

# SVEROX

nr 4  
Mars  
2001

SVERIGES ROLL- OCH KONFLIKTSPELSFÖRBUNDS TIDNING

DEBATT: Rädsla och okunskap  
förstör för framtidens rollspelare

## FRIFORMSÄVENTYRET NÄKTERGALEN

# Framtidens rollspel Hur ser det ut?

# Innehåll *Sverox nr 4/2001*



## Kortspel

Finns Magic i framtiden	14
<b>Samlarkort till Mage Knight</b>	<b>17</b>
Pro tour Tokyo - En odysseé	18



## Rollspel

Äventyr: Sjungande gåsen	8
Ny modul till drakar	25
Nytt nutidsrollspel	26
<b>Dungeons &amp; Dragons</b>	<b>32</b>



## Datorspel

<b>Dreamhack – Spelarnas dröm</b>	<b>24</b>
Onlinerollspel – Bra?	25
ZetaMUD – Tokroligt och skoj	26



**Snyggt:** Dungeons & Dragons briljerar med sin nya utgåva och drar med den upp riktlinjer för hur framtidens rollspel ska se ut. Se sidan 32 för artikel.  
Bild av **Wizards of the coast**



## Generellt

Ledare	3
Insändare	4
Debatt: Åldersgräns på rollspel	7
Porträttet	34
Krönika: Framtid, något för oss	38



## Figurspel

Nya gubbar till Mage Knight	12
<b>Taktik i 40k</b>	<b>24</b>
Intervju: Games Workshop	26



## Lajv

Lajvmat till sommaren	28
<b>2 veckor i skogen</b>	<b>29</b>
Dokusåpa lajv på GothCon	30

INFORMATION FRÅN SVEROK  
– BLI MEDLEM M.M

# En hobby för alla

Välkomna till en nygammal tidning! Sverox är "ny" i bemärkelsen att den har en ny redaktion, ny layout och en del nya medarbetare, men den är precis som tidigare Sveroks förbundstidning och en tidning till för medlemmarna. Det första ni kanske lägger märke till är att layouten är helt ny, tack vare våra begåvade layoutare Johan och Rikards ansträngningar. De har börjat med ett tomt papper och därifrån skapat en layout som vi hoppas ska vara lättläst, snygg och informativ. Vi tror att layouten är viktig för att sticka ut och synas i dagens rika flora av tidskrifter, och vi kommer hela tiden att förbättra och snygga till för att den göra den snyggaste förbundstidning världen har skådat. Men en snygg förpackning är givetvis inte nog, utan ett spännande och relevant innehåll blir det ingen bra tidning. Vi kommer att fortsätta samarbetet med några av de duktiga skribenter som tidigare skrivit i Sverox, men det kommer att dyka upp en hel del nya namn också. Att presentera välskrivna och spännande artiklar med en proffsig layout kommer att vara det första av tidningens mål.

Det andra målet är att vara ett debattforum för Sverokmedlemmarna. Vad gör er förbannade, förvånade, glada eller ledsna inom hobbyn eller inom förbundet? Skriv till oss! På våra insändarsidor och under rubriken Debatt finns plats för ilska, glädje, frågor och repliker, både till oss på tidningen och till förbundet.

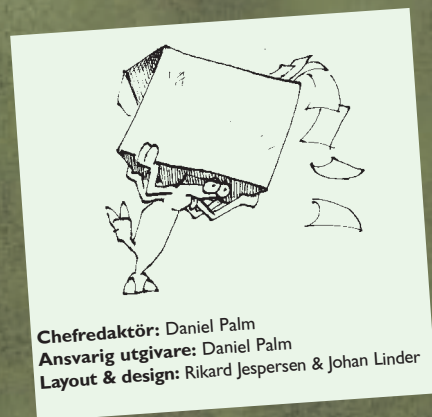
Det tredje målet är att vara en plats där icke etablerade skribenter och medlemmar kan bli publicerade. I varje nummer kommer vi att ha utrymme reserverat för er läsares egna äventyr, scenarion, regler, egna spel, speltips, boktips eller tips på var man bäst handlar material till lajvet. Skriv till oss! Presentera er klubb, skriv om ert mini-lajv eller konvent! Berätta att ni finns och vad ni gör!

Det fjärde målet är att visa upp hobbyns bredd för även andra än oss spelare. Genom att presentera en snygg och mycket läsvärd tidning vill vi få fler medlemmar i förbundet, vi vill ha fler som spelar rollspel, kortspel, lajvar eller spelar Warhammer Fantasy Battle. Vi vill att fler ska bli nyfikna på att börja spela, att locka folk till att kanske byta ut ännu en trist videokväll mot att spela ett spel med kamraterna istället. Sverox vill visa att spel i alla dess olika former verkligen kan vara en hobby för alla! 🐉

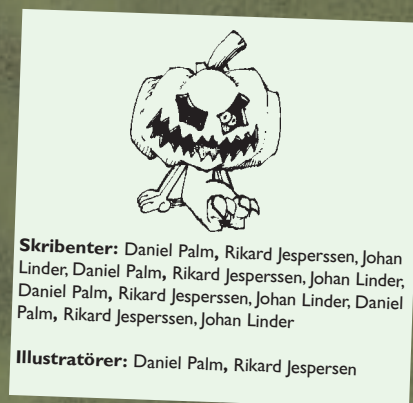


**Daniel palm**

Chefredaktör  
chefred@sverox.se



**Chefredaktör:** Daniel Palm  
**Ansvarig utgivare:** Daniel Palm  
**Layout & design:** Rikard Jespersen & Johan Linder



**Skribenter:** Daniel Palm, Rikard Jespersen, Johan Linder, Daniel Palm, Rikard Jespersen, Johan Linder, Daniel Palm, Rikard Jespersen, Johan Linder, Daniel Palm, Rikard Jespersen, Johan Linder

**Illustratörer:** Daniel Palm, Rikard Jespersen



**Kontakta**

**Sverox:**

Sverox

Trevligtställe 12

123 45 Brastad

www.sverox.se/sverox

sverox@sverox.se

## Förbundet i tiden!

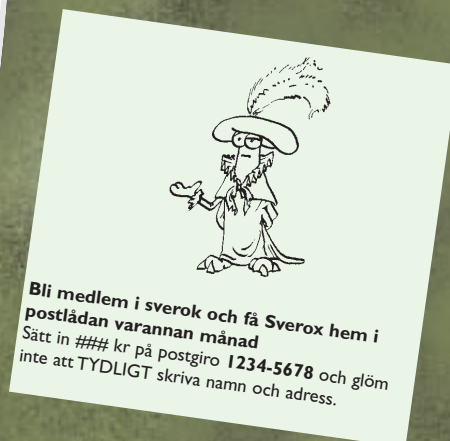
Finns i vart och varannat hem! I framtiden hoppas jag att alla rollspelare ska kunna hitta en plats där de trivs och kan visa sina kreationer. Hur ska då detta förverkligas? Jo en massiv tillverkning av billiga, snygga och funktionella rollspel som ur föräldrarnas synvinkel verkar maspysiga och ur ungarnas synvinkel verkar våldsamma och brutala. Dessa massor av rollspelsböcker ska sedan prackas på varenda liten skitunge tills den finns i vart och varannat hem! I framtiden hoppas jag att alla rollspelare. 🐉



**Namn Efternamn**

Ordförande Sverok

e-mail@server.se



**Bli medlem i sverok och få Sverox hem i postlådan varannan månad**  
Sätt in ### kr på postgiro 1234-5678 och glöm inte att TYDLIGT skriva namn och adress.



### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad från där den tidigare slutade

### Notisen kan innehålla...

...många olika saker som inte direkt platsar någon annanstans. Det kan vara läsarnas egna funderingar men som inte är insändare utan mer pstående. T.ex. en läsare som uppmanar alla att läsa någon ny bok eller liknande.

läsare som uppmanar alla att läsa någon ny bok eller liknande.

Man kan använda notiserna till att förmedla mer tidlösa nyheter. Man kan t.ex. säga att "Brushbrush" är den bästa tandborsten för konvent och liknande.

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

från där den tidigare slutade

### Notisen kan innehålla...

...många olika saker som inte direkt platsar någon annanstans. Det kan vara läsarnas egna funderingar men som inte är insändare utan mer pstående. T.ex. en läsare som uppmanar alla att läsa någon ny bok eller liknande.



Man kan använda notiserna till att förmedla mer tidlösa nyheter. Man kan t.ex. säga att "Brushbrush" är den bästa tandborsten för konvent och liknande.

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad från där den tidigare slutade

### Notisen kan innehålla...

...många olika saker som inte direkt platsar någon annanstans. Det kan vara läsarnas egna funderingar men som inte är insändare utan mer pstående. T.ex. en läsare som uppmanar alla att läsa någon ny bok eller liknande.

Man kan använda notiserna till att förmedla mer tidlösa nyheter. Man kan t.ex. säga att "Brushbrush" är den bästa tandborsten för konvent och liknande.

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad från där den tidigare slutade

### Notisen kan innehålla...

...många olika saker som inte direkt platsar någon annanstans. Det kan vara läsarnas egna funderingar men som inte är insändare utan mer pstående. T.ex. en läsare som uppmanar alla att läsa någon ny bok eller liknande.

Man kan använda notiserna till att förmedla mer tidlösa nyheter. Man kan t.ex. säga att "Brushbrush" är den bästa tandborsten för konvent och liknande.

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad från där den tidigare slutade

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.



album: **Svorkens land**  
artist: **Svorkorkestern**  
betyg: **9/10**

Man kan välja att recensera en riktigt bra skiva som passar rollspelare, lajvare eller något annat. Recensionen kan vara en uppmaning från läsaren eller gjort av någon på redaktionen.

<Efter här kommer samma text att repetarens tills sidan är fylld>

Man kan välja att recensera en riktigt bra skiva som passar rollspelare, lajvare eller något annat. Recensionen kan vara en uppmaning från läsaren eller gjort av någon på redaktionen. Man kan välja att recensera en riktigt bra skiva som passar rollspelare, lajvare eller något annat.

Recensionen kan vara en uppmaning från läsaren eller gjort av någon på redaktionen. Man kan välja att recensera en riktigt bra skiva soRecensionening på...

Man kan använda notiserna till att förmedla mer tidlösa nyheter. Man kan t.ex. säga att "Brushbrush" är den bästa tandborsten för konvent och liknande.

<Efter här kommer samma text att repetarens tills sidan är fylld>

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad från där den tidigare slutade

### Notisen kan innehålla...

...många olika saker som inte direkt platsar någon annanstans. Det kan vara läsarnas egna funderingar men som inte är insändare utan mer pstående. T.ex. en

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad från där den tidigare slutade

### Notisen kan innehålla...

...många olika saker som inte direkt platsar någon annanstans. Det kan vara läsarnas egna funderingar men som inte är insändare utan mer pstående. T.ex. en läsare som uppmanar alla att läsa någon ny bok eller liknande.

Man kan använda notiserna till att förmedla mer tidlösa nyheter. Man kan t.ex. säga att "Brushbrush" är den bästa tandborsten för konvent och liknande.

### Rubrik på notisen

Sen fortsätter man med innehållet och längden på notisen får variera men att försöka hålla notiserna kortare än 1/3 dels spalt. Det bästa är att se till så att insticken inte delar av notiserna allt för mycket. Total avsaknad av brytande är dock nästintill omöjligt.

Naturligtvis kan det finnas indrag på de här notiserna.

### En ny notis

En ny notis påbörjas efter en blankrad



## FAVORITEN

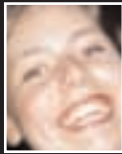
Man kan lyfta fram något som är speciellt just nu, något som kanske inte är någon nyhet men som ändå tillföras läsaren. Kanske något som någon på redaktionen upptäckt att man inte kan leva utan.

"Salsapastan" från Kungsörnen kanske är det absolut bästa kaket när man spelar Warhammer eller så är "Vira blätira" drycken för alla som spelar Magic. Det finns massor man kan lyfta fram, både från läsare och från redaktionens sida.

Smått & Gott är en sida som syftar till att lätta upp stämningen i tidningen, den är lite motsatsen till debatten som har en oerhört allvarlig ton. Smått & Gott är läsarens andrum...

Smått & Gott

MYSFLICKORNA  
SPELAR SPEL  
BUSPOJKARNA  
SPELAR ALLAN



Karin 14



Emil 17

Riotmins berättar:  
Rappan faller i glömska och det  
är dags för en helt ny kampanj  
som utspelar sig i mörkret.

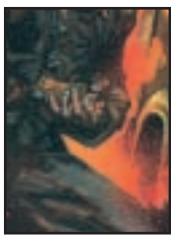


# NYHETERNA

Ny förening startar i Uddevalla, Sverox var på plats och kollade in läget. Föreningen syftar till att främja spalandet bland ungdomar i bygden och för att få bort gängbråken.

## Sverok startar badhus för spelberoende.

Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här med bild är så kallade framlyfta nyheter som anses ha ett högre värde för de flesta eller många läsare..... Och så har vi utfyllnadstexten här för att det ska se bra ut rent layoutmässigt...Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här



## Tufft lajv

Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här med bild är så kallade framlyfta nyheter

som anses ha ett högre värde för de flesta eller många läsare..... Och så har vi utfyllnadstexten här för att det ska se bra ut rent layoutmässigt...Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här



## Nytt rollspel

Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här med bild är så kallade framlyfta nyheter som anses ha ett högre värde för de flesta eller många läsare..... Och så har vi utfyllnadstexten här för att det ska se bra ut rent layoutmässigt...Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här med bild är så kallade framlyfta nyheter som anses ha ett högre värde för de flesta eller många läsare.....

Och så har vi utfyllnadstexten här för att det ska se bra ut rent layoutmässigt...Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här med bild är så kallade framlyfta nyheter som anses ha ett högre värde för de flesta eller många läsare.....

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till. När en nyhet presenteras i den löpande texten sätter man rollspelet eller dataspel i **fetstil** för att förtydliga när det handlar om något nytt.

### Som sagts, mellanrubriker

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

### Upprepad

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

### Som sagts, mellanrubriker

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

### Upprepad

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

### Som sagts, mellanrubriker

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

### Upprepad

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

### Som sagts, mellanrubriker

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar. Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till. Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

### Upprepad

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett

kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

### Upprepad

Det här ska vara en sammanställning av de nyheter som finns för tillfället. Det ska inte vara små notiser utan istället nästan ett kåseri som sammanställer.

Texten kommer att ha indrag, mellanrubriker och allt annat som hör en brödtext till.

