar ju ingen på.

Allt jag önskade var att Sverok, som har så många duktiga människor, skulle få möjlighet att bidra till Gamepox, vars community-del är och förblir helt gratis, för alla. Och vår möjlighet att få provision om man väljer att bli senator är öppen för alla,

men den kräver både tid, engagemang och en insats, på en annan nivå. Den biten har jag inte berättat om i intervjun, för avsikten var inte att försöka göra reklam för senatorskap, utan att informera de ideella om vad som är gratis och vad man kan göra, och att det finns en produktchef som faktiskt lyssnar på deras idéer om de har sådana.



Björn Flintberg  
bjorn.flintberg@gamepox.com



# *Reenactment*

*Det finns onekligen något med historien som trollbinder och facinerar. Vissa dedikerar sina liv till att läsa om och försöka förstå vår härkomst och bakgrund. Några söker den i jorden på arkeologiska utgrävningar, andra återskapar historien med tennfigurer på miniatyrslagfält. Vissa väljer att leva den.*

Foto: Simone Andersson





SOVJETISK SOLDAT. Emil Boss, en av arrangörerna bakom Vreden, i tidstypisk uniform posterad vid radion.

Foto: Mikael Gillersand

**REENACTMENT ÄR EN HOBBY** för personer med ett starkt historieintresse. En hobby för personer som vill uppleva snarare än beskåda. Det är mer historiskt återskapande än vad lajv oftast är, och för det mesta helt utan karaktärspel. Om man jämför med figurspel är reenactment den handfasta versionen av att återskapa historiska slag. Men det kan också handla om att återskapa lägerliv eller dagligt arbete, som det skulle sett ut under den aktuella tidsperioden. För det finns ett antal olika tidsepoker som återskapas av reenactmentföreningar. Vikingatiden är antagligen den vanligaste bland svenska föreningar, men det finns allt från karoliner till romerska legionärer som har sammankomster ute i den svenska myllan. En form av reenactment som kanske inte är väntad här i Sverige, men ändå faktiskt finns, är den som återskapar det Amerikanska inbördeskriget.

Definitionen av reenactment varierar, och det är inte alla som anser att reenactment måste återskapa en riktig historisk händelse eller tidsperiod, men oftast när man pratar om reenactment, syftar man just på historiskt återskapande.

### Sverok bra plattform

I Sverok finns endast några få föreningar som sysslar med reenactment, men det finns desto fler som med sin verksamhet på något sätt angränsar till historisk återskapning. Det har hållits historiska lajv och arrangerar från rollspelsföreningar har skapat historiska rollspelsscenarion till konvent. Sebastian Utbult, som är 24 år gammal och arbetar med support på Chalmers Tekniska Högskola, är med i föreningen Milithärhistoriska Sällskapet som är ansluten till Sverok. Han berättar om en positiv möjlighet för historieintresserade att kultivera sig med hjälp av Sverok.

– Ja, vårt sällskap har nyss blivit medlem i Sverok. Sverok är en perfekt plattform för den här hobbyn, som ju faktiskt är rätt lik levande rollspel. Att ha ett så stort förbund i ryggen är en väldigt bra sak för reenactmentsverige, och kan förhoppningsvis hjälpa till att sprida hobbyn.

Milithärhistoriska sällskapet porträtt-

terar soldater under Andra Världskriget, närmare bestämt soldater ur de ryska, tyska och amerikanska krigsmakterna. I dagsläget är de cirka tjugofem mer eller mindre aktiva föreningsmedlemmar, och föreningen har med tiden lyckats skaffa fram en hel del unik rekvisita. Linda

Zwamp Dahlström, 32 år gammal, är medlem i föreningen Elvegrimarne vars syfte är att återskapa vikingatiden. Själv har hon specialiserat sig på historia och

textilhantverk. Hon växtfärgar, broderar, handsyr, nålbinder och utför silversmide. Hon gör även brickbandsbrickor i trä, säljer mönster till vikingatida kläder och gör bronsnålar.

– Jag har alltid varit historiskt intresserad, säger Linda själv om varför hon började med reenactment. Även mytologier har legat mig varmt om hjärtat, men jag visste inte att det fanns personer precis som jag som ville göra lite mer än bara läsa om en tidsperiod. Jag kom i kontakt med föreningen Elvegrimarne

*”Allt från Karoliner till romerska legionärer har sammankomster ute i den svenska myllan.”*



**HANTVERK.** Från vänster: Sykista, hängsmycke i brons med Elvegrimarmärket, ringspännan och ett trefliksspänne i silver. Foto: Simone Andersson

▶ i januari 1994, då föreningen var ganska nystartad.

### Vilja att förstå historien

Givetvis skiljer sig Lindas och Sebastians verksamheter, men den gemensamma nämnaren är det historiska återskapandet. Viljan att förstå historien och uppleva den på ett sätt som inte är möjligt annars. Sebastian ser reenactment som en väldigt speciell möjlighet, en möjlighet för honom att sätta sig in i helt annorlunda



**LINDA ZWAMP DAHL-STRÖM**, föreningen Elvegrimarne

och ovana perspektiv. En möjlighet att förstå sin omvärlds historia bättre.

– Folk tror väl att man är lite knäpp när man frivilligt lägger ut tusentals kronor och flera dygns fritid på att sitta och frysa i en skyttegrav och äta hårt bröd och röka usla cigaretter, men upplevelsen man får är enorm. Det som gjorde att jag fortsatte med reenactment var dels den totala upplevelsen av att faktiskt befinna sig på 1940-talets östfront, med allt vad det innebär i kyla, trötthet, hunger, nerverna på helspänn och fingarna fastfrusna runt avtryckaren. Förutom själva inlevelsen, eller katharsis om man så vill, så ger det mig en chans att se historia ur ett unikt perspektiv, att leva historia. Man kan lära sig mycket om det historiska skedet och människoöden genom att läsa historieböcker eller titta på dokumentärer, men förståelsen blir

mycket djupare om man själv utsatt sig för något liknande. Nu vet jag precis hur obekvämt den amerikanska ryggsäcken var, hur det susar i den tyska stål hjälmen när det blåser, hur lite mat de ryska soldaterna faktiskt fick och sådana saker. Det ger mig en helt nytt perspektiv på konflikterna under Andra världskriget.

Linda, å andra sidan, ser också en möjlighet till att praktiskt pröva och realisera det som historiker och arkeologer teoretiserar om

fortiden. Ett slags ”experimentell arkeologi”, där man gör kläder och utrustning efter arkeologernas rön och sedan prövar om det kan vara så som de säger, vilket det enligt Linda inte alltid är. I övrigt tycker hon sig se en utveckling bland historiska återskapare, en vilja att allt mer försöka hitta det mest historiskt korrekta. Hon tycker även att attityden mot reenactors har förändrats under årens lopp.

– Oj, det har ändrats mycket! Framförallt attityden mot det, nu är det inte lika underligt och folk höjer inte på ögonbrynen när man förklarar. Det gjorde de i början. Eftersom jag håller på med vikingatid, har jag fått höra en del kommentarer om nazism och rasism. I

vår förenings stadgar står det att vi aktivt ska motarbeta kopplingen mellan högerextremism och vikingatida symboler.

Sedan kan man se en klar skillnad i den allmänna viljan att vara så korrekt som möjligt, men inom vissa ramar. Det är vanligare att folk har helt handgjorda kläder, saker och utrustning numera. Det är en betydande skillnad. När man gjort fina kläder och har en bra utrustning så är bara det en sporre tills nästa år. Men det är klart att det finns gränser. Jag har en klänning som är handspunnen, handvävd och växtfärgad. Den är handsydd med handspunnet och växtfärgat garn. Brickbanden är växtfärgade och jag har till och med gjort brickorna själv. Allt är skapat efter historiska fynd, men jag har inte spunnit och vävt tyget själv. Där går nog gränsen.



**SEBASTIAN UTBULT**, Militärhistoriska Sällskapet

### Reenactment vs. lajv

För Linda är alltså den historiska återskapning den viktigaste aspekten. Hon tycker inte att lajv på samma sätt ger möjligheten att träffa likasinnade historieintresserade, även om de finns representerade bland lajvarna. Trots allt, anser hon, är nog den största skillnaden, förutom viljan att återskapa något historiskt korrekt, att lajvarna rollspelar, medan reenactors oftast nöjer sig med att ta ett historiskt namn, om ens det.

