

> ostfronten

sverok osts distriktstidning
nummer 9

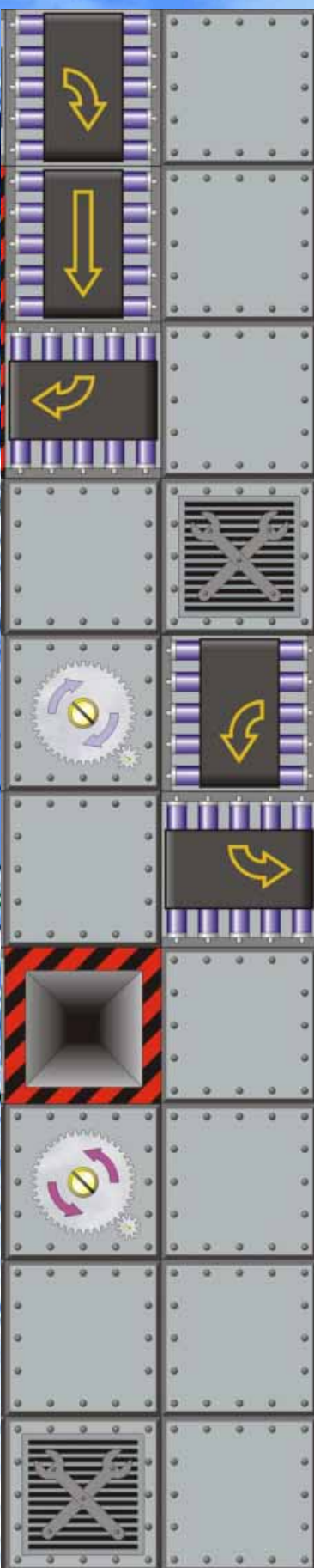
Fantasy
Egypten
Rymden
Brädspel
Riksmötet
Superhjältar
Call of Cthulhu

johan
JONSSON

> SIDAN 20

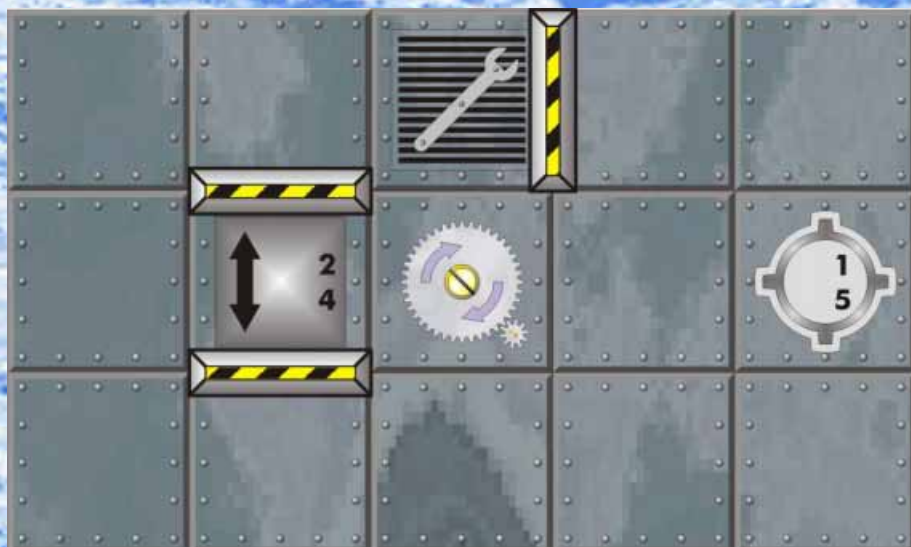
att **JOBBA**
med sin hobby

> SIDAN 12



exklusiv
**ROBO-
RALLY**
expansion

> SIDAN 35



ostfronten nummer 9

tisdagen den 26 juni 2001



- **4 nyheter**

- **5 blankvapen**

- **6 furstetourneringen**

- **8 bortbytingar**

- **10 brädspel**

- **12 att jobba med sin hobby**

- **14 riksmötet 2001**

- **18 fotofronten #2**

- **20 johan jonsson**

- **24 liv**

- **27 egypten: om hathor**

- **28 super hero convention**

- **32 call of cthulhu 5.6**

- **34 kursbidrag**

- **35 kalendarium**



omslagsbild #1

Datorrenderade snöklädda berg
GRAFIK **DANIEL ROOS**

omslagsbild #2

Roborallyexpansion
GRAFIK **ANDERS NORDSTRÖM**

redaktion

chefredaktör och layout
DANIEL ROOS
ansvarig utgivare
STAFFAN LINDSGÅRD

tryckslav

JOHAN BAROUTA

kontakta ostfronten

Ostfronten 036 - 144 777
c/o Daniel Roos roos@sverok.se
Duvgatan 87
554 64 Jönköping

hemsida

ostfronten.ost.sverok.se

vad är ostfronten?

Ostfronten är Sverok Osts distrikttidning.
Tidningen är gratis och skickas varje gång
ut till alla Sverokföreningar i Småland,
Öland och Östergötland.

kontakta sverok ost

ordförande: **EMIL BROBERG** telefon: **0392-13 265**
hemsida: styr-ost@sverok.se
www.ost.sverok.se

foto

DANIEL ROOS
MARIA MARKENROTH

seriestripplar

BJÖRN HÄRGESTAM

illustrationer

DANIEL ROOS
HENRIK PETERSSON

annonsering

036-144 777 roos@sverok.se

välkomna

...till en lite annorlunda tidning

Detta specialnummer har jag valt att sätta en annan prägel på än de föregående numren. Både layouten och den nya inriktningen på artiklar kommer att behållas till kommande nummer, men A4-formatet återgår högst troligtvis till det gamla A5 pga kostnaderna. Anledningen till att vi i detta nummer flådar till med A4 är för att vi för en gångs skull fått in fler artiklar än vad som normalt sett får plats i tidningen. Plus att vi gärna ville ge er chansen att testa en

hemmaproducerat Roborallyexpansion. Reglerna för detta spel finns på näst sista sidan i tidningen.

En ny artikelserie som inleds i detta nummer är vår Egyptenmodul. Genom den kommer du snart vara en expert på allt vad en rollperson kan tänkas företa sig i detta, faraornas land. Sedan fortsätter så klart även vår fotoserie, som vi förhoppningsvis får resultat från snart. Skicka era artiklar, insändare, foton, annonser och teckningar till vår redaktion;

Ostfronten c/o Daniel Roos
Duvgatan 87
554 64 Jönköping

Telefon: 036-144 777
Email: roos@sverok.se

Sist men inte minst vill jag å styrelsens och redaktionens vägnar önska er alla en riktigt varm och spelrik sommar!

DANIEL ROOS
CHEFREDAKTÖR



!Rollspel för alla!

Här kommer en rapport från projektet Rollspel för alla. I korthet så går projektet ut på att befrämja spelande inom spelföreningar och testa rollspel under nya former. Bland annat Sverok Ost har bidragit med pengar till projektet. Projektet skall sträcka sig över ett år och har nu pågått i ett par månader. Hittills har jag hjälpt några rollspelsföreningar igång, träffat ytterligare några, besökt alla Studieförämjandets (SFR) lokalkontor i Småland och informerat om rollspel där. Jag har också tagit tag i den andra delen av projektet - spela rollspel på ungdomsvårdshem, jag har bland annat spelat rollspel med personalen på Stigby. Samarbetet med ungdomsvårdshemmen kommer att bli uppskjutet ett tag då det knappt finns någon ordinarie personal på plats under sommaren (och jag har semester!). Projektets mest spännande del får alltså vänta på sig.

Det är kul att arbeta med rollspel på heltid och även om det blir mycket telefonsamtal, resor och information är det roligt att jobba med sin hobby. Om någon är intresserad av hur jag lyckades med konststycket att skaffa mig ett rollspelsjobb så gick det i korthet till så här...

Jag hade en ungdomspraktik på studieförämjandet och där jag kom på ideén med ett rollspelprojekt, så jag skrev en lång projektbeskrivning/bidragsansökan om mitt intressanta projekt och skickade den till en mängd olika fonder och stiftelser. Till slut fick jag besked att allmänna arvsfonden beviljat pengar och tillsammans med det jag fått från Studieförämjandet och Sverok Ost kunde jag sätta igång!

Om det är någon förening eller enskild som vill ha hjälp med något, (jag börjar bli rätt duktig på det där med bidrag och har en del kontakter...) eller det är någon annat ni undrar om/tror jag skulle kunna hjälpa till med så tveka inte att höra av er!

TEXT **SIMON ALSKANS**
036-162599 eller 0709-769724

Jobb hos andra förbund

Kanslist Internationellt KulturUtbyte IKU, Internationellt Kultur Utbyte, är en partipolitiskt och religiöst obunden ungdomsorganisation som arbetar för att knyta internationella kontakter och öka kunskapen om andra kulturer. Som IKU:s kanslist kommer du att arbeta med administration hålla kontakt med internationella samarbetsorganisationer och volontärer i Sverige och utomlands, hjälpa till med organisation utav seminarier och läger. Arbetet är varierande och kreativt och kräver av dig att du är initiativtagande, självständig och utåtriktad. Anställningen är en halvtidstjänst. Tillträde snarast möjligt, dock senast den 1 september. Skicka din ansökan tillsammans med meritförteckning till oss senast 2001-06-26. För mer information kontakta IKU:s kontor, 08-615 05 58 eller Emelie Persson, 046-12 27 90, emepe266@student.liu.se

Internationellt KulturUtbyte,
Tegelviksgatan 40
116 41 Stockholm

Settlers of Catan (card game)

Precis som det låter är det ett kortspel baserat på det omåttligt populära brädspelen med samma namn. Det rör sig dock inte om ett samlarspel av typ Magic eller INWO utan allt man behöver följer faktiskt med i boxen (!).

Spelets regler är något mer komplicerade än brädspelen (vilket dock inte betyder mycket) Man läser snabbt igenom reglerna (ca 20 min) och kan sedan hjälpligt spela ett första parti med hjälp av idogt tittande i reglerna.

Spelet är ganska snabbspelat 45-60 min och riktigt roligt. Det bör dock nämnas att max antalet spelare är 2 (f.ö. lika många som det minst krävs).

Ett fullgott alternativ till Backgamon eller någon såpa på dumburken.

TEXT **TOBIAS DAHLSTRÖM**

**NYHETER FRÅN
www.sverok.se****GURPS blir hårt 20/6**

Steve Jackson Games har meddelat att de planerar sluta ge ut GURPS i softback till förmån för de populärare hardbacksvarianten.

Döda Presidenter 19/6

Dead Presidents har just släppts som tillbehör till Deadlands

Kalendarium ombyggt 13/6

www.ost.sverok.se/kalendarium
Kalendariumet som Sverok Ost startade här fått nytt utseende.

Landslaget i Skövde 13/6

Distriktsmötet Landslaget kommer hållas den 24-26 augusti i Skövde. Temat är Sverok - Det synliga förbundet.

D20öppnar 10/6

<http://www.rpgd20.com/>
En ny hemsida har dykt upp för att samla information om D20-systemet och Open Gaming Licens

1300+ på KyrCon 4/6

KyrCon gick betydligt bättre än vad arrangörerna förväntat sig och fick ca 1300 besökare.

Dragonlance hemsida 31/5

<http://www.dl3e.com/>
Efter Wizards beslut att lägga ner produktionen av Dragonlance material så har en fan-site övergått till att bli officell Dragonlance sida.

Sanctuary of Ice 31/5

Det är namnet på Atlas Games senaste tillbehör till rollspelet Ars Magica.



Blankvapen

ett alternativ?

Har blankvapen en framtid i lajv Sverige? För att veta det kanske man bör känna till vilka system som finns för just blankvapen. Det jag har funnit är att det inte finns så mycket provat. Oron för skador har varit stor och detta verkar ha skrämt många arrangörer från att ta det avgörande steget från latex till stål. Många har också farhågan att det krävs alldeles för mycket träning för att kunna hantera blankvapen på ett säkert och estetiskt sätt. Det finns dock några som har försökt på olika sätt. De fyra sätt som jag känner till är följande.

Gyllenehjorten

De som först började med blankvapen och lajv. Har blankvapen men inga strider som inte är uppgjorda redan i förväg. Här visar man mer vapen än man använder dem. Tanken är att alla ska kunna bära och visa upp sina fina vapen men inte behöva träna för att få tillåtelse att ha dem. Ett otroligt säkert system eftersom spontana strider aldrig förekommer. Det finns ingen begränsning för vilka vapen man kan ha med vilket i sig är positivt. Spänningen varierar i detta system. Spelmomentet blir större då man måste lösa konflikten utan att slå med vapnet.

Reenaktmant,

Är ett mycket bra alternativ. Här blir striden levande och det är skickligheten hos

kämparna som avgör. Deras regler är enkla att lära sig och lätta att förstå. Det som kan göra att detta inte kommer att bli så sprit är den tid man måste lägga på träning. Åtskilliga timmar krävs för att man ska bli så säker och duktig att man kan strida utan att riskera att skada sin motståndare eller sig själv. Begränsar vapnen till vissa typer och framför allt vapen som är säkra att slås med. Hög spännings faktor för kombattanterna då det är den enskildes skicklighet som avgör.

Poose

Ett system som är hämtat från sten, sax, påse. Här utför man några grundrörelser och avslutar sedan med något av de förutbestämda alternativa huggen som finns. Enkelt kan man säga att hugg A vinner över B som vinner över C som vinner över A. Det finns även ett D hugg som vinner över både A och B. Här är det inte kombattanternas skicklighet som avgör utan mer turen eller förmågan att avläsa sin motståndare. Ett mycket säkert system som är lätt att lära sig. Använder bara svärd men skulle gå att använda vissa andra vapen som yxa och påkar. Relativt bra spännings faktor då man inte vet vem som vinner striden i förväg.

Lyktskens modellen

En serie slag och blockeringar som efter utförande drar av ett på kombattantens värde. Den som först har 0 förlorar. Ett mycket snyggt system som ger utrymme för flera slag och blockeringar. Säkert men

kräver en del träning för att vara säkert och få den estetik man eftersträvar i striden. Alla slags vapen går att använda men om man blandar vapnen blir träningsmomentet betydligt viktigare. Svårighetsgraden och antalet "kom ihåg" ökar med antalet sorters vapen man blandar in. Här är spänningen inte lika hög för kombattanterna som för åskådarna.

Vilket system som är det bästa, vackraste, mest spännande eller säkraste är upp till dig att bestämma. Självt har jag provat dem alla och finner att de fungerar för de situationer som de är gjorda för. Det som är intressant är om det finns en framtid för just blankvapen? Det som visar sig är att intresset bland lajvare har ökat markant det senaste åren. Till viss del kanske man kan tacka Lyktsken för detta då deras satsning på strider gav stort gehör och orsakade mycket debatt. Men från arrangörers sida har det varit svalare. När jag har pratat med arrangörer om detta så ha det oftast handlat om just säkerhet. De vill inte ta på sig ett sådant ansvar. Och vist krävs det övning för att få det att fungera. Det är inte bara att svinga på. Det krävs också en del pengar om man vill ha vapen som man kan slås med på riktigt. Är lajvaren beredd att satsa detta? Jag har tyvärr inget svar på det. Jag vet bara att intresset finns men det går på tok för långsamt framåt. Så frågan kvarstår om blankvapen någonsin blir ett alternativ till latex.