### Som sagts, mellanrubriker

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar. Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

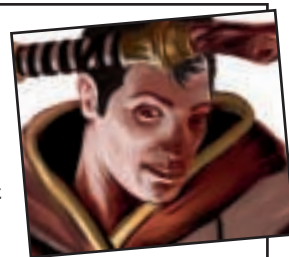
Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

Under mellanrubrikerna ska det stå relevant information som hör till rubriken.

Beroende på hur skribenten väljer att skriva kan man ha en ny mellanrubrik för varje område som "kåseriet" behandlar.

## Nyhetsens rubrik

Nyhetsens innehåll. Alla nyheter som står här med bild är så kallade framlyfta nyheter som anses ha ett högre värde för de flesta eller många läsare..... Och så har vi utfyllnadstexten här för att det ska se bra ut rent layoutmässigt...





**M**ichelle Hawkins tog sig ytterligare en titt i journalen innan hon tryckte in en knapp på skrivbordet och sade med övertydlig stämma: "Intervju med patient nummer 1299KR-7, klockan 11.30 den 27:e april 2294." Hon tittade på mannen vid bordets andra ände. Han såg ut att vara åtminstone tio år äldre än vad journalen angav. "Jag vill att du talar om för mig vad som egentligen hände där uppe för fem år sedan", sa hon. Patientens ögon mörknade. "Herregud", sa han, "får ni aldrig nog? Jag har ju berättat det säkert hundra gånger tidigare..." Michelle avbröt honom: "Och vi har sagt er lika många gånger att det fanns aldrig något skepp. I så fall hade man hittat det!". Mannen sänkte sitt huvud. "Vi måste få reda på vad som hände", sa hon och tog ett djupt andetag och fortsatte. "Det har hänt igen. En skyttel försvann för ett par dagar sedan i samma område som er skyttel, det

följer samma mönster." Mannen tittade upp mot henne och Michelle såg hur färgen försvann från hans ansikte, hur svett droppar bröt fram genom skinnet i hans panna och nu lyste paniken i hans ögon. "Nej... Det kan inte vara möjligt... Vi satt i skytteln, syret var nästan slut då vi snappade upp en signal..." Michelle avbröt honom. "Men det fanns inget spår av någon signal i er logg." Patienten svarade knappt hörbart: "Det var ingen vanlig signal... det var musik... ett operastycke... hon använde musiken för att snärja oss... åh om vi ändå fått dö därute... och nu är hon tillbaka..." "Herregud, Näktergalen! Hon är ute efter mig igen! Hjälp mig, jag måste härifrån!" Två vårdare kom snabbt inspringande och tog tag i patienten, tryckte ner honom mot golvet och gav honom en lugnande spruta. Mannen segnade omedelbart ner. Michelle sade högt och tydligt, "intervjun tar en paus klockan 11.36", och tryckte sedan på knappen som avslutade inspelningen. Hon drog en djup suck. Det skulle bli en lång dag.





DET HÄR ÄR ETT systemlöst skräckscenario i rymdmiljö som kan anpassas till de flesta spelsystem. Om du vill köra "Näktergalen" som ett engångsscenario så kan du gå in på [www.anders.home.nu](http://www.anders.home.nu) och hämta hem färdiga karaktärer, information om hur dessa kan användas av spelledaren för att uppnå bästa möjliga skräckstämning, tips på bakgrundsmusik och lite annat smått och gott som inte får plats här.

### Synopsis

Någon gång i framtiden, under ett rutinuppdrag i det stora asteroidbältet mellan Mars och Jupiter, sker en olycka och den skyttel i vilken våra hjältar, rollpersonerna färdas, förlorar större delen av sitt syreförråd. Rollpersonerna är plågsamt medvetna om att syret inte kommer att räcka särskilt länge, och moderskeppet går ej att kontakta. Då hopplösheten är som störst snappar man upp en mystisk signal. Signalen leder dem till "Näktergalen", ett gammalt skeppsvrak som blir rollpersonernas enda chans att överleva. Väl ombord på Näktergalen börjar sökandet efter syreresserver, ett sökande som kommer att bli svårare än vad rollpersonerna någonsin kunnat räkna med. Allt eftersom de söker igenom skeppet så äger mystiska händelser rum och de kommer gradvis till insikt om skeppets tragiska historia. Men vad de inte vet är

länge hade längtat efter. Hon slutade ta droger och gjorde en osannolik comeback. Estelle blev större än någonsin förut.

Men en vacker sommardag, då paret varit gifta i nästan fem år, berättade Marc för Estelle att han hittat en annan och tänkte lämna henne. Eller var det kanske så att Estelle hade svårt att hämta sig från alla svek i sitt förflutna. Blivit svartsjuk och paranoid och snart övertygat sig själv om att Marc bedrog henne. Hur det än stod till, så slutade det hela med att Estelle hämtade en förskärare och mördade sin man. Estelle kontaktade några gamla bekantskaper i den undre världen, personer hon lärt känna under sina värsta år av missbruk. Med deras väl betalda hjälp fick hon det hela att se ut som mord i samband med ett inbrott. I största hemlighet sålde hon sedan allt hon ägde, inklusive sitt gods och för dessa pengar och hennes egen förmögenhet (som blivit ganska stor med arvet efter Marc) köpte hon ett av de ännu icke färdigbyggda rymdhotellen som skulle skjutas upp i omloppsbana. Hon lät inreda själva bostadsdelen så att den blev en exakt kopia av hennes och Marcs gods. Tre månader senare försvann Estelle, bokstavligen talat, från jordens yta.

Men än i dag hemsöks skeppet av Estelle. När hon dog sökte sig hennes osaliga ande till det mest levande som fanns på skeppet, nämligen skeppsdatorn. I den skapade hon ytterli-

*...slutade det hela med att Estelle hämtade en förskärare och mördade sin man.*

# NÄKTERGALEN

att skeppet är hemsökt av en ande som varit instängd på skeppet i flera hundra år, och som gärna vill att rollpersonerna ska stanna... i all evighet.

### Näktergalen från Marseilles

Det här är historien om Estelle Laval, världens i särklass mest framgångsrika sopran någonsin. Estelle föddes år 2006 i Marseilles, Frankrike, med efternamnet Chantal. Hon växte upp i samhällets bottenskikt under mycket svåra förhållanden. För att skydda sig från omvärlden flydde hon in i en drömvärld. En drömvärld där hon fick allt hon önskade, där alla älskade henne, där hon var trygg. En värld där hon hade kontroll och allt gick hennes väg. Hon byggde upp sin drömvärld på det enda sätt hon kunde. Estelle kunde sjunga. Redan vid 16 års ålder gjorde hon sitt första framträdande i en biroll på Marseilles opera. Men på grund av sitt delvis utländska ursprung hade hon, trots sin fantastiska röst, svårt att få roller på det högerextrema sydfrankrikes större scener. Så vid 21 års ålder flyttade hon till Paris.

I Paris väntade det stora genombrottet. Hon blev stjärna över en natt, den starkast lysande på operahimlen. Alla ville höra henne. Med berömmelsen kom rikedom. Estelle kunde nu få allt hon ville ha. Hon levde ett extravagant lyxliv men innerst inne var Estelle väldigt ensam. Osäkerheten tog sig uttryck genom vilt festande och utbrett drogmissbruk. Hennes stjärna började dala och hennes så kallade vänner försvann. Den desillusionerade Estelle hamnade i en djup depression som ledde till fortsatt destruktivt beteende. Hon blev omöjlig att arbeta med och hennes karriär gick snabbt utför. Allt detta förändrades dock när hon träffade Marc Laval, son till oljemiljardären Alphonse Laval. Det var kärlek vid första ögonkastet och ett år efter att de träffats, år 2032, så gifte de sig och flyttade in på familjen Lavals släktgods en bit utanför Paris. Marc blev den fasta punkt i tillvaron, Estelle så

gare en drömvärld. En drömvärld som snart växte sig så stark att den gjorde sig påtaglig i det verkliga skeppet. Ett skepp som snart kommer att få besök av några intet ont anande rymdfarare. Estelles väntan är snart över...

### Praktisk information

Våra hjältar, rollpersonerna utgör ett arbetslag som är ute på ett rekognosceringsuppdrag för att utforska en okänd del av asteroidbältet mellan Mars och Jupiter, på jakt efter asteroider som kan innehålla intressanta mineraler. Varför de är där och vilka de arbetar för beror såklart på till vilken kampanjvärld, du som spelare väljer att förlägga scenariot. Försök sätta ihop spelgruppen så att de har väldefinierade uppgifter. En kapten, en navigatör, en tekniker, en forskare och så vidare. Det är också av vikt att karaktärerna har någorlunda utförliga bakgrundshistorier.

Då äventyret tar sin början, har rollpersonerna varit ute i tio dagar och halvvägs in på uppdraget. Redan för en vecka sedan hamnade de utanför moderskeppets kommunikationsräckvidd, kanske på grund av avståndet eller störande asteroider. Det beror på vilken teknologisk nivå deras utrustning ligger på. Skytteln de färdas i är en ganska modern, men redan sliten, sexmannaskyttel. Det är trångt och rollpersonerna sover vid sina arbetsplatser. För att spara på utrymme i den tyngdlösa miljön så finns arbetsstationer även på väggar och tak. Några små rundade fönster är vad som ger rollpersonerna en uppfattning om omgivningen utanför bortsett från de simulerade bilder som visas på dataskärmarna. I det stora lastutrymmet finns en liten jeep att transportera sig med på asteroidernas yta. Där finns också all tänkbar mät- och borrtutrustning. Vad gäller övrig teknisk utrustning så är det upp till dig att bestämma vad som finns så att det passar just din kampanjvärld.





## → Spelet kan börja

### Houston, we have a problem...

Strax efter att du har förklarat situationen och rollpersonerna har bekantat sig med varandra så hittar de en asteroid som verkar vara ypperligt intressant. Så pass intressant att det vore värt att landa på den för att undersöka den närmare. Nedstigningen går alldeles utmärkt och samtliga rollpersoner, utom den som fungerar som navigatör, kränger på sig sina rymddräkter. Platsen med fyndigheter ligger ett par hundra meter från landningsplatsen, så rollpersonerna tar den lilla månbilen, lastar på den utrustning de behöver och åker iväg.

Under tiden så lyckas navigatören som är kvar i skeppet missa det faktum att ett meteoritregn är på väg rakt mot rollpersonerna. Kanske somnade han, kanske såg han inte den lilla röda lampan som började blinka. Hur det än är, så upptäcks det hela alldeles för sent och navigatören kan inte göra annat än att slänga sig på radion, kalla tillbaka sina kolleger och hoppas på det bästa. Rollpersonerna ute på asteroidens yta hinner knappt mer än uppfatta larmet förrän meteoriter av varierande storlek och i hög hastighet börjar slå ner runt omkring dem. En stor stenbumling krossar den lilla bilen till smulor och rollpersonerna blir tvungna att springa för livet mot rymdskytteln, och aldrig förut har ett par hundra meter känts så långa. Överallt slår de ner, någon av rollpersonerna kanske blir träffad av ett litet gruskorn som slår hål på rymddräkten. Spelledaren bör dock hålla skadorna på en lindrig nivå, trots allt så har ju inte äventyret börjat ännu. Även rollpersonernas skyttel blir hårt åtgången. En rad meteoriter träffar den och framförallt lastutrymmet blir hårt åtgånget. Så fort rollpersonerna kommer in i skytteln, så försöker de sannolikt lyfta. Det går trögt i början, och skyttelns motor låter konstigt, hela skrovet vibrerar och ibland hörs skarpa smållar från mindre meteoriter som träffar skytteln. Ett alternativ för att göra faran mer påtaglig är att ha med en spelledarkaraktär som dör en förkrossande död på asteroiden.

I sista sekunden lyckas de dock lyfta. Just som de andas ut, så får de så en obehaglig överraskning. Nästan hela deras syreförråd är borta, de har ingen möjlighet att kontakta moderskeppet och sannolikheten för att något annat skepp skulle befinna sig så här långt inne i asteroidbältet är obefintlig. I nuläget har rollpersonerna inte mer än drygt ett dygn kvar att leva. Låt spelgruppen spela ut all den hopplöshet och ångest situationen innebär. Låt dem komma med förslag om hur de ska göra för att lösa problemet och låt dem försöka, men även om det ibland kan se ljust ut, så kommer naturligtvis ingenting att fungera (enligt lagen om alltings... eller förresten, spelledarens djävlighet). Det enda de i slutändan kan göra är att koppla in radion till skeppets högtalarsystem och, samtidigt som de sänder ut nödrop, lyssna efter radiosignaler som kan ha mänskligt ursprung. Men plötsligt, just som hopplösheten är som störst...

### En rymdopera

...så avbryts radiobruaset som strömmar genom skeppet och istället hörs en... opera. Den vackraste kvinnoröst ni någonsin har hört fyller plötsligt hela skytteln. Omgivningen känns plötsligt annorlunda. För ett ögonblick är det som att er farkost blivit varm och behaglig och luften i den, frisk att andas. Ni tittar förvånade på varandra under en bråkdel av en sekund som för att övertyga er om att de övriga också hör det. Att det inte bara är en döende människas desperata fantasi. Men musiken finns verkligen där. Lugn, vacker och harmonisk. Ni sitter förundrade och lyssnar. Detta måste vara miraklet ni

*För ett ögonblick är det som att er farkost blivit varm och behaglig och luften i den, frisk att andas.*

#### **Tankar om skeppet**

Skeppet verkar vara från rymdresandets barndom, troligen byggt någon gång under mitten av 2000-talet. Det var på grund av dess ålder, som skeppet tedde sig ovanligt för rollpersonerna.

De sista skeppen av Näktergalens modell skrotades redan i mitten på nämnda århundrade.

Dessa skepp borde ha haft ett stort syreförråd med tanke på att de designades för att ha mycket folk ombord.

Det bör vara fullt möjligt för skytteln att docka med skeppet.



hoppades på. Det sista halmstrået. Så tystnar musiken lika plötsligt som den kom och ersätts av det välbekanta radiobruaset. Luften är åter kall och svår att andas. Men det berör er inte, ty ni har återfått hoppet då ni alla samtidigt, som på ett givet kommando, kastar er mot instrumentbrädorna vid era arbetsstationer för att försöka spåra den mystiska signalen.