– Lajvare går in för en specifik roll



Foto: Sebastian Utbult

#### ► RESURSER FÖR HISTORISKT INTRESSERADE

[www.historiska.se/histvarld](http://www.historiska.se/histvarld) – Historiska museet i Stockholms och Sveroks gemensamma projekt för att göra historien levande. Websidan visar både vikingatid och medeltid. På sidan finns klädedräkter med mönster och tips på vilka tyg som kan användas samt klickbilder med mindre artiklar som förklarar hur det var att leva i Norden under vikinga- och medeltiden.

[www.livinghistory.co.uk](http://www.livinghistory.co.uk) – Livinghistory är en websida för reenactors i alla åldrar. På websidan kan man finna andra entusiaster och historiker samt utbyta information och tips om kommande arrangemang.

**FRONTEN.** Militärhistoriska sällskapet återskapar livet i fält under Andra Världskriget

och gör utrustning till den. De lever sig in i den rollen och för just det tillfället. Vi som håller på med historiskt återskapande skapar utrustning för flera år. Vi är inte andra personer, vilket gör att de människor vi träffar på olika evenemang lär vi känna som dem vi är, inte några roller.

Sebastian, som faktiskt också håller på med både airsoft och lajv, tycker att

reenactment och lajv har något att tillföra varandra. Men han tycker definitivt att det är två vitt skilda hobbygrenar.

– Det finns ganska stora skillnader. Reenactment fokuserar mer på historisk korrekthet, medan lajv oftast fokuserar mer på dramaturgin. På ett reenactment kan man dyka ner i en soldats kropp under någon historisk konflikt och uppleva detta på ett ganska naturtroget

sätt, ofta utan någon form av dramaturgi utöver den historiska kontexten. Ett lajv har större möjligheter och tendenser att utforska känslor, relationer, intriger och skeenden, men ofta på bekostnad av realism och historisk korrekthet.

Ett mycket intressant arrangemang i sammanhanget är Vreden, som går av stapeln i sommar. Det är ett levande rollspel som produceras i samarbete med ►

THE  
LORD  
OF THE  
RINGS

## Knights of Thule

Säljer viking- och medeltida varor från flera av världens största tillverkare.

Hos oss finner du svärd för alla plånböcker, från de billigare dekorationsvapnen till de mer exklusiva, historiskt korrekta vapnen.

Vi saluför märken som Deepeka, Cas Iberia, United Cutlery, Del Tin, Ållebergsklingan och Armart.

Vill du ha ett riktigt svärd och inte en dålig kopia, så titta in på vår hemsida [www.knightsofthule.com](http://www.knightsofthule.com) eller i vår visningslokal i Surte 2 mil norr om Göteborg.

Vi har för dekoration, testhuggning, träning och blankvapenstrid.

Det är skillnad på svärd och svärd!



▶ Militärhistoriska Sällskapet, som står för all rekvisita och historisk expertkunskap. Det är en fusion mellan reenactment och levande rollspel helt enkelt, jag tror de båda hobbygrenarna kommer att ge varann väldigt mycket och föda något alldeles nytt och spännande.

### Flera möjligheter för den intresserade

Om man är intresserad av att engagera sig i en reenactmentförening finns det lite olika vägar att gå. Oftast handlar det om att leta reda på en förening som passar ens intresse och behov. Runt om i Sverige finns allt i från Nord & Sydstatarna till karoliner, Röda Armén till Romerska legionärer. Riksförbundet Militärkulturhistoriska Föreningar, RSMF, försöker samla svenska reenactmentföreningar, och kan vara ett bra ställe att börja leta på.

Något som både Linda och Sebastian är överens om är att för att kunna hålla på med reenactment bör man nog vara beredd på att lägga ut en del pengar och arbetstimmar på sin hobby. Beroende på den valda tidsperioden kan man ju självklart tillverka olika mycket saker själv, men ändå brukar materialkostnad och utrustning vara kostsam. Givetvis är det dock sällan föreningar kräver att man skaffar en helt komplett dräkt om man bara vill prova på, och ibland kan man



ERÖVRAD. Ryska soldater i en tysk Kübelwagen från Andra Världskriget. Foto: Ingemar Bernhardtsson

få låna kläder av föreningen innan man bestämt sig för att gå med eller inte.

En annan viktig aspekt är attityden. Få reenactmentföreningar är intresserade av folk som bara vill leka krig. Man bör definitivt ha ett genuint historiskt intresse och en vilja att anstränga sig.

Men om man besitter de egenskaperna och känner sig manad kan reenactment utan tvekan vara en hobby värd att titta närmare på. 🎯

Magnus Alm  
sverox@sverok.se

### ▶ EXEMPEL PÅ SVENSKA REENACMENTFÖRENINGAR

Romerska reenactmentsällskapet är en ideell och opolitisk historisk förening som strävar efter att historiskt återskapa och rekonstruera den romerske legionärens utseende och funktion omkring 50 - 100 e.kr.

[members.fortunecity.se/primus](http://members.fortunecity.se/primus)

Gustav II Adolfs Fotfänika i Göteborg är en ideell förening som tagit till sin uppgift att sprida kunskap om liv och leverne i 1600-talets Sverige. Detta görs med hjälp av frivilliga som delar intresset för nordisk historia.

[www.giia.nu/forening.htm](http://www.giia.nu/forening.htm)

Karls Compagnie levandegör historien i början av indelningsverkets start. Indelningsverket startade runt 1685 i Sverige.

[home.swipnet.se/~w-93530/forening/kc/frames.htm](http://home.swipnet.se/~w-93530/forening/kc/frames.htm)

Militärhistoriska Sällskapet är en ideell och opolitisk förening för alla som är intresserade av militärhistoria, veteranfordon och rollgestaltningar. Sällskapet medverkar i militärhistoriska uppvisningar, historiska skådespel, på militära fordonsträffar, mässor och som statister i filmproduktioner och teaterproduktioner.

[hem.fyristorg.com/KHS](http://hem.fyristorg.com/KHS)

Föreningen Elvegrimarne är en förening för vikingatida kultur och idrott. Idrott definieras av föreningen som allt man måste öva sig på för att bli bättre: Kväda, laga mat, hantverka, kasta spjut, hoppa långt eller strida med blankvapen.

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

Blue&Grey Sweden syftar till återskapa soldaternas liv under det Amerikanska inbördeskriget under 1861-1865. Detta görs genom fältläger, exerciser och stridssimulationer.

[go.to/acw.sweden](http://go.to/acw.sweden)



# Medeltid – Dead or lajv?

Foto: Christer Åhlin

*I sommar satsar Historiska museet i Stockholm på en medeltidsutställning. Sverok samarbetar med museet och har tillsammans med föreningen Enhörningen utvecklat tre lajv för ändamålet*

**UTSTÄLLNINGEN, SOM HETER** just *Medeltid – Dead or lajv?*, hade premiär 8 maj och pågår ända till 29 augusti. Lajvtrilogin och utställningen är ett resultat av ett samarbete mellan museet och Sverok, som för Sveroks del syftar till att visa upp en del av spelhobbyn samt få media och allmänheten att se hobbyn i ett positivt sammanhang. Besökaren har chansen att, förutom att lajva, uppleva en utställning i form av en symbolisk borg, tematiskt uppbyggd i tre olika delar. Riddarrummen innehåller populärkulturens och sagans bilder av medeltiden, till exempel Ivanhoe, Aragorn och Walt Disneys Törnrosa. Besökaren möter även samhällets uppfostrande bilder av medeltiden. Förebilder som Sten Sture, Erik den helige och drottning Blanka, men också onda fiender som danskarna ledda av den illmarige Valdemar Atterdag.

Till sist möts besökaren av medeltidens egna bilder och dätida förebilder som St Göran och den karismatiska ärkeängeln Mikael, som besestrar djävulen eller draken. Utställningen visar här

också hur kristendomen genomsyrade livet på medeltiden, genom bildvärlden i landsortskyrkan eller genom kors placerade på oväntade föremål som nycklar och vapen. I utställningens innersta rum skapar den så kallade Linköpingskatten ro och eftertanke kring människans förhållande till de heliga föremålen i ett långt tidsperspektiv.

