

thc

the herring can #32
speltidning för Sverok Ost och G&B

Rollspelande präst

Går kyrka och spel hand i hand?

Battle report

Detaljerad inblick i Warhammer Fantasy

Dark Ages

Nya Dark Ages till Vampire

Kalendarium

Årets spelhändelser

Ny serie

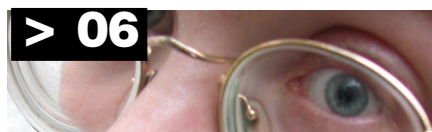


thc nummer 32

torsdagen 3 juli 2003



> 04



> 06



> 08



> 18



> 36

- 3 ledare

- 4 dark ages vampire

- 6 rollspel i kyrkan

- 8 battle report

- 17 en hyllning till de namnlösa

- 17 nutidslajvens hyllning

- 18 intervju med fans skapare

- 19 stort pilotavsnittet till fans

- 35 kalendarium

- 36 container 2003



omslagsbild

FRAMSIDA DANIEL ROOS
BAKSIDA DANIEL ROOS

redaktion

chefredaktör och layout
DANIEL ROOS

ansvarig utgivare
CLAES GERLEMAN

foto

DANIEL ROOS

serie

T CAMPBELL

illustrationer

LUCAS THELIN
HENRIK PETTERSSON

tryck

TRYCKOPIA

vad är thc?

thc står för the herring can.
den fruktansvärda sillburken som är
frukten av sverok osts och rollspels-
föreningen gameboards and
broadwords samarbete.

kontakta sverok ost

ordförande:
PETRA MALMGREN
hemsida:
www.ost.sverok.se

email:
petra@sverok.se

kontakta thc

roos@sverok.se

hemsidor

thc.sverok.net
www.ost.sverok.se
www.gob.nu

annonsering

roos@sverok.se

surprise, surprise

Tro det eller ej, men jag hade nästan börjat ge upp hoppet själv om distrikts-tidningen. I synnerhet då jag med ett färdigproducerat nummer förra året möttes av den hemska insikten att Sverok Ost inte längre hade råd att trycka sin tidning.

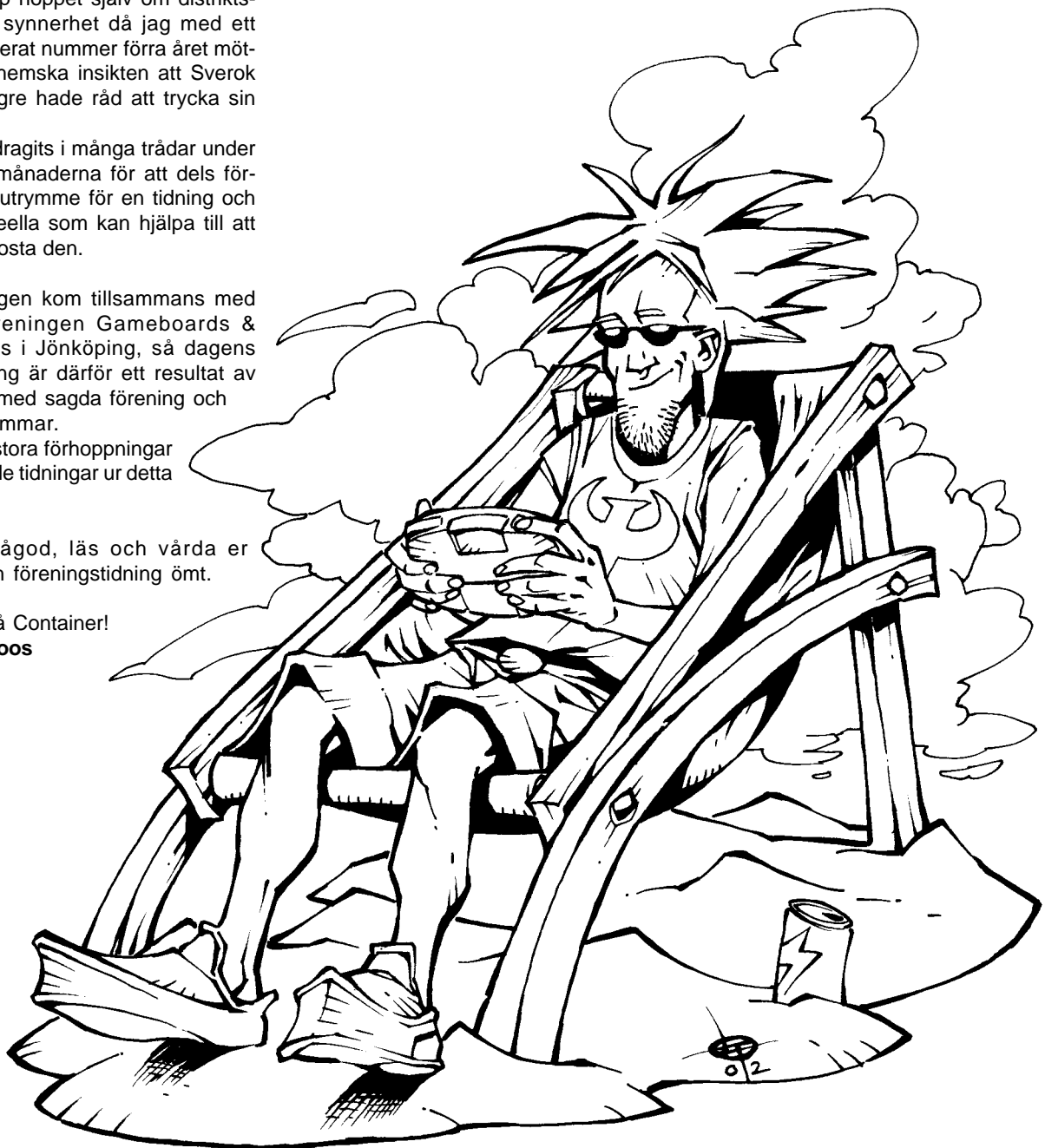
Det har dragits i många trådar under de gångna månaderna för att dels försöka skapa utrymme för en tidning och dels hitta ideella som kan hjälpa till att trycka och posta den.

Räddningen kom tillsammans med rollspelsföreningen Gameboards & Broadwords i Jönköping, så dagens distriktstidning är därför ett resultat av samarbetet med sagda förening och dess medlemmar.

Jag har stora förhoppningar på kommande tidningar ur detta samarbete.

Så varsågod, läs och vårda er distrikts- och föreningstidning ömt.

Vi ses på Container!
Daniel Roos



Dark ages Vampire

Om man tröttnar på vanlig fantasy och börjar tycka att vampyrernas krig mellan Sabbaten och Camarillan och man har börjat intressera sig för varför de olika vampyrklanerna i White Wolfs produkter är som de är kan man alltid testa att spela Dark Ages; vampyrer på medeltiden.

Varför spela Dark Ages? För att lära sig mera om vampyr världen skulle nog mitt första svar vara. Visst man kan läsa sig till en hel del information om Vampire i White Wolfs olika böcker och moduler men det är inte det samma som att spela sig igenom några av de viktiga skeendena i White Wolfs historia.

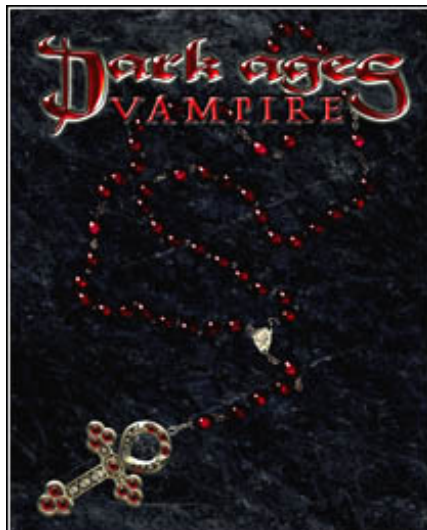
Vad har hänt?

Vad har hänt i vampyrvärlden fram tills att man börjar spela Dark Ages. Tja, Kain har ju varit framme och offrat sin broder Abel och Gud stack fram sitt huvud och förbannade Kain för all evighet. Kain invigde några stycken människor i den första staden för att inte behöva ha det så ensamt. Dessa invigda vampyrer av andra generationen invigde sina egna och den tredje generationen var framme. Den tredje generationen gav sig på den andra generationen och allting slutade med att den första staden gick under, Kain försvann och förhoppningsvis är de flesta andragenerationerna döda.

Tredje generationerna invigde sina egna och genom dessa treor skapades de olika klanerna som sedan har slagits mot varandra om vem skall styra världen, utan att veta att det är deras Äldre som slåss genom dem, som det skall vara...

Förutom att Baali la en fruktansvärd förbannelse över Assamiteklanen som fick deras krigare att lite då och då bli helt galna (en förbannelse de lyckades göra sig av med), så hände inte så mycket fram tills Kartago där Brujah försökte bygga den ideala staten, där vampyrer och människor kunde umgås utan problem. Givetvis förstördes Kartago och vill man veta lite mera hemlig information kan man alltid läsa lite i Baali klanboken där ett och annat nytt kommer fram.

Det enda egentligen världsomvändande som händer innan slutet på



1100 talet (i den vampyriska världen alltså) är att en grupp magiker av hus Tremere får tag på en del vampyrblod från klan Tzimisce och inviger sig själva till vampyrer. För att inte bli dödade av klan Tzimisce så hittar Tremere en Antediluvian, nämligen Saulot som de prompt tömmer på blod för att på så vis bli tillräckligt starka att kunna överleva som klan.

I den mänskliga världen har en man vid namn Jesus dött på ett kors för sin övertygelse för att sedan återuppstå och skapa den största religionen i världen. Det enorma romarriket har gått i graven, åtminstone halva riket. Den Kristna kyrkan har precis etablerat sig som en av de få internationella stormakterna. Korståg har påbörjats med kriget om Jerusalem, den kalla norden har blivit kristnad men de fruktade mongolerna har ersatt de vildsinta nordmännen och vikingarna som tidigare härjade i Europa.

Vad kommer att hända...

Det kommer att hända en hel del i både vampyrvärlden som i den dödliga delen av världen under den tid som kommer framför Dark Ages.

Tremere klanen börjar sprida ut att alla Salubri är demondyrkare och skall jagas iväg, om inte dödas direkt. Tremere får också av Ventrue klanen skapa ett chantry i Wien, något som kommer att påverka deras klan hyfsat mycket.

På femtonhundratalet bryter anarkupproret ut. Från att ha varit ett hyfsat isolerat krig mellan primärt Brujah och Tzimisce, men många av de andra klanerna särskilt då Ventrue och Tremere var inblandade. Efter anarkupproret som ledde till att många av de unga vampyrerna av i stort sett alla klaner började kalla sig för antitribue för att visa att de inte hade något med deras Elders att göra.

Efter anarkupproret kommer Camarillans och Sabbatens start. Anarkernas avtal med Camarillan och Giovanni klanens övertagande av klan Cappadocian.

Förutom detta så kommer hela den amerikanska kontinenten att upptäckas och en stor utvandring till nya förlovade länder kommer att ske. Alla äldre vampyrer utan domäner kommer att resa över atlanten och slåss mot alla nya vampyrer som också tar sig över atlanten för att slippa bli hunsade av de äldre. Förutom detta kommer kriget mellan Sabbaten och Camarillan att verkligen ta sin fart i den nya världen.

Dessutom så startas inkquisitionen som börjar jaga vampyrer och bränna häxor. Till detta kommer Pesten, trettioåriga kriget, krig mellan de allra flesta olika nationer vid olika tillfällen. Galileo berättar att jorden är rund, sextinska kapellet byggs och målas invändigt. Fransmännen revolutionerar och dödar sina adliga medan resten av hoven i Europa ser förfärat på.

Så hur är spelet

Dark Ages är ett White Wolf spel och bygger på samma principer som Vampire gör. Man slår lika många T10:or som ett attribut och en färdighet och alla tärningar med ett utfall över en svårighet är en effekt och ju flera effekter man får desto bättre har man lyckats. Dark Ages har dock inte blivit reviderat som de flesta andra spelen i White Wolf's spelutbud men det är på väg en ny utgåva som kommer att heta Dark Ages istället för Vampire the Dark Ages, förmodligen för att bekräfta att Dark Ages blir en alldeles egen linje och inte en undergrupp till Vampire the Masquerade.

Det som skiljer vanliga Vampire med Dark Ages är enligt mig att Dark Ages känns mycket mera verkligt medan vanliga Vampire är någon slags

adrenalinkick utan några egentliga kopplingar till verkligheten. Det som händer i Dark Ages kan vara något som "påverkade" händelserna som leder fram till idag och därför indirekt påverkar dig själv (ja, jag vet, det är bara ett spel...).

Det absolut roligaste med Dark Ages är dock att man får chansen att lära sig mera om World Of Darkness med allt som har hänt. Vilka som startade Camarillan, varför och när. Man kan få chansen att "påverka" vad som har hänt och genom dessa nya kunskaper kan man spela en Elder karaktär till vanliga Vampire the Masquerade och spela med alla kunskaper som den karaktären borde ha om den t.ex. skulle vara fem hundra år gammal.

De olika böckerna

Det finns ett antal olika böcker till Dark Ages och jag tänkte gå igenom de viktigaste för att ni skall kunna få en känsla av vad som finns och hur mycket ni kommer att vara tvungna att köpa om ni skall börja spela Dark Ages mera seriöst, om man nu kan spela rollspel på ett seriöst sätt.

De böcker som finns med här äger jag eller har läst vid mer än ett tillfälle och därigenom bildat mig en uppfattning om dem. Dessa böcker är inte de enda som har skrivits till Dark Ages serien och för mera information om vilka böcker som finns till Dark Ages så finns relevant information på White Wolf's hemsida (www.white-wolf.com).

Vampire – the Dark Ages

Grundboken som innehåller reglerna och en hel del information om den kända världen under medeltiden är egentligen den enda bok man behöver. Alla tretton klaner beskrivs (Assamite, Brujah, Cappadocian, Followers of Set, Gangrel, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Ravnos, Toreador, Tremere, Tzimisce och Ventruue). Tidsperioden som beskrivs i boken är slutet på 1100 talet och början på 1200 talet.

Grundboken är indelad i tre olika böcker; en med bakgrundsmaterial, en om hur man gör en karaktär och en bok med regelsystem, hur man spelleder och beskrivning av de olika antagonisterna som finns. Grundboken är välskriven och innehåller rätt stora mängder information och en hel del referenser så att man kan ta reda på mera själv. Det enda som egentligen saknas från grundboken är två klaner, Baali och Salubri. Dessa klaner står inte med i grundboken trots att Baali's disciplin finns beskriven.

Libellus Sanguinis

Alla klanerna till Dark Ages beskrivs i de fyra olika böckerna betitlade Libellus

Sanguinis ett till fyra. De olika böckerna består av tre klaner vardera som har något gemensamt, så varje bok är tre klanböcker i en.

Libellus Sanguinis Ett är betitlad "Masters of the State" och innehåller beskrivningar av de nobla klanerna: Lasombra, Tzimisce och Ventruue. Libellus Sanguinis Två är betitlad "Keepers of the Word" och innehåller beskrivningar av klanerna Brujah, Toreador och Tremere. Libellus Sanguinis Tre är betitlad "???" och innehåller beskrivningar av klanerna Assamite, Gangrel och Followers of Set. Libellus Sanguinis Fyra är betitlad "Thieves in the Night" och innehåller beskrivningar av klanerna Malkavian, Nosferatu och Ravnos.

Dessa böcker beskriver inte så mycket klanhistoria som det beskriver hur klanerna ser ut i Dark Ages. Dock ges det en del information om klanernas förflutna. Dessutom finns det med beskrivningar av olika sorters grupperingar inom klanerna som i vissa fall utvecklas till moderna fenomen och vissa unika för Dark Ages.

Clanbook: Salubri

Salubri är en av de tre klanerna som fick en egen klanbok till Dark Ages. Salubri har precis börjat bli jagade av Tremere och Saulot själv har blivit dödad av Tremere. Problemet med klan Salubri är att deras disciplin Valeren inte är beskriven fullt ut i klanboken, och eftersom disciplinen inte finns med i grundboken kan det bli jobbigt att spela en Salubri.

Clanbook: Cappadocian

Cappadocian är också en av de tre klaner som fick en egen klanbok och precis som Salubri är det på väg att gå mot skogen med klanen, förutom en avstickare i klanen som kallar sig själva för Giovanni. I klanboken beskrivs grunderna i Giovannis nya disciplin Necromancy som den fungerade på medeltiden.

Clanbook: Baali

Klan Baali's klanbok är producerad av Black Dog till skillnad från de andra böckerna som White Wolf står bakom, detta på grund av Baali klanen's metoder och hobbies som av vissa skulle kunna bli klassade som något som barn inte borde läsa (i USA). Baali är den stora antagonistgruppen i Dark Ages som är elaka på heltid och inte enbart av egoistiska skäl som de andra vampyrerna.