Rollpersonerna lyckas spåra signalen som radion snappade upp. Den verkar komma från en av de större asteroiderna i området. Det tar ett par timmar att ta sig dit. Väl där hittar de inget spår av signalen och inget utöver det normala syns till i





närheten av den enorma asteroiden (den är ett flertal kilometer i diameter) eller på dess yta. Men när de svänger runt den asymmetriska asteroiden för att undersöka dess andra sida, så får de syn på ett rymdskepp som stilla ligger och flyter i rymden. Ett stort sådant, säkert 200 meter långt, 75 meter brett och ett tjugotal meter högt. Men det är inte elegant strömlinjeformat som de skepp rollpersonerna är vana med. Det är snarare en asymmetrisk plåtlåda med mängder av master och antenner som sticker ut lite varstans från skrovet. Inget fönster mot omvärlden syns till. Det finns ett fönster, det som leder in till skeppets kommandobrygga, men det är av sådan art att det från utsidan bara ser ut som ytterligare en bit metall och kan alltså inte upptäckas från utsidan. Längs skeppets ena långsida står det med svarta, tio meter höga bokstäver mot det gulbruna skrovet "LE ROSSIGNOL".

Efter att ha studerat skeppet en stund bör den av rollpersonerna som kan mest om rymdfarkoster och dess historia, kunna dra vissa slutsatser. Om ingen av dem kan franska så är det inga problem att med hjälp av skyttelns dator ta reda på att "Le Rossignol" betyder "Näktergalen" på franska. När jag hädanafter refererar till "Näktergalen" syftar jag alltså på skeppet och inte Estelle Laval.

Men hur har skeppet kommit ända ut till asteroidbältet? Visst fanns det skepp av den här storleken i mitten av 2000-talet, men de tog sig aldrig längre än till månen och såvitt rollpersonerna kan dra sig till minnes så hade man knappt kommit ut till Mars vid det laget, än mindre asteroidbältet.

Att docka med Näktergalen blir inga problem. Men att ta sig från luftslossen in i skeppet visar sig bli svårare då dörren dit in är igensvetsad. Men det är ju inte svårare än att en skärbrännare från skyttelns lastutrymme kan lösa problemet. Med en duns faller den utskurna delen av dörren ner på golvet bakom dörren. Vad som möter dem på andra sidan är dock inte riktigt vad de väntat sig.

På andra sidan är det dunkelt. En diffus, obestämbär ljuskäl-  
la lyser knappt hjälpligt upp korridoren ni står i. I den dammiga luften syns tydligt ljuskäglorna från era ficklampor då ni sakta och lite förvirrat söker av platsen ni hamnat på. Ni befinner er i ena kortändan av en lång och bred korridor. Men det ni ser gör er osäkra på var ni egentligen har hamnat. På golvet ligger en röd heltäckningsmatta. Den nedre delen av väggarna täcks av träpanel, den övre delen av gröna tapeter. Tavlor, porträtt i stora träramar, hänger längs väggarna...

## Näktergalen

Med en snabb titt på sina mätinstrument kan rollpersonerna inse att de inte behöver ha sina hjälmar på sig. Luften går alldeles utmärkt att andas även om det är ganska kallt inne i skeppet, cirka fem plusgrader enligt celsiuskalan. Jordlig gravitation finns. De livsuppehållande systemen fungerar och följaktligen finns det syre på skeppet. Det gäller bara att lokalisera □□ var □□ det finns. Men som du, kära spelare, redan har förstått så är det här Estelle Laval's skepp, och som nämndes i tidigare kommer det inte att bli så lätt för våra hjältar.

Skeppet är som sagt en exakt kopia av familjen Laval's gods, så som det såg ut i mitten av 2000-talet. Vilket för enkelhetens skull innebär att det ser ut ungefär som i vår egen tid. Det märks dock tydligt att stället varit övergivet ett bra tag. Tjocka lager med damm täcker både golv och möbler. Skeppets interiör är dunkelt upplyst. Ficklampor eller dyligt är nödvändigt för att kunna orientera sig i skeppet. I rummen finns fönster som till rollpersonernas förvåning verkar leda ut till en trädgård. De fönster som vetter mot det håll där roll-

personerna kom in verkar leda ut mot en gräsmatta med en vändplan som leder ut mot en liten grusväg som sträcker sig ner genom en vacker allé, för att sedan slukas upp av skog. Fönstren mot sidorna visar en gräsmatta och bakom denna - vackra ängar. Fönstren mot baksidan leder ut mot trädgården som faktiskt existerar och beskrivs närmare nedan. Inget av fönstren går att öppna, och med en snabb titt kan rollpersonerna avgöra att det bara är fråga om primitiva hologram. Några av hologrammen har slutat fungera och ser bara ut som tvådimensionella fotografier. Lamporna som en gång lyste upp hologrammen lyser nu med halverad styrka som bäst och ger upphov till det dunkla ljus som svagt lyser upp vissa delar av skeppet.

Näktergalen må vara ett skepp, och de må se ut som en herrgård på jorden. Men det rollpersonerna inte kan se är att Näktergalen, sedan Estelles ande smälte samman med skeppsdatorn fungerar som en enda levande varelse. En varelse som blint lyder Estelles vilja. Detta innebär att, om spelledaren så önskar, tidsuppfattningen i olika delar av skeppet kan variera. Vad som känns som en timme kan i själva verket vara tre timmar eller 15 minuter. Det betyder att möbler i ett rum kan byta plats, och att rum kan byta plats med varandra eller att nya rum plötsligt dyker upp. Mängder med saker som inte riktigt stämmer utan att rollpersonerna kan sätta fingret på det, ger dem en obehaglig och krypande känsla. Dessutom har de hela tiden en känsla av att vara iaktagna... vilket ju också är fallet.

## Prisoners in paradise

Estelle vill ha sällskap. Hon vill att rollpersonerna ska stanna. Detta tänker hon åstadkomma genom att dra in några av dem i sin drömvärld medan de söker igenom skeppet. De övriga kommer att vara kvar i den "verkliga" verkligheten. När halva spelgruppen dragits in i drömvärlden så bör du vänta ett tag med att dra in flera, ty om samtliga rollpersoner dras in, ja då ligger de risigt till. Om en rollperson försvinner så kommer de övriga troligtvis att bli lite mer försiktiga och därmed kan Estelle bli tvungen att byta strategi. Därför finns det många varianter på hur du kan få in rollpersoner i drömvärlden.

De som snärjs märker inte så mycket av det hela. Alla kommer att drabbas av saker som för en bråkdel av en sekund får dem att tappa koncentrationen. Någon kanske vrickar foten, en annan blir lite yr för ett ögonblick, någon kanske snavar över en sladd. I och med detta bryts också radiokontakten med den andra gruppen. När de så ser sig omkring så upptäcker de att de står ensamma i rummet (eller tillsammans med de rollpersoner som eventuellt drogs in samtidigt) och att skeppet har förändrats. Luften är frisk att andas. Det är nystädat. Solljus strilar in genom fönstren. Om flera rollpersoner dragits in tidigare så finns de någonstans i huset. Dörren till kommandobryggan leder nu ut mot en balkong med utsikt mot en vändplan och en stor vacker allé. En mäktig lövskog breder ut sig längre bort. Om de går ut, vilket är fullt möjligt, så är det äkta gräs under deras fötter, äkta fågelsång från träden och äkta insekter som flyger omkring i luften. Om de skulle försöka ta sig från huset så kan de traska i valfri riktning men efter ett par timmar så kommer de alltid tillbaka till huset.

Hela huset ser ut att vara bebott. Skafferi, kyl och frys är fyllt av allehanda läckerheter. Allt är perfekt. Estelles plan är att se till att rollpersonerna trivs så pass bra att de inte vill ta sig därifrån. Huset i drömvärlden är en exakt kopia av Estelles gods, som hon minns det. 🍷

*Vad som känns som en timme kan i själva verket vara tre timmar eller 15 minuter.*

### Råd till spelledaren

Det smidigaste är om rollpersonerna frivilligt delar upp sig, vilket inte är så osannolikt eftersom de nog vill hitta syretankar så fort som möjligt. Om detta sker så kommer den grupp som först hittar kommandobryggan att dras in i Estelles drömvärld innan de knappt hunnit innanför tröskeln.

Om gruppen inte splittras så kommer de att dras in i drömvärlden några åtgångar eller en och en. Så fort en eller ett par rollpersoner lämnar gruppen så löper de risk att dras in.

Om inte ovanstående fungerar så kommer Estelle till att börja med att försöka locka en rollperson genom att använda sig av rollpersonens inre tankar, bakgrunder och hemligheter. En familjefar kanske hör rösten från sin lilla dotter och så vidare. Detta kommer inte att bli något problem om du använder dig av de färdiga karaktärerna.



# Handbok för st

Vilka blir konsekvenserna när två aktörer på samma arena, ovetandes om varandras tankegångar, ska försöka fatta gynnsamma beslut? följ med Sverox i ett försök att hitta svaren. THOMAS ALVIN

VARFÖR UPPSTÅR DET jämt och ständigt krig mellan stater? Varför väljer människor inom ett samhälle så ofta att samarbeta med varandra? I artikeln "Om feodalstaten" på annan plats i denna tidning svarade jag på den andra frågan med hjälp av olika maktstrategier, med vilka "överheten" dominerar "undersåtarna". Svaret kan dock se annorlunda ut om man gör annorlunda antaganden, t.ex. att samhällen är frivilliga sammanslutningar av folk som har valt att samarbeta för att på så sätt kunna tillfredsställa sina behov. Dyliga situationer, där självständiga aktörer fattar egna beslut, kan analyseras med något som kallas för spelteori. Spelteori har kanske främst använts för att förklara hur olika stater agerar gentemot varandra, den gren av statsvetenskapen som brukar kallas "internationella relationer". Inom "IR" är det vanligt att betrakta stater som självständiga och enhetliga aktörer. Man säger "Frankrike och Tyskland är i krig med varandra" utan att bry sig om att både Frankrike och Tyskland är komplexa till sin inre sammansättning (detta har jag redan avhandlat i nyss nämnda artikel), och knappast helt kan avgränsas från omvärlden. I denna artikel gör vi dock detta antagande, för att kunna tillgodogöra oss spelteorins fördelar.

## Vad är spelteori?

Spelteori är ett teoretiskt verktyg avsett att undersöka vilka situationer som kan uppstå när två aktörer med helt eller delvis olika preferenser (ungefär: önskemål) utför handlingar på en gemensam arena. Aktörerna kan vara i direkt konflikt med varandra, och medvetna om detta (som t.ex. i ett parti schack), men de kan också agera var för sig utifrån sin egen agenda. Spelteorins poänger är dock att även om det senare gäller, får deras handlingar oförutsedda konsekvenser i mötet med motspelarens handling. Ett typiskt exempel är aktiehandel, eftersom varje börsmäklares vinst och förlust avgörs inte bara av när han själv säljer och köper, utan också av när andra säljer och köper.

I de flesta spelteoretiska uppställningar används två motspelare, som vardera har två olika strategier med vilka de kan uppnå sina mål. Denna förenkling är avsedd, för visst skulle man kunna analysera t.ex. ett helt rollspelsäventyr, men det skulle av praktiska skäl bli mycket otympligt eftersom varje spelare i varje enskild beslutssituation har mängder av olika strategier att tillgå. Ett annat skäl är att spelteorins syfte inte är att bli bättre på att spela schack eller rollspel, utan att få ökad förståelse för hur olika, i grunden enkla, typsituationer leder till vissa typer av resultat. Spelteorin präglas av det som man kan kalla "situationens logik", där själva konfliktsituationen avgör vilka handlingsalternativ som är önskvärda, och vilka som inte är det. Eftersom konflikter utgör grunden för många rollspelsäventyr, kan vilken spelledare som helst ha nytta av lite grunder i spelteori.

Spelteoretiska resonemang av denna enkla typ kan lätt åskådliggöras med en "fyrfältare", där de två spelarnas strategier (de har som sagt två var) möts, och blir till fyra möjliga resultat, eller utfall som det heter.

## Vi illustrerar med ett enkelt exempel

Äventyrarna Train och Dermatt ska ut på grottexpedition, och har kommit överens om att de behöver en fackla och ett rep. Tyvärr bestämde de aldrig vem som skulle ta med sig vad, så när de nu packar på var sitt håll är de osäkra på vad de ska ta med sig; var för sig kan de nämligen bara bära antingen en fackla eller ett rep.

Båda spelarna står alltså inför två strategier, att ta med fackla eller rep. Detta illustreras i figuren nedan. (fig 1)

Rutan i övre vänstra hörnet motsvarar alltså att båda tog med en fackla, och nedre högra motsvarar att båda tog med ett rep. Siffrorna då? Jo, alla utfall kan värderas på en skala från 1 till 4, där 4 är det bästa utfallet och 1 det sämsta. 4:or får då de båda rutor som motsvarar att den ena spelaren tar en fackla och den andre ett rep – precis som de bestämde. Något sämre – en 3:a – värderas utfallet att båda tar med facklor; nu blir grottexpeditionen mycket besvärligare. Sämst är dock att båda tar rep, för utan fackla kommer de inte att kunna se någonting i grottan. Detta utfall får alltså en tvåa. Något ännu sämre utfall finns inte.

När Train nu ska packa sin ryggsäck tar han hänsyn till ovanstående resonemang. Han vet inte vad Dermatt packar, men han vet att om han själv packar en fackla så kan utfallet – beroende av Dermatts val – bli antingen en 4:a eller en 3:a. Bra eller ganska bra, alltså. Väljer han istället strategi nummer två – repet – kan utfallet bli antingen en 4:a eller en 2:a, alltså bra eller dåligt. Således väljer han den första strategin – facklan. Dermatt resonerar förstås på exakt samma sätt, så när de möts har de båda med sig varsin fackla men inget rep.

Ovanstående exempel visar att motspelarna inte alla måste vara i konflikt med varandra för att intressanta situationer ska kunna uppstå. Det räcker med att de agerar var och en på egen hand utan att kunna kommunicera om sina strategival (eller att kommunikationen av någon anledning inte har betydelse – mer om det senare). Av exemplet ser vi att även om två i övrigt samarbetande aktörer handlar i egen mening rationellt (och både Train och Dermatt tänkte ju noga ut sin strategi), så behöver inte resultatet bli det bästa tänkbara. Det som är det individuellt rationella behöver inte vara det kollektivt rationella. Det är en av spelteorins lärdomar.

## Kalla kriget och fångarnas dilemma

Nu ska vi bli lite mer avancerade. I exemplet ovan var ju Dermatt och Train egentligen överens om vilka utfall som

...varje spelare i varje enskild beslutssituation har mängder av olika strategier att tillgå...

Fig 1. grottexped.

		DERMATT	
		fackla	rep
TRAIN	fackla	3	4
	rep	4	2

Fig 2. Fångarnas...