### **Enhörningen arrangerar**

Samtidigt som utställningen öppnade hade också första delen av lajvserien Sommarfejden premiär på museet. Sommarfejden är en lajvserie främst för barn och barnfamiljer. Deltagaren möter två rivaliserande familjers strid om kungens gunst och två av de tre planerade lajverna har redan arrangerats. Huvudarrangör för lajven är föreningen Enhörningen. Bröllopet, som är den avslutande delen av lajvserien, äger rum 28-29 augusti. Utställningen är en bra chans att göra roliga saker som är förknippade med lajv. Om du vill komma dit som besökare och dessutom är utklädd, kommer

### ► **BRÖLLOPET, 28-29 AUGUSTI**

Efter en lång sommar har till slut hösten kommit till riket. Kungen har länge och väl vägt de olika familjernas insatser, och han har lyssnat på sina undersåtar. Till slut har han tagit ett beslut, och kommer att skänka sin dotters hand till den släkt som bäst kan främja rikets framgång. För att fira detta har han nu kallat till ett överdådigt bröllop där vinnaren ska utses, och vigseln ska ske.

#### **Vill du vara med?**

Lajvet Bröllopet är ett sagolajv, om du har en sagoutstyrelse eller fantasymål passerar det alldeles utmärkt. Själva lajven arrangeras av Enhörningen och alla besökare som vill spela med får enkla roller på plats.

du in gratis. Historiska Museet ligger i Stockholm, och arrangemangen äger rum på museets innergård. 🏰

Magnus Alm  
sverox@sverok.se

# DRAGON'S LAIR



Välkommen till Stockholms största spelcenter!  
Här kan du spela allt inom spel. Vi har  
nätverksspel, kortspel, rollspel och brädspel.

- 500 m<sup>2</sup> med bara spel!
- Nätverk med 20 datorer - endast 15 kr/tim
- Över 100 sittplatser för kort- och brädspel
- Tabletop bord
- Butik med nya och lösa kort  
Magic, Vampire, LOTR, Pokémon m fl
- Brädspel till försäljning och utlåning

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

Lotus Dragon Summer League

Var med och tävla om

1 Black Lotus (unlimited)

1 Valfri Mox (unlimited)

1 Timetwister (unlimited)

Totalt priser för ca 15 000 kr!

Lotus Dragon Summer League

Missa inte vår stora sommartunering i Magic!

Vi har även regelbundet andra turneringar  
och aktiviteter i butiken.

Läs mer på hemsidan för tävlingsinformation  
uppdateringar och events.

**MAGIC**  
The Gathering

**VAMPIRE**  
THE ETERNAL STRUGGLE

THE  
LORD  
OF THE  
RINGS

**POKÉMON**

**YU-GI-OH!**

**WARHAMMER**  
40,000

Kungsholmstorg 8  
Tel: 08-654 60 50

T-bana Rådhuset  
Buss 3, 40, 52 och 62

Sön-Tors 12-22  
Fre-Lör 12-02  
(Kan ha öppet längre, ring och kolla!)



# Förening som blickar mot stjärnorna

*Oavsett om du är science fiction-fan eller inte, har du garanterat hört talas om Star Trek. I år fyller Star Trek hela 38 år. Föreningen WCT – Swedish Trekkers har funnits i sju år och är äldst i Sverige.*



EFTER DE TIDIGA science fiction-berättelserna á la Jules Vernes upptäckarglädje till domedagsberättelserna om hemska utomjordingar som vill kolonisera jorden, kom Star Trek. Mitt i 60-talets USA med sina infekterade rasmotsättningar kom en TV-serie som förespråkade jämlikhet och fred mellan alla människor. En serie som skulle bli först med att visa en vit och en svart person kyssas på TV. Det är kanske inte så konstigt att ingen trodde på succé när den före detta polisen Gene Roddenberry presenterade en manusidé med ett rymdskepp och en multietnisk besättning. Numer räknas Star Trek till vår moderna historia och det refereras ofta till den i media. Vem har inte hört talas om "Beam me up, Scotty!"?

WCT – Swedish Trekkers från västkustens Göteborg är en ideell förening som har visat Star Trek på stor bioduk sedan starten 1996. Medlemmarna kommer från hela landet, även om tyngdpunkten ligger runt länet. Efter att ha fått kontakt på Internet bestämde sig en handfull skara att man skulle starta en förening. Sagt och gjort, en lördag på Pavvens fritidsgård i Tynnered körde man igång. Ryktet spred sig snabbt och medlemsantalet steg kraftigt under de första åren. Samtidigt visades serien på Kanal 5 och det gjorde att många fick upp ögonen för de trixklädda rymdfararna. Efter ett halvår flyttade man till biografen Draken som blev den fasta punkten i många år. Sedan något år tillbaka håller föreningen till på universitetet Chalmers biograf RunAn.

## Treffarnas betydelse

Vad är det då som har gjort föreningen till det den är idag? Den största anledningen är faktiskt att föreningen har haft kompetent folk i styrelsen och att många medlemmar har varit villiga att ställa upp med sin tid och kunskap. Det krävs en hel del för att få en förening av den här storleken att fungera. Det pågår

alltid saker bakom kulisserna och treffarna är det som syns utåt.

Treffarna, som är den huvudsakliga aktiviteten, inträffar 2-4 gånger per år. Då träffas man och ser på Star Trek. Men det är inte nog med det, där finns även andra saker att göra, som att till exempel bli sminkad till sin favoritras eller att träffa en sömmerka som kan sy upp kostymer. Det finns också en frågesportstävling, en fan art-tävling och en kostymtävling. Ett antal sponsorer finns förstås också och de står för priserna. Från början var det nästan bara filmvisning som gällde. Numera är det en riktig trek-dag full med intressanta händelser.

Bland det bästa är att mingla och prata med andra trekkers. Vi är alla olika och är följaktligen intresserade av olika aspekter i Star Trek-universumet. Det finns en mängd vitt skilda delar att snöa in på som bland annat filosofi, fysik, teknik, romans och action. Mellan Treffarna kan man också ha intressanta diskussioner på mejllistan.

Jag kan bara svara för mig själv: Det är sannerligen en lisa för själen att få känna sig hemma och att det inte är det minsta konstigt om man vill diskutera Deanna Trois chokladbegär, om maskhål verkligen kan förekomma i rymden eller om man inte borde starta en kampanj för att få Romulan Ale lagligt. Du kan läsa mer om föreningen och treffarna på [www.trekkers.se](http://www.trekkers.se). Välkommen!



Pia Steen  
janeway@trekkers.se

# Att avskaffa spelledaren





*Att försöka öka interaktiviteten i en hobby som rollspel kan tyckas vara hopplöst. Men Martin Svahn har en intressant teori om framtidens rollspel, en teori som helt avskaffar behovet av en spelledare.*

I EN FÖRENKLAD och krass historieteckning skulle man kunna säga att tärningsrollspelet kom och frodades på 70- och 80-talet. Därefter kom friformsrollspelet och rörde om i grytan på 90-talet. Men när vi närmar oss mitten av nästa decennium är det dags att sätta upp fingret i luften och känna vart vindarna nu männe blåsa. Med andra ord tar vi oss en titt på nästa möjliga trend inom rollspelshobyn.

Fenomenet rollspel består av en rad komponenter som fått olika mycket uppmärksamhet under olika tider. I början var det mycket betoning på spel med medföljande regler. Friformen ändrade fokus från dessa regler till karaktärspel. Egentligen infördes inget nytt, rollspel har alltid innehållit karaktärstolkande men friformen lade tyngdpunkten där och fick spelen att tydligare handla om rolltolkningar. Men friformen var det som var och inte det som komma skall. Som nästa möjliga trend väljer jag att lyfta fram samspelet, eller samberättandet. Låter termen förvirrande? Jag skall utveckla vad det kan tänkas vara och hur denna framtida trend skulle kunna skilja sig från nutidens rollspel.

### Samspelet

Rollspel spelar man tillsammans, man tävlar normalt inte mot varandra utan man upplever och utmanar något som grupp. Förhållandet mellan spelledaren och spelarna är mestadels vänskapligt där

man tillsammans utforskar varandras fantasier. Det är spelgruppens sammanlagda beteende som utgör berättelsen och oftast har alla möjlighet att påverka denna. Den framtida utvecklingen som man idag bara anar är en ökad tyngd på just detta, på att spelarna berättar tillsammans i en tilltagande grad. Idag sker berättandet ofta under överinseende av en spelledare som reglerar berättelsens förlopp, ofta mer än vad spelarna själva gör.

I framtiden kan man antagligen få se mer spelarstyrda berättelser, men inte begränsade på det sättet att spelarnas karaktärer är det enda som för berättelsen framåt, utan snarare historier där spelarna har så mycket inflytande att de kan besluta vad som skall hända även utanför sina egna karaktärer. Helt enkelt att alla deltagare kan gå in och berätta om alla komponenter i en berättelse och

*”Men friformen var det som var och inte det som komma skall.”*

att alla kan gå in lika mycket. Det finns goda exempel på föregångare inom improvisationsteater, impro.