Klanboken är väldigt välskriven och jag rekommenderar den starkt till alla som vill veta lite mera om vad som händer på lite olika platser i vampyrvärldens medeltida Europa.

Blood and Silk

Blood and Silk är en beskrivning av hur det såg ut i östern under tiden för Dark Ages. Boken är kanske inte så intressant för spelare som inte bryr sig om Kindred of the East, men boken ger en hel del information och kan användas för kampanjer som bygger på bland annat Marco Polo's resor i de östra länderna.

TEXT: FREDRIK ERNSTSON



SAMARBETET MELLAN G&B OCH SVEROK ÖST

DEN HÄR TIDNINGEN ÄR RESULTATET AV SAMARBETET MELLAN EN AV DE ÄLDSTA FÖRENINGARNA I SVEROK OCH SPELDISTRIKTET SVEROK ÖST.

FÖRENINGEN GAMEBOARDS & BROADSWORDS HAR SPORADISKT GIVIT UT EN TIDNING VID NAMN "THE HERRING CAN". SVEROK ÖST HAR HAFT SAMMA SPORADISKA UTGIVNING AV SIN TIDNING "ÖSTFRONTEN".

NAMNET PÅ THE HERRING CAN SYFTAR PÅ ETT GAMMALT INTERNSKÄMT INOM G&B. SILLBURKEN ÄR DEN PLATS SOM "DÖDSSILLAR" FÖRVARAS. DEATH HERRINGS KAN NI SE MER AV OM NI TITTAR PÅ MONTY PYTHON'S ROLIGA SKETCH OM SAGDA MÖRT!

OM DU VILL HJÄLPA TILL MED NÄSTA NUMMER AV THE HERRING CAN SÅ HÖR AV DIG TILL ROOS@SVEROK.SE



Rollspel i kyrkan

Finniga tonårspojkar som drömmer hjältedrömmar. Jovisst. Men rollspel är mycket mer än så. Ett pedagogiskt hjälpmedel. Ett sätt att utforska den mänskliga naturen. Mats Brandt är präst och använder rollspel i sitt arbete med ungdomar i kyrkan.

– Det kan vara ett sätt att sätta sig in i andra människors värderingar och kultur och skapa förståelse för andra.

Mats arbetar som skolpräst och med ungdomsverksamhet i Råslättskyrkan i Jönköping. Där var han för några år sedan med och startade rollspelsgruppen *Graalborgen Nord*.

Han tycker att rollspel och religion går bra ihop, eftersom rollspel blir vad man fyller det med. Är spelarna överens om att spela en miljö som är våldsam så blir spelet våldsamt, säger han, men lägger till att det inte är rollspelets fel.

– Att anklaga rollspelet för det är som att säga att vi måste göra oss av med det *Sjunde Inseglet* för att det finns splatterfilm.

Att rollspel ibland innehåller demoner, något som kan ses som ganska

hårt bundet till religionen är inte heller något problem tycker han.

– Demonerna i rollspel är inte demoner i en egentlig judisk-kristen mening. De är mer som troll eller monster som hjälten måste besegra.

Graalborgen Nord ingår i svenska kyrkans unga och gruppen är också ansluten till Sverok. Idén kom efter ett studiebesök i Västerås påsken 2000. I Västerås har svenska kyrkan rollspelsgruppen *Camelot* där man länge använt rollspel bland annat som pedagogiskt hjälpmedel i konfirmandarbetet. Mats blev inspirerad och tyckte att man borde göra samma sak i Jönköping. Tidigare hade rollspel funnits med som en aktivitet i Svenska kyrkans unga i Råslättskyrkan, men nu bildades Graalborgen Nord, med en renodlad rollspelsprofil.

Många nya medlemmar har anslutit sig till svenska kyrkans unga i Jönköping sen gruppen startade, även ungdomar som inte är aktiva inom kyrkan.

– Det finns flera som har en mer avvaktande inställning till kyrkan, säger Mats.

Men alla har nog en form av livsåskådningssintresse.

Han berättar att många tar tillfället i akt att prata om trosfrågor. Mats tror att det kanske är därför en del väljer att vara med i Graalborgen Nord istället för någon annan rollspelsförening, även om de inte är aktiva inom kyrkan.. Här finns utrymme att prata om frågor som rör tro och livsåskådning. En del är med i flera rollspelsföreningar för att de helt enkelt vill spela så mycket rollspel som möjligt. Alla är välkomna.

– Samma äventyr kan ge olika spelare väldigt olika upplevelser beroende på var i sin personliga utveckling de befinner sig.

Han berättar att han använder rollspel för att ge ungdomarna en möjlighet att fundera över ideal – vad som är rätt och fel. Med högstadiungdomar spelar han gärna spel som handlar om gott och ont, där det onda tar gestalt utanför människan i form av till exempel just demoner. Något uppenbart ont där spelaren får chansen att vara den goda sidan och besegra det onda.

– Det är också en möjlighet att leva ut aggressioner på ett ofarligt sätt.

Med äldre ungdomar, gymnasieåldern och över, kan man spela rollspel som tar upp frågan om det onda och det goda inom oss.

Mats använder också gärna rollspel för att undervisa om historiska miljöer. Spelledaren måste vara väl påläst och spelarna förbereder sina roller genom att läsa på ordentligt. Det är ett mer underhållande sätt att lära sig på.

Han har också erfarenheter av hur rollspel kan hjälpa yngre barn, i mellanstadieåldern, att bearbeta fobier och rädslor.

– Att besegra ett rollspelsmonster kan ge positiva spin-off effekter, säger han.

Mats berättar att många rollspel som är inte är tänkta att användas i pedagogiskt syfte utan är ren underhållning, ändå kan användas i undervisning på olika sätt med gott resultat. Det gäller att sätta en stämning som hjälper spelaren att inse att han när han tolkar en roll använder delar av sig själv. Som exempel nämner han *Mage*, som ger spelaren möjlighet att fundera över sina egna värderingar.

– Man kan få inblick i att man har saker inom sig som är mindre goda.

När man spelar rollspel på det sättet är det viktigt att spelledaren är uppmärksam så att ingen mår dåligt. Men Mats poängterar att det inte beror på att rollspel i sig skulle vara farligt för den som utövar det. Däremot är det inte ovanligt att människor mår dåligt när de inser nya saker om sig själva eller om den mänskliga naturen. Med eller utan rollspel.

Han tycker att fler borde använda rollspel i undervisningen. Rollspel är en populär hobby idag och ett roligt sätt att lära på

– Men det får inte bara bli ett pedagogiskt hjälpmedel. Rollspel måste få vara ren underhållning också, säger Mats, som tycker att rollspel är ett av de bättre sätten att roa sig en ledig kväll.

TEXT: MARIA FRIEDNER

FOTO: DANIEL ROOS



BATTLE REPORT



Högalver - Jon Backman

Prins Far-I, *alvprins* riddande på draken *Negus Nagast*. Med *lans*, *sköld* och *drakpansar*, *Vambraces of Defence* samt *Lion Guard* 562p.

Lord Sassafrass, hjälte på stridshest med tvåhandsyx, *drakpansar*, *Helm of Fortune* och *Blessed Tome* 147p.

Ariman, hjälte på örn med *lans*, *drakpansar*, *Enchanted Shield* och *Reaver Bow*.

1 Stridsvagn 85p.

8 Silverhjelmsridmare med tungt pansar och sköldar. Ledare, musiker, standarbärare samt det magiska standaret *War Banner* 239p.

6 Silverhjelmsridmare med tungt pansar och sköldar. Ledare, musiker och standarbärare 173p.

10 bågskyttar med lätt pansar 130p.

5 spejare 75p.

2 repeter arbalest 200p.

14 hober ledda av hjälten *Lumpin Croop* 146p.

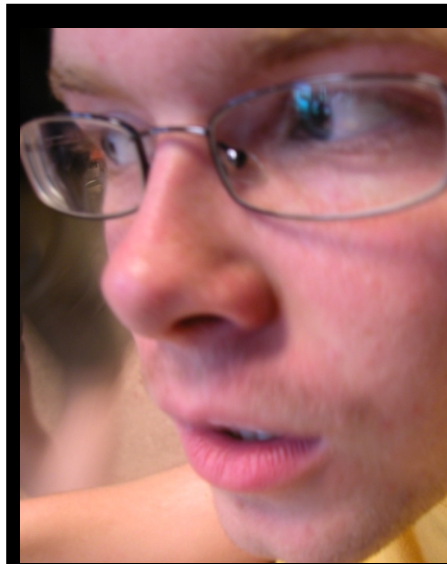
Två arbalest – det här får du in i alla arméer, det skjuter nästan alltid igen sin egna poäng. Lämna aldrig Ulthuans stränder utan ett par. Tio bågskyttar, för att bättra på skyttet, de är dessutom svårare att skjuta ut än krigsmaskinerna (arbalesten). Som skydd till dessa tre enheter har jag 13 stycken spjutmän, normalt sett använder jag inte de här figurerna men nu slänger jag in dem som utfyllnadspoäng så vi får ett större slag. Min offensiva styrka består av två enhe-

ter med silverhjelmskavalleri, vilka är standardalvridmare, de är snabba, har bra pansar men är inte mycket att hurra för efter första attacken då de inte får använda sina lansar längre. För att understöda dessa har jag även en stridsvagn. Övriga trupper består av fem spejare och fjorton bågskyttehober som är inhyrda legoknektar. Till armén har jag tre hjältar, *Prins Far-I* som rider på den nymålade röda draken *Negus Nagast*, jag har aldrig spelat med en drake själv

förut och hoppas att han ska göra bra ifrån sig. I en av silverhjelmsenheterna rider *Lord Sassafrass* med sin tvåhandsyx och nästintill ogenomträngliga pansar, han har varit med och slaktat skaven förut och kommer att ha det skoj idag med. Dessutom har jag en liten specialare, min örnryttare *Ariman*, han är utrustad med en magiska båge som brukar vara alldeles utmärkt att skjuta krigsmaskiner och småenheter med.

THC har fått sin första Battle Report, med det menat en detaljerad granskning av ett slag i ett stridsspel. Först ut är ett slag mellan Skaven och High Elves i Warhammer Fantasy, men vi förväntar oss mer än bara Games Workshop-rapporter i framtiden.

Så välkomna att dyka direkt ned i stridens och fanatismens hetta.



Skaven - Simon Alskans

Krigsherre Grimrun, beväpnad med *Weeping blade*, *Enchanted shield* och *Warpstone armour*. 180p.

Pästpräst Bölder, *Plaugecenser* 86p.

13 spjutmän med standar och musikant 161p.

Lönnmördare Snikkitt Snabbsvans, *Desolate blade* 145 p. Gömd bland klanrättorna.

Arméstandarbärare Jyck, tung rustning, *Sacred banner of the horned rat*.

37 Klanrättor, ledare, musiker.

2 Rättograr, 100p.

30 Stormrättor, ledare, musiker, Standarbärare med *Umbanner*.

3 Rättsvärmar, 135p.

3 pack med jätterrättor, 90p.

Ratling kulspruta (går med Stormrättorna) 60p.

Warpstenseldkastare (går med Klanrättorna) 75p.

26 Skavenslavar, musiker 56p.

5 Giftvindsglobadiärer, 50p.

24 Pestmunkar, ledare, musiker, standarbärare med *Banner of burning hatred*.

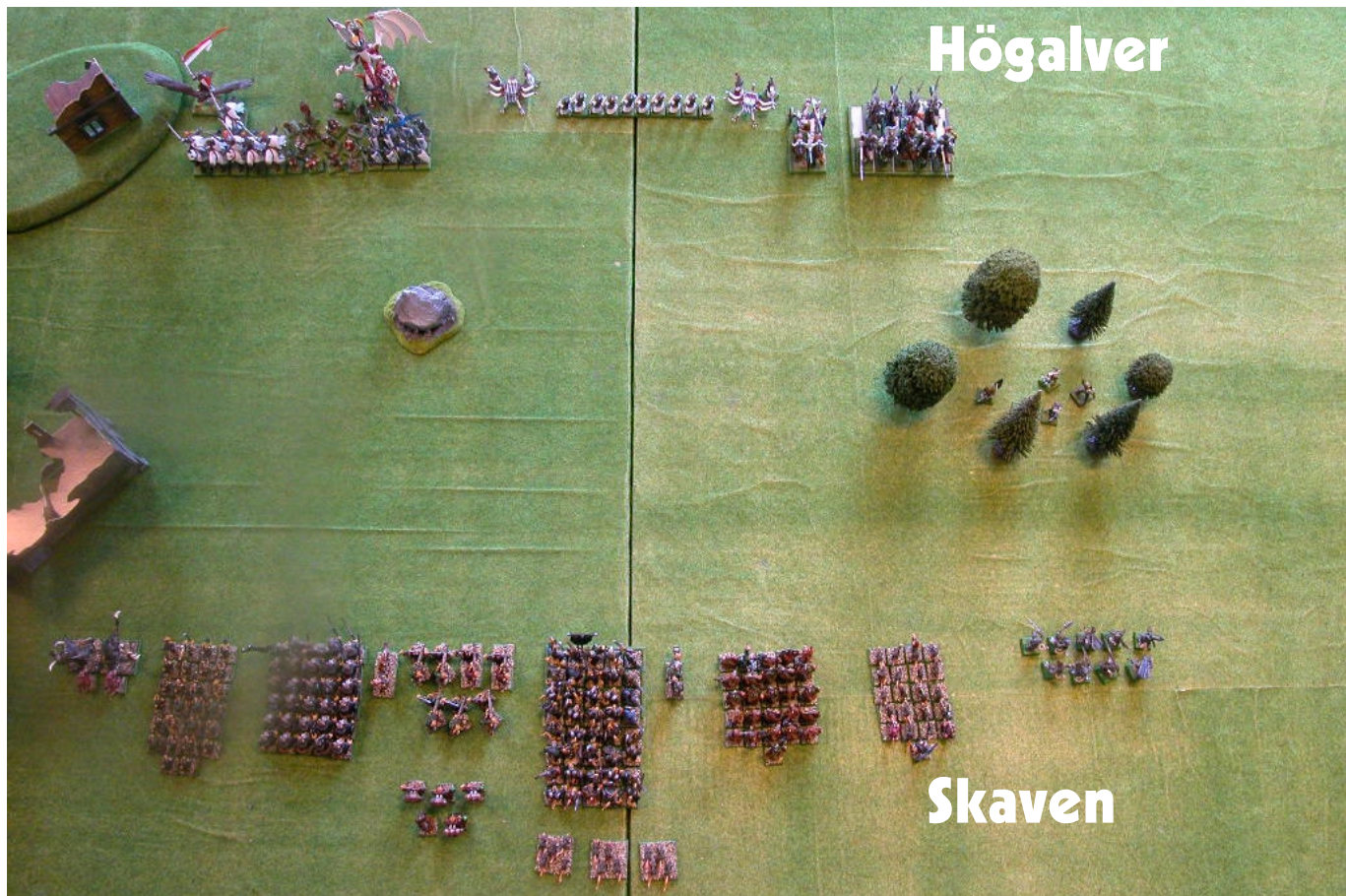
7 Jezzailskyttar, 140p.

9 Spejare, förgiftade vapen 124p.

Simon börjar glatt berätta om sina tre hårdaste infanterienheter. (Skaven har för övrigt bara infanteri) Först är mina 30 stormrättor, dom är tungt beväpnade och brukar klara en hård attack för att sedan slå tillbaka och vinna. Sedan har vi 40 klanrättor, detta är en mycket stor enhet med många karaktärer. Där finns både generalen en lönnmördare och arméns standarbärare. Arméstandaret är magiskt och injagar skräck i fienden. Efter det kommer 25 pestmunkar, de tål mycket styrk och är bärsärkar. Dom här

tre enheterna ska hålla mitten av brädet och dra på sej huvuddelen av fiendens attacker. Som eldunderstöd har Simon sju stycken Jezzailskyttar dom är utmärkta på att skjuta ned monster och tungt bepansrade riddare. Tyvärr är dom inte de vassaste skyttarna som står att finna. För att verkligen få lite eldkraft har Simon kompletterat med en kulspruta och en eldkastare vid sidan av infanterienheterna. För att binda upp fienden och ge infanteriet tid att komma fram har han även en rättsvärm.

Fem giftvindsglobadiärer finns med för att förgifta riddare och stora monster (Vet Simon kanske något om Jons nya drake??). För att skydda huvudblocken och flankera fienden har Simon ett stort block slavar, tre flockar jätterrättor, två stora rättograr och nio spejar beväpnade med två förgiftade svärd vardera. Förutom slavar är alla dessa trupper mycket snabba och ska förhoppningsvis hindra alvernas framfart runt mina huvudenheter.



HÖGALVER VS SKAVEN



Alvernas styrkor är centrerade runt bågskyttarna och de två spjutkastarna. På varje flank står en enhet med silverhjälmkavalleri och dessutom står draken placerad precis bakom skytteenheterna redo att kasta sej ut i strid. Tanken är att skyttet ska ta hand om Simons skytte-trupper och med lite tur kunna skada de mindre enheterna. Spejarna befinner sig i skogen mest för att Simon inte skall kunna ställa sina spejare där (här hade Jon tur med tärningarna och fick ställa ut sin spejare först). Bakom mitt skytte har jag ställt generalen på draken i skydd bakom stenen som avdelar slagfältet.

