

Nr 20 Augusti 2001

# SVEROX

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Sverox tar en titt  
på d20-systemet

Historiska världar

Fansinskaparens  
handbok

Vad gör rollspel  
på konvent så  
speciellt?

Superkrafter och  
hemlig identitet

Fantasyfestivalen

Vad gör du om  
allt går fel på ditt  
första lajv?

Nationell  
spelvecka  
– en orgie i spel

Hamlet



Sverox



## Kontakta Sverok!

**Sveroks förbundskansli**  
Platensgatan 25  
582 20 Linköping  
info@sverok.se

**Sverox**  
Sveavägen 110  
113 50 Stockholm  
sverox@sverok.se

**Sverok Övre Norrland**  
Karl Lampinen  
Bergsgatan 5  
957 31 Övertorneå  
info@on.sverok.se

**Sverok Nedre Norrland**  
Pelle Lundström  
Stöttingvägen 20  
831 73 Östersund  
norra@sverok.se

**Sverok GävleDala**  
c/o Musikhuset  
Box 144  
801 03 Gävle  
gd@sverok.se



*F*

*et skrivna ordet har följt människan genom historien. Upplevelser och tankar samlas och skrivs ner, möjligheten att kommunicera med någon som inte är närvarande för stunden eller ännu enklare - att skriva för skrivandets och skapandets skull.*

*Den nya Sverox öppnar dörren mot oanade möjligheter. Här finns ett forum som speglar vad som händer i vårt brokiga förbund.*

*Hör av dig om du saknar något, eller har förslag på hur tidningen skulle kunna bli bättre!*

*Välkommen att ta del i allt från djupdykningar i de olika verksamhetsgrenarna till diskussioner runt organiserandets nödvändighet och form.*

Text: Hanna Jonsson

Bild: Daniel Roos

**Sverok Svealand**  
c/o Per Bergman  
Gråsparvsv. 30  
724 70 Västerås  
svealand@sverok.se

**Sverok Stockholm**  
Bolidenvägen 16b  
121 63 Johanneshov  
stockholm@sverok.se

**Sverok Ost**  
Box 207  
551 14 Jönköping  
ost@sverok.se

**Sverok Västra Götaland**  
Katrinedalsg. 13b  
504 51 Borås  
vg@sverok.se

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



# Sverok

## - *Det sagolika förbundet*

Så var den äntligen här, den nya förbundstidningen alla gått och väntat på. Laddad med spännande artiklar, häftiga bilder och porträtt av spelare är det en mycket trevlig stund med intressant sommarläsning Du har framför dig.

Detta första nummer dimper rakt ner i ett Sverok som sjuder av febril aktivitet runt om i landet. SydCon, Medeltidsvecka, lajv och premiären av Historiska Världar är bara några av alla evenemang som går av stapeln. Det är upp till oss att låta förbundstidningen spegla det vi gör, och upp till oss att fylla den med det vi vill ha.

Läs igenom tidningen och hör av er med synpunkter och förslag. Det finns plats för nya skribenter och uppslag, plats för tankar runt vad förbundstidningen skall innehålla.

2001 är ett spännande Sverok-år på många vis. Nu lägger vi grunden till vad som förhoppningsvis kommer bli några av de mest händelserika åren på länge. Nationell Spelvecka går av stapeln första året vecka 41, ett utmärkt tillfälle för alla att spela extra mycket spel! För distrikten hägrar Operation Frispel, en större satsning för att skapa nya mötesplatser och sätt för föreningar och spelare att träffas på.

Sverok är ett förbund med obegränsade möjligheter. Vår stora styrka och det som gör oss så speciella är inte i första hand vårt spelande eller sättet vi organiserar oss i, utan att vi samlas för att ha kul ett tag tillsammans. Det är upp till var och en att lägga ribban för hur högt man vill hoppa och helt valfritt att plocka åt sig de godbitar som erbjuds från smörgåsbordet Sverok.. Ett hett tips är att rycka tag i sitt distrikt, oavsett om det gäller hjälp med spellokaler eller finansiering och tips inför arrangerandet av tuffa projekt.

Det engagemang som finns i alla föreningar tillsammans med det brinnande intresset för alltifrån levande rollspel till figurspelsslag gör Sverok till ett brokigt förbund. Det har nu gått mer än tio år sedan förbundet bildades och det är dags att lyfta fram diskussionen runt vilka vi är och vad vi gör. Under hösten kommer alla få möjlighet att vara med och säga sitt runt Sveroks mening och uppgift. För att ge alla möjlighet att vara med i diskussionen på lika villkor kommer vi utgå från den undersökning riksmötet beslutade skulle genomföras runt medlemmarnas uppfattning om vad Sverok är.

Sveroks förbundsstyrelse

**Hanna Jonsson**  
Förbundsordförande

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**  
Styrelsearbetet, kontakt med föreningar och distrikt, visionerande – organisationsutveckling, kontakter med andra organisationer, samarbeten med Historiska Museet och Riksteatern.

**Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?**

Att vi verkligen uppskattar och tar tillvara på det vi är bra på inom förbundet och föreningarna, spela spel och ha kul tillsammans! Även att arbeta för att de erfarenheter vi får just genom föreningsliv och våra verksamheter skall ges erkännande i till exempel skola och arbetsliv.

**Varför skall man engagera sig i Sverok?**

Det ger massor av tillfällen att träffa andra, spela spel och för att det är så roligt! Vill man finnas möjligheterna att påverka vidare genom distrikt och föreningar.

**Vad spelar du helst?**

Lajv – alla sorter alla tider, med förkärlek för dubbelbottnade sagor av olika slag...

**Vad spelar du mest?**

Rollspel (någon underlig blandning av skräck-deckar-mystik).

## Gratis prenumeration!

Är du medlem i Sverok? Då kan du få din alldeles egen *Sverox* hemskickad så fort ett nytt nummer kommer ut. Allt du behöver göra för att få en gratis årsprenumeration är att registrera dig som Sverok-medlem på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) när den NYA hemsidan startas den 9:e september. Håll utkik!

## Manusstopp och utgivning

**Sverox #21** Manusstopp 31 augusti; planerad utgivning i mitten av oktober.

**Sverox #22** Manusstopp 15 oktober; planerad utgivning början av december.

**Marcin Kucharski**

Vice ordförande

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**

PR-satsningsansvarig: Sköter upplägg och genomförande av annonser, mässarrangemang samt till viss del infofoldrarna. Utbildnings- och kursansvarig: Skall se till att rätt person i styrelsen åker på rätt kurs.

**Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?**

Det viktigaste i Sverok i dag är att nå ut med det som händer i Sverok till först och främst våra medlemmar men även till den breda allmänheten. Eftersom det händer så otroligt mycket bra saker i förbundet kommer spridningen av detta medföra att fler personer kommer få uppslag och ideer och de kan i sin tur generera ännu mer bra saker.

**Varför skall man engagera sig i Sverok?**

För att Sverok går att påverka och går att förändra.

**Vad spelar du helst?**

Ett riktigt bra konventscenario på ett riktigt bra konvent.

**Vad spelar du mest?**

Poker - det ultimata kortspelet.

Ansvarig utgivare:	Hanna Jonsson
Chefredaktör:	Tove Gillbring
Redaktion:	Anders Blixt, Åke Rosenius och Anders Gillbring
Inhouse-illustratör:	Åke Rosenius
Layout:	Gillbring Grafisk Design
Omslagsbild:	©Doug Beekman via Thomas Schlück GmbH
Foton:	Daniel Roos Historiska Muséet
Tryck:	Sörmlands Grafiska Quebecor
Adress:	SVEROX Sveav. 110, 113 50 Stockholm
E-post:	sverox@sverok.se

Redaktionen har inget ansvar för insänt ej beställt material. Alla artiklar ska levereras i elektronisk form, antingen på diskett eller via e-post. Redaktionen arbetar i PC-miljö. Redaktionen förbehåller sig rätten att redigera insänt material.

Allt material är upphovsmakarnas copyright såvitt annat inte anges. Eftertryck utan skriftligt tillstånd är förbjudet.

Allt redaktionellt material i *Sverox* lagras digitalt. Visst material publiceras även i digitala medier, t.ex. på Internet. Den som sänder material till tidningen anses medge digital lagring och publicering.

**Vill du göra Sverox till en bättre tidning?**

Roligt att vi är flera! Vi i redaktionen vill göra *Sverox* till en tidning mitt i Sveroks verksamhet, och ett självklart ställe att leta efter information om vad som är på gång inom förbundet, ute i distrikten och inom spelhobbyn i stort. Det gör att vi i första hand vill ha artiklar och intervjuer om saker som kommer att hända, snarare än reportage om vad som redan har hänt.

Men *Sverox* är inte bara en tidning om verksamhet. Vi vill att tidningen skall sjuda av debatt om olika frågor som rör hobbyn, där åsikter kan brytas mot varandra. *Sverox* är också en tidning där du kan hitta material som berör just din favorithobby, och som ger inspiration och nyttiga tips inför framtiden.

Vill du vara med och utveckla tidningen? Berätta för oss vad du vill se i *Sverox*, vilken typ av material du vill läsa och tips om arrangemang och projekt som är på gång. Vill du själv skriva? Kom med konkreta artikelförslag och bifoga gärna någonting du skrivit tidigare! Skicka e-post till [sverox@sverok.se](mailto:sverox@sverok.se)

– Tove Gillbring  
chefredaktör för *Sverox*

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former. Organisationen har varken religiösa eller politiska kopplingar, i Sverok finns plats för alla. Idag har förbundet runt 20 000 medlemmar i nära 1500 föreningar, uppdelade på åtta geografiska distrikt. Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en av kulturdepartementet utsedd tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer.

Sverok  
Platensgatan 25  
582 20 Linköping  
E-post: [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)  
Tel: 013 - 14 06 00  
Fax: 013 - 14 22 99  
[www.sverok.se](http://www.sverok.se)

# Innehåll

- 6 Det kan bara finnas en...  
tärning
- 10 Rollspel + museum = sant
- 14 En introduktion till friform
- 16 Fansin
- 20 Konventsrollspel
- 22 Nyhetssvepet
- 24 Nationell Spelveckan
- 26 Karlar (och kvinnors) i trikåer
- 31 Snart dags för den fjärde  
fantasyfestivalen
- 32 Fältöverlevnad för  
nybörjarlajvaren
- 35 Konvent mot alla odds
- 36 Att spela Diplomacy med  
C-diplo
- 38 Välkommen till Sverok
- 40 Whackotainment
- 42 Hamlet
- 46 Vad är Sverok?
- 47 Riksmötet i Falun 2001...

**SVEROX FANTASTISKA FAKTA:**



# et kan bara f

*Det var en gång en grupp äventyrare som sökte svaret på en av livets stora gåtor. Svaret som skulle ge dem evig lycka och rikedom, och som skulle rädda det magiska landet från förfall. Sagan om denna gåta och det svar som en grupp trollkarlar formulerat är även sagan om en rollspelsmarknad. Och en saga om oss, om rollspelarna, och hur vi agerar på denna marknad.*

Hur löd då gåtan som äventyrarna sökte svaret på?

Jo, kort och gott; vilket rollspel säljer bäst?

Det är nämligen denna dunkla gåta som ligger bakom en av de mest omdiskuterade och kontroversiella utvecklingarna inom hobbyrollspelens värld på senare år: d20-systemet.

## **Svaret på gåtan**

Under 80-talet och början av 90-talet frodades hobbyrollspelsmarknaden. Ingenting verkade kunna stoppa den. Men under åren 1993 till 1997 kollapsade försäljningen. Plötsligt slutade kunderna köpa rollspel och la sina pengar på andra produkter. Antalet sålda rollspel och relaterade produkter sjönk med 70%. Krisen gjorde att rollspelshobbyn gick från att vara en stor, växande hobby till en nischad verksamhet. Flera företag tvingades slå igen eller upphöra med sin rollspelsverksamhet, och endast ett fåtal av de stora kunde överleva, ofta genom att bli uppköpta av andra företag. Några av de små företagen hade mindre kostnader och kunde därför enklare klara den hårda tiden, men de hade ingen finansiell möjlighet att driva på utvecklingen av rollspelsmarknaden.

Det finns många teorier om varför detta skedde. En av dessa är teorin om att kunderna helt enkelt hade för många olika rollspelssystem att välja mellan. De flesta system var inkompatibla med varandra, och alla hobbyrollspelare hade sina egna mer eller mindre obkyrta favoriter. Detta gjorde att den begränsade mängd pengar kunderna spenderade på rollspelsprodukter för-

delades på en stor mängd rollspelsutvecklare. Alla fick en liten, liten del av kakan. Men ingen fick så mycket att verksamheten kunde bära sig.

Det var också svårt att få in nya rollspelare i hobbyn. Om man ville prova rollspel måste man först ägna flera timmar åt att lära sig det regelsystem som just den spelgrupp man spelade med använde. Om man sedan ville byta spelgrupp måste man lära sig ytterligare ett system... och sedan ytterligare ett.

Och marknaden krympte och krympte.

Hur skulle man göra för att få bukt på problemet? Hur skulle rollspelsmarknaden återhämta sig? På spel företaget Wizards of the Coast hade man sitt eget svar på detta och på gåtan jag gav dig i början.

Det spel som säljer bäst är helt enkelt det spel som flest känner till.

## **Trollkarlarna slår till**

I samband med att Wizards of the Coast (WotC) tog över det anrika rollspels företaget TSR tog de över världens första och mest populära kommersiella hobbyrollspel, *Dungeons & Dragons* (D&D). Snart meddelade de rollspelsvärlden att en ny upplaga skulle tas fram, som skulle baseras på den andra upplagan av *Advanced Dungeons & Dragons*. I och med det var *Dungeons & Dragons 3E* ett faktum.

Ungefär samtidigt började Wizards tala om något de kallade d20-systemet. Ett system som skulle ligga till grund för alla Wizards rollspelsprodukter, och som skulle vara en produkt av de regler som användes i den nya versionen

## **Magnus Seter tittar på d20-systemet**

**Bild från Wizards of the Coast**

Magnus är en av Sveriges absolut mest publicerade rollspelskribenter. Han har skrivit officiellt material till ett flertal både svenska och utländska rollspel.

# innsas en... tärning

av *Dungeons & Dragons*. Ett system som baserade sig på en enda tärning för de grundläggande mekanismerna. Den tärning som valdes var den tjugosidiga, eller "d20" som tärningsförkortningen lyder på engelska.

Men d20-systemet skulle inte bara vara WotC:s eget regelsystem. Det skulle också vara en "Open Gaming License" (OGL), som tillåter vem som helst att kopiera, distribuera och använda systemet som bas för sina egna rollspelsprodukter. Plötsligt kunde vem som helst göra äventyr och regelböcker som var kompatibla med världens mest populära hobbyrollspel, utan att WotC klagade. Tvärtom, de skulle uppmuntra det.

Men varför vill WotC låta andra företag göra produkter som kan användas tillsammans med deras eget spel? Förlorar de inte pengar på det? Vill man inte hålla all produktion inom sitt eget företag?

Svaret på de frågorna är inte uppenbart, men i grund och botten har det att göra med vilka produkter vi rollspelare köper. I rollspelsvärlden är det regelböcker som säljer. De måste stödjas av äventyr, kampanjer och andra tillbehör, men det är regelböckerna som säljer bäst. I många fall går de andra produkterna inte med vinst, och i mångt och mycket fungerar de endast som reklam för regelböckerna. WotC insåg att de kunde skapa ett system som lät andra bolag använda deras grundregler till att skapa äventyr, kampanjer och extra regler. På så sätt skulle stödet till WotC:s egna regelböcker öka enormt utan att de behövde lägga pengar och utvecklingsresurser på att ta fram material

själva. Och i förlängningen skulle många fler rollspelare köpa deras regelböcker.

På så sätt skulle d20-systemet bli det mest kända och spelade rollspelsystemet i världen. Det skulle bli lättare för rollspelare att hitta nya vänner att spela med eftersom alla skulle känna till

grunderna i reglerna, och därmed skulle *D&D* förbli det rollspel som säljer bäst. Snart tillkännagavs att det nya *Star Wars-rollspelet* skulle baseras på d20-systemet, och att även det anrika och populära *Call of Cthulhu* skulle ges ut i en d20-version. Och fler spel skulle följa.





## Magnus d20-favoriter

Om du vill komplettera din D&D-kampanj med nya idéer och titta närmare på de mest lyckade d20-produkterna rekommenderar jag att du försöker hitta följande titlar.

### Kampanjer/regelböcker

1. Relics & Rituals (Swords & Sorcery Studios)
2. Dragonlords of Melniboné (Chaosium)
3. Creature Collection (Swords & Sorcery Studios)
4. Kingdoms of Kalamar (KenzerCo)
5. Touched by the Gods (Atlas Games)

### Äventyr

1. The Longest Night (Privateer Press)
2. To Stand on Hallowed Ground (Fiery Dragon Productions)
3. The Root of all Evil (Kenzer and Company)
4. Rappan Athuk – The Dungeon of Graves: the Upper Levels (Necromancer Games)
5. Death in Freeport (Green Ronin Publishing)

## Delade meningar

Beskedet om att WotC skulle skapa d20-systemet och göra en OGL av det väckte starka känslor bland rollspelare och rollspelsföretag. I stort sett fanns det två sätt att se på saken; antingen hatade man idén, eller så gillade man den.

De negativa rösterna varnade för att d20-systemet kommer att kväva all utveckling inom rollspel och leda till att de små utvecklarna tvingas göra d20-material för att inte gå under. Alla andra system kommer att försvinna från marknaden, och alla tvingas spela *D&D* i all evinnerlighet.

De positiva rösterna ser d20-systemet som en chans för rollspelshobbyn att bli en stabil och hälsosam marknad. Detta i sin tur kommer att leda till att hobbyn växer och att det blir större utrymme både för d20-material och för alternativa regelsystem. *D&D* och d20-systemet kommer att dominera, men de utvecklare som skapar populära varianter eller nya regelsystem kommer att ha en större mängd rollspelare som potentiell marknad.

## Vad är egentligen d20-systemet?

I korthet kan man beskriva d20-systemet som en uppsättning rollspelsregler och avtal som reglerar hur man får använda dessa regler. Regeluppsättningen kallas System Reference Document (SRD) och avtalen kallas "Open Gaming License" (OGL). Idén är hämtad från programmerarnas "Open Source", och fungerar i stort sett på samma sätt.

Systemet är baserat på *D&D*, och innehåller "Classes", "Armor Class", "Levels", "Saving Throws" och allt annat vi förknippar med detta regelsystem. Värt att notera är att det alltså inte räcker att ett rollspelssystem använder sig av en tjugosidig tärning för att det ska vara kompatibelt med d20-systemet.

En rollspelsprodukt som använder d20-systemet och publiceras i enlighet med avtalen för den öppna licensen blir kompatibel med alla andra produkter som uppfyller dessa krav. Det vanligaste exemplet är fantasyäventyr som använder d20-systemet. Dessa blir automatiskt kompatibla med *D&D 3E*.

I teorin behöver du ett exemplar av *D&D Player's Handbook* för att kunna använda en d20-produkt, oavsett om det är ett fantasyäventyr eller en science-fiction-kampanj. Det är detta som ska driva på försäljningen av *D&D*:s regelböcker.

## Open Gaming Content

En av de viktigaste aspekterna av d20-systemet är konceptet Open Gaming Content. Eftersom detta ligger till grund för allt som tredjepartsutvecklare gör inom ramen för d20-systemet är det viktigt att man förstår dess innebörd.

Förenklat kan man säga att om du skulle publicera någonting som Open Gaming Content, kan vem som helst använda det på i stort sett vilket sätt de vill i sina egna produkter, så länge de anger varifrån de hämtat materialet. Du kan på samma sätt använda Open Gaming Content som andra utvecklare

En d20-produkt måste tydligt identifieras som en sådan med en svart och röd symbol på omslaget. Vidare står det på produkten att den kräver *Dungeons & Dragons Player's Handbook* för att kunna användas.



## Läs mer

Använd Internet om du vill läsa mer om d20-systemet och WotC:s OGL.

[www.opengamingfoundation.org](http://www.opengamingfoundation.org)  
– den officiella webbplatsen för d20

[www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20)  
– WotC:s egen sida för d20

[www.d20reviews.com](http://www.d20reviews.com)  
– recensioner av nästan alla d20-produkter som getts ut

[www.rpgplanet.com/dnd3e](http://www.rpgplanet.com/dnd3e)  
– Eric Noahs underbara webbplats om *D&D* och d20

Det är idag omöjligt att veta vilken av dessa visioner som är den sanna. Systemet har funnits i snart ett år, men än så länge är det svårt att se någon direkt påverkan på rollspelshobbyn i stort. Vad man kan se är att WotC:s strategi med att andra företag ska ge ut d20-produkter som är kompatibla med *D&D* och därmed marknadsföra regelböckerna har fungerat. I affärernas hyllor trängs material från ett tjugotal olika utvecklare, allt kompatibelt med *D&D 3E*.

skapat och lägga till dessa till din produkt, om du anger källan.

Du får inte ta betalt för Open Gaming Content, men du kan använda sådant material tillsammans med andra delar och ta betalt för dessa. Till exempel kan du skriva ett äventyr och använda d20-systemet för alla regler. Du kan ta betalt för äventyret eftersom handlingen och karaktärerna i äventyret inte är Open Gaming Content. Minst 20% av en produkt måste vara Open Gaming Content för att få kallas en d20-produkt.

Det innebär alltså inte att allt du gör automatiskt blir Open Gaming Content om du skapar en d20-produkt. Du äger fortfarande rätten till namn, bilder och kartor och allt annat som gör din produkt unik.

## Frihet att skapa

Det finns två grundläggande områden inom d20-systemet man inte får röra; hur man skapar karaktärer och hur dessa blir bättre genom erfarenhet. Förutom dessa visserligen fundamentala områden är man i stort sett fri att göra vad man vill.

De produkter vi sett hittills innehåller äventyr, kampanjer, monster, yrken, folkslag, besvärjelser och magiska föremål. Det är troligt att majoriteten av det material som tas fram kommer att falla inom någon av dessa kategorier, men det finns inget som hindrar dig från att skapa regler för läns herrar, fältslag, borgar och belägringar, jordbruk eller grisodling om du så önskar.

Du kan till och med göra nya rollspel i andra genrer än fantasy, men kom ihåg att dina spelare måste ha *D&D Player's Handbook* för att få tillgång till reglerna för hur man skapar sina karaktärer. Hur detta kommer att fungera i rollspel som inte är baserade på fantasy är fortfarande ottydligt. Under hösten kommer flera rollspel baserade på d20-systemet att släppas av andra utvecklare än WotC, och då kommer vi att få en tydligare bild av vad man kan och inte kan göra. Intressantast bland dessa är *Deadlands* och *Traveller*.

## Hur känner jag igen en d20-produkt?

En d20-produkt måste tydligt identifieras som en sådan med en svart och röd symbol på omslaget. Vidare står det på produkten att den kräver *Dungeons & Dragons Player's Handbook* för att kunna användas.

Alla produkter som görs måste innehålla en del av avtalet, och minst 5% av materialet måste omfattas av OGL.

## Vilka företag gör d20 idag?

Det finns ett tjugotal olika rollspelsföretag förutom WotC som ger ut material till d20-systemet. De mest framgångsrika är Sword & Sorcery Studios (Creature Collection och Relics & Rituals), Kenzer and Company (Kingdoms of Kalamar och The Root of All Evil), Privateer Press (The Longest Night) och Green Ronin Publishing (Death in Freeport, Madness in Freeport, Terror in Freeport). Även Chaosium (Dragonlords of Melniboné), Necromancer Games (bland annat Rappan Athuk – The Dungeon of Graves: the Upper levels och Crucible of Freya), Atlas Games (bland annat Thieves in the Forest och Touched by the Gods) och Fiery Dragon Productions (bland annat To Stand on Hallowed Ground och The Silver Summoning) har gjort produkter som fått ett gott mottagande.

Det finns även mindre framgångsrika företag som kastat sig in i d20-karusellen. Jag rekommenderar att du undviker produkter från Nightshift Games (The Horror Beneath och The Foundation), OtherWorld Creations (Diomin och Into the Darkness) och Fiend Games (Galal's Grave). De korta miniäventyren från Alderac Entertainment Group och Fantasy Flight Games är väldigt ojämna, innehåller mängder av misstag och klichéer, men även en del roliga idéer och monster.

Bland de senaste tillskotten verkar Mongoose Publishing (Slayer's Guide to Hobgoblins), Malhavoc Press (The Book of Eldritch Might) och Arthaus (d20 Ravenloft) vara de mest lovande.

## Andreas Nyström

Mötesordförande i förbundsstyrelsen och valberedare i Sverok Svealand

### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Jag ansvarar för styrelsevärd och den grafiska profilen.

### Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Just nu: verkställande av riksmötets verksamhetsplan. Det vill säga: medlemsvärvning och PR.

### Varför skall man engagera sig i Sverok?

Det ger mycket kunskap om det mesta. Det man lär sig inom Sverok har en reell påverkan på ditt senare arbetsliv; det är helt enkelt meriterande att vara ideellt aktiv i ett förbund. Naturligtvis ger det även en oerhörd tillfredsställelse att ha möjligheten att engagera sig för den hobby man pysslat med hela livet.

### Vad spelar du helst?

Bra genomförda kampanjer i rollspel, helst då *Ars Magica*.

### Vad spelar du mest?

Diverse brädspel. Mycket *Settlers of Catan*.

## Kyrkan och Harry Potter?

Ja det kan man fråga sig och svaret är helt enkelt javisst! I det gamla ångkraftverket i Västerås hade Svenska kyrkans unga som huvudarrangör och ett antal medarrangörer hyrt in sig för att ha ett rollspelskonvent. Den kom närmare 1500 personer!

Det är i år hitintills det största svenska spelkonventet. Det fanns en hel del workshops, äventyrsspår och figurspel. Se även [www.conils.com](http://www.conils.com). Redan nu finns planer på ett göra om detta nästa år och då förbättra och utveckla konventet.

Jag håller tummarna att det blir så.

– Lena Brännwall



# R ollspel + museum = sant

*Med projektet Historiska Världar tar rollspelarna klivet in i museivärlden och jag tror de är där för att stanna. Historiska museets maxade internetsida är bara början på ett samarbete som bli hur stort som helst. Det är väl värt att ägna ett par sidor åt en närmare titt på det osannolika äktenskapet mellan rollspelsmuppar och ärevördiga institu- tionsdinosaurier.*



**Martin Ericsson om Historiska Världar**  
**Bild: Historiska Muséet**  
**[www.historiska.se](http://www.historiska.se)**

Martin ger en förhandstitt på detta spännande projekt. Martin skriver rollspelsmodulen Historiens Portar som är en del av Historiska Världar.

## Museets roll

Vad skall man egentligen ha ett museum till? Vi har alla blivit fållade som får av stressade forskollärare genom ändlösa hallar med taskig ventilation och oöverskådliga montrar. Själv kan jag fortfarande drabbas av frossbrytningar när jag tänker tillbaka på de ändlösa besöken på Umeå länsmuseum: miniatyrer av lappkåtor, sågverk, renar och massa-industri. Men med samma intensitet minns jag den nästan religiösa vördnaden för valskelettet på Naturhistoriska, de trolskt belysta vapnen i livrustkammaren och regalskeppet Wasas skrovliga yta. För att inte tala om dinosaurierna.

Men någon gång i gymnasieåldern försvann museerna helt ur mitt liv. När besöken inte längre var påtvingade av föräldrar eller lärare kändes det onödigt motigt och segt att drälla runt i en utställningshall. Snart var museikonceptet nästan helt försvunnet ur mitt medvetande.

Statistiken visar att jag inte är ensam i min upplevelse – åldersgruppen 15-25 är nästan helt frånvarande i besöks-siffrorna, som dessutom blir mindre och mindre för varje år. Inte konstigt att museerna börjar omvärdera sina gamla metoder. Samla, vårda, visa – så brukar man definiera det klassiska museiuppdraget. Följer man det får man den besynnerliga och ofta trista hybrid av lagerlokal, visningshall och forskningsanläggning vi blivit vana vid. Men måste ett museum se ut på det viset? Borde man inte försöka hitta nya former för att bruka de enorma resurser som samlats i museerna de senaste hundra åren? Som har en förankring i världen utanför museet och gör det förgångna levande och lättillgängligt. Former som tilltalar nutidens unga. Märker du vart hän det baskar?

## Go Sverok

I de banorna resonerade Kristian Berg när han tog kontakt med Sverok under hösten 1999. Herr Berg, som är museichef på Statens historiska museum, har gjort sig känd som en reformvän och nytänkare i en värld dominerad av de upptrampade stigarnas grå eminenser. I riktigt blåsväder hamnade han när en medlem i museistyrelsen hoppade av i protest mot de vindar som började blåsa i det gula huset på Narvavägen. Man utarmade kunskapen och hotade att ödelägga de vördade föremålssamlingarna genom att tappa fokus på museiuppdraget, löd argumentationen. Men Kristian var mer intresserad av att följa de nya kulturpolitiska direktiv som uppmanar museerna att bruka kulturarvet snarare än bara visa upp det. Och vilka brukar kulturarvet så intensivt som våra struthätteträckande och ringbrynjeknypplande lajvarvänner? Eller för den delen de biblioteksnosande rollspelare som kör kampanjer i historisk miljö.

Efter några trevande möten med Sverok dundrade museet iväg en ansökan om stöd för ett samarbetsprojekt till Stiftelsen Framtidens Kultur (en toppenstiftelse som finansierat mer än ett avantgardistiskt levande rollspelsprojekt i sina dagar) och kammade hem en knapp mille. Hux flux var projektet "Historiska Världar" igång. Eftersom IT och virtuella världar var tufft på slutet av nittonhundratalet bestämde man sig för att bygga något slags grafisk MUD i historiska miljöer. Den idén överlevde inte ett möte med Sveroks referensgrupp bestående av livs levande rollspelare och faktumet att en spelmotors prislapp är betydligt större än 900 lakan.

Referensgruppens utlåtande var entydigt. Man ville ha kunskap. Konceptet

man landade på till slut var en hemsida späckad med kunskap om vikinga- och medeltid direkt riktad till rollspelare och lajvare. De gamla VR-världarna levde vidare i namnet och de påkostade renderade miljöer som är grädden på sidans digitala mos. För att blidka bordsrollspelarna kontrakterades undertecknad för att skriva en modul om själva museet i nutidsmiljö.

I den här vevan anställdes Henrik Summanen, lajvsveriges demonproducent, som redaktör och projektkoordinator. Hans boss från museet är den finurlige curatorm Carl-Olov som kan stoltsera med en kopia av Swedenborgs dödsmask på sitt skrivbord och en skönt avlång skalle i bokhyllan. En sådan kille måste man gilla. Carl-Olov och Henrik har svettats i mer än ett halvår för att ge oss rollspelare den slutgiltiga historiska hemsidan. Den 25 augusti smäller det till på [www.historiska.se](http://www.historiska.se) Så vad kan vi vänta oss?

### Jag tjuvtittar

Formspråket är som hämtat från ett datorspel. Tänk photoshoppade bilder, ramar och träsnitt bakom den sepiafärgade texten. *Baldurs Gate* eller *Age of Empires*. Knappast vad man väntar sig av ett statligt museum. Någon har uppenbarligen tänkt till och anställt en genrekunnig AD. En skeptiker kan invända mot bristen på originalitet. Låt gå för det, men det ser helt OK ut. Navigationen är som den brukar vara. Knappar i rad, länkar i texten. Inget trams och inga onödiga finesser.

Först ut bland sajtens vitt skilda funktioner och områden är de omtalade "historiska världarna". Den som orkar släpa hem de nära 20 Mbyte tunga shockwavefilmerna bjuds på kameraåkning i bästa *Riven*- och *Atlantis*-stil. Kvaliteten är ungefär densamma som i sådana kommersiella datorspel. Klickbara föremål öppnar länkar till beskrivningar och foton av originalföremålen, som naturligtvis finns på museet. Det som inte finns att läsa här om skeva lerkannor och bussiga träslavar är inte värt att veta. Tre stiliga renderade miljöer gör oss glada; en vikingahall från cirka år 900, en stuga från 1300-talet och en



1200-talskyrka. Jag saknar ett masonit- och stockbakshus från landet lajvien anno nittioåtta. Men det är väl det som är poängen. I de trivsamt ljussatta och gediget framforskade miljöerna kan rollspelare och lajvare tillika hitta inspiration för att komma närmare historien i sina beskrivningar eller byggen. Det kanske inte är jättematnyttigt, men väldigt fint att titta på. De som inte har bredband får nöja sig med en stillbildsvariant. Den här delen av sidan är nog den som icke-rollspelare har störst glädje av. Man behöver ingen förkunskap för att gilla justa kameraglidningar i murriga datastugor.

### Pilen kryper

Även kartdelen har tonvikten lagd på webberättande. I en käck blandning av informativt bildband och Indiana Jones-resor kan vi beskåda hur kristendomen sprider sig med animerade fält och pilar. Rullande text ger oss nödvändig bakgrundsinformation tillsammans med ljudspåret. Så småningom planeras fler kartor, en om städernas framväxt i Skandinavien ligger närmast på tur. Den här avdelningen är knappast något man återvänder till gång på gång, men är väl värd att kika på.



### Vadmalsporr

Mönster på lustiga hattar, pösiga brallor och stentuffa hjälmar är vad lajvare tänker på. Det vet Henrik Summanen som själv är aktiv i den notoriskt välekiperade 1400-talsföreningen St Olofsgillet. I den andan presenteras ett veritabelt hårdporrmagasin för dräktfetischister. Det här är utan tvekan sidans höjdpunkt för lajvare. Nio dräkter presenteras i detalj. Kläder, skor, bälten, spännen, väskor, vapen, rustningsdelar och en mängd pinaller har lånats in eller specialtillverkats av bästa tänkbara hantverkare och fotograferats. Bilderna är extremt tydliga och upplösningen lysande. Då man från helfiguren klickar sig igenom varje dräkts detaljer blir man överöst av tillverknings-tips, referenser till och bilder av verkliga fynd, förlagor i konsten och sköna fakta. Det är inte svårt att dregla i timmar över bilderna på Alexander Graffs läderarbeten och de specialbeställda högtidskläderna med handbroderier.

Till en början kommer vi att kunna se nio dräkter. Tre soldater visar upp rustningsdelar och vapen, men blygs inte för att visa allt in till underbrokorna. De täcker var sin epok. Det börjar med en karg vikingatida hirdman från halvselet innan år 1000, fortsätter till en högmedeltida soldat från 1250 och avslutas med en plåtinbakad godbit från 1470. De civila dräkterna representeras av en manlig respektive kvinnlig dräkt från de tre perioderna. Det rör sig om överklasskläder. Räkna med handbrodyr, sköna veck och fett med pondus. Den lajvare som inte inspireras att uppgradera sin garderob efter en genomklickning har ett hjärta av polyester. Som om inte de tydliga bilderna var nog följer rejäla mönster i pdf-format med. De är i förminskad skala och har inga exakta mått utsatta eftersom medeltida kläder nästan undantagslöst var måttsydda efter beställning. Detta till trots är det inte svårare att sy upp en av dräkterna från historiska världar än det är att följa ett mönster köpt på tyghandeln i Sumpan eller kopierat från *Fëa*. Skillnaden är att de här är ordentligt framforskade, snygga och försedda med en autenticitetsgaranti bara ett statligt historiskt museum kan leverera. Och sådant är viktigt för



en del människor. Hur som helst kan sidan komma att fylla en viktig funktion för en jädrans massa människor.

Behovet av en sida som presenterar historiska mönster och inspirerar till gott hantverk kan man se på vilken lajv som helst. Den här gör det dessutom användarvänligt, sextigt, i en historisk kontext och med instruktioner som vilken nybörjare som helst kan följa. Steg-för-steg-beskrivningen av medeltida skomakeri med sina illustrativa fotografier ligger bra till för att konkurrera ut de klassiska artiklarna i ämnet från *Fëa* och *Strapats*. Jag har inte svårt att föreställa mig att vi kommer att se horder av historiska världar-dräkter på Wisby 2002. Sollentuna-pösskjortans position som lajvsveriges T-shirt är hotad!

### A som i Arbalest

Sidans hjärna ligger under rubriken "sökning" och är inget annat än en digital variant av de två klassiska referensverken medeltidens och vikingatidens ABC. Böckerna, som gavs ut av Statens historiska museum på 80-talet är sprängfyllda med information, men finns inte längre i tryck. Här kan man få svar på de flesta funderingar man har om samhällsliv, litteratur och vardag under vikinga- och medeltid. Uppslagsorden är sinnrikt korsrefererade till varandra och bildar en lika invecklad som spännande värld av associationer och besläktade begrepp. Kanske är det här projektledningens historiesyn tydligast kommer fram. Det finns inga enkla och tydligt korrekta svar. Historien är föränderlig och byggs lika mycket av oss som betraktar den som av de fynd och texter vi utgår från. Med sökningsfunktionens resurser kan alla hitta egna svar och knyta egna samband. Totalt omfattar databasen mer än sexhundra sidor uppslagsverk.

### Fråga historiska om fårtarmskondomer

Ingen hemsida utan ett diskussionsforum. Den som läst *Galadrim's* debattforum vet att levande rollspelare älskar att bråka. Personangrepp och småaktighet blandas med något som ibland liknar akademiska dispyter och politiska motsättningar. På Historiska världars debattforum lär tyngdpunkten ligga på



praktiska frågor och utbyte av obskyra kunskaper, men om jag känner lajvarna och rollspelarna rätt är det omöjligt att förutse vad som bubblar upp. Det som gör Historiska världar till en intressant plattform för diskussion är att personal från museet kommer att moderera den. Bli aktiviteten tillräckligt stor kommer en tjänst att tillsättas enbart för att svara på användarnas frågor. I bästa fall blir debattforumet en historisk hotline, där man får svar på funderingar och hänvisas till bra litteratur av andra entusiaster och professionella medeltidsarkeologer.

### Museipersonal: The Dusting

Det är lätt att glömma bort att Sverok består av en överväldigande majoritet tärningsrullare, trots att de knappt syns bakom lajvarnas fladdrande mantlar och uppblåsta egon. Visst kan nästan allt material på sidan användas lika bra av bordsrollspelare, men med dräktmönster och fotografier känns det ändå som det är lajvarna man talar till i första hand. För att åtgärda problemet kläcktes idén att slänga upp en rollspelsmodul på sidan. Undertecknad blev raskt inkopp-

lad. Från början funderades det på att koppla ihop modulen med resten av hemsidans material, använda rum, föremål och personer som detaljeras på sidan. Men det kändes lite trist. Skulle det inte vara festligare att göra en modul om själva museet och dess funktion i samhället? Något som känns lite provocerande och tänkvärt utan att vara trist. Raskt snickrades devisen "den som styr det förgångna härskar över framtiden" ihop och arbetet tog fart.

Modulen – "*Historiens portar*" – är skriven för originalversionen av *KULT* och den senaste utgåvan av *Mage: The Ascension*, men går utmärkt att använda systemlöst eller till vilket mörkt modernt spel som helst. Det hade inte varit så spännande att beskriva museet exakt som det ser ut i verkligheten, där dramatiken inte direkt är bedövande och konflikterna tämligen sansade. Det museum som beskrivs i *Historiens portar* är en skruvad reflektion av det som finns i vår egen värld. *KULT* och alla *World of Darkness*-spelen använder samma metod, men jag har tänkt mer på Von Triers "*Riket*" än de direkta spelförebilderna. Bakom historiens portar försöker olika fanatiska fraktioner manövrera ut varandra och få makten över vår bild av forntiden. Museets verkliga historia och personal blandas friskt med egna infall och tolkningar. Förhoppningsvis är det ibland svårt att skilja fakta från fiktion. Förutom en rejäl bakgrund om antikvitetsvården i Sverige under 400 år och en beskrivning av museet, dess personal och samlingar hittar man två kompletta äventyr, hemliga sällskap, bisarra artefakter och sanningen om den historiska forskningen. I grund och botten handlar alltsammans om vår syn på förhistorien. Hur vi formar och formas av historien. Historierevisionism är som bekant inget ovanligt. Även om verklighetens makt-havare varken är Teknokrater eller Arkonternas tjänare hoppas jag att *Historiens portar* säger något om vår egen värld även om modulen i första hand syftar till att inspirera till tuffa skräckäventyr. Extra roligt är det att projektet Historiska världar och dess ledning på museet har uppmuntrat till en modul som inte är en platt lovsång till museets fräl-

sande kraft. Genom att problematisera sin egen funktion och uppdrag i rollspelsfabelns ofta grova form och tillåta mig att svartmåla deras grundläggande intentioner för dramatikers skull tror jag man i slutändan kommer att vinna tjockt med respekt. Den som vill äga ett tryckt exemplar av *Historiens portar* kommer att kunna köpa den på SF-bokhandeln för en subventionerad spottstyver.

### Är det en Hours-Deuvre ni har på er nitläderrustning?

Det blir vernissage också. Den 25 augusti vill Historiska museet att du tittar förbi och gnuggar dig mot männen och kvinnorna bakom projektet. Det blir ett slags mikrokonvent med fimvisning (ryktena säger att en skånsk fantasyrulle finns på repertoaren), exklusiva guide-turer i den nya vikingautställningen, föredrag, musik och tilltugg. I vimlet kommer man att kunna tafsa på dräkterna från hemsidan och syna de visade föremålen i sömmarna, smidesfogarna, eller vad det nu är. Fantasyfestivalen ligger samma dag, så när dräktparaden är slut kan du pallra dig över till historiska, mingla och mumsa bjudmat.

Vad hoppas man uppnå med Historiska världar? Det kan ju knappast vara missriktad altruism som får Statens historiska museum att driva ett miljonprojekt för att vi skall få en mumsig hemsida och gratis canapéer. Det är klart de hoppas få något tillbaka från oss rollspelare. Jag tror inte att det bara är våra namn på besökarlistan. Ett museum som drar rollspelare av alla utföranden och aktivt hjälper dem att utöva sin konst/hobby/perversion kommer inte att kunna undgå att förändras. En aktiv scen för historieintresserade är nog precis vad Kristian Berg vill att Historiska skall bli. Historiska världar är bara ett första trevande steg mot ett sådant framtida museum, men även andra tecken antyder att det är på den kursen den nuvarande museiledningen vill styra. Det är bara att hoppas att reaktionära krafter inte skjuter skutan i sank innan den hunnit sjösätas. Sverok då? Vad vill de? Eftersom Sverok inte har fixerade mål och är en så flexibel och platt organisation som den är frågan egentligen oväsentlig. Man

har inget intresse av att detaljstyra verksamheten uppifrån, i sådana här frågor är Sverok de enskilda medlemmarnas handlingar och åsikter. Men det är klart att alla tycker att det är trevligt att bli förknippad med en robust statlig institution med ett par hundra års pondus.

Det verkar som rollspel är en trend inom museivärlden. På historiska höll Interaktiva institutet i en workshop med mål att jobba fram idéer för hur man kan använda erfarenheterna från Historiska världar och rollspel i allmänhet för att berika museets verksamhet. Med rörande enighet uttryckte museiledningen och projektgruppen viljan att göra Historiska till en aktiv scen för olika typer av rollspelsverksamhet. Det snackades om allt från historiska bröllop, via lajv-kampanjer i rekonstruerade miljöer till blöta medeltidsfester. Om man kommer att genomföra ett sådant projekt återstår att se, men i höst skall en grupp från Sverok sätta upp ett litet lajv för personalen på museet så att de får en större förståelse för vad det egentligen handlar om. Och visst behövs det. De rollspelare som har jobbat med Historiska världar har mött sin beskärda del av missuppfattningar och fördomar. Den vanligaste verkar vara att rollspel är mindre ambitiöst än det är. Plastsvärd i skogen för mellan- och högstadieelever. Bordsrollspel har man aldrig hört talas om och det är svårt att förklara hur komplexa filosofiska och psykologiska frågor som kan behandlas under en tung spelsession. Ja, ja, vi rollspelare är ju inte direkt ovana vid att bli missförstådda.

Även på andra museum börjar det hända saker. Under tidiga hösten skriver jag två levande rollspel till Tekniska museet som därmed blir först med att erbjuda lajv till sina besökare. Det blir ett klaustrofobiskt drama i 1800-tals gruvmiljö och en mysterievandring genom ett stängt museum fyllt av teknikens vålnader. Tufft och publiktillvänt. Tekniska har varit extremt vänliga, pratat om långtgående samarbeten och gemensamma projekt. Det känns som om museivärldens flirt med rollspelarna kan fördjupas till äkta kärlek med tiden. Vi önskar det osannolika paret lycka till och hoppas att vi alla blir bjudna på bröllopfesten.

*I det grå nattljuset ser man samlingarna för vad de är. Båtyxor och flintskärvor monterade som svarta skalbaggar märkta med gulnade diarienummer. Runstensreproduktionerna i PVC hukar som misshandlade lejon på en polsk cirkus, bronssvärderna i kuivad stram givakt. Tripp, trapp, trull. Kastrerade gudabilder gråter sprickor. Madonnan söker efter sitt förlorade barn med stirrande ögon. De skiljdes åt för mer än tvåhundra år sedan. Altarskåpens trängsel påminner om skramlande godsvagnar fyllda av döda kroppar. I katalogen har de alla ett nummer. Någonstans hör jag en ugn brinna. De forslas hit i lastbilar om natten från hundratals vägarbeten och tunnelbanebyggen, krumma och smutsiga, yrt nyvakna efter långa år i jorden. Poleras upp, katalogisteras, numreras och klassificeras av effektiva latexklädda händer fästa på effektiva forskarstudenter med modefrisyrer. Bronsåldern åt höger, arbetsföra män åt vänster. Recht, links! I Tumba väntar tusen kvadratmeter fängelsebyggnad för de som inte är spektakulära eller missbildade nog för att brukas i statens propaganda. De som inte följer normen försvinner tyst ned i svarta sopsäckar och förs bort till okänd ort. Inga gråtande mödrar och älskare står framför riksantikvarieämbetet med bilder av sina anhöriga. De är oälskade och bortglömda. Bara jag gråter för den fjättrade historien, ensam på handikapptoaletten.*

**Smakprov från  
Historiens portar**



## En introduktion till friform

**Text: Martin Brodén**  
**Foto: Daniel Roos**



*Ibland, på olika former av nätforum och i konventsbrochyrer, dyker begreppet **friform** upp. Ofta används det på ett sådant sätt att läsaren förväntas veta vad det är. Tyvärr är begreppet inte helt spritt. Klart är att det är en form av rollspelande, men rollspel på vilket sätt?*

Friform är rollspelande utan något som helst användande av regelsystem eller slump. Är det här verkligen roligt? Ja! Idén med friform är att fokus ligger på berättelsen och på rollspelandet och inte på något annat.

### **Man kan spela rollspel på flera olika sätt**

Jag kommer nu presentera en väldigt förenklad bild av de olika sätt man kan spela rollspel på. Ta den med en klackspark.

Tänk er att vi har en skala där vi längst till vänster placerar de datoriserade online-datarollspelen, som exempelvis *Ultima Online*. De här spelen är helt beroende av regler; regler som ser till att man uppnår realism och som utgör grunden för spelet, för hur spelarna ska förhålla sig till varandra. Just det här, rättvisan, är grundläggande för den här typen av spel. Hur skulle det exempelvis se ut med ett online-datarollspel där

de som ägde servern där spelet spelades på gav en massa bonusar till sina privata vänner?

Om vi flyttar oss längre högerut på vår skala, kommer vi till en form av vanligt rollspel, den form där spelledaren använder regler och gör det strikt. Alla spelarna vet att spelledaren använder sig av ett regelsystem och att detta regelsystem utgör någon form av rättvisa. Spelledaren kanske slår sina slag bakom en skärm, men han eller hon "fuskar" aldrig. Rättvisan är lika hög som i ett datoriserat rollspel, förutom i de fall då spelledaren oavsiktligt missar någon regel, räknar fel eller missar på något annat sätt.

Ytterligare högerut kommer det spelande där spelledaren slår tärningar bakom en skärm och ibland "fuskar". Anledningen att jag sätter ordet fuskar inom citattecken är att det egentligen inte är en form av fusk. En spelledare kan inte fuska, därför att det på något sätt ingår i rollen som spelledare att styra upp olika situationer. Med fusk menar jag här helt enkelt att spelledaren inte alltid slaviskt följer vad tärningsslagen dikterar utan tillåter sig en viss frihet. För berättelsens skull, helt enkelt. Kanske är äventyret skrivet på ett sådant sätt att vissa handlingar inte får lyckas eller så kanske en rollperson skulle ha dött.

Ytterligare högerut kommer vi till det vi kan kalla för rollspelandets "main-

stream", det vill säga det sätt att spela rollspel på som de flesta använder. Reglerna är en guide, en fingervisning på hur man skulle kunna göra. Det står spelledaren fritt att använda reglerna hur ofta eller hur sällan han eller hon vill. Spelarna kan inte säga "nu vill jag använda den här regeln" om inte spelledaren vill. Alla är med på att tärningarna inte används särskilt ofta, utan bara vid spännande situationer eller kanske när rollpersonerna är involverade i någon form av konflikt gentemot varandra. Om jag förstätt rätt är exempelvis *White Wolf's Storytellers System* uppbyggt för att användas såhär.