TEXT JOHAN RÖKLANDER



Furstetourneringen

rapport från ett SCA-event





Man kanske kan tycka att det räcker att ta den där j-a färjan en gång om året. Men det gör det inte. Att se Wisby på vintern är en totalt annorlunda upplevelse mot att se det på sommaren. Inga tyska turister! Inga enerverande gycklare! Stora snöflingor som sakta dalar ner över ruinerna! Och även bortsett från naturupplevelserna var Styringheims furstetournering ett av de bästa SCA-event jag varit på. Man kan förstås invända att det är enkelt för Styringheim att ordna snygga event, och visst är det extra stämningsfullt att ha torneringen vid ringmuren och banketten på Clematis. Men eventet lyfte också av flera andra orsaker.

Vi inkvarterades på Visby vandrarhem - det före detta fängelset. Det ligger inom gångavstånd från hamnen (vår packning fick skjuts), och vi fick egna rum och egna sängar; en fantastisk lyx på ett event och särskilt skönt när man kommer med färjan kl.06.30.

Frukosten serverades på Clematis vid nio, och fram tills dess tror jag nog att alla sov. Här blev jag förresten överraskad igen. Jag har alltid haft en föreställning om att Strandgatan är så lång; det tar ju en timma minst att ta sig från den ena änden till den andra! Men med turister och dricku-stånd bortskalade tog det knappt tio minuter.

Frukosten var helt mundan (fast utan

kalaspuffar) och de flesta gäspade fortfarande. Några fortsatte att sova fram till torneringen, som började vid ett. Den hölls på en gräsplätt strax ovanför vandrahemmet, alldeles utanför ringmuren. Långkalsonger var ett måste.

Efter fursteparets appell för några veckor sedan (då bara två par hade anmält sig) ställde nu nio kämpar upp. Hartmann (vår avgående furste) inledde med ett tal där han underströk att det bara är kämparna själva som kan avgöra om striden är rättvis, och uppmanade alla att slåss så juste som möjligt. Torneringen var mycket snygg och ren, och publiken höll sig i skinnet även om en viss ökning i jublet kunde märkas när någon från Styringheim klev in på arenan - och en viss minskning då lunchen serverades. Efter en round-robin (alla möter alla), gick Padraig och Arngrim till final, med en död var. Finalen var mycket jämn och spännande (inte minst för damerna) och Arngrim vann till slut på ett klockrent slag. Sen fick kämparna äta pizza eftersom de missat lunchen, och vi andra fick värma tårna.

På kvällen, efter att ha sovit ytterligare en stund, gick vi i fackeltåg ner till gamla apoteket, där hovet skulle hållas. Man tror ju att Visbyborna ska vara vana vid såna här upptåg, men vi fick ändå fnissa åt ganska många klotrunda ögon bakom advents-

ljusstakarna i urinnevånarnas fönster. Hovet var inte bara ett hov utan fyra (kungaparets hov, avgående fursteparets hov, pågående fursteparets hov och storstyringens hov) och mot slutet ganska olidligt...

Hälödda av hunger fick vi efter flera flera timmar stappla tillbaka till Clematis, där taffeln - halleluja!- stod framdukad. Banketten bestod förutom taffeln "bara" av två rätter, vilket kändes alldeles lagom. Under banketten underhölls vi av Sorkar och Strängar, och Drömmen var mycket nära att uppnås. Elfins 33:e födelsedag firades med att han fick 33 slag-i-baken-med-vitt-bälte av 33 damer (och en listigt utklädd Fandral), vilket han säkert uppskattade i smyg (senare hotade han vissa av damerna med att när *han* blev kung nästa gång fick dom allt akta sig...). Styringheims herrar höll ett aningen alternativt luciatåg och intet öga var torrt. Något fnissiga halkade vi hemåt fram på natten.

På söndagen konsumerades flertalet huvudvärkstabletter och vi passade på att gå på Rosas och titta lite mer på stan.

Snöstormen märkte vi inget av förrän på båten hem...

TEXT **MARIA MARKENROTH**
 FOTO **MARIA MARKENROTH**
DANIEL ROOS

BORTBYTINGAR

I spelet "Changeling: The Dreaming" från White Wolf spelar man i en fantastisk värld full av magi, fantasi och äventyr. Ett roligt och enligt mig mycket bra spel. Men om man bor i Sverige kanske man inte är så intresserad av att spela keltiska varelser tolkade av amerikaner. White Wolf har ju bevisat att de gärna vrider sina spels mytologier för att passa sina egna syften. Därför kommer jag att presentera en behändig liten artikel om hur man kan spela Changelings i Sverige.

Raser

I Changeling så finns en uppsjö av olika varelser plockade från blandade mytologier, men vår rika svenska mytologi och folktro har minst lika många. Här är en liten crossover för de raser som borde vara det första man är intresserad av.

Boggans – Tomtar

Tomtar är som Boggans ett hårt arbetande litet folkslag och det finns inga egentliga skillnader mellan dem. Tomtar brukar dock i äldre dagar bli lite bitska och bråkiga mot varandra. Tomtarnas ursprung är okänt, men de har i alla tider varit ett ganska så blygt folk och har därför inte gjort särskilt stort intryck på historien. De maskerar sig oftast som bönder, hantverkare och mysiga gubbar & gummor. De blir

gärna lite rundlagda i äldre dagar och männen har alltid skägg. De går klädda i praktiska och gärna grå kläder.

Eshu – Samiska shamaner

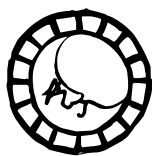
Rasen Eshu från Nordafrika har ingen plats i svensk folktro, men Skandinavien bjuder på mysticism och magi från våra egna urinnevånare Samerna. Bland vissa av våra samer föds individer med stark magisk kraft och de får ta sig an rollen som shamaner och helare. Ensliga, men nyfikna, drar de genom landet för att råda bot mot sjukdomar och förbannelser. På grund av deras muntliga tradition så är de duktiga sagoberättare och har en visdom som sträcker sig långt utöver vanligt folks uppfattning om världen.

Nockers – Dvärgar

Enligt fornnordisk mytologi skapades dvärgarna av Asarna för att tillverka artefakter av utomjordisk kraft, det gör de än idag, men deras forna glans är idag reducerad till vanliga hantverk och maskineri. Lika stolta för det är de hårdnackade dvärgarna som med sitt buttra humör och egendomliga traditioner drar fram i bortbytingarnas samhälle utan etikett eller förfining. De föredrar att bo ensligt och på platser där deras experiment och byggen kan fortskrida ostört om nätterna.

Pooka – Vittror

Vittrorna är en egendomlig ras som lever i stora familjer ute på landsbygden där de försörjer sig på boskaps uppfödning och jakt. De har starka band till sina djur och kan fritt kommunicera med dem i ett ömsesidigt beroende. De är mycket beroende på årstiderna och vädrets skiftningar och väljer att leva instängt och ensligt under vintrarna i ockuperade gårdar och fåbodrar. Annars har de inte så mycket gemensamt med rasen Pooka, men de kan vara minst lika lekfulla och skojiga som dem.



Redcaps – Svartalver

Ansedda som ondsinta och brutala drar de fram som Fimbulvinterns förkämpar. De har nog ett värre rykte än vad de förtjänar, men sagorna berättar om att de en gång i tiden kalasade på lik från nyss avlidna människor. De lever gärna under jord och har antagit vissa troglodytiska drag, som stora ögon och blek hud. De säger att de är minst lika nobla som Ljusalverna men verkar hellre hänge sig åt de gamla blodriterna och midvinterbloten som vikingarna en gång gjorde.

Satyrs & Nymphs– Näcken & Skogsrået

Nästan som två olika raser bebor de samhällets mörkare platser för att låta sig exploateras av dem som vill lära sig mer om kärlekens spel. Näcken föredrar gärna krogar och ineställen med musik medens Skogsrået drar runt ensamma på gatorna. Splittringen dem emellan orsakad av en uråldrig förbannelse gör att de inte kan umgås det minsta med varandra har gjort dem till omätliga älskare utåt. Pågrund av

detta har Näcken ofta svårt med sina känslor och faller ofta in i destruktiva depressioner och Skogsrået tycks alltid ha någon form utav fulhetsmärke, en svans, klor eller barkig rygg som exempel.

Sidhe – Ljusalver

Älvor är det feminina namnet och Alfer det maskulina, alver syftar till hela rasen. Denna ras säger sig ha starka band till Asarnas gudakusiner Vanerna. Vanerna som gamla fruktbarhets gudar har skänkt sitt ansvar till Alverna, även om Svartalverna avvikit något. Detta har gjort rasen till ansvarskännande, nobla och visa individer. Men andra hävdar att de är snobbiga, högfärdiga och hämdlystna mot svartalverna. De lever ett rikt liv och bor gärna i slott och herrgårdar.

Sluagh – Vättar

”De under plankorna” syftar ofta till vättarna, även om andra saker bor där också. Vättarna är små gråa varelser utan allt för mycket förtjusning till dagens solljus eller stora folksamlingar. De bor som

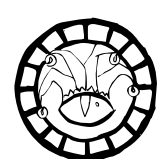
sagt gärna i mörka platser där de kan bli lämnade i fred. De bildar gärna familjer och är ganska så fredliga, men man ska nog passa sig att göra sig till ovän med dem. Deras metoder att straffa och hämnas tillhör det hemskaste man kan tänka sig med hemsökelse, gifter och utpressning.

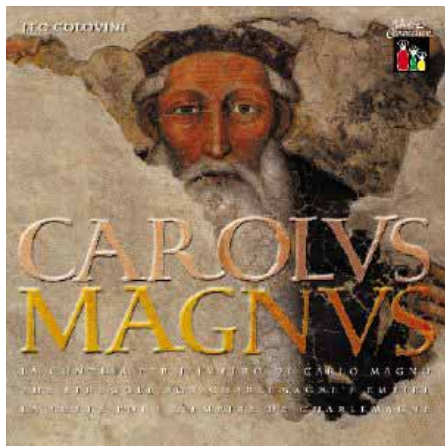
Troll - Troll

Troll är troll, men de svenska är som troll alltid har varit, vidunderliga skogsmonster med fula ansikten och stora skatter gömda under kullar och berg. Trollen sägs härstamma från de ännu större jättarna som i legenderna slogs mot asarna. Därför har trollen ibland blivit kungar i vissa landsändar och ur detta kommer deras rikedomar som de vaktar maniskt. Trollen kan hemska trollerier som kan förvräda synen på folk och de kan skjuta skott som får andra att bli sjuka.

I nästa artikel kommer jag att skriva lite om trolleri, monster och gudarna.

TEXT **ROBIN LJUNG**





Det är inte för intet som detta brädspel blev segrare i årets brädspelsturnering på GothCon. En genial blandning av gamla klassiska koncept tillsammans med en nypa nytänkande säkrade förstaplatsen.

I detta spel får spelarna träda in i rollerna som arvingar som tävlar om kejsarens gunst. Kejsaren tycker om att utsätta dem för utmaningar för att se vem som är mest lämpad, och det genom att bygga borgar i kejsarens favoritprovinser. Först måste de dock först få stöd från de fem klanerna som symboliseras av olika färgade träkuber.

Spellet ser en smula kaotiskt ut vid första anblicken. De pappskivor som föreställer provinserna sprids ut i en lös cirkel och påsarna med färgkuber töms i en hög på bordet samt en kub på varje provins. Det börjar dock klarna så snart man sätter igång att spela. Hela spelet går egentligen ut på

Carolus Magnus

att få dominans i ett par färger och utnyttja denna kontroll till att på ett slught sätt erövra provinser av samma färg.

Spellet utspelas i turordning mellan spelarna, men spelarna får själva välja sin egen turordning genom markörer. Kruket är bara att de bara kan använda samma turordningsnummer en gång innan alla nummer är utspelade. Detta gör att det även blir ett spel om själva ordningen och när det är strategiskt lämpat att börja eller vara sist.

Varje spelare börjar med ett lager av färgkuber och i varje handling får hon plocka nya och placera ut antingen på sina kontrollmätare eller som markörer för dominans i provinserna. Hon flyttar även en kungamarkör medurs i cirkeln och enbart där kungen landar blir det en konflikt mellan ägarna. Vinnaren får placera ett torn i provinsen som ger +1 mot kommande konflikter. Närbelägna provinser kan även sättas samman för att öka försvaret. Den spelare som först nått 10 torn har vunnit spelet.

Väldigt enkla regler som samtidigt inbjuder till en hel del strategiskt tänkande. Spellet kan spelas av två eller fyra spelare och är man fyra så tävlar man i lag mot varandra. Det senare alternativet visade sig vara det mest intressanta då det inbjuder till en hel del lagtaktiker. Mycket roligt och smidigt spel helt enkelt.



2 / 4	60 min	\$40

Utseende: 7 Svårighet: 5 Spelglädje: 8	Konstruktör: Leo Colovini
8/10	Utgivare: Rio Grande Venice Connection Winning Moves

TEXT **DANIEL ROOS**

Cosmic Encounter

Gamla klassiska Cosmic Encounter tillbaka i en ny, plastigare version. För de som inte vet så går spelet ut på att varje spelare spelar en utomjordisk ras som fått för sig att kolonisera hela galaxen. Varje ras dras slumpvist ur en korthög och alla har de förmodligen att förändra villkoren och reglerna i spelet. Spelarna ska genom att initiera attacker mot andra civilisationer försöka få nya kolonisationer i deras solsystem. Vilken civilisation man måste attackera väljs slumpvist genom brickor. Därför kan inte ens utmanaren förutsäga vem han ämnar attackera. Vid attacken placerar utmanaren ut ett gäng skepp och väljer vilken planet han vill attackera. Attackresultatet räknas ut genom att lägga ihop antalet skepp på vardera sidan med var sitt attackkort.

Det roliga i detta spelet är dock diplomatin. Vid varje attack, så får båda sidorna chans att rekrytera medhjälpare från de andra spelarna och det är oftast här de största debatterna uppstår. Det är även något som framkallar ett visst rollspelsmoment i spelet. Många veteranspelare menar att det roligaste egentligen är att leva sig in i sin utomjordiska ras och argumentera utifrån den. Som roligast blir det framåt småtimmarna



och då de flesta är höga på koffein.

Det nya med den nya utgåvan många av de tidigare pappbrickorna har blivit ersatta av flashiga plasticskepp, skyttlar och moderskepp. Dessutom har alla spelplaner airbrushats, så gillar man den stilen har man absolut ingenting att klaga på. Det som dock saknar är att de skurit ner spelarantalet från sex till fyra vilket begränsar spelalternativen en hel del. Dessutom så har de skurit bort de underbara expansionerna, som för spelet till sitt sanna kaosstadium av konstant regelförändring. Jag hoppas dock någon hjälte på Avalon Hill tar på sig att göra ett nytryck även av dessa.