		SOVJET	
		rusta ner	rusta up
USA	rusta ner	3,3	1,4
	rusta upp	4,1	2,2

Fig 3. Chicken

		SOVJET	
		vika av	köra på
USA	vika av	3,3	2,4
	köra på	4,2	1,1



# strategier

var bra och vilka som var dåliga. Detta behöver nu inte alls vara fallet i en situation där de två spelarna befinner sig i konflikt. För att kunna notera detta i en matris (som man kallar fyrfälts-rutan) behöver man två olika siffror. Den första siffran anger hur spelaren "till vänster" (radspelaren) värderar utfallet. Den andra siffran anger då hur spelaren "ovanför" (kolumnspelaren) värderar utfallet. Betygen är fortfarande från fyra till ett.

Konflikt hade vi gott om i världen under kalla kriget mellan USA och Sovjet. Ett av kalla krigets kännetecken var den s.k. kapprustningen, att de båda supermakterna skaffade sig mer och mer vapen för att bräcka den andre. Kan kapprustningen förklaras spelteoretiskt?

Vi antar att USA och Sovjet båda har att välja mellan två likartade strategier. Antingen kan de välja att upprusta, eller att nedrusta sin vapenarsenal. Resultatet blir som vanligt fyra olika möjliga utfall, enligt matrisen nedan. (fig 2)

Rustar båda upp, blir resultatet kapprustning och ökad spänning i hela världen (kanske med kärnvapenkrig som slutlig följd). Rustar den ena upp, men inte den andre, blir

resultatet att den förra kommer att dominera den senare. Väljer båda att avstå, blir det avspänning och kanske riktig fred på sikt.

När de gäller att rangordna de olika utfallet resonerar USA och Sovjet ganska lika – från sin horisont vill säga.

USA:s önskescenario (4:an) är att dominera Sovjet (nedre vänstra rutan), vilket är Sovjets mardrömsscenario (1:an). I den övre högra rutan råder det omvända förhållandet. USA:s näst bästa alternativ är avspänning, vilket är ömsesidigt (för båda är alltså fred ett helt okej alternativ). Näst sämst är för båda ökad spänning.

I just denna spelvariant kommer båda spelarna att resonera på följande sätt:

Det vore visserligen bra om det blev avspänning, men jag vågar inte nedrusta, för om den andre då upprustar har jag förlorat. Hellre då att vi båda upprustar, med krigshot som följd. (Båda värderar krigshot som 2, dvs. bättre än underkastelse.) Om dessutom den andre samtidigt nedrustar, kommer jag att vinna.

Eftersom båda resonerar på detta sätt, blir resultatet att båda väljer upprustning, och följden blir ökad spänning. Detta sätt att tolka kalla krigets kapprustning spelteoretiskt kallas "spiralteorin", och är ett applicerat fall av det generella spelscenario som går under namnet "fångarnas dilemma" (döpt efter en historia som hör till, jag tycker dock att kalla kriget-scenariot är bättre). Spelteorin, upplagd på detta sätt, förutsäger alltså att USA och Sovjet kommer att kapprusta, och fortsätta med detta tills någon yttre faktor inträder. Det problematiska med "fångarnas dilemma"

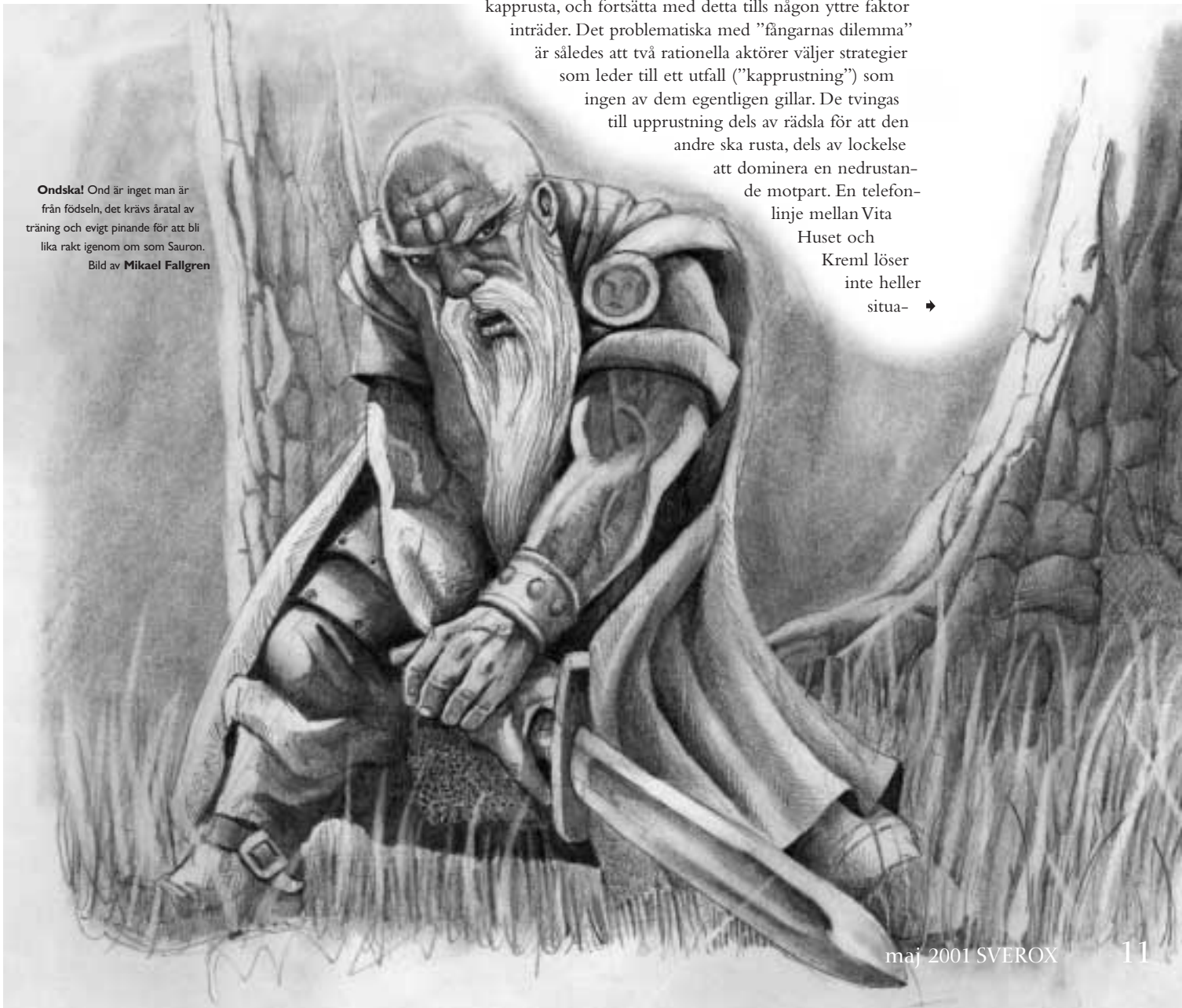
är således att två rationella aktörer väljer strategier som leder till ett utfall ("kapprustning") som ingen av dem egentligen gillar. De tvingas till upprustning dels av rädsla för att den andre ska rusta, dels av lockelse

att dominera en nedrustande motpart. En telefonlinje mellan Vita Husets och

Kreml löser inte heller situa- ➔

*De tvingas till upprustning dels av rädsla för att den andre ska rusta...*

**Ondska!** Ond är inget man är från födseln, det krävs årtal av träning och evigt pinande för att bli lika rakt igenom om som Sauron.  
Bild av Mikael Fallgren





*Om Sauron nu var lite mer försiktig av sig så skulle han kanske tvivla på huruvida hans information om Gandalfs preferenser var korrekt eller ej.*

tion. Även om en överenskommelse sluts om ömsesidig nedrustning så har båda incitament att luras och istället rusta upp. I vissa spelteoretiska situationer hjälper kommunikation ingenting till.

### How I learned to love the bomb

Förespråkarna av "spiralteorin" varnade för vilka konsekvenser upprustning kunde få, men det fanns personer av annan mening som även de använde sig av spelteori för att argumentera för sin ståndpunkt. De såg upprustning, framför allt med kärnvapen, som det bästa sättet att övertyga motståndaren om att man menade allvar, och på så sätt undvika krig. Det kallades för "avskräckningsdoktrinen". Enligt en grupp teoretiker med Herman Kahn i spetsen var USA:s bästa strategi att göra sig berett för det totala kärnvapenkriget, det som med all säkerhet skulle förintä allt liv på planeten. Genom att göra det klart för Sovjet att USA var till fullo berett att sätta igång kärnvapenkriget som motåtgärd vid en konflikt, skulle Sovjet avskräckas från aggressivt handlande. Kahn såg alltså hotet om kärnvapenkrig som ett "chicken race", där två bilar kör i högsta hastighet mot varandra, båda med avsikt att få den andre att väja. Bästa sättet att vinna, enligt Kahn, skulle vara att kliva i bilen ordentligt drucken, bära solglasögon och slänga ut ratten genom fönstret. Motståndaren förstår då att det här är en person som aldrig kommer att väja.

Den matris som motsvarar detta resonemang kallas just "Chicken", och ser ut på följande vis. (fig 3)

Kärnvapenkriget motsvaras alltså av rutan längst ner till höger, vilket blir följden om både USA och Sovjet väljer att "köra på", dvs. accelerera konflikten mellan supermakterna. För båda parter skulle detta utfall förstås vara katastrofalt, men för den som likväl vågar inta "köra på-strategin" blir belö-

ningen stor om den andre är fegare. Då blir resultatet att den modige (eller dumdristige) dominerar den andre. Väljer båda att "vika av" blir det som tidigare fred.

I motsats till "fångarnas dilemma" har "Chicken" ingen självklar lösning (som i fångarnas dilemma motsvaras av den för båda parter näst sämsta lösningen). I "Chicken" kan man satsa eller spela säkert – vilken strategi som belönas vet man inte förrän det är för sent. Det enda sättet att lösa "Chicken" vore om spelarna kunde ingå ett bindande avtal om att båda välja strategin "vika av". Men bindande avtal existerar tyvärr inte i spelteorins värld.

### Dominerande och försiktig strategi

Om vi tittar på fångarnas dilemma igen så ser vi att ingen av aktörerna egentligen behöver känna till den andre aktörens preferenser för att välja strategi. Strategi nr 2 (rusta upp) ger nämligen högre utfall oavsett hur den andre handlar. En strategi som på detta sätt alltid ger bättre utfall än andra strategier, kallas för dominerande strategi. Att välja sin dominerande strategi, om en sådan finns, är det närmaste spelteorin kommer en helt rationell lösning på ett problem. Som "fångarnas dilemma" visar, betyder detta som sagt inte att det individuellt rationella samtidigt är det kollektivt rationella.

Men någon dominerande strategi finns inte alltid. I spelet "Chicken" ovan är ingen strategi dominerande. Däremot kan man i "Chicken", och i alla andra spel, hitta en försiktig strategi. Enligt denna strategi agerar man inte för att försöka maximera den eventuella vinsten, utan för att minimera förlusten. Således tittar man endast på de lägsta siffrorna som kan bli utfallet av de olika strategierna, i fallet Chicken siffrorna 1 och 2, och väljer bort den lägsta av dessa. En möjlig "lycklig" lösning av Chicken kan alltså föreligga om båda spelarna resonerar enligt försiktighetsstrategin. Om vi går till artikelns första exempel, valet mellan rep och fackla, så finns där inte heller någon dominerande strategi. Däremot är det just försiktighetsstrategin som vägleder båda till valet av fackla. Det sämsta möjliga utfallet blir ju då 3, att jämföra med rep-strategins 2:a.

Försiktighetsstrategin brukar ses som den mest rationella strategin när man inte känner till, eller är osäker på, motspelarens preferenser, det som kallas "beslut under osäkerhet". Detta är ofta fallet i internationell politik, varför försiktighetsstrategin ofta utövas på detta område, men det finns förstås många andra situationer där "ofullständig information" råder. I spel med fullständig information är det dock inte säkert att försiktighetsstrategin är mest rationell. Antag att vi omtolkar vårt krigsscenario så att världsfred faktiskt är det som supermakterna allra helst vill ha. Sämst är fortfarande att bli dominerad av den andre, medan kapprustning kommer näst sist. Vi får då följande matris, som brukar kallas "försäkringspelet". (fig 4)

Till skillnad från t.ex. "fångarnas dilemma" finns här ett utfall som upplevs som optimalt av båda spelarna (ömsesidig nedrustning), men om försiktighetsstrategin tillämpas kommer inte det resultatet att uppnås. Det enda som krävs för att "försäkringspelet" skall få en god lösning är kommunikation. Så snart USA har insett att Sovjet helst av allt vill ha världsfred, Sovjet insett detsamma om USA och båda har insett att den

**Slymningsryttare** är ett märkligt släkte som få människor får tillfälle att beskåda. Även alver anser det vara ett högt nöje att somna till slymningsryttarens hovslag  
Bild av Mikael Fallgren



andre har insett vad man själv vill, då kan båda tryggt välja nedrustningsstrategin. Någon anledning att luras finns inte, eftersom ett plötsligt strategibyte bara ger ett lägre resultat.

### Extensivt spel och kontrollspelet

I alla spel ovan har vi betraktat situationer där varje spelare har ett val, som måste fattas samtidigt med motspelaren. Någon ångervecka finns inte. Men i verkligheten går det förstås inte alltid till så. I verkligheten finns det ofta möjlighet att byta strategi när den första inte visade sig vara fruktbar. En nyvald amerikansk president kan t.ex. börja upprusta i motsats till föregångarens nedrustning. Det är fullt möjligt att syna dylika scenarion med spelteori, och efter det initiala utfallet låta spelarna byta strategi, en i sänder, tills någon form av jämvikt har uppnåtts. I allmänhet avslutar man spelet när den spelare som står näst i tur väljer att inte byta strategi. Att på detta sätt spela ett spel i sekvenser, kallas för extensivt spel.

I "fångarnas dilemma" är det den deprimerande rutan (2,2), som blir slututfallet även i denna typ av spel. Om det initiala utfallet blir (3,3) har ju båda spelarna motiv att byta strategi för att höja sitt resultat. I detta nya utfall, (4,1) eller (1,4), har spelaren som bara fått en 1:a motiv att byta strategi för att åtminstone få en 2:a. I rutan (2,2) kan dock ingen byta strategi utan att försämra sitt resultat.