Efter det här kommer friform. Resonemanget är ungefär såhär: "om vi ändå bara använder reglerna som inspirationskälla och skippar dem när de stör, kan vi inte skippa dem helt istället". Man väljer att bryta helt med reglerna; man använder inte längre regler för att skapa rollpersoner, utan försöker beskriva dem med ord istället för siffror. Man försöker inte längre förklara det som händer i världen med hjälp av reglerna, som exempelvis "han dog för att hans prykepoäng tog slut".

På min lilla skala kommer egentligen bara improvisationsteater höger om friform. Jag hade lika gärna kunnat stanna vid friform, men jag vill ändå låta improvisationsteater vara vår högra slutpunkt för att göra en poäng. Improvisationsteater bygger helt på tillit, till 100%.

Man kan över huvudtaget inte spela mot någon man inte litar på. Samma sak är det med friform.

Min poäng är den här; skalan handlar egentligen om två motsatta koncept, rättvisa och tillit. Ju längre vänsterut du kommer, desto mer av spelet kretsar kring rättvisa, ju längre högerut du kommer, desto mer av spelet handlar om tillit. Rättvisa och tillit är de två medel som står till buds för att få spelandet att fungera.

## Men varför just friform?

Sätten att spela rollspel på är många. Jag tror att det viktigaste när man spelar rollspel är att man spelar med personer som har samma syn som en själv på vad som fungerar bäst. Om man inte vill vidga sina vyer, förstås. Annars blir det bråkigt. De som befinner sig närmare rättvisa än tillit på skalan kommer kalla de andra för flummare eller fuskare, medan de som är närmare tillit än rättvisa kommer kalla de andra för paragrafryttare eller träkmånsar.

En stor fördel som jag ser det med friform är att när man släpper behovet av regler är det inte längre nödvändigt att använda sig av de kommersiella spelvärldarna. Man *kan*, om man vill, spela exempelvis *Eon* eller *Call of Cthulhu* som friform, men man behöver inte. För den driftige spelledaren är det möjligt att spela i miljöer som det inte getts ut något spelmaterial till. Spelmaterial finns ju för spelarnas skull; man köper det för att det är praktiskt, för att andra redan har fantiserat fram material, på det att man själv slipper göra det, att man själv kan spara tid och kraft.

Jag begär inte att alla ska förstå varför man kan tycka att friform är kul. Vad jag däremot önskar är att folk lärde sig skilja på spelvärld och spelregler. När jag exempelvis går in på ett skräckrollspelsnätforum, då vill jag inte diskutera *Kults* eller *Vampires* spelregler, utan vad jag kan berätta med hjälp av de spelen.

Därför är friform en nyttig övning även för de som inte gillar den typen av spel. Friform är en övning i att gestalta roller, utan att använda regler eller något annat än de andras agerande.

## Lajv i Slöjdhuset!



Ett samarbete mellan LänsHemslöjds-konsulenterna och Sverok Stockholm. Under hösten är Slöjdhuset vid några tillfällen öppet speciellt för lajvare. En chans att få hjälp med dräkter och tillbehör inför lajv. På plats i Slöjdhuset finns kunniga handledare och tillgång till material och redskap.

### Smide och Skinnsömnad

lördag, söndag  
15-16 september  
kl 11-16

### Horn- och benslöjd

söndag 21 oktober  
kl 11-16

### Plats

Slöjdhuset, Sabbatsbergsvägen 7, Stockholm. T-bana St Eriksplan.

### Pris

50 kr/dag inkl te och macka.  
Materialkostnad tillkommer.

### Föranmälan till konsulentkontoret

tel: 08-30 28 50, 30 62 61 eller  
e-post: [lotta.sone.asell@kun.sll.se](mailto:lotta.sone.asell@kun.sll.se)  
[charlotte.hellsten.husman@kun.sll.se](mailto:charlotte.hellsten.husman@kun.sll.se)

Vi vill gärna veta vad ni har för önskemål om slöjdteman för lajv. T. ex. linnesömnad, skosömnad eller gjuta knappar och spännen i tenn. Hör av dig till oss med frågor och synpunkter. Du kan också kontakta länsHemslöjds-konsulenterna i ditt län för att få veta vad som är på gång där, sök på [www.nfh.nutek.se](http://www.nfh.nutek.se)

– Lotta Sone Åsell och  
Charlotte Hellsten Husman

Hemslöjds-konsulenter för barn och ungdom, som även bistått med bild.

## Fredrik Bonander Ledamot

### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Jag är främst ekonomiskt ansvarig, och ansvarig för kansliet men har även andra sysslor t.ex. så arbetade jag med att ta fram specifikationen inför upphandlingen av *Sverox*.

### Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Förbundet måste marknadsföra sig mer utåt. Engagemanget i förbundet måste stärkas ytterligare.

### Varför skall man engagera sig i Sverok?

För att det är en organisation som ger möjligheter till självförverkligande och utveckling. Näst intill alla som egnagerar sig i Sverok, oavsett nivå, får ut mycket nytta och nöje.

### Vad spelar du helst?

*World in Flames* (Krigsspel), *Britannia* (Bräspel), *The Fantasy Trip* (Rollspel), *Europa Universalis* (Datorspel). Alla mycket roliga spel.

### Vad spelar du mest?

*Europa Universalis*.

### Varför är jag engagerad i Förbundsstyrelsen?

Det känns som att bjuda igen för alla fina upplevelser jag fått vara med om inom ramen för Sverok, denna organisation i sin fina anda och utmärkta organisation.

## Ideell administration?

Jag leder ett projekt som handlar om att ideella kan göra central administration. Projektet startade den 30:e juni och pågår till den 25:e oktober. Jag hoppas kunna leverera en lägesrapport till nästa nummer av *Sverox*.

– Chrisp – förbundskanslist  
[info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)



# Fansin

*Detta är en kort och praktisk artikel om skapandet av fansin; vad är egentligen ett fansin, hur gör man ett, vad man ska tänka på och hur man hanterar de problem man kommer att ställas inför.*



## Niklas Hallgren om konsten att göra ett fansin

Niklas Hallgren är en erfaren fansinskapare. Han var en av eldsjälarna bakom fansinet *Runan*, där han tidigare var ansvarig utgivare.

## Fansin som begrepp

Definitionen kring fanzine kontra försvenskningen fansin kan vi lämna därhän. Det intressanta är trots allt vad ett fansin är och vad som ligger bakom företeelsen. Fansin är helt enkelt en skapelse av hängivna människor inom en viss subkultur eller hobby, till exempel rollspel. Ett alster packat med skaparens texter och bilder – allt på grund av kärleken för ämnet – som sträcker sig från några sidor tunn och vikt pappersblaska, kopierad på Posten i Mora, till en professionellt tryckt färgtidning distribuerad över mängder av städer.

## Är det dyrt?

Många tror att fansinskapande är synonymt med ideellt arbete, men faktum är att detta inte är sant. Det är dock svårt att tjäna pengar på att ge ut fansin och sälja dessa; oftast är det en förlustaffär, men det behöver inte vara så. Senare i artikeln ger jag tips om hur ni kan göra er publikation mer eller mindre inkomstbringande. Att skapa ett fansin inom spelhobbyn handlar alltså inte om hur mycket pengar du har, utan snarare om hur stort intresse du har. Om du brinner för ämnet och verkligen vill skapa ett fansin kan ingen stoppa dig, och med kunskap kommer ditt arbete förenklas.

## Varför göra ett fansin?

Om ditt intresse för ämnet är stort nog att influera andra och om du älskar att skriva, rita och skapa är ett fansin något för dig! En fansinskapare är lite av en egoist, och då menar jag faktiskt i positiv bemärkelse. En person som njuter av att sprida sina skapelser, och fullkomligt älskar vetskapen om att andra i landet läser det han eller hon skrivit. För att dina alster ska överleva i läng-



den måste du nästan vara fanatisk – annars kommer stress, otrevliga recensioner och andra problem göra att du snart tröttnar.

## Att nå längre

Många svenska fansin startar som föreningstidningar, och skaparen får snart vetskap om hur kul det är att kunna påverka omgivningen. Man höjer ribban, siktar längre, och snart är föreningsbladet ett fansin som finns på disken i olika spelbutiker runt om i landet.

Ur eget perspektiv kan jag, när jag ser tillbaka, upptäcka att precis samma historia återspeglas i *Runan*. Jag startade med en upplaga på drygt trettio exemplar varje månad och idag är det Sveriges största fansin, och när allt kommer till kritan handlade allt om en vision.

## Vision

Hur vet man att man har vad som krävs? Som vanligt är allt relativt och synnerligen individuellt när det kommer till att sätta upp mål och drömmar. Som ny fansinskapare kommer du med all sannolikhet stöta på problem av varierande svårighetsgrad, men var redo på det som kan sänka din inspiration till världshavens botten: kritik. Folk i din omkrets, inom hobbyn och mer eller mindre egentillsatta experter kommer förr eller senare ifrågasätta ditt arbete. Genom att ha en plan, förankrat av en vision, kommer du passera många av de strapatser som tidigare stoppat lovande fansinmakare. Din plan kan vara att satsa på en utgivningstakt på ett nummer av ditt alster varje månad, att varje nummer måste innehålla minst ett äventyr eller att illustrationerna måste hålla en av dig uppsatt kvalitet, osv. Din vision kan vara allt från att belysa ett visst område inom hobbyn du brin-



ner för, binda samman olika grupper eller varför inte att bli störst, bäst och vackrast? Vad det hela handlar om är en balansgång mellan att vara konsekvent och hålla sig till sin plan och samtidigt kunna vara tillräckligt flexibel att kunna göra förändringar om det skulle behövas. Om man officiellt går ut med att komma ut med ett nummer varje månad bör man hålla detta, eftersom det annars påverkar fansinets trovärdighet hos läsarna. Samtidigt sjunker din egen kreativitet om du känner att utgivningstakten ger mer stress än fördelar.

Man kan aldrig sikta för högt och vilja för mycket. Denna strävan att bli bättre kommer ge fler läsare, och fler läsare ger mer material till fansinet. Med ökad läsekrets och mer material ökar arbetet och behovet av en fungerande grupp som tillsammans drar lasset.

## Redaktion

Många fansinskapare är ensamvargar med en vision och en plan ingen annan vet om. Tyvärr är det allt för vanligt att inspirationen och glöden relativt snart dör ut om man axlar allt ansvar själv. Har du tänkt dig vara skribent, illustratör, layoutare, annonsförsäljare och distributör alldeles själv kan jag säga redan nu att du tar dig vatten över huvudet. Faktum är dock att de flesta fansin som kommit någonstans började enkelt och smått med bara en person som hela redaktionen. Så bli inte avskräckta, utan förbered er väl. Tricket är att finna alla de andra personerna som känner som du, och att bygga upp en fungerande redaktion. Oftast finns de närmare dig än du tror, de flesta har en vän som är bra på att rita och en annan är bra på att skriva ihop saker. Redaktionen kan liknas vid spelgruppen, den klassiska arketyper med en riddare, en magiker,

en bard/tjuv och en dvärgkrigare – där alla kompletterar varandra.

## Många bäckar små...

Dela upp arbetsbördorna mellan er. Varför inte låta uppgifterna variera från nummer till nummer så att ingen ensam tvingas att bara utföra de tråkiga delarna. Redaktionen storlek beror givetvis på hur stort fansinet är och vilka målsättningar man har, men en grundpelare brukar vara en uppgift per person inom redaktionen. Använder man sig inte av annonser behöver man ingen annonsförsäljare och anser man att texterna som skall publiceras är tillräckligt bra behöver man kanske inte heller en andra korrektur och sparar på så sätt både tid och personer inom redaktionen. Inte nog med att redaktionen sliter med publikationen och alla svårigheter som där kan uppstå, utan man måste även kunna hålla sams när det är jobbigt. En redaktion med massor av olika viljor kommer fungera sämre än ensamvargen som sliter själv. Se till att redaktionen är införstådd i "visionen" och "planen", och tillsammans kan ni uppnå ert mål genom väloljat arbete.

## Hur mycket jobb är det egentligen?

Allt beror på din vision och plan. Du kan gör en mindre publikation som utkommer relativt sällan, och då kommer du inte behöva arbeta några sena timmar, eller större, bättre och snabbare och då får du vara beredd på en hel del svett.

Sedan hänger givetvis arbetets längd ihop med hur ni framställer ert fansin. Sitter ni och skriver för hand med papper och penna, eller har en skrivmaskin och tippex tar detta givetvis längre tid än nyttjandet av en dator med ordbehandlare och layoutprogram.

## Vad ska fansinet heta?

Till att börja med bör du hitta ett bra namn för ditt fansin. Namnet bör återspegla ert brinnande intresse, er attityd och er inriktning. Ett bra namn kommer förenkla för er när ni vill sprida fansinet och göra reklam för det. Byt inte namn! Välj ett bra namn redan från början. Det finns inget mer vilseledande en namnbyten varannan månad. Läsarna förstår inte alltid den bakomliggande orsaken och kan sluta köpa er skapelse endast för att de inte vet att det är samma fansin som tidigare.

## Material

Det ni fyller ert fansin med kommer att avgöra om ni kommer få många läsare eller inte. I början brukar det alltid vara problem att få tag i bra illustrationer eller bilder, medan det verkar finnas texter i överflöd. De flesta läsarna har overseende med det då de vet att det är ett nytt fansin, men ni bör veta att i längden blir layout viktigare och viktigare. En annat misstag många gör i början är att skriva alla texter själva, och detta fungerar väl i alla fall under några nummer. Förr eller senare kommer det dubbla arbetet att ta ut sin rätt, och inspirationen kommer tryta. Knyt därför tidigt ihop ett bra kontaktnät med skribenter runt om i landet som kan stå för texterna, så att ni själva kan koncentrera er på skapandet av fansinet. Ju mer material ni får in i form av bilder och texter desto bättre för alla parter. Era kontakter blir nöjda över att bli publicerade och ni kan sälla bort sämre material och således göra en bättre tidning.

## Bygg upp en buffert!

En annan otroligt viktig sak när vi pratar om material är framförhållningen! Många gånger blir fansinen försenade



## Sveroks fansinbidrag

För att underlätta och stödja fansinen i Sverige ger Sverok ut ett s. k. fansinbidrag. Bidraget utgår med tre (3) kr för varje exemplar (det finns dock maxgränser för hur stort bidraget kan bli). För att erhålla bidraget måste man publicera en Sverok-annons i varje nummer av fansinet man söker bidrag för. Man måste dessutom skicka in en bidragsansökningsblankett till den fansinbidragsansvarige. För närvarande är detta Leif Bergman. Annonser + ansökningsblankett finns att hämta på [www.sverok.se](http://www.sverok.se)

**Starta fler fansin!!!**

## Sverox Fansinspalt

Från och med nästa nummer återuppstår Fansinspalten i *Sverox*. Då kommer Anders Wänn, *Sverox*'fansinansvarige, att presentera aktuella fansin. Vill du sprida kunskapen om ditt fansin? Kontakta Anders Wänn!

Anders Wänn  
Allfarvägen 99B  
784 42 Borlänge  
mellon@home.se  
070-608 36 18  
0243-135 07  
ICQ: 21257761

## Niklas webbtips

Om du vill veta mer kan jag varmt rekommendera två Internetsajter;

[www.zinescene.org](http://www.zinescene.org) – En sajt helt dedicerad för fansinskapare, och här finns bland annat en mycket bra artikelserie om just fansinskapandet av Hans Stenström och länkar till alla svenska fansin.

[www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu) - Har ett debattforum under namnet Zinescene där ni kan finna alla kreatörer i Sverige och ställa frågor.

på grund av att materialet till numret inte blivit färdigt i tid. Planera därför era nummer i förväg. Beställ artiklar av era skribenter och bilder av era illustratörer i god tid och se till att de är medvetna om er utgivningsplan. Att påminna regelbundet om er deadline är också bra.

I början går det alltid lite långsamt, men efter ett tag blir det en rutin och till slut kommer ni få in mer material än ni får plats med i fansinet. Detta är bara bra! Bygg upp en buffert för tider då ni kanske inte får in lika mycket material.

## Redaktionsmöten

När framförhållningen blir viktigare ökar också behovet av små möten inom redaktionen. Detta ger medlemmarna en chans att komma med nya idéer, kritisera saker som inte fungerar, planera nästkommande nummer etc.

Ett tips är att ha tre ständigt återkommande möten. Hur ofta dessa hålls beror på er utgivningstakt. Under det första mötet går ni igenom det föregående numret och kommer med förslag till förbättringar, men det viktigaste av allt är att hitta på nya artiklar till kommande nummer. På detta sätt avslutar man ett nummer och föder desto fler! Under det andra mötet samlas material in till det aktuella numret, man sällar eller beställer mer material vid behov – detta är det egentliga redaktionsmötet. Det tredje och sista används till korrektur och man godkänner stavning och layout. Så fortsätter det, om och om igen. Det kanske låter enformigt och tråkigt, men det är det absolut inte. Att samla redaktionen är både kul och effektivt. Efter tredje mötet trycker man numret, antingen på ett tryckeri eller kopierar det.

## Att kopiera fansinet

Nu börjar saker och ting plötsligt kosta pengar. Oftast kopieras fansinet hos någon som har tillgång till kopiator, och genom detta kan man komma billigare undan. Problemet är att ofta fungerar detta bara vid mindre upplagor, och man blir dessutom beroende av personen som har tillgång till kopiatorn. Åker farsan på affärsresa en vecka står man plötsligt utan kopiatorn som står på hans arbetsplats, och vad gör man då?

*Runan* började på detta sätt och mycket riktigt uppstod problem när upplagan ökade. Vi valde då att hyra en kopiator som vi ställde hemma hos en redaktionsmedlem. Detta kostade givetvis en hel del pengar, men för att få trycka 300 exemplar varje månad fick man göra vissa val.

## Starta en förening!

Många kommuner har kopieringstjänster för föreningar i kommunen, enkelt och relativt billigt. Ett tips är att snarast starta en förening i er kommun, och fråga sedan efter hur ni skall göra med startbidrag och om hur kommunen kan subventionera kopieringen. Efter detta låter ni er förening gå med i Sverok och får då, förutsatt att ni uppfyller förbundets olika krav, både aktivitetsbidrag och fansinbidrag. Med tre till fyra bidrag för er förening, ja det vill säga ert fansin, kan ni kopiera och fortfarande ha pengar kvar.

## Tryck

När man kommit lite längre i fansinets utveckling kanske man känner att kopieringen inte är en bra lösning för alla de där häftiga layoutförslagen man gärna skulle vilja testa. Det kan till exempel handla om marginaler, färg eller tjockare omslagspapper än vad kopiatorn klarar av.

Att vända sig till ett riktigt tryckeri är dyrt. Nu är det dags att verkligen kontrollera MÅNGA och olika tryckerier och begära offerter. Priserna varierar kraftigt och det kan därför vara bra att hela tiden ha en dialog med olika tryckerier även om ni redan funnit ett som är billigt och bra. Detta är tidsödande och ibland frustrerande eftersom ett fansin är rätt lågprioriterat hos tryckerierna, vilka givetvis har mycket större och bättre betalande kunder. Ni måste dock stå på er – ring varje dag om det så behövs!

En annan viktig detalj kring tryckerier är att dessa i nio fall av tio använder sig av Apple och inte PC. Detta betyder ofta att de konverterar ert insända material och ibland blir det konstiga fel. Försök därför att prata med tryckeriet angående vad ni bör tänka på; postscript,

färgskalor och bildformat är klassiska problem. Jag skulle kunna rada upp många användbara program och filformat men faktum är att dessa har en tendens att ändra sig med tiden. Så fråga istället tryckeriet vad de rekommenderar och ni kommer få svar som är aktuella!

## Distribution

Om ni tyckte att det var dyrt att trycka eller kopiera ert fansin kan ni förbereda er på en chock – postens avgifter. Det första ni skall göra är att ansöka om föreningsporto, eftersom ni på detta sätt får billigare porto. Priskillnaden är inte stor, och oftast tar det lång tid innan ni får ett besked från posten. Håll ut! Kontakten med tryckerierna må vara tidsödande och arbetsam, men att föra en dialog med tanterna på posten kan få vem som helst att fundera på något man bara kan göra i ett rollspel. Om er upplaga överstiger 100 exemplar för varje nummer måste ni helt enkelt samarbeta med posten annars kommer ni att gå bankrutt!

Sedan vill man kanske inte bara använda sig av prenumeranter utan även sälja fansinet i butiker runt om i landet, eller varför inte i Norden? Då måste man plötsligt ta kontakt med butiksansvariga som kan besluta om inköp, något som är enklare sagt än gjort. Var beredd på att ringa runt länge innan ni får tag på den person som kan svara på era frågor. Butikskedjor är ett annat problem. Här måste man vända sig ännu högre, eftersom alla butiker kommer hänvisa till den som ytterst är inköpsansvarig för hela kedjan.

Låter detta jobbigt? Klart att det tar tid, men har man väl fått in foten i en butik och fansinet verkligen köps av läsarna kommer butiken fortsätta att köpa in er skapelse. Om ni undrar över vilka butiker man kan sälja sitt fansin hos och hur man kommer i kontakt med dessa kan ni använda [www.gulasidorna.se](http://www.gulasidorna.se), fråga olika spelföretag var de säljer sina produkter, eller fråga redan etablerade fansin. Alla brukar vara snälla och hjälpa nybörjarna, eftersom alla någon gång har befunnit sig i samma sits.

När man väl har kontaktat butiker och företag kan man slå två flugor i en smäll och sälja annonser.

## Annonser – grundpelaren i fansinets ekonomi!

De bidrag ni kan få ihop kan räcka till mycket, men att använda sig av annonser ger mer pengar. Man ska givetvis inte gå till överdrift! Ingen uppskattar ett fansin med fler annonser än användbart material, ta till exempel en annan stor så kallad rollspelstidning i detta land där drygt 50% av innehållet är reklam eller kamouflerad reklam.

Ni får själva göra ett avvägande. Hur många av fansinets sidor får högst upptas av annonser eller reklam, och sedan hålla denna riktlinje.

Hur mycket annonser ni kan sälja och hur mycket ni kan ta för platsen beror på hur välkänt och hur stort ert fansin är. Detta brukar vara jobbigt i början, men efter ett tag kan man hänvisa till redan befintliga annonsörer och på så sätt förenkla vidare försäljning. En del spelföretag och butiker vill även ha ett digitalt utbyte, det vill säga enklare bannerutbyten. Detta är endast möjligt att genomföra om ert fansin har en egen hemsida

## Internet

När fansinen inom spelhobbyn började dyka upp i Sverige var inte Internet ett alternativ. Numer finns det många digitala fansin som har det enklare än de som gör en "tidning". Även om det är enklare att hålla i en hemsida som uppdateras regelbundet finns det ett antal saker som talar mer för pappersfansin:

- skribenter ser hellre sitt material publicerat på papper,
- ett fansin att hålla i handen känns så mycket mer gediget än en hemsida
- man kan alltid titta i gamla nummer efter artiklar man vill läsa igen.

I mitt tycke är den bästa kombinationen att publicera nyheter digitalt och trycka det material som är tidlöst, t. ex. äventyr eller varför inte noveller.

På så sätt kommer ni få fler besökare till er hemsida, och fortfarande ha kvar godbitarna i fansinet.

## Att göra

1. Fundera över vad fansinet skall heta och innehålla. Skapa en vision och målsättning.
2. Starta en förening, med samma namn som fansinet, och sök bidrag från Sverok och kommun.
3. Skapa ett kontaktnät med skribenter och illustratörer.
4. Fyll ert första nummer med bra material – First impressions last...
5. Kontrollera vilken form av tryck som passar er ekonomiskt, kopiering eller tryckeri?
6. Hör av er till spelföretag, butiker och befintliga fansin och berätta om ert fansin. Sälj in det till butiker, och sälj annonser.
7. Ha regelbundna möten, sluta aldrig att utveckla fansinet. Följ er vision!
8. Lyssna på era läsare, inte på rabiata recensenter. Läsarna är och förblir det viktigaste!
9. Sätt rätt pris på ert fansin! Ingen vill betala hutlösa belopp för något som trots allt inte är en professionell eller officiell produkt.
10. Ha kul! Om ert arbete blir tråkigt måste ni göra något åt det, annars är ert fansin dömt att dö.

## Att absolut INTE göra

1. Byt inte namn! Förvirrande och skapar en misstro mot er skapelse.
2. Stjäl inte material! Fråga alltid skribenten eller illustratören om ni får använda er av materialet.
3. Undvik förtal! Internskämt kan fungera i en föreningstidning, men om ni siktar högre får ni hålla er till schysst material.
4. Chansa aldrig på att posten inte upptäcker att ni betalar för lite porto! Många prenumeranter uppskattar faktiskt att verkligen få hem sitt exemplar.
5. Publicera nyheter på Internet när de faktiskt är aktuella, hellre än att trycka nyheter som är historia.