Utöver detta har jag inte så mycket mer att tillägga. Letar ni efter ett enkelt och oseriöst spel ska ni omedelbums kika närmare på Cosmic Encounter.



2 - 4	90 min	\$44

Utseende: 7 Svårighet: 5 Spelglädje: 8	Konstruktörer: Bill Eberle, Jack Kittredge Peter Olotka
8/10	Utgivare: Eon Mayfair Games West End Games Hasbro Avalon Hill

TEXT **DANIEL ROOS**

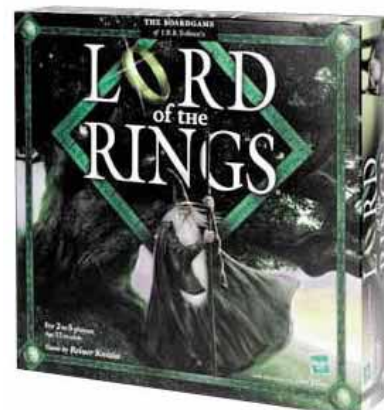
Lord of the Rings

Sagan om Ringen-junkie som jag är, var jag mer eller mindre tvingad att testa detta spel i väntan på filmpremiären. Spelet består av RINGEN så klart, denna gång i formen av guldfärgad plastversion, fem plathober i olika färger, en markör för Sauron, en masterboard samt två andra spelbräden med fram och baksida, en bunt olika pappbrickor av olika kategorier och sjutti-elva olika kort i olika kategorier. Det visade sig faktiskt att det skulle ta oss mer än en timme att bara sätta upp de olika kort-högarna och förstå vad som var vad innan vi slutligen gav upp då en spelare hittade att det fanns ytterligare en ny sorts kort som skulle placeras separat. Visserligen var vi alla trötta och majoriteten av spelgänget halvsov i väntan på att återvända till sovsalen.

Detta nederlag bidrog dock bara till att jag blev mer nyfiken på spelet. Därför sökte jag redan nästa dag istället upp en annan, mer entusiastisk grupp spelare för att inviga detta mitt förmodade måste för varje Tolkienfantast. Genom att ta hjälp av en regelkunnig spelare som redan spelat spelet, så kom vi snabbt förbi set-up-fasen.

Spelet går ut på att genom samarbete mellan de olika spelarna, försöka klara av spelet utan att falla för Saurons ondska korruption. Spelarna ska gå igenom de olika spelplanerna, dra en mängd kort och samla på sig rätt antal hjärt, sköld, ring och solbrickor vid rätt tillfälle för att slutligen klara av spelet.

Inte nog med att det blir förvirrande med alla olika spelpjäser (det finns enskilda markörer för varje separat slinga på varje spelbräde), kort, spelbrickor och ändrade uppgifter i spelet. Det tråkigaste är nog ändå att det kände så avlägset handlingen i boken. Visserligen fanns det motiv på korten och spelbräden från böckerna, men när allt börjar kretsa i samtal kring "har du inte två hjärtan?" "Då hjälper jag dig med en sol innan vi flyttar stridmarkören, för i din runda kan vi behöva flytta scenariomarkören och nästa ruta går ut på att ha solar för att slippa discard:a". Det kanske är orealistiskt att begära att spelet ska fånga stämningen från böckerna, men i detta fall känns det inte ens som konstruktören försökt. Nä, då plockar jag till och med hellre fram ett parti Talisman.



2 - 5	60 min	\$40

Utseende: 7	Konstruktör:
Svårighet: 7	Reiner Knizia
Spelglädje: 4	Utgivare:
	Hasbro
	Kosmos
	Parker

5/10

TEXT **DANIEL ROOS**

Torres

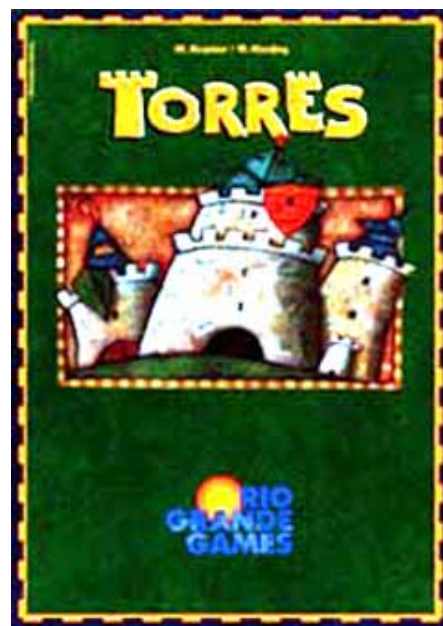
Ytterligare ett spel som bygger på en väldigt enkelt idé. Just detta tilltalar nog huvudsakligen matematiker eftersom en spelgenomgång får spelarna att repetera hela skalan av multiplikationstabellen.

Designen av spelplanen och reglerna är präglad av en ganska lyckad, funkig, 80-talistisk tecknad stil. Varje spelare blir tilldelad sex spelpjäser som symboliserar riddare, en poängmarkör samt en uppsjö tornsegment. Faktiskt så dyker ordet Pisa upp i huvudet både en och två gånger medan man spelar spelet.

Målet med spelet är att samla ihop flest poäng genom byggandet av torn och flytta sina riddare dit för att samla in poängen för

tornet. Poängen räknas ut genom höjden i tornsegment upp till riddaren multiplicerat med tornets totala basyta. Spelet har ett action-points-system, som låter varje spelare flytta sina riddare, placera ut tornsegment, samt dra kort med specialeffekter. Det finns även en Masterversion av spelet där alla spelare börjar med ett kort av varje kategori från början för att ta bort slumpen och koncentrera sig på strategin.

Spelidén bygger på ett väl fungerande koncept, men allt räknande hindrar det från att klassas som ett enkelt strategispel. Det blir inte ett tillräckligt snabbt flyt i spelet och samtidigt känns idén för tunn, även med actionkorterna, för att hamna tillsammans bland tungviktarna. Är du dock ute efter något liknande mellankoncept för att berika några speltillfällen med, så kan jag varmt rekommendera Torres.



2 - 4	90 min	\$40

Utseende: 7	Konstruktörer:
Svårighet: 6	Michael Kiesling
Spelglädje: 6	Wolfgang Kramer

6/10

Utgivare:
FX Schmid
Rio Grande

TEXT **DANIEL ROOS**





att **jobba** med sin hobby

Förändras relationen till hobby när man får det som jobb?

Vår reporter Mia Friedner har träffat Jonas Billing.

Jag beger mig till kulturhuset i Jönköping, där jag tror mig kunna finna det jag söker. I solskenet utanför kaféet sitter diverse livsformer utslängda, med uppkavlade armar och en förkärlek för svart bryggkaffe som gemensam nämnare. Jag ser mig omkring, men den sortens person jag är ute efter syns inte till. Jag letar efter en praktkant, en ung människa som inte riktigt passar in i det svenska skolsystemet, och här bland kortspelande truckförare och arbetslösa musiker syns inga sådana till. I alla fall inga som är sådana nu, idag, och inte för tio år sedan. Jag går in och letar bland borden, det är nästan tomt på grund av solskenet där ute. Men se där, i det mörkaste hörnet, längst in på rökavdelningen hittar jag vad jag söker: en svartklädd figur, ensam vid ett bord med sin plastkasse och sin kaffekopp.

Det är Jonas Billing, nitton år, som med det svartfärgade håret i en hästsvans är djupt försunken i en serietidning. Han berättar att han sedan nyår ungefär har en ungdomspraktikplats på föreningen G&B, som håller till på kulturhuset. G&B står för Gameboards and Broadwords, och föreningen ägnar sig åt olika typer av rollspel. Levande rollspel, figurspel, brädspel. Jonas håller för närvarande mest på med figurspel, säger han, och förklarar vad det innebär: små tennfigurer som krigar mot varandra på en spelplan.

-Du får ursäkta en oinvigd säger jag när jag inte kan låta bli att göra en min eftersom det låter så tråkigt. Jonas, som annars verkar vara stirra ner i kaffetypen, ler lite och säger att man måste nog vara riktigt biten för att uppskatta figurspel.

Det verkar vara ett lekfullt och lättsamt jobb, och jag frågar honom vad i hans arbetsuppgifter egentligen består. Dels är det småsaker som att hålla rollspelslokalen stä-



dad och vara ansvarig för nyckeln dit. Dels är det pappersarbete med närvarolistor och annat som ska skötas. Men det Jonas själv ser som sin viktigaste arbetsuppgift, det är att engagera och entusiasmera de andra medlemmarna till att verkligen spela rollspel. Han hjälper till att arrangera olika evenemang, i sommar tex ett fantasylajv, som han delvis får göra som praktik och delvis på ideell basis.

-Det är nog det bästa med mitt jobb, tycker Jonas. Friheten att i ganska stor mån själv kunna bestämma över mina arbetsuppgifter.

Han får ta stort ansvar för sitt eget arbete och har ingen som hänger över axeln på honom, för att kontrollera att allt blir gjort. Han är betrodd.

Det som känns lite tråkigt är att ett fritidsintresse blivit ett jobb. Eftersom han ändå tillbringar mycket tid med att spela rollspel i G&B's regi känns det plötsligt som om han aldrig gör något annat. Det är faktiskt inte riktigt lika kul när det är jobb och inte bara en hobby längre. Inte som jag trodde då, att det skulle vara underbart att få betalt för att hålla på med sitt fritidsintresse.

Jag frågar honom om han tycker att han har lärt sig något viktigt av att ha praktik i stället för att gå i skolan.

-Att ta tag i saker och få dem gjorda, och att göra saker på eget initiativ. Det var jag dålig på förr.

Han tycker att det är bra att möjligheten finns att göra praktik när det bara inte

fungerar med skolan. Det finns ju flera som har befunnit sig i samma situation som han, när skolarbetet blir till en ond cirkel. Man skjuter upp saker man tycker känns svåra och då får man ännu mer att göra och så får man ångest för att man inte har gjort något och då blir man handlingsförlamad och gör ännu mindre. Det där kan nog

Skaffa en ganska slapp praktikplats, så att man lär sig hur tråkigt det är att ha för mycket fritid!

många känna igen sig i, och har det gått så långt att man verkligen inte kan lösa det längre, då är det bättre att hoppa av och börja om från början, tycker Jonas. Att skaffa sig en praktikplats är ett jättebra sätt att få perspektiv på skolan, och

Jonas rekommenderar att man gör som han själv:

-Skaffa en ganska slapp praktikplats, så att man lär sig hur tråkigt det är att ha för mycket fritid! Själv känner han sig motiverad att börja plugga igen, och tänker komplettera sina gymnasiebetyg på folkhögskola till hösten.

-Fast inte i Jönköping. Jag känner för mycket folk här och G&B tar mycket tid även om jag inte jobbar med det. Jag skulle inte få någon studiero.

Säger Jonas Billing, en ung kille som inte riktigt passade in men nu tror sig ha hittat sin väg till lärdom och hälsa: Praktikplats, kaffe, hemrullade cigaretter, frihet under ansvar och så småningom folkhögskola. Det låter bra tycker jag.

TEXT **MIA FRIEDNER**
FOTO **DANIEL ROOS**





riksmötet

Sveroks Riksmöte i Falun den 23-25 mars 2001

DET BLÅSTE LIKSOM en kall och arg vind genom Jönköping den dag då fem tappra lokalbor begav sig iväg mot Falun för att delta på årets Riksmöte. Något måste ha gått snett. Antingen på grund av den tidiga timmen eller den rent fysiska chocken av att frivilligt komma ut i frisk luft. Konsekvensen blev i alla fall att vi hyrde den minsta bilen som fanns tillgänglig. Ett beslut som samtliga baksätesspassagerare beklagade sig över hela resan upp eftersom de tre största passage-

rarna saknade körkort och således fick turas om att tränga ut varandra i baksätet.

För att socialisera den långa resan upp till Falun hade vi planerat in ett besök hos en kompis i Örebro, men efter lite drygt en halvtimmes letande efter ett visst regemente så gav vi slutligen upp och sladdade istället in på ett gatukök för att få i oss lite snabbt

krubb inför resten av resan. Dumt val, för just detta gatukök verkade av någon hemsk anledning vara som taget ur ett Twilight

Zone-avsnitt och livnärde sig på sina besökares tidsfluxationer.

Intet ont anande beställde vi ett par "kebab special" för att testa på lokala specialiteter. Inte vet jag hur de lyckades,

Intet ont anande beställde vi ett par "kebab special" ...

men de tre pizzabagarna glömde gång på gång bort vår beställning och efter totalt en timmes väntande bjöd de på en extra Coca Cola, som ursäkt för att maten dröjde. Detta var ändå inte det värsta. Det värsta var att efter vi slutligen ätit upp måltiden (som faktiskt var riktigt god), så hade paret som beställt före oss fortfarande inte fått sin mat. Vi såg tidigare hur en kock misstagit en gul beställningslapp för en ostskiva och serverat den tillsammans med hamburgare. Det är inte en sekunds tvivlan på att den lappen var deras. Praktikanter, praktikanter....

NÄR SÅ NATTEN började sluta sig om bilen så hittade vi fram till det hotell i Falun, där Riksmötet skulle vara. Väl där fick vi våra hotellnycklar och det bar iväg





till våra rum som visade sig vara på Falu Vandrarhem. Men det var inte vilket vandrarhem som helst, det var ett gammalt fängelse och när jag säger fängelse så menar jag fängelse i all negativ bemärkelse. Förfallna lokaler inneslutna i cement och betong, och trånga celler för fyra som fick bilen att kännas som ett palats. Senare samma kväll bar det iväg till den lokala krogen för att besöka några av traktens lajvare, men besöket blev väldigt kort då vi skulle upp tidigt nästa dag och utöva det vi åkt hit för.

RIKSMÖTESLOKALERNA däremot var riktiga höjare. Stora, luftiga och fräsha konferenssalar där vi först samlades för att rösta igenom mötesformen för årets Riksmöte. Valet var mellan den vanliga möteordningen i form av plenums debatter där alla sitter tillsammans och punkt för punkt diskuterar och beslutar sig igenom Riksmötet, och Påverkanstorg. Påverkanstorg var en ny mötesform som tagits fram av scouterna och vilka också hade tagit patent på mötesformen. Påverkanstorg gick ut på att ha en mängd olika stånd där mötesdeltagarna kunde mingla omkring och lyssna på de punkter de ville och istället engagera sig i mindre grupper på vid olika stånden. Vid varje stånd fanns sedan en ordförande, eller Informations Punkts Ansvarig, som höll reda på allt som sagts och

sedan försökte sammanfatta diskussioner och yrkanden i ett häfte inför det beslutande mötet på söndagen. Påverkanstorg var den avgående Förbundsstyrelsens egna förslag till mötesform för Riksmötet.

