

> Östfronten

Sverok Osts Distriktstidning
nummer 10

Datorer
Internet
Egypten
Rymden
Brädspel
Spelveckan

nationell
spelveckan

> SIDAN 4

hur gestalta en
TERRORIST?

> SIDAN 8

allt om
dreamhack

> SIDAN 12



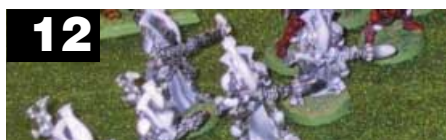
ostfronten nummer 10

cybernumret

fredagen den 7 september 2001



06



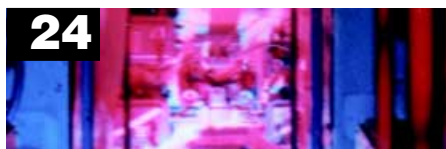
12



15

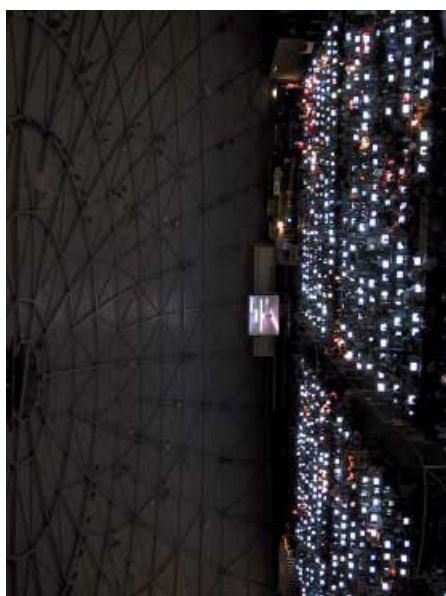


16



24

3	ledare
3	kalendarium
4	nyheter
6	nytt från styrelsen
6	fotofronten
7	brädspel
8	fundamentalism
11	när off blir on
12	varför spela 40k?
14	everquest och beroende
15	heavy ordnance
16	dreamhack
20	the matrix
23	lajvproblem
24	cyberlove
29	diskussion angående rollspel



omslagsbild

En liten sektion ur DreamHack 1999
FOTO FLEMMING FRANSEN

redaktion

chefredaktör och layout
DANIEL ROOS
ansvarig utgivare
STAFFAN LINDSGÅRD

tryckslav

FREDRIK ERNSTSON

kontakta ostfronten

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

hemsida

ostfronten.ost.sverok.se

annonsering

036-144 777 roos@sverok.se

vad är ostfronten?

Ostfronten är Sverok Osts distriktstidning.
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

FLEMMING FRANSEN
DANIEL ROOS
HÅKAN BRENKE
JOHAN RÖKLANDER

seriestrippar

BJÖRN HÄRGESTAM

illustrationer

DANIEL ROOS
HENRIK PETTERSSON

sajber på er

...I och med detta nummer tänkte vi börja bredda oss med lite artiklar som också berör datagrenen inom vår hobby.

Vi har lyckats behålla formatet, men skurit ner ett siduppslag för att minska portoutgifterna då förra numret precis låg över 100 grams gränsen.

Något annat nytt är ett försök till en lite djupare inblick i styrelsens arbete i artikelform så att det tilltalar och läses av fler medlemmar. Har ni några önskemål eller frågor, så var inte rädda för att höra av er. Vår valberedning letar dessutom lika aktivt som någonsin efter nya kandidater till nästa års styrelse. Så om ni är intresserade hör av er till styrelsens e-mailista.

Ytterligare en viktig sak är den nationella spelveckan som jag förmodar att de

flesta föreningar redan fått utskick om. Detta är en god chans att skramla på sig både nya medlemmar och extra bidrag till föreningen. Hur ni får mer pengar från Sverok under denna vecka och vad som behövs göras står längre fram i tidningen.

Utöver detta fortsätter våra artikelsierier om Egypten och Fotofronten. Som jag hoppas märks i denna tidning, har jag också försökt prioritera in nya skribenter och på så sätt trängt undan gamla kufar (som tex jag) en aning för att ge utrymme till nytt blod i tidningen.

Det har även trillat in en bunt foton av andra fotografer än undertecknad, och jag hoppas detta varit en effekt av min fotoserie. Även om det inte varit det, så hoppas jag den sporrar några fler till att våga

skicka in sina bilder till tidningen. Vi behöver just ditt bidrag.

För att pusha fram detta extra så har vi dessutom infört en tävling för bästa artikel i varje nummer. Rösta kan ni göra på tidningens hemsida.

Vi visar enbart vinnaren i tävlingen, då den inte är ämnad att håna förlorare utan enbart ära vinnaren. Vinnaren i varje nummer får välja på antingen ett fullständigt kit av rollspelet Viking eller en femnummers prenumeration av Sveroks Ostligaste tidning.

Har ni material i form av artiklar, inläggare, recensioner, teckningar eller foton, som ni känner för att dela med er av; Skicka ovillkorligen till följande adress:

Ostfronten
c/o Daniel Roos
Duvgatan 87
554 64 Jönköping

Telefon: 036-144 777
Email: roos@gob.nu

God spellycka på er allesammans tills vi ses i nästa nummer!

DANIEL ROOS
CHEFREDAKTÖR

SPECIALERBJUDANDE

Räcker inte tidningen?
Vill ni ha fler än en per förening?

100 kr / 7 nr

Direkt hem i brevlådan

Postgiro: 156333-7

Betalningsmottagare: "Sverok Ost"





14 - 16 September	Arvet Efter Det Onda	Nybörjar-Fantasylajv	Enhörningens lajvområde
27 - 30 September	Nidgärning	1500-tals fantasy kampanjlajv	Stockholmsområdet
28 - 30 September	Tvillingarnas Förbannelse	Fantasy	Hässleholm
Oktober	Nemesis Noctem - Ond, Bråd Död 2	Skräck	Barnens Ö
5 - 7 Oktober	Paradiset?	Fantasy/intrig	Stockholms Skärgård
5 - 7 Oktober	Irrläror i Huckleby	Fantasylajv	Ekehagens Fornfidsby
27 Oktober	Blod är tjockare än vatten	Nutid	Stockholm
2 - 4 November	SillyCon X	Rollspelskonvent	Mora
2 - 4 November	SunKon	Spelkonvent	Åkersviksskolan i Sundsvall
9 - 11 November	Hjärtslaget	Sverokmöte	Nära Nyköping
29 Nov -2 December	DreamHack 2001	LAN och Demoparty	Elmia, Jönköping

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

Rollspel för alla goes on!

Projektet "Rollspel för alla" går vidare, nu har ungefär halva projekttiden gått och det finns mycket kvar att göra. Projektet är uppdelat i två delar, den första – hjälpa rollspelare i småland tuffar på. Det är fortfarande många föreningar som jag inte haft kontakt med, men de som jag har haft kontakt med har det funkat bra med och olika föreningar har fått hjälp med lokaler, bidrag, studiecirklar, kontakter och annat som kan vara svårt att fixa själva. Om du har en förening, vill starta en, eller gå med i en eller har något annat problem så tveka inte att höra av dig till mig. Jag ska också vara med och arrangera en kurs i Sverok-ledarskap i höst (se annat ställe i tidningen) då det är både efterfrågat och verkar vara behövligt i föreningarna. Jag har också gjort en hemsida som snart kommer att finnas ute på nätet.

Den andra delen av projektet, att komma ut till Ungdomsvårdhem och introducera rollspel där har kommit igång nu när semestervikarierna bytts ut till ordinarie personal igen. Det går trögt som förut – det är mycket som ska stämma för att det ska gå, men jag har i alla fall varit ute och spelat rollspel med eleverna på ett av hemmen och det gick bra. Så nu kan jag förhoppningsvis få börja komma ut lite mer kontinuerligt. Allt hänger på en ganska skör tråd, precis som det gjort hela tiden.

Om du har några frågor eller vill komma i kontakt med "Rollspel för alla" så hör av dig till mig på

"Rollspel för alla"
Studiefrämjandet
Box 2108
550 02 Jönköping

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

Ledarskapskurs för rollspelare

Lördagen den 27:e oktober
Studiefrämjandets lokaler
Norrkatan 2 Växjö

Lördagen den 10:e november
Studiefrämjandets lokaler
Rådhusgatan 27b Nässjö

Start kl 10.00 båda datumen, slut ca 22.00 med möjlighet till fortsättning framåt småtimmarna.

Kursen kommer att ta upp de olika saker som du ställs inför när du spelar rollspel. Tillsammans går vi igenom till exempel hur man förbättrar spelledning, kampanjer, spelgruppen, vilken roll en förening kan ha och vart man kan vända sig för att få hjälp med allting runtomkring. Diskussioner och övningar blandas med varandra.

Ledare kommer Frank Isaksson, Simon Alskans och ytterligare en person med Spetz(nas)-kompetens. Kursen arrangeras av Studiefrämjandet och "Rollspel för alla". Frågor och anmälningar via mail simon.alskans@sfr.se, tel. 036-162599 (Frank eller Simon) eller post till Studiefrämjandet, Box 2108, 550 02 Jönköping.

Sista anmälningdag är 17:e oktober för Växjö och 31:a oktober för Nässjö. Kursen kostar 100:- (subventionerat av "Rollspel för alla" och Sverok Ost).

TEXT **SIMON ALSKANS**

Nationell Spelvecka

– lägesrapport 24:e augusti

Arbetet med den nationella spelveckan går vidare och det ser ut att bli en hel del aktiviteter runt om i landet. Förbundsstyrelsen har den senaste tiden arbetat med att sprida nyheten om NSV till tänkbara samarbetspartners inom spelbranschen samt till föreningar, distriktsaktiva och media. Detta arbete kommer fortsätta och här har givetvis distrikten en stor roll att

spela, genom att t.ex. bearbeta lokal press och engagera föreningarna m.m. Här kommer en del information om vad som är på gång runt NSV för närvarande.

Föreningsutskick. Ett sådant kommer göras inom två veckor. I detta kommer finnas en ytterligare presentation av NSV, förslag på tänkbara aktiviteter för föreningarna, information om erbjudande om demonstrationsmaterial från olika företag (mer om detta nedan) samt information om hur Sverok stödjer aktiva föreningar under NSV.

De föreningar som önskar kommer få ett *NSV-paket* skickat till sig. Detta kan även skickas till andra intresserade, såsom studiefrämjandet. Det innehåller ett antal NSV/sverok-affischer, sverok t-röjor, informations häften om sverok och hobbyn samt en del annat nyttigt

Varje förening som genomför en aktivitet och skickar in en rapport om detta kommer få ett extra pr-bidrag på 1000 kr.

Varje medlem som värvas under NSV kommer ge 15 kr i extra medlemsbidrag.

Företagssamarbete. En mängd företag har anmält intresse att delta på olika vis i NSV. Detta är öppet för alla som vill delta och deltagande kan ske på många olika vis. Det kan röra sig om något av det som nämns nedan men också andra vägar till samarbete finns.

En del företag kommer ställa upp med demonstrations material (t.ex. lådor med kort eller figurer och affischer från Portal till ett värde av 2-3000kr) till de föreningar som vill genomföra spel-demonstrationer under veckan.

Företag kommer i mån av möjlighet annonsera om nsv/sverok genom sina egna informationsvägar (butiker, hemsidor o.dyl.).

Företag kommer arrangera fler turneringar m.m. än en normal vecka.

Mediabearbetning. Sverok har haft mycket uppmärksamhet i media de senaste veckorna med inslag i aktuellt, nyhetsmorgon, dn, aftonbladet m.m.) Pressmed-



delande kommer skickas ut och individuella tidningar/tv-stationer m.m. kommer bearbetas genom personliga kontakter. Färdigskrivna artiklar kommer levereras till intresserade tidningar (troligen datorspelstidningar), såväl före som efter NSV. Ett särskilt "media-kit" kommer framställas och skickas ut till lämpliga mottagare med information om hobbyn, Sverok och NSV paketerad på ett snyggt och informativt sätt.

Men som sagt, vad som går att göra vet säkerligen varje distrikt bäst själv. Se bara till att tänk till så kommer ni säkert på något!

Smått och Gott om vad som händer runt NSV:

En artikel om NSV kommer finnas med i nästa nummer av svensk Leksaksrevy (Leksakshandlarnas Riksförbunds tidning).

På den nya lanseringen av www.sverok.se kommer finnas en mängd information om NSV för intresserade, företag såväl som media och "utövande spelare"

Studiefrämjandet på flera orter i Sverige har hört av sig och vill ha information om NSV/hobbyn. De har fått en mängd förfrågningar den senaste tiden och säger att intresset ökar för rollspel. Det samma säger Tradition. Studiefrämjandet kommer förse med informationsmaterial.

Sverok Stockholm kommer genomföra en större satsning under NSV på Kulturhuset.

Rollspelsproducerande Svenil Games kommer genomföra demonstrationer av rollspel, samt ge möjlighet att prova på att spela, i en butik i Skövde.

Sverok kommer troligen deltaga i lanseringen av filmerna om såväl Harry Potter som "Sagan om Ringen" i Tradition och SF. Detta kommer i så fall inledas under NSV.

TEXT **JON NILSSON**

NYHETER FRÅN www.sverok.se

Jobba med Magic

<http://www.portalarea.com/Magic/platsannons.htm>

Martin Jordö låter meddela att hans gamla jobb är ledigt och att det ny behövs en ersättare. Jobbet är att på heltid jobba med att koordinera Magic turneringar, ranking med mera.

Nytt online RPG på väg

<http://www.worldofmidgard.com>
Midgard är namnet på ett kommande Online-PRG från samma företag som står bakom Anarchy-Online

Rouge Spear skolmaterial

http://corp.ubisoft.com/pr_release_010829a.htm

Den nu 2 år gamla first-person shootern Rouge Spear ska anpassas till att bli utbildningsverktyg för amerikanska soldater.

Nuclear War återuppstår

<http://stipgr070.sn.umu.se/nuclearwar/>

Det gamla datorspelet Nuclear War från New World Computing har återuppstått i ny form. Spelet är gratis.

Sverox i brevlådan

Sverox har återvänt från de döda och trillar ner i Sverok-föreningars brevlådor.

Melnibone i D20-variant går till tryck igen

<http://www.chaosium.com/>
Chaosium har sålt så mycket av Dragon Lords of MelniBone D20 Worldbook att de tvingas trycka upp en ny upplaga redan nu.

SJ Games i ekonomiska problem

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

SJ Games rapporterar att de har ekonomiska problem men att de ännu inte slutat skicka saker till tryck.

DreamHack till Jönköping

<http://www.dreamhack.org>

Dreamhack överger Borlänge och Kupolen för mer expansiva planer i Jönköping. Årets upplaga satsar på 5 000 personer och hålls 29 november till 2 december. Mer information längre fram i tidningen.

40K CCG

www.sabertoothgames.com

Likt varje koncept av klass så ska även Warhammer 40K släppas som samlar kortspel till hösten/vintern.

Java-Settlers blir bättre

<http://sunlab-01.cs.nwu.edu/~thomas/java/soc/>

Nätversionen av det populära brädspellet Settlers of Catan har under den senaste tiden blivit ordentligt förbättrat.

Car Wars kommer tillbaks

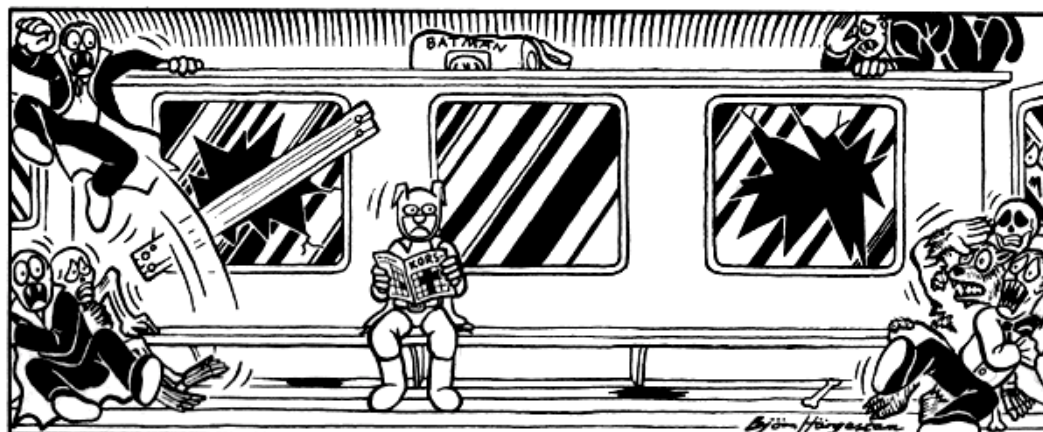
<http://www.sjgames.com/>

SJ Games storsäljare Car Wars kommer att komma i ny förstorad upplaga i Oktober. Bilarna ska enligt uppgift bli 3 tum långa i den nya upplagan.