# Konventsrollspel

*Varje år hålls 4-5 stora spelkonvent i Sverige. Utöver detta hålls det lika många medelstora konvent och ett stort antal små.*

*På den stora majoriteten av dessa spelas det rollspel. Det innebär med all säkerhet över 100 specialskrivna konventsscenario om året. Om man till detta lägger att det här har pågått i stor skala i över ett decennium nu och åtminstone i ganska stor skala i ytterligare ett så blir det en imponerande mängd konventsscenario som har skrivits och fortfarande skrivs.*



## **Christoffer Krämer** **c.kramer@telia.com**

The Man, the Myth, the Legend... Christoffer Krämer är en äkta konventsräv, med en mängd konventsscenario på sitt samvete. Tillsammans med Emma Wieslander utgjorde han också ett legendariskt konvents-generalteam för SydCon.

Det är också min erfarenhet att det tar mycket lång tid att skriva ett konventsscenario. Räknar man in all tankemöda, all research samt allt skrivande och layoutande är säkert inte 100 timmar en överdrift. 100 timmar gånger 100 scenarion gånger 10 år... Slår man ut det innebär det att inte en sekund passerade under hela nittioalet utan att någon flitig scenarioförfattare slet med sitt värv.

Vilka är de understimulerade stackare som lägger ner all denna tid? Varför gör de det? Vad är ett konventsscenario över huvudtaget, vad är det som gör det så speciellt och skiljer det från alla andra äventyr som driftiga spelledare slänger ihop till sina spelgrupper på en daglig basis? Dessa frågor och en hel massa till tänkte jag försöka ge min högst personliga syn på i denna tidnings spalter framöver. Om man själv har åsikter om hur man bäst definierar ett riktigt konventsscenario, vad som är bra och dåligt, vem som är bra och vem som suger, hör man lämpligtvis av sig till mig så jag genast kan publicera det här, eller låta bli, om jag så skulle behaga. Vad jag definitivt vill ha svar på är dock – vilket är det bästa konventsscenario som skrivits i Sverige någonsin och varför är just detta så framstående? Detta kommer jag att följa upp i varje nummer, om möjligt med kommentarer från de nominerade författarna. När jag själv försökte komma på svaret på frågan igår kväll fick jag snabbt huvudvärk. Konventssverige har definitivt ingen brist på riktigt, riktigt bra scenarion att välja bland. I ärlighetens namn hade nog en motsatt fråga säkert fått samma effekt, eventuellt i kombination med magknip. Riktiga pekoral råder det ingen brist på heller, men konstigt vore väl annat, med säkert 1500 scenarion att välja bland.

Låt oss därför titta på det här med konventsscenario.

## **Det unika konventsscenario**

Man kan ju då fråga sig vad det är som gör just konventsscenario så himla speciellt. Den enklaste och lite fega lösningen är ju att helt sonika konstatera att det inte är så speciellt alls. I slutändan handlar även dessa scenarion om karaktärer som upplever saker tillsammans, om det så handlar om att lösa mysterier eller bara utsättas för onämnbara trauman. För mig som skriver och gillar konventsscenario är detta dock att förringa genren lite. Ett antal specifika drag och begränsningar gör konventsscenario speciella och ger dem därför en unik ställning i scenariofloran. Framförallt är det genrens begränsningar som i hög grad formar dessa scenarion. Låt oss därför titta lite extra på dessa begränsningar.

## **Tid**

Konventsscenario är ju bara en av många aktiviteter på de stora spelkonventen, och som sådana måste de passa in i snäva ramar, inte minst tidsmässigt. De flesta stora konventen i Sverige begränsar tiden ett scenario kan ta till fem timmar. Detta för att passa schemaläggning och för att göra det enklare för de spelare som vill hinna med att spela flera scenarion under ett konvent. Under det glada åttioalet, då många av dagens stora konvent tog form, var denna aspekt väldigt viktig, inte minst för att tävlingsmomentet då hade mycket större betydelse. Detta innebar att spelledaren ibland slog igen sina regelböcker och med ett sadistiskt flin över spelledarskärmen lät spelarna få veta att tiden tagit slut och att de "misslyckats" med scenariot. Snälla spelledare

förvarnade en timme eller så innan tidens slut och kunde också låta antyda att spelarna nog borde snabba på om de ville hinna till slutet. Detta resulterade i bisarra powergamingsessioner då spelarna kastade rollspelsaspekten överbord som störande ballast, och ägnade den sista tiden till febrigt stress-spelande med många gånger komiska resultat. Numera har tävlingsmomentet minskat avsevärt i betydelse och många spelledare och spelgrupper spelar glatt och ostressat vidare även efter den schema-lagda tidens slut för att få uppleva hela scenariot, men inte desto mindre är tidsaspekten fortfarande viktig. Då både spelare och spelledare kan vara mycket upptagna på ett konvent är det önskvärt att scenariot håller ramarna. Scenarioförfattaren bör alltså ha förmågan att berätta en god historia på begränsad tid. Detta kräver skicklighet och rutin.

### Karaktärsantal

På samma sätt som med tiden har konventen, för att förenkla för spelarna, ofta standardiserat antalet karaktärer till konventets scenarion. Fyra eller fem spelare per scenario är vanligast. Återigen är detta en begränsning som har minskat i betydelse. Förr i tiden skulle ett tvåpersonersscenario ha fått mängden rollspelsansvarig att knorra högljutt medan dagens upplysta despoter på denna post är mer välvilligt inställda. Konstnärlig frihet i all ära, men standarden lever fortfarande kvar i sinnevärlden, uttalad eller outtalad, och majoriteten av dagens konventsscenarioer är skrivna för fyra eller fem personer. Jag har svårt att tänka mig ett Hollywood där alla filmmanus är skrivna för fyra eller fem huvudpersoner, men i rollspelsvärlden producerar författare fortfarande bra historier för fyra eller fem.

### Tema

Under nittioalet smög sig en tematisk trend in i konventssverige, framför allt på BSK och på SydCon. Hela konventet kretsade kring ett mer eller mindre löst sammanhållet tema. Detta kunde vara något så förhållandevis konkret som sci-fi eller mer abstrakt som kärlek. För scenarioförfattare var det ytterligare en begränsning att inkorporera eller att gå

runt i sitt författande. I slutändan är det svårt att säga om detta gjorde varken till eller från beträffande scenarionas kvalitet, men det var ytterligare en faktor att ta med i sitt beräkning när man skrev.

### Tävlingsaspekten

Huruvida man kan tävla i rollspel är en intensivt debatterad fråga som väcker förvånansvärt starka känslor. Många scenarioförfattare och spelare är allergiska mot konceptet och vägrar envist att bedöma spelupplevelser eller att dela ut pris på konventens många gånger sövande prisutdelningar. Andra anammar glatt tävlingen och delar ut specialinköpta priser till de upprymda vinnarna på någon form av objektiv subjektiv grund. Oavsett om man gillar tävlingsaspekten eller inte så kvarstår faktum – det tävlas fortfarande hejvilt på svenska konvent. Tävlingar ställer scenarioförfattaren för ytterligare begränsningar. Hur skriver man ett bedömningsbart scenario, något man kan tävla i?

### Konventet som en smältdegel

Det som i mina ögon gör konventsscenarioet unikt och många gånger lockar fram det allra bästa hos skribenten är att spelkonventen är sådana smältdegel. Scenarioförfattaren måste skriva sitt scenario på ett sådant sätt att det passar alla. Detta betyder inte att alla måste gilla det du skriver, något som skulle locka fram en slätstruken gytta av den sort som vi ser från USA i tid och minut, men det betyder åtminstone att alla måste kunna spela det. Man kan inte skriva ett scenario utifrån att man känner sina spelare och vet hur de brukar agera i bestämda situationer, man måste skriva ett scenario som kan funka oavsett vilka som spelar det. I ännu högre grad måste scenariot vara skrivet på ett sådant sätt att alla spelledare kan spelleda det exakt som du tänkt dig, utan att du skall behöva hålla timplånga muntliga föredrag för att fylla i luckorna i texten. Visionen, historien och händelseförloppet i scenariot måste vara presenterade på ett så välformulerat och pedagogiskt sätt att till och med den mest genomsläppliga spelledaren skall kunna förstå det. Vidare skall detta scenario utsättas för det yttersta testet att

jämföras med, och stå sig i, konkurrensen från 10-15 andra scenarion på samma arena. Spelarna och spelledarna på ett konvent kommer under en mycket begränsad tid att uppleva ett antal scenarion och ofelbart jämföra deras brister och förtjänster. I detta växer en kvalitetsmedvetenhet fram. Det går inte att hafsa ihop ett konventsscenario idag, och om du gör det kommer du säkerligen att bli varse riskerna med ett sådant förfarande. Slutligen sker en fantastisk korsbefruktnings av tankar, idéer och kreativitet på konvent. Scenarioförfattare spelar och läser andra författares verk. De diskuterar, inspirerar och kritiserar varandra och återvänder sedan till sina tangentbord fyllda av nya idéer och infallsvinklar.

**Vilket konventsscenario är det bästa du spelat?  
Skriv till Krämer och berätta!  
c.kramer@telia.com**

Dessa olika faktorer sammantagna skapar de speciella förutsättningar under vilka konventsscenarioer skrivs. På samma sätt som författare och regissörer ibland sätter upp frivilliga begränsningar och regelverk för att tvinga sig själva att prestera det allra bästa fungerar konventssveriges många begränsningar och traditioner. Resultatet är ett land som producerar en mängd riktigt goda scenarion varje år. Att det sedan produceras en och annan riktig kalkon är väl bara att vänta. Konventsscenarioformen passar inte alla och även den mest luttrade författare har ju varit nybörjare en gång.

Nästa del av denna serie om konventsrollspel kommer att handla om vad som gör ett riktigt bra konventsscenario och jag kommer även att lyfta fram några som jag finner exceptionellt välgjorda. Med er hjälp kommer jag förhoppningsvis också att kunna ge några exempel på vad ni anser vara konventssveriges bästa scenario någonsin.

*Tills dess. Krämer*



# NYHETSSVEPET

## Gunilla Jonsson och Michael Petersén

*Nytkommet och på gång inom rollspelsvärlden är temat för nyhetssvepet. Vi som sveper heter Gunilla Jonsson och Michael Petersén, har en gång i tiden jobbat med att skriva rollspel och säljer för tillfället spel hos SF-Bokhandeln.*

Inget nyhetssvep utan *Dungeons & Dragons 3e*. Tyvärr, säger en del som ogillar att Wizards of the Coast har kapat rollspelsmarknaden. Men faktum kvarstår, D20-systemet har sopat mattan med övriga spelsystem (möjligen undantaget White Wolfs) det senaste året. Det är bara att gilla läget.

*Forgotten Realms Campaign Setting* höjer sig snäppet över alla tidigare prylar till *D&D 3e*. Ed Greenwood med följe har lyckats pressa in allt innehåll från den gamla boxen i en fet inbunden bok – och dessutom fått plats för nytt material. I *Tome of Blood* och *Defenders of the Faith* får präster och magiker nya prestigeklasser, feats och besvärjelser. Nu är det bara barder och tjuvar som saknar en egen bok. Den ska dyka upp i december.

Den öppna licensen på *D&D 3e* har fått horder av fristående tillverkare att strömma till. Störst är produktserien till kampanjvärlden *Kalamar*, sanktionerad av Wizards of the Coast, men tillverkad av grabbarna bakom den tecknade serien *Knights of the Dinner Table*. Förutom kampanjboken *Kingdoms of Kalamar* har ett antal äventyr dykt upp. Andra stora licenstillverkare är Green Ronin, White Wolf och Atlas Games. Deras hemsidor rymmer mycket smått och gott för den som letar efter material till *D&D 3e*.

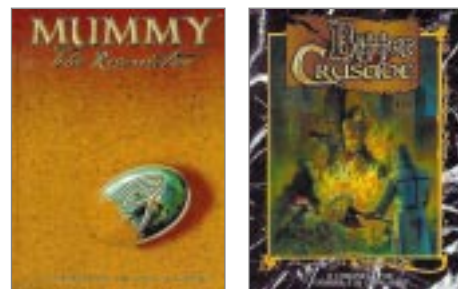
För den som avskyr Wizards of the Coasts monopoltendenser står hoppet till White Wolf. Vampyrföretaget håller

formen, senast med 3:e utgåvan av *Mummy - the Resurrection*. Spela odödlig agent för Osiris i en värld fylld av korrupktion och vampyrer. *Mummy* är egentligen tänkt som ett tillbehör, främst till *Vampire*, men står bra på egna ben. Dock måste reglerna hämtas från något annat World of Darkness-spel, regelboken är inget komplett spel. Från White Wolf kom nyligen också *Veil of the Night* och *Bitter Crusade*, utflykter i det medeltida Mellanöstern avsedda för *Vampire: Dark Ages*. Rekommenderas också för spelare av *Ars Magica*.

30-talspulp är en sorgligt eftersatt genre, tycker vi som i det avlägsna förflutna spelade *Justice, inc*. Nu har genren förnyats av Dreampod 9 som släpper en rollspelsversion av figurspelet *Gearkrieg*. Nazister och allierade slåss med mechabots i en anime-influerad pulpversion av andra världskriget. Mer 30-tal blir det i augusti eller september, när White Wolf släpper sitt pulpspel *Adventure!* Rocketeer, Indiana Jones och Sam Spade-deckare uppges vara inspirationskällor.

När gamla spel dör som flugor är det skoj att se några återuppstå. För ett par år sedan var det *Warhammer Fantasy Roleplay* som återvände till de levandes värld. Nu har *Earthdawn*, FASA:s 10 år gamla fantasyspel, återupplivats. Vi hoppas på ett långt andra liv. Fler reanimerade spel: *Elric!* återuppstår under sitt gamla namn *Stormbringer*. Själva spelet väntas anlända när som helst. Det första tillbehöret, en kampanjvärld baserad på Moorcocks romaner om *Corum*, har redan kommit.

Helt nytt är *Dying Earth*, baserat på fantasyvärlden från Jack Vances böcker. Episk fantasy i en fjärran framtid när jorden drar sin sista suck. Ett annat litet fantasyspel är *Agone*, baserat i en mörk



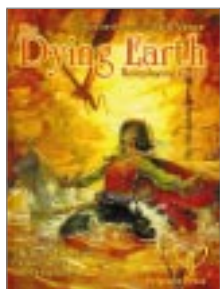
fantasyvärld med barocka drag där en ond gud hotar att förgöra mäskligheten, dvärgigheten och alla andra -igheter. Till den lilla skaran science fiction-spel säljar sig *Metabarons*, mörk sf baserad på den tecknade serien med samma namn. Det använder sig av D6-systemet som ursprungligen skapades för *Star Wars*.

Och framtiden? Finns den för rollspelen? Förmodligen, ja, men den tillhör D20-systemet. En snabb blick i distributörernas kataloger visar att nästan hälften av alla nya produkter använder spelsystemet från *D&D 3e*.

I september kommer *Manual of the Planes* till *D&D 3e*, med veteranen Jeff Grubb som huvudskribent. Wizards of the Coast tycks ha dumpat den coola Planescapevärlden och återgått till den, tycker vi, tristare kosmologin från gamla *AD&D*. En månad senare anländer *Oriental Adventures*, en D20-anpassning av Rokugan, världen från samurajspelet *Legend of the 5 Rings*.

Inte bara *Legend of the 5 Rings* har fått D20-sjukan. När som helst släpps *Deadlands*, zombie holocaust i vilda västern, med D20-regler. Återstår att se om det regelmässigt blir ett rent D&D-plagiat, eller om systemet med pokermarker och spelkort på något sätt har infogats i de nya reglerna. *Farscape*, baserat på tv-serien om astronauten som hamnar i ett konstigt hörn av galaxen ombord på ett levande skepp, är också på gång under sommaren. November är satt som utgivningsmånad för *Wheel of Time*, ett D20-spel baserat på Robert Jordans fantasytegelstenar.

Utanför D20-världen ska Decipher ge ut *Star Trek-spelen* som köptes upp från Last Unicorn Games. Decipher planerar att behålla Last Unicorns regelsystem, ikonsystemet, men i något förenklad form. Det borde alltså gå att använda



gamla Star Trek-prylar till de nya spelen. Decipher äger också rättigheterna till *Sagan om ringen*. Utnyttjar de inte det inför premiären på Sagan om ringen-filmen före jul är de förstås idioter, så med lite tur får vi se ett nytt Midgårdsrollspel under hösten.

White Wolf har inte kommit med något nytt spel sedan *Hunter*, som inte blev någon stor succé (vem vill vara vampyrjägare när vampyrerna är mycket sexigare?) Nu ger de sig in på fantasymarknaden med *Exalted*, ett episkt spel där man, i sann White Wolf-anda, spelar unika hjältar som höjer sig över den grå massan. I augusti kommer det. White Wolf har också skaffat rättigheterna till den gamla AD&D-världen *Ravenloft*, en gotisk skräckvärld med vampyrer och varulvar. De kommer att ge ut *Ravenloft*-material till *D&D 3e*.

Riktigt urgamla rollspelare kanske minns *Empire of the Petal Throne*, professor M.A.R. Barkers rollspel från 1975 om den säregna världen *Tékumel*? Det ska få nytt liv med tristat-systemet från Guardians of Order, tidigare mest kända för sina mangaspel och för skräckspelet *Heaven & Earth*.

En annan klassiker är *Das Schwarze Auge*, Europas förmodligen framgångsrikaste rollspel någonsin. Det tyska spelet, som i många år höll *Dungeons & Dragons* stängen och intog samma upphöjda ställning i Tyskland som *Drakar och Demoner* här i Sverige, kommer ut i engelsk översättning under hösten. Datorspelare känner igen världen från datorrollspelet *Realms of Arkania*, baserat på rollspelet.

Bland spel som för en tynande tillvaro har Greg Staffords *Pendragon* en särskild plats i våra hjärtan, efter våra 6-7 år av kampanjspelade bland små walesiska klankrigare. Glatt konstaterar vi att

Greg har skakat nytt liv i sitt företag Green Knight och annonserar två nya tillbehör till sensommaren: *Holy Grail* och *Book of Faeries*. Det första är en kampanj om jakten på graalen, det andra en bakgrundsbok om di sma under jardi. Vi funderar på att leta rätt på *Pendragon* i förrådet och damma av våra små klankrigare.

Det var allt för den här gången. Har ni tips på kul nya spel? Mejla *Sverox* och be Tove att skicka dem vidare till oss!

*Gunilla Jonsson och Michael Petersén*

## Pengar att tjäna!

I juni fick din förening en föreningsrapport för 2000/2001. Den bör alla föreningar skicka in så snart som möjligt, men kommer den inte i god tid innan septembers slut kan vi inte dra nytta av 2000-uppgifterna. 2001-uppgifter har vi nytta av i cirka ett år till.

Det är massor av föreningar som inte rapporterat vare sig verksamhet eller medlemmar under 2000. Just nu har hela 798 föreningar inte rapporterat verksamhet för 2000, vilket vi tror är anmärkningsvärt många. För dessa föreningar har vi på förbundskansliet tillverkat ett speciellt litet närvarokort som vi hoppas att ni använder – kontakta kansliet för mer information.

För 1999 rapporterade föreningarna runt 100.000 sammankomster, och hittills för 2000 har ni bara rapporterat 70.000 sammankomster. Det lär se bättre ut i slutet av sommaren, men jag tror inte vi når upp i 1999 års siffror utan krafttag.

– *Chrisp* – förbundskanslist  
info@sverok.se

## Sveroks förbundsstyrelse

### Michael Bjurshagen

Ledamot

#### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Den Nationella Spelveckan.

#### Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Nyrekrytering.

#### Varför skall man engagera sig i Sverok?

Därför att det är kul och man tycker att man har något att tillföra.

#### Vad spelar du helst?

Rollspel.

#### Vad spelar du mest?

Rollspel, just nu *Hårnmaster*

## Sveroks förbundsstyrelse

### Björn von Knorring

Ledamot

#### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Jag har varit ansvarig för upphandlingen av den nya förbundstidningen samt framförhandlandet av kontrakt med rävarna samt med det nya samdistributionsavtalet med *Codex*.

#### Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Att visa att spela spel är en precis lika naturlig ungdomsaktivitet som att spela fotboll eller syssla med hästar. Det bör vara lika naturligt för kommunen att bygga ett spelens hus som det är att bygga en ny hockeyrink för ungdomar.

#### Varför skall man engagera sig i Sverok?

Man bör givetvis engagera sig i det förbund som har den verksamhet som intresserar en mest, så spelar man spel bör man ju givetvis engagera sig i Sverok. Dessutom är beslutsvägarna korta så man kan snabbt få resurser till sitt arbete.

#### Vad spelar du helst?

Olika former av brädspel.

#### Vad spelar du mest?

Olika former av brädspel men även en del dataspel (väldigt lite nätverks- och internetspel dock)



# Nationell spelvecka

*8 - 14 oktober har du chansen att vara med om en veritabel spelorgie. Överallt, runt om i landet kommer Sverok-aktiva att visa upp spelhobbyn i alla dess former. Du är väl med?*

Den Nationella spelveckan är en satsning som Sverok efter beslut av riksmötet kommer genomföra den 8-14:e oktober i år. Målet med satsningen är att lyfta fram spel och spelande till den plats de förtjänar och detta skall ske genom en mängd olika satsningar. Men för de som inte var på riksmötet eller på andra håll fått en chans att ta del av vad detta är för ett projekt och vad det kan innebära för just dig kommer här en sammanfattning.

Främst är den nationella spelveckan kanske en chans för alla er som vill vara med och hjälpa till att visa upp vår hobby för omvärlden att få en chans att göra just det och få lite hjälp på vägen. Demonstrera sitt favoritspel, värva medlemmar till föreningen och informera om Sveroks existens kan man iofs göra när som (och hur mycket som helst), men under just denna vecka är vår förhoppning att väldigt många av våra föreningar och aktiva inom olika delar av förbundet skall göra något lite extra. Tanken är att om en massa saker händer samtidigt (nåja, under en veckas tid i alla fall) över hela landet så kommer det få större genomslagskraft än om det skulle hända en massa mindre saker utsprida över en längre tid. Så därför kraftsamlar nu Sverok inför den nationella spelveckan. Vi hoppas få se ett myller av utåtriktade pr-arrangemang av alla upptänkliga former välla fram över landet under dessa oktober dagar!

Om det hela slår väl ut är det tänkt att bli en årligt återkommande satsning som med tiden skall genomföras inte bara av Sverok utan även av och med andra aktörer inom spelhobbyn. Det kan t.ex. vara speltillverkare, spelbuti-

ker eller möjligtvis andra förbund inom närbesläktade hobbygrenar. Målet är ju att väcka allmänhetens uppmärksamhet för vilken utomordentligt bra och trevlig hobby spel är. Det som är bra för spelandet i Sverige är bra för Sverok är tanken, och genom att samarbeta med



såväl kommersiella som ideella aktörer kan mycket uppnås som annars skulle varit ouppnåeligt.

Vad kan då en förening göra under denna vecka? Säkert har de flesta av er många idéer, men lite hjälp kan ju ändå inte skada. Några saker som många företagsamma föreningar planerar är att tillsammans med lokala spelbutiker demonstrera spel på köpcentrum, torg eller andra publika platser. Likaså kan det vara en god idé att öppna upp sin spellokal för allmänheten (om föreningen har en sådan), genomföra affischerings-



## Jon Nilsson om en orgie i spel

Foton av Daniel Roos och SF First (från Halmicon)

Jon Nilsson är en vampyrlajvande konventsarrangör. Han sitter också i Sveroks förbundsstyrelse, där han är rejält insyltad i den Nationella Spelveckan.



kampanjer eller varför inte bearbeta de lokala tidningarna för att få dem att skriva om föreningen och hobbyn?

De föreningar som vill genomföra någon form av pr-satsning under denna vecka kommer givetvis få stöd i olika former av förbundet. Dels kommer de få tillgång till ett "nationell spelvecka-kit" innehållande saker som affischer, informationshäften om Sverok och våra olika hobbygrenar, t-shirts, mall för pressreleaser m.m. matnyttigt material. För att få detta är det bara att höra av sig till rikskansliet. Om föreningen se-

dan skickar in en enkel rapport om satsningen till rikskansliet kommer 1000 kronor sändas som belöning. Sedan kommer även medlemsvärning premieras under denna särskilda vecka. 15 kronor extra (utöver de ordinarie 15 kronorna) per medlem som värvas under veckan kommer utbetalas efter redovisningen mottagits på kansliet.

Sveroks åtta distrikt genomför olika satsningar under veckan. Är du intresserad av att ta del av dessa är det bara att vända dig till ditt distrikt så hjälper de dig gärna. Kanske har de något på gång i just din stad? Har de inte det så kanske du kan dra igång nåt och få hjälp av ditt distrikt att genomföra det.