EN VILD DEBATT uppstod om vilken metod som skulle användas. Påverkanstorgsförespråkarna anklagade de andra för att vara konservativa för att de inte våga prova nya idéer och Plenumsanhängarna beskyllde Påverkanstorget för att vara odemokratiskt för att inte alla fick delta och höra alla debatter. Många hårda

ord ven fram och tillbaka genom luften i den något tryckta stämningen som utbrutt. I den mest uppjagade debatten kom det till och med fram insinueringar om att mostståndarsidans förslag påminde om händelserna inför andra världskriget. Efter mycket om och men kom så slutligen ett beslut om att årets mötesform skulle vara Påverkanstorg med ett kortare och begränsat plenum på söndagen för att ta beslut om de yrkanden som framkommit. Reaktionerna var starka från motståndarna och två av dem reserverade sig skriftligt mot beslutet i protokollet.





DET BLEV DAGS FÖR MIDDAG, som dukades upp i restaurangen under möteslokalen och efter det drog Påverkanstorget igång i full skala. Torget var uppdelat i två omgångar och en del mindre åsiktspunkter växlades, så att de enbart fanns med i en omgång för att spara tid och utrymme. Detta gjorde det mer eller mindre omöjligt att sätta sig in i samtliga punkters nya resonemang och yrkanden. För yrkanden kom det, och det betydligt fler än någon hade vågat räkna med. Å andra sidan märktes det tydligt att flertalet fick tillfälle att sätta sig in i och debattera de åsiktspunkter de var intresserade av. Detta var nog den största fördelen med årets lösning. Synd bara att debatterna försvarades eftersom ljudnivån och avståndet mellan åsiktspunkterna var för litet. Öm i kropp och själ efter att ha sprungit runt i några timmar mellan anslagstavlor, så kände till och med jag av en tryckande trötthet och sängen kallade direkt utan att det ens var tanke på spel eller andra nöjen.

EN NY DAG och Riksmötets avgörande hade kommit då vi nu skulle komma till ett beslut i plenum angående de punkter vi diskuterat under gårdagen. Efter en viss försening anlände till slut sammanfattningarna från gårdagens Påverkanstorg i form av en 40 sidor tjock lunta och som tur var fick vi även lite extra tid att läsa igenom den uppsjö av nya yrkanden som framkommit. Problemet var dock att man inte hade mer info än själva texten i yrkandet eftersom förslagställarna enbart fick högst en minut på sig att förklara sina förslag och ingen fick argumentera eller ställa frågor. Just därför är jag rädd för att väl-

digt många av mötesdeltagarna röstade i blindo.

TROTS ALLA BEGRÄNSNINGAR och kanske också delvis pga just dem, så tog söndagens möte för lång tid då det gång på gång ledde till ändringar av underlag, handuppräckning eller slutna votering. Ett par av de mindre frågorna blev därför tvungna att bordläggas, som de alltid lika upphetsande Zworks färg och tärningslag.

SKA MAN BLICKA TILLBAKA på mötet så kan jag sammanfatta att Påverkanstorg faktiskt uppfyllde ett par av de förhoppningar som eftersöktes och med större och bättre lokaler kan det nog till och med fungera riktigt bra. Erfarenheten från detta möte säger dock att det i så fall också är viktigt att inte begränsa de normala mötena eftersom samtliga mötesdel-

tagare oavsett vad de vill specialisera sig på måste kunna sätta sig in i och höra debatterna kring samtliga punkter och yrkanden då de också ska rösta i frågorna.

FÖR ER SOM ALDRIG deltagit på ett Riksmöte rekommenderar jag varmt att ställa upp i nästa års Riksmötesval. Det är skrämmande få nomineringar och nästan samtliga blir varje år valda. Det brukar dessutom varje år saknas nomineringar för att fylla upp alla platser.

TEXT & FOTO **DANIEL ROOS**

Riksmötet och övriga protokoll
<http://www.sverok.se/arkiv/protokoll>

Handlingarna inför mötet
<http://www.sverok.se/rm/>



En mörk natt med enstaka lysande stjärnor. Så började en del av mänsklighetens historia, dess början plägar räknas från av att den sista västromerskakejsaren störtades av Odovakar år 476 då ett större germanskt – romerskt välde upprättades i Italien. Under århundraden betraktades detta som barbariets och mörkrets tidevarv.

Det är under denna tidsepok som Kampen i ringen föds. Detta lajv skall bli ett försök till att göra en gladiator turnering där folk från alla världens hörn samlas under en dag turnerar under två dagar och sedan åker hem. Allt detta inlajv hela tiden så när folk anländer under fredagen ju tidigare desto bättre är lajvet redan i gång. Idén kommer från bla: Mortel combat filmen det kommer att finnas ett stort vandrings pris till den som segrar. Det är nämligen meningen att om detta slår väl

ut kommer det att komma igen år efter år och då förhoppnings vis bli bättre och större hela tiden. En annan intressant sak som inte har funnits med förut vad jag vet är att, tjugo kronor av din anmälningsavgift kommer du att få i särskilda kir mynt präglade i guld (mässing) dessa kan du handla för. Dom gäller för vanlig svensk valuta en krona per mynt eller du kan satsa på någon av gladiatorerna och vinna en del om du har tur. Har du otur kan du bli rånad också, men när lajvet är slut kan du växla in dessa till svenska kronor igen.

En annan sak är att i samband med turneringen kommer en marknad att finnas då marknads nasare vet om att tävlingen samlar mycket folk så kommer dom dit för att erbjuda sina varor.

Väl mött den 13/7 – 15/7 – 2001.

Kampen i Ringen 13-15 juli

Container
26-29 JULI - 2001

**MARTINSGÅRDEN, NORRAHAMMAR, JONKÖPINGS KOMMUN.
100KR FÖR FEM DAGAR AV SOL, BAD OCH ROLLSPEL.**

**ALLT NI BEHOVER VETA FÖR EN FULLANDAD SOMMAR.
VÄLKOMNA!**

fotofronten #2

Ostfrontens fotoskola för bättre lajvbilder Del 2: Objektiv och Gaffling.

I denna del ska ni få lära er om objektiv och kanske en av de viktigaste teknikerna inom fotografering, nämligen gaffling. Aldrig mer ska ni behöva bli strandsatta med mörka eller för ljusa negativ.

Förra delen av skolan ledde förhoppningsvis till ett införskaffande av en systemkamera om ni inte redan ägde en sedan tidigare. Efter själva huset går vi nu vidare till objektivet, som är minst lika viktigt och ibland till och med dyrare än själva kameran.

Vid objektivets namn så står det alltid, förutom beteckningarna AF eller F för automatisk respektive manuell fokus, en brännvidd mätt i millimeter. Brännvidden är den förstoring objektivets lins gör av motivet innan det når filmen. Desto större tal, desto större förstoring. Ett 50mm objektiv brukar kallas för normalobjektiv, 20-30mm vidvinkelobjektiv, 70-80 teleobjektiv och objektiv där man kan variera brännvidden kallas för zoomobjektiv. Desto lägre brännvidd, desto mer distortion (eller förvrängning) av motivet. Ett objektiv mellan 10-15mm kallas för fisheye pga de fiskögeliknande distortioner man får fram.

EN ANNAN VIKTIG sak är bländaren. Bländaren är den svarta slutarfunktion som påminner om en futuristisk SF-dörr. Dess funktion är att kontrollera insläppet av ljus till filmen efter fotografens önskemål. Precis som normal logik så innebär en större bländaröppning ett större ljusinsläpp och filmen behöver därför exponeras kortare tid innan bländaren kan stängas igen. Det är särskilt viktigt med stora bländaröppningar vid dåliga ljusförhållanden, eller om man tom ska utmana sin tur och ta kort i mörker. Eftersom stora bländaröppningar gör det möjligt att ha kortare exponeringstider är det också viktigt då man fotar rörliga motiv. Vanliga bländarvärden är 1.4, 1.8, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, 22. Siffran anger förhållandet mellan brännviddens längd och bländaröppningens diameter. Lägre tal innebär större bländaröppning. Ju längre man kommer från normalobjektivet (50mm), desto mindre blir den största möjliga bländaröppningen. Det man betalar för när man köper ett objektiv är också just den maximala bländaröppningen. Detta tal brukar även fungera som en generell riktlinje för kvalitén på objektivet.

Det finns specialtillverkade objektiv för att uppnå större bländaröppningar, men dessa brukar kosta en mindre förmögenhet. Standardbländare på vanliga normalobjektiv (50mm) brukar ligga på 1.8 och teleobjektiv runt 4. Är bländaren mycket mindre blir det allt svårare att få användning av objektivet. Zoomobjektiv innebär att bländaröppningen blir ännu mindre och därför föredrar man oftast fasta objektiv med större ljusinsläpp och byter hellre mellan dessa vid behov.

DET FINNS EN UPPSJO av olika märken på objektiv och varje fabrikant har också sin egen objektivstandard; Minolta – Minoltaobjektiv, Canon – Canonobjektiv, Nikon – Nikkorobjektiv. Det är ingen mening att köpa lockande objektiv av en annan fabrikant då objektiverna helt enkelt inte passar i kameran. Nikkor anses marginellt bättre än de övriga, så har dessa egenfabrikerade objektiv en generellt sett hög kvalitet rätt igenom. Det finns dock andra fabrikanter som tillverkar objektiv åt samtliga dessa standarder. Två av dessa är Sigma och Tokina, vars pris ligger långt under fabrikanternas egna samtidigt som kvalitén är fullt acceptabel. Det kan vara värt att jämföra med några av dessa objektiv innan du köper.



AF Nikkor 14mm f/2.8D ED



AF Nikkor 50mm f/1.4D



AF Micro-Nikkor 60mm f/2.8D



En annan rolig sak att fundera över är mellanringar eller converters. Det är linsringar du sätter mellan objektivet och kameran för att förändra eller uppnå en viss effekt. Den mest populära varianten av dessa är x2-ringar, de fördubblar värdet på ditt objektivs bländare, så att tex ett 80mm objektiv blir 160mm osv. En rolig sak för att kunna ta kort på ännu längre avstånd. Nackdelen är dock att de skymmer ljusinsläppet ännu mer och ett objektiv med tidigare högt bländartal blir knappt användbart.

NÄR DU NU HAR EN KAMERA och ett objektiv du är nöjd vill du säkerligen komma igång och fotografera. Det finns två värden att hålla reda på när man fotograferar och det är exponeringstiden (eller slutartiden) och bländartalet. Tillsammans med dessa styr man det mesta i fotograferingen. Med exponeringstiden bestämmer du hur länge du vill exponera filmen för ljus. Längre tider innebär att filmen får mer ljus på sig, men också att risken för rörelseoskärpa och fartränder ökar. Eftersom du också kan kontrollera ljusinsläppet genom bländaröppningens storlek, så ger det dig två faktorer att bolla med. Bländaröppningen är omvänt proportionell mot exponeringstiden, detta innebär att om man vill förlänga exponeringstiden så måste man minska bländaröppningen med lika många steg och tvärtom. Exponeringstiden mäts i bråkdelar eller hela sekunder. Ju häftigare kamera, desto snabbare är den snabbaste exponeringstiden. Normalt brukar den ligga mellan 1/4000 – 1/8000.

FÖR ATT FÅ FRAM ett normalvärde att utgå från så kan de flesta automatiska systemkameror föreslå en bländare och exponeringstid i förhållande till ljus-situationen. Man kan även välja en bländare och få förslag på exponeringstid, eller välja en exponeringstid och få förslag på en passande bländare.

NU UNDRAR NI SÄKERT om det egentligen finns någon annan vits med att ha olika bländaröppningar annat än för att kompensera olika exponeringstider. Jo med bländaröppningen ändras också skärpedjupet; det spektrum där skärpan ligger. Ju lägre bländare desto mindre del av bilden är i fokus och tvärtom. Man kan tex genom ett lågt bländartal (eller stor bländaröppning) ta ett kort på ett ansikte där enbart ögonen är i fokus eller en bild på en person där omvärlden ligger i dimmor. Genom en liten bländaröppning kan man då istället ta en stadsbild där varje detalj är i fokus.

VAD ÄR DÅ GAFFLING? Jo när man mäter ljuset (vilket vi återkommer till i nästa artikel) så utgår kameran från att hela bilden generellt sett är mellangrå. Kameran kan inte veta vilket som är normal eller onormal färg eller belysning på motivet. Därför överexponeras (för lång exponeringstid) ett väldigt ljus motiv, vilket ger en mörkare bild än originalet, och mörka motiv underexponeras (för kort exponeringstid) vilket gör det ljusare. Det finns olika sätt att kringgå detta fenomen med gråkort, spotmätare och dylikt, men om

man direkt ser att motivet faller ur skalan så kan man själv åtgärda det, det är det systemkameran är till för. Ett exempel är en svart liten kvist i ett stort snötäcke. Bilden är uppenbarligen inte alls gråbalanserad då det är en alldeles för stor del vithet. Av denna anledning underexponerar man med flit bilden för att kompensera för dess vithet och ställer in en kortare exponeringstid, eller mindre bländaröppning än rekommenderat.

DESSA SITUATIONER uppstår oftare än man kan tro och för att göra sig säker på att man alltid får minst en bra bild så brukar man gaffla. Detta innebär att man utöver originalbilden tar minst en över- och en underexponerad version av bilden. En del moderna systemkameror har dessutom ett program för att i följd ta en serie över- och underexponerade versioner av bilden automatiskt.

INNAN DETTA är det dock rekommenderat att man själv lär sig se skillnad på vilka typer av bilder som kräver över- och underexponering och vad resultatet av detta blir. Uppgiften till nästa lektion blir därför att 1. Söka upp ett över- och ett underexponerat motiv och ta en serie över- och underexponerade bilder för att jämföra resultatet. 2. Lek med skärpedjupet. Sök upp och fotografera motiv som lämpar sig för litet och stort skärpedjup.

Lycka till.