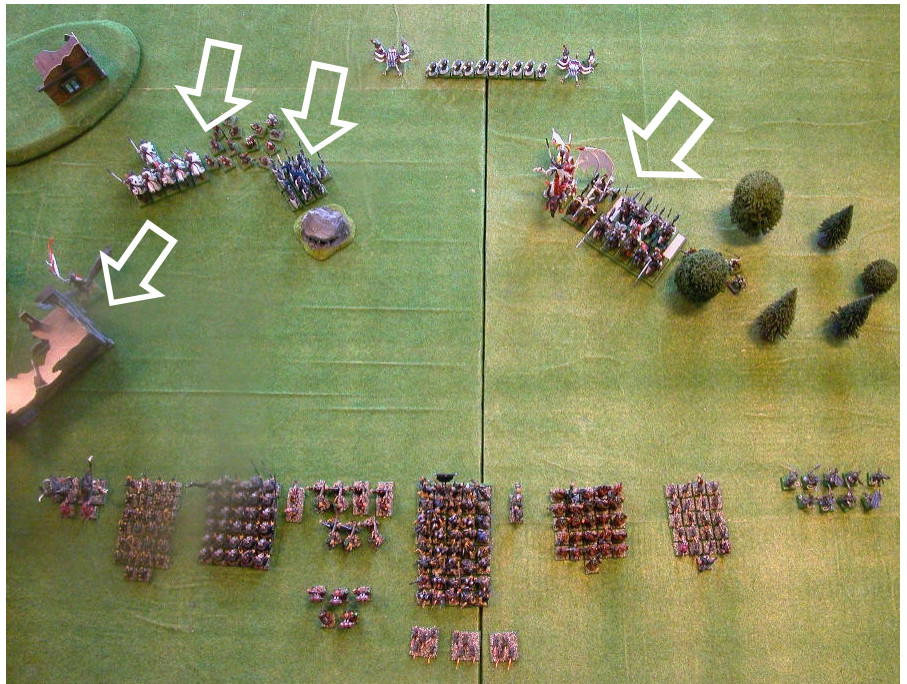
Rättmännen håller hela linjen med sina infanterienheter. I mitten är de största enheterna uppställda, understödda av olika specialtrupper och varandra. Generalen står i mitten av slagfältet och kan på så vis kontrollera mer av trupperna. På flankerna ställer Simon de mindre snabba enheterna för att kunna flankera fien

den och skydda de egna flankerna. Simon satte sina spejare så nära Jons spejare som möjligt för att ge sig på dem i närstrid.

Högalver runda 1

Jons högalver hade tur med sitt tärningslag och fick börja. Spjuten går fram åt höger för att ta skydd bakom en sten och dessutom skydda flanken på den lilla silverhjälsenheter som tar sig en kort bit framåt. Mellan dessa två enheter smyger sig hoberna in på lagom skottavstånd för råttorna på andra sidan. Spejarna springer ut på andra sidan skogen utom anfallsavstånd från råttmänspejarna. På alvernans vänstra flank rörde sig draken, silverhjälmarna och stridsvagen en bit framåt för att tillsammans kunna attackera råttmännen nästa runda.

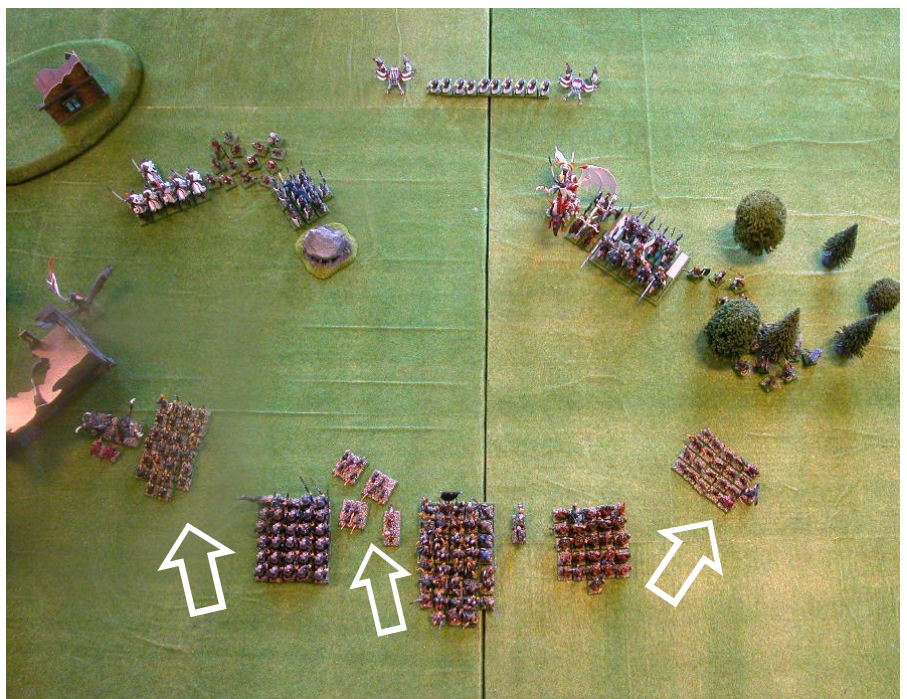
Efter förflyttningen var det dags för skytte. arbalesten, bågskyttarna och Ariman koncentrerade all sin eld på Jezzailskyttarna och lyckades fälla tre stycken vilket var tillräckligt för att tvinga dem till ett paniktest som till Simons förtret misslyckades och de dyra drakdödarna flydde hals över huvud.



■ Högalver runda 1

Skaven runda 1

De flyende Jezzailskyttarna drog med sej giftvindsglobadiärerna i flykten och sprang av planen. Simons bästa drakdödare var ute ur spelet, men han lät sej inte nedslås av det. Råttograrna och slavarerna ryckte snabbt fram på skavens vänsterflank. Detta för att skära av alvernans rytteri på den sidan. Stormråttorna manövrerade för att kunna understödja klanråttorna som stod stilla vid sin ursprungsposition. Råttsvärmarna tog sig framåt för att understödja klanråttorna i den stundande striden mot draken. Spejarna började röra sej mot skogen och fick ögonkontakt med alvtomtarna i toppluvor som häckade i skogsbrynet. Det här kunde gå illa för alvspejarna som inte alls var väl lämpade för närstrid. Jätteråttorna rörde sig upp för att kunna flankera alvriddarna om de skulle anfälla pestmunkarna eller klanråttorna.



■ Skaven runda 1

Eldkastaren sköt iväg en grön eldkon mot riddarna men missade.

Vinstpoäng runda 1:
Högalver 190 p.
Skaven 0 p.



Lägg dig inte i
mina regler



Högalver runda 2

Nu var det dags för attack! Jon var osäker på om draken skulle nå fram till klanrättorna och valde istället att anfälla pestmunkarna med understöd av stridsvagnen. Pestmunkarna tog emot attacken utan att vika (Simon hade inte några alternativ med sina bärsäkarmunkar...). Silverhjälmarna ledda av Lord Sassafrass anföll jätterättorna.

Tio av hoberna såg rättsvärmarna som hade rört sig ut framför skavens stridslinje och sköt mot dessa, det gjorde också arbalesten, de fem spejarna i skogen och bågskyttarna. Tillsammans lyckades de nedgöra hela rättsvärmen. De resterande fyra hoberna och örnryttaren Ariman skjuter mot rättogarna och lyckas döda en rättogre, en pådrivare och dessutom skada den sista rättogren. Denna runda fick rättogarna göra ett paniktest på grund av skyttet men det klarade de. Efter detta var det dags för närstrid.

Prins Far-I på sin drake utmanade pestmunkarna men ingen ville ta emot utmaningen... Innan striden började fick alla som var brevid pestprästen slå ett test för de giftgaser som ha spred med sitt giftrökelsekar.

De sjuka munkarna blev inte skadade, men draken och Far-I blev båda skadade fast prinsens magiska amulett skyddade honom. Efter detta slog draken och prins Far-I ihjäl fem pestmunkar och stridsvagnen dödad ytterligare tre. Ensam kvar vid draken stod den galne Pestprästen Bölder och svingade sin giftångespridande stridssлага. Hans bärsäkattacker gjorde tre skador till på draken som nu bara hade två kvar.

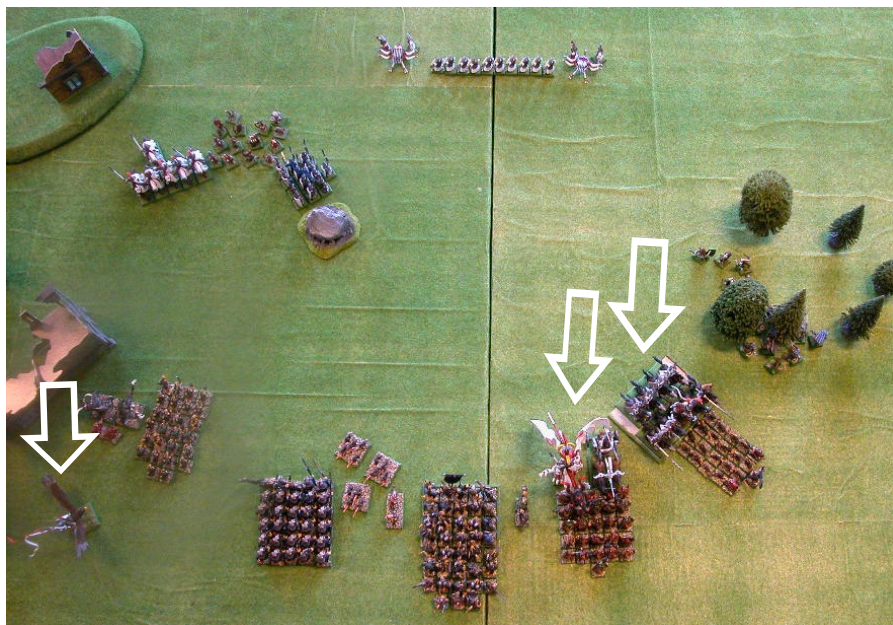
Jon var vid detta laget mycket chockad och upprörd eftersom han inte visste att pestprästens giftångespridare dessutom var kapabel att knyckla till drakar. Precis brevid denna strid red silverhjälmarna in i jätterättorna, de dödade sex rättor och då rättförarnas piskor inget kunde göra mot de bepansrade riddarna så flydde de.

Alvriddarna valde att stanna kvar för att hjälpa sin prins istället för att ta upp jakten på jätterättorna. Detta ledde i sin tur till att skavenspejarna i skogen tog till flykten då de såg sina medrättor fly.

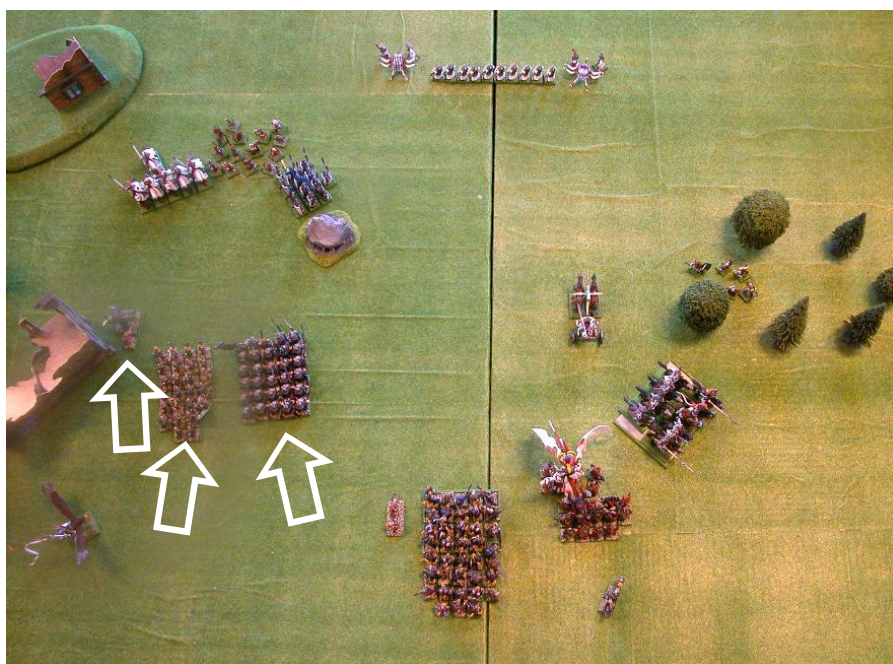
Prins Far-I och stridsvagnen gick det inte lika bra då munkarna vanns striden totalt med en poäng. Prins Far-I stannade kvar och slogs medan stridsvagnen vände och tog till flykten.



Jag kan
leva med de
förluster jag fått
hittills



■ Högalver runda 2



■ Skaven runda 2

Skaven runda 2

Rättogren gjorde en misslyckad attack mot silverhjälmarna och nådde inte fram. Både jätterättorna och skavenspejarna misslyckades med sina försök att stanna upp och fortsatte att fly från slagfältet. Stormrättorna och slavarna ryckte framåt för att hålla den flanken och se till att alvriddarna där inte kunde ta sig över till den stora striden på andra sidan slagfältet. Eldkastaren manövrerade bakom sina egna trupper för att kunna skjuta på Sassafrass riddare i nästa runda. Det stora klanrättsblocket vände sig ett kvarts varv för att kunna anfälla draken i nästa runda.

Nu var det dags för skaven att skjuta lite och kulsprutan tog stadigt sikte på den flyende stridsvagnen varvade upp och fick in nio hårda träffar vilket var mer än vad den tålde, nu skulle inte stridsvagnen kunna hjälpa några drakar eller alvriddare mer!

I striden mellan munkarna och draken stupade fyra rättmän men Negus Nagast och dennes ryttare var oskadda. Trots detta vann de många pestmunkarna striden och Far-I höll sig nätt och jämt från att fly.

Vinstpoäng runda 2:
Högalver 325 p.
Skaven 245 p.

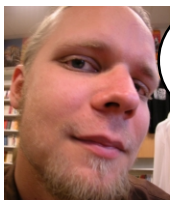
Högalver runda 3

Silverhjälmarna ute på vänstra flanken attackerade den ensamma råttogren. Spjuten slöt upp och skyddade deras vänstra flank mot det jättelika svarta blocket av stormråttor som närmade sig med stormsteg. Den andra riddarenheten ledd av Sassafrass svängde upp och förberedde för en attack mot pestmunkarnas flank nästa runda. I ett stort svep flög örnen in bakom skavenslavarna och tog sikte med sin magiska båge. När faran från skavenspejarna var avvärd tog sej de fem alvspejarna ut i skogsbrynet där de hade bra uppsikt över eldkastaren.

Spejarna sköt ner eldkastaren och Arimans magiska båge fällde kulspjutan. I övrigt lyckades inte skyttet med mer än att fälla fem klanråttor och en stormråtta. Simons trupper klarade sin paniktest och stod alltjämt kvar.

Ute på högerflanken blev råttogren och hans förare utplånade av silverhjälmarnas attack. Detta fick skavenslavarna att fly med svansarna mellan benen men de hann inte långt förrän alvriddarna var ifatt dom och högg ner dem till sista arma slav.

I striden mellan Prins Far-I och pestmunkarna dödades fyra munkar och generalen fick en skada av pestprästens giftgaser. Striden lutade åt drakryttarens sida men pestmunkarna stod kvar. Men deras bärsärksraseri ebbade ut efter förlusten.