Från centralt Sverokhåll kommer flera saker genomföras för att stödja föreningarnas och distriktens satsningar. Annonsering kommer ske i flera tidningar, pressen kommer bearbetas med pressreleaser och informationsmaterial och samarbeten med andra intresserade parter finnas. Hela projektet växer ständigt och mer information kommer komma ut till alla er Sverokmedlemmar så fort det bara går. Men under tiden kan du ju börja planera hur just du och dina vänner skall lyfta fram hobbyn och förbundet under denna utomordentliga nationella spelvecka... Ta chansen!

## Vill du vara med? Kontakta ditt distrikt!

Planeringen inför Nationella Spelveckan är i full gång i hela landet då denna tidning skickas till tryck. Vill du främja spelhobbyn? Kontakta ditt distrikt med tips på vad du vill göra, samt för att få veta mer om vad som händer där du bor.

### Sverok Övre Norrland

Karl Lampinen  
Bergsgatan 5, 957 31 Övertorneå  
info@on.sverok.se

### Sverok Nedre Norrland

Pelle Lundström  
Stöttingvägen 20, 831 73 Östersund  
norra@sverok.se

### Sverok GävleDala

c/o Musikhuset  
Box 144, 801 03 Gävle  
gd@sverok.se

### Sverok Svealand

c/o Per Bergman  
Gråsparvsv. 30, 724 70 Västerås  
svealand@sverok.se

### Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16b  
121 63 Johanneshov  
stockholm@sverok.se

### Sverok Ost

Box 207, 551 14 Jönköping  
ost@sverok.se

### Sverok Västra Götaland

Katrinédalsg. 13b, 504 51 Borås  
vg@sverok.se

### Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund  
skud@sverok.se





# Karlar (och kvinns) i trikåer

## Mirakelkvinnan:

–...tycker du att jag kämpar för hårt ibland?

## Batman:

– Ingen kan kämpa för hårt för att göra världen bättre, Diana. Man kan aldrig skrika för högt i frihetens namn. Så har jag hört sägas, i varje fall.

## Stålmannen:

– Det där lät misstänkt idealistiskt för att komma från dig.

## Batman:

– Du måste ha något fel på din superhörrel. Jag ville bara säga att jag märkt något om personer som försöker förändra världen: för det mesta gör världen helt om och förändrar dem.

(Replikskifte från JLA: Earth 2 av Grant Morrison (text) & Frank Quitley (bild), översatt av artikelförfattaren)

## om superhjälderollspel av Henrik Örnebring

Har du spelat superhjärte på konvent? I så fall är chansen stor att det var ett scenario Henrik låg bakom. Henrik har ett flertal mycket uppskattade konventsscenario på sitt samvete.

## Varför superhjärtar?

Det är naturligtvis frestande att se superhjärtegenren främst som en utgångspunkt för parodier – kan man över huvud taget ta allvarligt på historier om personer som klär ut sig i färgglada trikådräkter för att bekämpa likaledes utstyrda skurkar? Allt är naturligtvis en fråga om tycke och smak, men om man som rollspelare kan acceptera och t o m gilla historier om personer av påhittade raser som bekämpar skurkar av andra påhittade raser, så borde man kanske kunna se en potential för icke-parodiskt rollspel även i superhjärtegenren. Min utgångspunkt för denna artikel är att ta superhjärtegenren på allvar och försöka se den utifrån sina egna förutsättningar. Det är särskilt tre element i genren som tilltalar mig: möjligheterna att utforska vad en hjälte egentligen är, fenomenet dubbla identiteter samt möjligheterna till vildsint action.

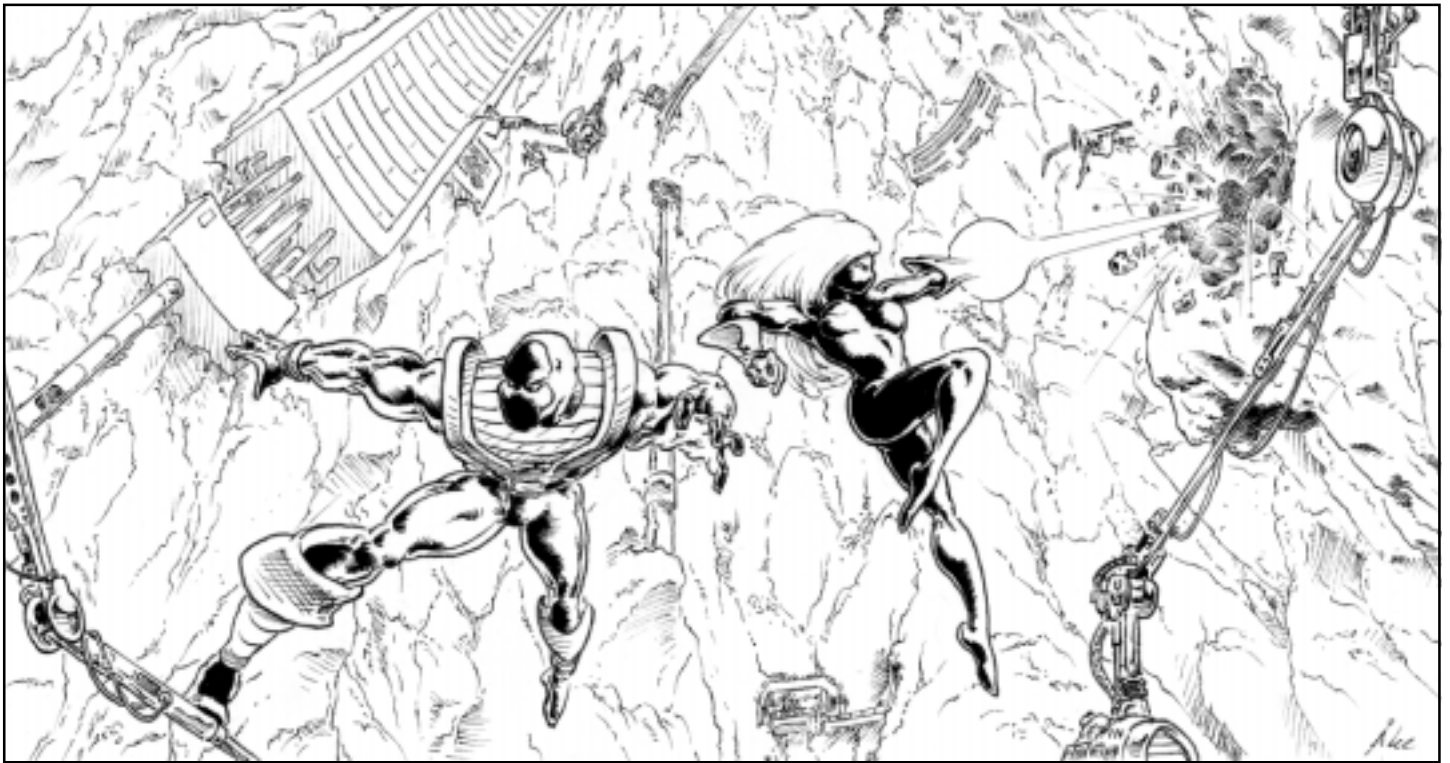
Vad är det som gör Stålmannen till en hjälte? Faktum är att det inte har ett dugg att göra med att han är osårbar, superstark, kan flyga, har värmesyn och ett tjugotal andra superkrafter – Stålmannen är en hjälte för att vi vet att han skulle ge sitt yttersta för att försvara världen och skydda oskyldiga även om han *inte* hade dessa krafter. Stålmannen har under sin seriekarriär utan att blinka givit sig in i närkamp med hotfulla varelser långt kraftfullare än han själv, och han har t o m dött ett par gånger på kuppen (men naturligtvis har han alltid kommit tillbaka). En hjälte är någon som utan tvekan är beredd att offra allt, t. o. m. sitt eget liv, för att åstadkomma det rätta. I superhjärteollspel kommer spelarna rutinemässigt ställas inför fien-

der som på ett eller annat sätt är mäktigare än de själva. Hur hanterar de det? Hur klarar en hjälte av pressen att handla tappert och rätttrådigt, inte i en situation, utan i alla situationer? Vad händer med den hjälte som inte står ut med det ständiga trycket längre?

## ”Vem är du, Gæstur?”

Detta leder vidare till den andra aspekten som gör superhjärtegenren särskilt attraktiv ur rollspelssynpunkt: den hemliga identiteten. När man talar om offervilja så får man ha i åtanke att superhjärtar faktiskt tämligen sällan dör, d. v. s. de tvingas ganska sällan göra vad man kan se som den slutgiltiga uppoffringen. Istället offerar de en liten bit av sitt liv i taget: de kan inte avslöja sin hemliga identitet, för då är risken stor att samvetslösa skurkar skulle slå till mot hjältens nära och kära. Så man håller identiteten hemlig för att skydda sina vänner, vilket naturligtvis förr eller senare gör att förhållandet till de man ville skydda genom att anta en hemlig identitet skadas – just för att man har en hemlig identitet. Ursäkter, smygande och lögnar tär på ett förhållande. Superhjärtar kan också lätt få det svårt att behålla ett normalt jobb (hur ska man orka det om man ute och patrullerar staden på nätterna?), vilket kan leda till paradoxen att hjälten som hyllas av hela staden i sin civila identitet knappt kan betala hyran. Det är kanske inte livet superhjärtar får offra så mycket som “det normala livet”.

Superhjärtar är mäktiga och speciella, men just för att de är mäktiga och speciella kan de inte alltid förvänta sig att åtnjuta sådant som vanliga människor



tar för givet. Hur orkar man? Hur orkar t ex X-men ständigt försvara en mänsklighet som hatar och fruktar dem? Hur mäktar Spindelmannen med att skydda medborgarna i en stad där han av många utmålas som en simpel skurk? En superhjäلتes liv kantas ständigt av konflikter mellan hans eller hennes identiteter, mellan det normala livet och livet som superhjäلتe – konflikter som kan vara oerhört spännande att gestalta i rollspel. Hur älskad och populär en superhjäلتe än blir så kommer hon eller han alltid att förbli en outsider. De segrar man vinner över maktgalna världserövrare och galna utpressare väger kanske lätt, om man i gengäld förlorar sin flickvän, sitt jobb, sina vänner... Bara för att man kan flyga snabbare än ett stridsflygplan och lyfta en elefant blir livet inte enklare – snarare svårare.

## Sensawonder

Den hemliga identiteten kan alltså i förlängningen leda till en mängd olika rollspelsmässigt intressanta problem. Men rollspel är ju inte bara grubblerier, svårmod och vardagsrealism – det ska vara kul också. Kul och bra rollspel skapar

sensawonder (sense-of-wonder), d. v. s. den där härligt hisnande känslan man får i maggropen när en bok eller film eller en spelupplevelse verkligen ger en känslan av att man, om än för ett ögonblick, blickat in i en helt annan värld. Och om man är villig att ge sig hän åt genren, så finns det goda förutsättningar för helsköna sensawonderupplevelser i superhjäلتarnas värld: världar att rädda, megalomaniska ärkeskurkar att överlista och helfeta actionscener där energistrålarna flyger åt alla håll samtidigt...

Jag är en anhängare av filmisk action framför s. k. "realism" i strider – framförallt eftersom ett mer filmiskt perspektiv tillåter spelarna (och spelledaren) att faktiskt rollspela även i striderna. För superhjäلتar brukar ju i allmänhet det maskerade alter egot och även ens superkrafter vara uttryck för karaktären, vilket innebär att man genom olika taktiker, strategier och påhitt under actionscenerna kan låta olika aspekter av karaktären komma till uttryck. Det här ska nu inte uppfattas som så pretentiöst som det kanske låter – jag menar bara att genom att våga improvisera och låta genrens logik styra strider

och actionsekvenser, så kan man öppna upp för rollspel i situationer även där rollspel normalt sett kanske inte har så stor plats.

## Combos

Allt sammantaget finns det alltså grundläggande komponenter i genren – hjältemod, dubbla identiteter, hejdlös action – som gör att superhjäلتerollspel kan vara intressant att prova på även på sina egna villkor. Eftersom superhjäلتegenren är såpass distinkt kan man också uppnå intressanta effekter genom att kombinera den med andra genrer – så som har gjorts t. ex. i filmen *Unbreakable* (superhjäلتar möter vardagsrealism) eller i Alan Moores och Kevin O'Neills serie *League of Extraordinary Gentlemen* ("superhjäلتar" i viktorsansk miljö). I lästipsen i slutet av artikeln finns mer information om både udda och mer konventionella superhjäلتeserier som kan fungera som inspiration.

## Välja system

Det finns flera olika superhjäلتerollspel på marknaden. Jag har inte utrymme att här ge en detaljerad recension av samtliga dessa, utan vill bara här kort pre-



## Jon Nilsson

Ledamot av förbundsstyrelsen  
Revisor Sverok Västra Götaland

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**  
Riksmötet (huvudansvarig),  
Nationella Spelveckan och  
organisationsutredningen.

### Varken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Grundtanken med Sverok är (enligt mig) att underlätta på olika sätt och vis för våra föreningar. F.n. tror jag Sverok kan göra mest nytta genom att dra uppmärksamhet till hobbyn och förbundet. Därigenom dras folk till redan existerande föreningar och nya bildas. Sedan kan Sverok även bidra med mycket när det gäller att skapa mötesplatser för spelare och föreningar.

### Varför skall man engagera sig i Sverok?

För att det är kul! För att man träffar intressanta människor, lär sig mycket och får en chans att spela en massa spel...

### Vad spelar du helst?

Rollspel. Och lajv.

### Vad spelar du mest?

Rollspel.

© Raja Pocket Books, India



sentera vilka stora spelsystem som finns på marknaden just nu.

Om man vill spela i en bekant miljö, eller vill ha möjligheten att själv rollspela sina egna serietidningsfavoriter, bör man kanske välja *DC Heroes* eller *Marvel Super Heroes*. Båda dessa spel är knutna till serieförlagen DC respektive Marvel och innehåller noggranna beskrivningar av dessa förlags superhjältevärldar. DC är förlaget som publicerar *Batman*, *Stålmannen*, *JLA (Lagens väktare)*, *Sandman*, *Blixten* m fl, medan Marvel är mest kända för figurer som *Spindelmannen*, *X-men*, *Hulk* och *Fantastiska Fyran*. Båda dessa spel kommer alltså med en färdig kampanjvärld som man lätt kan läsa sig till mer om i olika serietidningar, vilket ger den fördelen att världen förmodligen är mer eller mindre välbekant för både spelare och spelledare. Dessutom har båda spelen nyligen kommit ut i nya versioner, i båda fallen med väsentligt mer strömformade regler.

De flesta andra superhjälte-rollspel kommer även de med en färdig kampanjvärld, dock ej i allmänhet baserad på existerande serier. Så är det t ex med *Champions: The New Millennium* (den senaste utgåvan av det gamla klassiska superhjälte-rollspelet *Champions*), där

världen bygger på att i princip alla gamla, erfarna superhjältar har dött i en stor och obegriplig katastrof.

I *Brave New World* antar man rollen av illegala superhjältar i ett fascistiskt USA – en betydligt mer dystert kampanjvärld än vad som är gängse i genren. Världen är mycket välbeskriven och flera supplement har kommit ut, men spelets största nackdel är att det inte existerar några karaktärsskapparregler över huvud taget (man är hänvisad till förkonstruerade sk templates, eller arketyper).

White Wolf har också lämnat sitt bidrag till genren: *Aberrant*, ett spel som utspelar sig i samma universum som SF-spelet *Trinity*, men hundra år tidigare. Gillar man Storytellersystemet (samma som den förenklade version som presenterades i *Trinity*) gillar man förmodligen det här också – och även här presenteras en välbeskriven värld. Systemet är dock nära knutet till just den presenterade spelvärlden och kan vara svårt (men inte omöjligt) att anpassa till en egenpåkittad spelvärld.

## Din egen värld

Det roligaste med att vara spelledare är att skapa sin egen spelvärld, och superhjälte-rollspel är givetvis inget undantag. Det är otroligt roligt att sitta och drömma upp fantastiska skurkar och hjältar som spelarna kan störa på – men precis som i alla andra rollspel blir det roligare om de spelledarpersoner man möter är något mer än en färgglad dräkt och fräcka superkrafter. Både hjältar och skurkar blir roligare om de har en bakgrund, motivationer, mål och speciella karaktärsdrag.

Förutom de saker man alltid måste tänka på när man skapar en spelvärld, finns det vissa saker man särskilt kan tänka på just när det gäller en superhjältevärld. Inom genren finns det som sagt stor spännvidd, och man måste såklart fundera på vad det är för stämning man vill uppnå i sitt spel. En av de första saker man bör fundera över är hur hög den generella kraftnivån ska

vara i världen (inte bara för spelarna). Är det en superhjaltevärld där jorden ofta invaderas av rymdövrare eller demonprinsar från andra dimensioner och där alla superhjältar är väsentligt mäktigare än vanliga människor (så som t ex tycks vara faller i världen där *The Authority* (se nedan) utspelar sig)? Eller är det en värld där de flesta superhjältar bara är vältränade människor som mest slåss mot "normala" brottslingar (som i Alan Moores och Dave Gibbons *Watchmen*)? Kraftnivån hänger alltså också samman med vilken nivå av "realism" (i konventionell mening) man vill ha i sin kampanj. I superhjalteserier är det t ex tämligen sällsynt att hjältar såväl som skurkar faktiskt dör, något som man själv lätt kan ändra på om man skulle vilja – t ex genom att göra ändringar i vilket stridssystem man nu har valt. I de stora serieförlagens världar (DC och Marvel) är det dock svårt att peka ut en generell kraftnivå – i en del serier slåss hjältarna mot kosmiska hot i princip dagligen (*Fantastiska Fyran*, *JLA*), medan andra hjältar ägnar sig åt att bekämpa gatans brottslighet (*Punisher*, *Batman*). Kanske är det likadant i din värld?

Något annat att fundera över är hur människor egentligen får superkrafter i din värld. För att återigen ta DC och Marvels serievärldar som exempel, så bygger de på att man kan få superkrafter på en mängd olika sätt: man kan födas med dem (som mutanterna i *X-men*), råka ut för en strålningsrelaterad olycka (Spindelmannen), komma från en annan planet (Stålmannen), träna under en hel livstid (*Batman*) eller på något sätt komma över en pryl som ger en exceptionella krafter (Gröna Lyktan). I andra världar har alla med superkrafter fått dem på samma sätt, som t. ex. i serien *Rising Stars* (utsatta för strålning från en mystisk komet) eller i spelet *Aberrant* (födda med en speciell körtel i hjärnan). Man kan också tänka sig en lösning där alla egentligen fått sina krafter på samma sätt, men att man tror att

det skett på olika vis (jag ska inte sabotera överraskningen genom att tala om i vilket spel/serie det är så...). Om du väljer att utgå från att alla får sina superkrafter på liknande sätt/under samma omständigheter, är det något som kan ge en unik prägel åt din kampanj.

Det för mig vidare till den sista punkten som är bra att tänka på, nämligen vad det är som gör just din superhjaltevärld unik. Det är helt OK att låna och norpa bra idéer från andra håll, men det blir ofta roligare om du gör din värld unik och speciell på något sätt. Kom-



mer egentligen alla superkrafter från någon magisk källa? Finns det kanske två typer av supervarelser, som befinner sig i någon typ av fejd eller strid med varandra? Kommer de flesta supervarelser från ett och samma land? Varför då, i så fall? Det speciella behöver inte ens ha specifikt med superhjältarna att göra. Hur skulle det t ex vara att spela superhjalte-rollspel i en värld där nazisterna vann andra världskriget, eller i en värld där människan har börjat kolonisera rymden? Som nämnts tidigare kan det ge roliga effekter om du blandar genrer i din kampanjvärld: det

är t ex fullt möjligt att skapa superhjalte-skräck (som i t ex i serierna *Nightstalkers*, *Darkhold* och *Ghost Rider*) eller t o m superhjalte-western (som i *Justice Riders*) – låt fantasin flöda!

## Din egen kampanj

Det finns massor med tänkbara råd och tips att ge dig som tänker starta en superhjalte-kampanj, men jag tänker bara uppehålla mig vid ett speciellt problem: hur ska man i praktiskt spel integrera både spelarnas civila identiteter och deras superhjalteidentiteter? Den enklaste lösningen är att förutsätta att karaktärerna av någon anledning lever och kanske t o m bor tillsammans även i sina civila identiteter, så som t ex *Fantastiska Fyran* (de är en familj) eller *X-men* (de går alla på samma "skola"). Med denna lösning går man dock lätt miste om den centrala konflikten mellan de dubbla identiteterna som jag tog upp ovan.

Vill man verkligen att denna konflikt ska komma i spel kräver det en del arbete av både spelare och spelare. Av spelarna kan man kräva en någorlunda utvecklad bakgrundshistoria, så att man får en känsla för hur och var karaktären hör hemma i världen – både civilt och som superhjalte. Spelaren får i gengäld vara beredd på att spela mer, helt enkelt eftersom det simplaste sättet att utveckla karaktärens civila identitet är att göra det i solospel med en spelare och spelaren.

Det kan nämligen lätt bli frustrerande för de andra spelarna om någon spelare under pågående session hela tiden kräver spelarens uppmärksamhet i sin civila identitet – medan den personen säkert har roligt när han håller på att göra slut med sin pojkvän eller hjälpa sin sjuka moster, sitter de övriga spelarna sysslolösa och vill helst börja efterforska vem det är som rånar banker genom att teleportera bort hela banklokalen. Det mest praktiska blir därför om man låter de bihandlingar och den karaktärsutveckling som sker i



den civila identiteten huvudsakligen utspela sig mellan de ordinarie sessionerna. Ibland kanske två spelare kan involveras i samma bihandling i sina civila identiteter, vilket kanske för många känns roligare än solospel med spelledaren.

Jag menar dock absolut inte att den civila identiteten helt ska kopplas bort från de ordinarie sessionerna – ett bra sätt att föra in det kan t ex vara genom att spelledaren förbereder kortare scener från det civila livet för varje spelare. Dessa scener kan sedan de övriga spelarna vara åskådare till (även om de naturligtvis måste rollspela att deras karaktärer inte är medvetna om vad som har hänt någon av de andra karaktärernas civila identitet) – eller ännu hellre spela med i, genom att spelledaren förberett kortare personbeskrivningar åt dem i förväg. På detta sätt kan alla spelare göras delaktiga i allas bakgrund och civila liv, och alla hjälps åt att skapa ett kul spelmöte.

## Lästips

Den rutinerade brittiske serieförfattaren Grant Morrison skrev under åren 1996-2000 manuset till *JLA (Justice League of America, eller Lagens Väktare på svenska)* och gjorde snabbt den tidningen till förlaget DC:s absoluta bästsäljare. Med sina kluriga manus, stilsäkra dialog och kongeniala teckningar av Howard Porter och John Dell kan man säga att *JLA* blev startskottet för en ny våg av intressanta och välskrivna superhjäلتeserier. Alla Morrisons *JLA*-serier är också tänkta att publiceras på svenska i nya tidningen *Gigant*. Morrison och tecknaren Frank Quitley har dessutom nyligen fått uppdraget att tuffa till Marvels gamla klassiska *X-men*, med mycket underhållande resultat. *JLA* skrivs numera av Mark Waid och tecknas av Bryan Hitch och Paul Neary – kvaliteten är fortfarande hög, men jag tycker nog att Morrisons version var bättre... Morrisons allra första försök i superhjäلتegenren, den utflippade serien

*Zenith* (som en del av er kanske kommer ihåg från gamla *Magnum*), ska för övrigt snart återutges i samlingsalbum.

Ovan nämnda Hitch och Neary nådde berömmelsen först som tecknare till Warren Ellis *The Authority*, en superhjäلتeserie fylld med högoktanig action och ett superhjäلتeteam som inte är som alla andra. Två album har hittills kommit ut, där jordens beskyddare *The Authority* slåss mot det ena kosmiska hotet efter den andra. Denna tidning, samt den ovan nämnda *JLA*, är givna inspirationskällor för superhjäلتekampanjer med höga kraftnivåer.

Mer lågmälda superhjäلتehistorier berättar Kurt Busiek (skriver) och Brent Anderson (tecknar) i *Astro City*, en helt fantastisk serie vars främsta adelsmärke är den täta personteckningen. Busiek har på bara några få album (fyra) skapat en helt egen superhjäلتevärld där historierna i princip handlar om allt annat än att spöa superskurkar. Bör läsas.

Lågmälat är det också i James Robinsons *Starman* (flera olika tecknare), där huvudpersonen Jack Knight motvilligt tvingas ta över identiteten som superhjäلتen Starman efter sin far och sin bror. Enkelt, mänskligt drama på hög nivå – och i likhet med många andra tycker Jack att både triksåer och hemlig identitet är löjligt, så han skippar bådadera...