TEXT **DANIEL ROOS**

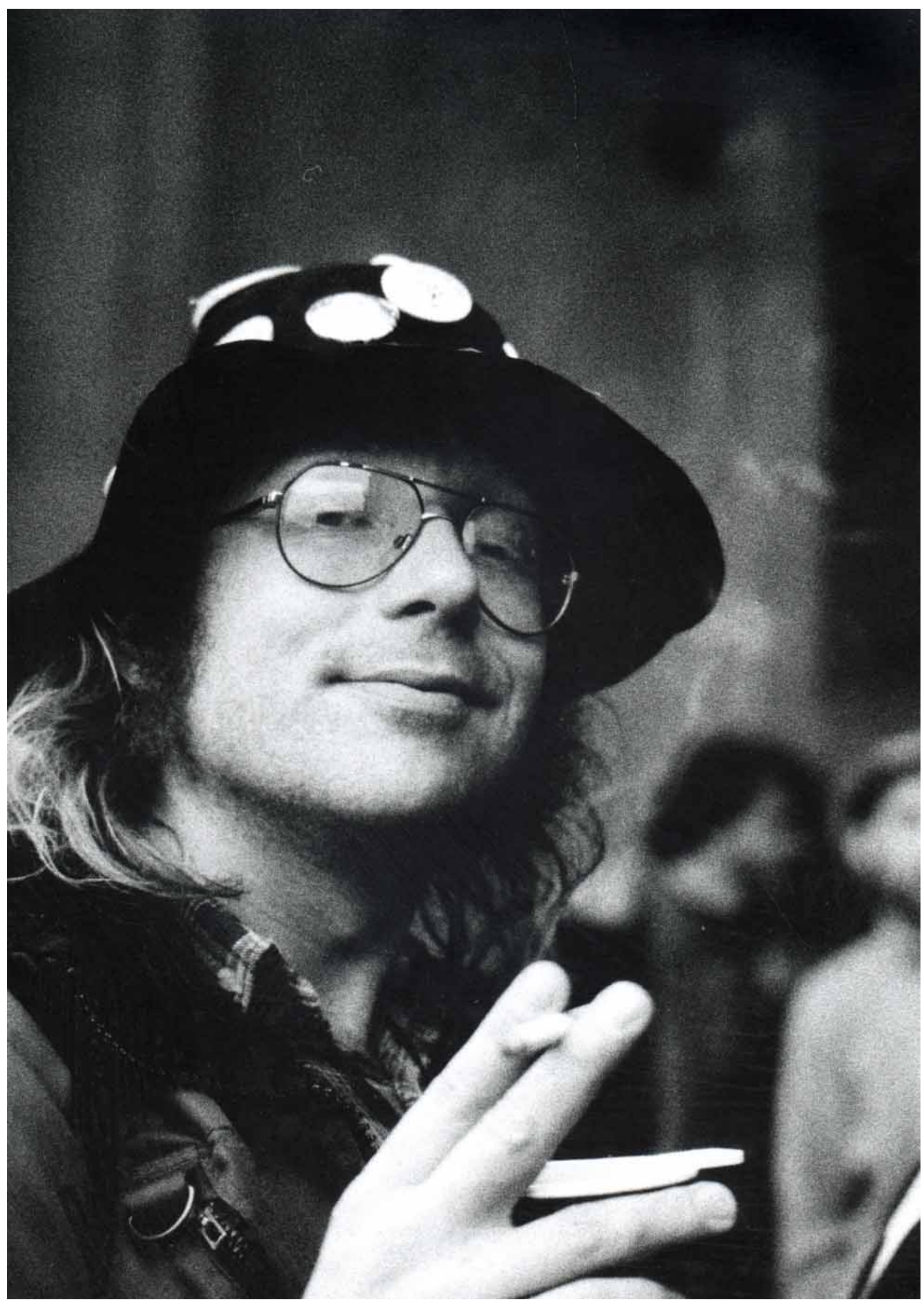


AF-S Zoom-Nikkor 80-200mm f/2.8D IF-ED



AF-S Nikkor 400mm f/2.8D IF-ED





JOHAN JONSSON

porträtt

Vad händer med en rollspelare när hon blir äldre? Slutar man spela och börjar lysna på dansbandsmusik istället?

Frågorna är många och vi har träffat ett livs levande exemplar från förra generationen spelare.

Johan Jonsson bor i en etta i Jönköping med böcker ända upp till taket. I bokhyllorna trängs Gibson och Lovecraft med Marianne Fredriksson. Skrivbordsskivan utgörs av en enorm räknesticka, och på soffbordet ligger en gammal biljett till en teaterföreställning han var med i för tre år sedan, en medaljong som utgjorde förstapriset i rollspelsscenariot Huset, och ännu fler böcker.

Jonsson, som han brukar kallas, är 37 år, vilket är gammalt i rollspelssammanhang.

Men själv tycker han inte att hans ålder är något som märks.

-Den enda åldersrelaterade skillnaden är väl att det är lättare för mig att komma in på Systemet, säger han. Kanske förresten att yngre rollspelare är barnsligare. Ibland. Men det är väl ganska naturligt. Sedan finns det en fas som alla verkar gå igenom, när de bara är inne på att skaffa så mycket vapen som möjligt och optar sin karaktär genom att mörda folk. Då märker jag att jag är äldre. Men som tur är växer alla ifrån det där rätt snart.

Jonsson delar in rollspel, och rollspel-

are, i tre grupperingar: de actioninriktade, de plotinriktade och posörerna. De actioninriktade rollspelarna fokuserar på strid och kamp av olika slag. De plotinriktade är problemlösare, och posörerna är mest intresserade av att hitta ett viss utseende eller en viss stil.

Den enda åldersrelaterade skillnaden är väl att det är lättare för mig att komma in på Systemet

-Det påminner lite om Sartres helvete, säger han. Man kan alltid tillfredsställa två av grupperna, men aldrig alla tre. Man kan tänka sig ett lajv där posörerna står och säger: "Det är så mörkt. Livet är svårt när det är mörkt..." medan de intriginriktade springer runt och ropar: "Det är en propp som har gått! Elektrikern är död!". Men att tillfredsställa de actioninriktade på samma lajv vore nästan omöjligt.

Diskussionen om de tre spelartyperna uppkom i samband med Jönköping By Night, det fortgående Vampire-lajvet som Jonsson spelleder tillsammans med tre andra. Spelledargruppen började fundera över vilken typ av spelare man riktade sig till och hur man kunde tillfredsställa deras spelkrav. En annan av spelledarna skilde ut hela femtio olika typer av spelare.



> johan jonsson

Jonsson beskriver sig själv som en person med väldigt många intressen, som tyvärr arbetar med saker som är helt ointressanta. Han sitter fast i metallindustrin och har flera gånger misslyckats med att bli avskedad. Därför måste han numera försöka organisera sina intressen runt sitt skiftjobb, vilket kan bli komplicerat.

Bland intressena finns rollspel, teater, litteratur, matematik och fysik. Han studerade en gång till matematiker i Uppsala, men efter allt för många missade tentor (på grund av för mycket rollspel?) och studieluckor som bara växte, flyttade han hem till Jönköping igen. En bekant hade en idé om att starta ett teaterprojekt och göra en musical som skulle baseras på Rocky Horror Picture Show, och Jonsson blev manusförfattare. Projektet resulterade i teaterföreningen Error, och där arbetade han i drygt tre år, framför allt som arbetsledare. Sedan kom tyvärr högkonjunkturen och de sociala myndigheter som samarbetat med Error hade inte längre råd att stödja dem. Jonsson blev arbetslös, men en kompis nämnde att en av de större industrierna just då anställde mycket folk. "De anställer till och med dig", sa han. "Det kan jag väl aldrig tro", sa Jonsson, men det gjorde de.

Rollspelsintresset började i en SF-klubb i Jönköping i början av 80-talet. En av medlemmarna hade med sig ett AD&D-scenario, och Jonsson har ett vagt minne av att han spelade.

-Det hette Skeleton Hill, och var skrivet i Gary Gygax anda, man gick alltså runt i en dungeon och slogs mot monster och hamnade i fällor. Karaktärernas motivation var minst sagt en aning lös, och vi började med förtvivalade försök att motivera dem. Till slut godkände jag bara karaktärer som på grund av en taskig barndom sög sig fast vid grupper, för att inte alla skulle gå åt olika håll hela tiden.

Den spelgrupp som så småningom utkristalliserade sig insåg snart att charmen med rollspel låg i det fritt påhittade, och de skrev egna scenarion mer eller mindre från start. Snart bildade de Destrier (vilket är en framavlad ras av stridshästar, numera utdöd), och spelade framför allt AD&D, Traveller och CoC. 1984 arrangerade de WettCon I.

De största skillnaderna mellan rollspel nu och då tycker han är att karaktärs-gestaltning är mycket viktigare nu, framför allt på konvent.

-Förr var det ofta så i konventsscenario att om man dödade demonen fick man tio poäng, tillfångatog man hobben fick man ett poäng och så vidare; högst poäng vann. Man var också mer låst vid spelsystemen, och mycket gick ut på att gå omkring i en dungeon och döda monster, eller också var det så kallade spåravnsscenario, där spelarna fördes från scen till scen och egentligen inte hade någon frihet. Det är mer experimenterande nu, vilket vissa tycker är dåligt, men jag tycker är bra. Och så har friform blivit starkt.

Jonsson känner sig till viss del ansvarig för den här utvecklingen.

-Jag var absolut inte den som arbetade hårdast för det, att inte nämna Torbjörn

**Min ålder inger
eventuellt yngre
spelare respekt
innan de har lärt
känna mig...**

Fritzon vore fusk, men till exempel var jag med och startade rollspelet Rollspelet som vi kört på LinCon i säkert tio år, och som försöker vidga gränserna för vad som går att göra.

En annan sak Jonsson gjorde för att främja karaktärsspelet var att vara med och starta spelgruppen Köksmixer.

-Vi var en grupp som kom från olika städer, och som hade lärt känna varandra på konvent, upptäckt att vi hade en liknande spelstil och tyckte det var kul att spela tillsammans. Strategin med splitparty kom senare.

Split-partystrategin (att varje karaktär i så stor utsträckning som möjligt försöker gå sina egna vägar och inte följa med resten av gruppen) utvecklades som en reaktion mot att så många konventsscenario gick ut på bedömning av typen "den som löser scenariot vinner". Karaktärerna var ofta mycket torftiga.

-Om det står i ens karaktär; "du är en enstöring som egentligen vill hitta din försvunna syster", då finns det inte så mycket annat att göra än att säga "Mig hitta syster. Farväl". Det här var jättstressande för spelare som inte var vana vid det. Det var också ett bra sätt att bryta rälsscenarion.

Men det finns en sak Jonsson saknar från förr:

-Individuellt spel har nästan helt försvunnit. Det fanns i Traveller bland annat. Då spelade man som vanligt, förutom att man snarare spelade mot de andra i gruppen än med dem. En person kunde "vinna". Det gav en juste paranoid stämning. Sedan är det lite tråkigt att AD&D är så ovanligt numera. Fast där var man otroligt låst vid systemet.

Jonsson har själv varit med och skapat två spelsystem. Det första är RoRäk (Ro-



botar och Räknestickor), som började skrivas för många år sedan och fortfarande inte är färdigt. Det försöker efterlikna 40-talets science fiction, med rymdhjältar, robotar, skurkar och BEMs (Bug-Eyed-Monsters). RoRäk utspelar sig inte i någon speciell värld, och utger sig inte för att vara realistiskt, vilket ger stor frihet. Det är baserat på färdigheter (till exempel "Look cool in shades") och Hjaltepoäng (man samlar hjaltepoäng under spelet genom att göra hjälteaktiga saker, och kan sedan spendera dem på att förbättra sina tärningslag). Till spelsystemet finns också en slumpgenerator för scenarion.

-Det är till för att skapa scenarion som ingen normal spelare skulle komma på, till exempel ett åttasidigt krig mellan vulkandyrkare, intelligenta gasmoln och rymdälvor.

Miscellania är ett annat system Jonsson har skapat.

-Jag tröttnade på att behöva köpa ett nytt supplement till World of Darkness varje vecka. Jag hade lagt märke till att White Wolf gjorde ett spelsystem för varje övernaturlig varelse, och att de alla liknade varandra. Alltså gjorde jag ett system där alla övernaturliga varelser kan träffas, även de som White Wolf inte kommit på ännu.

Systemet bygger på grundegenskaper och färdigheter precis som till exempel Vampire, och det är upp till spelaren och spelaren att gemensamt komma fram till vad som är rimligt för karaktären att ha. Det finns inga skrivna regler, vilket ger mycket makt till, och ställer stora krav på spelaren.

Nej, Jonsson känner själv inte av att han är äldre än de flesta av sina medspelare. Men hur är det med hans omgivning? Behandlar de yngre spelarna honom på något särskilt sätt?

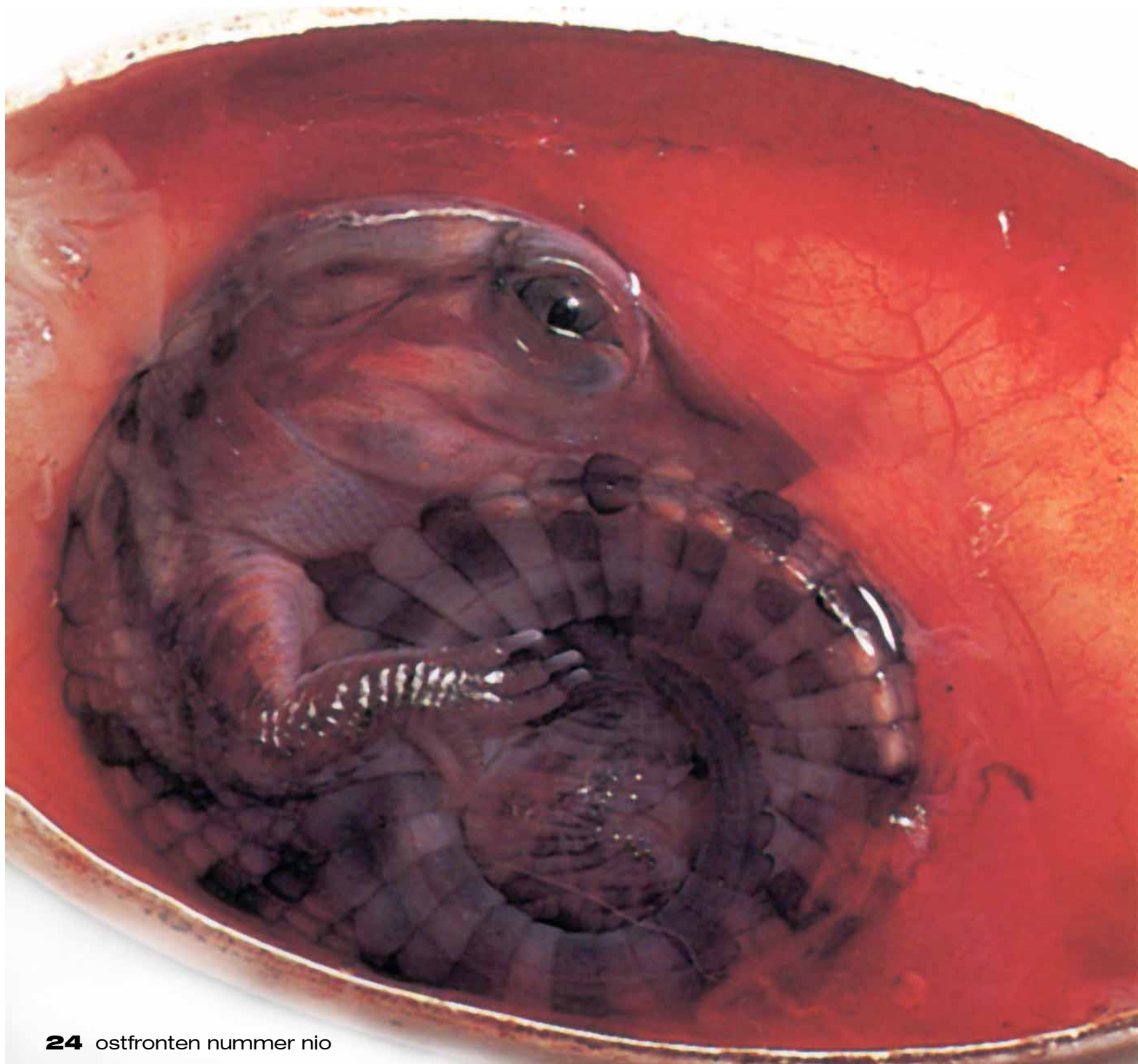
-Min ålder inger eventuellt yngre spelare respekt innan de har lärt känna mig, jag tillhör ju ändå ent-falangen inom rollspel. Men jag hoppas att det så småningom ska finnas rollspelare inom alla åldrar.