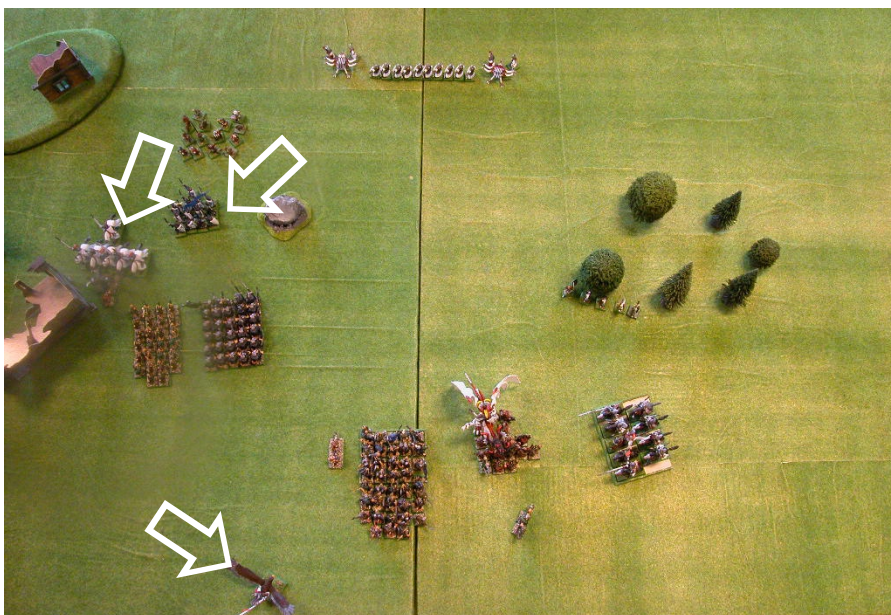


Det ser nog ut att ordna sig

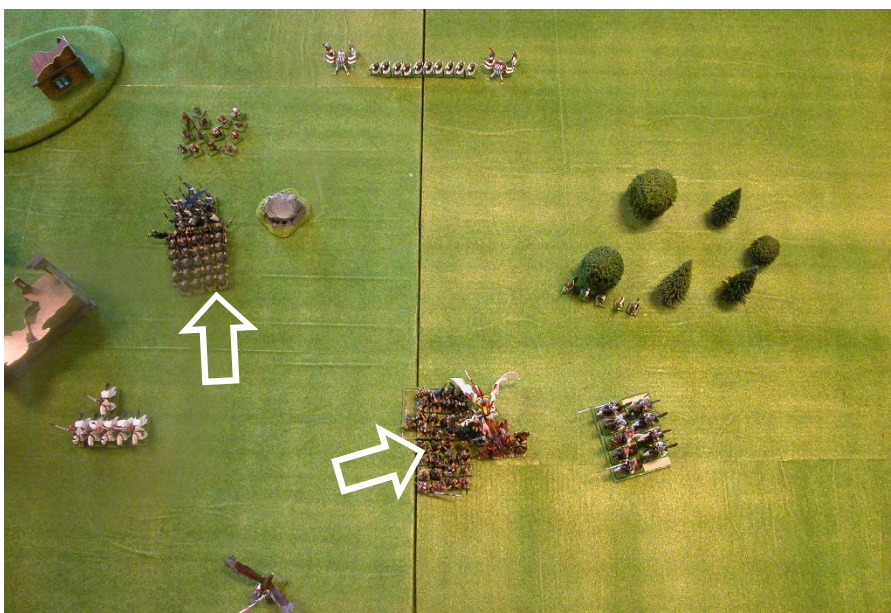
Skaven runda 3

Det första som hände under rundan var att pestmunkarna, som förlorat sitt bärsärkarraseri var tvungna att klara ett paniktest när de insåg vad det var de slogs mot! Detta klarade de dock och striden fortsatte. Jätteråttorna flydde av slagfältet men långt ute på den högra flanken stannade skavenspejarna upp och beslutade sig för att återvända till striden..

Sen var det dags för anfall och klanråttorna slängde sig med Grimrun och hans gråtande svärd draget i spetsen rakt mot draken. Detta ledde till att Negus Nagast och hans ryttare var tvungen att slå ett paniktest som de missade! Draken flydde och klanråttorna hann inte fram för att dräpa dem. Detta räddade



■ Högalver runda 3



■ Skaven runda 3

nog draken som bara hade två skador kvar och var till ett stort förtret för Simon. Pestmunkarna höjde sina svärd och rusade efter den flyende fienden med gurglande stämmor men han inte ifatt dom heller. Däremot sprang de rakt in i silverhjälmriddarna. På vänsterflanken gick det massiva svarta stormråttorna till attack mot de taniga alviska spjutbärarna.

Med sina hillebarader fällda gick stormråttorna lös på alverna, men alverna försvarade sig tappert och endast en av dem föll till marken. I gengäld möttes stormråttorna av en nästintill ogenomtränglig mur av gnistrande spjutspetsar och fem rättkrigare föll till marken med alvstäl genom sina kroppar. Detta blev för mycket till och med för svarta blocket

som vände ryggen till och flydde. Men alverna var hack i häl och nergjorde dem till sista svarråtta. Nu fanns ingenting av skavens vänsterflank kvar.

**Vinstpoäng runda 3:
Högalver 1131 p.
Skaven 245 p.**

Nu börjar det se riktigt illa ut



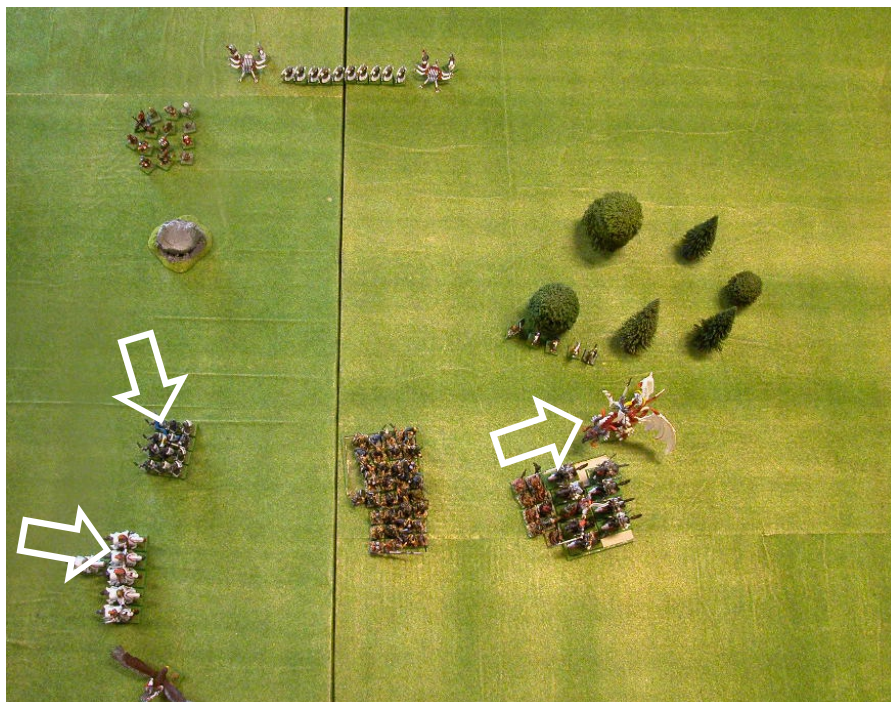
Högalver runda 4

Alvprinsen sansade sej snabbt, avbröt flykten och vände sej åter om mot klanrättorna.

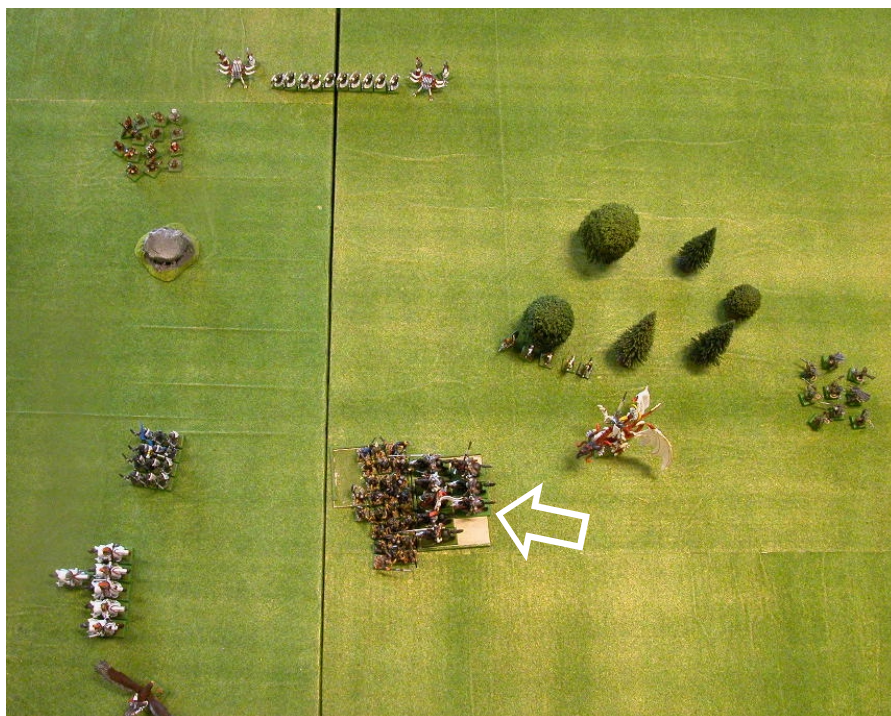
På den högra flanken ryckte riddarna och spjutblocket framåt. Men avståndet till det stora klanrätteblocket var fortfarande stort. Till och med hoberna tog sej framåt för att få bättre sikt.

Alla skyttar på den alviska sidan tog sikte på klanrätteblocket och sköt. Allt som allt fälde man sju klanrättor, men det var tillräckligt för att få bort en rank på det stora blocket och dessutom tvinga dem till ett paniktest.

Striden mellan den stora alvriddarenheten och pestmunkarna började med att Bölder svingade sin giftspridande stridssлага. En alvriddare dog av de giftiga gaserna. Efter detta tog en duell mellan Lord Sassafress och pestprästen vid. Alvhjältens pansar hjälpte honom mot Bölders stridssлага men både alven och skavenprästen blev skadade. Pestmunkarna lyckades inte tränga igenom riddarnas pansar men turligt nog för rättorna missade riddarna alla sina attacker medan en munk blev nersparkad av alvernas hästar. Trots de små förlusterna tog pestmunkarna till flykten. Riddarna följde efter och han precis hugga ner de flyende trupperna innan de sprang rätt in i det stora klanrätteblocket.



■ Högalver runda 4



■ Skaven runda 4



Skaven runda 4

Det enda mobila som fanns kvar i skavenhorden och inte var uppbundet i närstrid var spejarna som snabbt tog sig in mot den återstående striden.

Silverhjälmarna anföll klanrättorna med fällda lansar och i stridvimlet skrek Grimrun ut en utmaning mot Lord Sassafress, frustrerad över att inte ha fått slagits under hela slaget. Men Lord Sassafress kände sig lite sliten efter bataljen med Bölder och skickade istället fram sin regementsledare för att möta skavens general. Striden blev kort och alvens rustning skyddade honom mot generalens

vansinniga attacker med det gråtande svärdet. Självt lyckades inte ens alven få in en träff på generalen och så var den striden slut. Grimrun slet sitt hår precis som Ferdinands matador. Vid sidan av de två kombatanterna slogs Lord Sassafress och resten av klanrättorna. Lord Sassafress var den enda som lyckades döda en enda klanrätta, fortfarande tydligt skadad av Bölders framfart. Klanrättorna vann striden och eftersom de var fler än motsändarna gjorde deras skräckinjagande standar att silverhjelmsriddarna flydde automatiskt. Men än en gång var alvernas hästar för snabba för att klanrättorna skulle hinna ifatt dem.

Vinstpoäng runda 4:
Högalver 1459 p.
Skaven 245 p.



Högalver runda 5

Den här rundan började med en liten detalj som kunde betyda en del för stridens utgång. De flyenden riddarna hade hamnat precis bredvid Prins Far-I och han var nu tvungen att ta ett paniktest i början av rundan. Tursamt nog har högalver mycket bra ledarskapsvärde, så prinsen berördes inte. Även Sassafrass och hans riddare stannade upp och ställde sej i stridsposition.

Nu var det dags att rensa upp de sista råttorna från slagfältet så Prins Far-I och Ariman slängde sej mot råttthorderna. På den högra flanken fortsatte spjuterna och det lilla riddarblocket fram mot de återstående fiendestyrkorna.

De enda skyttarna som hade något att skjuta på nu var de fem spejarna som stod i utkanten av skogen, de avlossade fem skott mot skavenspejarna och lyckades fälla en råtta till marken.

Slutligen uppstod en duell mellan de två styrkornas härförare. Men precis innan de skulle mötas kastade sej en svart skugga ut från klanrättornas led, en lönnmördare! Ett av Snikkits snabba hugg sjönk djupt in i Negus Nagast bål och skadade honom. Grimrun steg modigt fram när Negus Nagast kom nersvepande mot klanrättorna. Han hann inte mer än att höja sin gard för än drakens klor och alvprinsens lans hade genomborrat hans kropp utan att ens han magiska pansar kunde skydda honom. Men precis när alla trodde att duellen var slut skickades en grön blix från skavengeneralens magiska pansar rätt mot Prins Far-I och skadade honom. Ariman och örnen lyckades döda totalt fyra stycken klanrättor och förlusten var ett faktum för Simons skavenhorder. Klanrättorna tog till flykten, men totalt utmattade tog de sig bara tre tum från striden och det var enkelt för Negus Nagast, Far-I och Ariman att slå ihjäl återstoden av rättmännen.

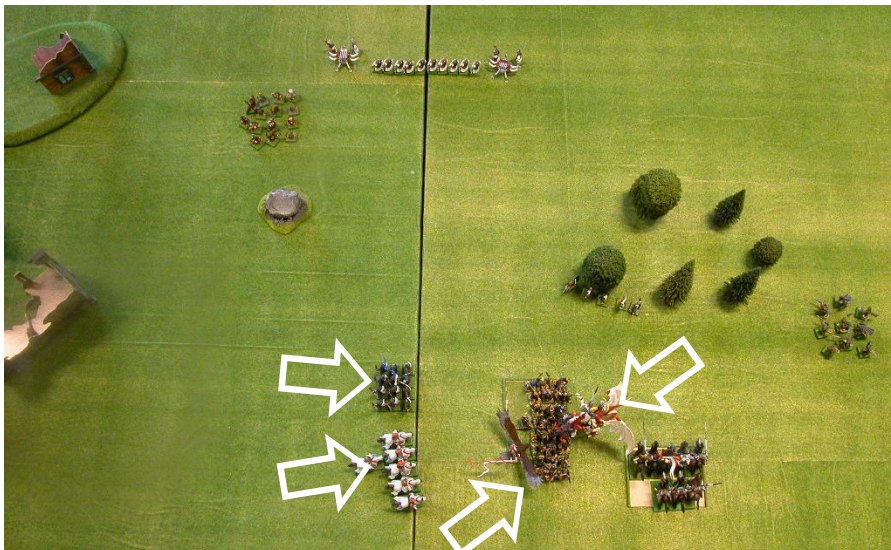
Skaven runda 5

Skavenspejarna anföll silverhjälmarna i flaken. Två av dem nådde fram och alla deras attacker missade. Alvriddarna och deras hästar slog i sin tur ihjäl två spejare, trots förlusten i striden så stannade spejarna kvar för att slåss.

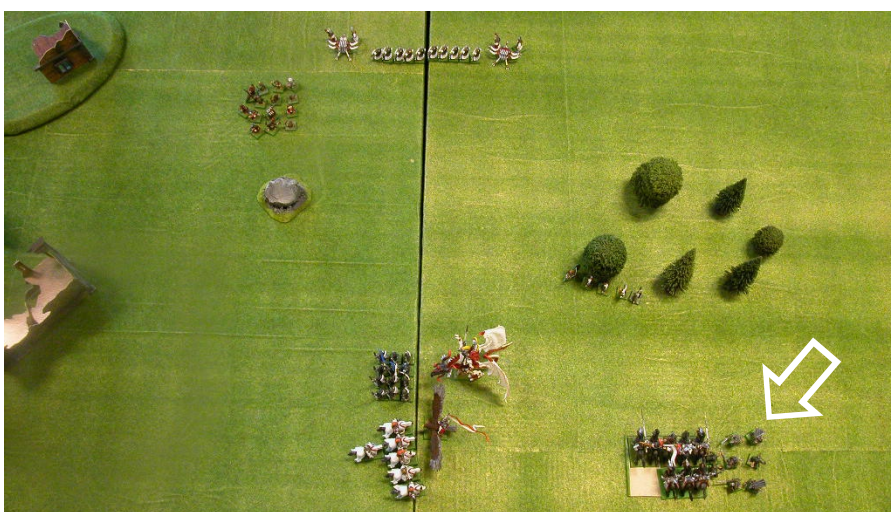
Vinstpoäng runda 5:
Högalver 1974 p.
Skaven 366 p.

Högalver runda 6

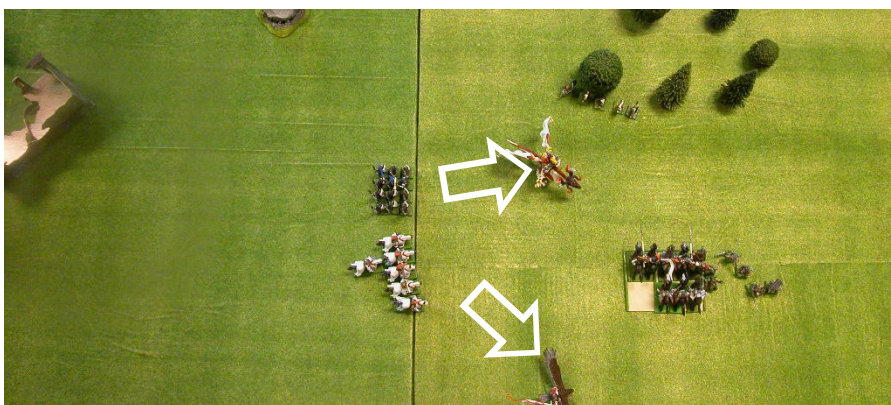
Lord Sassafrass och silverhjälmarnas regementsledare tog sig runt och började hugga ned spejare. Sassafrass själv dödade tre och den andra riddaren slog ihjäl två. Den enda kvarvarande skavenspejaren sprang för sitt liv och riddarna följde inte efter utan lät honom fly.