I impro är det vanligt att man låter sitt berättande gå utanför den egna karaktären. I en vanlig övning där två karaktärer möter varandra utan givna roller eller förutsatt situation är det inte ovanligt att inledningen lyder i stil med “Hej, varför har du med dig ett vattenpass?” Det är sällan man ser sådant i rollspel, att någon tillskriver medspelarna element och tar dem för självklara. I impro görs det för att man tillsammans berättar en historia och man ser införandet av saker som ett sätt att få

historian att gå framåt. I rollspel väntar spelarna istället ofta på att spelledaren skall införa något så man som spelare därefter kan reagera på det och få spelet att gå framåt.

Rollspelet håller redan i detta nu på att bli mer spelardrivet, vilket det finns ett antal indicier på. Fenomenet har diskuterats på olika rollspelsforum och man kan ana det i olika rollspel. På spelwebben.se finns till exempel ett gratisrollspel betitlat "Dogmarollspel" som i korthet går ut på att skapa nya rollspel och som intressant nog har med kriteriet att rollspelet man skapar inte får göra någon skillnad mellan spelare och spelledare. Ett annat exempel är det amerikanska rollspelet "Nobilis" där man spelar gudar, vilket ger stora möjligheter från spelarhåll att påverka berättelsen, och där spelarna uppmanas att besätta till exempel biskopar om det skulle hjälpa historien framåt. Dessutom hölls det en workshop på LinCon i år under titeln "avskaffa spelledaren!" som fokuserade på hur man kan spela rollspel utan någon spelledare.

Vad kommer då denna bild av det framtida rollspelet ur? Det är i huvudsak ur en insikt som verkar gro inom rollspelet, insikten att spelarnas insats för berättelsen är essentiell, att deras bidrag är viktigt, om inte viktigast. Den gamla rigida traditionen angående vem som skall berätta vad under ett rollspelspass får stiga åt sidan för ett fokus som lägger berättelsen i spelarnas händer att forma och påverka, ett fokus på ökad interaktivitet. Kan man som åhörare eller spelare påverka berättelsen är den interaktiv och ju mer man kan påverka den desto mer interaktiv är den. Ytterligheten av detta blir således ett spel med bara spelledare, där alla deltagare kan påverka allt i berättelsen, där interaktionen är total.

### Om att ta sig dit

Att gå från ordinarie rollspel direkt till total interaktion utan att prata igenom



NYA TIDER. Om man avskaffar spelledaren behövs knappast tjocka regelhäften längre. Foto: Mateusz P

det med deltagarna först fungerar inte. Själva idén bygger på att alla deltagarna skall kunna vara med i berättelsen av fri vilja och går man då in som en auktoritet och slår fast att nu skall vi berätta denna historia tillsammans kommer man bara motverka sitt eget syfte. Det är mer önskvärt att ta upp det utanför ett spelspass

och diskutera igenom idén med deltagarna så man kan utforma berättandet tillsammans och hitta de lösningar som passar just sin grupp.

Spelledare kan exempelvis låta spelarnas ord gälla som sanning

utan att behöva godkänna allt hela tiden. Exempel på ett godkännande är om en spelare säger "Jag tändar en cigarett" och spelledaren svarar "Ja du tändar en cigarett..." Istället kan man som spelledare låta det hela vara och låta spelarens berättande ske oförhindrat.

Överlag kan man säga att ju mindre man själv beskriver vad som sker och ju mer spelarna beskriver desto mer interaktivitet har berättelsen. Istället för godkännanden kan spelledaren använda sig av frågor för att få spelarna att berätta vad som händer, "vad gör du efter du tänt cigaretten?" är ett exempel på hur man lämnar tillbaka berättelsen till spelarna och får dem att ta nästa steg.

Som spelare å andra sidan kan man aktivt ta sig friheter i berättandet. För det första kan man strunta i att vänta på

godkännanden från spelledaren utan ta det för givet att det man tror sker med berättelsen är det som sker så länge ingen protesterar. Dessutom kan man besätta biroller som man känner för att gjuta liv i, man kan ta över och berätta om händelser som man ser passar utmärkt i berättelsen och skapa de spektakulära scenerna man alltid önskat sig.

Detta är förslag på de första trevade stegen mot samberättande, mot att alla i spelgruppen ska känna sig delaktiga i och ansvariga för berättelsen. Och oavsett om samberättande blir något vanligt förekommande eller inte kommer längre än några trevande steg så kan man i alla fall ta med sig en insikt: Att vara mer delaktig i berättelsen förgyller upplevelsen och ger utlopp för kreativitet. Man kan då som spelare känna att man inte bara är en aktiverad åhörare utan faktiskt en fullgod deltagare som gjort berättelsen till sin egen.



Martin Svahn  
bauginx@hotmail.com

# Gamers

# Vault

www.gamersvault.nu



EON NEOTECH



MUTANT  
UNDERGROUND ARYTAGARE



EDEN  
STUDIOS INC

VAMPIRE  
THE REQUIEM

DRAKAR och DEMONER

Drakens Tand  
EN BYRNED, ROLLERPLÅNING

CALL of  
CTHULHU

STEVE JACKSON GAMES

CONSPIRACY  
A Game of  
Modern Conspiracies



VAMPIRE  
THE MASQUERADE

Spana in våra produkter och beställ på [www.gamersvault.nu](http://www.gamersvault.nu)



# Retro bräddspel

Foto: Sabine Simon

*Under åren har en uppsjö udda brädspel producerats. Olle Jonsson, brädspelsfanatiker av stora mått, har tagit en närmare titt på två säregna sjuttitalsspel. Båda två bjuder på, milt sagt, annorlunda underhållning.*

**ATT SKAPA FRÄSIGA** brädspel svårt. Det finns få av dem. Allt för få. Speldesignern Lew Pulsipher, känd för Britannia, anser att rollspel är en oersättlig ingrediens i brädspel. Då menar han att brädspelen skall gestalta ett förlopp, och på det sättet berätta en historia. Representation, inte simulation. Spelmakaren berättar historien i form av regler, speljäser och scenarier.

”Bara via drängen har herren kontakt med den objektiva verkligheten” sa Hegel, och bara via pappluttarna, regelhäftet och spelplanen har brädspelaren

kontakt med spelets berättelse. Reglerna formulerar representationen, och ger spelet en djupare mening, en berättelse.

I denna artikel vill jag presentera två brädspel där berättelseelementet fungerar väl. Dessa uråldriga spel finns inte i tryck så den hugade får snoka upp eventuella exemplar genom auktionplatser på nätet, eller bara hålla sig framme på spelkonventens brädspelsarrangemang.

**Class Struggle**, utgivet av *Class Struggle Inc.* 1978

Class Struggle skapades av den marxis-

tiske politiske filosofen Bertell Ollman på 1970-talet som ett socialistiskt alternativ till Monopol. Det har ett Monty Python-artat fotomontage med Marx på omslaget och spelarna är Kapitalet och Arbetarna, samt de allierade klasserna: Bönderna, småföretagarna, yrkesmännen och studenterna. Höjdpunkter från reglerna innefattar: om Kapitalet-spelaren landar på ruta 81 startar kärnvapenkrig och spelet slutar automatiskt, ty ”The capitalists control the state, so only they can trigger nuclear war”.

Spelet såldes i 250.000 exemplar, på

Ollmans eget förlag, vilket skapade stor diskussion i amerikanska vänsterkretsar om en renlärig marxist moraliskt sett kunde tjäna pengar på ett pedagogiskt-revolutionärt brädspel. Otroligt nog förlorade Ollman pengar på företaget, så

det blev en akademisk fråga. Han har skrivit en bok om sina äventyr med Class Struggle.

Class Struggle är kult för kalenderbitare på vänsterkanten.

Innehåller en litteraturlista och tips för klassrumsbruk. Ollman har även listat förklaringar av alla plus- och minus-modifikationer som används på spelplanen, som varför Arbetarna får +3 när de hamnar på "Black and white workers unite to fight racism". "Racism is one of the main reasons for the division and resulting weakness of the working class. The capitalists understand this all too well, and do their best to promote hostility between black and white workers."

### Dune, utgivet av Avalon Hill 1979

Frank Herberts mäktiga miljötripp, tolkad av Avalon Hill i Dune ger möjlighet att spela en av de sex fraktioner som slåss om att exploatera ökenplaneten Arrakis. Där utvinns Kryddan, ett livsförlängande mirakelnaturmedel som också fungerar som drivmedel för resor genom rymden! Att det också ger sinnesutvidgande visioner, eller rättare sagt, kraftfulla hallucinationer gör bara Kryddan mer intressant för fler exploitörer. Kort sagt: alla vill åt det.