Det är lite konstigt, tycker Jonsson, att rollspel har funnits i Sverige sedan 70-talet, men att ingen av dem som var med då finns kvar nu. Framför allt försvinner folk när de är mellan 20 och 25, tror han. De bildar familj, skaffar jobb och har inte tid längre.

-Om man fortfarande spelar när man är över 30 kommer man att fortsätta i all evighet. Det är jag ett bevis för.

TEXT **MARIA MARKENROTH**
FOTO **DANIEL ROOS**





liv

-Var snäll och vänta, sade damen i växeln, jag kopplar dig till hans personliga sekreterare.

Bildskärmen blev svart, och kommandörkapten Odoh gned sig i ögonen. Fredsförhandlingarna hade strandat på randen till ett storkrig, och herr Plag, den store diplomaten, var förmodligen den ende som kunde få felanerna att släppa sina anspråk på galaxens inre delar. Odoh hade aldrig själv träffat herr Plag, men han var vida känd från den gång då han löste konflikten i Tvilling-systemet. Nu var han deras enda hopp.

Skärmen flimrade till och sekreterarens bild dök upp. Pansarfjällen som hon hade istället för hår blänkte i blått och grönt.

- Ni söker herr Plag? sa hon. Jag kan tyvärr inte sätta er i kontakt med honom. Herr Plag parar sig just nu.

Odohs vänstra ögonbryn ryckte till en aning. Han hade

kontakt med hundratals olika arter varje år, och det vore omöjligt för honom att hålla reda på allas särdrag och kulturella egenheter; det var hans sekreterares uppgift. Istället för att vara välinformerad satte han en ära i att aldrig bli förvånad. Men själv var han en människa från Sirius-systemet, och var inte van vid en sådan öppenhet när det gällde överordnades sexuella vanor.

- Då får ni be honom sluta med det, svarade han bistert. Det gäller hela galaxens säkerhet! Plag är den enda som kan hjälpa oss att få felanerna på andra tankar! Hans kunskaper är unika i den här delen av universum!

- Jag vet, sade sekreteraren. Men han parar sig nu och får inte bli störd.

- Kan jag få kontakt med honom när han är färdig? suckade Odoh.

- Det kan dröja en stund, svarade sekreteraren och viftade en aning på nästippen, vilket (det visste Odoh) var

hennes arts sätt att uttrycka munterhet. Men jag lovar att framföra ert meddelande.

Felanerna, en ödleliknande art från galaxens centrum, satt i ett hörn av konferensrummet och rasslade på sitt eget språk. Ur deras näbbliknande nosar spelade hela tiden de kluvna tungorna, vilket är felanernas viktigaste organ när det gäller att uppfatta sin omgivning. Odoh, som lämnats ensam kvar vid huvudänden av bordet, gnagde nervöst på sin penna. Ännu en resultatlös dag och stämningen blev alltmer tryckt. Inte ett ljud från Plag.

Just som Odoh tänkte det öppnades dörren och hans sekreterare klev in. Hon såg en aning störd ut.

-Herr Plag är här, sa hon.

-Utmärkt! ropade Odoh och flög upp från sin stol. Visa gennast in honom.

Sekreteraren harklade sig och tog honom lite mer avsides.

- Jag tror inte att ni har förstått, började hon, men Odoh gav henne en skarp blick och hon försvann. En halv minut senare dök hon upp med Plag i dörren. Men han var inte ensam. På ryggen bar han en kvinna, och de var båda insvepta i ett stort tygstycke. Odoh fann sig tänka på de stora, tvåhövdade djur som betade på hans hemlands savanner. Han svalde hårt och stängde ute bilden. Plag log mot honom.

- Ni kan inte begära att jag ska avbryta min parning, sade han. Men trots påfrestningarna har vi beslutat oss för att hjälpa er. För galaxens säkerhet, inte sant? Odoh svalde igen, och Plag gick förbi honom och sällade sig till odlefolket.

- De parar sig i sex månader, viskade sekreteraren i hans öra. Ni kunde ha frågat.

- Jag har aldrig förstått människornas sätt att föröka sig, sade fru Plag då delar av sällskapet hade dragit sig tillbaka efter middagen. På bara någon minut kan ni binda upp er för många år framåt! Var finns det tid för eftertanke? Ett barn kräver ansvar! Och så all börda lagd på kvinnan, utan att det ens är nödvändigt med hennes samtycke! Hos oss delar vi på alltihop, och ni förstår säkert att innan man binder upp sig så här så har man verk-

ligen tänkt över saken!

- Kom nu ihåg att vi är diplomater, sa hennes man en aning generat.

- Men jag försöker bara förstå! utbrast fru Plag. Hur kan man göra ett barn på en minut? Hur undviker man misstag? Jag har hört att ni till och med gör det för nöjes skull, och sedan gör er av med avkomman!

- Nej, ursäkta nu, avbröt Odohs sekreterare. Du kan väl inte använda en avvert som exempel? När ett människobarn blir till, så som det är tänkt, sker det i ett ögonblick av ohämmad njutning och total samhörighet mellan föräldrarna. Det ökar vår kärlek till våra barn.

-Vad tror ni om årets planktonskörd? försökte Odoh, som inte gillade den riktning samtalet hade tagit.

-Vår parningsakt är mycket njutningsfull! protesterade fru Plag.

-Säkert, svarade sekreteraren, trots att Odoh med tysta signaler försökte få henne att släppa ämnet, men den är inte precis passionerad, eller hur?

-Jag känner inte till ordet "passion", svarade fru Plag.

-Nej, just det, sade sekreteraren.

Felanernas tolk, en kultiverad person som rest mycket, rätade upp sig i stolen och vred på svansen.

- Vårt folk har en mycket

passionerad parningsakt, läspade han. (Han hade som alla felaner svårt att tala intergalaktiska, eftersom hans tunga hela tiden fastnade mellan tänderna.) Hanen kastar sig helt enkelt över honan och biter henne i nacken, samtidigt som han genom hörntänderna sprutar in ett afrodisiakum i hennes blod. Detta gör att hon inte lämnar hans sida för en sekund innan han har befruktat hennes ägg.

Fru Plag blev en aning blek och samtalet stannade av. Ganska snart ursäktade sig herr Plag, och de drog sig tillbaka. Fru Plag vinkade ajö från sin mans rygg.

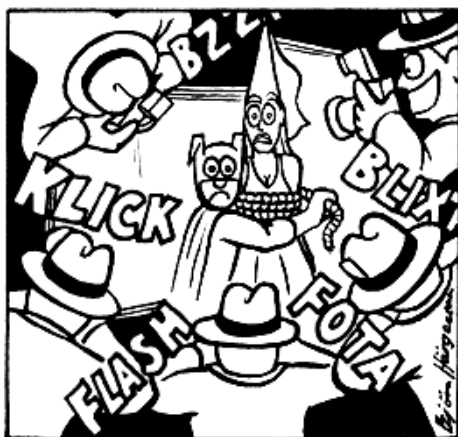
Några månader senare ringde kommandörkapten Odoh upp herr Plags sekreterare igen.

- Jag skulle bara vilja gratulera till nedkomsten, sade han och hoppades att det var ett lämpligt ordval. Och så skulle vi vilja bjuda hela familjen till fredsfestivalen som nu kan hållas tack vare de lyckade förhandlingarna.

Sekreteraren misslyckades med att dölja hur hennes näsa viftade.

- Jag är hemskt ledsen, svarade hon. Men herr Plag ruvar nu.

TEXT **MARIA MARKENROTH**



Ostfronten goes Egypt

Om Hathor

Hon är utan tvekan den mest betydelsefulla kvinnliga gudinnan i det gamla Egypten. Isis, som kanske är den mest berömda Egyptiska gudinnan, blev inte stor förrän mot slutet av nya riket och då övertog hon samtidigt många av Hathors egenskaper. Hathor var en pre-dynastisk gudinna som fick enorm popularitet väldigt tidigt. Hennes namn kan översättas till Horus hus, vilket kan referera till henne som förkroppsligandet av hennes roll som den himmelska kon, väsendet som omger den himmelsk orienterade hökguden Horus när han lyfter vingarna. Om Horus var guden som associerades med den levande farao, så var Hathor gudinnan som associerades med den levande drottningen.

I de tidigare perioderna avbildas oftast Hathor som en fullständig ko med en soldisk mellan sina horn, eller som en smal kvinna som haren huvudbonad med horn och solskiva (vilken kan ha eller inte ha en). En huvudbonad som i sen tid Isis övertog. Hon var också känd som en flodhäst, en falk, en kobra eller lejoninna. Dessa var dock inte lika vanliga som kvinnan eller kon. Det finns vissa avbildningar där Hathor har ett kohuvud, men dessa är främst från senare perioder.

De viktigare symbolerna för Hathor är sistran (en typ av skallra), huvudbonaden med horn och solskiva, menat (ett halsband med flera rader av pärlor som samlas i en motvikt i nacken. Symboliserade hennes helande krafter. Kan ha använts vid perkussionsmusik) och speglar och sistor som ofta var dekorerade med leende, nakna Hathors. Hathors ansikte, med koöron, avbildas ofta på toppen av pelare i de Egyptiska templen.

Hennes kult florerade i Ta-Netjer (Gudarnas land – nuvarande Dendera) i Övre Egypten och prästerskapet inkluderade både män och kvinnor. Av kvinnorna var många danserskor, sångerskor eller musiker, eftersom dessa konstarter tillhörde Hathors domän. Hathors präster var också orakel och barnmorskor. Folk kunde komma till Hathors tempel och ha sina drömmar förklarade av hennes präster. Hathors beskydd nedkallades över barn och havande kvinnor.

Hathor, som Ras öga, får i berättelsen Mänsklighetens förstörande en lejonform (eller som Sekhmet). Berättelsen finns bevarad på ett av skrinen från Tuankamuns grav. Det är historien om hur Hathor på begäran av sin fader (Ra) förvandlar sig till ett lejon för att kunna straffa människorna som har vänt sig från Ra. Hon utplånar nästan hela mänskligheten och Ra misslyckas i sina försök att stoppa henne. Han

lyckas dock lura henne att bli full, varvid hon omedelbart glömmer vad hon håller på med och återgår till att bli vanliga Hathor. Hon har också en mindre roll i ”Tävlingarna mellan Horus och Seth”. Hennes far Ra är deprimerad och Hathor beslutar sig för att muntra upp honom. Hon tar av sig kläderna och dansar runt honom tills han ler igen.

En annan myt som ibland kallas ”Den frånvarande gudinnan” berättar hur Hathor blir arg på Ra och går sin väg från Egypten. Stor sorg faller över landet och Ra, som saknar sitt öga och är vilsen utan det, beslutar sig att hämta tillbaka henne. Hathor har dock nu förvandlats till en dödlig vild katt som dödar alla som kommer henne nära, så ingen man eller gud är frivillig att göra det. Thot, i form av babianen Djehuty, går så småningom med på att locka henne tillbaka, och förklädd lyckas han lura gudinnan att återvända till Egypten. Han använder en magisk dryck och lovar henne ett liv dedikerat till musik, dans och glad fylla. Tillbaka i hemlandet badar hon i Nilen och återgår till sitt vanliga vänliga humör, men först färgas Nilens vatten rött i sitt försök att svalka hennes ilska.

Hathor associeras med massor av andra Egyptiska gudinnor. Hennes samband med Bastet hjälpte till att ”mjuka upp” den gudinnans ansikte och som nämnts tidigare så var Hathor krigsgudinnan Sakhmets andra sida. Hathor verkar också ha absorberat flera egenskaper från Bat (en annan pre-dynastisk kogudinna) som avbildas på toppen av den berömda Narmerpaletten, överblickandes de skeenden som avbildas på paletten.

Hathor är också känd som ”Damen till slutet” (slutet som i slutet av det kända universum) och ”Damen i väster”. Hon avbildas ofta på begravningsbilder, där hon står bakom Osiris och välkomnar den avlidne till sitt nya hem. Andra titlar Hathor



har inkluderar ”Den gudomliga (eller himmelska) kon”, ”Himmelens älskarinna” och ”Den gyllene damen”. De sista två titlarna brukade också bäras av drottningar i det gamla Egypten. Hathor var också känd som ”Damen av grönsten och Malakit”, med tanke på att hon var gudinna av ökenranden där sådan sten bröts.

Grekerna menade att hon var samma gudinna som deras Afrodite. I de sista faserna av Egyptisk religion (över två tusen år efter att hon första gången framträdde) blev hon nästan totalt absorberad in i Isis, som fick förutom Hathors huvudbonad hennes sistrum, vilket resulterade att man ofta tar fel på deras olika identiteter när man ser dem. Det finns dock subtila skillnader. När Isis avbildas med horn är hon också vanligen avbildad med endera gam-huvudbonaden (vilken associeras med Mut, en gudinna i Thebe), bevingad eller bärandes en mångfärgad beklädnad. Det finns naturligtvis undantag till det och då måste man kunna sina hieroglyfer för att veta vilken gudinna som är vem.

I Nefertaris (Ramses II hustru) tempel i Abu Simbel är Nefertari på många platser avbildad som Hathor och Ramses II är avbildad i en helgedom där han mottar mjölk från kon Hathor. När ett barn föddes i Egypten, skulle det framträda sju Hathor (ungefär som sju förtrollade gudmödrar) och som med en mun framtyda barnets öde. Hathors eget barn var Ihy, som dyrkades i Dendera tillsammans med henne och Horus-Behdety. Som sin moder var Ihy en gud för musik och dans och var alltid avbildad som ett barn bärandes ett sistrum.

TEXT **MATS BERGSTRÖM**
THERESIA JUNESTEN



Förväntningarna var stora då superhjältarna samlades i Göteborgs spelkonvent inför årets superhjältekongress.

AstroMax,
beskyddaren av jorden från rymdvarelser:
När Göteborgs stad samlade superhjältar skulle ha sin årliga årsföreningsmöte förlade man eventet på ett rollspelskonvent för att kunna på bästa sätt blanda sig i mängden av konstiga lajvare och dylika hobbyentusiaster. Psykologen öppnade mötet, som var förlagt i en litet pittoreskt källarfik, i kraft av sitt ämbete. Storslaget föredrog han allas våra hjältars motto, om hjältedom och ansvaret av att vara superhjälte, för att sedan starkt gå på de olika formaliteterna på dagordningen. När så jag skulle göra våran årsberättelse om ekonomin fick sig nog de flesta en chock, de förväntade intäkterna var detta år decimerade till några få hundralappar från diverse inressenter som t.ex. pensionärsföreningen, vår majblommeförsäljning samt föreningsfesten. Våra utgifter höll sig starkt uppe på flera hundra tusen p.g.a. materiell förstörelse, personskador o dyl. Detta ledde till en häftig debatt då vi insåg allvaret av att ordna upp ekonomin. Bowlaren hade som förslag att skaffa sponsorer vilket häftigt motarbetades av kapten Annorlunda som menade att vi står över sådana kapitalistiska fasoner. Det ena ledde till det andra och frustrationen ledde till att vi bestämde oss att kanske istället göra det vi är bäst på, nämligen att fånga superskurkar. Vi gav oss ut för att spana efter dessa onskans härförare.