Commanche flyger för fjärde gången

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

Novalogic kommer i höst släppa fjärde versionen av klassikern Commanche.



Nytt från er styrelse

Vi i styrelsen tänkte att ni kanske ville veta vad vi sysslar med. Så här kommer de senaste nyheterna, på begäran skriven i skönlitterär form. Vill ni ha protokollet för senaste mötet (eller andra möten) är det bara att kontakta Jenny.

Först och främst är ekonomin på g, men det är fortfarande ont om pengar. Dock har ledarskurserna betalats ut och stärkt flera föreningar ekonomiskt. Detta innebär även att vi är på fötter igen (för första gången på länge) nästa år. 2002 blir ett bra år.

Sverok Stockholm har planer på att sända bussar till olika händelser (konvent och sånt) längs med E4:an och därmed förbi våra större orter. Om sådant sker kommer vi att annonsera ut det. Då sådan information kan komma med kort varsel är det troligast att vi gör det via hemsidan, så håll ögonen öppna. Ostfronten kommer samarbeta lite med sin motsvarighet i Sverok SKUD, detta hindrar dock inte att ni läsare får gott om plats i framtida tidningar.

Nu är det för övrigt snart dags för spelvecka (näja, v.41 eller 8-14 oktober som det också heter). Förutom feta bidrag från förbundet till spelande föreningar kommer lite godsaker från Ost. Tanken är att ni föreningar som vill ordna något speciellt kan höra av er till oss för hjälp, råd eller stöd. Tillika belönas de föreningar som har öppet hus. Hur, kan ni kolla på hemsidan.

För er som känner att ni vill ta tag i saken och visa vilken utomordentlig hobby vi har finns flera alternativ. Kontakta lokala media, demonstrera spel i butiker (men tala med dem först) eller på gator och torg. Förbundet stöder er med ett "nationell spelvecka-kit" innehållande saker som affischer, t-shirtar, informationshäften och mallar för pressreleaser. Sedan tillkommer 1000kr om ni skickar in en rapport till kansliet i Linköping. Kansliet har telefon 013-140600. Ring dem, de är alltid trevliga att tala med.

Tja det var lite om den närmaste tiden. Spela spel och var glada.

TEXT **EMIL BROBERG**
FOTO **DANIEL ROOS**

STYRELSEMÖTE I MALMÖ UNDER SYDCON



FOTOFRONTEN DEL 3

Aj, aj, aj. Ibland önskar man ju att man kan föregå med godare exempel, men istället tänkte jag ta tillfället i akt och förklara varför bilden till vänster blev fel.

Orsaken till varför ansiktena på personerna är på tok för mörka är, som jag skrev i förra delen, pga underexponering. Mao har kameran använt för kort exponeringstid alternativt för liten bländareöppning.

Hur kunde det här ha gått till då undrar ni säkert, han Daniel skulle föreställa en person som kunde det där med foto. Förklaringen är enkel; jag är själv med till vänster i bilden. Så går det när ens egna fåfänga går före fotografins ädla konst, så att man istället prioriterar att ta bilden med självutlösare.

På detta sätt såg jag aldrig att bilden var obalanserad ljusmässigt och att det ljusa dominerade och därför lurade kamerans mätare. Men det är inte bara detta som är problemet med bilden. Obalansen är inte så markant att det skulle gjort så här stort utslag. Det som är den största boven i dramat är att folket sitter i skuggan och det här leder oss föranlett in på dagens lektion; ljusmätning.



De flesta systemkameror har olika ljusmätningalternativ. Det vanligaste är centrumvägd mätning, vilket mäter ljuset i en cirkel på mitten av motivet och tar det genomsnittliga värdet. Matrixmätning delar in motivet i olika fält och räknar sedan ut ett värde. Om man istället ska detaljstyra ljusmätningen bör man välja spotmätning. Där får man mäta ljuset ur en väldigt fin punkt, vilket resultat man sedan går på.

Det man istället gör i situationer som denna är att först tvångsmäta ljuset på personens hud, såvida personen inte är mörkhyad. Då får man istället ta till ett gråkort.

TEXT **DANIEL ROOS**

KNÄPPMAN BESÖKER BUTTERICKS BUTIK I TRANSYLVANIEN.



Space Hulk

På ett inte allt för avlägset GothCon upptäckte jag första gången Space Hulk. Min kompis och jag hade gått igenom gymnasieskolan ett antal gånger på jakt efter något att göra när klockan hade slagit midnatt för ett tag sedan. Vi stötte på Space Hulk.

Space Hulk är ett snabbt och elakt spel. Det är för två personer, och i vanligaste fall tar det inte lång tid för Genestealer-spelaren att fullständigt krossa den stackars Space Marine spelaren.

Det finns som vanligt en story bakom spel som dessa. Space Hulk's är enkel. Från Warp space dök det upp ett enormt rymdskeppsskal från en långt svunnen tid. Trots farorna som lurade i dess inandöme beslutades det att Imperiets främsta soldater (Space Marines) skulle utforska skeppet och ta tillbaka alla eventuellt värdefulla föremålen som fanns på skeppet.

Spelet är snabbt och enkelt att lära sig. Varje figur i spelet har fyra Action Points (AP) som kan användas för att skjuta, flytta på sig, backa, tala, plocka upp saker osv... Givetvis är rymdvarelserna snab-

bare (6 AP's). För att ge imperiets elit-soldater en chans att klara sig får dock gruppens ledare ett antal extra poäng att använda på alla de handlingar som man kan köpa med AP. Dessa extra poäng kan även användas under Genestealer spelarens omgång. Men som jag nämnde tidigare i texten hjälper inte detta. Genestealer's vinner.

Men det är roligt. Man kämpar i det längsta med overwatch, sätter eld på korridorer, räknar rutor, chansar att Genestealer spelaren inte har så mycket Genestealers ute på planen och att man kan överleva, att det finns en chans och när man lyckas...

Space Hulk finns även som ett data-spel. Dataspelet kom ut i en tidsålder då Doom var den ultimata 3d upplevelsen på PC, men trots detta har spelet en del att ge än idag tack vare dess stämning. I data-spelet går man verkligen runt i de trånga korridorerna och hör ens kamrater kommentera omgivningen samtidigt som man ser hur genestealers närmar sig på radarn.

Allt som allt kan jag verkligen rekommendera Space Hulk. Reglerna tar inte lång tid att lära sig och en del av det roliga är att efter att man har krossat sin motståndares Space Marines får man

chansen att försöka överträffa polaren genom att överleva med sina egna Space Marines mot kompisens Genestealers...

SPACE HULK™



2 - 6



45 min



slut

Utseende: 5
Svårighet: 5
Spelglädje: 8

Konstruktör:
Richard Halliwell

Utgivare:
Games Workshop

9/10

TEXT **FREDRIK ERNSTSON**

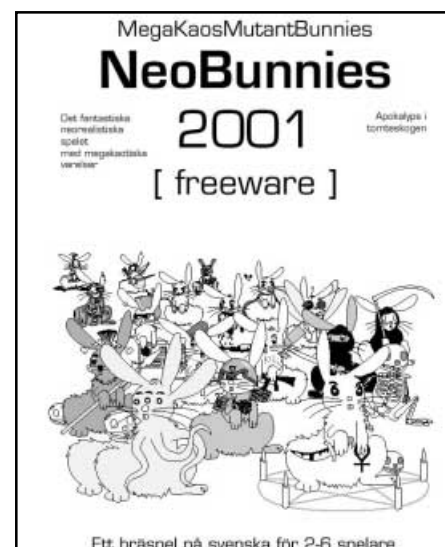
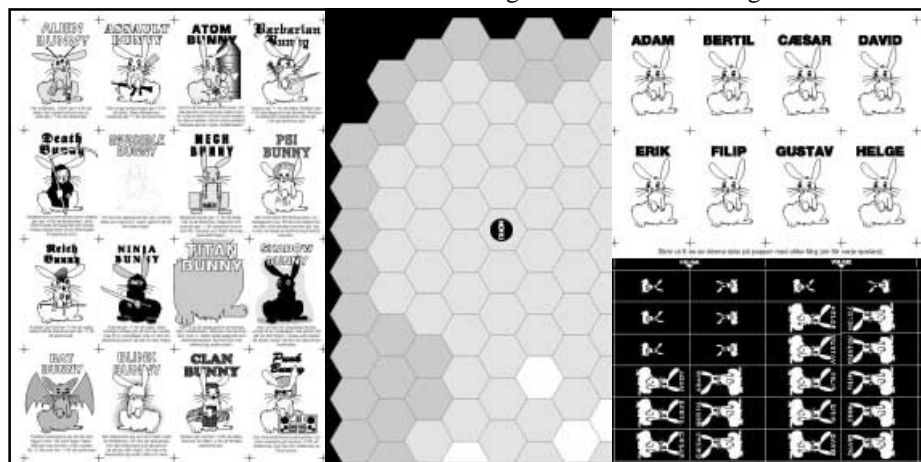
Neobunnies

Ytterligare en gång recenserar jag, Fredrik Ernstson lite spel här i Ostfronten. Denna gången har jag valt brädspelen NeoBunnies från Neogames. Det är ett brädspel på svenska för 2 till 6 personer och skryter med att vara ett "fantastiska neorealistiskt spel med megakaotiska var-elser". Eftersom vi hade lite tråkigt så skrev jag ut allt som fanns på hemsidan och så började vi spela (dock först efter att vi hade suttit och klippt papper i en timme).

Reglerna är riktigt enkla och allt går ut på att slå en T12:a. Man kan antingen

slåss eller skrämna bort de andra kaninerna och när man är ensam kanin på banan har man vunnit. För att skapa flera kaniner måste man slå sex (6), eller dubbel sex (12) på T12:an medan man är i kaninhålan. För att göra det hela lite mera intressant finns det en himla massa olika sorters mutationer som man kan få om man äter tillräckligt mycket morötter.

Nåväl, vi började spela spelet och det märktes rätt snart att det är för jobbigt att få fram nya kaniner. Det är märkligt hur sällan man slår sex eller dubbel sex på en T12:a. Vi bankade och skrämde varandra lite då och då, och drog nya mutationskort som visserligen fick oss alla att dra på smilbanden ibland, men på det hela taget så var det skittråkigt.



2 - 6



60 min



gratis

Utseende: 2
Svårighet: 4
Spelglädje: 2

Konstruktörer:
Johan Ström
Fabian Fridholm

3/10

Utgivare:
NeoGames
www.neogames.se

TEXT **FREDRIK ERNSTSON**

Ostfronten goes Egypt

FUNDAMENTALISM

Den här artikeln tar upp lite som kan vara bra att veta om man skall spela en arabisk terrorist. Att spela terrorist är nämligen ytterligare en sak i livet som är svårt. Dels måste du försöka förstå vad Islamsk fundamentalism handlar om, samtidigt som du skall försöka sätta dig in i din roll och hur den skall gestaltas på ett bra sätt med dina medspelare.

Du bör också försöka sätta dig in så mycket som möjligt i muslimsk tänkande och plugga på lite om vad som står i Koranen (en annan artikel tar upp lite grundläggande islamska fakta). Det finns en svensk författare som heter Jan Hjärpe. Han har skrivit ett par bra böcker som handlar om Islam och fundamentalistisk Islam. Om du kan låna dem på biblioteket, så gör gärna det och läs dem. De är relativt lättlästa.

Det finns annars inte mycket böcker att läsa om Islamsk terrorism i andra arabländer än det som handlar om Israel-Palestina-konflikten. Den är dock inte direkt en religiös konflikt: Många Palestiner är t ex kristna. Faktum är dock att nästan alla arabiska länder har någon form av inhemsk terrorism. Nästan alltid bygger den på tanken om en Islamsk stat och bygger på en fundamentalistisk världssyn där väpnad kamp är nödvändig för att störta den lokala regimen och införa en Islamsk stat, ungefär som det som hände i Iran. Alla rörelser är dock inte av samma religiösa riktning som den i Iran.

Det är viktigt att komma ihåg att alla människor har en individuell världsbild och religion. I västvärlden brukar vi ge en chablonbild av hur araber är och hur en muslimsk fundamentalist är (krigisk, tjuv och högljudd person med önskan att bli martyr). Den är dock alltid felaktig, eftersom den aldrig passar in helt på en enskild individ. Det är dock bra att veta om grunddragen i vad fundamentalism oftast innebär.

Man skall inte bara tänka på Koranen som en religiös uppenbarelse och helig bok. Det är också i mycket en bok som ger klara regler och vissa riktlinjer för hur ett samhälle skall vara. Kom ihåg att Muhammed själv inte bara var religiös ledare,

utan också en stor ledare och stadsman.

En fundamentalist vill skapa en islams stat, och utgå ifrån Koranen. Gud är större, och det ursprungliga goda och visa väsendet. Gud vet bättre än alla människor och då är det logiskt att bygga ett samhälle som Gud vill ha det, och inte som korruperade, förvirrade och egoistiska människor vill ha det. I Iran anser man

exempelvis inte att parlamentet stiftar lagar. Lagarna är redan givna av Gud. Parlamentet tolkar dem och ser till att samhället följer Guds vilja. Över sig har de religiösa ledare som ser till att

”Den enda säkra vägen till paradiset är att dö som martyr under islams heliga krig, Jihad.”
”Gud är vårt ideal, Profeten vårt huvud och Koranen vår författning”

parlamentet fattar rätt beslut.

Man anser dock att en viss form av demokrati är helt ok. Det är nämligen en tradition att visa personer diskuterar Koranen. Alltså har man val.

Kristna, judar och zoroaster har också sin representation i parlamentet, men de är i mycket stark minoritet och de väljer inte muslimska delegater, utan sina egna. ”Valkretsarna” är alltså religiöst uppdelade.

Andra religioner än de nämnda är inte tillåtna. Dessa är dock räknade som Bokens folk och därmed tillåtna. Eftersom inga andra ideologier än den av Gud givna får och kan existera i ett land byggt på en lag given av gud, är man emot politiska partier. Alla val skall vara personval.

De flesta fundamentalister ser en lag som stiftas av människor som förtryck. Gud förtrycker inte folk, medan människor leds av sina egna behov, vilket leder till godtycke och inkonsekvent lagstiftning. Både demokrati och diktatur, som inte grundas på Guds lag är alltså förtryck.

Se bara hur de har misslyckats i både västerlandet och de flesta arabländer! Ett

exempel på inkonsekvent lagstiftning som man ofta anför är västerländerna slappa hållning till alkohol, men starka straff mot våldshandlingar. Om man istället följer Koranen och förbjuder alkohol, så slipper man ifrån det mesta våldet och kvinnorna får frid. Genom ett litet förbud kan man alltså slippa ifrån mycket lidande och sedan vara tvungen att straffa personer hårt för brott de annars aldrig begått.

Inkonsekvensen i lagarna leder också till att de ständigt måste ändras och det blir svårare för den enskilde att hålla sig informerad och därmed kunna följa alla lagar. Guds lag är evig.

Den fundamentalistiska synen är inte att man kan använda Koranen som inspirationskälla, vägledning och något som skall ange riktlinjerna för hur samhället skall vara. Det vore att gå emot Guds vilja. Gud är allsmäktig och allvis. Det innebär att Gud också på 600-talet (när Koranen uppenbarades) kunde Gud förutse hur ett samhälle skall vara idag.

Det här leder till att den Islamska revolutionen inte är en nationell angelägenhet (nationalism är en mänsklig skapelse och bannlyst), utan man strävar efter en ny världsordning. Det är därför exempelvis Iran stödjer revolutionära grupper i andra länder, som vill hjälpa till med världsomvälvningen. Redan idag samarbetar de Islamska länderna i ett världsråd där man har kommit ganska långt i samarbete. Eftersom man accepterar kristna är det också förklaringen till Irans stöd till dåvarande IRA. Man såg det som en religiös kamp med martyrer – precis som den Iranska revolutionen.

Resonemanget med att det är hädelse att inte följa Guds lag leder också till att det är varje sann muslims plikt att försöka störta andra former av regimer. Islam byggs inte bara av religiösa ledare, utan av varje individ som tar sitt ansvar. Enligt Koranen är Människan Guds ställföreträdare på Jorden (Khalifa) och skall ta ansvar för den.