Man spelar överhuvud för familjen Atreides, eller dess klassiska fiendefamilj Harkonnen, eller så är man Kejsaren, Gillet, Bene Gesserit-nunnorna eller möjligen Fremmen-urbefolkningen.

Spelet startar med att spelarna på en hemlig lista noterar vilka tre av fiendeledarna de har mutat, hotat, eller på annat sätt övertalat att förråda sina herrar. Man väljer och vrakar, kanske ska

bara fiendens dugligaste ledare märkas som förrädare, eller kan fienden räknas ut att deras mäktigaste ledare rent statistiskt borde räknas som de mest korrupta? Eller siktar man på de näst mäktigaste ledarna, för att spela ut motståndarna i

denna pokerfejs-tävling? "Plans within plans" viskar Paul Atreides med Kyle MacLachlans stämma, och redan innan pluttarna ligger på kartan upplever man intriger

och osäkerhet vid spelbordet.

### Ur askan i elden

Ökenplanetens dolkar och giftbägare fungerar som ledmotiv redan från start, vilket antyder en förhistoria av intriger, som vi dock inte vet mycket om. Istället kastas vi rätt in i stridsviolet, och ska försöka reda ut härvan, utan att komma på efterkälken i kapprustningen och den farliga jakten på Kryddan. Alla fraktioner har olika mål, men är hänvisade till samma medel för uppnå dem: Kryddan, soldaterna och rymdfarten.

Ett nät av transaktioner vävs mellan spelarna, som betalar Kryddan till Kejsaren för trupper, och till Gillet för trupptransport. Bene Gesserit-nunnorna kan gratis åka med andras transporter. Alla dessa faktorer gör det vanskligt att bedöma vem som leder för tillfället.

I strid har ledarna enorm betydelse. Ledarna är romanfigurerna, och representeras av pappbrickor. De slåss som flera stora enheter, men en giftpil i ledaren kan vända krigslyckan. Barskt. Och värre: Hur väl man än skyddar sina ledare mot giftpilar så hotar ändå alltid

förräderiets mörka skyar.

Att skaffa Kryddan är också farligt, då det kan komma maskar när som helst. Atreides-spelaren kan genom visioner förutse när de kommer (läs: kika på översta kortet). Maskarna är inte vanliga dagmaskar, utan av fyrahundrameterstypen, den sortens maskar som äter städer och pansarvagnar.

### Väl avvägda allianser viktigt

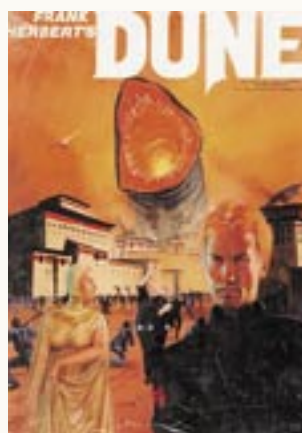
Förutom maskarna så spelar vindarna stor roll på Arrakis, och dessa mördarstormar ska man inte vistas i. Fremmen-folkets djupekologiska kontakt med naturen representeras av att Fremmen-spelaren delvis kan bestämma hur långt vinden skall hinna svepa under nästa drag.

Genom att alliera sig så billigt som möjligt, man kan komma att förlora genom att ens allierade vinner personligen, kommer man långt i Dune. Det är alltså ett vanligt krigsspel med pappluttar. Den operativa skillnaden mellan Dune och andra spel är att Dune har regler som är skraddarsydda för sitt universum. Alla spel berättar någon form av historia och vissa spel gör det bättre andra. Dune är ett av de spelen.

Det finns ett starkt återspelsvärde, och med lite tåga klarar man av två partier i sträck på en kväll. Det fungerar bäst om man kan uppskatta både ökenplanetshistorier och luriga intriger.



CLASS STRUGGLE, här en italiensk utgåva, 2nd edition från 1983



DUNE, en senare utgåva som i samlarkretsar benäms som "The Sting-cover"



Olle Jonsson  
olle@naturalbornholmers.dk

# BILDREPORTAGE: FÖR EN NÄVE GRUS

AIRSOFT / ÖREBRO / 28-30 MAJ

FOTO: PICTURETHIS.SE



◀ European Union Alliance-soldat i action. ▲ Sårad EUA-soldat får hjälp att ta sig till förbandsplatsen  
▼ Sebastian "tz" Utbult går igenom spelupplägg och regler på EUAs stabsplats.



▲ Nyss hemkommen lyssningspost rapporterar till bossen om vad de snappat upp för information.  
▼ Legoknekt från OTI poserar i staben, hjälteporträtt på högste befälet i bakgrunden.



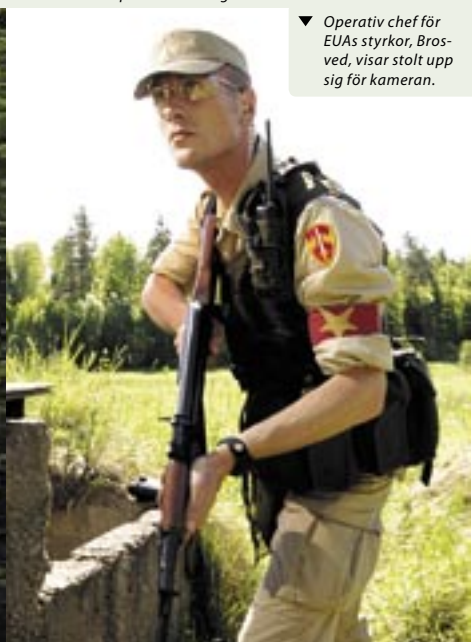
▲ Andre "Xerxes" Ravenna, chef för Sjunde Kompaniet, "Lucky Sevens"



▲ Pär "Selektah" Särnö, vålmaskerad sniper och funktionär, här ute för ett kort spel.



▲ "I love the smell of napalm in the morning". En av EUAs stabsmedlemmar.



▼ Operativ chef för EUAs styrkor, Brosved, visar stolt upp sig för kameran.

# SNART HÄR! HELT NY UPPLAGA AV EON

Sveriges största\* och bästa\*\* rollspel!

- Neogames största projekt hittills
- Över 140 helt nya sidor
- Totalt reviderat
- Inkluderar spelvärld



Spelarens bok  
(regelvolym I)  
224 sidor  
art.nr 5091

Spelledarens guide  
(regelvolym 2)  
240 sidor  
art.nr 5092


- Totalt 464 sidor regler, över 30 tilläggsmoduler!
- \*\* Enligt test i Dagens Nyheter – det enda stora oberoende testet av rollspel i Sverige.

Finns inom kort i din butik och hos Neogames webshop.



[www.neogames.se/neo\\_shop.htm](http://www.neogames.se/neo_shop.htm)

- Alltid fullt sortiment
- Snabba leveranser

 **neoGames**®

# GAME MANIACS

## ALLT INOM SPEL & HOBBY!

### Figurspel:



### Rollspel:



### Brädspel:



### Kommande områden:

- Dataspel (PC, PS2, XBOX, Nintendo)
  - Mer historiska figurspel/brädspel
  - Paintball
  - Fiske
- JUST NU!**  
**GRATIS FRAKT!!!**

### TILLBEHÖR:

- Färdig terräng
- Plasticard
- Foamboard
- Balsaträ
- Färg, verktyg etc

### Vi står för:

- Brett utbud
- Snabba leveranser
- Kompleta sortiment
- Låga Priser
- Service
- Ständigt växande sortiment.