Santaman:

Det snöar inte till påsk och jag brukar ofta bli grinig så där strax efter Februari. Min kompis Dr Elak berättade för mig att det skulle anordnas ett konvent för alla superhjältar på GothCon XXV ett slags rollspelsläger i Göteborg. Sagt som gjort, efter att jag hade sagt till grabbarna på Grönland att de kunde börja bygga det nya annexet utan mig och att jag bara skulle vara borta i några dagar tog jag med mig Rudolf och stack till Göteborg för att för en gång skull kunna få ur mig lite aggressioner innan jul. Det visade sig att alla mina polare hade samlats i ett rum i ett hus en bit borta från alla festiviteter som ett rollspelskonvent erbjuder vilket givetvis passade oss bra då vi skulle planera den ultimata hämnden mot superhjältarna. Det var många av oss som hade kommit. Dr Elak med assistent, Elemento, Kråkninjan, Uranus och jag bland många andra. Vi visste att det skulle bli utdelning av Superhjältelicenser något vi verkligen tyckte skulle passa oss bra och därför kom vi överens om att lura alla de imbecilla superhjältarna att vi hade blivit goda, och att det var jag, SantaMan, som hade lyckats. Enligt planen skulle vi sprida ut att jag med hot om indragna julklappar hade fått alla elaka superskurkar, hehe, att bli goda som nyfödda barn igen och att vi alla skulle gå med superhjältarna och göra världen till en trevlig plats med långa sommarlov och gratis godis, en paroll vi visste att superhjältarna skulle svälja med hull och hår. Sagt som gjort, ut på gatorna vi gick och letade fram några superhjältar att dupera.

AstroMax,

beskyddaren av jorden från rymdvarelser:
Det var inte bara av vanlig plikttrögenhet vi begav oss ut, senare under dagen skulle våra superhjälte-licenser förnyas. Så det var därför av största vikt att visa sig förtjänt av dessa medelst att fånga in några skurkar. Väl där ute bland de icke ont anande människorna fann vi dem, superskurkarna. Det hela inleddes som första rond i en boxningsmatch, vi kände lite på varandra och det gjordes blandade små provokationer från våran sida för att få dem att begå brott. Men när kontakt så skedde blev den pinsamma sanningen uppenbar. Superskurkarna hade blivit goda, ja naturligtvis visste jag att något var lur med det hela. Denna totala abdikering och omvändelse fick mig att tro att de planerade något större. Men till min förvåning var samtliga superskurkar snälla som lamm. Men istället för att falla tillbaka i total trygghet gick jag ihop med kapten Annorlunda och forskaren, med den minst sagt närsynte och efterhängsne assistentinnan. Vi bestämde oss för att spana i den södra byggnaden då vi var säkra att skurkarna hade sitt tillhåll där bland diverse korruperade kortspelare och spelbutiker. Men efter ett långt arbete i den dåligt luftkonditionerade huset hittade vi ingenting. Men väl tillbaka fann vi att stridigheter hade brutit ut. SantaMan hade slagits med Bowlaren, skurken Spader hade slagits med de flesta tror jag och våran kristna superhjältinna Lädernunnan hade givigt sig in i slagsmålen med. En uppenbar provokation från skurkarnas sida att försöka håna oss och skapa kaos, därmed kunde vi lugnt avfärda deras onda intentioner om att försöka bli en del av oss med sin falska och påklistrade godhet, uppenbarligen förstod inte alla detta av mina kollegor.

Super Hero Convention 2001 En rapport

> super hero convention 2001

Santaman:

Vår plan gick hem. Alla trodde att vi hade blivit snälla. Superhjältarna förtvivlade och började provocera oss att till att begå brott, något som jag verkligen ville göra. Alla var på mig och frågade hur jag mådde så här några månader efter Julen och vad de skulle få till julklapp nästa jul. Jag kved inombords. Det var enbart tack vare Dr Elak jag lyckades hålla upp skenet. Han lovade mig en snökanon så fort han kunde sluta springa. Tydligt hade någon superhjälte tvingat i honom något slags medel så att han inte kunde sitta stilla. Liknande knep utnyttjades hänsynslöst av superhjältarna för att lyckas provocera oss, men inget lyckades. Jag är stolt att säga att alla superskurkar klarade biffen och höll skenet, trots att till och med superhjältarnas egna propagandamedel "The Daily Express" hade oss inne på långa förhör under skenet av intervjuer. Jag blev anklagad för barnarbete och utpräglade av billiga plastleksaker med krigiska motiv. Jag höll mig lugn och efter ett tag blev vi av kapten Annorlunda, en sällsynt världsuperad superhjälte, inviterad till superhjältarnas möte där superhjältelicenserna skulle delas ut. Äntligen trodde jag att vi hade lyckats. Äntligen. Men inget varar för evigt. Super-

hjälten Bowlaren anklagade mig för att ha snott hans bowlingklot och slog ner mig i ett nesligt bakhåll och stack med alla mina julklappar som jag hade med mig i en säck. Detta blev slutet på våran charad då alla superhjälte attackerade och försökte döda vårt tappra gäng. Mången rollspelare uttryckte sitt förakt över superhjältarnas nesliga påhopp och hejade på oss superskurkar, men inget hjälpte i och med att vi var tvungna att försvara oss också började bråka, något som superhjältarna tog som ett bevis på vår elakhet.

AstroMax,

beskyddaren av jorden från rymdvarelser: De nesliga skurkarna hade lyckats med det otänkbara. Infiltrerandet av vårat möte där vi skulle få våra superhjältelicenser utdelade kunde ha blivit slutet för oss godhjärtade samhällsvalgörare. Men i sista sekund ville det sig inte för dem. Väl ute på gatorna igen visade de elaka superskurkarna sitt sanna ansikte, kaos, mordförsök och stöld kantade det soliga konventet där till och med de vanliga deltagarna hade lurats in i skurkarnas diaboliska spel. Men tappert kämpade vi vidare för att lösa brott och hindra katastrofer igångsatta av superskurkarna. Öppna stri-

digheter från superskurkarnas sida med uppenbar intention att råna oss på våra manicker och bryta vår moral bet inte på mig, jag hade ädlare mål med min vistelse. Det hade kommit till min kännedom om en rymdvarelse närvaro på platsen och denna var uppenbarligen allierad med superskurkarna eller gömde sig bland dem. Dess signalement var dess pipiga röst som liknar inget annat. Jag gav mig iväg med Psykologen för att finna antagonisten som jag förpliktat mig att fånga in. Men det var svårare än jag trott, jag fann att Kråkninjan hade en mycket pipig röst ena stunden men senare var han som förbytt. Dessutom blev Psykologen vid detta tillfälle minst sagt konstig, han gav sig på sina egna och slog mot vem som helst utan synbar förklaring. Hade han blivit omvänd till superskurk eller hade det långdragna kriget fått hans psyke att bryta ihop?

Santaman:

Jag kände mig rätt trött utan mina julklappar och drog hem till grönland ett tag och hämtade en av mina tomtenissar så att jag skulle vara beredd på att banka på alla superhjälte tills de låg ner och bad efter snö. När jag kom tillbaka fick jag reda på att den fullständigt duperade kapten An-



norlunda ändå hade bjudit in oss på superhjälmötet där licenserna skulle delas ut men att det hela hade slutat i en enorm strid. Denna strid fortsatte ute på gatorna och med ett leende på mina läppar kastade jag mig ut i vimlet för att sno alla saker som superhjältarna hade. Jag lyckades rätt väl, men jag hade ännu inte fått tag på min nemesis, Bowlaren. Superhjälten som snodde mina julklappar. Det var nu striden tog en ny vändning. Efter en strid mot kapten Anorlunda blev jag besatt av en rymdvarelse som kallade sig själv för Ix bara för att bli av med rymdvarelserna i nästa strid. Från ingenstans dök det upp magiker och visa män, Psykologen som tidigare hade slagit mot mig hjälpte mig banka ner AstroMax den lille skiten med ett bowlingklot som jag hellre hade tryckt ner i Bowlarens hals. I vilket fall som helst blev det mycken bråk och stridigheter och till min glädje lyckades min tomtennis att slå ner nästan alla superhjältar efter att jag själv hade blivit så illa utgången att jag inte kunde vara med längre. När sedan superhjältarna med svansen mellan benen försvann från platsen tog jag tillfället i akt och drog tillbaka till grönland för att tillverka lite mera naturfarliga plastleksaker och akta er skitungar, till jul kommer jag tillbaka...

AstroMax,

beskyddaren av jorden från rymdvarelser:

Det kan beskrivas bäst som kaos det som följde mellan oss goda superhjältar och de töntiga superskurkarna. Men mitt mål att fånga rymdvarelserna fick en stor vändning då jag råkade ut för det mest otänkbara. Efter en strid mot, den numera totalt galna, Psykologen ledde till att jag själv blev besatt av rymdvarelserna. Det visade sig att den saknade kropp här på jorden och bytte därför värd vid en utväxling av våld. Jag kunde för mitt liv inte kontrollera mig längre och jag tror att i ett svagt ögonblick fick den ohyggliga varelsen total kontroll över mig. Jag fick en underlig känsla av hemlängtan och kunde enbart tänka på att få komma hem till rymdvarelsernas egna planet, dessutom lät jag konstig, inte som min vanliga myndiga röst utanmycket pipig och ljus. Nåja, mitt i det hela fick jag en uppenbarhet om ett annalkande rymdskepp som skulle komma till en specifik plats under ett givet klockslag. Tiden var klockan 17:00 prick, jag kastade ett öga på mitt intergalaktiska ur och såg att tiden redan var inne men platsen för varelsen upphämtning var mig fortfarande okänd. Som en räddning, för varelsen, dök plötsligt Forskaren, med den närsynte assistentinnan, upp för att visa mig till en stor soppcontainer vilket de hade fått fram var den

speciella platsen. De gav mig också två konstiga brända träbitar att ha med mig eller något. Så väl på plats med allas förväntande ögon på mig började något hända där jag stod mitt uppe på containern klockan 17:00. Det började mullra och ryka från alla platser, en skugga svepte över konventet och alla vanliga människor sprang skrikandes i skräck. Något stort med tentakler och djupa ögon uppenbarade sig på platsen, något var fel. Mycket, mycket fel. Cthulhu uppenbarade sig som ondskan självt och spred sin förstörelse över omnejden till våran allas förskräckelse, för såväl hjälte som skurk. Total förstörelse, snarare undergång drabbade konventet med de stackars deltagarna och vi superhjältar kunde inget göra. Vad som gick fel vet jag ej, men Cthulhu verkar finnas kvar där, jag ids icke gå dit och ibland kan jag inte kontrollera min ibland pipiga röst...

Detta var en skildring ur två rollers ögon från superhjältelajvet under Gothcon XXV, ett mycket roligt lajv som säkert alla förstod som såg oss. Med konstiga tights och masker spred vi kaos under konventets lördag under sex stressiga timmar. Vi ger lajvet 4 ostar av 5 möjliga för ett välkomponerade intriger, originella roller och fantastiskt roliga slagsmålsscener.

TEXT

**ROBIN "ASTROMAN" LJUNG
FREDRIK "SANTAMAN" ERNSTSON**

FOTO

DANIEL ROOS



CALL OF CTHULHU

5.6 REVISED EDITION

Återigen har Call Of Cthulhu kommit ut i tryck, denna gången har vi nått till version 5.6 revised edition som finns att köpa som inbunden och eftersom jag köpte Delta Green tidigare i höstas, och för att Robin inte ville låna ut hans egna längre, så bestämde jag mig för att köpa boken.

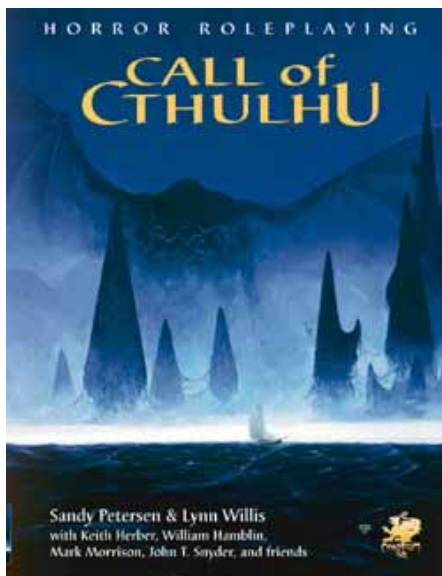
INNEHÅLL

Riktigt vad som skiljer den uppdaterade, förutom 48 extra sidor, versionen 5.6 är enligt Chaosium själva (och de borde veta) att boken börjar med novellen Call Of Cthulhu av H.P. Lovecraft, mera magi, mera galenskap (insanities), mera magiböcker, en seriestripp och uppgraderade och expanderade prislister och vapentabeller. Förutom detta är det lite ny grafik och korta beskrivningar av utomjordisk teknologi. Här under kommer jag att ta upp boken, kapitel för kapitel med beskrivningar och allmänt säga min åsikt, precis som om denna artikel vore en recension.

THE CALL OF CTHULHU

En novell av Howard Phillips Lovecraft inleder boken, och det är väl en av de mest kända novellerna han har skrivit, i varje fall titeln som de flesta rollspelare borde känna till även om de inte har läst novellen i fråga.

Novellen passar bra som inledande stycke till Calle (alltså försvenskning av Call Of Cthulhu) och bara novellen ger en inblick i hur rollspelet skall spelas. Inget pang pang, inget blood and gore utan ett hederligt söka efter sanningen rollspel.



GAME SYSTEM

Game System tar upp alla de där reglerna man behöver. Hur man gör en karaktär (Investigator), skador, skjutvapen, färdigheter och olika sorters galenskaper står beskrivna och lite här och var finns det sammanställningar på de olika reglerna för att man snabbt skall kunna hitta dem.

Att göra en karaktär tar inte lång tid, vilket både är bra och dåligt. Det är bra eftersom man till skillnad från ett visst svenskt spelföretags rollspel slipper slå i en massa tabeller (två stycken behöver man slå i) och det hela är lätt och enkelt. Man behöver kunna femmans multiplikationstabell och kunna öka värden med tio och tjugo. Färdigheter köps ett till ett, och ingenstans är det något som kräver större tankemöda för att lösa. Dessutom har man fördelen att man kan komma på vad ens karaktär skall göra, har gjort och vilket yrke han/hon har utan begränsningar. Nackdelen är just att det inte krävs så mycket för att göra en karaktär. Precis som till Vampire (eller något annat rollspel från White Wolf) lägger man inte allt för mycket möda på att bestämma några grunder till en bak-

grund till karaktären. Visserligen säger både WW och Calle att man skall sätta sig ner och fundera lite över karaktären men WW har åtminstone med en liten text med frågor man kan ställa till sig själv över karaktärens personlighet och bakgrund.