En orsak till att fundamentalismen har fått ett sådant uppsving i den islamska världen är troligen för att den är oprövad som styrelseform.

Tidigare har man haft diktatur och sk. Socialistisk Islam (som i Egypten). Korrupsion och fatigdomen har dock ald-

rig stoppats och man vänder sig nu till ett alternativ som kan fungera.

Tro nu inte att fundamentalistiska rörelser bara är ute och krigar.

Tvärt om, de vill ju bygga ett samhälle. Alltså lägger de oftast ner mer energi på social och kulturell verksamhet. Det betyder att man tar omhand om fattiga, ordnar teater och sjukvård och sådant. Det är naturligtvis också en orsak till deras framgångar.

Fakta om terrororganisationer

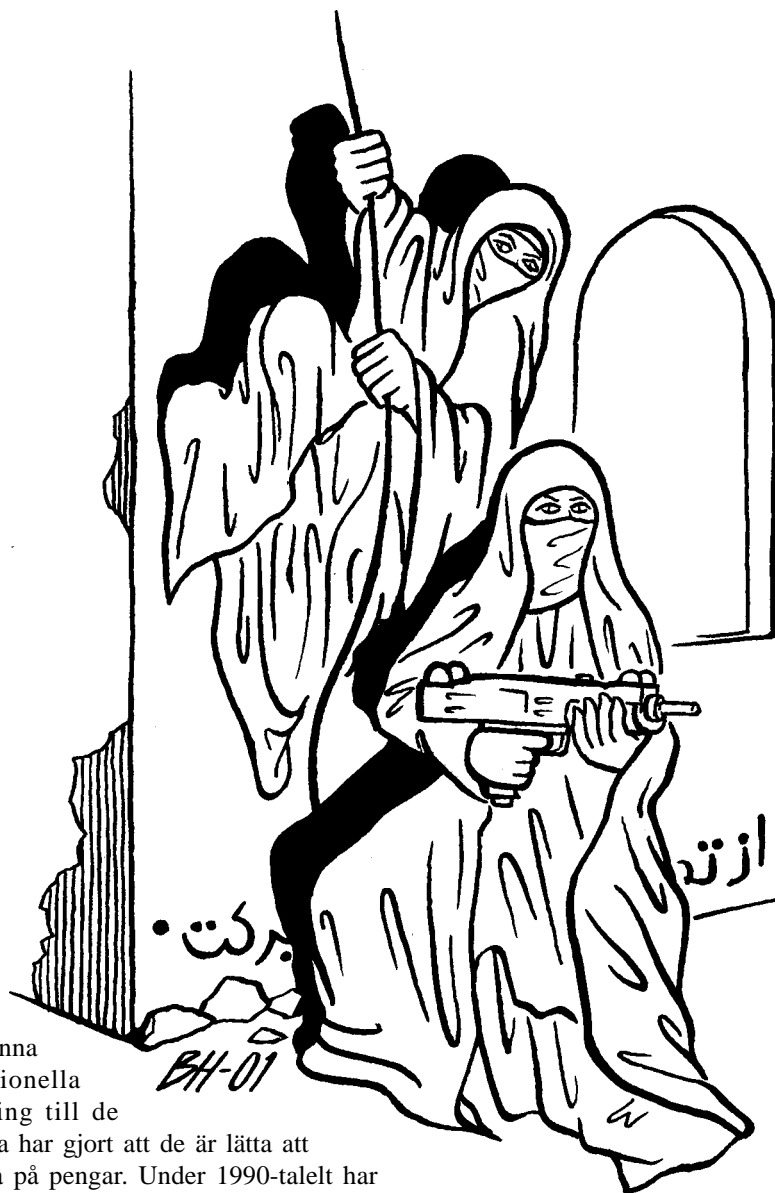
Muslimska brödraskapet grundades i Egypten för 70 år sen. Förbjuden sedan flera år i Egypten, men finns kvar. De finns nu också i andra arabländer. Där bland Syrien. Brödraskapets medlemmar tar avstånd från våld och anser att islam ska erövra makten enbart genom att övertyga människor. I brödraskapet anser man att de våldsbenägna fundamentalistiska grupperna kommit fram som en reaktion mot det västerländska förtrycket av Islam. Man vill bygga allt samhällsliv på Koranen, både på det sociala och juridiska området.

Organisationen har stora krav på medlemskap, som innebär mycket träning, hängivenhet för ledarna och ideologin. Man poängterar starkt aktiv direktpolitik och vi vet att de har stött paramilitära organisationer och aktioner.

En liten text om hur terrororganisationen finansierar sin verksamhet i Egypten

I Egypten pågår en stark förföljelse mot de kristna. I slutet på 1997 blev 58 turister dräpta i Luxor i Allahs namn. Naturligtvis var detta ingenting som den egyptiska regeringen stod bakom. Turismen är en av Egyptens viktigaste intäktskällor och genom att skrämja bort turisterna önskade islamisterna att fälla den egyptiska statsmakten. Men terroristerna behöver själva en välfylld kassa för att föra kriget vidare, kalashnikov-gevär och handgranater kostar pengar att köpa. Vem betalar?

Länder som Sudan, Iran, Syrien och Libyen stöttar terrorister och terrorgrupper. Men samtidigt så finns en insikt i dessa länders regeringar att terrorism också kan slå tillbaka på dem själva. Därför är terroristerna i Egypten i stort behov av att också själva finansiera sina medel. Och de som alltmer tvingas att finansiera terroristerna är de kristna. I Egypten finns en stor icke-muslimsk minoritet, som trots att den sekulära lagen garanterar lika värde och religiös frihet, så blir de kristna inte ansedda för att vara likvärdiga med muslimerna.



Denna traditionella hållning till de kristna har gjort att de är lätta att pressa på pengar. Under 1990-talet har allt fler kristna i Egypten blivit utsatta för utpressning från islamisternas sida. Och allvaret i detta är stort. De som nekar att betala, blir brutalt mördade. Och polisen står som det verkar helt maktlös - kristna som har flytt från Norra Egypten, har berättat att polisen är infiltrerad av terroristerna.

Islamisterna legitimerar utpressningen genom att kalla det jitzya.

Jitzya

Jitzya är enligt muslimerna instiftat av Allah själv. I At-Tauba (kapitel 9:29) i Koranen omtalas denna skatten: "Strid mot dem, som ej tror på Allah och den yttersta dagen, ej helighåller vad Allah och hans apostel (Muhammed) förklarar heligt och ej bekänner sanningens religion (islam), nämligen dem som fått skriften, tills de villigt ger skatt (jitzya) och ödmjukar sig!" Detta kapitel från Muhammeds förkunnelse i Medina, utgör mönstret för hur en islamisk stat organiseras och hur förhållandet till icke-muslimska folk skall ordnas. Islamisterna

hävdar därför att de har tacksning i Koranen för vad de gör.

Jitzya var alltså den traditionella skatten som blev inkrävd av muslimska härskare bland icke-muslimer, de så kallade "dhimmi" (beskyddade). Denna dhimmiordning har blivit praktiserad på olika sätt - från en verklig tolerans till egen favör och underkastelse. Genom att betala fick icke-muslimer vissa rättigheter, de behövde inte göra militärtjänst och rätt till att tillbe Gud i egna lokaler. Att kräva in denna skatten var viktigt av flera orsaker. För det första att det var gudomligt sanktionerat, sedan att det symboliserade den underkastelse och erkännande av det muslimska styret och dess värden, samtidigt som det var en intäktskälla.

Denna skatten är inte i bruk idag av de egyptiska myndigheterna. Men detta har islamisterna alltsedan 1970-talet utnyttjat sig av. I sin strävan efter att representera det Sanna Islam, ser de det som en gudagiven rätt att kräva in jitzya för att finansiera krigsföringen mot en regering

> fundamentalism

som de anser som avfällig. Och nåde den som inte betalar...

Samma vecka som de 58 turisterna blev skjuten och dräpta i Luxor, fick fem kristna i El-Minya provinsen strupen avskuren av islamister. 40 andra kristna i samma provins har blivit dräpta sedan i september. Att de inte betalat in jitzya har uppgetts som orsak.

Den 6-7 september blev nio kristna dräpta rakt utanför St Georg kyrkan i staden Arroda. Nio andra kristna blev dräpta under söndagsskolan. I en annan del av staden blev tre män från samma familj dräpta. Huvudena till två av dem blev hackade i stycken med en spade, så att familjerna inte kunde identifiera liken. De hade över en femårs period betalat stora belopp till terroristerna. Då ytterligare krav kom på över 30 000 svenska kronor, nekade de till att betala och bad polisen om beskydd. Förgäves. Dråpen blev beskrivna i en artikel i den egyptiska tidningen Sabah El Kheir 970911. Denna utgåvan av tidningen blev av myndigheterna nekad till att sändas ut ur landet. Myndigheterna vill inte offentliggöra vad som sker med landets kristna befolkning.

En annan egyptisk tidning, Al-Osboa, berättade 970908 om dråpen av tre kristna män i staden Mallawi, Abu Qurqas. En av dem var gift och hade fyra barn, en hade precis förlovat sig och den tredje var en 15-årig pojke. De blev dräpta och liken blev sedan kvarlämnade på öppen gata så att förbipasserande skulle se dem. Ett brev från terroristerna hade lagts tillsammans med liken. Där stod. "Detta sker om du inte betalar jitzya. Islamisterna talar om för dig hur mycket du ska betala. Du måste betala även om du är fattig." Artikeln berättar också att islamisterna river ner kristnas hus om de nekar till att betala utpressningspengarna.

Tidningen säger också att en stor moske i staden sprider hatiska budskap mot regeringen, mot folket och mot TV över sin högtalارانläggning.

Beloppen som islamisterna kräver, är mycket höga med tanke på att de flesta kristna i Norra Egypten är mycket fattiga, för fattiga för att fly från islamisternas terror. De måste betala. En del konverterar till islam för att slippa utpressningen. Andra flyr utomlands. Flyktingar i Kairo kan berätta om dråp, utpressning och en maktlös polis. Varför reagerar då inte muslimerna i allmänhet i Egypten, som inte sympatiserar med terroristerna, med en stark protest? Kanske därför att en traditionell nedlåtande syn på de kristna genom århundraden har fört till en sådan krass hållning.

VIDARE FAKTA OM ISLAM

Tro inte att du nu är en expert på Islam. Vi vill väldigt gärna att du nu går vidare på egen hand och läser mera. Börja gärna på nätet. Tyvärr finns det lite fundamentalistiskt material där. Främst kanske på grund av dess känsliga natur. Här är några länkar som kan hjälpa dig att förstå Egyptisk terrorism. En del är hämtade från Radio Islam och innehållet kan vara väldigt grovt. Vi ställer oss inte bakom deras ideologi, men de är de bästa texterna på Svenska om islamsk fundamentalism.

Vi skriver dem i prioritetsordning.

Den här är nog bäst. Den handlar om den islamska revolutionen:

<http://www.radioislam.net/islamj/swedish/islamsv.htm>

En bok av en islams revoltör - Ben Bellas biografi:

<http://www.radioislam.net/benbella/index.htm>

Speciellt om de islamska rörelserna:

<http://www.radioislam.net/benbella/07i-ror.htm>

Den är lång och det är mycket att läsa, så om du vill ta godbiten, så läs om de islamska rörelserna:

<http://www.radioislam.net/benbella/07i-ror.htm>

Här är en fundamentalistisk organisations hemsida (Hizbolla). De är dock inte aktiva i Egypten, utan är aktiva i Israel-Palestina-konflikten. Deras tankegångar är dock intressanta och speciellt deras deklaration/information bör du läsa..

Hizbolla:

http://www.hizbollah.org/english/frames/index_eg.htm

Eftersom de är så aktuella i arabvärlden, så är det intressant att läsa om PLO. Kom dock ihåg att PLO inte är en fundamentalistisk rörelse, utan en befrielse-rörelse. De är sekulariserade.

Vad är Plo:

<http://i-cias.com/cgi-bin/eo-direct.pl?plo.htm>

Palestinsk information:

http://209.204.204.153/index_e.htm

Om Gaza-remsan:

<http://lexicorient.com/e.o/gazastrp.htm>

Den här är en partsinlägga mot Palestinsk terrorism, som kan vara nyttig:

http://www.torget.se/users/i/Israel/11_2.htm

<http://www.ummah.org.uk/ikhwan/>



TEXT **MATS BERGSTRÖM**
THERESIA JUNESTEN
BILD **BJÖRN HÄRGESTAM**



För någon vecka sedan satt jag på en låda med hål i djupt inne i de dalländska skogarna och sket. Hosorna låg i en krånglig hög runt mina fötter och allt för många flugor gjorde att jag hela tiden viftade med handen för att göra deras tillvaro lika otrevlig som de gjorde min. Här sittandes i skogen, mitt under ett fantasylajv, drabbades jag av eftertanke. Konstigt nog gör jag ofta det under mina toabesök på lajv.

Kanske har det med att göra att det är svårt att bajsa inlajv. Kanske är det för att det ofta är konstiga och ovanliga toaletter. Jag lämnar dessa tanakar obesvarade, kanske till en senare artikel. Det som jag funderade över är när off blir in? Hur ser denna tunna gräns ut? Var finns den? Vad är den och kanske framför allt, är den över huvud taget?

Jag mindes ett lajv jag var på förra året. Uppland runt som var indelat i två akter. Mellan de båda akterna bröts spelet och man hade några timmars vila. När man så skulle gå inlajv igen stod vi utanför ett hus. Framför oss hade vi ett streck ritat i gruset. När någon kom och pekade på oss skulle vi kliva över strecket och helt plötsligt var vi inlajv igen. Stämningen var tät och ingen pratade. Vi tittade inte på varandra. Några höll varandra i händerna. Alla samlade sig och väntade. Men även här slog det mig (Trots att jag inte satt på toa) Vad är denna gräns? Denna gång var det ett streck i gruset. Andra gånger är det när man vaknar på morgonen och ytterligare gånger är det när spelledaren säger "Ok då kör vi". Gränsen mellan vad några kallar verklighet och spel. För mig är det inte så. För mig är det alltid verklighet. Allt som händer mig är verkligt

oavsett om jag spelar en roll eller inte. Jag är ju ansvarig för mina handlingar när jag spelar på samma sätt som när jag inte gör det. Jag har ju med mig mina intryck ut från ett lajv och använder mig av dem i allra högsta grad i mitt liv. Så en gräns mellan världar tycker inte jag det är.

Men tillbaka till vad det kan tänkas vara då. Det kan kanske vara en tidsgräns. Ett försök av oss att få lite ordning och reda på det kaos som ofta råder. Vi har ju alltid försökt ordna tiden på olika sätt. Här har vi ju en mycket enkel metod. Nu börjar vi och då slutar vi. In och off, 98,99,100 nu kommer jag. Men samtidigt så är det ju så att vi kan röra oss mellan in och off hur vi vill även under lajvet. Vi kan råka skada oss och måste bryta eller så kanske vi går på dass och väl där är, som ni känner till, åtminstone jag off. Så är det så att denna gräns inte bara är en tidshjälp?

När jag satt där på mitt dass pass så gick dessa tankar genom mig. Jag blev mer och mer frustrerad. Snart skulle jag ju korsa gränsen igen och jag viste inte vilken gräns det egentligen var. Snart skulle jag tillbaka till min roll. Jag började snöra på mig brokor och hosor medan tankarna fortsatte att snurra.

Är det så att gränsen är oerhört okomplexerad och egentligen handlar det bara om ett ord för att benämna när man vill spela och när man inte gör det? Ja, det är det ju. Men är det inget mer? Var är all magi och mystik som jag har byggt upp runt detta? Jag vill ju att det ska vara en gräns som omges av ett silverskimmer. En port av pärlemor som man kliver in igenom och står på andra sidan som sagans prins. Men detta har ju aldrig hänt, inte så. Jag har ju kommit igenom till lajvets totala upplevelse men inte genom en lajvstart. Det har varit i korta intensiva

spelstunder som jag upplevt denna magi. Ögonblick av total hänförelse över rollen, omgivningen och känslorna som man upplever. Man är helt plötsligt in. Man känner allt som om det inte var jag utan rollen. Man är in, man är där och nu. Allt blir och man upplever. Det är inte längre Johan utan Hall, Arnulf, Peter, Ronny eller någon annan roll som gör. Det är ju den gränsen jag vill passera.