■ Högalver runda 5



■ Skaven runda 5



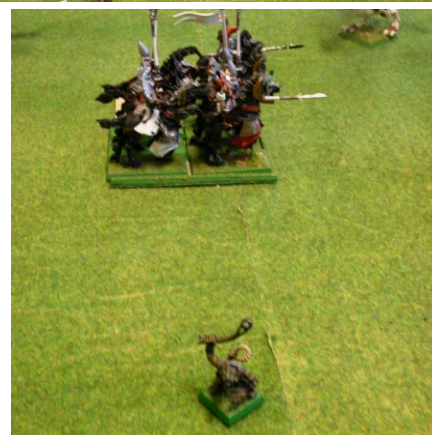
■ Högalver runda 6

Skavens runda 6

Den enda kvarvarande rättmannen på hela slagfältet sprang för sitt liv. Och han tänkte inte vända om förrän han hade varnat sina artfränder hemma i Khûm-Khadak.

Slutgiltiga Vinstpoäng
Högalver 3308 p.
Skaven 366 p.

Massaker!!!!



Sammanfattning Högalver

Konceptet med flankande riddarenheter och understödjande skytte fungerar fortfarande bra. Speciellt med understöd av en drake!

Det dröjde faktiskt en bit in i matchen innan jag kände mej säker på utgången, det kan ju verka lite konstigt när man ser på slutresultatet. Men jag är väl medveten om att en högalvsarmé är väldigt känslig för förluster och när den dessutom består av så mycket dyra enheter finns det alltid en risk att slaget vänder i ett nafs.

Vad hade till exempel hänt om draken blivit ifattsprungen av pestmunkarna?

Men inget warhammerslag vinnas utan lite tur med tärningarna och min plan gick dessutom i lås. Ett riddarblock på varje flank såg till att Simon inte kunde skydda sina trupper helt och hållet. Och medan jag höll mej passiv på högerflanken såg jag till att anfalla med allt jag hade på den vänstra sidan.

Från en åskådare
till en annan:
– All strid skedde på en
planhalva, det är illa.
– Ja, precis
som i fotboll.

Sammanfattning Skaven

Jahopp, Det här gick ju inte så bra. Vinstpoängen talar ju sitt tydliga språk, men jag skulle ändå vilja säga att det var en bra mycket jämnare match än vad det ser ut på pappret. Det Jon vinner på är att han skjuter ut några av mina mindre trupper redan i första och andra rundan vilket leder till att jag förlorar nästan alla de trupper som är tänkta att understödja mina större block. Ta aldrig många enheter utan rankbonus när du spelar skaven! Då är det bättre att använda fler block som inte är så stora eller välutrustade som understöd istället för fega rättmän som bara springer av brädet. Sedan så måste det ju sägas att Jon och jag kan varandras armé och spelstilar och den här gången så tog högalverna över vandringspokalen. En uppvisning i hur man ska spela med högalver mot skavens. Jag gjorde ju en del missar också. Stormrättorna och slavarna klarade sig inte på egen hand utan borda ha stannat med genaralen. Jag skulle helt klart ha köpt ett *Stormbanner* istället för *Banner of burning hatred*, då det skyddar mot skytte och flygande monster... Men jag tänkte att jag skulle kunna springa över Jons armé med mina skräckinjagande skavens istället och det skulle vara mycket roligare! Om man förlorar en strid mot några som är fler än en själv och injagar skräck så flyr man nämligen automatiskt (det hände också med Jons Silverhjämsriddare)! Nu hölls sig Jon borta (och hade tur när draken flydde) så mitt klanrättsblock kom inte i strid förrän väldigt sent. Smart av de rörliga högalverna att välja de klenaste fienderna först. Det var kul att göra en battlereport och jag har lärt mig en hel del om hur jag inte ska spela min armé.

Kuriosa

Antal gången någon sagt "Skaven-specialregler" – 27.

Antal gånger någon sagt "Varför bara TVÅ Råttograr" – 5.

Antal limningar under pågående slag – 1.

Träden på slagfältet föll ett antal gånger och flyttade sig också en del (se fotona), detta är en naturlig del av Warhammer och inte alls något konstigt.

TEXT:
EMIL ANDERSSON, MATTIAS
ÖSTKLINT, SIMON ALSKANS
OCH JON BACKMAN.

FOTO:
DANIEL ROOS



En hyllning till de namnlösa

Varför försöker vissa angagera sig?

Eller låt mig börja så här. Min styrelsepost i Sverok Svealand betyder att jag får resa en massa mil för att ta mig till långdragna möten. Jag tvingar mig att lägga ut en massa tid och energi på något som när väl beslutet är fattat väldigt ofta inte direkt berör just mig. Jag jobbar för att andra ska få det lättare, mer pengar, roligare, mer kunskap eller en gulare Zwork. Men varför? Visserligen kostar det mig inte mer än just tid och energi men å andra sidan är det kanske det jag behöver bäst till annat.

Det är något med dessa jobbarna runt

om i landet. De som är riktigt flitiga kallas eldsjäl. Andra får mest höra att de jobbar för mycket och borde tänka mer på sig själv. Men gemensamt med alla aktiva som driver lokaler, ordnar lajv och konvent, skriver projektbidragsansökningar och jobbar i distrikt är en drivenhet för att göra något för mer än bara sig själv. Det är ju ingen nyhet eller revolutionerande i dessa textrader. Men det är långt ifrån meningen. Jag vill i stället hylla alla dessa uppoffrare som gör något. Så till alla i distrikten där ute, stå på er. Till alla lajv och konvents arrangörer, fortsatt att producera. Till alla postmottagare i föreningarna, se till att ge

medlemmarna del av vad som ramlar in. Till alla som vill att andra ska få uppleva något, som vill dela med sig av sina idéer och sin energi, här kommer en tanke till er. Ni skulle behövas nämnas vid namn och hyllas en stund. Ni behöver få höra att det ni gör är uppskattat. Men då det är svårt för mig att göra detta så uppmanar jag alla att tänka efter och se till att nästa gång ni träffar en uppoffrare så kramar ni denne. Det är så vi gör i Svealand, kramas. Det är ofta uppskattat och framför allt så mår mer än du bra av den kramen.

TEXT: JOHAN RÖKLANDER

Nutidslajvens hyllning

Lajv för mig är att experimentera med vardagen, med mig själv. Jag åker på lajv för att uppleva något nytt, testa en tanke eller ideologi, prova en karaktär, i slutändan lära mig mer om mig själv.

Så var det inte när jag började lajva. Mina första lajv åkte jag på för att se mäktiga dräkter, kanske få boffa (men det fick jag aldrig) Jag ville få uppleva sagan och leka de lekar jag gjorde som barn. Men det jag snabbt fann var så mycket mer. För mig försvann mina barndoms sagor ganska snart och jag ville uppleva något annat. Det var inte så givande för mig att se alver, sitta på en tältkrog och dricka lca-cider i väntan på det natliga anfallet. Vist var ett episkt fantasylajv (och fortfarande är) ett ställe där jag kunde uppleva mer än bara sagan. Jag kunde få det andra jag nämnde också. Men till vilken kostnad?

Jag blev medvetande gjord över vad jag egentligen ville ha av lajv när jag och vännen Oskar Åslund arrangerade ett nutida lajv. Helt plötsligt fick jag allt det som jag fick kämpa för under fantasy gratis. Helt plötsligt blev illusionen inte något som man måste jobba för i varje sekund därför att här var elledning och gummisulor något som ingick i det hela. Här var ingen fast i sina förutfattade meningar om hur lajvet skulle vara. Jag har bevitnat hur arrangörer slitit sitt hår under fantasy lajv där deltagare totalt spolierat deras vision för deltagaren viste ju hur Lajvien var och är och agerade därefter. I nutida så finns detta inte. Inte än, huu hemska tanke att det ska bli så även där i framtiden. Ett exempel är lajvet Tusen Rosors Väg som handlade om nazis-

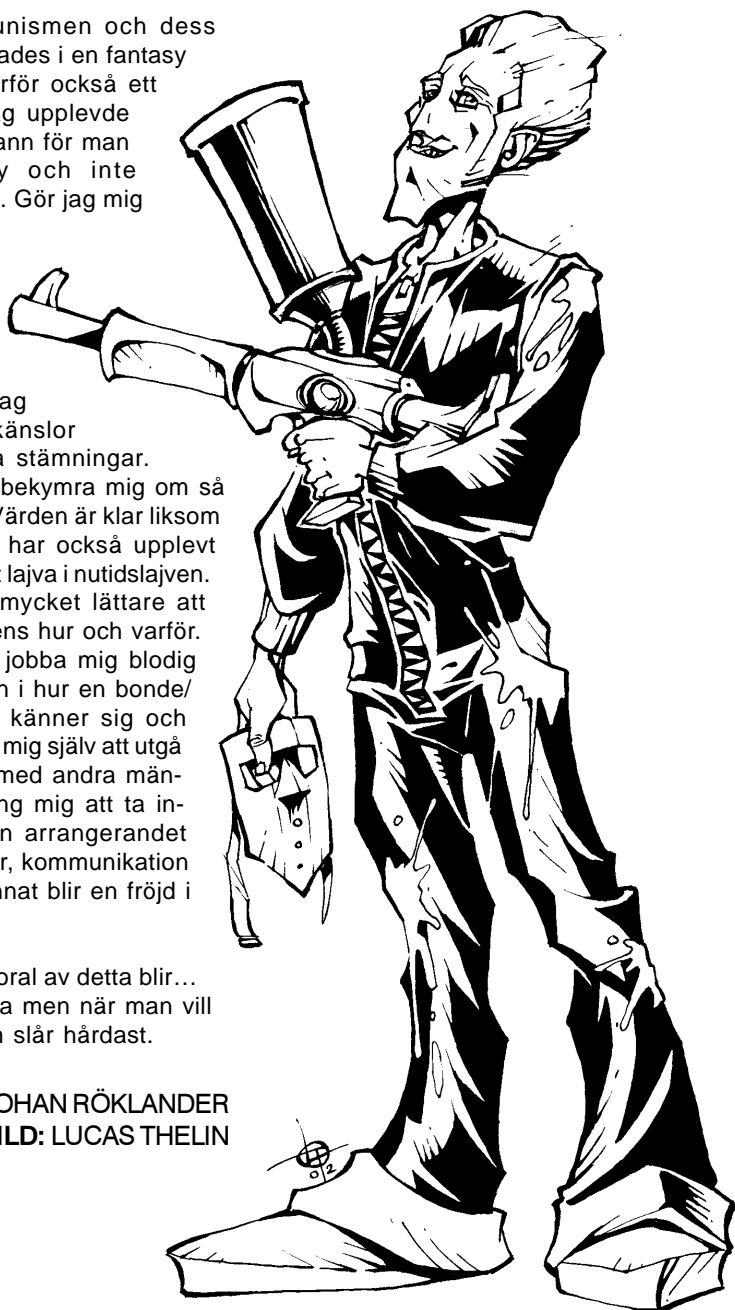
men och kommunismen och dess konflikter. Det förlades i en fantasy värld och blev därför också ett fantasylajv där jag upplevde att visionen försvann för man spelade fantasy och inte arrangörsvisionen. Gör jag mig förstådd?

Jag ser så många fler vägar när det gäller nutida lajv än just fantasy. Här kan jag lättare utforska känslor och lättare skapa stämningar. Jag behöver inte bekymra mig om så mycket omkring. Värden är klar liksom alla kulisser. Jag har också upplevt att det är lättare att lajva i nutidslajven. För mig går det mycket lättare att sätta mig in i rollens hur och varför. Jag behöver inte jobba mig blodig för att sätta mig in i hur en bonde/soldat/demon/alv känner sig och uppträder. Jag har mig själv att utgå från och massor med andra människor runt omkring mig att ta inspiration av. Även arrangerandet blir lättare. Lokaler, kommunikation och nästan allt annat blir en fröjd i jämförelse.

Så min sensmoral av detta blir...

Lajvien i all ära men när man vill lajva är nutid som slår hårdast.

TEXT: JOHAN RÖKLANDER
BILD: LUCAS THELIN



FAANS!

EN NY SERIE I THC
MED EXTRA LÅNGT
PILOTAVSNITT

Grattis! THC har lyckats skaffa sig ensamrätten till den svenska premiären för en ny rollspels- och fanserie vid namn "Fans!"

Serien berör allt från Trekkers och SCA-iter till vampyrlajvare, och det ska därför säkerligen finnas någonting att hämta för alla läsare. De som producerat tidningen är dels T Campbell, som skriver handlingen, typsätter den amerikanska upplagan och även rensar upp lite i bildkvalitén. Jason Waltrip heter personen som ansvarar för tecknandet och slutligen finns så klart också Johan Jonsson, som översätter allt till svenska.

Som introduktion för seriens svenska läsare, så frågade jag Campbell hur serien först skapades, om det fanns någon tanke och ambition med serien och om han hade erfarenhet av serieskapande innan han började.

Campbell började skapa några serier medan han pluggade på college, men aldrig något i samma skala som Fans. Den konstnärliga ambitionen med Fans har enligt honom alltid varit att utforska fandomens natur. Webserien Fans var från början en serietidning, som publicerades i sex nummer 1999. Syftet med serien var från början att skapa förutsättningarna för hans karriär inom seriebranschen, och förmodligen har den också åstadkommit just detta, fast inte riktigt på det sätt han från början tänkt sig. De kom nämligen ganska snart på att det var betydligt enklare att skapa serier och rykte över internet. Under detta året planerar Campbell att även fortsätta ut i mer vinstinbringande media, så som större serietidningar och seriealbum.

En annan intressant fråga är hur långt i förväg storylinen planeras, eller om han bestämmer sig från serie till serie.

Campbell svarar där att han gillar väl genomtänkta handlingar och därför ofta planerar så mycket som ett år i förväg. När berättelsen sedan utvecklar sig, så märker han dock ofta saker som han inte såg på "avstånd", och ändrar därför ständigt händelseförloppet in i sista stund. I den nuvarande tredje boken av Fans-trilogin, så har han fått dumpa en hel del planerade saker som han verkligen önskat täcka och plockat in andra som han aldrig trott skulle platsa tidigare, men som nu blivit viktiga för handlingen. Därför har ursprungsplanen omkullkastat ganska rejält.

Jag passar då på att fråga honom hur han får sina idéer och var hans inspiration kommer ifrån.

Campbell finner idéer till serierna överallt. Genom att läsa böcker om fandom, prata med fans och utforska sina egna fan-iska impulser. Han hämtade ganska länge inspiration genom att besöka sin gamla college-science-fictionklubb, men han säger att han på senare tid haft en del av vad vi svenskar kanske skulle kalla för åldersnojor. Campbell är 29 år och tror att amerikaner är särskilt sena med att släppa taget om sin barndom. Detta behöver dock inte betyda att släppa taget om sina drömmar, men att se på drömmarna med andra ögon, och det är det som Campbell tror även hjälpt Fans att utvecklas som serie. Han upprepar inte samma idéer han hade för tre år sedan, eftersom idéerna förändras.

Eftersom han redan nämnt sitt intresse för hobbyn, så uppmuntrar jag honom att berätta lite om det och om personerna i serien baseras på några personer han känner.

Fans baseras inte rakt av på någon nu levande person, men de har ärvt vissa personligheter från personer i Campbells omgivning. Han har dock lätt att förhålla sig till karaktärerna, för om han inte kan leva sig in i dem, så är det något fel med dem.

Ironiskt nog så har tyvärr serieskapandet ätit upp en stor del av den tid han annars skulle tillbringa med hobbyn. Detta är en av anledningarna till att han därför också inte vill fortsätta detta skapande i all framtid. Det blir allt svårare och svårare att hålla sig up-to-date med källmaterialet. Nu för tiden tillbringar han nästan lika mycket tid med att läsa om fans som att vara en själv, förutom seriefandom såklart.

Man kan fråga sig vad Campbell lever på, då serierna är gratis.

Sedan sex månader tillbaka arbetar han som frilansskribent och strävar, som han tidigare sagt, också efter att få expandera till mer ekonomiskt gångbara serier, seriealbum och böcker. Han har även planer för TV lite längre fram, mer än så är dock hemligt. Under tiden betalar han dock räkningarna med artiklar och en del reklamjobb.