I övrigt är systemet hyfsat enkelt, och det som inte är enkelt har liksom en skön känsla som löser upp knutarna. Systemet är T100, vilket jag tycker passar väldigt bra till Kalle. Man har en färdighet som har ett värde mellan 1 till 99 och man slår 1T100 under värdet för att lyckas... något som torde vara familjärt för alla rollspelare i Sverige. Det man kan tycka är lite tråkigt är att det används så många olika tärningskombinationer till skador och liknande då man kan råka ut för Damage: $ID10+ID6+ID3+2$. Men varje spelare med stolthet (eller gnidenhet) har inte sålt eller slängt några tärningar och borde därför kunna lösa även detta problem.

Galenskapen (Insanity) är bra beskrivet, i varje fall till reglerna sett. Förlorar man för mycket Sanity på en och samma gång finns det risk för att man blir galen. Antingen en mycket kort tid eller en lite längre tid som tar slut då man antingen rymmer från mentalsjukhuset eller att ens förmyndare tycker att man är frisk. Det står väl beskrivet vad som händer från samhällets sida när någon blir galen och hur man behandlade patienter under de tre olika årtalen Calle utspelar sig (1890, 1920 eller 1990). Givetvis beskrivs också lite olika sorters galenskap och hur de kommer sig.

Allra sist i kapitlet kommer en genomgång av magin som i de flesta fall leder till att spelaren börjar läsa på om galenskap eftersom magi i de flesta fall är livsfarlig för användaren och inte nödvändigtvis för den som får magin på sig.

Det tar inte så lång tid att gå igenom regelkapitlet och när man har läst igenom det en gång är det lätt att återvända och hitta rätt igenom, och de olika rutorna (spot rules) med korta genomgångar av regelsystemet är underbara.

REFERENCE

I detta kapitel tas allt möjligt upp som handlar om spelet Calle. Tips till spelledaren, en biografi om H.P Lovecraft, mera magi, alla monster till Calle med illustrationer, ännu mera magiska och ockulta böcker och formler.

Kapitlet är lite svårt att hitta rätt i, och är den delen av boken som man förmodligen kommer att bläddra mest när det inte är spel på gång eftersom det klart innehåller all den där informationen som är rolig att läsa. Som hur stor Cthulhu är (stor), hur elak Nyarlathotep är (mycket), vad Shub-Niggurath egentligen betyder och hur det uttalas uttalas, inklusive en hel del annat.

Förutom detta finns också beskrivningar av olika kända personer från Lovecrafts och andra författare som har bidragit till Cthulhu Mythos böcker.

SCENARIOS

Inget nytt här. Fyra olika äventyr som introducerar spelarna och spelledaren in i Kalle's värld. Inget av äventyren verkar vara direkta underverk men de verkar inte vara dåliga heller. Man i vilket fall som helst kommer jag inte att spela dem för min grupp eftersom jag håller på att sätta ihop en egen kampanj, vilket nästa kapitel "Utilities" verkligen hjälper en med.

UTILITIES

Inte nog med att det finns mycket information om vad saker kostar, hur lång tid det tar att resa, så finns det med tidslinjer för nästan allt. Guider till Lovecrafts Arkham och en hel del andra hjälpmedel som verkligen får en att vilja spela och skapa en kampanj till Calle.

Tidslinjerna, som finns till i tre varianter ("Disasters, Natural and Man-Made", "Events Occult, Criminal & Futurist" och "A Hundred Years And More") ger många uppslag till olika kampanjer och tillsam-

mans med ett bra uppslagsverk eller Internet om man har tålamod kan man hitta väldigt mycket information som kan användas i en kampanj.

Det finns också en del färdiggjorda karaktärer som tar upp värdefulla sidor, men som man kanske kan använda som spelledarpersoner om man har ofantligt dåligt med improvisation en sen kväll/tidig morgon.

Med finns också en seriestripp från en amerikansk rollspelsserie som verkar likna Åke Rosenius alster, men skillnaden att den är sämre tecknad. Den har dock samma rollspelshumor som bara rollspelare kan förstå och ibland uppskatta. Givetvis handlar stripparna om att spela och spela Calle och kunde gärna ha utgått till förmån för något annat.

ALLT SOM ALLT

Allt som allt är den nya versionen av Call Of Cthulhu värd att köpa in om man inte har spelet innan, men om man redan har en tidigare utgåva av spelet skall man kanske börja spara eftersom Chaosium tänker fira sitt tjuugoårsjubileum med att ge ut en FET bok i läder och skönt tryck med lite av en magiboks utseende och ett givet Elder sign på omslaget.

Kalle är ett gammalt spel och det märker man lite i regelsystemet som har lite för många tärningskombinationer även om det känns charmigt. Men Calle är ett roligt rollspel och som grundregelbok räknat så är det en av de bättre jag har läst. För de som tycker om skräck, och då inte den blodiga All Flesh varianten så är Calle ett givet köp. Särskilt eftersom spelet snart kommer att våldtas med grovsalt av Ondskans eget spelföretag i världen. TSR med det nya namnet Wizards Of The Coast (känt konspirationknep...).

För mera information rekommenderas:
<http://www.chaosium.com>

TEXT **FREDRIK ERNSTSON**

CALL OF CTHULHU NYHETER

Wizard of the Coasts D20-version av Call of Cthulhu som ursprungligen skulle kommit ut under oktober 2001 har nu flyttats fram till januari 2002.

Det kommer att vara en 320-sidor tjock inbunden bok. Preliminärt pris är \$39.95

Wizards lovar dessutom till Cthulhu-fansens glädje att detta kommer vara deras enda produkt åt Chaosium.

Företaget Head First har fått licens att arbeta fram ett nytt dataspel i Call of Cthulhu-världen vid namn Dark Corners of the Earth.

De har redan demonstrerat spelet på en del mässor och mottagit goda reaktioner. Spelet beräknas komma ut vid jul i år.

Besök deras hemsida för screenshots och fler nyheter.
<http://www.headfirst.co.uk/>





> **Min** < **Max**

Tid 6 studietimmar 2 veckor

Deltagare 10 35

Alder 14 år

Studietimmar?

Med studietimmar avses lektion om 40-45 minuter.

Endagskurs

Minst 6 studietimmar

Tvådagskurs

Minst 10 studietimmar

Ingen dag mindre än 4 studietimmar.

Flerdagarskurs

Minst 6 studietimmar per dag, första och sista dagen minst 4 studietimmar.

+ Tillägg

Bidragsberättigande deltagare måste under året fylla minst 14 år. Som deltagare räknas inte kursledare, instruktörer, föreläsare m.m. Ledarutbildning med handikappinriktning får räkna dubbelt deltagarantal. Utbildningen ska i så fall ske i samverkan med handikappsorganisation.



> **Min** < **Max**

Tid 6 studietimmar 16 dagar

Deltagare 8 35

Alder 7 år 25 år

Studietimmar?

Med en studietimme avses 45 minuter.

Endagskurs

Minst 6 studietimmar

Tvådagskurs

Minst 10 studietimmar

Ingen dag mindre än 4 studietimmar.

Flerdagarskurs

Minst 6 studietimmar per dag, första och sista dagen minst 4 studietimmar.

+ Tillägg

Kursledare och medverkande får inte räknas som kursdeltagare. Som kursdeltagare räknas endast den som deltagit i kursen. Utbildningen måste vara regional, dvs deltagare från minst tre olika kommuner eller föreningar (om det går genom distriktet).



> **Min** < **Max**

Tid 6 studietimmar 2 veckor

Deltagare 12

Alder 5 år 23 år

Studietimmar?

Med studietimme avses lektionstimm om minst 50 minuter varav högst 10 minuters rast.

Endagskurs

Minst 6 studietimmar

Tvådagskurs

Minst 10 studietimmar

Ingen dag mindre än 4 studietimmar.

Flerdagarskurs

Minst 6 studietimmar per dag, första och sista dagen minst 4 studietimmar.

+ Tillägg

Kursledare och medverkande får inte räknas som kursdeltagare. Som kursdeltagare räknas endast den som deltagit i kursen.

Kursbidrag Sverok Ost

Ytterst få föreningar vet hur kursbidrag fungerar och än mindre ansöker om dem. Detta är sorligt då det innebär att föreningarna går miste om en hel del pengar.

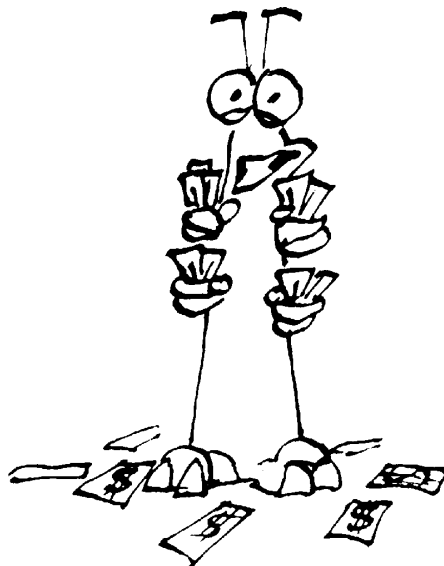
De tre första landstingen vi tar upp i denna serie är Jönköpings, Kronoberg och östergötlands landsting.

I Sverok Ost, distriktet över Småland, Öland och Östergötland fungerar reglerna på följande sätt.

När man söker bidrag från landstingen för att leda en kursverksamhet, så betalas inte pengarna ut förrän två år efter det att kursen har hållits. För att kringgå detta betalar distriktet i stället direkt ut **65 kronor per dag och person** så fort styrelsen har fått in en ansökan som man tror att landstinget kommer godkänna. Detta gör att föreningarna kan få pengarna mer eller mindre direkt och snabbt utnyttja dem i ny verksamhet.

Reglerna skiljer sig mellan de olika landstingen och vi har försökt presentera vad som gäller så lättöverskådligt.

Generellt är dock att vi måste ha en beskrivning av kursen och en lista med personnummer över de medverkande.



KALENDAR

1 - 8 Juli	Musikanternas kamp	Fantasylajv	Järvsböle lajvområde mel...
5 - 8 Juli	Rökelse	Hippielajv, nutid	Motorp, en mil utanför H...
6 - 8 Juli	Grå Galten - Återkomsten	Fantasylajv	Varberg
7 - 8 Juli	Aquaphobia	Airsoft Militär Similering	Markaryd, SV Småland
8 - 14 Juli	Eldarna i Vargaland IV - Silversot	Sagoinspirerat medeltidslajv	Ljungskile, 7 mil norr om Göteborg
13 - 15 Juli	Höganäs By Night	Vampyrlajv	Höganäs
13 - 15 Juli	Kampen i Ringen	Fantasylajv	Medeltidsbyn utanför Skillingaryd
19 - 22 Juli	Skuggor II	Fantasy	Skillingaryd, Småland
20 - 22 Juli	Ardanus: Det förrådiska lugnet	Levande Rollspel	Hjörnered, 3 mil söder om Ronneby
23 - 29 Juli	Under Röda Vingar	Levande Rollspel	Insjön, Dalarna
26 - 29 Juli	ConTainer 2001	Sommarkonvent	Martinsgården, Jönköping
26 - 29 Juli	Moldia II -Khaspirs Twistedagar	Fantasylajv	Blekinge, Ronneby
26 - 29 Juli	Dimbros Fäste	Fantasylajv	Närke, ca 3 mil från Örebro
1 Augusti -	Hallsberg om Natten	Vampyrlajv	Hallsberg
2 - 5 Augusti	SydCon 10	Spelkonvent	Malmö
3 - 5 Augusti	Pilgrimerna i Lillith	Fantasylajv	I närheten av Brösarp i Skåne
3 - 5 Augusti	Operation: Crimson Night	Airsoft-Lajv	Västmanland
17 - 19 Augusti	Pythian Game	Vampyrlajv	Visingsö
24 - 26 Augusti	WettCon 12 - Asylum	Skräckkonvent	Öxnehagaskolan, Jönköping
24 - 26 Augusti	Utposten	Thule-kampanjen	I Mälardalen
24 - 26 Augusti	Drakens Tårar 901	Vikingafantasy	Årsunda vikingaby
30 - 2 September	Nidgärning	1500-tals fantasy konfliktlajv	Stockholmsområdet
31 - 9 September	Aventyrshovet	Fantasylajv	2 mil öster om Gamleby
31 - 1 September	Ventrues Klanmöte	Vampyrlajv	Jönköping
31 - 2 September	Gudars vilja, människors makt	Karils Rike	Uppsala (troligtvis)
Oktober	Nemesis Noctem - Ond, bråd död II	Skräck	Barnens Ö
5 - 7 Oktober	Irriärör i Huckleby	Fantasylajv	Ekehagens Fortidsby utanför Falköping
2 - 4 November	SillyCon X	rollspelskonvent	Mora
2 - 4 November	SunKon	Spelkonvent	Åkersviksskolan i Sundsvall

.....för fler arrangemang och de senaste uppdateringarna - besök www.ost.sverok.se/kalendarium

elevator action

roborally expansion

"Elevator Action" är en tvådelad bana med en hiss som åker mellan två våningsplan. Den mindre banan skall ligga över det skuggade området på den undre planen (men givetvis är det bästa att lägga den jämte, skuggningen är bara för att göra dess position tydlig), så att hisselementen hamnar precis över varandra. På hisselementet är det markerat vilka faser som hissen befinner sig på det våningsplanet. Det finns varierande elakhetsgrad på hur man hanterar reglerna för hissar som INTE är på den plats som robotarna försöker kliva in i (välj ut de som passar er egen läggning).

SÄKRA HISSAR

Betrakta allting som väggar, hiss-rutan kan bara nås om hissen finns på plats.

TUNGA HISSAR.

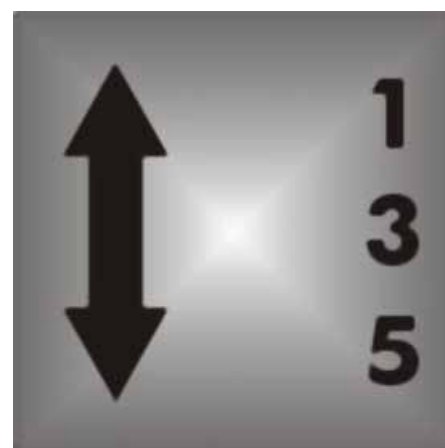
Hissen fungerar som en kross, och skulle någon robot råka befinna sig på första planet när hissen återvänder ner så mosas roboten ifråga.

DJUPA SCHAKT

Hissen rör sig i ett hisschakt, och om man kliver in på nedre planet när hissen är uppe så betraktas rutan som ett hål.

DIE HARD-HISSAR

Det går att landa på taket till hissen och så länge som man inte går in i en vägg för att kliva av den så kan man använda detta som ett snabbt sätt att förflytta sig från den övre till den undre våningen. Man tar dock en poängs skada av manövern.



RoboRally is a Richard Garfield Game and are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. The use of these trademarks and references to any companies or products in these pages is not a challenge to the trademarks and copyrights concerned.

TEXT OCH GRAFIK
ANDERS "TWONKY" NORDSTRÖM