Det är här någonstans som jag slänger manteln över axlarna och börjar gå tillbaka till lägret. Där väntar mina medspelare på att få börja agera med och mot mig. Jag gör mig redo. Försöker ordna mina tankar till min rolls tankemönster. Här inser jag också att off och in bara är ord om vad vi gör. Det är när vi spelar och inte spelar. Det är tyvärr inte någon garanti för att silverporten är där eller att jag över huvud taget ska få uppleva något. Det är upp till mig om jag ska få uppleva ögonblicken jag söker. Orden är inga trollformler utan bara ett tecken till mig att nu kör vi. Nu är du in och då ska du försöka att spela för att andra ska få roligt. Om du gör det så får även du det roligt. Du är deras rekvisita och de är din. Sen går du off och då är det slut, ta fram ölen och pizzen och prata skit.

När jag återförenades med de andra spelarna visade det sig att de var in. Det väntade jag mig och skulle bli besviken om de inte var det. Vi lajvade ju trots allt. Jag betraktade dem och log inombords. Nu skulle jag inlajv igen. Anstränga mig ordentligt att njuta av skådespelet. Ge andra upplevelser och själv samla intryck. Men ni kan ge er på att jag snart skulle tillbaka till min egen offlåda och fortsätta tänka.

TEXT & FOTO
JOHAN RÖKLANDER

VARFÖR SPELA 40K???

Hmmm. Jo, det kan man fråga sig. Det är dyrt, tar tid, kräver noggrannhet och tålamod, och en stor förståelseförmåga för engelska, slumplära och statistik. Läsa alla regler på engelska, hålla sig uppdaterad med nya regler, köpa pjäser och stridsvagnar, måla dem, bedöma hur bra en enhet är genom att snabbt räkna på slumptal och statistik, tänka strategiskt på vad som kan hända på slagfältet, uppleva slagfältets situationer Så tillsammans kanske det inte är så konstigt att det blir kul i alla fall.

Låt mig först förklara hur 40K, eller Warhammer 40 000 som det egentligen heter, går till.

Det första en ny spelare möter är en helt ny värld. En mörk framtidvärld där The Empire representerar det goda och Chaos det onda. Förutom dessa huvudfraktioner finns det även andra raser som kan delas in bland onda, goda och mitt emellan. Imperial Guard, Sisters of Battle, Eldar, Tyranids, Orcs, Dark Eldar, Necron och nu senast kommer en ny ras; Tau. Varje armétyp har vissa färdigheter och

har olika spelegenskaper. Alla egenskaper återspeglas i pris per pjäs. En pjäs kan kosta från 3 poäng och uppåt. Priset beror på hur bra pjäsen är. En pjäs som skjuter med ett vapen som slår hårt som en mindre vätebomb är snäppet dyrare än en pjäs som skjuter med framtidens motsvarighet till slangbella. En del pjäser är bra på att skjuta och en del på att slåss i närstrid, och så finns det vissa pjäser som är bra på allt och tvärtom, men då kostar det också därefter. En pjäs köps oftast inte ensam utan i grupper om 3-20.

Låt oss då säga att två spelare ska spela ett parti 40K. Vad händer? Först väljer de antal poäng. Det brukar vara 1 500 per sida, men det varierar allt efter vad spelarna känner för. 1 500 poäng är den summa som används på konvent. Sedan ställs terrängen upp, ett bord med kullar, ruiner, skog, vägar o.s.v. på. Terrängen påverkar striden genom att ge skydd och minska framkomlighet, precis som på riktigt. Därefter väljs ett slumpmässigt scenario. Scenario ger lite variation på slagen och det är först efter att armé och slagfält står färdiga som scenario tas fram. Detta för att ge en mer naturtrogen strid. Allt lämnas åt slumpen.

Sedan följer uppställningen där spelarna turas om att ställa ut sina enheter enligt en förutbestämd turordning. Efter detta finns det oftast ingen återvändo utan fullt krig bryter ut. Hur ska jag få ut det bästa av mina enheter? Om jag kör runt kullen med min stridsvagn så får jag fritt skottfält. Det där trupptransportfordonet måste stoppas innan det lastar ur sina närstridstrupper. Den gruppen kan jag slå ut med mitt kavalleri, och efteråt kan jag storma...

Det finns en hel del situationer som en spelare ställs inför. Beroende på hur spelaren har byggt upp sin armé och vilken armétyp han/hon har så bemöts situationerna på olika sätt. Grova soldater i rustning likt en liten bunker lär inte springa sin väg för någonting, och så finns det även något mindre djärva krigare som flyr vid första åsynen av fiende.

Vad ska man som förstagångspelare tänka på vid val av armé? Titta i codexar och White Dwarf och se hur de är målade. Be en veteran förklara de olika arméernas egenskaper och se vad som passar dig. Låna och provspela något parti. Det slutliga valet på armé ska inte bara falla på arméns spelegenskaper utan

EN ELДАРSTYRKA ANFALLER EN IMPERIAL GUARD-BEFÄSTNING



även hur de ser ut och är målade. Vill du ha en stor armé med massvis av trupper ska du välja Imperial Guard. Vill du däremot måla enstaka pjäser i olika färger allt efter vilken enhet de tillhör skall du välja Eldar. Mångfalden bland arméer gör att de flesta kan hitta en armé som passar. Både gällande spelstil och utseende.

Låt oss säga att du till slut tagit dig igenom beslutsvåndan och valt en armé. Efter att ha köpt en startstyrka kommer halva nöjet med spelandet; att måla pjäserna. Vissa arméer har vissa färgscheman som helst ska följas någorlunda, medan andra lämnar målaren med mer fria händer. En Space Wolf ska vara gråblå medan en Cadian Imperial Guard kan ha en godtycklig uniform. En armé innehåller ganska många figurer och att måla alla med minutiös skärpa kanske är något som amatörmålaren inte ägnar sig åt. Det vanliga brukar vara att måla enstaka ledare och karaktärer mera detaljerat medan trupperna målas mindre noggrant.

Efter att ha spelat några partier med sin nymålade armé kommer nästa utmaning: konvent. Här möts spelare från hela Sverige för att göra upp om vem som har bäst armé. Det är inte bara antal segrar som räknas utan även saker runt omkring. Hur armén är målad, hur den är uppbyggd (oftast har armén en viss tradition som bör följas för att ge poäng), hur armélistan är utformad, hur man som spelare betar sig mot sin motspelare (ingen gillar varken dåliga förlorare eller vinnare).

Kort sagt, varför spelar man 40k?

För att det är kul!

TEXT **TOMMY ANTONSSON**
FOTO **HÅKAN BRENKE**

IMPERIAL GUARDS ROUGH RIDERS STORMAR IN I ETT FLYGANDE ELДАРFORDON



ELДАР MÖTER BLANDADE ORCS



EXEMPEL PÅ EN 1500 POÄNGS IMPERIAL GUARD-ARMÉ



Everquest och beroende?

Godafton kära läsare. Jag tänkte försöka mig på att förklara varför man blir beroende på onlinespelet Everquest.

Ni har säkert alla spelat något fantasyspel på datorn som inte är online, tex Might of Magic, Amigans gamla Eye of Beholder eller liknande. Där har ni så sedan suttit framför datorn och sedan efter att stängt av den ni ältat över vad ni måste göra för att klara av nivån som ni har suttit fast i - grattis ert första datorspeletsberoende.

Everquest går dock ett steg längre. Jag kan däremot inte riktigt sätta fingrarna på vad det är som orsakar denna effekt. Kanske är det helt enkelt dess enkelhet. Valmöjligheterna att spela så många olika raser och klasser spelar säkert också roll, men detta är vad jag kan pricka i på rakt arm.

Spelet kräver relativt lite resurser av burken. En Pentium 200, 64mb ram Direct 3d, 8 mb ram accelerations kort samt 600 mb ledigt i Hårdisken. Det är också förhållandevis lätt att starta upp det, det enda negativa är att man måste patcha upp spelet det första man gör. Det kommer ta en timme eller så, beroende på hur snabb din dator är och ja, man kan till och med spela med modem. Även om det inte finns så många så finns det några som gör det.

Grafiken är faktiskt schysst, men kommer bli ännu bättre med nya uppgraderingen längre fram. Man kan välja mellan tolv olika raser och tolv yrken och alla de klassiska raserna är med. Det baserar sig på level-system och högsta leveln är 60. Själv spelade jag upp en Wood Elf ranger till 17 och en Wood Elf warrior till 29 och jag prövade även andra yrken och raser men alla har sina favosar.

De olika raserna är bla magiker, nekromantiker, paladin, shaman, druid, tjuv men heter rouges. Några av raserna man har att välja bland är troll, ogre, human, wood elf, high elf, half elf, iksar (drakmän), barbar och många fler.

Varför spelar man detta spel då som egentligen bara går ut på att döda monster och levla? Vad är det som får en person och sitta framför datorn ett helt dygn? Jo, dess variation mellan chat och spel! Vill du inte spela kan du alltid bara prata med någon som sitter i staden och vara social och chatta runt och det är där jag tror man fastnar. Möjligheten att fortfarande kunna vara inne i spelet, men ändå

samtidigt social med andra gjorde att jag själv blev fast i det. Närmare bestämt så tror jag att jag satt uppe som mest i 36 timmar i streck innan jag gick och la mig. Nu efteråt förstår jag inte hur jag bara orkade, så visst finns det något i spelmekanismerna som gör personer beroende. Det är dock inget negativt med att inte vilja lämna spelet eftersom det som sagt är ett väldigt schysst spel.

Nu kanske ni undrar om jag också kommer nämna något om andra onlinespel som ex Anarky On-line, men icke! Det överlåter jag till någon annan, eftersom jag själv funderar på och köpa det hehe. För att gå tillbaka till Everquest så är själva spelets storlek också en viktig faktor, eftersom det är så jä(censur)la stort så att det tar... Hmmm... Får se om jag kan förklara: Att ta sig från en stad till en annan kan ta en halvtimme och då kanske ni bara har sett en tiondel av världen. Lyckas du sedan bli trött på världen när du har avancerat, så kan man alltid gå upp till Plane of Hate. Jo det finns olika "plan" som man brukar säga. De är visserligen för höglevlare och på dem bor det olika gudar.

Som ni märker så är det så himla stort att man måste se det för att fatta och spela själv för att förstå men jag ville bara ge er en inblick i en everquestares vardag. Hur han ser det och jag garanterar er att han enbart ser levels, monster, magiska föremål och guldmynt överallt, så om eran kompis har börjat snacka om zoner eller

EQ så vet ni att han är fast och det kommer vara svårt att få kontakt eller över huvudet taget få ut honom ur lägenheten. Nu kanske det hela börjar påminna om beroendet från tex droger...(funderar) Och jo, det finns likheter. Vill bara ha mer, kan inte sluta och blir mindre social.

Det här känner jag själv igen då jag spelade och förstörde 2 veckor av min semester genom att sitta och spela då det var sol ute. Men så schysst är spelet att man helt enkelt inte kan komma ifrån det. Det är skitbra. Det är enkelt, men det har en nackdel i och med beroendeframkallandet. Därför bör man dra gränser, men jag lovar er att ni ändå kommer gå över dem.

Det här skriver jag för att varna er, eller uppmana att köpa spelet... Vohahaha!

TEXT **STEFAN THUNSTEDT**



Gratis är Göttaast del 2

HEAVY ORDNANCE



A Reflex Roleplaying Game

<http://www.halcyon.com/blankley/hvyord.html>

Heavy Ordnance är ett gratis rollspel som finns på <http://www.halcyon.com/blankley/hvyord.html> och vann priset för bästa mekanik på Gencon III. Om det är ett bra tecken eller inte är väl inte lätt att säga, mer om mekaniken senare. Det är i alla fall skrivet av Christopher Blankley och är från 1994.

Presentation

Spelet kommer som en PDF-fil på 46 sidor, dubbla spalter, snyggt omslag som Roos (done, red anm) gärna får visa här i recensionen, snudd på underbara "barn" teckningar och citat från amerikanska skräpkräckfilmer. Riktigt snyggt! (det är dedikerat till "...the voices in my head. You always said I'd be famous for taking a .45 to my teachers.")

Innehåller själva spelet, en bra regelgenomgång, rollformulär och ett äventyr som märkligt nog inte är ett introduktionsäventyr till spelet, utan snarare till en kampanj. Jag har inte provat men det verkar märkligt nog funka.

Världen

Det hela går i alla fall ut på att spelarna spelar barn, skolbarn. Låg och mellanstadieskolbarn för att vara exakt (max 13 år) En bisarr olycka med plutonium och skolmatsalens köttfärslimpa gör alla vuxna till dreglande, barnätande attackdemoner från det varma stället (och jag menar inte Kanarieöarna). Lyckligtvis har hemvärdet sin bas precis intill skolan, och konstigt nog verkar den övergiven... Det är dags att ta tillbaka skolan! Man kan dra paralleller till zombierollspelet All Flesh Must Be Eaten. Tanken är

nog att man skall spela med folk som gick i samma klass som en själv på mellanstadiet och springa omkring och skjuta mellanstadielärdemoner med extremt tunga vapen. Kanske ett terapeutiskt rollspel? Det där var ett skämt! Jag har inte speltestat det, men det verkar inga större problem att skriva äventyr till dom första tre sessionerna, och mer bör man nog inte begära av ett gratisrollspel.

Mekaniken

Den är påtagligt lik WOD-mekaniken, nio grundegenskaper i grupper om tre (fast man inte fördelar dom riktigt likadant) samt en knippe färdigheter. Dessutom hjältepoäng, merits/flaws (det heter något annat) och ett par rader för personlighetstyp och så.

Tärningsslag går till såhär: slå grundegenskap+färdighet antal T10:er mot en svårighetsgrad och räkna lyckade.

Det finns specialregler för 10 och 1,

men det kan man strunta i, antal tärningar ligger inte riktigt på Werewolf nivå om man säger så...

Strid fungerar ungefär på samma sätt förutom ett rätt kul sätt att bjuda tärningar från sin tärningspool för att få agera först, hjältepoäng som gör att du får använda de bjudna tärningarna och diverse regler för skjutvapen, automateld osv.

XP-systemet är snäppet bättre än WOD, och det dröjer ett bra tag innan man slår i taket. XP och hjältepoäng är för övrigt ungefär samma sak.

Sammanfattning

Fördelar: ett väldigt "färdigt" spel, det finns inga lösa trådar i reglerna och inga regeldetaljer som verkar dåligt testspelade. Hyfsad vapenlista. Snyggt, lättläst och roligt.

Nackdelar: a one-trick-pony. Det är bara till för en enda sak, spela små barn som skjuter stora demoner med så stora vapen som möjligt. Blir nog tröttsamt rätt snabbt...

Jag har ännu inte speltestat det, men jag har det utskrivet. Slå på mig så spelleder jag!

Betyg

Läsrolighet:

4 ostar (klart kul!)

Valuta för pengarna:

5 ostar (gratis!)