Vad skulle egentligen hända i en värld där det fanns superhjäلتar? Skulle verkligen den första impulsen för den som fick superkrafter vara att ge sig ut och bekämpa brott? Den frågan är utgångspunkten för J Michael Straczynskis (mannen bakom *Babylon 5*) *Rising Stars* (flera olika tecknare), och hans svar är allt annat än hoppingivande... denna serie är betydligt svartare än vad som är gängse i genren, och kan tjäna väl som inspirationskälla för lite mörkare superhjäلتekampanjer.

Gränsen mellan superhjäلتeserier och andra typer av serier är ofta flytande. Warren Ellis (skriver) och John Cassaday (tecknar) *Planetary* blandar super-

hjäلتeelement med inslag av pulpäventyr och med en hälsosam dos konspirationsteorier adderat. Utmärkt inspirationskälla för udda superhjäلتäventyr!

Alan Moores nya mastodontprojekt, *America's Best Comics* (där Moore ensam skriver manus till 4-5 olika tidningar i månaden), innehåller flera titlar som tänjer på genrens gränser. Moores pulpsuperhjälte *Tom Strong* konfronteras med allehanda bisarra fiender i historier som samtidigt är hyllningar till kända och mindre kända serieskapare i historien. I *Promethea* får huvudpersonen superkrafter genom att hon besätts av ett väsen från sagornas värld, vilket leder till halsbrytande äventyr på olika existensplan – inte helt olikt Neil Gaimans redan klassiska fantasy(?)serie *Sandman*. Moores flerfaldigt prisbelönade *Top Ten* blandar på ett förtjänstfullt sätt in superhjäلتar i ett polis-drama – i Neopolis är alla, från tidningsbudet till borgmästaren, superhjäلتar, vilket naturligtvis ställer särskilda krav på stadens polis...här beskrivs superhjäلتar som både fantastiska och vardagliga på en gång – plus att de första tolv numren av tidningen presenterar en perfekt minikampanj, komplett med huvudhandling och ett otal bra bihandlingar.

Är man till sist på jakt efter mer utspejade superhjäلتeserier som inte väjer för vare sig drastisk komik eller djupfilosofiska frågeställningar, kan man försöka få tag på Peter Milligans (text) och Duncan Fegredos (bild) *Enigma*, där människor oförklarligt förvandlas till bisarra supervarelser (*Envelope Girl!*). Tidigare nämnde Grant Morrison är ofta ordentligt flippad, t ex i *Doom Patrol*, där ett gäng riktigt utstötta missfoster kämpar för rättvisan, eller i den fullständigt sanslösa superhjäلتeparodin *Flex Mentallo*. Även den vandöde (?) superhjäلتen *Madman*, tecknad och skriven av Mike Allred, har en väldigt speciell vinkling på vad det här med att vara superhjälte egentligen innebär.

# Snart dags för den fjärde Fantasyfestivalen

Jonas Cronholm

För de boende i Gamla stan börjar det bli en välbekant syn; hundratals rollspelare i full kostymering som paraderar genom Gamla stan, musiker, gycklare och hantverkare av olika slag som demonstrerar sin skicklighet på Stortorget, stressade projektledare och hysteriska ljudtekniker ...

Det började för snart fyra år sedan, när en liten grupp individer som på olika sätt arbetade med fantasy bestämde sig för att arrangera något slags evenemang, delvis för att sprida fantasykulturen till en ny publik men också för att vara en naturlig mötesplats en gång om året för alla som läste fantasy och ägnade sig åt levande rollspel. Ur detta framväxte fantasyfestivalen.

För att undvika att misstas för en traditionell kongress, och konkurrera med redan existerande sådana, bestämde sig de involverade för ett lite annorlunda upplägg. I stället för en mängd aktiviteter i en enda lokal, bekostat av biljettförsäljning, så skulle allt vara gratis och allt arbete utföras ideellt. Eventuella kostnader skulle täckas av ett mindre sponsorbudrag från arrangörerna. Fördelen med detta var en oföränderlig budget som kunde användas redan från början och att det blev en festival lika mycket skapad av deltagarna som av arrangörerna.

Kanske är det det som har gjort att festivalen har växt i både storlek och rykte varje år, utan att tappa proportionerna. Dräktparaden och Fantasymodevisningen är alltid lika beroende av deltagarnas tid och ork (och dräkter) men att den ändå blir lite större varje år är ett tydligt tecken på att hur mycket svenska rollspelare brinner för sin kulturform

Något av de sponsrande förlagen brukar alltid, likt på någon av kongresserna,

passa på att bjuda in en eller flera författare till festivalen. Förra årets stora namn var Natur och Kulturs Philip Pullman som både satt med i en författarpanel tillsammans med de svenska författarna Christina Brönnestam och Niklas Krog (som väl får ses som festivalens husförfattare) samt översättaren Ylva Spångberg, samt gjorde en mycket uppskattad läsning på kulturhuset. I år är temat för författarkvällen fantasy för alla åldrar – delvis med tanke på Harry Potter-böckernas segertåg över världen och den aktuella filmen – och inbjudna gäster är bland annat B. Wahlströms debutanter Teo Troy.

Det blir som tidigare år ett föredrag om historisk sömnad i Laila Wibergs regi och den sedvanliga blandningen av aktiviteter och workshops på såväl SF-bokhandeln som kulturhuset. En helkväll är vikt enbart för Sveroks medlemmar och alla andra rollspelsintresserade. I övrigt ryktas det om att en av världens mest kända illustratörer ska gästa festivalen med anledning av hans arbete på en annan tämligen välkänd fantasy film som är aktuell under hösten ...

Arrangörerna i år är SF-bokhandeln i samarbete med Natur och Kultur, Norstedts, Rabén & Sjögren, Tiden, B. Wahlströms, Studieförbundet Riksförbundet, Sverok och Marina Stjernvall Festivalen pågår under hela vecka 34 med avslutning på Stortorget lördagen 25 augusti. Alla som vill gå i dräktparaden eller delta i modevisningen är välkomna att kontakta Marina Stjernvall på [marin@netlimit.com](mailto:marin@netlimit.com) eller 070 - 46 00 848.

Fantasyfestivalen arrangeras varje år för alla som läser fantasy och ägnar sig åt levande rollspel, men framför allt är det en festival för alla som ännu inte tagit del av fantasyns fantastiska värld.



## Delta i riksmötesvalet!

Du som är medlem i Sverok får delta i riksmötesvalet. Alla medlemmar har möjlighet att bli valda som ombud och få åka till riksmötet där de kan bestämma vad som helst som har med förbundet att göra. Under hösten kommer föreningarna att få en lista där de kan föreslå – nominera – personer som är intresserade av att bli ombud. Det går jättebra att föreslå sig själv. Alla som accepterar sin nominering kommer att finnas med på listan över nominerade som föreningarna får inför riksmötesvalet.

Nomineringstiden går ut i slutet av oktober/mitten av november. Riksmötesvalet avslutas den 31 december. Riksmötet är (mycket preliminärt) den 22-24 mars 2002.

– Chrisp – förbundskanslist



# Fältöverlevnad för nybörjarlajvaren

Leif Eurén tipsar om hur man klarar sig när det går snett

*Många har berättat hur de provat på lajv, men fått så dåliga erfarenheter att de aldrig vill försöka igen. Det är synd, eftersom man med några enkla förberedelser kan göra sitt första lajv till en helt igenom positiv upplevelse.*

Du har alltså bestämt dig för att åka på ditt livs första lajv. Jag kan inte annat än gratulera dig, du har många spännande upplevelser framför dig. Men du har även en del mindre trevliga upplevelser att vänta, och om de kommer på ditt allra första lajv, är det lätt att tappa sugen och lägga denna givande hobby på hyllan för gott. Den här artikeln är tänkt att förbereda dig för och hjälpa dig överleva dessa upplevelser, så att allt på det hela taget blir positivt.

## Börja smått

Förhoppningsvis planerar du att vara med på fler lajv än ett. Och om du inte läser längre än hit, så är mitt viktigaste råd att börja i liten skala. Känn dig för på ett kort lajv, med en enkel roll och begränsad utrustning. Det kommer fler lajv där du kan börja ta svängarna.

## Välj lajv med omsorg

Det hela börjar redan när du väljer vilket lajv du ska åka på. Hör av dig till flera arrangörer, och säg att du är intresserad. Och se till att de verkligen förstår att du är nybörjare: att det är ditt allra första lajv, och att du inte har någon erfarenhet. Välj sedan det lajv där du får den bästa kontakten med arrangören. Det är ingen garanti att det är det bästa lajvet, men det är där du blir bäst omhändertagen, och det betyder mer för denna första upplevelse.

Välj hellre ett kort lajv än ett långt. Högst två nätter i skogen, helst bara en

eller ingen alls. Visst kan det kännas häftigt att ge sig hän i ett veckolångt lajv, men smällen blir större om något går snett. Långa lajv hinner du med senare.

Kampanjlajv kan gå bra, men risken finns att alla intressanta roller är tillsatta av gamla rävar, och alla så insatta i intriger och landet, att du får svårt att göra dig trovärdig.

## Välja roll

Det är inte smart att försöka börja i en extrem roll, även om det verkar lockande. Extrema roller är jobbiga att spela, inte minst fysiskt. Välj istället en där du helt naturligt kan värma dig vid en lägereld när du fryser, gå in när det regnar och äta när du är hungrig. Och kom ihåg att det är bra mycket trevligare att ha ett hus eller ett tält när det regnar, än att tvingas övernatta i ett vindskydd.

Be också om att, om möjligt, få ingå i en grupp med erfarna lajvare. Det är mycket givande, och det blir naturligt att man vänder sig till gruppen när man här något praktiskt problem.

Diskutera med arrangörerna om vad du skulle vilja ha ut av lajvet – vilka "scener" du skulle vilja vara med om. De kommer då att göra sitt bästa för att du ska få det så. Testa också rollen på arrangörerna: be dem föreslå olika situationer och berätta hur din roll kommer att agera i dem. Fråga efter vilka reaktioner ditt agerande skulle få, och hur *de* tycker att din roll ska uppträda. Skiljer det sig mycket från din egen uppfattning kan det vara idé att byta roll.

Förbered dig sedan på att det nog inte riktigt blir som du drömt. Ett lajv ska ju försöka förverkliga så många drömmar, så ingens blir helt uppfylld. Och det är alldeles ofrånkomligt att du kommer få uppleva en del tristess och död-tid; men så är det på lajv!

## Förberedelser

Den viktigaste förberedelsen man har att göra som nybörjare är att vara ut-sövd innan lajvet. Det spelar faktiskt ingen roll om din utrustning inte blir helt perfekt. Att sitta uppe till klockan 3 natten innan lajvet, för att hinna sy det där sista plagget... det kan du göra när du blivit mera erfaren.

Förbered alltså din utrustning i god tid, men sluta med det ett par dagar innan lajvet. Har du inte hunnit med det då, kan det lika gärna vara. Försök också att få någon erfaren titta över din utrustning innan lajvet, särskilt ett eventuellt vapen. Det är inte särskilt kul att få sitt vapen underkänt, eller att bli portad för att man har fel utrustning.

Vapen är inte ett måste på lajv, och försök vara utan det på ditt första. Du har redan så mycket att tänka på. Men kan du inte låta bli, är det bättre att låna ett vapen som blivit godkänt på tidigare lajv, än att lägga ned tid och/eller pengar på att skaffa ett eget.

Många lajv håller med mat åt deltagarna. Trots det är det bra om du har lite extraproviant med dig, något som inte behöver tillagas. Bröd och korb rekommenderas. Ost går också bra. Men det ska vara rejäla doningar. Grillkorv och dito bröd är förkastligt – lantbröd och påläggskorv i bit är bra mycket bättre. Ta också med pengar att handla för på värdshuset, om det nu är arrangerat så.

Vill man verkligen förbereda sig kan man förlajva. Då testar man sin roll tillsammans med sina närmaste medspelare, sover i tält och arbetar i sina lajvkläder. Det är en väldigt bra förberedelse, men det tar tid och resurser.

## Kläder

För många är kläderna bland det viktigaste på ett lajv, men investera inte för



mycket i dem till ditt första lajv. Låna istället och använd nödlösningar. Lajvet är ju kort (om du följt tidigare råd) När du hittat din stil kan du lägga ner mer möda på dem.

Kom ihåg att många lager tunna kläder värmer bättre än ett tjockt. Det är dessutom lättare att variera vid temperaturväxlingar. Och det är ingen som ser att din undertröja är i modernt material. Och regnar det, så är ett tips är att ha ett torrt ombyte väl inknutet i en plastpåse.

Dra dig inte heller för att göra avkall på rollens värdighet, och klä dig som det passar väderleken. Det är ju bara du som vet att det inte är enligt rollen. Det är faktiskt bra om man valt sin roll klokt.

### Det börjar...

Så kommer du då till lajvet, med stora förhoppningar och lite pirr i magen. Få fatt på en arrangör; gärna en som du haft kontakt med tidigare, och tala om att du kommit. Då ska du få reda på var det är tänkt att du ska sova, och var hur du ska få mat och dryck. Arrangören är alltid stressad strax innan lajvet, men se till att du i alla fall får reda på så mycket att du överlever.

Sedan kan det inte sägas för ofta: Drick mycket! Du kan överleva länge utan mat, ja till och med fungera bra. Men utan vätska sänker du ihop på några timmar. Är du inte idrottare, utan mer en vanlig soffpotatis som vi andra, så är du inte van att röra sig mycket. Och på lajv rör man sig. Och man förlorar massor av vätska, fastän det inte är särskilt varmt ute. Så ta varje tillfälle att fylla på förråden.

### Att agera

Så börjar själva lajvet. Det är inte mycket att orda om: den biten ska arrangörerna sköta. Men ett tips har jag angående de praktiska arrangemangen, särskilt de som du har problem med:

Prata! Tala om för folk i din närhet vad du är missnöjd med, och fråga om råd. Be dem berätta hur de löser det problemet. Välj dock tillfället klokt, eftersom de flesta lajvare (även du) vill ha minimal tid off-lajv. Och var lite dämpad: ingen gillar en gnällspik.

Sedan sänker sig solen och natten faller på. I skuggorna börjar det röra sig av allehanda oknytt, och det verkar som om något börja hända, därborta... Men se ändå till att du får sova ordentligt.

Det är ofrånkomligt att man missar skeenden. Att man sover är bara en av orsakerna. Att sitta uppe och vaka i väntan på att något spännande ska hända är ganska dumt, för 9 gånger av 10 händer det inget.

### Om olyckan skulle vara framme

Nu är det väldigt sällan det händer något allvarligt på lajv, men trots det kan olyckan vara framme. Då ska du veta var sjukvårdskunnig personal finns. Så ta reda på det!

Under själva lajvet ska du ta andras skador, och framför allt dina egna, på allvar. Tro inte att du lajvet en tjänst genom att dölja en egen skada. Ta istället och spela på den, om den nu inte är så allvarlig att du måste lämna lajvet.

Inse också att ett eventuellt eldningsförbud inte är till för att djävljas med dig, utan är något som är utlyst av den lokala brandkåren för att undvika skogsbrand

### När ingenting annat hjälper

Åk hem! Lämna lajvet och lajvområdet. Det är inget att skämmas för – jag har själv gjort det vid ett par tillfällen. Om du prövat alla metoder ovan och inget av det hjälpt, så är det inte mycket annat att göra. Eftersom du är nybörjare kan du vara rätt säker på att lajvet inte står och faller med att din roll är närvarande.

Se alltså till att du har möjlighet att ordna transport i förtid. Har du ingen mobiltelefon, så det är lätt att låna. Men tala om för arrangören att du lämnar lajvet, så att de inte börjar gå skallgång efter dig när det är slut!

### Efter lajvet

När lajvet är över ska du försöka komma i kontakt med andra deltagare, och prata igenom era gemensamma upplevelser. Du kommer att få både beröm och kritik, och båda är lika nyttiga.

Ja, det kanske var mycket att tänka på det här. Så mycket att du tvekar att ge dig ut. Gör inte det! Då får du ju aldrig veta vad det är du väljer bort. Är du ändå osäker, rekommenderar jag att du väntar. Det blir ett nytt lajv nästa år!



# Brevspalten

## Rollspelare förenen eder!

Nu finns det ett ypperligt tillfälle att visa att vi rollspelare också är en engagerad och viktig samhällsrörelse.

Jag tror nämligen att genom att träffas, lära känna nya människor, leda och hjälpa varandra, arbeta och ingå i ett socialt och öppet nätverk och framför allt, att ha roligt tillsammans bygger vi ett bättre samhälle utan t.ex. främlingsfientlighet och rasism.

Jag kan bara se och berätta om mina egna erfarenheter med många nya vänner, unga och gamla över hela Sverige och som jag sannolikt inte haft om jag inte spelat rollspel. Jag har dessutom lärt mig en hel del praktiska saker som att tex sy och jag har tom blivit bästa kompis med de flesta symaskinerna. (När jag gick på högstadiet blev jag utslängd från syslöjden.) Jag tycker också att jag utvecklats som människa genom att jag reflekterar mer och bättre över saker jag gör. Att vara medveten och kunna motivera handlingar ser jag bla som ett resultat av rollspelandet. Dessa saker och tankegångar hör jag även andra prata om.

Vi är alltså många som utgör en positiv kraft i samhället och det tycker jag vi ska ta vara på. Därför har Camelotpartiet bildats och vi ställer nu upp redan i höstens kyrkoval. För att få veta mer om oss, besök [www.camelotpartiet.com](http://www.camelotpartiet.com)

Valdagen är den 16 september, men man kan rösta tidigare. För mer info om valet, se [www.svenskakyrkan.se](http://www.svenskakyrkan.se) Om du skulle vilja rösta på oss och det inte skulle finnas några camelot-valsedlar i din vallokal går det bra att ta en blank valsedel och skriva Camelotpartiet på den.

Jag hoppas att vi tillsammans kan skapa en bättre framtid.

Hokus pokus

– Lena Brännwall



Här har vi den, Sveroks nya logga. Denna fantastiska logga som skickats in av Peter Hagström valdes på det senaste förbundsstyrelsemötet till att representera oss alla dvs Sverok – det sagolika förbundet.

Som ni ser består denna logga av fyra mindre symboler: en tärning, en datormus, en spelpjäs samt en glad teatermask.

Loggan är framförallt mycket snygg. Den visar på ett bra sätt för utomstående vad vi inom Sverok håller på med. Loggans form visar även att vi är ett ungdomligt spelförbund. De olika symbolerna och deras placering representerar den självklara gemenskap som finns mellan förbundets spelare.

Tyvärre har inte alla de många olika verksamheter som finns representerade i Sverok kunnat få plats på denna logga. Eftersom vi är ett så brett förbund kommer ingen logga att helt täcka in hela förbundet, men denna logga har något som alla verksamheter på ett eller annat sätt kan relatera till.

Arbetet med loggan har bara börjat. Det förbundsstyrelsen har beslutat om är utseendet på loggan det är nu upp till oss alla – rollspelare, lajvare, kortspelare, brädspelare, figurspelare, paintballspelare, ja, alla Sverokare – att fylla loggan med ett innehåll. I framtiden skall allt spelande förknippas med Sverok och med den nya loggan.

– Marcin Kucharski

## Annonsera i Sverox!

Rikstäckande Sverokarrangemang, till exempel konvent och lajv, har möjlighet att annonsera gratis i Sverox. Tror du att ditt arrangemang kvalar? Kontakta redaktionen på [sverox@sverok.se](mailto:sverox@sverok.se)

Sveroks förbundsstyrelse

## Petra Malmgren

Ledamot

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**  
Mötessekreterare, distriktsamordnare, Studieförfrämjandetkontakt och ansvarig för Operation Frispel.

**Varför skall man engagera sig i Sverok?**

För att det är roligt och givande.

**Vad spelar du helst?**

Levande rollspel.

**Vad spelar du mest?**

Brädspel.

Sveroks förbundsstyrelse

## Peter Johnels

Ledamot

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**  
Kontakt med LSU, hjälper Marcin inom PR-området.

Aktuellt just nu är att producera informationsfoldrar om våra olika hobbygrenar som är riktade externt. De ska t.ex användas till att delas ut under evenemang som mässor och Nationell Spelveckan för att upplysa allmänheten om hobbyn samt skapa nya föreningar. Dessutom åker jag på så många konvent som möjligt och jobbar med Sverok. Informerar om vad vi gör samt grillar en och annan LinConburgare

**Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?**

Att skapa ett mervärde för föreningarna. Sverok ska inte bara vara en abstrakt sak som pytsar ut pengar. Sverok ska erbjuda tjänster och funktioner som föreningarna inte kan klara ensamma. Lokaler, bussresor samt givetvis att verkar för att allmänhetens medvetande om vår hobby ökar.

**Varför skall man engagera sig i Sverok?**

För att man tycker det är kul.

**Vad spelar du helst?**

Rollspel, brädspel, datorspel.

**Vad spelar du mest?**

Datorspel. De har ju fördelen att de går att spela då man har en halvtimme över...

# Konventet mot alla odds...

Jon Nilsson

Det är inte så ofta som det dras igång nya konvent i Sverige nu för tiden. Men ett som arrangerades för första gången i år, helgen före midsommar, är Halmicon. Ett konvent som kom till stånd trots en rad motgångar som skulle knäckt de flesta. Här följer historien om ett konvent mot alla odds...

Det hela sparkades igång i början av mars i år då Halmstadbaserade *Spelföreningen FIRST* på sitt årsmöte tog beslut om att köra igång ett konvent till sommaren. Namnet skulle vara Halmicon, Halmstads Minikonvent. Sagt och gjort, i april inleddes arbetet lite smått med att boka lokaler, dra ihop arrangörer, göra affischer och allt annat som hör konvent till. Flera andra lokala föreningar hängde på projektet och även Sverok Västra Götaland stöttade satsningen. På Gothcon inleddes pr-arbetet smygande. Intresset blev så stort att vi i arrangörgruppen ökade våra ambitioner efter hand. Ursprungligen var avsikten att genomföra ett spelarrangemang främst för våra egna medlemmar, men nu satsade vi vidare på mellan 150 och 300 deltagare från hela västra Sverige. Det var nu som olyckorna började...

Det första som hände var att postgirot som lovat oss en snabbhandling inte kunde ordna ett postgirokonto på utlovade tre dagar. Inte heller på en vecka som sedan var fallet – eller på en månad. Eller överhuvudtaget förrän efter att konventet ägt rum. Många långa och tröstlösa telefonsamtal med kundrådgivare hjälpte föga och det var bara att säga tack och hej till föranmälningar den vägen. Är det något man vill ha som konventsarrangör så är det en åtminstone något så när bra uppskattning av hur många deltagare som kan dyka upp. Det hade inte Halmicon.

Det andra som drabbade oss var att hälften av de tilltänkta konventslokaler helt enkelt brann upp, tillsammans med sf FIRSTs spellokal och danspalatset som inhyste dem båda. Inte så roligt kan man säga. Roligt var det heller inte när kommunen vägrade hyra ut ersättningslokaler i de närliggande skolorna med hänvisning till renoveringsarbeten som inte fanns m.m. När det var som mörkast undersöktes på allvar möjligheterna att inkvartera deltagarna i militärtält i brist på sovsalar. Detta undveks dock i sista stund när ett dagis vid konventsområdet ställde sina lokaler till förfogande.

Sen var det dags för någon person med för mycket tid och datorskicklighet för sitt eget (eller snarare Halmicons) bästa att hacka den server som konventets hemsida låg på. Eftersom den ansvarige för servern var oanträffbar i nästan två veckors tid kom det inte upp någon ny sida på den adressen och så föll även den möjligheten bort att informera och få in föranmälningar genom hemsidan. Ännu mer ångest hos arrangörerna som gjorde sitt bästa för att försöka få en uppskattning av hur många som skulle dyka upp. Förgäves kan man tillägga.

Sedan följdes missödena upp genom att generalens – dvs artikelförfattarens om det inte framgått tidigare – mobiltelefon blev stulen och då den var den andra kontaktvägen (utöver den kraschade hemsidan) som nämnts på affischer och kontakter med arrangörer m.m. så blev det tre mycket förvirrade dagar innan konventet började. Nu om inte förr insåg jag vad de menar som säger att vi ofta gör oss för beroende av små tekniska prylar som omger oss i vår vardag.

Trots alla motgångar kom konventshelgen och konventet avlöpte nästan helt utan störningar. Drygt 200 deltagare dök upp. Alla fick spela så mycket som de ville och kunde (om inte mer i vissa fall) vilket får säga vara det viktigaste med konvent. Alla arrangemang uppskattades, särskilt våra rollspels-scenarion som fick väldigt mycket beröm av nästan samtliga spelare. Vilket är roligt då vi lagt ner energi på att få en hög nivå på spelare och scenarion.