Motsvarande jämviktspunkter i "Chicken" ligger i rutorna (4,2) och (2,4). Spelaren som fått en 4:a vill förstås inte byta strategi, och motspelaren med en 2:a kan bara försämra sitt resultat med ett strategibyte. Den Chicken-spelare som genom tufft spel lyckats få övertag över den andre har därmed låst fast motspelaren.

Ett intressant spel spelat i extensiv form är det s.k. "kontrollspelet" nedan. Det brukar användas för att belysa samspellet mellan överordnad och underordnad i t.ex. ett företag. Den överordnade kan välja mellan att i förtroende låta motspelaren sköta sig själv, och att ständigt övervaka motspelaren i misstanke om fusk och korruption. Den underordnade kan välja mellan att uppträda lojalt eller illojalt mot den överordnade. (fig 5)

Utfallen i matrisen ovan kan förklaras på följande vis. Den underordnade tjänar mest på att lura företaget som visar honom förtroende, men minst på att bli påkommen med fusk av en kontrollerande överordnad. Den överordnade tjänar förstås mest på om den underordnade är lojal, och allra mest om lojaliteten bemöts med förtroende.

I ett vanligt spel skulle utfallet kanske bli "kontroll av lojal underordnad" (3,2), om man tänker sig att båda spelarna resonerar enligt försiktighetsstrategin. Men i ett spel i extensiv form följs detta förstås av att den överordnade byter strategi, till bådas nytta. Problemet är bara att den underordnade nu har motiv att byta strategi, så att utfallet (1,4) uppnås. Nu byter dock den överordnade strategien från förtroende till kontroll för att öka sitt resultat från 1 till 2, osv. I extensiv form kommer kontrollspelet att pågå i oändlighet i en medsols rörelse.

### Ringens krig och felaktig information


Försiktighetsstrategin har visat sig vara en bra strategi när det rör sig om ett spel med ofullständig information. Men ibland, t.ex. i internationell politik, är det inte ovanligt att spelarna inte bara har ofullständig information utan också direkt felaktig information om motståndarens önskemål. När Kosovo-kriget inleddes tycktes t.ex. NATO tro att

Milosevic skulle göra allt för att undvika bombningar, och därför välja en undfallande strategi. I upptakten till andra världskriget trodde de allierade att Hitler skulle nöja sig med "bara" Österrike och delar av Tjeckoslovakien, varför man valde sin "appeasementstrategi".

Under "ringens krig" i Sagan om Ringen möts motspelarna Sauron och Gandalf. Lite förenklat kan man säga att scenariot ser ut så här: Gandalf (som har ringen) har att välja mellan att antingen försöka förstöra ringen (genom att skicka den till Domedagsklyftan), eller att själv använda sig av ringen för att kunna möta Sauron i öppen konflikt. För Sauron står valet mellan att spela defensivt, bevaka Mordor och leta efter ringen å ena sidan, och att skicka ut sina styrkor i krig å andra sidan. De fyra möjliga utfallen ser då ut på följande vis. Om Gandalf väljer sin första strategi samtidigt som Sauron bevakar sitt land, får Sauron tag på både ringbärare och ring, och blir världens oomstridda härskare. Går Sauron istället till anfall, kan ringbäraren smyga sig in i Mordor och förstöra ringen. Använder Gandalf istället ringen, kommer en defensiv strategi från Sauron att resultera i en långdragen "kapprustning" på båda sidor, med Gandalf som en ny Sauron i väster. Går Sauron istället till attack blir resultatet ett snabbt och kortvarigt krig där i princip vem som helst kan vinna.

Saurons preferenser kan utläsas ur matrisen nedan (fig. 6). Han föredrar förstås att fånga in ringbäraren, men kan i andra hand tänka sig ett snabbt krig, eftersom han åtminstone initialt har övertaget. Värst vore förstås om ringen förstördes. Men Sauron tar miste om sin motspelare. Han tror att Gandalf helst använder sig av ringen för att bygga upp sin styrka, i andra hand använder ringen i ett snabbt krig. Först på näst sista plats kommer en lyckad expedition till Domedagsklyftan. Att använda ringen skulle alltså vara en dominerande strategi för Gandalf, tror Sauron.

Verkligheten ser dock ut som den andra matrisen (fig. 7). Gandalf ser helst att ringen förstörs, och i andra hand ett snabbt krig med ringen som vapen, hellre än att själv bli en ny fullfjädrad ringhärskare. På sista plats kommer förstås en snabb seger för Sauron. Sauron är dock betydligt mer genomskinlig som motspelare, så Gandalf har fullständig information om dennes preferenser.

Om Sauron nu var lite mer försiktig av sig så skulle han kanske tvivla på huruvida hans information om Gandalfs preferenser var korrekt eller ej. Då är som sagt försiktighetsstrategin att föredra, vilket i Saurons fall skulle innebära att bevaka Mordor (denna strategi har ju 2 som lägsta utfall). Men eftersom Sauron är säker på att Gandalf kommer att använda ringen (han tror att det är Gandalfs dominerande strategi) väljer han att anfalla, eftersom det då ger ett utfall (3) som är bättre än om han bevakar (2). Gandalf som förstår att Sauron resonerar på detta sätt försöker att stärka Sauron i sin felsyn genom diverse avledande krigsmanövrer, men väljer i själva verket den första strategin. Saken är klar. 

*...Går Sauron istället till anfall, kan ringbäraren smyga sig in i Mordor och förstöra ringen.*

**Fig 6. Ringens krig (S)**

		GANDALF	
		förstöra	använda
SAURON	bevaka	4,1	2,4
	anfälla	1,2	3,3

**Fig 6. Ringens krig**

		GANDALF	
		förstöra	använda
SAURON	bevaka	4,1	2,2
	anfälla	1,4	3,3





# Feodalstaten

Hur fungerar livet i en feodalstat och vad är egentligen makt? Låt oss titta närmare på hur man väcker liv i en rollspelsvärld med annat än några pittoreska omgivningsbeskrivningar. THOMAS ALLVIN

I EN ARTIKEL I SVEROX nr 14 tog jag upp vissa problem med världsskapande, en artikel som mest handlade om hur man bäst förfar med sina goda och mindre goda idéer. Men när fantasin har gjort sitt (och allt rollspelande börjar ju med fantasi) bör även förnuftet ha något att säga till om. När spelledaren har sin världskarta klar brukar där finnas ett antal statsbildningar som nu måste väckas till liv, helst inte bara genom pittoreska miljökildringar utan också med hjälp av någon sorts inblick i hur stater normalt fungerar – och inte fungerar. Denna artikel behandlar främst olika aspekter av den medeltida feodalstaten – eftersom denna ofta brukas och missbrukas i diverse fantasyspel – men på vägen företar jag mig en del utflykter för att närmare utveckla olika tankar kring statsmakten och dess mekanismer. Denna artikel kan därför vara av intresse även om du inte spelleder fantasy. Meningen med denna artikel är förstås inte att föreskriva för någon spelledare hur statsbildningar i hans värld bör fungera, utan bara att ge grundläggande kunskaper om hur feodalstater fungerade i vår värld eftersom det gör det lättare att hitta rätt i en uppbyggd rollspelsvärld.

Ett bra sätt att börja när man vill reda ut hur saker och ting fungerar i länder "för länge, länge sedan i en galax långt, långt borta" är att ta sig en funderare över vår egen samtid och den tingens ordning som vi tar för given.

Framför mig på skrivbordet ligger en räkning ifrån Radiotjänst. Den säger mig inte bara att jag är en person hederlig nog att betala TV-licens (efter att ha blivit uppskrämd av deras "pejlare", vill säga), utan även att jag lever i en hård enhetsstat. Jag, som bor i Stockholm, faktureras av en myndighet i Kiruna för en tjänst som strängt taget inte har någonting med Kiruna att göra. Enhetsstat är det för att (i princip) all makt ligger centralt hos staten. Om jag bor i Stockholm eller Haparanda spelar ingen roll – TV-licensen skall betalas! Hård stat är ett begrepp hämtat från statsvetaren Gunnar Myrdal. De flesta västeuropeiska stater är hårda, vilket ungefär innebär att statens makt och auktoritet verkligen når ned till medborgarna. Att jag betalar pengar till Kiruna därför att jag innehar en viss teknisk utrustning är ingenting jag tycker är konstigt. Staten har ju sagt att jag skall göra så! De flesta länder i tredje världen är mjuka stater. Där kör den politiska eliten omkring i lyxbilar och har ingenting med vanligt folk att göra. Om ett påbud om TV-licens utfärdades så skulle ingen bry sig – varför betala pengar till dem när det bara går till deras lyxbilar?

Något annat som man kan konstatera är att det ofta går "moden" i politiska system. Den förhärskande statsbildningen under den andra halvan av 1900-talet har varit den liberala (västerländska) nationalstaten. Detta betyder inte att de flesta av världens länder har varit liberala nationalstater, men att de flesta har försökt likna sådana. Under ytan har man sedan kunnat hitta stamkrig, institutionaliserad korruption och

mycket annat, men hos den politiska eliten har det alltid varit ett mål att kunna visa upp den liberala statens institutioner och processer (parlament, regelbundna val etc.). I det medeltida Europa var det länge andra utopier som gällde. Där ville man att hela kristenheten skulle förenas av en kejsare och en påve, precis som Romarriket tidigare styrts av en kejsare, och Bysans av en kejsare och en patriark. Kejsardömet sågs alltså som den optimala styresformen (om än mycket av religiösa och symboliska anledningar), och hade varma anhängare i olika politiska eliter. I västeuropa blev dessa dock alltid mycket ihåliga institutioner, eftersom först feodaladeln och sedan de enväldiga monarkerna var alltför svåra att rå på. Kejsarens och påvens makt fanns dock alltid närvarande i retoriken, precis som demokratiska val ofta kommer över läpparna på våra dagars diktatorer i tredje världen och de kommunistiska enpartistaterna ståtade med till innet förpliktigande epitet som "Demokratiska Folkrepubliken". Fundera gärna över vilka ideal som råder i din värld.

## Vad är en feodalstat?

Ofta ser man kartor över fantasyvärldar, i vilka de flesta länder uppges vara feodalstater, där kartritaren har satt ut tydliga gränser mellan länderna. Stor affär görs ofta av att en gräns har passerats, och att rollpersonerna nu är i ett annat land än tidigare. Men detta är i mångt och mycket en anakronism; vår moderna gränsdragning mellan autonoma (självständiga) nationalstater har smugit sig in i fantasyvärldens medeltid. I själva verket är gränserna mellan länder mycket diffusa, och detta av tre anledningar.

1. Eftersom någon central statsmakt inte existerar, är begrepp som "Frankrikes territorium" meningslöst. Det enda som knyter ihop olika delar av ett rike är personliga band, och dessa band kan vara utformade på mycket olika sätt. Ett ➔

*Kejsarens och påvens makt fanns dock alltid närvarande i retoriken, precis som demokratiska val ofta kommer över läpparna på våra dagars diktatorer i tredje världen...*

**Feodalborgen** är en mytomspunnen byggnad som genom århundraden varit både det ena och det andra. Gärna bra bildtexter för att höja intrycket. Foto av Coral





...Men en huvudstad har föga att göra med en ren feodal stat, utan snarare med det begynnande enväldet.

→ exempel som väl illustrerar detta är det angevinska riket under slutet av 1000-talet och en stor del av 1100-talet, som bestod dels av nuvarande England, dels av stora besittningar i Frankrike. Kungen av England var inte kung över de franska områdena – där var han istället greve och vasall under den franske kungen. Därmed var han alltså i princip underställd Frankrikes kung, men i praktiken förstås självständig och den franske kungens ärkefiende.

2. Av praktiska skäl är det i princip omöjligt att bevaka en gränslinje på det sätt som kan göras idag. En typisk gräns på medeltiden kan vara en bergsrygg eller en skog. Vem bergen eller skogen tillhör är egentligen inte så intressant – de är vildmarksområden som är mycket svåra (och ointressanta) för en kung eller feodalherre att kontrollera, och därför ett slags ingenmansland.

3. I den feodala världen är godset (d.v.s. en eller flera byar som lyder under den lokala feodalherren) en avskärmad enhet, en ö i det okända. Vem feodalherren i sin tur lyder under, det må vara en greve, en kung eller någon annan, är ointressant eftersom denne ändå inte har något att säga till om angående livet på godset. Många känner inte alls till att det finns någon kung, inte heller att man bor i något som kan kallas "Frankrike". Möjligen känner man till namnet på biskopen, eftersom byns präst ibland talar om honom. Några nationella särdrag existerar inte heller, och det kan mycket väl vara större kulturell skillnad på två grannbyar än mellan två handelsstäder i olika delar av Europa.

Samma "feodalstater" brukar vara utrustade med en huvudstad, där kungen håller hov i något slott eller palats. Men en huvudstad har föga att göra med en ren feodal stat, utan snarare med det begynnande enväldet. I en feodalstat av klassiskt snitt – låt säga Tyskland på 1000-talet – reser kungen runt mellan grevarnas och hertigarnas gårdar tillsammans med sitt hov och låter sig väl smaka. Detta är inte bara ett sätt att hushålla med resurserna i en tid där kungahovet har föga större tillgångar än en välbärgad adelsman, utan också ett sätt att hålla ihop riket. Något system för central maktutövning existerar ju inte, så det enda sättet för kungen att tillförsäkra sig om adelsmännens lojalitet är att personligen resa runt och göra sin existens påmind. Alla städer värda namnet i Europa är antingen centra för kyrkoadministrationen (Rom, Avignon m.fl.) eller den växande handeln och köpenskapens huvudorter (Milano, Strasburg, Brygge). I inget av dessa sammanhang har adeln något att göra – och först senare kommer kungen att alliera sig med städernas borgare för att få stöd i sin maktkamp mot adelsmännen.