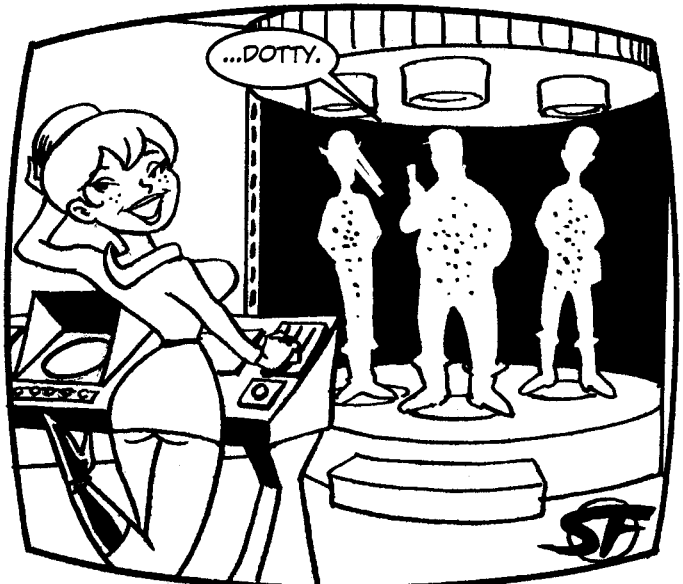
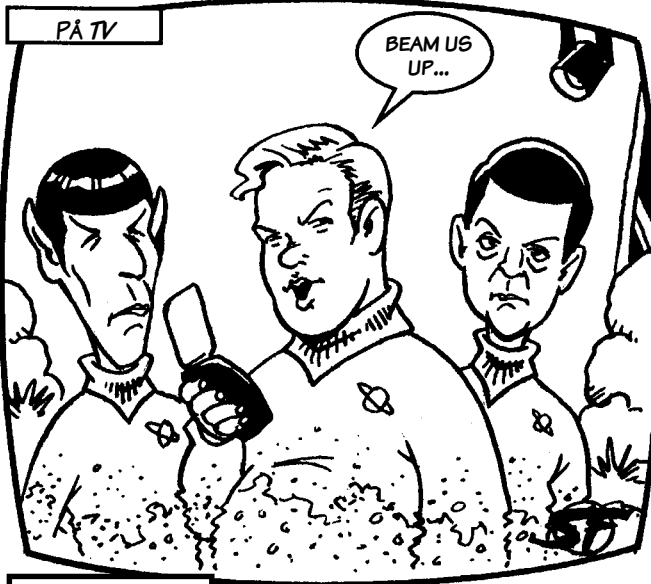
Jag kan därför inte undvika att fråga sig hur en amerikan kommit att inta en så här idealistisk inställning till serier.

Sanningen är dock att han är löjligt mer idealistisk än andra online-tecknare eftersom han till och med betalar Jason till att teckna hans serie. Det är förvisso avsevärt mycket mindre än vad det kostade att trycka de ursprungliga sex numren av serien, men över åren har det blivit en seriös investering och då med betoning på just investering. För numera kan han besöka bolag och hävda att han faktiskt lyckats samla och behålla en större samling läsare och om han dog i morgon, så hade han i alla fall lyckats med sin största dröm: att skriva berättelser och bli hörd.

Slutligen så frågar jag om han har några sista ord till hans svenska läsare och jag skickar med originalcitatet i engelska:

"You matter. The things you love have value. These wanderings of imagination are how we visualize a better world, and if we can visualize it, we can build it."

TEXT: DANIEL ROOS



I VERKLIGHETEN





SÅ I EPISOD #69, HADE DU OCH KURT...
HEH-HEH, DU VET...



JAG TROR DET ÄR BÄST
ATT JAG HÅLLER TYST OM DET
DÄR, LILLGRABBen.

DET FINNS INGEN
ANLEDNING ATT FÖRSTÖRA
DEBATTEN FÖR ER NÄR NI
SER AVSNITTET IGEN.



FLÅSANDE
TECCOID.

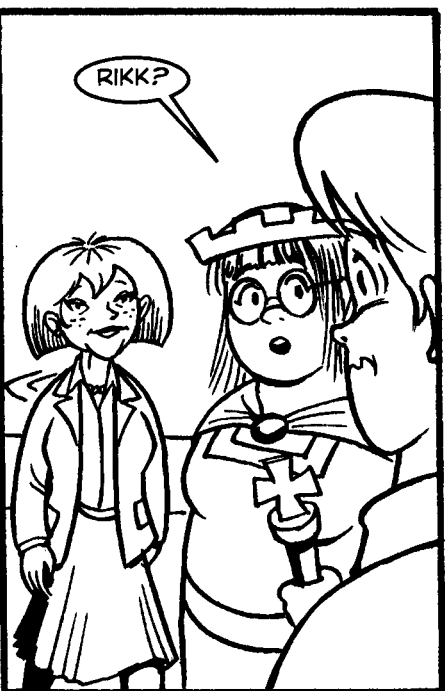
VIKKEN
MUNDAN!

EHHH...
HURVAR
REPETITIONERNA?

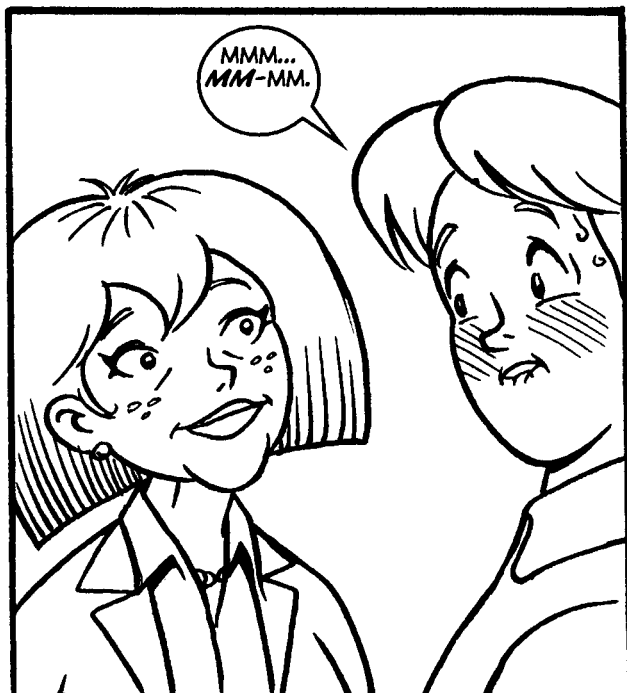


"REPETITIONERNA?"
VEM REPETERADE?

HADU DU NÅNTING PÅ
TUNGAN, UNGE MAN?



RIKK?



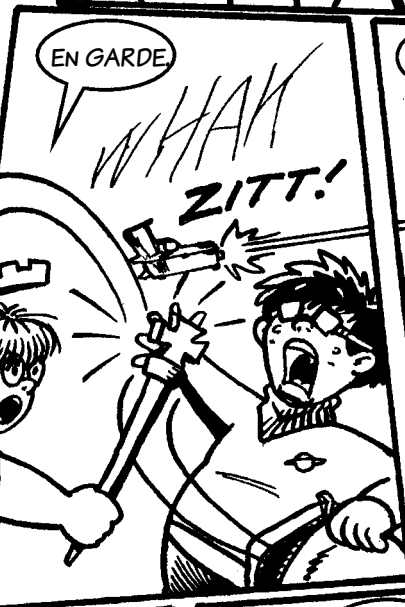
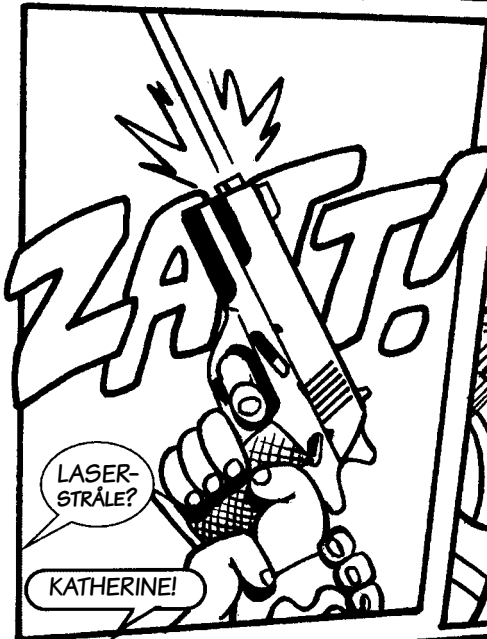
MMM...
MM-MM.

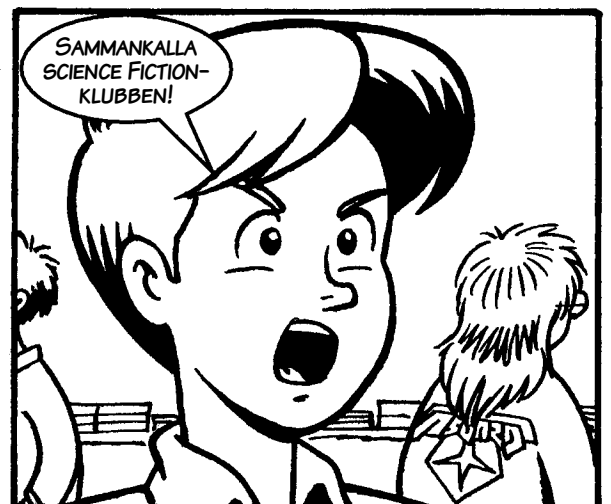
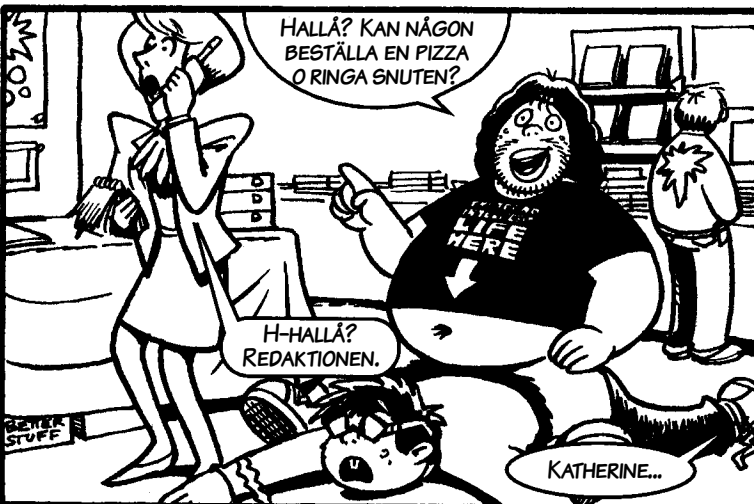
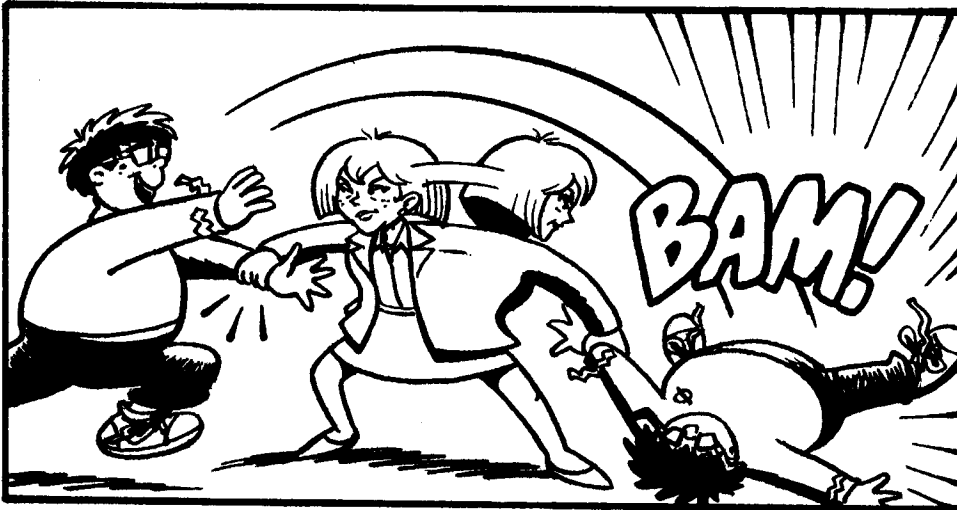


NÄVÄL, JAG VET NÅGOT SOM
KANSKE HJÄLPER. VAD SÄGS OM
ATT KÖPA EN DRINK ÄT EN
MISSLYCKAD BALETTDANSÖS?

EHUM, FVÖKEN
FVUDENBEWY?







*PERIOD = SCA:ITISKT ORD FÖR TIDSTYPIKST, PASSANDE I ERAN MAN BEFINNER SIG I.

TIO DAGAR SENARE

En livsstil?

TIM?

RUMIKO?

INTE
NÄRVARANDE.
HÖH, HÖH...

T CAMPBELL - HANDLING OCH DIALOG
JASON WALTRIP - BLÄCK OCH BLYERTS
JOHAN JONSSON - ÖVERSÄTTNING
DANIEL ROOS - REDIGERING
ETT STORT TACK TILL CAMPBELL FÖR TILLSTÅNDET
ATT ANVÄNDA HANS SERIE I THE HERRING CAN.

FÖRST PÅ FÖREDRAGNINGSLISTAN:
VI KUNDE INTE FÅ MED TAG I
MYSTERY SCIENCE THEATER-
VERSIONEN, SÅ VI KOMMER ISTÄLLET
ATT KÖRA ORIGINALT FRÅN 1922 :
"CAN-CAN-VAMPYRERNA".



WILL?

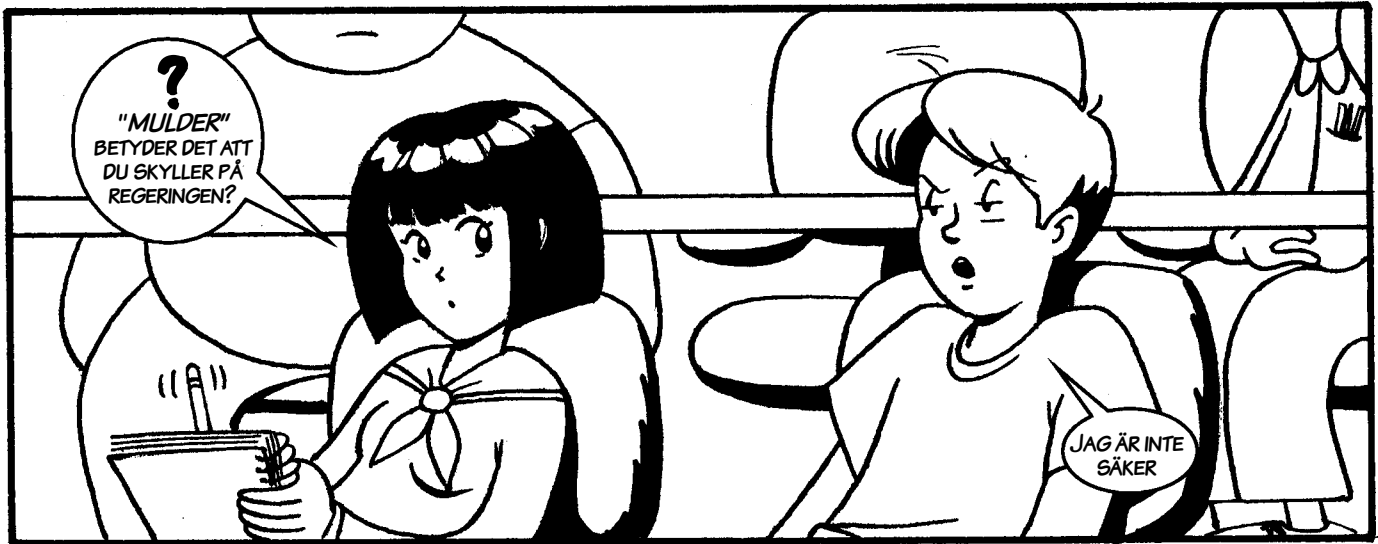
HAI!
ÖH...
HÄR

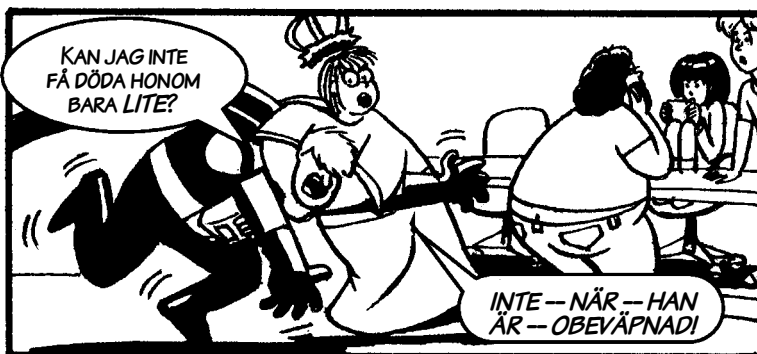
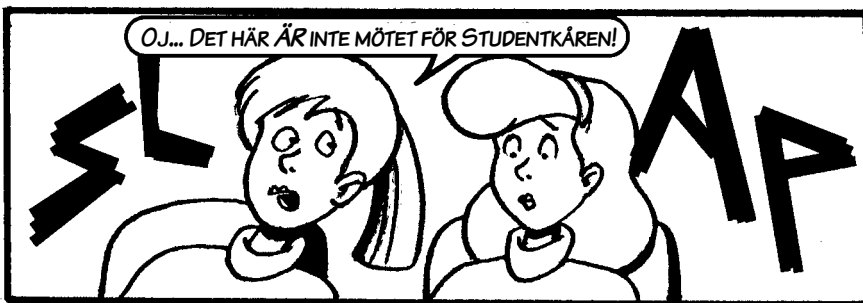
AGS / AM HERE,
MASTER.