### Komplett utbud på:

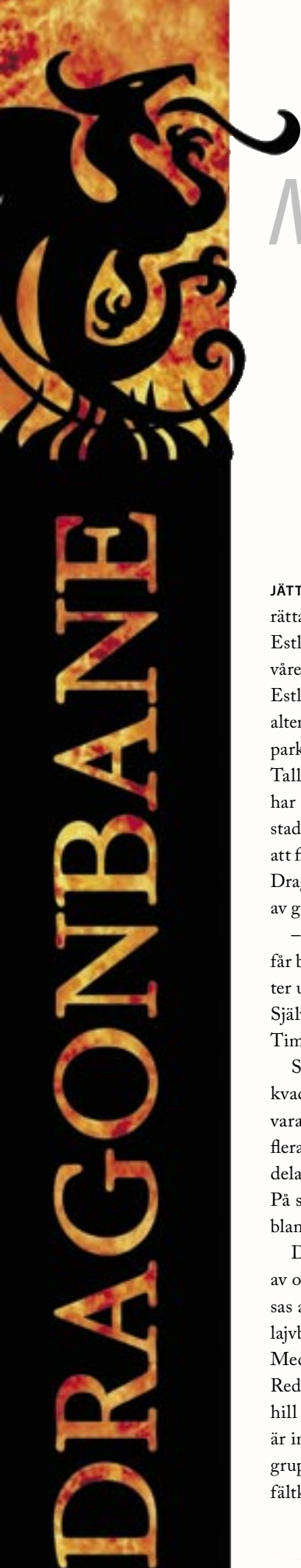
**www.GameManiacs.se**

info@gamemaniacs.se

tel: 0705-190 274

(Änghagsgatan 11, Lidköping)





# Mot Estland

*Projektet Dragonbane fortskrider i en rasande fart.*

*Hemsidan har lanserats i en första tappning, nya samarbetskontrakt knyts och den finska lajvguiden Myrskyn aika finns översatt till engelska. Och viktigast av allt: spelområdet är valt.*

JÄTTELAJVET DRAGONBANE, som vi tidigare har berättat om i Sverox nummer 33, kommer att spelas i Estland. Det står klart sedan projektgruppen under våren undersökt några olika alternativ och området i Estland erbjudit en mer flexibel miljö än det svenska alternativet. Spelet får tillgång till en del av nationalparken Soomaa i södra Estland, ungefär 15 mil från Tallinn. En av Dragonbanes större praktiska stöd har man också hittat i närheten, kulturakademien i staden Viljandi. Studerande från akademien kommer att finnas till hands för att bygga byn Cinderhill där Dragonbane utspelas, samt hjälpa till med plantering av grödor.

– Området i Soomaa fyller alla våra kriterier, vi får bygga, odla, fälla träd och använda specialeffekter utan större begränsningar. Folkvett räcker bra. Själva miljön passar också väl in i Valenor, säger Timo Multamäki, huvudkoordinator för projektet.

Spelområdet kommer att begränsas till några kvadratkilometer för att spelarna ska kunna hitta varandra i nationalparken, som i sin helhet är på flera hundra kvadratkilometer. Själva spelområdet delas av en flod som är farbar för mindre båtar. På strandängarna växer ekar och lindar, resten är blandad skog.

Det lokala stödet spelade också en stor roll för val av område. Det lokala intresset för projektet bevisas av att nationalparkens styrelse lovat att husen i lajvbyn får stå kvar i åtminstone fem år efter spelet. Med andra ord: Fritt fram för fler lajv i Estland! Redan i augusti 2004 kommer en del av byn Cinderhill att byggas på plats under två veckor. Alla som är intresserade av att umgås med en internationell grupp lajvare, bygga, sova i halvplutonstält och äta i fältkök välkomnas av projektgruppen med glädje.



TIMO MULTAMÄKI,  
huvudkoordinator för  
Dragonbane

Kost och logi bjuder Dragonbane på.

Även på den svenska fronten har intresset för Dragonbane långsamt vaknat. Sverok har gått in som samarbetspartner för Dragonbane och avsatt en person ur förbundsstyrelsen för att särskilt bevaka vad Sverok kan lära sig från ett internationellt

lajvprojekt av den här kalibern.

Dragonbane-projektgruppen hoppas att Sveroks stöd inom en nära framtid kan öppna dörren för fler samarbetspartners i Sverige. Listan på redan skrivna kontrakt har vuxit till sig och inkluderar numera kända namn som Microsoft, F-secure, HP och Bauhaus förutom officiella instanser som finska undervisningsministeriet.

Intresserade spelare får däremot ännu vänta, till spelet kan man anmäla sig tidigast under hösten. Då får spelarna också en helt egen version av hemsidan med mer riktad information. Än så länge rekryterar projektgruppen bara arrangörer. Nyfikna kan dock redan nu se en del skisser och annat inspirationsmaterial på "arrangörshemsidan", [www.dragonbane.org](http://www.dragonbane.org)

Sverox är på alerten, fortsättning följer i kommande nummer!



Niki Bergman  
[niki@wanderer.org](mailto:niki@wanderer.org)



## DEN BÄSTA LILLA ESTERJOMSBODEGAN I ASKERDAL

Text: Peter Lexelius och Jonas Möckelström Illustration: Magnus Holmgren

I nordvästra utkanten av Askerdals vindpinande dammslätter finner vi det vattenhål som går under namnet Gesticks esterjomsbodega – den bästa och mest renommerade esterjomsbodegan i Askerdal med omnejd. Krögaren Wuhan Gestick (IMM) har specialiserat sig på familjen Esters välkända kryddvin esterjom men saluför allehanda druvklotsdrycker, ölmuster och traditionell tokjos i dess enklaste form. Gestick började sin krögarkarriär i Karle men det lugna småstadslivet passade honom illa och det dröjde inte länge förrän han fick stänga sin inrättning och istället begav sig ut i det ödsliga Askerdal med hopp om att starta ett nytt liv. I ett gamla nedlagda magasinet levde den till åren komne Fransåass Pihlgrym, en gammal avfallsmunksutrotare från Svartmåla. Gestick övertygade Pihlgrym att de skulle slå sina påsar ihop och på den vägen var det – sommaren 94 pt stod esterjomsbodegan fär-

dig. Ödet hade dock andra planer för den gamle Pihlgrym som somnade in för evigt veckan före öppnandet.

Gesticks esterjomsbodega ligger 24 km sydost om Karle. Bodegan är en kombinerad övernattnings-, handels- och förlustelseplats som utgör något av civilisationens sista utpost innan den bistra stenöknen tar över. Platsen har länge använts av dem som av någon anledning vill ge sig in i öknen – skattletande äventyrare, handelskaravaner och andra resande – främst eftersom den ligger någorlunda skyddad från den bitande vinden, men också för att den enda vattenkällan inom flera mil återfinns här. Stället har genom åren också blivit någon av en plats för byteshandel med de ibland ganska skygga mutantstammar som bebor Askerdals skoninglösa vildmark. Bodegan består av två ljusa stenbyggnader halvt nedgrävda i marken. Den större av dem utgör själva bodegan med

kök, förråd och esterjomsställare. I den mindre bygganden finns stall samt en sovsal för långväga gäster. Bakom bodegan finns en brunn. Esterjom hör till bodegans specialitet och ett otal sorter och årgångar finns till försäljning, i källaren finns till och med flaskor från Kjell Skarprättares dagar. Kring hjuletid saluförs naturligtvis den klassiska Hjulesterjomen tillsammans med nötter och torkade druvklot.

Nedan presenteras tre korta scenarion som kan utspela sig när rollpersonerna gästar Gesticks esterjomsbodega.

### Ökenrävjakt

När rollpersonerna anländer till bodegan finns Filip Kapp (MD, räv), assisterande fjärdenotarie utsänd av Handelskommissionen, på plats för att undersöka ryktena om smuggling av engeldamm genom Askerdal. Kapp misstänker att bodegan är ett tillhåll för smugglarna och



utger sig för att vara kunskapare på besök för att undersöka den ovanliga askerdalsfloran. En rollperson som lyckas med ett svårt (x3) INT-slag kan dra sig till minnes att ha sett efterlysningsaffischer (i till exempel Karle eller Bjästa) med någon som liknar Kapp. Lite senare anländer prisjägaren Leth Kluggers (IMM). Kluggers brukar besöka bodegan några gånger per år och är nu på jakt efter en muterad räv som kallar sig Talbott och som misstänks för ett inbrott i Wredesås för ett halvår sedan (där en mängd fornynd försvann). Den listige Kluggers försöker kartlägga kundklientelet för att komma åt Talbott och kommer naturligtvis att intressera sig för kunskaparen (Kapp) som tillfälligt gästar bodegan. Strax där på anländer äventyren Concetto Talbott (MD, räv) som är på väg att sätta ihop en grupp för en expedition till Q-tornet. Den tystlåtna äventyren/vägvisaren Talbott kan Askerdal som få andra och har Gesticks esterjomsbodega som sin enda adress. Om rollpersonerna ser ut att vara rätt utrustade är det troligt att han kommer att erbjuda dem att följa med ut i öknen.

Huruvida Talbott verkligen var inblandad i inbrottet och om Kapp kommer att komma åt smuglingen är upp till spelaren. Oavsett äventyrets utveckling finns det gott om tillfällen för missförstånd och förhastade slutsatser som bara kan göra situationen värre.