Hur ser då relationen mellan adelsmännen egentligen ut? I skolböckerna brukar man hitta den klassiska pyramiden när feodalismen skall förklaras. Kungen tronar på toppen, därefter ett par hertigar, sedan något fler grevar etc, vilket skall illustrera hierarkin och "befälsordningen" i en medeltida feodalstat. Ingenting kunde vara mer felaktigt. I verkligheten var det mer av en "atommodell", där de olika feodalherrarna och läntagarna var förbundna i ett intrikat mönster av trohetslöften. En kung som har förlänat en mängd områden i riket kan samtidigt vara vasall åt en annan länsherre i någon annan del av riket. En läntagare kan också vara vasall åt en mängd olika länsherrars samtidigt, och därför ha samlat ansenliga mängder mark under sin överhöghet. Mäktiga grevar och baroner kan så vara betydligt mäktigare än kungen. Det var heller inte ovanligt att en vasall hamnade i lojalitetsproblem när två länsherrars vilka han båda svurit trohet råkade i konflikt med varandra. Dock bör sägas att feodalismen som system variera-

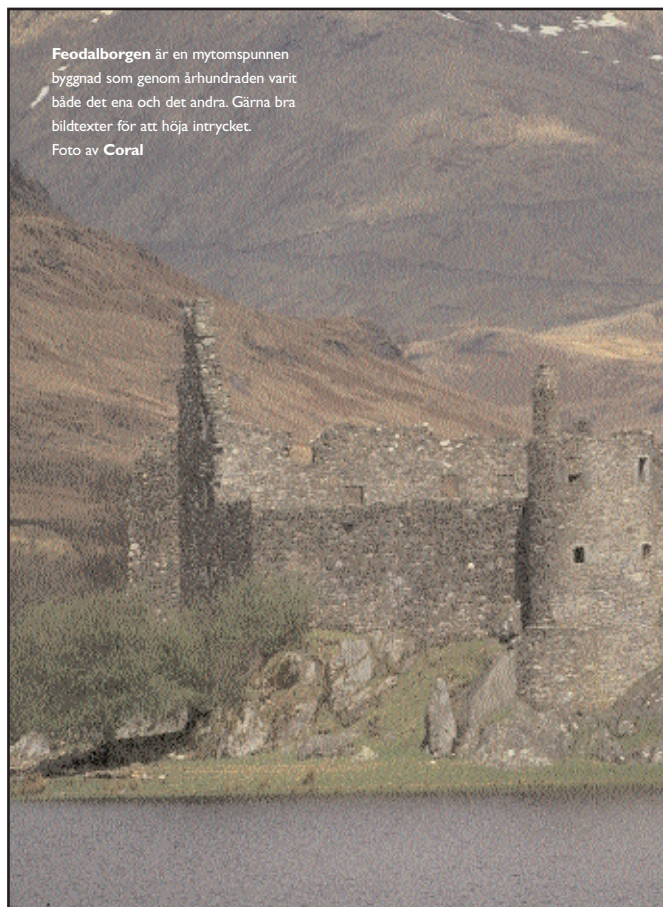
de mycket i utseende mellan olika områden. I England var det t.ex. alltid mer centraliserat än på kontinenten, i Tyskland hade kyrkan mer makt än vad den hade i Frankrike o.s.v. Det finns alltså stort svängrum för spelledaren att konstruera egna, unika former som passar just hans kampanj.

På många sätt är faktiskt den medeltida feodalstaten enklare att hantera för en spelledare än den moderna staten, eftersom man inte riskerar att mystifiera makten. I modern internationell politik säger man slentrianmässigt saker som "Tyskland anföll Frankrike", eller "Kina lade in sitt veto." På liknande sätt talar man om "myndigheterna", "facket" eller "marknaden". Att alla dessa storheter består av människor glöms ibland bort, och det kan vara svårt att utifrån en känd ståndpunkt hos t.ex. "Frankrike" lista ut hur landets diplomater och andra tjänstemän egentligen tänker och fungerar.

Under medeltiden, däremot, fanns en mycket tydlig koppling mellan makt och person, som alla kunde se. Som kristen känner man inte lojalitet mot "Vatikanen" utan mot påven, och en fransk adelsman har inte svurit trohet till "kronan" eller "Paris" utan till Ludvig den Sköne (eller någon annan). Till skillnad från idag var inte heller egenintresset något som förnekades. Att en adelsman vill ha mer makt på andras bekostnad är ingenting konstigt, och därför ingenting han behöver hymla med. (Att han sedan kan behöva ljuga en del i specifika situationer är förstås en annan sak.)

## Byråkrati och juridik

Ordet byråkrati kan för många ha en väl modern klang. Man tänker på försäkringskassan eller kanske Josef K:s irrfärder i Processen. Men vad är en byråkrati egentligen? Enkelt uttryckt är det en skara personer (en viss kritisk mängd brukar förknippas med ordet) som utgör ett mellanled mellan besluts-



Feodalborgen är en mytomspunnen byggnad som genom århundraden varit både det ena och det andra. Gärna bra bildtexter för att höja intrycket.  
Foto av Coral





fattaren och "folket" – dvs administrativ personal som ser till att beslutena verkställs på ett korrekt sätt. Under medeltiden är det främst skatteindrivning samt kontroll av lägre befattningshavare (kungen kontrollerar hertigar etc.) som är byråkratiska verksamheter, men man kan tänka sig fler. Romarriket under kejsartiden hade en mycket väl utvecklad byråkrati som kan vara värd att ta en titt på som spelledare. Under medeltiden var det annars påvestaten som var först på plan – här gällde det främst att utveckla den kyrkliga rätten. Feodalherrarna hade i regel alltför små resurser för att bygga upp egna byråkratier (om man undantar enstaka notarier och liknande) – Karl den Store hade till sin hjälp 20 kanslister för att styra ett område ungefär lika stort som det ursprungliga EG! – så det var först med kungamaktens tillväxt och konsolidering som de nationella byråkratierna föddes. Parallellt med västeuropas utveckling fanns dock en slags kvarleva av den romerska byråkratin i det bysantiska riket.

En annan förutsättning för att en regelrätt byråkrati skall kunna byggas upp är att det finns tillgång till utbildat folk. Handläggarna måste kunna läsa och skriva, och gärna också vara bekanta med rådande rättssystem. Detta är en förklaring till att kyrkan var först på plan i Europa, eftersom de till en början hade monopol på utbildningsväsendet. De spirande monarkierna fick istället ta hjälp av städernas universitet, när dessa kom till under hög- och senmedeltid.

Att lägga ut vissa uppgifter på entreprenad var ett vanlig sätt för en statsmakt med begränsade resurser att styra samhället. En i de medeltida städerna vanlig form var att låta förbund av yrkesmän reglera de samhällsfunktioner som hade med yrket att skaffa, det som med ett modernt ord kallas "professionalisering" och gav upphov till medeltidens skråväsende. Skråväsendets betydelse under medeltiden kan knap-

past överskattas – de reglerade allt ifrån hur hantverksföremål skulle tillverkas till vad de skulle kosta och vilka som fick ägna sig åt hantverket. Någon fri etableringsrätt råder definitivt inte, och rollpersoner som inte begriper detta riskerar att hängas i tummarna från närmaste träd. Skrånas administrerade också ett slags "socialt skydds nät" för de inblandade familjerna, där t.ex. nyblivna änkor blev försörjda av den avlidne makens kollegor.

Hur en byråkrati fungerar beror också på om den är "regimstyrd" eller "lagstyrd". En regimstyrd byråkrati är ett instrument i härskarens hand, endast avsett att förverkliga hans senaste nycker. En lagstyrd byråkrati är ofta stabilare, eftersom den arbetar efter de lagar som har upprättats tidigare – kanske för flera generationer sedan. Byråkratins arbete kännetecknas då av förutsägbarhet (alla som kan läsa i lagboken vet i princip vilka beslut som kommer att tas i olika situationer), och därför ett visst mått av rättssäkerhet. Som ett riktmärke kan man säga att större byråkratier måste vara lagstyrda, eftersom ingen aldrig så ambitiös enväldshärskare själv kan överblicka och styra den i detalj. I speciella fall när folkviljan får råda, t.ex. under den Athenska demokratins mest radikala dagar, kan byråkratin också vara "folkstyrd". Besluten återspeglar då folkets vilja för stunden, och resultatet blir inte sällan lika ryckigt, eller ryckigare, som om en enväldshärskare sitter vid spakarna.

Nära kopplat till byråkratins funktion är rättssystemet. Precis som att kyrkan under medeltiden var först med en byråkrati som gav den möjlighet att binda samman kyrkans alla delar under påven, så var den också först med att erbjuda ett enhetligt rättssystem. Den kanoniska rätten, som den kyrkliga rätten kallas, sammanställdes på 1100-talet i skriften "Decretum Gratiani", efter författaren Gratianus. Den kanoniska rätten konstruerades med den romerska rätten som förebild, och Europas rättshistoria handlar till stora delar om mötet mellan den romerska och den germanska rätten.

Den germanska rätten var den samling av mestadels oskrivna regler och lagar som styrde livet i de germanska folkstammar som vandrade in i Europa under tidig medeltid. Innehållet varierade förstås en del mellan stammarna, vilket gav upphov till lokala sedvänjor när respektive stam väl blev bofast. Dessa sedvänjor levde sedan kvar och blev till den feodala sedvanerätten, som reglerar livet på godset i alla dess aspekter. Inte sällan består denna typ av rättssystem utav en lång uppräkningslista av en mängd olika brott, straff, rättigheter och skyldigheter. De har inget inbördes samband, ingen bakomliggande logik, så för varje typ av förseelse måste man kunna hänvisa direkt till en påföljd för just den förseelsen. Sedvanerätten är egentligen en samling prejudikat, där unika händelser i traktens historia kan ha stort genomslag. Här finns utrymme för SL att ge bygden karaktär ("Sedan Mugge den Gamles dagar har var man som lyckas brotta ned en björn med bara händerna rätt till björnens kött och skinn, och godsherren har ingen del däri"). Näraliggande exempel på denna typ av rätt är de svenska landskapslagarna som kom till någon gång före mitten av 1300-talet.

Den romerska rätten, som växte fram från och med den romerska republikens dagar, fick ny form i "Corpus Juris Civilis", sammanställd på order av den bysantiske kejsaren Justinianus. "Corpus Juris" är alls ingen simpel lista på brott och straff, utan en utförlig diskussion om de principer som lagarna skall byggas på. Härifrån kan man i princip härleda påföljder och konsekvenser av tidigare inte påtänkta brott och handlingar. "Corpus Juris" svarar alltså inte bara på frågan "vad?" utan även "varför?". Vidare innehåller den romerska rätten en processrätt, alltså de regler som föreskriver hur en →

*Den germanska rätten var den samling av mestadels oskrivna regler och lagar som styrde livet i de germanska folkstammar som vandrade in i Europa under tidig medeltid.*





*Detta är det mest subtila av alla maktmedel. Det innebär att folket av olika anledningar uppfattar elitens styre som legitimt...*

➔ rättegång skall gå till. En romersk rättegång skiljer sig inte markant ifrån hur det går till idag, alltså med vittnen, bevis och juridisk expertis. Att den romerska rätten fick genomslag i Europa på detta område innebar en stor vinst för rättsäkerheten, eftersom en rättegång i den germanska traditionen är en betydligt mer summarisk historia. Det är från den germanska rättens grumliga vatten som de ökända "gudsdomarna" kommer, t.ex. att slänga en kvinna i vattnet för att se om hon är häxa eller låta en man bära glödande järn med bara händerna för att se om han ljuger. Tanken är alltså att Gud skall falla avgörandet – att ta in ett vittne för att bestyrka ett brott, eller t.o.m. korsförhöra vittnet, skulle inte ha fallit någon in.

### Vad är makt?

Varför bestämmer vissa människor över andra? Ett barn som får den frågan skulle kanske svara: Därför att vissa människor är starkare än andra (och tänker kanske på klassens buse). Dessvärre skulle även många vuxna rollspelare svara något liknande, att det har att göra med färdighetsvärden för vapen och besvärjelser. Men svärdets makt är inte riktig makt. Riktig makt är att få folk att göra som du vill av fri vilja.

En bra illustration för detta är, för att nu byta miljö, Jabba the Hut. Man kanske ställer sig frågan hur en fet snigelliknande varelse som knappt kan röra sig kan ha någon makt – utan hjälp av andra kan vem som helst ta kål på honom, t.ex. med hjälp av en kedja. Men Jabba är i denna mening inte en fantasiprodukt; han är mycket verklig. Att han inte själv kan utöva våld är ointressant, för det är den som sitter på information och kontakter, är smartare än sina fiender och har förmågan att övertala och leda andra, som har makt.

Alla samhällen som består av ett folk och en styrande elit (vilket enligt den politiske tänkaren Vilfredo Pareto verkligen innefattar alla stater, inklusive s.k. demokratiska) måste ha någon typ av kitt som håller samman bygget. Vanligt folk måste sägas ha någon anledning att göra som de styrande säger. Om vi är lite cyniska (eller konspiratoriska) så kan vi tala om tre olika sorter av styrning...

### Militär styrning

Staten eller de styrande regerar över folket med vapnets hjälp. Uppror mot övermakten slås skoningslöst ner, men ofta räcker det med hot om våld för att hålla undersåtarna i schack. Denna metod förutsätter att de styrande har mer eller mindre våldsmonopol, vilket t.ex. är fallet i en modern stat, men inte i ett förmedeltida stamsamhälle.

Jag skulle vilja påstå att det militära är det mest överskattade av alla styrningsmedel. En del tror kanske att denna metod övervägde i medeltidens feodalsamhälle, men det tror jag är en felsyn. Feodalherrarna hade visserligen våldsmonopol inom sina län, men det feodala systemet hade knappast bestått i flera hundra år om våld var det enda sammanhållande medlet. Exklusivt våldsstyrda stater och samhällen är nämligen mycket labila, och kan knappast fungera annat än under en begränsad tidsperiod, då militär tvångsmakt kanske kan omvandlas till något annat av en skicklig härskare. Annars kommer ständigt uppror och inbördeskrig att hota.

### Ekonomisk styrning.

Staten eller de styrande äger eller kontrollerar de resurser som befolkningen behöver för sin överlevnad. Det kan vara en fabrik ägd av staten eller en privat kapitalist, en jordplätt ägd av en feodalherre eller annat. Förhållandet mellan den som äger de ekonomiska resurserna och dennes "undersåtar" är

hårddraget "Välj att arbeta för mig under mina villkor eller svält ihjäl." Ofta är det dock betydligt mindre dramatiskt än så. Alla medborgare i dagens marknadsekonomiska samhällen (som vårt eget) får sina liv kanske mer styrda av ekonomiska mekanismer än av något annat. (Observera att detta ingalunda leder till att makten samlas i en hand; i vårt samhälle tävlar ju staten och privata intressen om att ge oss lön, försäkringar och andra ekonomiska förmåner, i utbyte mot vår lojalitet.)

### Social styrning

Detta är det mest subtila av alla maktmedel. Det innebär att folket av olika anledningar uppfattar elitens styre som legitimt, och därför "frivilligt" fogar sig i elitens påfund. Den sociala styrningen kan manifesteras sig som traditionen ("Stammen har alltid styrts av den äldste mannen, och så skall det förbli"), religionen ("Kungen är krönt genom Guds nåde"), förment rationellt ("De vet ju trots allt bäst") eller varför inte demokratiskt ("Vi har ju faktiskt röstat på Hitler").