Spelbarhet:

vet inte

Färdigt:

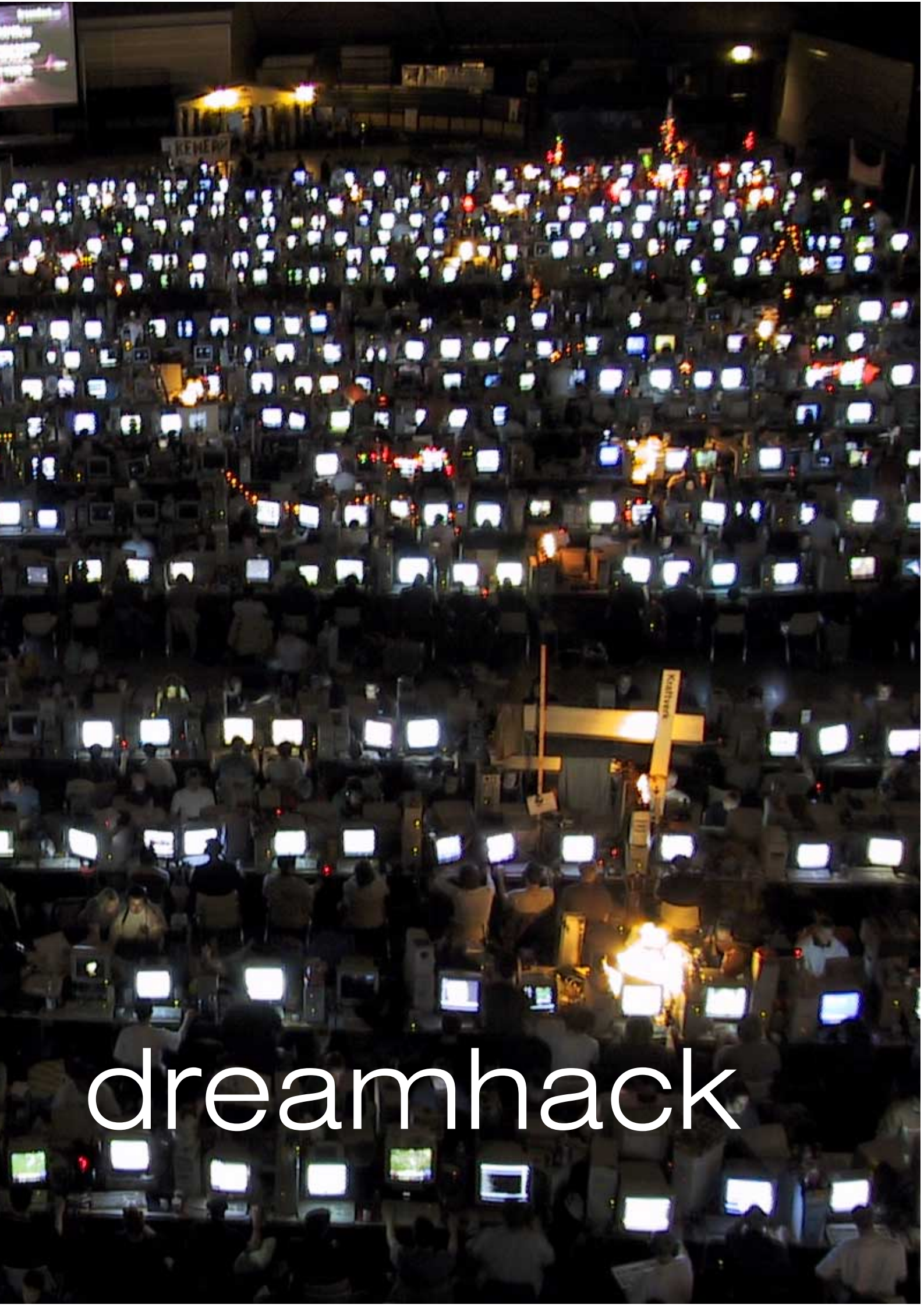
5 ostar

(allt finns här!)



TEXT
MATTIAS ÖSTKLINT





dreamhack

November 29th - December 2nd

De som var på något demo- eller cyparty under datorernas guldålder, tidigt 90-tal, glömmier sällan den egendomliga upplevelsen av flera fanatiska datorentusiaster samlade på en och samma plats.

Nu så här 10 år senare måste jag erkänna att jag trodde denna happeningform sedan länge varit utdöd, att det var ett fenomen som kom till enbart för att hemdatorn var ny och utforskad.

Därför blev jag också glatt överaskad av att traditionen inte bara överlevt utan också utvecklats till en mer organiserad och större träff. För det är svårt att hitta platser som det formligen sprudlar av kreativitet och nya talanger inom programmering, grafik och musik. Om utvecklingen fortsatt i samma takt inom företagen så borde de ha en bunt talangscouter redo att häva in årets skörd.

För att ta reda på lite mer letade jag upp Martin Öjes som tillsammans med Kenny Eklund startade DreamHack för många år sedan. Martin är en 23 årig programmerare som säger att han jobbar nästan jämt. Nu arbetar han dessutom året runt med DreamHack och försöker förbättra och utveckla evenemanget hela tiden.

För de som inte vet, kan du kort beskriva vad DreamHack är?

DreamHack är världens största LAN och demoparty. Vi brukar också kalla det för datorfestival, eftersom vi tycker det känns som en festival ibland. DreamHack är ett evenemang som pågår oavbrutet under fyra dygn. 5000 personer tar med

sig sig egen dator och samlas i en jättestor mässhall. Vi ordnar bord, stol, el, nätverk och Internet till alla, sen gör man vad man själv önskar. Under evenemanget pågår många tävlingar som vem som helst får ställa upp i. Det är allt från spelturneringar till avancerad demo-programmering.

Hur länge har ni arrangerat DreamHack?

Vi började för ungefär 10 år sedan med små demoparty i matsalen i gymnasieskolan i Malung. Det kom fler och fler och 1997 flyttade vi in i Arena Kupolen och blev Sveriges största demoparty.

Årets DreamHack blev flyttat till Elmia i Jönköping, varför detta beslut?

Kupolens ägare har beslutat att bygga om arenan till ett upplevelsecentra med bio, gym och mycket annat och har därför slutat att hyra ut till evenemang. DreamHack 2000 var det allra sista evenemanget som hölls i Kupolen. Dessutom fyllde vi hela Kupolen förra året och skulle inte fått plats att växa ytterligare. Elmia ger oss utrymme att bli världens största LAN- och demoparty och där finns gott om el. Jönköping ligger också bra till i Sverige.

Berätta lite om årets DreamHack och hur stort det beräknas bli.

Vi räknar med 5000 personer och förutom storleken så kommer DreamHack 2001 att vara ganska likt tidigare år. Vi satsar mer på spelturneringar och ska göra allt vi kan för att få fram bättre priser i alla tävlingar och turneringar. I år ser vi

på möjligheten att göra en Scene Area i hallen exklusivt för de som tillhör demoscenen. Det är ett önskemål från dem som vi smygstartade i fjol men utvecklar vidare i år.

Lite andra smånyheter blir det också men det avslöjar vi först senare.

Ett så här stort arrangemang måste kräva ordenlig planering. Hur har ni gått tillväga och hur många är involverade som arrangörer?

Vi är två stycken som jobbar året runt med DreamHack. Under själva evenemanget sluter omkring 150 funktionärer upp för att hjälpa till med alla praktiska saker.

Dessutom engageras lokala föreningar för att bygga bord, städa och annat.

Vad är det som får er att år efter år genomföra detta arbete?

Från början ville vi bara träffas och själva sitta och coda och annat. Numera är det att arrangera evenemanget som är vår grej. Att varje år locka flera tusen personer till ett unikt evenemang och att sedan när man kommer hem och är riktigt trött och kopplar upp datorn hitta mail från deltagare som frågar när nästa års biljetter släpps är ganska häftigt!

Har ni några planer för DreamHack i framtiden?

DreamHack blir nu världens största datorfestival och sedan gäller det att utveckla och förbättra allting så att vi också ser till att vara världens bästa evenemang. Vi tittar också på möjligheten att köra DreamHack två gånger per år.



November 29th - December 2nd

Jag ber att få tacka så mycket för inervjun och önskar er lycka till i vinter. Tack!

TEXT **DANIEL ROOS**
FOTO **FLEMMING FRANDSEN**

INTRESSANTA FAKTA OM DREAMHACK

Biljetterna släpps preliminärt vecka 36. Förra året tog biljetterna slut på 12 dagar

Biljettpris 500 kronor
(+ bokningsavgift 25:-/bokning)

Datum:
29 november - 2 december

Webben:
<http://www.dreamhack.org>

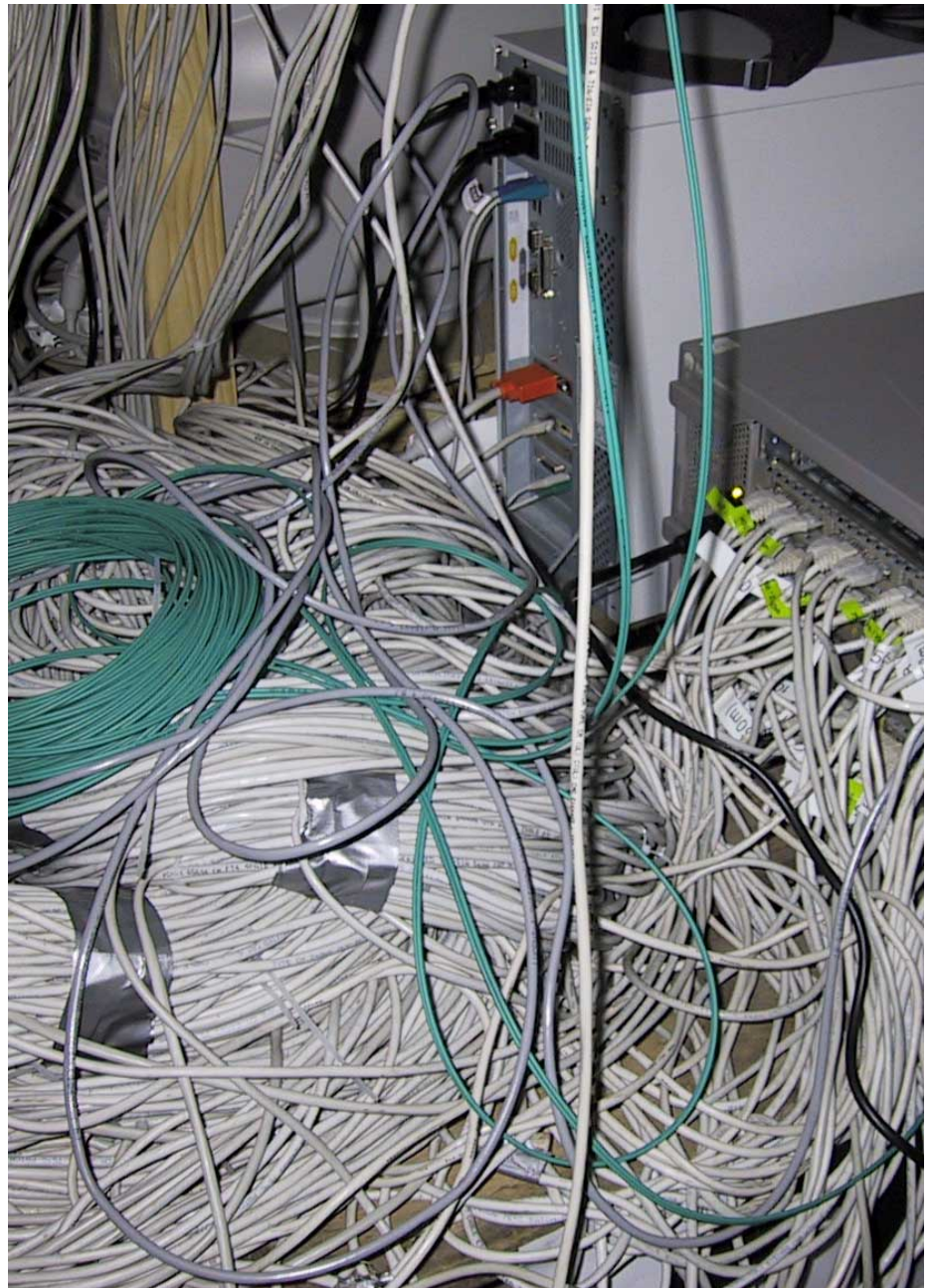
Martin räknar med att 40.000 burkar Jolt Cola går åt

Omkring 70 kilometer nätverkskabel kommer att användas

Minst 10 kilometer elkabel kommer att dras

Ca 2500 pallar används för att bygga borden

Martin har ungefär 42.000 mail i mailprogrammet, de flesta DreamHack-relaterade



T H E M A T R I X

TEXT DANIEL ROOS

Alla som någon gång dröm om att rollspela Matrix kan skatta sig lyckliga. Det finns åtskilliga gratis system för den världen på nätet.

För att guida er i snårskogen av döda servrar och länkmagneter, så har jag spanat in en del av dem åt er. Här är några av de mest populära Matrix-sajterna för rollspel.



<http://www.scc.net/~indra/matrix/index.html>

The Matrix - A Systemless Sourcebook

Detta är ett hyfsat genomarbetat, men ändå enkelt rollspelssystem för Matrix. Det inkluderar miljöbeskrivningar och regler för övernaturliga krafter och kampkonster, samt robotteknologi. Själva systemet är baserat på Nameless RPG vilket också är gratis och som det finns en länk till från sidan. Nameless RPG har självutnämnt sig till "The fastest RPG in the West". För att öka hastigheten har de gått ifrån de traditionella tärningslagen och istället infört en vanlig kortlek som man drar av vid behov. Intressant koncept och klart värt att prova.



<http://thematrixfreerpg.tripod.com/>

THE MATRIX – Role-playing Game

(D6 Classic and D6 Legend versions)

Den här sidan är väldigt imponerande för att vara ett gratisrollspel. Systemet har allt som man kan förvänta sig från ett rollspelssystem, med detaljerade regler för det mesta i Matrix-universat. Däremot så tycker jag att det är lite väl tunnslätt med miljö- och bakgrundsbeskrivningar om Matrix.

Reglerna är skrivna i två olika versioner, en för D6 Classic och en för D6 Legend. D6 Classic är vad de kalla Star Wars 2 Ed reviseds system för och D6 Legend är taget från West End Game's DC Universe.



<http://www.fc-choicecity.com/matrixrpg2/>

The Matrix – The Unofficial RPG

Även om detta enligt förordet är en upphottad version av ett tidigare Matrix-rollspel webmastern hittat på nätet, så verkar det dåligt genomarbetat. Värden saknas, länkar och bilder saknas och vissa saker har helt enkelt uteslutits.

Trots detta så innehåller det i alla fall en del bakgrundsinfo, noveller och äventyrsidéer. Något som de andra sidorna helt missat.

Systemet är egenpåkittat och i sin genialitet verkar det ha slått knut på sig själv. Lite onödiga konverteringar som lätt kunnat undvikits om man tänkt i andra banor. Generellt sett verkar även detta dock väldigt enkelt och smidigt.



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

The Matrix Mush

Ett Telnet-baserat textspel (MUSH). Med tanke på att spelet inte är fullständigt klart ännu så lovar detta om möjligt mer än samtliga övriga sidor i form av bakgrundsinfo och miljö åt Matrix-rollspelandet. De platser som är beskrivna är rikligt detaljerade och det finns även ett slanglexikon för språket i framtiden.

<http://www.suspensionofdisbelief.com/matrix/faq.html>

Matrix FAQ

En bra FAQ för frågor man ofta ställer sig i Matrix-universat.



<http://whatisthematrix.warnerbros.com/>

What is the Matrix

Filmens och seriens hemsida.



<http://home.yawl.com.br/hp/nivas/bullae/matrix/index.htm>

The Matrix – Versão 1.3 (på spanska)

Detta verkar vara ett väldigt ingående och detaljerat system. Synd bara att jag inte kan spanska, men då det troligtvis borde finnas några läsare med denna kunskap publicerar jag länken här för er.

<http://www.cruzdesangue.hpg.ig.com.br/gurps.htm>

GURPS Matrix på spanska

Inte mycket man förstår här, men det ska tydligen vara ett supplement till GURPS.



<http://members.tripod.co.uk/matrixtrinity/InsideTheMatrixRPG.html>

Inside The Matrix

Ett PBEM som mest verkar fungera som en chat-klubb för inbördes beundran. Inte mycket till bakgrund eller regler, mest karaktärsbeskrivningar.

<http://www.geocities.com/Area51/Jupiter/3031/>

The Desert of the Real

Ännu ett i raden av PBEM. Inga andra regler än att man bör ha kul och inte spela andra karaktärer än sin egen.



<http://home.talkcity.com/InfiniteLoop/inthematrix/>

The Matrix Campaign Setting for Alternity

Ett komplett Matrix-system för Alternity-systemet. Mycket regler och beskrivningar av krafter och prylar. Det finns också ett antal Story Hooks, men i gengäld lyser bakgrunds- och miljöbeskrivningarna med sin totala frånvaro.

http://groups.yahoo.com/group/The_Matrix_Has_You

The Matrix has you

RPG Mailing list



<http://www.angelfire.com/rpg/ultramatrixrpg/>

Ultra Matrix RPG

Ett chat-rollspel i Matrix-världen. Sajten togs ner temporärt direkt efter det att jag länkade in den, så förhoppningsvis kommer den tillbaka relativt snart.

[http://dir.clubs.yahoo.com/Entertainment_Arts/Movies/Genres/Science Fiction and Fantasy/Titles/Matrix_The_Role_Playing/Roleplaying_Groups](http://dir.clubs.yahoo.com/Entertainment_Arts/Movies/Genres/Science_Fiction_and_Fantasy/Titles/Matrix_The_Role_Playing/Roleplaying_Groups)

Yahoos lista på PBEM-klubbar.