SOM ANDRA PUNKT PÅ
FÖREDRAGNINGSLISTAN: RIKK TROR
ATT ATTACKEN PÅ KONGRESSEN
PLANERADES AV EN HÖGRE MAKT.
DETTA TROTS ATT ATTENTATETS
UTFÖRANDE GAV INTRYCKET AV ATT
DET PLANERATS AV EN BERUSAD
FALLSTAFF.

VI,
DET VILL SÄGA JAG,
TROR ATT RIKK
SPELAR
MULLDER.

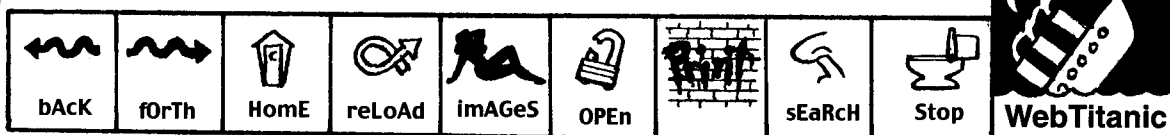
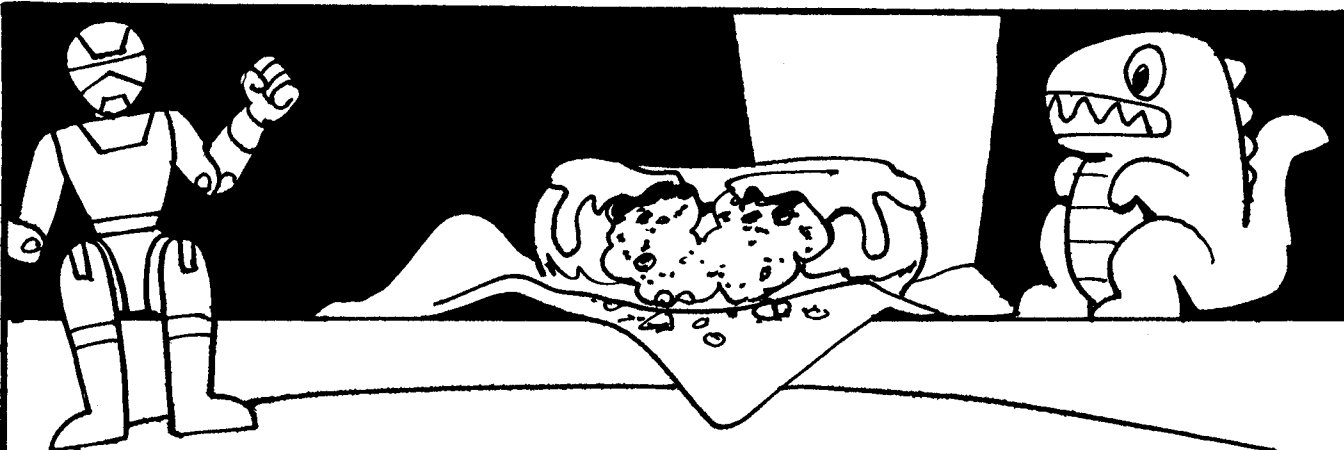
NÅGRA ANDRA
ÅSIKTER?











Rumik4/2: försöker säga (ursäkta mig, jag tänkte fortfarande på japanska) är att jag går till kirpy för actionsekvens. Han var kung action, men han var inte kung över alla serier.

JK333: har ni kilar lästt fantastic #19 woow!

Siskel: det är clairmont och den nya killen - DUUUUM

Demon 6669: ROSA LUKTAR ILLA

Grambo: du har en poäng. kjag letar efter en mening, inte bara repetition. jag tror inte kirpy kommer hjälpa mig bestämma mig för en karriär eller komma överens med en flickvän.

Slayer: kirpy var den störste är det fortfarande

Siskel: han är död jävla trappluder

Rumik4/2: är det alltid så här fullt "här inne"?

Demon 6669: SPIDERGIRL 6

Grambo: om du vill kan vi flytta till ett privat rum.

Siskel: håll käften idiot

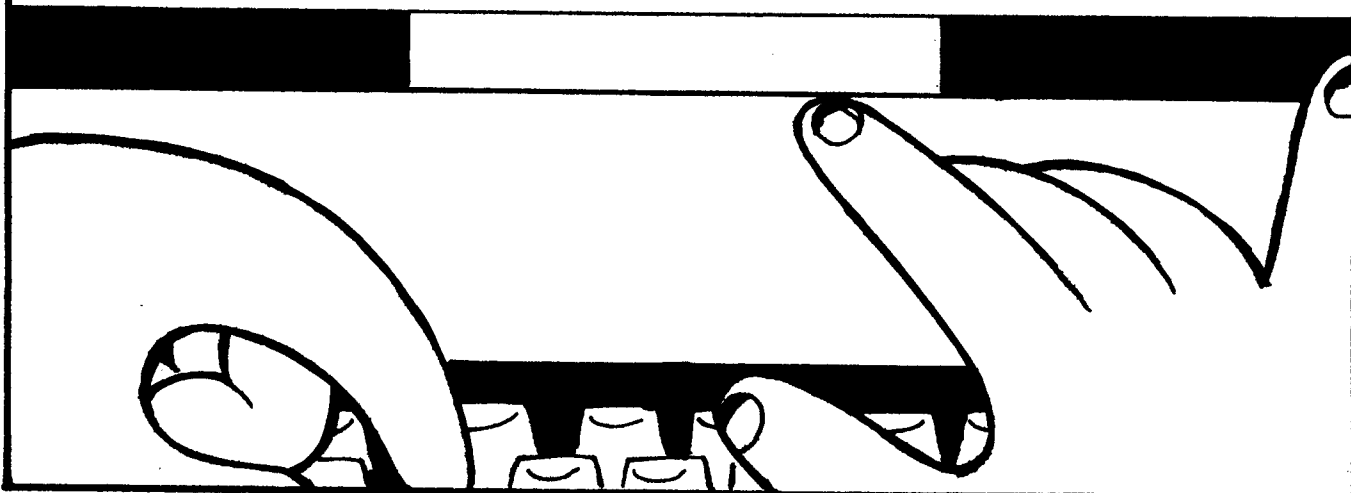
Rumik4/2: jag måste till serieshopen snart... men ok.

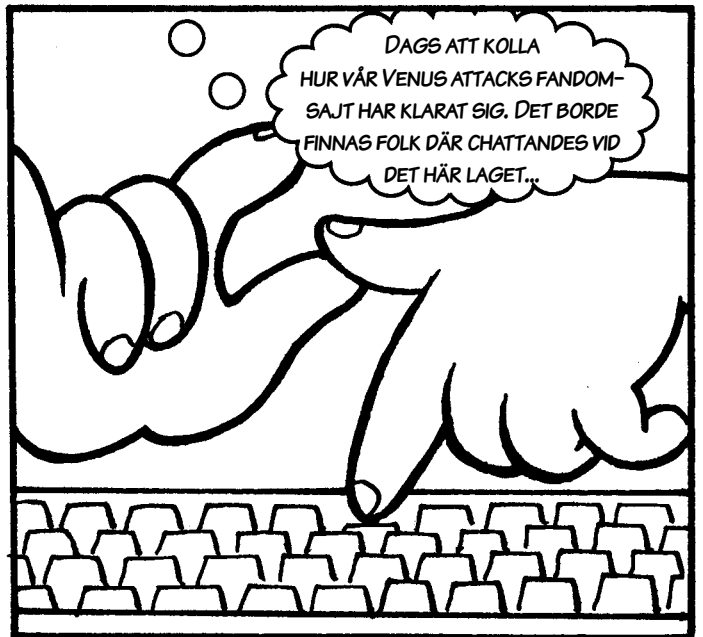
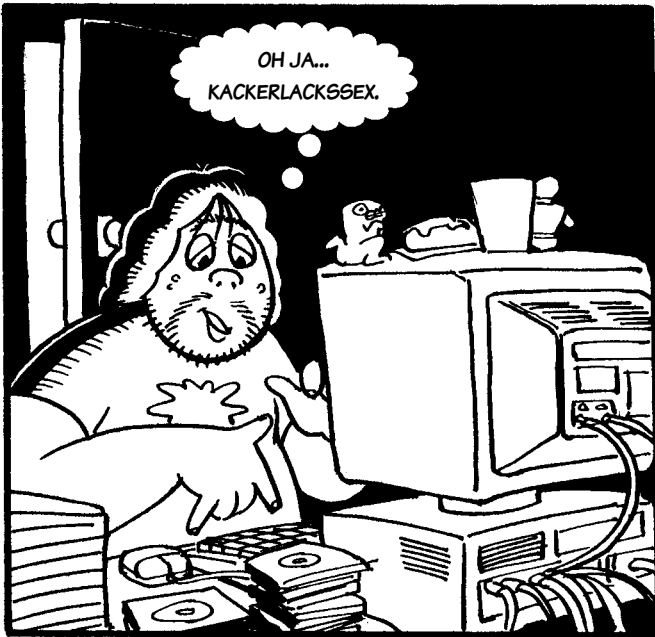
DthstrIk: är det NÅN här som vill prata om merchandising?

Rumik4/2: jag borde varna dig... jag är under 21.

Grambo: ingen fara. jag är under 12

Demon 6669: ROACH MOTEL SEX



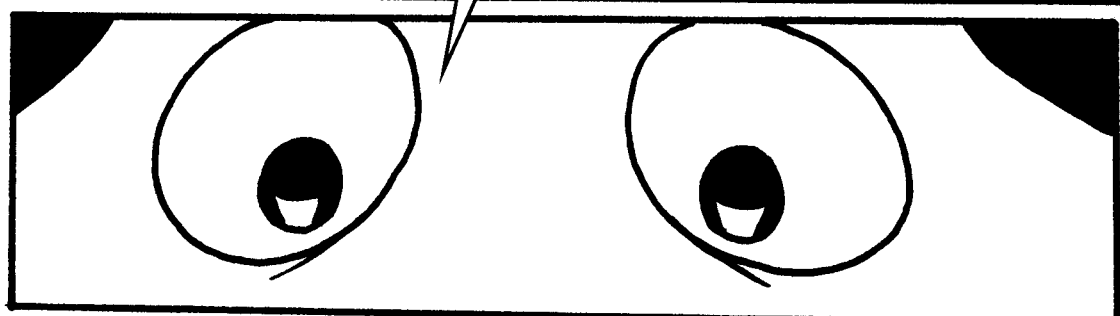


VI LADE IN TILLRÄCKLIGT MÅNGA SNUSKIGA SÖKORD FÖR ATT TILL OCH MED FÅ NUNNOR PILSKA.

SEARCH word

attacks fandom

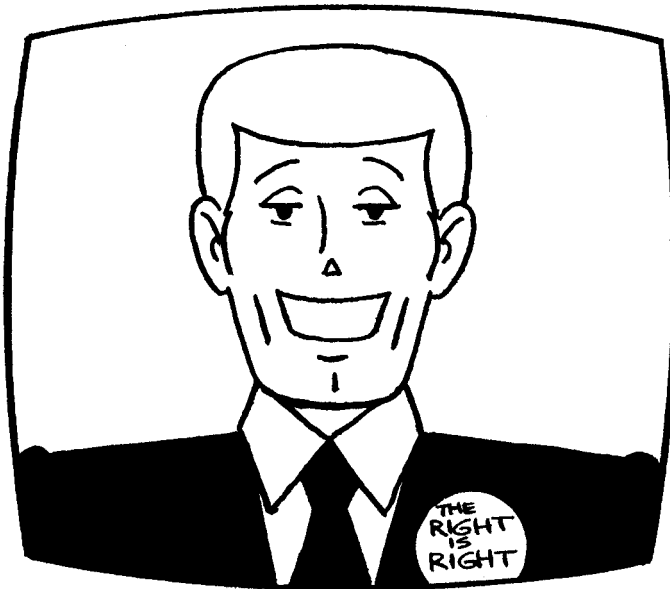
...VA?



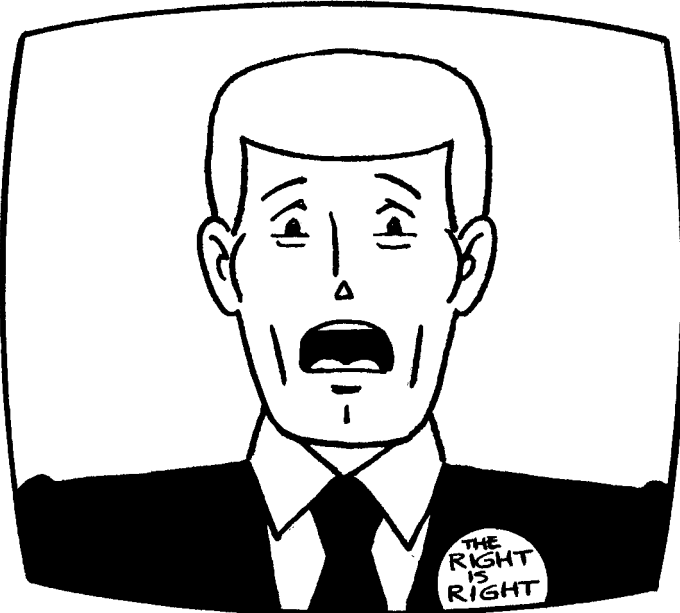
- 8. [NewsBolt 3/10/99 FANDOM ATTACKS](#) In Nevada, three alleged fans of the TV show *Slippers* poured oil on the floor of a Starbucks today, then scattered 20-sided dice on it "to demonstrate random..."
- 9. [Insurance.Com](#) Ron Prelman, star of bodice-ripping *Beautician and the Beast* who rose to riches but lost it all through mismanaging Marvy Comics, nearly died yesterday in fandom-related attacks on...
- 10. [whuhwhuhwhuh.sciencology.com](#) X. Roe Hubert would NEVER have condoned the disgraceful attacks on society that his fandom has perpetrated! Over eighty percent of shots fired MISSED their intended...

WEBSUCKER





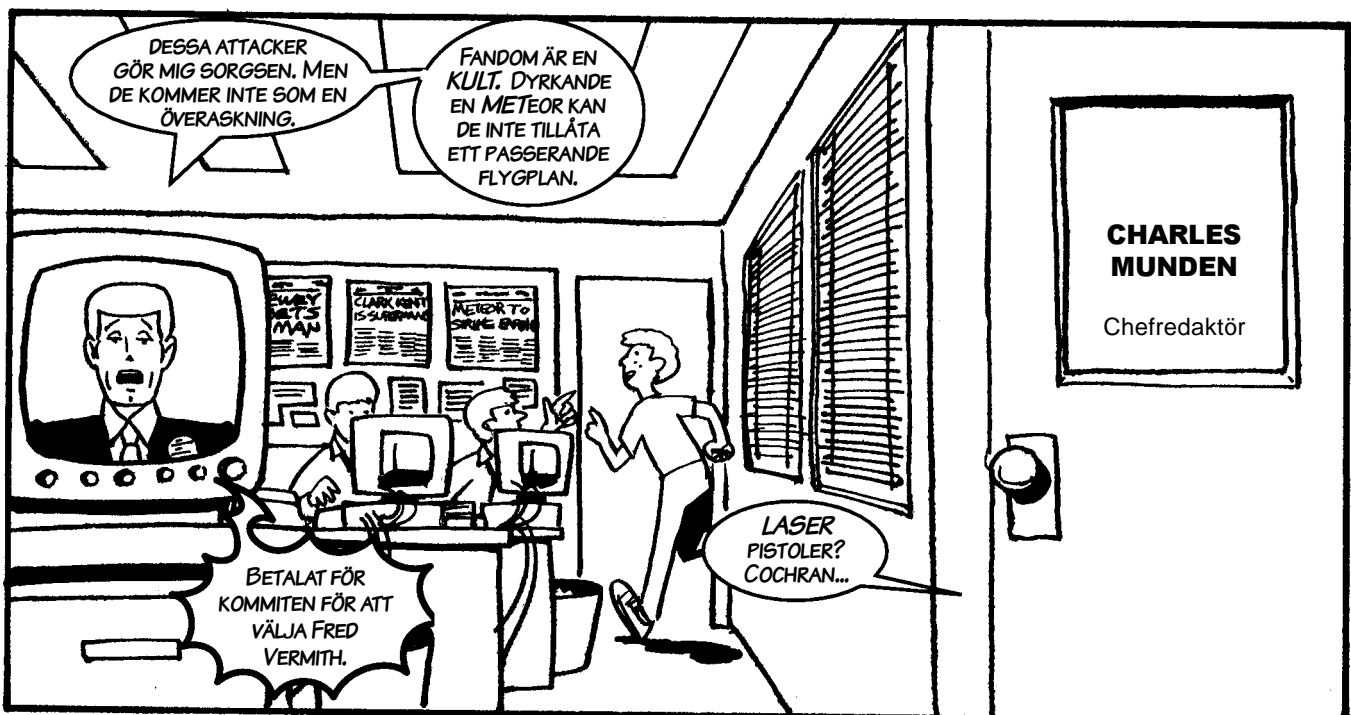
DET TYCKS SOM EN HARMLÖS
FRESTELSE. DET TAR TID FÖR DET
HÄR MISSBRUKET ATT TA DIG
FRÅN DIN FAMILJ OCH FRÅN
DINA VÄNNER. MEN I SAMMA
ÖGONBLICK SOM DU LÅTER DET
KOMMA NÄRA DIG, SÅ BÖRJAR DET
OCKSÅ UNDERMINERA DINA
MORALISKA GRUNDVALAR. FAN
ÄR EN FÖRKORTNING AV
FANATISK. FANDOM ÄR EN
RELIGION. MÅNGA AV OSS HAR
EN ICKE UT TALAD RELIGION I
VÅRA LIV. NÅGRA DYRKAR
PENGARNAS GUD. NÅGRA
KONSTENS GUD. ANDRA
KÄNDISSKAPETS GUD,