Vanligast är förstås att flera av dessa alternativ kombineras som resultat av historiska processer och den nuvarande regimens gottfinnande. I 1800-talets Tyskland kan man nog säga att det framför allt var traditionen som höll härskarna vid makten. Men när "järnkanslern" Bismarck tog rodret valde han att genomföra vissa sociala reformer, för att ta udden av den socialdemokratiska (och kommunistiska) oppositionen. Därmed införde han ett visst mått av ekonomisk styrning, eftersom folk inte gärna biter den hand som föder dem. På ett liknande sätt kan man se på de gratisutskänkningar av livsmedel som förekom i Rom, med början under kejsar Augustus. Med ovanstående uppställning i tankarna är det lätt att förstå varför. Kejsarmakten hade ju inget stöd av traditionen – före Augustus hade Rom varit republik i si sådär en 700 år. Därför var det viktigt att vinna folkets gunst med bröd och skådespel. Dessvärre blev just dessa gratisarrangemang en tradition i sig, och den kejsare som inte överträffade sina föregångare i generositet kunde råka illa ut.

Augusto Pinochet styrde sitt Chile i hög grad med militära tvångsåtgärder (arresteringar, summariska avrättningar, tortyr m.m.), men eftersom han också lyckades få landets ekonomi på fötter fick han även en del av befolkningen av stödja honom utan att först ha torterats. (Ett stöd som han dock själv trodde var större än det verkligen var.) Det senare sorterar alltså under social styrning, eftersom han själv inte kontrollerade ekonomin men fick äran för tillväxten.

Den klassiska feodalstaten är också den sammanhållna av en blandning. Social styrning finns i form av traditionen. "Min far betalade två tunnor säd om året till baronen på kullen, och likaså hans far före honom." Traditionen garanterar inte bara att bönderna uppfyller sina åtaganden mot godsherrn, utan också vice versa. Traditionen är formellt formulerad som sedvanerätt (ofta muntligt traderad), som noggrant listar alla skyldigheter som parterna har gentemot varandra. Även om feodalherrens övertag över bönderna är mest iögonfallande, garanterar också sedvanerätten vissa tryggheter för bönderna. Ingen familj kan t.ex. vråkas från gård och mark, och deras ättlingar är garanterade att få ta över gården.

Därutöver kommer ekonomiska styrmedel. En livegen bonde kan förstås försöka fly från godset, men till vad? Han har all sin utkomst från gården, och kommer inte att kunna försörja sig om han inte behärskar särskilda färdigheter som eftertraktas annorstädes (t.ex. hantverksfärdigheter).

Först i ett läge av direkt uppror mot feodalherren har han



intresse av att använda våld, eller möjligen om alla livegna försöker lämna hans marker samtidigt och det råder brist på arbetskraft i landet (t.ex. efter en epidemi). I ett sådant läge kan tumskrubarna dras åt kring bönderna, men det kan också hända att de kan utnyttja situationen till att skaffa sig nya för-måner, som med tiden blir en del av sedvanerätten.


Kanske en del tycker att jag överdriver böndernas rättighe-ter mot feodalherren, men sanningen är nog snarare att det motsatta, d.v.s. feodalherrens övertag, brukar överdrivas i de flesta populärskildringar av feodalismen. Många historiker anser att böndernas rättigheter under medeltiden var en starkt bidragande orsak till de västeuropeiska demokratiernas fram-växt, eftersom den framväxande kungamakten var tvungen att sammankalla riksdagar för att kunna höja skatterna – det gick helt enkelt inte utan folkets tillåtelse. Jämför vi med Ryssland, där någon feodalism aldrig uppkom utan all makt var samlad i tsarens händer, förblev bönderna livegna mycket längre (en del skulle också tillägga att stalinismen var en logisk fortsättning på det ryska enväldet). Feodalismens mäk-tiga adelsmän utgjorde framför allt en balans mot kungamak-ten, varför en enda persons vilja aldrig kunde styra riket. Om denna maktbalans försäkrade sig Englands adelmän redan år 1215 i fördraget Magna Charta, som var viktigt just för att etablerade vissa lagar och bestämmelser som inte ens kungen fick sätta sig över. Etablerandet av en rättsstat är ett mycket viktigt steg mot demokrati.

### Maktindelning och delade lojaliteter

Resonemanget kring maktindelning leder över till ett annat fenomen som kan vara värt att uppmärksamma eftersom det kan leda till intressanta förvecklingar, nämligen att det inom ett och samma område kan finnas representanter för olika makthavare, och makthavare på olika nivåer. Vi kan ta Sverige som exempel. Att landet är indelat i landsting och kommuner kän-ner alla till. Viktigt att komma ihåg är att kommunerna inte är representanter för statsmakten – kommunens ledning väljs direkt av folket och kommunalt självstyre gäller (eller ska gälla) gentemot staten. Men staten – alltså i form av statliga myndig-heter – har också olika former av representation på kommunal nivå. Ett exempel är AMS (Arbetsmarknadsstyrelsen) som har Länsarbetsnämnder på landstingsnivå och arbetsförmedlingar m.m. på lokal (kommunal) nivå. Också landstinget har lokala

enheter, t.ex. vårdcentraler. På samma plats trängs alltså repre-sentanter för olika makthavare (kommunen, landstinget och staten), vilka inte sällan har överlappande uppgifter och därför i viss mån konkurrerar om inflytande och resurser. Saken blir förstås inte enklare av att finansieringen går lite kors och tvärs.

Under Medeltiden finner vi liknande exempel. I ett givet område styr i vanliga fall länsherren – alla viktiga samhälls-funktioner som försvar och rättsskipning ligger samlade hos honom (i ovanliga fall henne). Länsherrens representanter (ofta benämnda fogdar) kan man finna lite varstans i byar och på gods. Men i länet kan också finnas (ofta kringresande) representanter från kungamakten – de som i England benämndes sheriffer. Deras uppgift är bla att kontrollera att länsherren inte missköter sina uppgifter, och att skatteindriv-ningen (som ju även kommer konungen till del) sköts på ett riktigt sätt. I bl.a. England kommer de också att arbeta för den kungliga rättens utbredande på den feodala rättens bekostnad – d.v.s. att landet får ett enhetligt rättssystem till skillnad från det lapptäcke av skiftande sedvanerätt som gällt tidigare. Här finns en klar intressekonflikt – rättsutövningen är ju ett centralt maktmedel.

Men det är inte slut här. Kyrkan, en viktig maktfaktor under medeltiden, lyder ju formellt inte under den världsliga makten alls. Här går makthierarkin istället från den enskilde byprästen till biskopen (ibland via diakoner om biskopsdö-met är stort), till ärkebiskopen och slutligen till påven. På samma område kan det dessutom finnas kloster som inte lyder under biskopen, utan under sitt moderkloster, sin kon-gregation (sammanslutning av kloster) eller direkt under påven. Enligt principen om den atomistiska modellen ovan så kanske feodalherren har arrenderat en del av sin mark ifrån klostret (medeltidens kloster var ofta stora jordägare), som han har arrenderat vidare till biskopen. Förvirrande? Ja, mycket. Detta är en av förklaringarna till att Medeltiden var så kaotisk som den var; ofta var det helt enkelt oklart på vems ansvar det låg att ta itu med traktens rövare, underhålla landsvägen eller något annat. Rollpersoners eventuella kunskaper i trak-tens politik och juridik bör vara kraftfulla problemlösande verktyg. När de t.ex. råkat i trubbel med rättvisan på grund av den ena eller andra handlingen (rollpersoner brukar ju vara bra på diverse gråmelerade manövrer) kanske de med hjälp av olika juridiska kryphål kan hitta vägar ut ur knipan. 

*Men det är inte slut här. Kyrkan, en viktig maktfaktor under medeltiden, lyder ju formellt inte under den världsliga makten alls.*

**Feodalborgen** är en mytomspunnen byggnad som genom århundraden varit både det ena och det andra. Gärna bra bildtexter för att höja intrycket.  
Foto av Coral



# Rollspel – En



# n konstform?

Det här är första uppslaget på den artikeln som man valt att lyfta fram i tidningen. Det här uppslaget ska alltid vara mitt-uppslaget för att man lätt ska kunna hitta det men dessutom för att man ska kunna använda sig av en heltäckande bild... RIKARD JESPERSEN & JOHAN LINDER

# Lincon 2001

ROLL-  
SPEL

BRÄD-  
SPEL

DATOR-  
SPEL

FIGUR-  
SPEL

KORT-  
SPEL

LAJV

SM I  
MAGIC

Dragon's Den presenterar

**Spelkonvent i Linköping, 23-27 maj**

<http://lincon.sverok.se>

Entré för föranmälda: 150 kr



# K krönikan

*"Man borde ha en spelledare i varje klass så att eleverna lärde sig att lyda..."*

**D**et ska vara en krönika av sedevanligt slag, texten skall vara personens egna åsikter, Sverox i sig behöver inte stöda dessa och det kan vara viktigt att påpeka. <Följande text är enbart klippa/klista för att fylla ut>

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge.

Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge.

men det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge.

Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge. Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge. Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat

som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig. Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge. Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Nattfåglarna flög men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge. Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge.

Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig ned för att sova – länge.

Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig.

**A**j aj Men, det där ska ju jag skriva. Det är ju min krönika ju och så lade jag mig nerat som hela tiden gjorde mig till åtlöje på gården. korna skrattade men värst var att fåren och getterna alla tog snara på mig. nge. getterna a Det var hårt att växa upp med så många syskon och en blivande arbetskamrat som hela tidna alla och så lade jag mig ned för att sova – länge. 🙄

**Johan Linder**

**Johan Linder**

ålder: 34 civilstatus: Utanför  
bor: Göteborg jobb: Grafisk Designer  
aktuell just nu: Gör ny layout för Sverox

**5 FAVORITER:**

spel: Earthdawn  
bok: Sagan om Ringen  
musik: Paradise Lost  
film: Nightmare before Christmas  
dryck: Mjölk

...är professor i civilekonomi och har även doktorerat vid Chalmers i ett flertal ämnen såsom Rollspel, figurspel och gruppdynamik.

Under sina 18 arbetsföra år har han hunnit med att skriva ett flertal böcker om olika ämnen såsom relationen mellan föräldrar och barn samt relationen mellan olika individer i olika samhällsklasser samt en triologi om rollspelens inverkan på individen och dennes omgivning. är professor i civilekonomi och har även doktorerat vid Chalmers i ett flertal ämnen såsom Rollspel, figurspel och gruppdynamik.

Under sina 18 arbetsföra år har han hunnit med att skriva ett flertal böcker om olika ämnen såsom relationen mellan föräldrar och barn samt relationen mellan olika individer i olika samhällsklasser samt en triologi om rollspelens inverkan på individen och dennes omgivning. är professor i civilekonomi och har även doktorerat vid Chalmers i ett flertal ämnen såsom Rollspel, figur



*"Det är otäckt att se, det är förstörande och alldeles hutlöst att det fortfarande i dag finns tillgängligt. Lägg alla böcker på ett bål och gör som man gjorde förr, bränn skiten."*

# D debatt

**Hotet mot hobbyn**  
I svensk press kan man läsa om en mängd olika "forskningar" som visar på rollspelens "farlighet". En av de som driver frågan hårdare än någon annan är Sven Svensson som med sin hetska inlägg i debatten vällat stora skador på rollspelens rykte...

**H**an ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar. Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar. Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skand-

dalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

**O**ch jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar.

Jag ser med obehag på det jag ser. Jag tittar och tittar men ser inte längre än min näsa är lång. Jag anser att det är skandalöst utan att ha några som helst belägg bara för att förstöra för ungdomar. ☺

**Mikael Wirrinenne**

# Klotter

**Ojoj** så imponerad jag blev imorse när nu nya numret av Sverox damp ner i postlådan. **Måste bara säga att den har tagit ett rejält uppsving och den känns helt enkelt suverän! Måste dock fråga hur det kommer sig att den kommer tillsammans med Codex!**

**/Utog Gripstjärt**

Tack för ditt vackra pläderande kring vår juvel, denna kopiöst nästan upp till skyarna höjda tidning som värmar för de, vilka favoriserar spel framför alkohol, privatliv, pengar och karriär... kort sagt dig! Codex är en bra kanal att nå ut till dig och alla andra stollar som sitter isolerade ute på landet utan var-

cykel eller telefon.

**Skandalöst Funderar lite över Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001 där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och nu kommit till slutsatsen att man under feudalismens tid faktiskt hade det bättre än nu. Inga moralkakor och lagproblem som finns nu. Ville man klubba ner**

**någon och råna någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång**

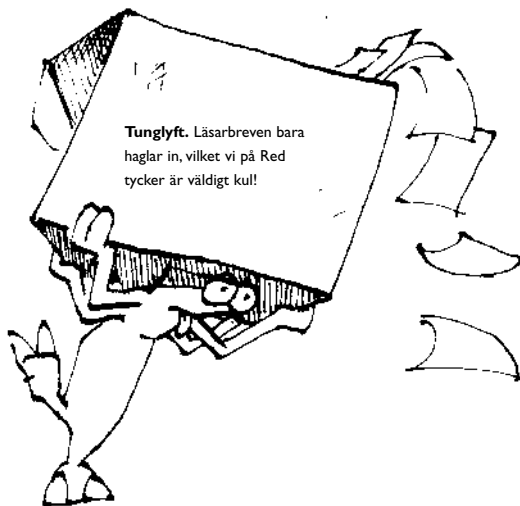
**/Besviken**

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således vill inte Sheriffen fängsla Robin då han är Sheriffens största inkomstkälla och dessutom en hygglo kille jämfört med lejonet John.

Jooo, så är det lätt att tänka när man inte vet så mycket som jag, om då

**Klottra du med!**  
Vill du också att dina åsikter och synpunkter ska synas. Fatta pennan eller tangentbordet och skriv genast till Klottret och vädra dina tankar.  
**Sverok  
Gateligatan 12  
123456 STaaaaaaan  
eller  
klottret@sverok.se**

Märk kuvertet eller mejlet med "klottret"







dock gjorde det s"skulle du tillbringa din tid med att göra betydligt bättre saker än att hacka ner på oskyldiga skribenter. Skärpning.