<http://otherside.junik.lv/pages/matrixrpg>

Live-Action Matrix RPG

Världshistoriens första Matrix-lajv, och det är på ryska. Synd och skam, för det verkar stå en del gott som man missar bara för att man inte förstår språket. Ni hittar dock lite mer material på engelska under lajvets huvudsajt <http://inity.complife.net/ai/>

<http://inity.complife.net/ai/>

It's time to look from the Other Side

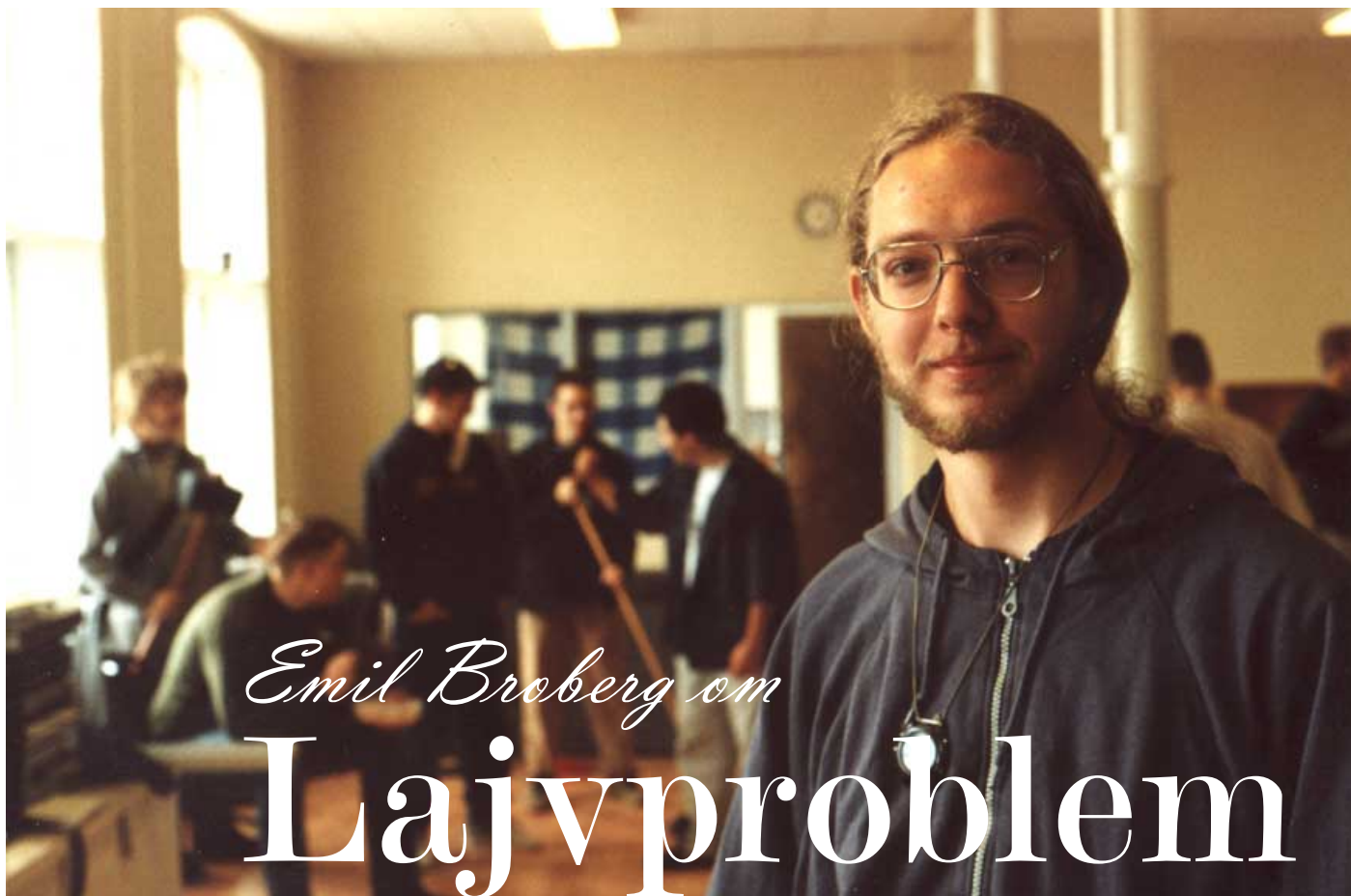
Rysk fansajt för Matrix som också är värd för lajvet. Flera av sidorna finns dock i engelsk version så denna är betydligt surfvänligare.



http://www.9mmrealities.freemove.co.uk/matrix_rpg.htm

(Inte klart, till ICE SpaceMaster/CyberSpace)

Denna sida är inte klar och har enbart ett förord i väntan på mer material. Jag har ingen aning om när denna sida senast uppdaterades, men författaren påstår att allt ska vara klart inom en vecka. Vi får se, om sidan är klar tills detta nummer gått i tryck så kan det ju vara värt ett besök. Systemet baseras nämligen på ICE SpaceMaster och CyberSpace, vilket alltid är kul.



Emil Broberg om Lajvproblem

Jag har ofta noterat vissa likheter mellan olika lajv. Fastän arrangörer tenderar att ha väldigt varierande visioner och syften är det somliga saker som ständigt verkar återkomma. Vissa går till och med över gränsen fantasy-vampire. Tyvärr är mycket av det som återkommer problem som ingen verkar veta hur de uppstod.

Arrangörer sliter sitt hår och skyller på varandra eller spelarna, spelarna surar på arrangören eller på varandra och ingen kommer fram till vad det var som var fel. Jag har försökt analysera vissa saker jag ofta sett. Det rör sig mest om något större lajv (lajv på över 20 pers) d.v.s. inte om några mindre konvents och

inbjudningslajv. Jag har flera saker att ta upp men har insett att det får bli flera artiklar om inte ska ockupera halva tidningen. Den första är hyfsat simpel och verkar ganska självklar.

Dock finns problemen som artikeln tar upp. Varför då?

Att spela med eller emot

En sak som nästan alltid förekommer är att vissa personer anser att deras roll ska få spelas villkorslöst.

En del gör det på ett vis som kränker andra människors roller vilket får dem att bli arga/ledsna utanför lajvet. Detta händer oftast i kombination med roller med extrema karaktärsdrag. Detta är mycket tråkigt då det mycket väl går att spela en

extrem roll utan att provocera andra. Det handlar ofta om att våga bjuda på sig själv och inte bara förvänta sig att andra ska göra det.

Ex.1: X spelar bonde på ett lajv. Han har ganska lite möjlighet att vara med i intrigerna och har bestämt sig för att vara uppkäftig jävlig. Han börjar med att spilla överallt på värdshuset och solka ner de andras dräkter, därefter kallar han några förbipasserande för de grövsta inlajvförolämpningarna han kan och avslutar med att plåga en slumpmässigt utvald grupp med att trampa in i deras läger och spela full,

knuffa folk och rycka i deras kläder under högljutt skrikande. Han blir mycket



irriterad då de boffrar ner honom och sitter länge på webben och gnäller över "boffertomtar" Hade X haft fyra likadana polare hade de kunnat sabba ett helt lajv.

Problemet ligger i att X hela tiden spelade emot de andra. Han angriper folk verbalt utan att acceptera att detta kan få konsekvenser och utan att tänka på att de andra rollerna också har personligheter.

Framför allt tänker han inte på att det är stötande att bli kallad ex. "hora" upprepade gånger både i och utanför lajvet. Han antastar även folk fysiskt genom att ex. knuffa personer eller förstöra deras kläder.

Anta att han istället hade spillt cider på sig själv. Detta hade varit humoristiskt för de andra, han hade uppnått vad han ville (dvs. att slaska och spela packad) och hade kunnat förbereda sig på det (ex. genom att ha en kass tunika) men framför allt hade han varit helt med på det och bara haft sig själv att vara arg på. Likaså hade han kunnat söka sin verbala uppmärksamhet genom att spela "bonnig" och korkad och låtit andra dra nytta av hans roll. Hade han inte velat det eller varit helt inställd på att bråka hade det blivit mycket roligare om han hade tagit hänsyn till de andras reaktioner (ex. genom att bli rädd om någon skulle hota honom med stryk eller säga åt honom att lägga av) det är en utmärkt signal att man ska hålla käften. Att rycka och slita i folk är alltid korkat.

Återigen handlar det om att man faktiskt gör något stötande utanför som i spelet. Hade han låtsats knuffa någon hade det varit helt "in" och folk hade antagligen spelat med. Hade x följt detta hade han förmodligen aldrig blivit nerboffrad.

Ex. 2: X har bestämt sig för ett karaktärsdrag till sina båda roller till vampire och fantasy.

Han skall nu spela Malkav respektive

vätte (han har lärt sig svartiska och skrev "dagalush" med stora bokstäver på karaktärsformuläret till ett lajv som inte har med tolkien att göra).

Båda hans roller är skrikiga och livliga. Han startar med att springa omkring och skrika i vampyrlajvets lokaler (nöjd med att spela galen så trovärdigt) därefter får han för sig att skoja med folk (som inte kunnat tala ordentligt med varandra under kvällen p.g.a oljudet och säger till spelledaren att han tänder eld på någons långrock. Efter att mirakulöst ha undkommit döden (genom att gå på dass) sliter han upp dörren till primogenmötet, skriker åt någon att han är tråkig och slänger in en fiktiv Molotov.

Efter en massa sten-sax-påse blir han avrättad och förstår inte varför "jag spelade ju bara min roll".

Senare på fantasylajvet roar han sina medspelare med att rycka upp deras tältpinnar och stå och skrika utanför deras sovplatser när de sover. Snart är han i en webb-debatt om "boffertomtar" igen.

Det genomgående problemet är att han stör andra. I sin första roll genom att hindra dem från att spela och i sin andra genom att hindra dem från att sova. Han begår handlingar som uppenbarligen kommer att få konsekvenser men försöker ursäkta dem med att rollen gör sådana saker. I vampyrlajvet är hans roll mer eller mindre ospelbar på grund av det lilla utrymme man spelar på, folk kommer inte att kunna slippa hans roll förrän de nitat honom. Vätterollen skulle kanske kunnat skrika sig hes ute i skogen om x inte valt att göra rollen omöjlig genom att störa sovande och vandalisera folks sovplatser.

Återigen handlar det om saker som är störande både i och utanför lajvet. När det gäller folk som sover har X:s agerande faktiskt inget med rollspel att göra då de knappast är in-lajv sovandes.

Hade hans malkavroll skrikigt åt vissa saker istället (ex. folk som knackar honom på axeln) hade andra spelare kunnat regler oljudet. Därmed hade det draget inte varit lika påträngande och X hade spelat med andra istället för att spela emot dem. Att springa omkring och provocera folk slumpartat är korkat oavsett om de nitar ens roll eller inte. Skulle folk ha struntat i X:s ageranden hade hela lajvet blivit hyfsat oseriöst, och det hade dessutom varit ett väldigt orättvist favoriserande av störande roller.

Det enda X:s lyckades åstadkomma var avbrott i spelet för sten-sax-påse. Hade han ägnat den energin åt att intrigera eller spela mot andra hade han höjt istället för sänkt stämningen och hade antagligen kunnat spela sinn roll dubbelt så trovärdigt.

Vätten gör i princip ett stort misstag. Han ger sig på personer när de är off och åstadkommer inget in-lajv. Hade han hållit sig avskilt från lägren hade han kunnat gnabbas med kringvandrande roller som uppenbarligen hade varit in-lajv. Hade han varit ytterligare lite smart hade han tagit steget från att bara skrika till att faktiskt kommunicera på något vis (eller åtminstone gjort något mer intressant än att vråla).

Tja, det finns mycket att säga men det börjar bli väldigt mycket text. Det här är allt för denna gång så får vi se om det blir något nytt till nästa ostfronten. Vill ni veta lite om den lajvfilosofi jag gillar bäst kan ni kolla förbi on.to/samahin Annars kan ni väl skriva om era egna lajvfunderingar och skicka dem till roos@sverok.se så jag får läsa fler intressanta artiklar.

TEXT **EMIL BROBERG**

FOTO **DANIEL ROOS**



Cyberlove

Persiennerna var nerdragna, men Cornelia kunde känna den kalla doften av regn genom det halvöppna fönstret. Hon låg naken på sängen och frös lite i höstluften. Täcket hade glidit ner på golvet. Väckarklockan hade ringt, men det var ännu några minuter innan hon måste stiga upp.

Han låg bakom henne och pussade henne i nacken, för det visste han att hon tyckte om. Sin ena arm hade han lagt runt hennes kropp och hans stora hand vilade tungt på hennes, och hon kysste hans fingrar som var varma och luktade sömn. Han andades lätt och långsamt, för det tyckte hon också om. Han brukade börja andas så fort hon kom i närheten, men han slutade alltid när hon somnat. Det brukade få henne att vakna till igen, och det irriterade henne.

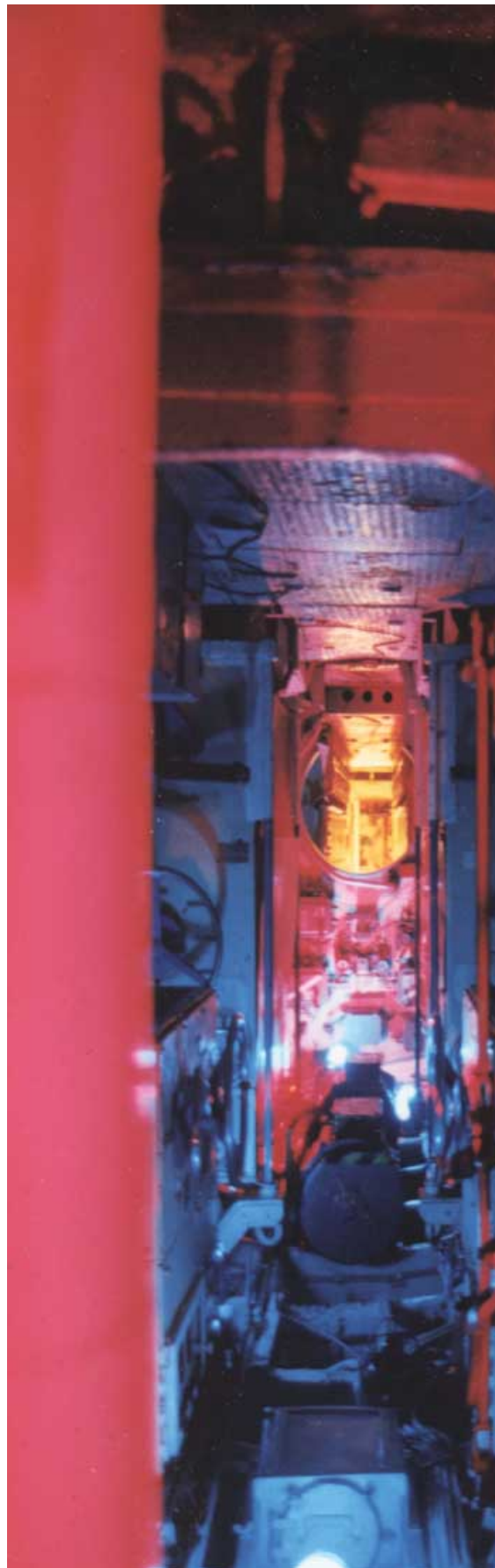
Annars var han bra, hon hade haft honom i tre år och hade inga planer på att byta ut honom. Han hade lärt sig vad hon ville ha och hur hon ville ha honom, och hon hade ingen lust att börja lära upp någon ny.

Väckarklockan började pipa igen, och med en suck lösgjorde hon sig ur hans grepp. Han höll henne kvar i 5 sekunder som alla morgnar, sedan släppte han. När hon klev ur duschen hörde hon att han reste sig och började göra frukost åt henne, den skulle vara klar exakt när hon hade klätt sig och borstat håret, såvida hon inte sölade, vilket hon gjorde ibland för att retas med honom. Inte för att något någonsin retade honom.

På bussen in till stan fick hon stå, och hon njöt i hemlighet av att få röra vid så många riktiga människor, få känna så mycket äkta värme. Hur många av dem som nu var riktiga människor. Hon brukade roa sig med att försöka lista ut vilka som var människor och vilka som var CYB-ar. Gick de med sina partners var det ganska lätt; oftast var det den som såg bäst ut som inte var äkta. Men förvånansvärt många valde ändå CYB-ar som var lite tunnhåriga eller lönnfeta. Allt för att förstärka illusionen av riktig människa.