Nästa år är vi tillbaka helgen före midsommar någonstans i Halmstad med ett nytt konvent, nya förstklassiga rollspel och andra arrangemang. Vi hoppas få se så många som möjligt av er där! Till dess hoppas jag besöka många nya (och gamla) konvent. Det är inte så svårt som man kan tro att arrangera och det är väldigt, väldigt kul! Vi behöver fler konvent, så se nu till att res er upp och börja planera...

## SVEROK FANTASTISKA FAKTA:





# Att spela Diplomacy med C-diplo

*När man spelar med C-diplo-systemet finns det en del saker man måste tänkas på för att optimera sitt spel och därigenom kunna göra ett så bra resultat som möjligt.*



## Björn von Knorring

Björn von Knorring är en världsberömd brädspeleare, framförallt i Dippy-kretsar. I år blev han återigen invald i Sveroks förbundsstyrelse, efter ett par år som vanlig medlem.

**Not:** Åsikterna som framförs i den här artikeln är författarens egna. Författaren tar inget ansvar för vad som händer om dessa råd följs.

Under i princip *Diplomacyns* hela historia och fram till mitten av 80-talet diskuterades det livligt hur man bäst skulle kunna uppnå regelbokens vinstvillkor på ett konvent. Olika remi-system stöttes och blöttes. Det diskuterades DIAS (Draw Including All Survivors) eller inte DIAS. Hur skulle poängen fördelas? Hur mycket mer än en tredelad vörd jämfört med en fyrdelad? Och så vidare och så vidare. Det testades givetvis en del andra system också, men de föll snabbt då de ju inte följde de ursprungliga reglerna. Även i Frankrike fördes den här diskussionen och var till synes ändlös. Då löste en man vid namn Bruno-Andre Giraudon detta med ett enkelt hugg á la Alexander den store. Det han gjorde var att i princip erkänna att turneringsdiplomacy inte är reguljär *Diplomacy* utan en tävlingsform för sig själv. Det skapar givetvis ett annorlunda spel, men är minst lika kul som reguljär *Diplomacy*, när man väl accepterat att det inte är "vanlig" *Diplomacy*. Efter att systemet utvecklades i Frankrike i början av 90-talet har det spridit sig över hela Europa och är nu det enskilt mest använda systemet i Europa.

## Systemet

För de som inte är familjära med systemet kommer här en redogörelse. Alla får ett poäng för att de spelar och ett poäng per center. Vinnaren får en bonus på 38 poäng, tvåan 14 och trean får sju bonuspoäng. Ensam seger ger 93 poäng (eller 73, det användes på EDC 3 på Arcon).

## Spelteknik

När man spelar med C-diplo finns det ett antal viktiga regler som man bör vara

medveten om. Jag tänkte nu gå igenom dessa i tur och ordning. Tipsen är, trots sin numrering inte ordnade i någon speciell ordning.

## 1. Planera i förväg

Det är viktigt att så tidigt som möjligt försöka uppskatta hur många centers som behövs för seger. Sitter du på ett bord med sju duktiga spelare så kommer det antal centers som krävs att vara väldigt lågt. Antag att du spelar England på ett bra bräde. Du kan då anta att sju-åtta centers kan räcka till seger. Du kan då anpassa din diplomati efter detta och fundera på vilka åtta centers du ska satsa på. I exemplet ovan kanske du kommer fram till att he, skandinavien, StP och Bel eller Hol är lämpliga. Använd detta till din fördel redan i de första diplomatirundorna och försök få spelet att ta den riktning som innebär att dessa centers kommer inom räckhåll.

## 2. Sista året-spel

I och med att det enbart är seger som räknas och det är det målet de flesta (och i princip alla av de bra spelarna) satsar på. Detta gör givetvis att om partiet är jämnt kommer det att spela oerhört stor roll vad som händer det sista året. Här är ingenting för viktigt att glömmas bort och jag skulle kunna skriva mycket mer om det än jag tänker göra. Det viktigaste är att tänka på vem du tar centers av. Tar du ett center av den som du slåss med segern om så är det värt mycket mer än om du krossar en encentersmakt som ändå inte påverkar utgången. Det är också bättre att ge ett center (av någon annans då) till en encentersmakt om du inte kan ta det själv. Din fiende minskar vilket är bra för dig.

Vad det gäller mellanstora länder (tre-fem centers) så har dessa stort inflytande och även om man inte kan utlova något löfte om givetvis senare i partiet, eftersom partiet ändå tar slut, ska man satsa på att prata mycket med alla. (Lova saker kan man givetvis göra; vissa tycker att sådana löften är lika bindande som i mitten av partiet.) Tala om vilka möjligheter han har. Vilka är de bästa dragen och på vilket sätt är det de bästa dragen för dem? Varför ska land A ta ett center av din fiende istället för ett av dig? Svaren är självklara för din del; kanske för att det är ett mer säkert center, kanske för att du har varit snällare, kanske för att din fiende är större, kanske för att månen är gul eller vad f-n som helst. Försök dock inrikta dig på fakta. Konstatera att det är bättre för honom att ta ett centers säkert av din fiende än att chansa och försöka ta ett av dig.

När du diplomatiserar kom ihåg att alltid påpeka att du stöder givetvis dig själv så det är ingen idé att försöka. Skydda sedan i första hand de center som är viktiga (din fiende kanske kan ta dem). Du har ju sagt att du stödjer dig så förhoppningsvis blir han avskräckt och gör något annat istället för att anfälla dig. Det ger dig mer enheter att ta mer centers med.

För att uppnå allt detta och veta hur man ska spela så kan man använda sig av något som jag kallar centersuppskattning (CU). Sätt dig ner och fundera igenom hur många centers som är helt säkra och som ingen kan ta ifrån dig. Fundera sedan hur många du KAN ta och hur många det är sannolikt att du tar. I ett normalt parti får du då ett CU på mellan sex och elva. Upprepa sedan proceduren med dina fiender.

*Exempel:* Du spelar England och har åtta centers. Du har ett CU på sju-tio (du kan få elva men det är så osannolikt att du bortser från det) och ditt sannolika slutresultat är åtta, med en femti-femti chans på nio. Österrike är din värsta

konkurrent. Han har nio centers och har ett CU på sex till tolv med ett sannolikt slutresultat på nio eller tio. Detta innebär att du måste dippa för att de som kan sänka hans CU ska göra det (eftersom hans CU är så lågt är hans position ganska osäker). Det innebär också att du måste ta en hel del risker. Om du inte är väldigt säker på att hans slutresultat är närmare hans nedre CU än hans övre så måste du växa något mer än honom. Detta påverkar givetvis dina drag. Gå för tio (även om det innebär att du får sju).

C-diplo är så utformat att seger ger så mycket mer att det alltid är värt att försöka och ingen kommer att klandra dig för att du försökte. Ok, ibland kan andra faktorer spela in. Har du spelat jättebra i ditt första internationella konventsparti kanske du är nöjd med att sluta tvåa efter regerande världsmästaren (som är engelsman), men det över-skuggande målet ska alltid vara vinst.

### 3. Centersgrabbing

Många (framförallt engelsmän) ogillar det här med centersgrabbande sista året. För en skrupelfri spelare kan detta vara en stor fördel. Antag att du har varit allierad med en spelare hela tiden som visat sig vara en paktspelare. Klaga då gärna på hur dumt det är med det här centersgrabbande sista året och hur mycket du ogillar det. Säg att du tycker att det bästa är att ni delar på segern. När han sedan står stilla och inte stabbar dig slår du vilt åt alla håll (se punkt två) och kan då grabba tag i segern. Om du inte tror att han kommer att slå på dig får det givetvis också fördelen att du får mer enheter att expandera för. Här får man givetvis ha fingertopps-känsla för vad som kommer att hända. Ibland bedömer man fel och blir själv stabbad. That's life.

Men dessa enkla tips hoppas jag att ni har lärt er något om hur det är att spela med C-diplo. Men det bästa sättet är givetvis att pröva själv. Åk till Dublin och testa vet ja!

## Dippy i Dublin EuroDipCon IX

Den 9-11 november 2001 kommer årets EuroDipCon (europamästerskapet i *Diplomacy*) att gå av stapeln i Dublin, Irland. Sverige hoppas kunna sända en glad delegation. Förhoppningsvis kommer vi att, som vanligt, göra bra ifrån oss (vi har en svensk europamästare för närvarande: Leif Bergman), men det viktigaste är givetvis att vi har kul. Om du är intresserad av att åka, kontakta mig (bvk@sverok.se).

Lite tekniska detaljer kring själva turneringen: poängsystemet blir det franska C-diplosystemet. Det blir tre pass med ett finalpass (där alla får spela). För att uppmuntra alla att komma med så bifogar jag en lite dikt...

In Dublins Fair City  
Where the knives are so pretty  
I first set my eyes on the EDC.  
And they took their SCs  
As much as they pleased

Crying lying and stabbing  
Alive-Aliveo  
Alive-Aliveo, Alive-Aliveo  
Crying lying and stabbing  
Alive-Aliveo

It was in November  
And sure we'd remember  
For every player came through  
the door  
And they each took SCs  
As much as they pleased

Crying lying and stabbing  
Alive-Aliveo  
Alive-Aliveo, Alive-Aliveo  
Crying lying and stabbing  
Alive-Aliveo

And we crowned a winner  
The worlds biggest sinner  
And we all will have joy  
Now they still take their SCs  
As much as they please

Crying lying and stabbing  
Alive-Aliveo  
Alive-Aliveo, Alive-Aliveo  
Crying Lying and Stabbing  
Alive-Aliveo

**Vi ses i Dublin!!!**  
– Björn von Knorring



# Välkommen till Sverok

*Att bilda en sverokförening är både enkelt och skojigt. Ibland finns det ingen lämplig förening att gå med i - eller så vill kompisgänget helt enkelt starta en egen. Genom Sverok får ni information hur ni bildar och driver en alldeles egen förening.*

*Ni får också lära er hur man söker bidrag och hur man skriver protokoll och stadgar. I Sverok är allt sådant så lätt som möjligt för att man skall kunna lägga energi på sånt som är skoj. Nedan följer fem punkter som berättar hur ni gör. Följer ni dem så har ni snart en egen sverokförening!*



## Hanna Jonsson om hur du startar en sverokförening

Hanna Jonsson brinner för Sverok. Hon är en idéspruta som har lätt för att entusiasmera. I våras valdes hon till ny ordförande för Sverok

## Samla dina kompisar



Att ha en egen förening är att ha en egen gemenskap; ett gäng med människor som delar samma intressen. För att få vara medlem i Sverok måste er förening ha minst fem medlemmar. Att utveckla sin förening och tillsammans se den växa och förändras är väldigt skoj. Ju fler man är desto roligare blir det. Det första du bör göra är att samla dina spelkompisar och tillsammans fundera över resten av punkterna.

## Håll ert första möte



Det är på det första föreningsmötet eller årsmötet som ni beslutar om alla de idéer ni har. Här bestämmer ni vilket namn föreningen ska ha, vad föreningen skall hålla på med, vilka stadgar som ska tala om hur föreningen fungerar och vilka personer som ska sitta i styrelsen.

Det är viktigt att ni på den här typen av möte för protokoll så att ni kan gå tillbaka och se vad som beslutats. Protokollet måste ni oftast också ha om ni vill söka bidrag från kommunen. På dessa möten kan ni som medlemmar i er egen förening prata om och besluta om precis vad ni vill. Vissa saker, som de här ovanför, är det dock rätt viktigt att ni tar upp och beslutar om.

## Bestäm vem som ska göra vad



Årsmötet är föreningens högsta beslutande organ. Det är den instans i föreningen där alla typer av beslut kan fattas. På ert första möte och på alla era kommande årsmöten måste ni besluta vem som ska göra vad i föreningen. De personer som gör de viktigaste sakerna har egna poster i föreningens näst högsta organ – styrelsen. Styrelsen är den grupp av människor som ska se till så att det ni kommer överens om och beslutar i föreningen faktiskt också genomförs. I styrelsen måste det finnas en ordförande och en kassör. Ordföranden ansvarar för att styrelsen har bra förutsättningar i sitt arbete och kassören ansvarar för att hålla reda på det praktiska arbetet med föreningens pengar. Naturligt vis kan ni på era möten utse både andra poster och andra typer av uppdrag. Faktum är att utöver styrelsen

måste föreningen ha en revisor och en valberedare. Revisorns uppgift är att hålla koll på styrelsen och se till så att den gör de saker som föreningens årsmöte sagt åt den att göra. Valberedaren förbereder föreningens val genom att innan årsmötet ta fram förslag på kandidater.

## Fyll i och skicka in blanketten



Så snart ni är minst fem medlemmar och ni har haft ert första möte kan ni fylla i blanketten "Anmälan av förening till Sverok". Den hittar du i en del spelbutiker eller beställer från Sveroks kansli (se adress nedan). När alla papper är ifyllda skickar ni den till:

Sverok  
Platensgatan 25  
582 20 Linköping

## Vad händer sedan?

### Kontakter

Genom att vara med i Sverok har ni möjlighet att komma i kontakt med andra Sverokföreningar runt om i Sverige. Det kanske till och med finns en förening på samma ort som er, även om ni inte kände till det tidigare.

### Inflytande

När du är med i Sverok har du goda möjligheter att påverka hur förbundet ska vara och utvecklas. Genom att förbundet är demokratiskt uppbyggt kan du utan problem bli en av de 101 ombud som på Riksmötet varje år beslutar om allt som har med Sverok att göra.

### Information

Många större projekt inom hobbyn får uppgifter gratis från Sveroks adressregister. Detta innebär att en förening som

är med i Sverok får information och inbjudningar till bland annat konvent, lajv, spelträffar, turneringar och mässor. Alla sverokföreningar får även förbundets egen tidning. I tidningen kan ni läsa allt om vad som händer inom förbundet. Föreningen får ett exemplar gratis och det skickas till er postmottagare.

### Arrangemangsrabatter

Nästan alla konvent och en del lajv har olika former av fördelar för personer som är medlemmar i en sverokförening. Det kan röra sig om allt från billigare inträde till förtur till olika turneringar. Flera av Sveroks distrikt arrangerar även bussresor till alla möjliga olika typer av arrangemang för sina medlemmar. Det finns många positiva saker som gör att det är bra för en förening att vara med i Sverok. Här kan du läsa om några bra anledningar.

### Ditt förbund

Sysslar du med rollspel, brädspel, lajv, kortspel, figurspel, datorspel eller andra i mångfalden av sällskapsspel är Sverok ditt förbund. Inget annat förbund har kunskap och gediget intresse i dessa hobbygrenar. Du är förbundet!

### Enkelt

Det är enkelt att gå med i Sverok och det är enkelt att vara med i Sverok. Hela Sveroks struktur bygger på att det ska vara lätt att sköta administrationen i en förening så att så mycket energi som möjligt kan läggas på själva verksamheten.

### Bidrag

Sverok ger er ett aktivitetsstöd i form av ett ekonomiskt bidrag för de gånger ni träffas och spelar spel eller gör någonting annat i föreningens namn. Varje gång en grupp om minst fem personer i föreningen träffas i minst en timme, räknas det som en sammankomst.

Genom att vara med i Sverok har er förening även större möjligheter att få bidrag från er kommun, än om ni inte var med i någon rikstäckande organisation. Ytterligare ett sätt att få bidrag till verksamheten är genom studiecirkular. Kontakta något studieförbund där ni bor. Sverok har ett bra samarbete med Studieförbundet på många orter.

## Sveroks förbundsstyrelse

### Moa Hartman

#### Ledamot

#### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Jag intresserar mig speciellt för frågor som rör konvent.

#### Varken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Att legitimera vår hobby, att visa vad vi gör och att vi har förbaskat kul när vi gör det!

#### Varför skall man engagera sig i Sverok?

Därför att det är en sådan otrolig kick att träffa andra som är intresserade av samma sak. I Sverok träffas folk från olika ställen i landet. Man får vänner.

#### Vad spelar du helst?

Lajv och rollspel, helst i friform.

#### Vad spelar du mest?

Lajv.

## Sveroks förbundsstyrelse

### Björn Flintberg

#### Ledamot

#### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Jag är huvudansvarig för IT inom Sverok och jag är dessutom medlem i PR-gruppen samt gruppen som arbetar med Historiska Muséet.

#### Varken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Oj! Det är så mycket. Att stärka samhörigheten, förbättra kontakterna mellan föreningar, mellan distrikt och mellan alla nivåer inom förbundet.

#### Varför skall man engagera sig i Sverok?

För att det är vi som medlemmar som ÄR förbundet. Utan nya eldsjälar stannar förbundet.

#### Vad spelar du helst?

Spela? Hinns sånt med? Jo, tyvärr lite mindre rollspel, men gärna *Vampire* i så fall. Nostalgitripp med gamla *Drakar och Demoner* är skoj.

#### Vad spelar du mest?

Bliir nog brädspel nuförtiden. Tar inte lika mycket tid.

#### Tillägg

Jag tycker att folk ska åka på fler konvent – det är ett utmärkt sätt att lära känna nya människor.



# hackotainment

*Ta dig en ordentlig titt på din spelhylla. Sortera bort dina rollspel, alla samlarkortspelen och högarna med tennfigurer. Vad har du kvar? Lite brädspel kanske, som du förmodligen inte plockat fram på väldigt länge. Så vida du inte är en wargamer som älskar att flytta pluttar i timal förstås. Men för oss andra så har hyllan en tendens att bara innehålla gamla klassiker som Diplomacy, King Maker eller kanske rent av Wabbit Wampage. Med lite tur kanske du håller den uppdaterad och har köpt Settlers of Catan, Torres och El Grande.*

**Peter Hansson**  
spindisc@randomdice.com

Det finns många som tycker det är roligt att leta reda på obskyra spel ingen annan har hört talas om.

Och så finns Peter Hansson, som gjort detta till en konstform... Peter har lovat att då och då återkomma i tidningen med rapporter om nya roliga spel han grävt fram.

Men då har du missat att det faktiskt finns en uppsjö av små obskyra spelproducenter där ute i världen som tillverkar och ger ut spel bara för att de själva tycker att de är roliga att spela. De flesta av dessa spel är tillverkade på en låg budget och är därför oftast inte så dyra att köpa. Många kan dessutom spelas på ganska så kort tid och man kan hinna med flera partier (eller fler spel) på en kväll.

Kungen bland dess tillverkare är Cheapass Games som satt trenden för många andra hobbykonstruktörer. Cheapass har gett ut många spel som fått Origins Awards och klättrat upp på GAMES 100 listan och allt är till stor del deras enda speltillverkare James Ernest förtjänst. Deras filosofi är att spelare inte ska behöva slänga ut dyra pengar på sådant som fyrfärgskartonger, snidade pjäser i trä och saker som de redan har, t.ex tärningar och spelpengar utan istället få de saker som är nödvändiga för spelet, som regler, kort och spelplan tryckt på enkelt men snyggt sätt. Det är ju trots allt spelglädjen som är det viktiga.

## Kill Doctor Lucky

Ett av dessa spel Cheapass har gett ut är *Kill Doctor Lucky*, som 1997 vann en Origins Award för Best Abstract Board Game. Spelet är för 2-8 spelare och kommer med regler, spelplan och spelkort. Man behöver själv skaffa en spelpjäs för varje spelare och en för att representera Doctor Lucky. Själva spelet är en twist på *Cluedo*. Alla spelarna befinner sig på Dr J. Robert Luckys lantställe ett par mil norr om någonstans. Det är en stormig midsommarnatt, tio sekunder över mid-

natt och någon har precis släckt ljuset. Det är nu skillnaden mellan spelen märks. I *Cluedo* har ett mord begått och man skall hitta mördaren. I *Kill Doctor Lucky* hatar egentligen alla spelare den självgoode doktorn och vill inget hellre än att ta livet av honom. Med ljuset släckt finns nu äntligen chansen att bringa honom ur livet. Tricket är dock att man kan bara ta livet av doktorn om man är den enda som befinner sig i samma rum som honom samt att ingen annan spelare har synfält in i det rummet. Att doktorn sedan rör sig mycket fortare än alla spelarna gör det inte lättare. Men man kan undersöka ett rum istället för att förflytta sig och då kan man hitta allehanda tillhyggen som biljardkön, den tajta hatten eller kanonen från inbördeskriget. Dessa attiraljer ökar din chans att döda doktorn, speciellt om de spelas i korrekt rum. Vissa kort som dras gör att du kan få omedelbara förflyttningar till något av de 19 rummen som finns i huset, andra gör att du kan flytta dig själv några extra steg. Du kan också spela dessa på doktor Lucky och få honom att snabbt förflytta sig till en strategisk position. Men doktorn heter inte för inget Lucky och har en ofattbar förmåga att överleva de flesta försök att bringa honom ur livet. Detta representeras med att vid varje mordförsök får de andra spelarna spela Failure kort för att det ska misslyckas.

Spelet är väldigt roligt och ger upphov till många skratt när den ena dråpliga situationen efter den andra avlöser varandra. Spelet har naturligtvis en smula av tur i sig eftersom det handlar om att dra kort, men det finns ganska mycket strategi i spelet för att försöka

positionera både sig själv och doktor Lucky på ett så optimalt ställe som möjligt. Vad man ska tänka på är att ju fler spelare det är, desto svårare är det att bli ensam med doktor Lucky. Är man två spelare tar det ca 30 minuter att spela. Vid 8 spelare är tiden snart uppe i runt 2 timmar. För att sedan ge spelet en annan sprätt finns det en massa alternativa varianter på <http://www.cheapass.com/luckyvar.html>, där förmodligen *Kill Doctor Lucky And His Dog* är den vanligaste och roligaste varianten.

## Falling

När man för första gången tittar på spelet *Falling* och ögnar igenom reglerna förstår man absolut ingenting. Men om man inte ger upp utan tittar en gång till börjar man snart inse vilket genialt spel det är. Synopsiset till spelet är dock bland det galnaste jag sett. *Alla håller på att falla. Och slåss. Målet är att vara den*

olika effekter som påverkar hur han får kort nästa gång kortdelaren kommer till honom. De tre sorters kort som finns är Hit, Split och Skip. Hit gör att spelaren får ett extra kort, Split en extra hög och Skip att kortdelaren ignorerar spelaren vid nästa tillfälle som han får kort. En del specialkort gör att man kan dubbla effekten, stjäla ett kort från motståndaren eller ge honom ett dåligt som du själv har framför dig. Med Stop kort kan du ta bort icke önskvärda kort framför dig. En viktig faktor i spelet är att du får bara använda en hand, den andra måste du hålla bakom din rygg. Effekten av detta blir att det tar tid för dig att utföra vissa kortförflyttningar på bordet som dina motståndare kan utnyttja.

Hur vinner man då. Jo, längst ner i botten av leken finns Ground korten, snyggt illustrerade av en bil på en hård asfalterad parkering, sedd uppifrån. Eftersom de



Kill Doctor Lucky  
\$7.00

Cheapass Games

<http://www.cheapass.com/drlucky.html>



Falling  
\$9.95

James Ernest Games

<http://www.jamesernest.com/falling.html>

# ”You don’t play the games, they play you.”

*siste som slår i marken. Det är inte mycket till mål, men det var allt du kunde komma på på vägen ner.*

Detta spel säljs också av Cheapass men eftersom det är ett spel i färg ges det ut av James Ernest Games. (Vilket är samma James Ernest som gör Cheapass spelen. Egentligen är det ganska enkelt. Om spelen är i färg, och därför lite dyrare, är det James Ernest Games som ger ut dem. Är de svartvita ges de ut av Cheapass games.)

Mekaniken i spelet är väldigt speciell. Det finns inga rundor utan varje spelare spelar kort när de själva vill och kan. En av spelarna deltar inte i själva spelet utan är den som istället delar ut kort till de andra. Kortdelaren ger kort till de andra i tur och ordning i den takt han finner lämplig. Den finns ingen spelare som är först eller sist utan korten delas ut kontinuerligt i tur och ordning. Kortet läggs överst i varje spelares hög och kan sedan användas av spelaren för

ligger i botten gäller det att med de andra kortens förmågor förändra hur du får kort så att du i slutet sitter med en massa Skip och Stop kort så att du kan få kortdelaren att hoppa över dig. Den siste som får ett Groundkort vinner spelet. Det låter klurigt, men när polletten trillar ner så är det ganska enkelt. Det finns dessutom lite nybörjartips i reglerna som hjälper en att komma igång.

Spelet kan bli hur stressigt, och roligt, som helst beroende på takten som korten delas ut. Om man är många spelare kan det dessutom bli roligare om man kör med två kortlekar istället för en. En spelomgång kan ta allt från 1 minut enda upp till 2 eller 3 timmar om kortutdelaren tar det lite lugnt.

Vill man göra spelet lite mer spännande finns det en hel hög av kortförslag inlämnade av spelare på Cheapass sidor (<http://www.cheapass.com/falcards.html>) och för att få det hela att fungera kan man också köpa blanka kort.