/Lejonkungen

**Wow!**

**Ojoj** så imponerad jag blev imorse när nu nya numret av Sverox damp ner i postlådan. Måste bara säga att den har tagit ett rejält uppsving och den känns helt enkelt suverän! Måste dock fråga hur det kommer sig att den kommer till-

/Utog Gripstjärt

Tack för ditt vackra pläderande kring vår juvel, denna kopiöst nästan upp till skyarna höjda tidning som värmar för de, vilka favoriserar spel framför alkohol, privatliv, pengar och karriär... kort sagt dig! Codex är en bra kanal att nå ut till dig och alla andra stollar som sitter isolerade ute på landet utan varken cykel eller telefon.

**Skandalöst**

**Funderar lite över**

**Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001** där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång

/Besviken

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således vill inte Sheriffen fängsla Robin då han är Sheriffens största inkomstkälla och dessutom en hygglo kille jämfört med lejonet John.

**Värt att tänka på!**

**Ojoj** så imponerad jag blev imorse när nu nya numret av Sverox damp ner i postlådan. Måste bara säga att den har tagit ett rejält uppsving och den känns helt enkelt suverän! Måste dock fråga hur det kommer sig att den kommer till-

**sammans med Codex!**

/Utog Gripstjärt

**Intressant**

**Funderar lite över**

**Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001** där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och nu kommit till slutsatsen att man under feudalismens tid faktiskt hade det bättre än nu. Inga moralkakor och lagproblem som finns nu. Ville man klubba ner någon och råna någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång

/Besviken

Tack för ditt vackra pläderande kring vår juvel, denna kopiöst nästan upp till skyarna höjda tidning som värmar för de, vilka favoriserar spel framför alkohol, privatliv, pengar och karriär... kort sagt dig! Codex är en bra kanal att nå ut till dig och alla andra stollar som sitter isolerade ute på landet utan varken cykel eller telefon.

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin

använda po så kan man lätt se Robin använda po så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således vill inte Sheriffen fängsla Robin då han är Sheriffens största inkomstkälla och dessutom en hygglo kille jämfört med lejonet John.

Jooo, så är det lätt att tänka när man inte vet så mycket som jag, om då dock gjorde det s"skulle du tillbringa din tid med att göra betydligt bättre saker än att hacka ner på oskyldiga **Skandalöst** **Funderar lite över** **Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001** där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång

/Besviken

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således vill inte Sheriffen fängsla Robin då han är Sheriffens största inkomstkälla och dessutom en hygglo kille jämfört med lejonet John.

**Skandalöst** **Funderar lite över** **Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001** där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång

/Besviken

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den

barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således vill inte Sheriffen fängsla Robin då han är Sheriffens största inkomstkälla och dessutom en hygglo kille jämfört med lejonet John.

**Skandalöst**

**Funderar lite över**

**Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001** där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång

/Besviken

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således vill inte Sheriffen fängsla Robin då han är Sheriffens största inkomstkälla och dessutom en hygglo kille jämfört med lejonet John.

**Skandalöst**

**Funderar lite över**

**Lejonkungens artikel i Sverox nr 4 2001** där han påstår att de hade det jobbigt under den tid man levde i feudalsamhällen. Har dock läst på litegrann och någon litegrann så var inte det något problem. jag menar efterspaningarna kan ju inte ha varit speciellt bra, ta t.ex. Robin Hood som vi alla sett på tv råna självaste prins John och fly ut i skogen, utan att Sheriffen lyckas få tag i honom. Så tänk över era artiklar lite mer innan ni publicerar dom nästa gång

/Besviken

Ja du, det var ingen lätt fråga du hade, men jag ska försöka svara så gott jag kan. Anledningen till att sheriffen inte haffar Robin är nog lite mer komplex än du förstår, i den barnförjudna filmen (Robin Hood on the Stock) så kan man lätt se Robin använda politiska kraftmedel såsom mutor utpressning och mord. Således

**FRÅGAN ÄR...**

vilken din favoritbok är just nu?



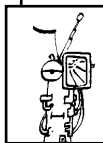
Ehh... favoritbok? Det är nog Huckleberry Finn av Mark Twain det.

Jan Persan, 25år  
webdesigner Sollefteå



All flesh must be eaten från Psycho Games är en klar segrare med dess groteska illustrationer!

Monza Ponza, 17 år  
student Malung



Silmarillion av J.R.R Tolkien är nog bland det bästa skönlitterära jag läst på sååå länge

Hans-Erik Långseen, 42 år  
Förtidspensionerad, Malmö



# Victoria Eriksson

*"Det är inte lätt att behöva slå sig fram som kvinna, men jag gör det ändå"*

## P porträttet

### Victoria Eriksson

ålder: 17 civilstatus: Gift

bor: Borlänge jobb: Journalist

aktuell just nu: Skriver för fullt i Sverox

#### 5 FAVORITER:

spel: Earthdawn

bok: Sagan om Ringen

musik: Paradise Lost

film: Nightmare before Christmas  
dryck: Mjöl

Under sina 18 arbetsföra år har hon hunnit med att skriva ett flertal böcker om olika ämnen såsom relationen mellan föräldrar och barn samt relationen mellan olika individer i olika samhällsklasser samt en triologi om rollspelens inverkan på individen och dennes omgivning. är professor i civilekonomi och har även doktorerat vid Chalmers i ett flertal ämnen såsom Rollspel, figur

Att man får kämpa som kvinna är något jag lätt kan intyga. I spelens värld är männen så kraftigt överrepresenterade att en stagnation bland manliga rollspelare snart borde komma. Dock har det under senare tid tillkommit fler och fler kvinnliga spelare i alla genrer vilket känns väldigt stimulerande och kul.

Redan för fyra år sedan satte jag igång med lite rollspelande vilket sedan har lett mig på både det ena och det andra, detta innebär att jag, när jag sliten kommer hemfrån jobbet, kastar mig in mitt hobbyrum och den underbara världen där jag bygger upp. Framför mig, på mitt lilla skrivbord, skapas mäktiga armeer, medeltida rustningar och framtida lasersvär.

Varför gör jag då detta? Det är en fråga jag gång på gång ställer mig själv och jag förundras då över att jag saknar svar på

Att man får kämpa som kvinna är något jag lätt kan intyga. I spelens värld är männen så kraftigt överrepresenterade att en stagnation bland manliga rollspelare snart borde komma.

Dock har det under senare tid tillkommit fler och fler kvinnliga spelare i alla genrer vilket känns väldigt stimulerande och kul. Redan för fyra år sedan satte jag igång med lite rollspelande vilket sedan har lett mig på både det ena och det andra, detta innebär att jag, när jag sliten kommer hemfrån jobbet, kastar mig in mitt hobbyrum och den underbara världen där

Framför mig, på mitt lilla skrivbord, skapas mäktiga armeer, medeltida rustningar och framtida lasersvär. Varför gör jag då detta? Det är en fråga jag gång på gång ställer mig själv och jag förundras då över att jag saknar svar på det Att man får kämpa som kvinna är något jag lätt kan intyga. I spelens värld är männen så kraftigt överrepresenterade att en stagnation



bland manliga rollspelare snart borde komma. Dock har det under senare tid tillkommit fler och fler kvinnliga spelare i alla genrer vilket känns väldigt stimulerande och kul. Redan för fyra år sedan satte jag igång med lite rollspelande vilket sedan har lett mig på både det ena och det andra, detta innebär att jag, när jag sliten kommer hemfrån jobbet,

Framför mig, på mitt lilla skrivbord, skapas mäktiga armeer, medeltida rustningar och framtida lasersvär. Varför gör jag då detta? Det är en fråga jag gång på gång ställer mig själv och jag förundras då över att jag saknar svar på det Att man får kämpa som kvinna är något jag lätt kan intyga. I spelens värld är männen så kraftigt överrepresenterade att en stagnation

skrivet av **Påvel Ramel**





# H händelser

## 1 September 2001

Lajv: **Tre Häxor**  
Plats: **Trakten kring Örebro**  
Info: [www.lajvarna.se/tre\\_haxor](http://www.lajvarna.se/tre_haxor)

## 19 September 2001

Konvent: **LyxCon**  
Plats: **Lycksele**  
Info: [www.lyxcon.nu](http://www.lyxcon.nu)

## 24 Oktober 2001

Sverok: **Riksmöte**  
Plats: **Borås**  
Info: [www.sverok.se](http://www.sverok.se)

## 18 November 2001

Dataparty: **DreamHack**  
Plats: **Stockholm**  
Info: [www.dreamhack.org](http://www.dreamhack.org)

## 12 Januari 2002

Konvent: **SnöKon**  
Plats: **Umeå**  
Info: [www.snokon.se](http://www.snokon.se)

## 15 Februari 2002

Konvent: **LyxCon**  
Plats: **Lycksele**  
Info: [www.lyxcon.nu](http://www.lyxcon.nu)

## 27 Mars 2002

Lajv: **Tre Häxor**  
Plats: **Trakten kring Örebro**  
Info: [www.lajvarna.se/tre\\_haxor](http://www.lajvarna.se/tre_haxor)

## 3 April 2002

Konvent: **LyxCon**  
Plats: **Lycksele**  
Info: [www.lyxcon.nu](http://www.lyxcon.nu)

## 19 Maj 2002

Sverok: **Riksmöte**  
Plats: **Borås**  
Info: [www.sverok.se](http://www.sverok.se)

## 4 Juni 2002

Dataparty: **DreamHack**  
Plats: **Stockholm**  
Info: [www.dreamhack.org](http://www.dreamhack.org)

## 30 Juli 2002

Konvent: **SnöKon**  
Plats: **Umeå**  
Info: [www.snokon.se](http://www.snokon.se)

## 7 Augusti 2002

Konvent: **LyxCon**  
Plats: **Lycksele**  
Info: [www.lyxcon.nu](http://www.lyxcon.nu)



## DREAMHACK

Ett otroligt häftigt Hack där upp till 5000 personer kopplar upp sina datorer på ett stort nätverk. Internet finns tillgängligt

**När:** 18 November **Var:** Stockholm  
**Kostnad:** 500:- för hela helgen annars 200:- per dag  
**Sista anmälning:** Biljetter finns att köpa på Internet, 500 biljetter finns även att köpa på plats.  
**Mer info:** Ring 0243-893 63 eller kika in på [www.dreamhack.org](http://www.dreamhack.org)

**2002** 



## SNÖKON nr 12

Missa inte årets första konvent!!! 30 olika spelare och ett minilajv kommer att utgöra stommen för årets (hittills i alla fall) coolaste konvent!

**När:** 12 Januari **Var:** Umeå  
**Kostnad:** 200:- för föranmälda, 250:- för insläntrare  
**Sista anmälning:** Sista december  
**Mer info:** [www.snokon.nu](http://www.snokon.nu)

# W webadresser

## Ars Magica

Adress: [www.mysticum.se](http://www.mysticum.se)  
Innehåll: Otroligt bra sida med diverse "house rules", nya trollformler samt uppemot hundra äventyrsuppslag

## Call of Cthulu

Adress: [www.azagthoth.se](http://www.azagthoth.se)  
Innehåll: En massa historier i samma stil som hr. Lovecraft själv. Har även en del snygga stämningbilder

## Changeling

Adress: [www.ljunggren.se/anders-saker/rollspel](http://www.ljunggren.se/anders-saker/rollspel)  
Innehåll: En lokal kampanjbeskrivning samt 3 mediokra äventyr

## Dungeons & Dragons

Adress: [www.underworld.no/d&d](http://www.underworld.no/d&d)  
Innehåll: Har några bra äventyr, samt en del intressanta magiska föremål

Adress: [www.ljunggren.se](http://www.ljunggren.se)  
Innehåll: En lokal kampanjbeskrivning samt 3 mediokra äventyr

## Earthdawn

Adress: [www.strands.com](http://www.strands.com)  
Innehåll: Nya knacks, discipliner, magiska föremål samt äventyr. Mycket högklassigt material!

## Gondica

Adress: [www.azagthoth.se](http://www.azagthoth.se)  
Innehåll: En massa historier i samma stil som hr. Lovecraft själv. Har även en del snygga stämningbilder

## Gondica

Adress: [www.strands.com](http://www.strands.com)  
Innehåll: Nya knacks, discipliner, magiska föremål samt äventyr.

## Gurps

Adress: [www.underworld.no/d&d](http://www.underworld.no/d&d)  
Innehåll: Har några bra äventyr, samt en del intressanta magiska föremål

## Kult

Adress: [www.underworld.no/d&d](http://www.underworld.no/d&d)  
Innehåll: Har några bra äventyr, samt en del intressanta magiska föremål

## Merph

Adress: [www.azagthoth.se](http://www.azagthoth.se)  
Innehåll: En massa historier i samma

stil som hr. Lovecraft själv. Har även en del snygga stämningbilder

## Mage Knight

Adress: [www.strands.com](http://www.strands.com)  
Innehåll: Nya knacks, discipliner, magiska föremål samt äventyr. Mycket högklassigt material!

## Tribe 8

Adress: [www.underworld.no/d&d](http://www.underworld.no/d&d)  
Innehåll: Har några bra äventyr, samt en del intressanta magiska föremål

## Vampire

Adress: [www.strands.com](http://www.strands.com)  
Innehåll: Nya knacks, discipliner, magiska föremål samt äventyr. Mycket högklassigt material!

## Tribe 8

Adress: [www.azagthoth.se](http://www.azagthoth.se)  
Innehåll: En massa historier i samma stil som hr. Lovecraft själv. Har även en del snygga stämningbilder

## Tribe 8

Adress: [www.underworld.no/d&d](http://www.underworld.no/d&d)  
Innehåll: Har några bra äventyr, samt en del intressanta magiska föremål

## Warhammer

Adress: [www.azagthoth.se](http://www.azagthoth.se)  
Innehåll: En massa historier i samma stil som hr. Lovecraft själv. Har även

en del snygga stämningbilder

## Werewolf

Adress: [www.strands.com](http://www.strands.com)  
Innehåll: Nya knacks, discipliner, magiska föremål samt äventyr. Mycket högklassigt material!

## Werewolf

Adress: [www.ljunggren.se/anders-saker/rollspel](http://www.ljunggren.se/anders-saker/rollspel)  
Innehåll: En lokal kampanjbeskrivning samt 3 mediokra äventyr

## Western

Adress: [www.rollspel.se](http://www.rollspel.se)  
Innehåll: Allt du behöver veta om western

## Western

Adress: [www.ljunggren.se](http://www.ljunggren.se)  
Innehåll: En lokal kampanjbeskrivning samt 3 mediokra äventyr

## Vi vill ha din länk!

Vet du av en bra Internet-sida om spel som du vill tipsa andra medspelare om? Skicka då länken till: [websidor@sverox.org](mailto:websidor@sverox.org)  
Glöm inte att ange vilket rollspel det handlar om samt en snabb beskrivning av innehållet