Genom bussfönstret kunde hon också se tältlägret där hippiesarna bodde. De som struntade i alla risker och älskade med varandra, med människor, och bojkottade CYB-arna. Det var fullständigt vansinne och de dog också som flugor i de där lägren, men det hände att Cornelia längtade dit. Jesus, hon var verkligen perverterad. Men ibland när hon kom hem på kvällen och han stod där med middagen klar så ville hon bara krossa hans jävla microchipskalle mot spisen och kasta ut hans konstgjorda kropp från balkongen och se den gå i tusen bitar sex våningar nedanför. Hon undrade vad som skulle hända sen. Fanns det egentligen några lagar mot att döda en CYB?

Efter arbetet gick hon och handlade. Hon hade förstås kunnat säga åt CYB-en att göra det, men på supermarknaden fick hon ännu en möjlighet att tillfredsställa sin lust att röra vid levande människor. Hon gick och handlade vid den tid då det var som mest folk ute. Hon märkte att hon allt oftare tog chansen att knuffa till någon eller tränga sig igenom köer eller folksamlingar. Det hade börjat mycket oskyldigare än så här. Till att börja med hade hon bara fantiserat om det. Nu kände hon ibland en nästan oemotståndlig lust att bara kasta sig om halsen på någon. Vem som helst. En riktig



en science fiction novell



människa. Hon kanske borde söka hjälp. Men samtidigt ville hon inte.

Trots det höll hon på att skrika högt när en man rörde vid hennes hand vid fruktdisken. Men hon gjorde det inte, hon bara ryckte till sig handen och stirrade. Han lade fingret mot läpparna och blinkade. Sedan försvann han, och kvar bland bananerna låg en liten lapp.

När hon kom hem gick hon raka vägen in på sitt rum och låste om sig. CYB-en fick stå där med middagen. Hon hörde hans röst utanför, men svarade inte. Någon hade rört vid henne. En man. Helt avsiktligt hade han rört vid henne. Tagit i henne. Vilket fruktansvärt regelbrott. Det var underbart. Och ännu hade hon inte ens vågat titta på lappen han hade gett henne. Snart skulle hon göra det. Hon måste bara samla sig en stund.

Vid sängdags hade hon fortfarande inte vågat. CYB-en hade slängt middagsmaten och gjort varm mjölkchoklad och ostsmörgåsar åt henne när hon kom ut i köket. Sen hade han påpekat att hon såg trött ut och att de kanske borde sova. Hon hade legat och vridit sig i två timmar, och sedan skickat ut honom i köket. Hon stod inte ut med hans lukt längre. Han hade försvunnit utan ett ord. För ett ögonblick hade hon undrat om han hade blivit sårad, men insåg genast vilken absurd tanke det var. Han var konstruerad för att inte bli sårad. Men hon hade fortfarande inte kunnat sova, och nu stod hon i den kalla nattluften på balkongen, barfota på betonggolvet, med lappen i handen. Där stod bara två ord. VI FINNS. Och så en tid. Cornelia märkte att hon skakade i hela kroppen.

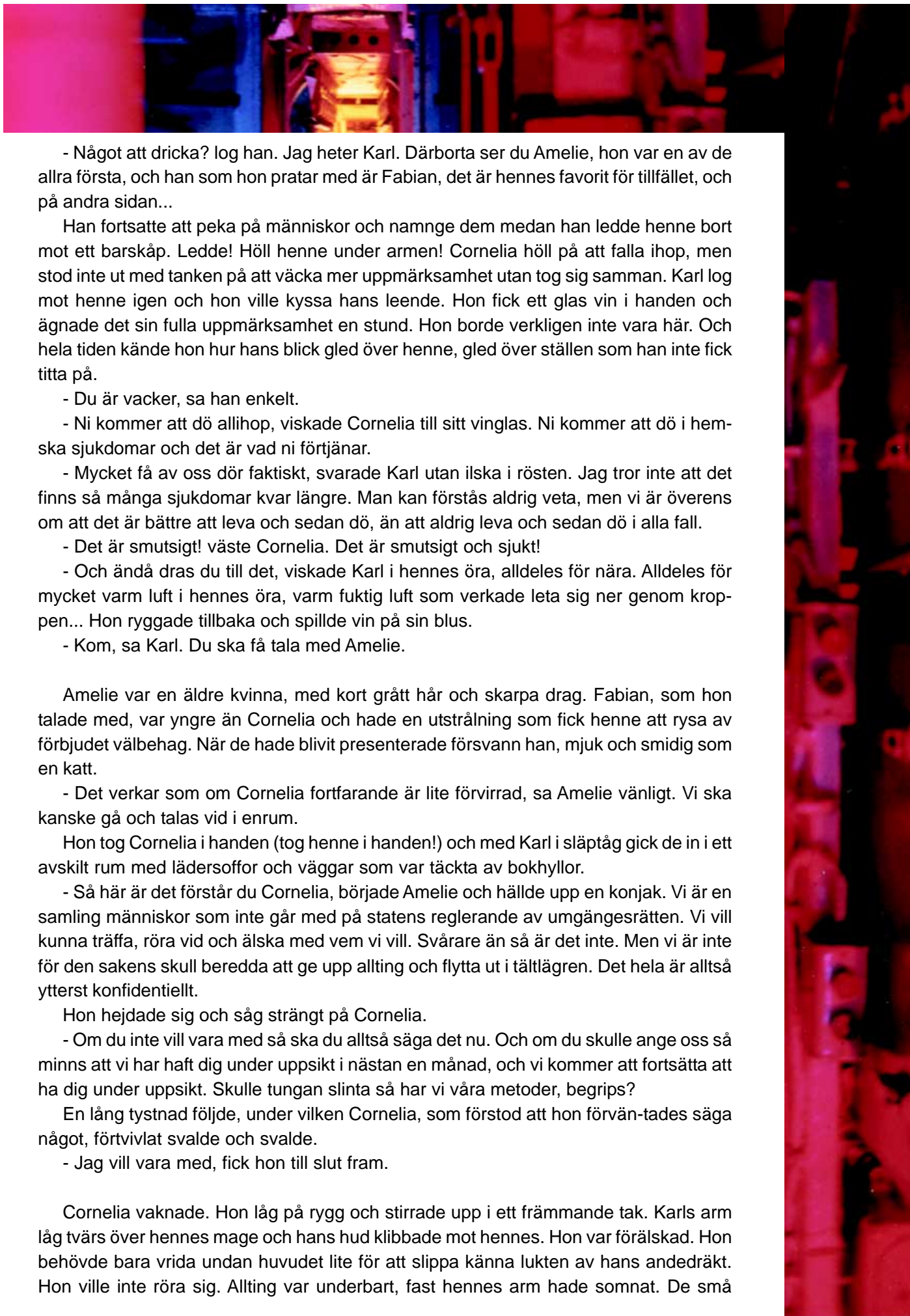
Han låste upp dörren till huset och bjöd henne att stiga in. Hans uppförande hade varit oklanderligt ända sedan han hade hämtat henne vid fruktdisken, där hon hade stått och väntat vid avtalad tid. Han hade inte sagt något, bara omärkligt tecknat åt henne att följa med. De hade åkt buss ett långt stycke och befann sig nu i de finare kvarteren. Under hela resan hade han hållit sig några meter framför henne, men ändå varit uppmärksam på om hon följde med. Nu steg hon in i ett stort rum och blev förskräckt när hon fann att det var fullt av folk. Alla var mycket vackra och välklädda och många hade drinkar i händerna. Det artiga sorlet avtog hastigt när hon klev in.

- Det här är... sa han och tittade förväntansfullt på henne.

- Cornelia, viskade Cornelia, för hon kunde inte minnas när så många människor hade sett på henne samtidigt senast. Kanske när hon konfirmerade sig?

- Cornelia, bekräftade hennes guide. Jag har studerat henne i flera veckor, och hon har alla förutsättningar att bli en fullvärdig medlem i vårt lilla samfund.

Cornelia ville springa därifrån. Fort. Människor fick inte samlas på det här sättet, fick inte tala med varandra på det här familjära sättet om man inte var en familj och hade fått umgängesrätt från staten. Det här var ingen familj, de var för många, för unga, de skulle aldrig fått tillstånd... Uppmärksamheten hade vänts ifrån henne igen och samtal återupptogs överallt i rummet. Hennes guide vände sig mot henne igen.



- Något att dricka? log han. Jag heter Karl. Därborta ser du Amelie, hon var en av de allra första, och han som hon pratar med är Fabian, det är hennes favorit för tillfället, och på andra sidan...

Han fortsatte att peka på människor och namnge dem medan han ledde henne bort mot ett barskåp. Ledde! Höll henne under armen! Cornelia höll på att falla ihop, men stod inte ut med tanken på att väcka mer uppmärksamhet utan tog sig samman. Karl log mot henne igen och hon ville kyssa hans leende. Hon fick ett glas vin i handen och ägnade det sin fulla uppmärksamhet en stund. Hon borde verkligen inte vara här. Och hela tiden kände hon hur hans blick gled över henne, gled över ställen som han inte fick titta på.

- Du är vacker, sa han enkelt.

- Ni kommer att dö allihop, viskade Cornelia till sitt vinglas. Ni kommer att dö i hemska sjukdomar och det är vad ni förtjänar.

- Mycket få av oss dör faktiskt, svarade Karl utan ilska i rösten. Jag tror inte att det finns så många sjukdomar kvar längre. Man kan förstås aldrig veta, men vi är överens om att det är bättre att leva och sedan dö, än att aldrig leva och sedan dö i alla fall.

- Det är smutsigt! väste Cornelia. Det är smutsigt och sjukt!

- Och ändå dras du till det, viskade Karl i hennes öra, alldeles för nära. Alldeles för mycket varm luft i hennes öra, varm fuktig luft som verkade leta sig ner genom kroppen... Hon ryggade tillbaka och spillde vin på sin blus.

- Kom, sa Karl. Du ska få tala med Amelie.

Amelie var en äldre kvinna, med kort grått hår och skarpa drag. Fabian, som hon talade med, var yngre än Cornelia och hade en utstrålning som fick henne att rysa av förbjudet välbehag. När de hade blivit presenterade försvann han, mjuk och smidig som en katt.

- Det verkar som om Cornelia fortfarande är lite förvirrad, sa Amelie vänligt. Vi ska kanske gå och talas vid i enrum.

Hon tog Cornelia i handen (tog henne i handen!) och med Karl i släptåg gick de in i ett avskilt rum med lädersoffor och väggar som var täckta av bokhyllor.

- Så här är det förstår du Cornelia, började Amelie och höllde upp en konjak. Vi är en samling människor som inte går med på statens reglerande av umgängesrätten. Vi vill kunna träffa, röra vid och älska med vem vi vill. Svårare än så är det inte. Men vi är inte för den sakens skull beredda att ge upp allting och flytta ut i tältlägren. Det hela är alltså ytterst konfidentiellt.

Hon hejdade sig och såg strängt på Cornelia.

- Om du inte vill vara med så ska du alltså säga det nu. Och om du skulle ange oss så minns att vi har haft dig under uppsikt i nästan en månad, och vi kommer att fortsätta att ha dig under uppsikt. Skulle tungan slinta så har vi våra metoder, begrips?

En lång tystnad följde, under vilken Cornelia, som förstod att hon förvånades säga något, förtvivlat svalde och svalde.

- Jag vill vara med, fick hon till slut fram.

Cornelia vaknade. Hon låg på rygg och stirrade upp i ett främmande tak. Karls arm låg tvärs över hennes mage och hans hud klubbade mot hennes. Hon var förälskad. Hon behövde bara vrida undan huvudet lite för att slippa känna lukten av hans andedräkt. Hon ville inte röra sig. Allting var underbart, fast hennes arm hade somnat. De små

håren på hennes kropp reste sig när hon tänkte på hur han hade rört vid henne under natten. Efter samtalet med Amelie hade han tagit henne en trappa upp, till en korridor där flera dörrar redan var märkta med "stör ej". Han hade valt ut ett rum som inte var upptaget. Sedan hade han älskat med henne på ett sätt som hon aldrig hade kunnat drömma om. Hennes CYB var alltid så långsam och omtänksam, det blev aldrig kladdigt och svettigt och hon hade trott att det var så hon ville ha det. Karl hade varit mer som ett djur, och hon hade också blivit ett djur, och hon hade älskat det. Nu hostade han till och rörde på sig, och hon fick äntligen tillfälle att flytta sin arm. Han vaknade, såg på henne, och sedan älskade de igen.

Cornelia åkte hemåt med hans lukt över hela sin kropp. Hon undrade om någon annan kände det. Hon undrade om det syntes på henne vad hon gjort. Hon undrade också lite om hennes CYB var programmerad att bli orolig, om han hade ringt polisen, om han skulle känna hur hon luktade... Men om hennes CYB hade upplevt några känslor under de två nätter hon varit borta, visade han ingenting. Han sa att han hade undrat var hon var, men han sa det på ett lättsamt sätt, samtidigt som han stekte pannkakor och diskade. Och när hon inte berättade frågade han inte mer. Istället påminde han henne att hon borde ringa sin mor; det var en vecka sen sist. Cornelia tog telefonen och slog motvilligt numret.

- Mor? Är allt bra?

- Cornelia sötnos, jag trodde att du hade glömt din gamla morsa, jag har inte hört ett ljud från dig på hur länge som helst!

Cornelias mor var en kvinna som verkade avsluta varenda mening med minst ett utropstecken.

- Det är bara en vecka sen jag ringde, mor, och jag har haft mycket att göra på jobbet... Mår du bra?

- Underbart, sötnos, kunde inte vara bättre! Jag har köpt en ny CYB, senaste modellen, helt fantastisk! Automatisk andning, och matsmältningssystem, förstår du! Så att man kan äta tillsammans, tänk vad de hittar på! Och vet du, jag slog till och köpte en kvinnlig modell den här gången!

- Men mor, utbrast Cornelia en aning chockad, du har väl aldrig haft annat än manliga CYB-ar?

- Ja, jag vet, sötnos, men jag är över sextio, jag tyckte det var dags att pröva något nytt!

- Mor, sa Cornelia och försökte byta ämne (hennes mors ständiga CYB-byten var hon ganska trött på att höra om), jag skulle vilja fråga dig en sak... om umgängesrätt?

- Men sötnos, jag vet väl inget om juridik, kvittrade hennes mor.

- Men du hade ju umgängesrätt med min far, insisterade Cornelia. Hur gjorde ni?

- Äsch, det där är ju så länge sedan, jag är säker på att reglerna har ändrats tusen gånger sedan dess! Men, tja, jag antar att vi fyllde i en blankett av något slag, och eftersom vi hade reproduktion som anledning och våra gener var kompatibla så tog det bara ett halvår innan vi fick tillståndet. Hur är det med din far, sötnos, träffar du honom någon gång?

- Nej mor, det har jag ju berättat. Han sa upp umgängesrätten med mig eftersom han ville ansöka om en golfpartner. Han kunde inte spela med en CYB, sa han, de har ingen tävlingsinstinkt.

- Ja just det, nu minns jag! Men sötnos, varför frågar du om det här? Har den biologiska klockan börjat ticka? Har du någon på ditt arbete med bra gener? För kom inte och säg att du har börjat spela golf, det är en avskyvärd sport!

Cornelia samlade sig. Hon och hennes mor hade aldrig stått varandra särskilt nära, även om de behöll umgängesrätten, men hon kände ett enormt behov av att anförtro sig åt någon.

- Jag har träffat en man, mor... och... jag skulle vilja leva med honom. Alltid.

Det blev tyst i luren, vilket var skrämmande för Cornelia, som sällan hade upplevt tystnad från sin mor.

- Du borde kanske söka hjälp, sötnos, sa hennes mor till slut. Vänta jag ska ge dig numret till en jättebra psykolog...

Cornelia tog emot numret och lovade sin mor att söka hjälp så snart som möjligt. Sedan lade hon på luren, duschade, bytte om och åkte tillbaka till Amelies hus.

Hon sa inget om umgängesrätt till Karl. Hon tänkte på det flera gånger, men rätt tillfälle dök aldrig upp. Istället njöt hon i fulla drag av sitt nya, hemliga liv med alkohol, fester och samtal till långt in på natten. Hon lärde känna fler människor än hon trodde var möjligt, men ingen kom henne så nära som Karl. De älskade nästan varje natt, ofta flera gånger, och de hade inte ögon för några andra. Hon kunde ligga i timmar på hans arm med örat tryckt mot hans hjärta och lyssna på när han talade. Han hade ett viktigt jobb och kom ofta i konflikt med sina arbetskamrater, något han gärna talade med henne om. Hon lyssnade inte så mycket på vad han sa, hon mest förundrades över det oerhörda i att hon låg där, så nära, och när hon trodde att hennes lycka var fullkomlig rörde han vid hennes hår eller kysste henne lätt på pannan.