### Hämndens färg är esterröd

Fransåass Pihlgryms brorsdotter, Elise Pihlgrym (IMM), har iakttagit Gestick på avstånd ett tag och kan med viss avsmak konstatera att Gestick lyckats starta en ansenlig verksamhet tack vare hjälpen från hennes farbroder. Wuhan är i Elises ögon en simpel skojare som lurade farbrodern att investera sina sista besparingar i ett projekt som gjorde slakten avlös. Gamle Fransåass dog utblottad och Wuhan stod kvar som ensam ägare av det som skulle ha blivit deras gemensamma esterjomsbodega. Elise har genom sitt medlemskap i dryckessällskapet Jomsvännerna haft anledning att besöka bodegan regelbundet, dock under annan identitet (Josara Kalamara), och har på så sätt kunnat spionera på Wuhan.

Jomsvännerna är ett litet sällskap från Askerdal med omnejd som under gemytliga former sammanstrålar på Gesticks esterjomsbodega för att dricka den ädlaste av alla drycker – Esterjomen. Jomsvännerna erbjuder dock inte Elise mer än en ursäkt att gästa bodegan. Hon har även kontaktat tre askerdalsmutanter (Fjäder, Sike och Dunkel, MM, alla tre har pansarartad hud och fotosyntes) av stammen Kolknäckarna. När tiden är den rätta kommer Elise att övertala de tre mutanterna att attackera Gestick så att Elise kan presentera sig för den mörbultade skojaren och arvegodsförnillaren. Elise är fast besluten om att ta tillbaka det som tillhör familjen Pihlgrym. Rollpersonerna kan få samarbeta med endera falangen – antingen blir de kontaktade av en vätskrämd Gestick (som är i behov av beskydd) eller så blir de uppsökta av den planerande Elise (som inte litar fullt ut på askerdalsmutanterna).

### Ge mig esterjom eller ge mig död

Inom Jomsvännerna finns en liten fraktion som inte nöjer sig med simpel provsmakning – en hemlig utbrytargrupp har grundats av tokjosadvokat Milfrik Vågel (MD, sork) från Skarnäck. Milfrik är en hängiven jomsvän som kämpat i år för att bli vald till förste jomsbroder men hans kategoriska uttalanden och elaka tunga har gjort inom impopulär och Milfrik har börjat misstänka att det finns en komplott mot honom. Därför har han i hemlighet samlat sina mest pålitliga vänner (bland annat två automater med kriminellt förflutet) på bodegan för att iscensätta en esterjomskupp. Milfrik planerar att bryta sig in i esterjomskällaren för att tillskansa sig fin årgångsesterjom som trion ämnar inmundiga (båda automaterna har optionen Gastronom) till Jomsvännernas anmodade förtret. Inbrottet ställer till med stor uppståndelse och kalabaliken blir total när det avslöjas att någon gömt ett stort paket med engeldamm i en lönn tunna. Hur ska rollpersonerna handskas med den besvärlige Milfrik Vågel och vem bär ansvar för den hemliga droggömmen i källaren? Om inte rollpersonerna börjar ställa frågor så antror Filip Kapp snabbt scenen.

### VAD ÄR GÄSTARTIKELN?

I Sverox ges utrymme för svenska hobbytidningar och fansin att presentera sig. Gästartikeln ger Sverox läsare inblick i olika hobbygrenar samt nya källor till information och inspiration. Om du har en tidning eller ett fansin och vill ha med en gästartikel i Sverox, hör av dig till: [sverox@sverok.se](mailto:sverox@sverok.se).

### OM DEN FJÄTTRADE GÅSEN

Den fjättrade gåsen är en tidning som handlar om rollspelet Mutant – Undergångens Arvtagare. DFG kommer ut med ungefär två nummer per år. Besök hemsidan [spel80.cjb.net](http://spel80.cjb.net) eller kontakta redaktionen via [spel80@hotmail.com](mailto:spel80@hotmail.com) för mer information.



# Lemuria

## – äventyr i karga landskap

*Året är 1932 och Antarktis är ersatt av kontinenten Lemuria. En plats där personligheter som Kapten Haddock, Crocodile Dundee, James Bigglesworth och Indiana Jones hade kunnat få sitt lystmäte i äventyr och politiska intriger.*

**NÄR JAG TITTAR** på och öppnar Lemuria-journalen #1 får jag känslan av att det är en gammal tidskrift eller bok jag håller i min hand. Här blandas saga och verklighet i beskrivningarna av kontinenten som ersätter vår världs Antarktis. Här beskrivs politiska händelser så som det hade kunnat bli om saker och ting varit annorlunda i vår historia. Om man till exempel hade blandat saker som Indiana Jones, hänsynslösa storföretag, western och flygare med slavhandlare, märkliga manicker och dinosaurieliknande rovdjur. Dessutom finns en hel hög med stämninggivande bilder som lyfter upp det hela.

Lemuria är en 70-sidig modul som beskriver en kampanjvärld avsedd för d20 Modern Roleplaying Game. Har du inte tillgång till d20 Modern är det tyvärr vissa bitar av materialet som blir nästintill obegripligt. Med grundspelet är det lättare och konstruktörerna har även med översättningar av terminologin. Det går dessutom lätt att använda modulen som bas för friformspel för den som vill. Många tips finns i texterna till var konstruktörerna hämtat sin inspiration,

detta är till god hjälp både för spelare och spelledare och gör också att det blir lätt att hitta en grundstämning för spelet.

### Politik ett viktigt element

Modulen består av ett antal olika delar. Den beskriver Lemuria som koncept och några av de saker det bygger på. Det finns också en tidslinje med beskrivningar av några viktiga skillnader gentemot vårt eget 1932. När man beskriver Lemuria som kontinent tar man upp både naturen och klimatet men främst den politiska situationen som råder. Just det politiska läget har stor vikt i denna miljö och återkommer i flera olika delar av modulen. Ett helt kapitel ägnas också åt äventyrarna i Lemuria och vad du ska tänka på när du skapar din karaktär.

Spelledaren har självklart fått sin del av modulen där det går att hitta både äventyrssupplag och kampanjidéer. För en snabb spelstart finns det också med en beskrivning av en Lemurisk kustbosättning. Eftersom den tekniska utvecklingen i Lemuria skiljer sig en del från vår egen finns även en avdelning för detta så att man inte kommer vilse bland

fälttelefoner, zeppelinare, markfordon och skjutvapen.

### Extramaterial välkommet

Jag tror att om man är intresserad av politiskt intrigspel kommer man gilla det här spelet eftersom tonvikten ligger på just det. Jag gör det inte, så jag ser bara möjligheterna till spel som mer ligger i antingen genren äventyr eller western. Men överlag är det mesta beroende av spelledaren eftersom spelet i sig inte känns färdigt. Stavningen är ofärdig ibland. Konstruktörerna skriver själva i modulen att det finns mer saker som kommer att publiceras på Internet och i diverse tidskrifter. Jag tror att lite extramaterial kan göra denna kontinent riktigt intressant att äventyra på.



Jessica Karlsson  
kramgam@bredband.net



# Desert rats vs. Afrika korps

*Datorspelet Desert rats vs. Afrika korps är ett renodlat strategispel som utspelar sig under de tidiga åren av andra världskriget. Det är baserat på händelser som utspelades i norra Afrika mellan Rommels fruktade Afrikakår och Montgomerys ökenrättor.*



**SPELET HAR 20 BANOR** och om man spelar i läget som kallas för "story mode" börjar man med att spela med de tyska trupperna, som har en lite lättare kampanj än de allierade. Man börjar varje bana med att välja vilka trupper man vill ha med sig i strid och det gäller även att ha lite olika trupper med sig för att vinna. Med endast stridsvagnar kommer man inte långt för utan infanterister finns det ingen som kan köra fordonen, och utan minröjare kan inte fordonen köra säkert någonstans. Det finns även reparationsfordon, luftvärnskanoner, spejarpatruller och flygunderstöd. Kan man utnyttja alla grupperns styrkor och svagheter är man kung i öknen.

För att vinna måste man också använda sig av spelets största fördel och nackdel, pausknappen. Med denna knapp kan man alltid ha full kontroll över slagfältet och ge order till sina trupper så att de anfäller på rätt sätt. Man kan undra varför det är en nackdel att alltid kunna ha full kontroll i ett strategispel som verkligen

kräver det? Jo, förvisso är spelet väldigt spännande och roligt, men det blir tack vare pausknappen väldigt tidskrävande.