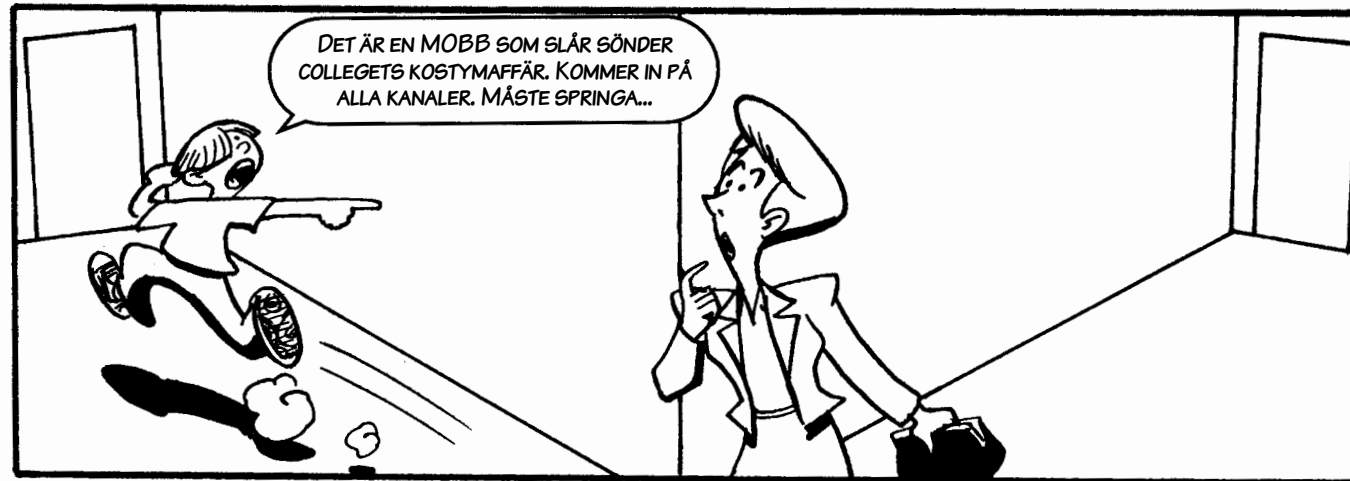
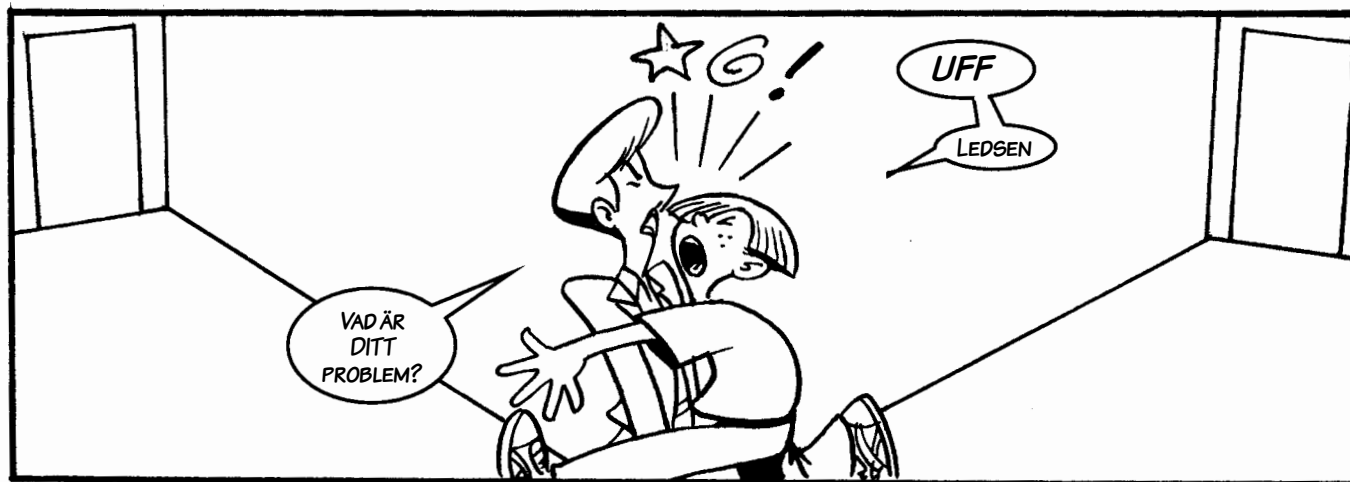
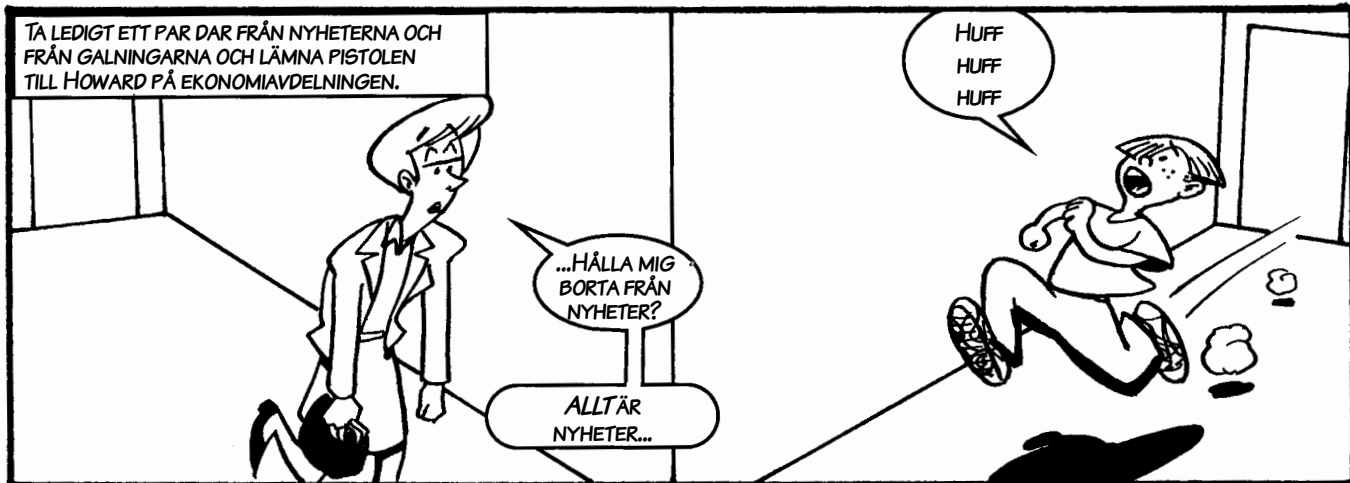
OCH NÅGRA ANDRA
DRÖMARNAS GUD. DE
PÅHITTADES GUD. LÖGNERNAS
GUD. EN GUD SOM FÖRSTÖR LIV.

I DET POLITISKA LIVET KAN HAN
SKAPA KAOS.
MINNS NI PRESIDENT RAY-GUN...
REAGANS STAR WARS ELÄNDE?

OCH HAN KORRUMPERAR VÅRA
BARN MED SINA PORNOGRAFISKA
JAPANSKA TECKNADE FILMER!







THC SPELKALENDARIUM

RÄDD FÖR ATT MISSA NÅGOT KUL?

FRUKTA ICKET LÄNGRE, THC HÅLLER KOLL

3 JUL	6 JUL	FOLKETS HJÄRTA	FANTASY/MEDELTIDA LAJV.	UDDEVALLA
3 JUL	6 JUL	SOMMARVIND	FANTASYLAJV	STOCKHOLMSOMRÅDET
4 JUL		BLODSBAND	VAMPYRLAJV	KULTURHUSET, JÖNKÖPING
4 JUL	6 JUL	SILICON	HELKONVENT	SUNNE
9 JUL	13 JUL	I SKUGGAN AV MUREN	HIGH FANTASY	KARLSKRONA
11 JUL	20 JUL	CONTAINER 2003	SOMMARKONVENT	MARTINSGÅRDEN, NORRAHAMMAR
17 JUL	20 JUL	ÅR ETT: EN NY ERA	MEDELTID/FANTASY	LUDVIKA
17 JUL	20 JUL	LUDVIKALÖRGEN	GRUPP	LUDVIKA
17 JUL	20 JUL	ONDSKANS SMYCKE (DEL 1)	HIGH FANTASY	RONNEBY
18 JUL	20 JUL	TAURE GRIPENARRS GÄSTABUD	GÄSTABUD	STOCKHOLMSOMRÅDET.
20 JUL	26 JUL	ELDARNA I VARGALAND V - UNDER YTAN	SAGOINSPIRERAT MEDELTIDSLAJV	SKOGARNA MELLAN LJUNGSKILE & LILLA EDET, 7 MIL NORR OM GÖTEBORG.
20 JUL	26 JUL	ALHER - NORDENS FÄSTNING	SAGOINSPIRERAT MEDELTIDSLAJV	SKOGARNA MELLAN LJUNGSKILE & LILLA EDET, 7 MIL NORR OM GÖTEBORG.
24 JUL	27 JUL	SKUGGOR	FANTASY	JÖNKÖPING
25 JUL	27 JUL	LUST OCH FÅGRING STOR	NUTIDSLAJV	GÖTEBORGS SKÄRGÅRD
25 JUL	27 JUL	KONVUX	KONVENT	LINKÖPING
25 JUL	27 JUL	KÄLLAN VID VÄRLDENS ÄNDE	EPISKT ÄVENTYR	MALINGSBO-KLOTEN, DALARNA
25 JUL	27 JUL	SOLGUDENS GÅVA	STENÅLDERSLAJV	NÄMFORSÉN, HÄRNÖSAND
27 JUL	1 AUG	MORGANAS STEN	FANTASY	TÄBY
31 JUL	3 AUG	SYDCON.12	KONVENT	MALMÖ
AUGUSTI		SKUGGOR ÖVER LYTH	FANTASY	SKÅNE
1 AUG	3 AUG	RÖVARNA FRÅN RETORIEN II: RÅDSLAGET	FANTASY/MEDELTID	DEROME (UTANFÖR VARBERG)
8 AUG	10 AUG	FEJKON IV	SPELKONVENT	SUNDSTAGYMNASIET, KARLSTAD
10 AUG		DET STORA KNYT(T)KALASET	HUMORISTISK ROLSPESPARODI MED STOR ANDEL BOFFER	KARLSTAD
14 AUG	16 AUG	NÄRCON	SPELKONVENT	ÖREBRO
15 AUG	17 AUG	TJOTABRÖTLAJVET	FANTASYLAJV	KINNEKULLE
15 AUG	17 AUG	SKUGGORNAS BY	LAJV	DALARNA
15 AUG	16 AUG	DREAMCITY III	WASTE/FRAMTIDS LAJV	ÖRNSKÖLDSVIK
15 AUG	17 AUG	RÖKELSE VI - FÖRÄNDRINGAR	NUTIDA HIPPIELAJV	HALLSBERG
22 AUG	24 AUG	GRÄNSLANDET	KARILS RIKE	GÄVLE
22 AUG	24 AUG	SAGAN OM FALBY, DEL 3 - GRYNINGSLJUS, SAGOFANTASY		LUDVIKA
SEPTEMBER		ONDSKANS FÖLJE	FANTASYLAJV	STOCKHOLM
12 SEP	14 SEP	GUDENS MÄRKE	MEDELTIDA FANTASY	HALLSBERG
13 SEP	14 SEP	VILA I FRID	SÅPA	MALMKÖPING
25 SEP	28 SEP	ETT HJÄRTA AV STEN (ASTRID LINDGREN LAJV)	MEDELTID/FANTASY	UTANFÖR ÅGESTA, 1 MIL SÖDER OM STOCKHOLM.
20 OKT	26 OKT	MELLAN HIMMEL OCH HAV	DRAMALAJV	STOCKHOLM
23 OKT	25 OKT	SILLYCON 12	SPELKONVENT	MORA
26 OKT	30 OKT	HÖSTSÅNGER I SIAGÅRD	FANTASYLAJV	RONNEBY
31 OKT	2 NOV	BSK 21	SPELKONVENT	BORÅS
31 OKT	2 NOV	NORDKON	SPELKONVENT	LULEÅ
15 NOV	16 NOV	SKAPELSE	VAMPYRLAJV	STOCKHOLM

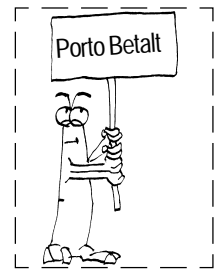
2004

MAJ		VÅRSKOGEN- MÖRKRETS INTRÅNG	MEDELTID-FANTASY	EJ SATT
JUN	JUL	FURSTARNA	MEDELTIDA FANTASY	STOCKHOLM
JUL	AUG	SAGOR FRÅN MÖRKBY	HIGHFANTASY/MEDELTID	JÖNKÖPING
1 JUL	4 JUL	KASTARIA 2004	SAGOINSPIRERAT STAMNINGSLAJV	KARLSKOGA
28 JUL	31 JUL	BISTREMARK: OROSMOLN ÖVER STRUVE	FOLKTRO	GOTLAND
AUG		STRIDEN - SMAK AV STÅL	MEDELTIDSLAJV	ÖREBROTRAKTEN (FÖRMODLIGEN)

HÅLL DIG UP TO DATE MED FÖRÄNDRINGAR OCH NYHETER PÅ WWW.OST.SVEROK.SE/KALENDARIVM

B Förenings Post

~~Avsändare:
Sverok Ost
Box 207
551 14 Jönköping~~



Datum: 11-20 juli 2003

Plats: Martinsgården, Norrahammar, Jönköpings kommun.

Pris: 100kr för tio dagar sol, bad, lajv, konfliktspel och rollspel.

Hemsida: www.gob.nu/container

Då var det dags ännu en gång.

Vi som arrangerar container kan inte ens hålla reda på vilket år det är i ordning, men en sak vet vi, att det är den 11-20 juli år 2003 som vi samlas.

Glöm scheman, glöm regn, glöm jobb och skola!

Det absolut mysigaste och friaste konventet i Sverige går av stapeln, även denna sommar, under namnet ConTainer på en öde gård mitt ute i skogen. På konventsområdet finns det tre stora boningshus, duschar, bastu, kök och toaletter. Då konventet inkluderar markområde fungerar det fint att ta med egna tält, annars kan man sova i en stor inredd lada. Från konventet är det bara 100m till Asasjön för en komplett dos av spel, sol och bad. Allt i samma konvent.

Det kostar endast 100 kr för tio dagar, TIO DAGAR. Dock får man då stå för maten själv, men det kommer finnas möjlighet att beställa mat från den lokala pizzerian och mindre saker från ConTainers egen kiosk.

Unikt!

Konventsiden är unik och byggs varje år av besökarna, som själva tar med sig scenarion, spel eller idéer och arrangerar fritt utan kreativitetshämmande tidsramar eller förannonseringar, utan allt sker på plats.

Området lämpar sig perfekt för flera, korta scenariolajv eller varför inte bara spela ett parti brädspel eller rollspela ute på gräsmattan eller vid stranden?

Tidigare år har vi haft allt ifrån Necromundalajv, fantasylajv, nutidslajv, framtidslajv, skräcklajv, vampyrlajv, roborallylajv, ASF på besök med friformsbar och en hel drös med nya rollspelskampanjer och brädspels- samt figurspelsturneringar.

...Allt givetvis på drop-in-basis!

Hitta lätt

Buss: Åk linje 25 från Jönköping mot Norrahammar. Stig av vid Asaplan och gå den sista vägen till höger mot Martinsgården.

Bil: Kör E4an från Jönköping. Ta avfarten mot Råslätt. Följ skyltarna till Norrahammar. När du kommer norrifrån och åker igenom Norrahammar så kommer det en avtagsväg till höger som åker upp för en akvedukt. På Skylten står det Martinsgården. När du har följt vägen upp för backen så kommer du till en t-korsning intill en fotbollsplan. Ta höger och följ vägen ett par hundra meter. På vänster sida ligger Martinsgården. Ett stort rött hus med tillhörande röda uthus och lada.