I tre månader var hon nöjd med att hålla örat tryckt mot hans hjärta, och i tre månader verkade han nöjd med att ha henne där. Sedan hände något. Cornelia märkte att hon började reta sig på småsaker. Varför rökte han i sängen? Och var han tvungen att stå och prata så länge med den nya, söta flickan på Amelies fest? Karl verkade också förändras. Han var inte alltid punktlig när de skulle träffas längre. Han ville inte alltid prata, och ibland lämnade han sängen när han trodde att hon hade somnat. När Cornelia försökte tala med honom om det här anklagade han henne för att vilja styra hans liv.

- Jag är inte en CYB som du kan programmera hur du vill! skrek han åt henne vid ett tillfälle, och hon började gråta, för ingen hade någonsin skrikit åt henne förut. Då ångrade han sig och de älskade igen, men hon kunde i alla fall inte låta bli att påpeka vilka saker hos honom hon skulle vilja ha annorlunda.

En sen kväll, när hon hade jobbat över, smög hon in i deras rum i Amelies hus och upptäckte Karl i sängen med en annan kvinna. Efter en högljudd och tårfylld scen förklarade han för Cornelia att han aldrig hade gett henne något trohetslöfte, att hon inte kunde hålla på och klänga på honom, att hon kvävde honom, att han inte stod ut längre och att hon borde hitta en ny älskare. Cornelia grät hela vägen hem, och hon grät fortfarande när hon kom in i köket, där hennes CYB precis hällde upp en kopp varm choklad. Som om han hade vetat att hon skulle komma.

- Har du kommit hem nu, sa han, utan förebråelse i rösten men med en värme som om han hade saknat henne.

Cornelia såg på sin CYB. Hon hade blivit så van vid honom att hon hade glömt hur vacker han var. Hon hade glömt hans varma ögon, ständigt fästade på henne, uppmärksamma på minsta vink, letande efter hennes önsknings. Aldrig hade han bedragit henne, aldrig hade han varit elak eller gjort något mot hennes vilja.

- Ja, sa hon och kröp in i hans famn, jag är hemma nu.

TEXT **MARIA MARKENROTH**
FOTO **JOHAN RÖKLANDER**

Diskussion angående rollspel

Kaffekokande och kunskapsmätning

Vi träffades, tre distingerade rollspelare, i en obskyr lägenhet i centrala Jönköping. De tappra tre rollspelarna kan vi kalla; Gideon, Ezekiel och Jonah. Gideon och Ezekiel är båda strax över tjugo år men har några års erfarenhet av rollspel. Jonah å andra sidan har ett flertal år som rollspelare och ett antal kampanjer och äventyr på sitt samvete. Lägenheten genljuds av komplicerade rytmer och ljud-effekter som stilfullt skapade en bakgrund till den episka diskussionen som fortlöpte ända tills morgonen våldtog natten med genomborrande solstrålar.

De tappra tre kände på sig redan från början att detta skulle bli en diskussion som de inte så fort skulle glömma bort. Diskussionen började stilfullt med att Gideon harklade sig, tände en cigarett och sa:

”Jonah, kan du fixa lite kaffe?”

Jonah, som var försjunken över en ofert från ett mundant dataföretag tittade knappt upp över sina papper när han sa:

”Ja, lite senare. Jag skall bara läsa igenom denna offerten först. Jag vill ju veta vad det är för slags dator det är jag köper.”

Ezekiel, som kände sig lite utanför började bombardera Jonah med frågor om diverse framtida kampanjer för att till slut lugna ned sig med en belåten min i Jonah's lite nersuttna soffa. Av meningsutbytet mellan de båda kunde man leda sig till att tro att Jonah var lite distraherad medan han läste sina papper. Något som Ezekiel efter ett tag verkade förstå och beslöt sig med en suck att studera ”Lost Pathos”, ett rollspelssupplement till Mage.

”Visst, vill du också ha kaffe Ezekiel?”

avbröt Jonah den stillsamma tystnaden och började därefter referera till boken som Ezekiel för tillfället läste. Det verkade vara en typisk White Wolf bok tänkte förmodligen Gideon som satt framför datorn och inte verkade bry sig så mycket om diskussionen som efter ett tag tog sin form mellan Ezekiel och Jonah. Gideon började massera sin arm och avbröt de två med en knivskarp fråga:

”Skulle du inte fixa kaffe Jonah?”

Jonah svarade att det hade han visst, och fortsatte med att mödosamt beskriva hur man kokar kaffe. Denna vardagliga ritual involverade kokandet av vatten, uppmätande av kaffe, framtagande av kaffe filter och väntandet på att vattnet skulle ha kokat upp. Det var rätt tydligt med tanke på Jonah's irriterade röst att han tyckte att Gideon inte verkade vara ens hälften så världsvan som han försökte framstå att vara.

Medan Jonah och Ezekiel pratade på om rollspelet ”Mage” gick Gideon modstulet bort mot Jonah's spis för att undersöka kaffevattnets påstådda uppvärmning. Han återvände efter ett tag, tydligen stärkt i uppfattningen om att Jonah visste hur man kokade vatten. Möjligtvis kan man som slutsats av hans uppgivna ansikte tro att Gideon tyckte att man borde ha på något slags lock på kastrullen med vatten.

Under en kort period dominerade musiken i bakgrunden lägenheten när diskussion kort avtog till förmån för gemensamt beskådande av kaffevattnet. Musiken verkade vara av modernt snitt och kunde av vissa misstas för postpubertal musik producerad för att tjäna pengar på de yngsta i det svenska samhället. Bland annat texterna antydde att fallet skulle kunna vara så.

Efter ett tag upptogs så diskussionen om vissa avlägsna stammar av magikers förmåga att navigera i stora labyrinter och varför de nu om de var så himla duktiga på det fortfarande inte hade hittat ut ur labyrinten. Diskussionen var för ett ögonblick översållad med personangrepp som inte tillförde något ens i närheten av akademisk tyngd till diskussionen. Det var i detta tillfälle som Gideon fällde kommentaren som fick slut på diskussionen direkt.

”Grabbar, vi måste börja diskutera något mera intressant. Vem faan bryr sig egentligen om Magiker och deras förmåga att ta sig igenom labyrinter. Det är rätt enkelt. Håll till höger eller vänster hela tiden!”

Detta djärva inlägg i debatten fick alla att tystna. Åter en gång genomljud lägenheten av musiken som för tillfället verkade ha vissa indiska tendenser. Detta tys-

tade dock inte det diskussionsglada gänget då de genast började diskutera andra olika sorters magiker och vad som hade hänt i diverse olika kampanjer som de tre tappra hade genomfört, antingen som spelare eller spelledare. Dock blev kaffet färdigt och Gideon uppmanade alla att ta det lugnt ett tag.

Förnödenheter och missförstånd

Efter ett tags funderande över vad de tappra tre hade gjort den senaste halvtimmen fick alla att försjunka i ett tänkandets tystnad. Den avbröts av Gideon åter igenom som tydligen kände av sin hunger när han sa:

”Finns det något ställe som har öppet där man kan köpa något att äta?”

Efter ett tags nytt tänkande kom de tappra fram till att det ända som skulle kunna vara öppet för tillfället skulle kunna vara en känd hamburgarkedja som slagit så stort i hela den kapitalistiska världen.

Sagt som gjort, efter ett tags velande från Jonah's sida åkte tillslut de tappra tre iväg till den amerikanska hamburgarkedjan centralt placerad i Jönköping. På denna eminenta restaurang inhandlades förnödenheter av de olika slag, de flesta i form av hamburgare med tillbehör. Det var bara Jonah som inte ville vara med i gemenskapen då han innan inträdet på hamburgarkedjan köpte till sig en chokladkaka av standardformat på ett nattöppet hotell i närheten.

Stärkta av maten, och i Ezekiels fall också av mumsbettet på en inte allt för välklädd ung dams högerarm (den övre delen av nämnda arm), drog de tappra tre vidare mot en avlägsen väns lägenhet där ämnet för diskussionen skulle praktiseras.

När väl Ezekiel, Gideon och Jonah kom fram till rätt trappuppgång visade det dock sig att lägenhetsinnehavaren, som vi kan kalla för Janus, hade sett till att ytterdörren till lägenhetskompaket var ordentligt tillslutna. Men snabbtänkt från de tre tappras sida ledde till att Janus uppmärksammades på detta faktum och efter en kort tids meningsskiljaktigheter öppnade Janus ytterdörren till lägenhetskompaket och ledde den tappra skaran till hans lägenhet.

> diskussion angående rollspel

Medan er krönikör satt på hemlighuset och kontemplerande över Janus hygienprodukter och generella standard på nämnda hemlighus upptäckte Janus att Jonah hade glömt att ta med sig en vital rollspelsbok till rollspelsmötet. Detta utmynnade i en lång diskussion huruvida Jonah verkligen kunde alla speciellregler angående sin karaktär, vilket Janus ställde sig skeptisk till, och ett eventuellt återbesök i Jonah's lägenhet för att komplementera kvällen med tidigare nämna rollspels-tillbehör. Diskussionen föll dock platt på marken efter att Jonah med oberört ansikte sa att han inte kunde tänka sig att köra iväg och hämta produkten eller tillåta att någon annan lånade Jonah's fordon för ett dylikt projekt.

Efter denna motgång för Ezekiel och Janus begav sig de tappra tre mot Janus dator där ett nyinköpt dataspel förevisades. Spelet ifråga är upptänkt av en känd skräckförfattare och filmskapare och visade sig innehålla irländare, hemsökta hus och något slags förbannelse. På grund av Gideons tafatta handhavande med tangentbordet avbröts dock Jonah's testspelning av mjukvaran på grund av att datorn startade om sig själv.

Efter denna pinsamma incident förvisades Gideon till Janus vardagsrum och blev ålagd att skriva en artikel till Janus som visade sig vara något slags tidningschef vid sidan om spelledare för de tappra tre. Gideon tvingades sitta i en omständig position, i ett kallt drag, och lyssna på medan de andra tre hade roligt med Janus dator.

Janus, tidningschefen, tittade förbi på Gideon ett antal gånger på ett synnerligen översittarmässigt sätt. Efter att ha konfererat med de tappra tre framkom det att det hade begåtts ett misstag. Ezekiel hade fått ordern att tillsammans med sina kamrater diskutera det nya figurspelet "Sagan Om Ringen" som ett stort företag i England höll på att skapa och marknadsföra. Det visade sig att Janus som hade ett antal bilder på detta figurspel hade hoppats på att få en sansad artikel som han kunde illustrera med nämnda bilder. Tyvärr hade inte kommunikationen mellan Ezekiel och Gideon fungerat felfritt och fram tills detta pinsamma faktum uppenbarade sig hade ingen av de tappra tre ens nämnt detta nya figurspel.



Den nya diskussionen

Eftersom det verkade som om tidningschefen Janus inte tänkte spelleda rollspelet de tre tappra hade hoppats på att få spela för kvällen utan en färdig krönika så började de fort diskutera det nya figurspelet från det stora företaget från England. Jonah började diskussionen med att hårt gå ut med:

"Det figurspelet är inte något att ha över huvudtaget!"

Han fortsatte med utlägget om spelet och hävdade att det var ett spel som krävde stor styrka av dess utövare eftersom det var tunga figurer och spelplaner. Dessutom var det tålmodskrävande enligt Jonah på grund av det eviga flyttandet på olika markörer och dragande av kort. Jonah ägnade nästan en fjärdedels timme för att racka ner på detta figurspel. Jonah var så uppe i sitt inlägg i debatten att han inte upptäckte att Gideon hade ett inlägg. Men när Jonah så tillslut var tvungen att andas för att inte förkorta sin tid på denna jord så stack Gideon in med följande:

"Det finns inte en chans att du kan ha spelat Sagan om Ringen figurspelet från det engelska företaget."

Gideons argumentation bet snabbt på de tappra tre då han uppdagade att figurspelet inte hade släppts än och att det därför torde vara en omöjlighet att Jonah hade testat spelet. Gideon framlade dock en teori att Jonah kunde ha spelat brädspelen baserat på filmatiseringen av JRR Tolkiens mästerverk. Det var då Jonah och Gideon utsattes för ett giftigt angrepp från Ezekiel:

"JRR Tolkiens bok är medioker och hela tanken på att någon idiot skall göra ett figurspel på dravlet får mig att må illa."

Illu berörda av detta angrepp på denna väl ansedda författaren tittade Jonah och Gideon på Ezekiel under tystnad en tid. Ezekiel, som verkade vara förvånad av sitt egna utlägg i debatten var också tyst och det enda som hördes var Janus spelande på sin dator.

Märkta av situationens allvar begavs de tre tappra till Janus för moralisk vägledning och fick möjligheten att själva inspektera de få bil-



der som fanns på de figurer till spelet som hade presenterats på det engelska företags hemsida. Olika kommentarer fälldes över det engelska företags anställdas skicklighet vad gäller skulptering och målning innan en varitabel storm av negativa inlägg lades in i debatten.

"Det är förskräckligt"

"Titta inte, vänd bort era ögon"

"Menar du att de kommer att marknadsföra det här i happymeals och kinderägg?"

Det visade sig att alla de fyra närvarande inte verkade ha någon större entusiasm för figurspelet. Gideon försökte vara neutral och ville veta hur man skulle spela figurspelet. De andra framförde åsikten att det gjorde detsamma. Denna förvanskning av den eminenta bokserien var av ondo och skulle förses med varningstexter från socialstyrelsen. Vissa av de fyra trodde inte ens att socialstyrelsen skulle kunna hindra detta fasansfulla angreppet och att det skulle krävas internationellt ingrepp på högsta nivå för att få bukt på detta vanvettiga företag.

Stärkta i tron på att ingen vettig person skulle inhandla spelet oavsett omständigheter pustade de fyra ut och lovade varandra dyrt och heligt att göra sitt bästa för att hjälpa mänskligheten att undgå detta fruktansvärda öde genom att iklädda svarta kläder i skydd av natten angripa det engelska företaget och förstöra dess figurer till alla kostnader.

Lättade av detta löfte till mänskligheten, beslutade de tappra tre och Janus att börja spela lite rollspel. Och hur det gick med rollspelet och efterföljande diskussioner är inget som är känt utanför kretsen.

TEXT **FREDRIK ERNSTSON**

Starta en spelförening

Det är

ENKELT

det är

GRATIS

ni får

BIDRAG

ni får Sverox, förbundets

SPELTIDNING

och mycket mer....



Man behöver inte vara utvald för att klara av det...

Information om hur man startar en Sverokförening och anmälningsblankett kan du beställa från Sverok eller hämta bland Sveroks webbsidor

ADRESS

Sverok, Platensgatan 25, 582 20 Linköping

TELEFON

013- 14 06 00

FAX

013 - 14 22 99

EDRESS

info@sverok.se

HEMSIDA

www.sverok.se

BFörenings
Post

~~Avsändare:
Ostfronten c/o D.Roos
Duvgatan 87
554 64 Jönköping~~

Porto Betalt



Outer Limit Games

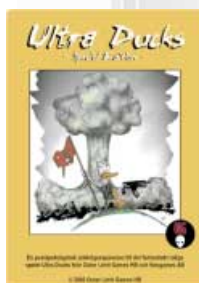
Produktsortiment hösten 2001

Ultra Ducks



Grundlådan som innehåller allt som behövs för att kunna spela med ankorna i den postapokalyptiska ankdammen.

Ultra Ducks Special Edition



Expansionen med förbättrad regelbok, smidigare regler, 18 nya kort med skräcktema och nya vinstkriterier.

Ducksessories 2



Vårt första scenariopack går fortfarande att få tag på och det innehåller ett blad med tilläggsregler, två stora scenarion och ett ark med brickor i färg.

Våra produkter finns i alla väl sorterade spelbutiker.

Mer information finns på vår hemsida:
<http://www.outer-limit.nu/>



Ett av korten från expansionen Pond Wars fast med en exklusiv färgbild. Klipp ut kortet efter kryssen.

Pond Wars



Bilden kan skilja något från den färdiga produkten.

Pond Wars är en expansion till Ultra Ducks som innehåller inte mindre än 54 nya kort med rymdtema och ett regelblad med nya regler.