## **Goda möjligheter för planering**

Det finns en handling i spelet men den känns väldigt krystad. Tack vare handlingen finns det dock några huvudkaraktärer som ger det fordon de sitter i väldiga fördelar i form av längre sikt, hög eldhastighet och dylikt. På liknande sätt påverkar infanteriet fordonen, en scout ger bättre sikt och en granadier ger mer kraft åt kanonen. Därför är det viktigt att ta med sig olika trupper och därför kan man planera och justera hur mycket som helst innan varje uppdrag, men om man inte vill eller orkar så kan man låta datorn göra det automatiskt. Eftersom det tar ganska lång tid att klara en bana bör man även ta med sig sjukvårdstrupper som läker dina infanteristerna och reparationsfordon som lagar pansar, larvfötter och kanontorn. Om detta inte räcker så

kan man spara när man vill och spela med dåliga erfarenheter som vägledare.

## **Något otydligt**

Det finns egentligen bara några småsaker att klaga på. Bland annat de otydliga knapparna längst ner på skärmen, från början var det svårt att förstå vad de gjorde för nytta. Spelets tutorial gav inte heller alla instruktioner som behövdes för att kunna styra trupperna eller förstå hur infanteriet kunde påverka fordonen de satt i. Dessa saker var man tvungen att lista ut på egen hand, men i det stora hela är detta petitesseer och spelet är roligt ändå. Utvecklarna har tagit en beprövad mall och gjort ett bra spel som är roligt och underhållande så länge det varar.



Peder Haslum  
haslum@bredband.net

# Ett land, ett folk, ett förbund

*Vad är likheterna mellan vampyrlajv och warhammer?*

*Få. Vad är likheterna mellan en vampyrlajvare och en warhammerspelare? Slående.*

SVEROK ÄR SVERIGES riksförbund för Sverokare. Andra förbund skyltar med att de samlar många olika människor runt ett intresse. Sverok tenderar att göra tvärtom. Folk upplever gärna nattliga kammerspel men tillbringar dagarna med att måla tennfigurer.

För många är det självklart att schackföreningar inte hör hemma i Sverok. Precis lika självklart som att lajv och datorspel passar perfekt in i förbundet. Magic är okej men inte poker. Sambandet präglas av samma ologiskhet som att personer som lagar skor också gör nycklar. Det finns inga konkreta mått för vilka grundstenar som måste ingå i något som passar Sverok. Det bara är så. Eller inte så. Vi inom Sverok kan inte enas om vad vi inom förbundet egentligen sysslar med, om det är konfliktspel eller sällskapsspel eller om det är spel över huvudet taget. Men vi vet om vi gillar det, vilket vi brukar enas om relativt snabbt.

Sverokare har nämligen en förbluffande förmåga att vara lika varandra. Vita, yngre män från övre medelklassen. Oftast med akademikerbakgrund och fascination för fantasy, science-fiction och krig. Stöpta i samma gipsform. Vi vet vad och vilka som passar in i Sverok.

**SPELKONVENTEN ÄR DE** stora vernissagen för Sveroks homogenitet. Det finns

en anledning till att det är Anime och inte Björn Skifs-filmer som får en separat filmsal. Samma anledning som till att det är mystisk electronica eller filmmusik

”Vi inom Sverok kan inte enas om vad vi inom förbundet egentligen sysslar med.”

som spelas i cafeteria. Inte jazz. Samma typ av samtalsämnen roterar, samma typ av humor florerar.

Vissa gillar allt det där, allt det här som vi visst gillar. Alla andra, som inte faller inom ramen för hur en Sverokmedlem förväntas vara och faktiskt är, har det svårare. Sverok är inget inbjudande förbund om man gillar Björn Skifs. Även om man spelar Counterstrike.

**KANSKE HANDLAR DET** om historia. När Sverok bildades var vi ett förbund där roll- och konfliktspelare samlades under samma sexkantiga paraply. Den gamla hexagonloggan till förbundet var talande – här spelar vi spel med tärningar och strikta regler. Inget annat. Sverokare över Sverige förenade sig. Sedan kom datorspelen, rollspelen utvecklades, kustmagikerna slog spelvärlden med häpnad. Och vi Sverokare öppnade våra armar. Och vi satte standarden för vilken typ av människor som spelade de nya spelen.

**NU STÅR VI** inför flera stora inkräktare. Nya hobbygrenar, som airsoft och paintball, är inte helt självklart något för oss. Dessa två inkräktare har inte blivit lika

varmt välkomnade, vilket ger en vink om att de gamla traditionerna har satts på prov. Airsoftarna verkar klara sig igenom, medan vissa paintballspelare kämpar för att bilda eget förbund.

Men är det här ett problem för Sverok? Nej, varför skulle det vara det? Vi får ju träffa människor som är som oss själva, har samma intressen och vi bråkar bara när vi spelar Settlers. Alla vettiga människor vet ju att Björn Skifs och ändå är kass.



Gustav Edman  
edman@asf.se

Vit, yngre man med akademikerbakgrund som gillar blippar, science-fiction och rollspel



Tänk om livet vore mer som ett spel. Hur annorlunda skulle inte vår egen grå vardag vara? Föreställ dig att fullvuxen materialiseras på en ny spännande plats, med ditt livsmål klart framför sig och utan tveksamheter om vad som är rätt och fel. Precis som i ett gammalt hederligt konsolspel.



Välkommen legendariska hjälte! Denna magiska piska skall tjäna dig väl mot zombiearmén som just kidnappat vår bygdste.

...Och precis som födelse genom materialisering skulle vara en bisarr upplevelse, skulle nog även döden te sig annorlunda i en värld där TV-spelens lagor råder.



Vi har samlat här för att ta avsked av Mario som så snöpligt ryckts ifrån oss, och ge honom de två alternativ som man-ucalen påvisar: Han må antingen börja om från den grotta i vilken han gick hådan eller återvända till ett tidigare sparat liv...

Krig skulle vara en märklig syn, för tänk om de olika sidorna spelade olika spel; som att den ena var brädspelare och den andra lajvare.



För jävelen! Jag sitter fast i marken!

Självklart din omöjle gröngäling! Vi måste vänta på att Guds mäktiga hand fäser oss framåt mot seger!

Våra buffervapen är verkningslösa. Slå till reträtt!

Samtidigt som fördelarna med en spelbaserad värld är lockande så är nackdelarna nog så avskräckande. Tänk om stadsbudbeten avgjordes med en årlig T100, och man slog "01"...



Hey poesano, horu nära spämn över? Jag har inte käkat på en vecka.

Glöm det. Du köper bara svamp för allt.

Visst är spel fantastiska, och kanske är de det just för att de är så orealistiska. De låter oss uppleva otroliga saker som vi aldrig annars skulle se maken till. Men nog är det allt bäst om de sakerna stannar där de hör hemma; i illustrerade häften, vadderade breddsvärd och polygoner på skärmar. För vad vore livet värt om man inte, efter en seg dag i verkligheten, kunde koppla av med sina vänner och ett bra spel utan att det hoppade upp och bet en i näsan?



## KALENDARIUM

**Halmicon** 9-11 juli

För fjärde året i rad anordnas spelkonventet Halmicon. Platsen är Brunnsåkersskolan i Halmstad.

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

**Sydcon** 29 juli-1 aug

Konventet kommer att hållas i Baltiska hallen med omkringliggande lokaler.

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

**Falcon** 30 juli-1 aug

Falcon -04 arrangeras i Falköping av föreningen Falköpings Rollspelare Organiserade Tillsammans.

[www.falconvent.com](http://www.falconvent.com)

**Swecon** 20-22 aug

Sveriges största science-fictionkongress med internationella gäster hålls i Årsta Folkets Hus.

[experience.bounceme.net/swecon](http://experience.bounceme.net/swecon)

**NärCon** 27-29 aug

Närcon arrangeras i Örebro och kommer att bjuda på, förutom de klassiska ingredienserna på ett spelkonvent, både dansspel och karaoke.

[narcon.sverok.net](http://narcon.sverok.net)

**Bröllopet** 28-29 aug

Lajvet Bröllopet arrangeras på Historiska museet i Stockholm i samarbete med Sverok.

[www.historiska.se/exhibitions/2004/medeltid](http://www.historiska.se/exhibitions/2004/medeltid)

**DalCon** 24-26 sep

Dalarnas äldsta konvent återvänder igen under en helg full med spel i Borlänge.

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

▶ 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 bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande förening.

*För information om hur man går till väga, titta in på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) eller kontakta Sveroks kansli*

## ▶ KONTAKTA SVEROK!

Sandbäcksgatan 2  
582 25 Linköping

E-post: [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)

Tel: 013 - 14 06 00

Fax: 013 - 14 22 99