Sveroks förbundsstyrelse

## Magnus Alm

Ledamot

### Uppgifter i förbundsstyrelsen

Föreningskontakt, distriktskontakt samt nationell spelvecka.

### Vilken fråga är viktigast för Sverok att arbeta med?

Att arbeta med intern kommunikation, se till att ta vara på ideella stjärnor och lyssna noga på våra medlemsföreningar, dem ÅR ju trots allt Sverok.

### Varför skall man engagera sig i Sverok?

För gemenskapen, meriten och utvecklingen! (inte nödvändigtvis i den ordningen).

### Vad spelar du helst?

Svår fråga, men jag får nog ändå svara rollspel.

### Vad spelar du mest?

Rollspel, eller möjligtvis brädspel.



# Hamlet

*Under våren och försommaren 2000 gick Riksteatern JAM och Interaktiva Uppsättningsars "Hamlet Inifrån" på turné. I höst arrangeras ett påkostat storlajv baserad på samma text. Vad är det som gör berättelsen om den sorgsne prinsen till så lämpligt material för rollspel?*



## **Martin Ericsson om Hamlet som lajv** **Bild: Patrik Eriksson**

Martin Ericsson, arrangör och författare i båda Hamlet-upsättningarna, skriver om sina erfarenheter och visioner tillsammans med sin sambo Christopher Sandberg

## **Mannen i svart**

Det är poänglöst att försöka komma ihåg sitt första möte med Hamlet. Han finns där på samma sätt som Jesus och Hitler, mitt mellan dem på skalan god till ond. Han är urtypen för den tragiske hjälten. Utan Hamlet ingen Elric, Lestat eller Batman. Hans grubblerier om döden och filosofin har fascinerat unga människor i århundraden. Mig inkluderad. Men det var inte bara sympatin för den svartklädde hjälten som fick mig att brinna för ett levande rollspel i hans värld, det var själva världen. Där finns uråldriga blodsfejder, hopplös kärlek, svek, dubbelspel, maktkamp, fylleri, snusk, våld och uppror. Hela Danmark drabbas av konungahusets tragedi. "Som en malström drar det allt med sig ned", som Rosenkrantz säger till kungen. Tar man fasta på det handlar berättelsen om Hamlet inte bara honom och hans familj. Det blir historien om ett rikes sista dekadenta dagar och dess slutgiltiga fall. Det är inte svårt att se hur Danmarks rika och mäktiga samlas kring monarkins döende låga. Här i slottet Helsingörs halvsjymning söker de skydd från stormen och låtsas att allt är som vanligt. Men sista akten rycker allt närmare och som hetsade djur i bur vänder ädlingarna sig mot varandra.

## **Dramat**

Sådan var läsningen av *Hamlet* vi valde när Riksteatern anställde oss för att göra lajv för en bredare teaterpublik. Ramarna var givna; spelet skulle inte vara längre än fyra timmar, rollerna och bakgrundsmaterialet kunna läsas in i en handvändning av någon som aldrig hört talas om rollspel. Turné med spel-

ningar på en handfull orter. I det sammanhanget kändes det bra att använda en pjäs de flesta redan var åtminstone flyktigt bekanta med. Lika självklart kändes valet av tredje och början av fjärde akten som ramhandling. Det är fest på slottet och Hamlet sätter upp ett skådespel för att avslöja kung Claudius mord på den gamle regenten, prinsens far. När Claudius skuld är bevisad dödar Hamlet rådskanslern Polonius i förvirrat vredesmod och blir för farlig att ha kvar i landet. Det slutar med att Hamlet skickas iväg till England där Claudius planerar att mörda honom. Det är historiens vändpunkt. Innan tredje akten är Hamlet ännu osäker på sin farbror Claudius skuld och går som katten kring het gröt. Dessutom gav Hamlets exil till England oss en utmärkt avslutningsscen.

Hur trogna var vi originalhandlingen då? Tja, eftersom det är lajv kunde egentligen vad som helst hända. För att ge en trygg och dramatisk ram spelade vi själva några av nyckelfigurerna i dramat och följde ett förutbestämt händelseförlopp. Ett specialkomponerat ljudspår och ljusförändringar förstärkte berättelsemomenten och gjorde det möjligt för oss att tajma pjäsens händelser hyfsat. Det betyder inte att uppsättningarna var lika varandra, eller att det slutade likadant varje gång. Den andra spelningen i Stockholm blev uppsluppen och burlesk på ett oväntat sätt. På premiären avsattes Claudius av en militärjunta och på sista föreställningen hetsades Hamlet och Claudius att döda varandra av spelarna. Möjligheten att kliva in i Shakespeares mästerverk och förändra det med sina handlingar var en del av behållningen med spelet.

## Med värja och backelit

Det kändes aldrig aktuellt att förlägga Hamlet i någon av sina två klassiska miljöer; tidig medeltid eller Shakespearianskt 1600-tal. De fonderna ligger för nära den nötta fantasyvärld vi känner så väl. Med bakgrund av vår vilja att berätta en saga om förfall och uppror kändes början av 1900-talet inte helt fel. Solkiga sammetsmöbler, stukade hattar, medaljbehängda uniformsbröst och utsmetat läppstift lockade. Vi målade upp en värld där ett fåtal monarkier dominerade Europa, men upproret väntade bakom hörnet. Inspirerade av Tsarrysland strax innan revolutionen, Paris 1789 och Berlin 1944 började vi skapa kring 70 nya roller för att befolka Helsingörs döende hov. Polonius, Cornelius och Voltemand, de tre danska rådsmedlemmarna i orginaltexten blev överhuvuden för var sin familj inblandade i bitter maktkamp och skådespelarna blev revyartister på dekis. Talet om den fruktade danska flottan blev ytterligare en familj, giftblandare, hovmän, livmedikuser, soldater och tjänare fick kliva fram ur skuggorna i Shakespeares text och ut på scenen. För att göra livet enkelt för spelarna var rollerna kortfattade och tydliga. Modellen med en målinriktad intrig, ett personligt och ofta olösligt drama samt några praktiska speltips visade sig framgångsrik. Det var en ren glädje att se de helt oinvidiga spelarnas gestaltningar. Man kan bli alldeles varm i bröstet för mindre.

## Möte med Svensson

Det är svårt att dra folk utan tidigare kontakt med rollspel till en lajv, det blev mycket tydligt. Fördelningen mellan lajvare och "vanligt folk" landade till slut på 70-30 till de gamla rävarnas fördel. Det webbaserade anmälningssystemet gjorde att verkligen vem som helst var välkommen och deltagarskaran såg helt annorlunda ut på *Hamlet inifrån* än vad den brukar göra. Det är alldeles för sällan men ser ett gäng 45-åriga kvinnor på lajv. Att en uppsättning



recenseras på kultursidorna hör inte heller till de saker man ser varje dag. Pressens intresse för *Hamlet* var sådär halvljunt, med ett tiotal artiklar i lokalpress, en på *DN*s kultursidor och ett par TV-inslag. Roligast var det att läsa teaterkritikern från *GP* som själv var med och spelade. Han satte fingret mitt i prick när han konstaterade att både dramat och formen handlade om att ta ansvar för sina handlingar. Erfarenheten av mötet med allmänheten blir att om man vill nå den verkligt breda publiken är den långa vägen den enda. Gör riksteatern ett lajv om året av Hamletkaliber kommer formen långsamt att accepteras och kanske till och med bli ett alternativ till teatern. Om det är det vi vill har jag ingen aning om. Och vilka är vi förresten?

Shakespeares *Hamlet* skrevs och spelades någon gång mellan 1601 och 1602. Orginalberättelsen om den danske Prins Hamlet finner man redan i *Historia danica* av Saxo Grammaticus från 1200-talets början. Roller och dramatisk bearbetning av texten inför *Hamlet inifrån* gjordes av Daniel Krauklis, Holger Jacobsson och Martin Ericsson. På deras samvete finns sedan tidigare uppsättningar som *Knappnålshuvudet*, *Carolus Rex* och *Det sista kapitlet*. Mattias Gullbrandsson stod teknisk regi, produktion och skapade den unika scenografin. Elsa Helin, Samantha Bonnevier och Carl Heath var medarbetare och skådespelare. Höstens *Hamlet* arrangeras av Martin Ericsson och Christopher Sandberg, en av männen bakom *Trenne Byar*. Information och anmälan på [www.kramgo.se/hamlet](http://www.kramgo.se/hamlet)



*Hur ofattbart att en aktör kan så  
ingjuta all sin själ i fantasin,  
så ge sig hän åt en blott drömd förtvivlan,  
att han blir blek som lärft i denna kamp,  
med gråt i ögat, vilt förvridna drag  
och bruten röst, var rörelse dikterad  
av fantasin! Och allt för ingenting!*

Hamlet. Akt 2, scen 2.

### **Hamlet – the directors cut**

Redan när jag skrev rollerna till *Hamlet* inifrån kände jag mig begränsad av formatet. Det fanns för lite tid till både förberedelser och spel för att jag skulle vara helt nöjd. Berättelsen om Danmarks fall förtjänar mer än fyra timmar och rollerna nästan skriker om att spelas med den intensitet som man bara kan uppnå på ett fullskaligt lajv. När sista föreställningen var över var jag inte klar med Hamlet och hans värld. Drömmarna om whiskeydoftande nätter vid tronsalens pokerbord, timslånga samtal i tysta korridorer och femte aktens virvlande mördardans lämnade mig inte ifred. Materialet finns ju där – så varför inte an-

vända det, resonerade jag och slog ihop mina påsar med Christopher Sandberg. Bara en vecka senare var projektbeskrivning och budget färdiga. Sverok och Riksteatern Jam hoppade på projektet och är nu våra stora samarbetspartners. Projektet är igång och drömmen på väg att bli verklighet. När den här tidningen finns i handeln kan du anmäla dig och krypa innanför skinnet på en av Helsingörs dömda ädlingar.

Tre dagar och tre akter ger oss tiden vi behöver för att berätta tragedin Hamlet tillsammans. En stor lokal fylld med fantastisk rekvisita. Statyer, skrivmaskiner, divaner, soffor, sängar och oräkneliga andra föremål värderade till ett par hundra tusen väntar, bokade och klara, i Riksteaterns lager tillsammans med handplockade dräkter för alla roller. Där i Helsingörs falnande prakt, skall sedan deltagarna föra in kött, känsla och handling. Rollerna är klara att skickas ut och utvecklas i samarbete med spelarna under den långa dialog som skall föregå evenemanget. Alla roller är öppna den här gången. Till och med Hamlet väntar på en modig spelare. Försök föreställa er hur det skulle vara att spela poker med Gyldenstern, till ackompanjering av det dånande luftvärnet utanför. Eller att bjuda upp en page ur den kungliga sviten till dans mellan några sandsäckar och en rulle taggtråd. Med tydliga aktbyten, pauser och punsch i foajén, skall ett förlopp lika vasst som Shakespeares eget manus tecknas. Dramats ton och spelets stil förändras gradvis och leder obönhörligen mot upplösningen. Den ena kvällens dignande bankettbord, förbyts till nästa dags flugsurrande kvarlevor. Det levande rollspelet *Hamlet* tänker bjuda frikostigt på allt det överdåd som anstår ett hov i motvilligt förfall. Det blir inget billigt levande rollspel, men i gengäld kommer vin, pastajer, musik och färgprakt flöda lika intensivt som doften av parfym och svett från varietéartisternas plymer.

Lev Shakespeares Hamlet dag och natt i 72 timmar.

*Slottet Helsingör, andra September*

*Kära Far,*

*För en månad sedan drömde jag att en väldig storm slet Helsingör i stycken. Jag såg hur brottsjöar trängde genom tronsalens portar och slungade fäkterskor, ädlingar i frack och armbindel, stormgardister, draperier, konung och drottning, ja alla Danmarks främsta, ned i en blodig malström. Morgonen därpå sköt jag drömmen från mig, skyllde den på dåligt vin och ändlösa nätter av kortspel. Men nu, efter månader av järtecken, vet jag att den varslade om vad som skall ske. Jag vet att stormen är på väg. Den bär ett kungligt namn.*

*Vid det här laget borde nyheterna om det ovanliga tronskiftet i Danmark för fyra månader sedan nått er. Ni känner alltså redan till hur den gamle konungen stungits till döds av en orm i sömnen, hur hans unge broder Claudius äktat den åldrade änkedrottningen och med ätten Polonius hjälp satt den Danska kronan på eget huvud, trots prins Hamlets födslorätt. Men det onaturliga omgiftet och den oblodiga stadskuppen var bara en stillsam början.*

*Nås ni av långvägssändningar? Då kanske ni hört om oroligheterna i Norge och hur en här, tjugotusen stark, väntar på andra sidan Öresund. Men ni kan omöjligt ha hört hur vapenfabrikerna vid sundet arbetar dygnet runt, hur invalider och barn kläs i uniformer och hur folket kallar konungen diktator och tyrann här i vårt hemlands huvudstad. Sådana nyheter tystas av konungens män innan de läckt utom landets gränser. Folket har övergivit oss. Sista gången jag vågade mig utanför fästningens kanonförsedda värn var för snart två veckor sedan. Trots min bepansrade eskort tryckte sig den rasande folkmassan på och försökte välta min bil när vi passerade Kronfabrikerna vid Jyllersberg. Jag var tvungen att vända med oförrättat värv. Bakom mig öppnade min eskort eld mot de utmärglade arbetarna. Jag tror jag skrattade hysteriskt hela vägen tillbaka till slottet. Sedan dess har ingen av oss vågat sig ut.*

*Om nätterna dansar vi. Försöker skruva upp volymen på grammfonerna för att dränka dånet från fabrikerna och massans skrik. Ibland hör jag ett flyglarm i fjärran, men bomberna faller aldrig. Jag tror att alla anar att vår tid är på väg att ta slut, men ännu håller murarna, så vi fortsätter våra makthungriga lekar.*

*Favörer finns att vinna av den segerrusige Claudius om man sköter sina kort rätt. Rådsmedlemmarna som gav honom sin röst kan redan stoltsera med medaljtunga bröst och kostbara parfymers av ambra. Drottning Gertrud visar inga tecken på sorg eller oro när hon underhåller sändebud och välkända diplomater vid sitt bord. Hos Osric och de andra fäktarna märks desperationen mest i storleken på vaden, senast i går förlorade Fredrike sitt slott och de nära hundra oskattbara tavlor hon hängt på dess väggar. Men ingen vet om dess fyra smäckra torn ännu står, det spelar egentligen ingen roll.*

*Tidigt i går morse, då ljuset ännu var grått, smög jag ut ur tronsalen och upp på värnet. Var tvungen att kliva över de som somnat druckna på golvet med jackor och bordsdukar som täcken. Voltemand stupade sist av alla i armarna på en illa sminkad trapetskonstnär. Svarta rökpelare steg från dussintals bränder runt om i staden, men inga ljud hördes. Till och med Kronfabrikerna var tysta. Det var klart och mycket kallt, havet var stilla. Jag kände mig trygg. Hur skulle någon storm kunna välta de tjocka grå murarna, kullkasta den ordning som garanterar landets och folkets väl? De kan kalla oss tyranner så länge de vill, men vi har makten på vår sida. Jag log, tog ett djupt andetag och tittade längs bröstvärnet. Där var prins Hamlet, svart som trycksvärta mot den lumpgrå himlen. Min dröm gjorde sig åter påmind. Solen steg upp och färgade hela Helsingör blodrött.*

*Stormen kommer inte att komma objuden.*

*Din dotter och friherrinna av Ligersund*

*Valeria*



## Prenumerera ett år på Codex för bara 99:-!

Sverokmedlemmar får prenumerera på Codex för 99:-, som sätts in på postgiro 102 18 69 -1. Ange namn, adress och att du är Sverokmedlem.



Spela kortspel, figurspel, brädspel eller rollspel! Sverok Övre Norrland arrangerar ett stort spelkalas under Stora Nolia. Tillsammans med Umeå Spelförening och de två spelbutikerna Fantasia och Collector's Point arrangeras en stor spelhall i Dragonskolans gymnastiksal. Under nio dagar i början av augusti kommer turneringar i ett antal olika spel avgöras. För nybörjare, och veterarer som vill testa något nytt, kommer demonstrationer att hållas.

Spela Settlers, Roborally, Warhammer Fantasy och 40k, Magic (PTQ och NorrlandsMästerskapen), Pokémon, Babylon 5, Star Wars CCG och The Wheel of Time CCG. Lite smyginformation om Harry Potter - kortspelet - utlovas också.

Fanatic Games Convention är gratis för alla besökare på Nolia-mässan.

Mässan har öppet 10.00 - 18.00 varje dag den 4:e till 12:e augusti.

Titta in på [www.on.sverok.se/nolia](http://www.on.sverok.se/nolia) Vi har allt.

Om du är intresserad av att gå med i Sverok kan du antingen bilda din egen förening eller gå med i en redan existerande förening. För information om hur du går till väga, kontakta Sveroks förbundskansli.

Det startas en ny förening varje vardag inom Sverok, samtidigt som det försvinner en ungefär var tredje dag. Det är alltså stor omsättning på föreningar i förbundet, något Sverok anser vara positivt.



# Vad är Sverok?

Text: Hanna Jonsson

*Brädspel, rollspel, levande rollspel, datorspel, paintball, figurspel och kortspel är aktiviteter som lockar utövare i alla åldrar på alla platser. Sverok är förbundet som samlar spelare och öppnar oanade möjligheter för intresserade...*

Självfallet skulle de som spelar göra det oavsett Sveroks existens, men ofta finns det flera anledningar till att föreningar väljer att ansluta sig till just vår organisation. Genom att bilda en förening får man information om vad som är på gång runt om i Sverige i det eller de områden man är intresserad av.

Största delen av aktiviteterna står förningarna själva för, Sverok förmedlar information om evenemang och kontakter. Just nu finns runt 20 000 aktiva spelare i 1300 föreningar, med allt i från fem till 800 medlemmar. Många föreningar arrangerar ofta någon form av spelkvällar eller spelhelger. Under dessa aktiviteter kan man spela spel och umgås med kamrater under gemytliga former.

De åtta distrikten (Övre Norrland, Nedre Norrland, GävleDala, Svealand, Stockholm, Västra Götaland Ost och SkuD) erbjuder mer konkreta tjänster som exempelvis projektbidrag, hjälp med tryck och kopiering eller ett ställe för föreningarna att träffas på. Riksförbundet fungerar lite som spelhobbyns ansikte utåt och arbetar även med in-

formation gentemot myndigheter och allmänhet.

Medlemmarna är de som bestämmer vad förbundet i helhet skall syssla med. Varje år har Sverok sitt riksmöte där det diskuteras och beslutas runt förbundets viktiga frågor, allt ifrån ekonomi och verksamhet till värdegrund och vision. Genom ett omfattande Riksmötesombudsval väljs 101 ombud. I valet är det förbundets alla medlemsföreningar som väljer fram "sina" ombud för det egna länet.

Även distrikten har årsmöten där aktiva och intresserade väljs in i styrelser. Kanske ännu viktigare är att åka dit för att vara med och bestämma vad distriktets resurser skall användas till och vad som är viktigt att lyfta fram under det kommande året.

Sverok får de flesta av sina intäkter från Ungdomsstyrelsen. 2000 uppgick grundbidraget till ca fem miljoner kronor. Då det är i föreningarna verksamheten bedrivs så är det också dit pengarna ska gå. Intentionerna är att så mycket som möjligt av de bidrag Sverok får från staten ska gå oavkortat till föreningarna. 1998 gick drygt 40% direkt till föreningarna, och ca 10% indirekt genom bland annat förbundstidningen.

De stora ledstjärnorna för 2001 års Sverokarbete är bland annat att visa upp förbundet utåt (en stor PR-satsning) och att stärka föreningars samarbeten (Operation Frispel) - och så naturligtvis - spela en massa spel!

# R

# iksmötet i Falun 2001

**Björn von Knorring  
sammanfattar det  
senaste riksmötet  
Bild: Daniel Roos**



*Den 23-25 mars samlades ett hundratal personer för att bestämma hur Sverok ska se ut och utvecklas under det närmaste året. Detta är i korthet vad riksmötet kom fram till.*

## **Påverkanstorg**

Styrelsen hade väckt förslag om att testa en ny mötesform. Istället för att göra som Sverok tidigare har gjort, att bedriva debatten via en talarstol där en talar och resten sitter och lyssnar, så beslutades det att testa en mötesform som kallas för påverkanstorg. Den går ut på att man sprider ut de olika diskussionspunkterna på olika ställen och sedan går man från punkt till punkt och diskuterar de olika ämnena (påminner om ett cocktail-party).

## **Operation Frispel!**

Operation frispel är en av förbundets stora satsningar under året. Riksmötet bestämde att avsätta 350 000 ur budgeten för att "förbundet ska hjälpa distriktens föreningar att samarbeta och kommunicera mer med varandra, och ordna träffar där distriktets föreningar kan bygga nätverk och utbyta idéer." Exakt hur detta ska gå till håller en arbetsgrupp för närvarande på att titta på.

## **Mer pengar till SLAG**

Riksmötet beslutade även att SLAGen (träffarna där de distriktsaktiva kan träffas och utbyta erfarenheter och idéer) skulle få ökade resurser. Budgeten för SLAGen sattes till 140 000 kr i enlighet med motiveringen "Slagen är en viktig mötesplats för aktiva på riks- och distriktsnivå där idéer och samverkan diskuteras, kompetens utbyts och vissa utbildningar hålls. Distrikten har efterfrågat en allmän höjning av kvalitén på slagen och styrelsen kan inte annat än att hålla med om att kvaliteten bör höjas. Styrelsen vill under det kommande året satsa än mer på distriktsarbetet. En av delarna är att skjuta in mer resurser till slagen. De distriktsaktiva ska erbjudas utbildningar av högre kvalitet, intressanta föredragshållare och möten i vettiga lokaler. Slagen bör också utformas för att öka och konkretisera samarbetet mellan distrikten. Vi menar att en kvalitetshöjning av slagen är en viktig del i att öka och förbättra distriktens slagkraftighet och verksamhet."

## **Nationell spelvecka**

Det beslutades att Sverok ska utlysa en nationell spelvecka. Mer information om detta häftiga projekt hittar du på annan plats i det här numret.

## **PR-satsning**

Självklart ska förbundet satsa mer pengar på PR för att värva nya medlemmar och upplysa allmänheten om vilket bra förbund vi är. För att få ökade möjligheter att bedriva PR-arbete så avsattes det 300 000 till ändamålet.

## **Förbundetidningen**

Det beslutades att Sverok ska fortsätta att ha en förbundetidning vilket är den tidning du nu håller handen. Budgeten för tidningen sattes till 480 000 kr.

## **Sveroks nya tidning och Codex...**

Tillsammans med det här numret av *Sverox* så ska du även ha fått ett nummer av speltidningen *Codex*. Sverok fick erbjudande om att samdistribuera *Sverox* och *Codex*. Tidningarna trycks och skickas ut gemensamt, men det är två helt separata tidningar.

## **Verksamhetsplan**

Förutom styrelsens förslag till verksamhetsplan så hade det lämnats in ett annat förslag på verksamhetsplan. Efter noggrann debatt och (sluten) votering så beslutade riksmötet att godkänna styrelsens förslag till verksamhetsplan (med vissa modifieringar)

# Kalendarium

20 - 25 augusti

## Fantasyfestivalen

Gamla Stan, Stockholm

24 - 26 augusti

## Landslaget

Träff för distriktsaktiva

Billingen, Skövde

Kontakta: ditt distrikt

25 augusti

## Galainvigning av Historiska Världar

Historiska Muséet, Stockholm

24 - 26 augusti

## WettCon 12 – Asylum

Skräckkonvent

Öxnehagaskolan, Jönköping

Hemsida: <http://www.sverok.se/wettcon/>

Kontaktpersoner:

Daniel Roos (036-144 777)

Sista anmälan: 10 Augusti

30 augusti - 1 september

## Sveroks förbundstyrelse sammanträder

31 Aug - 9 september

## Äventyrshovet

Fantasylajv

Ort: 2 mil öster om Gamleby

Hemsida: <http://come.to/hovet>

Kontaktpersoner:

Ove Megin 0493 - 210 18

E-posthovet@mezin.net

22-23 september

## Grand Prix Oslo

Magic-turnering där en Grand Prix titel står på spel. Mer info på [http://www.wizards.com/grandprix/main.asp?x=GP\\_Oslo\\_2001\\_Facts](http://www.wizards.com/grandprix/main.asp?x=GP_Oslo_2001_Facts)

5 - 7 oktober

## Irrläror i Huckleby

Fantasylajv

Plats: Ekehagens Forntidsby utanför Falköping.

Arrangörer: "Män och kvinnor av Than, kämparna från bergen"

Kontakt: [egilful@hotmail.com](mailto:egilful@hotmail.com)

8 - 14 oktober

## Nationell Spelvecka

Hemsida: <http://www.sverok.se>

Kontaktperson: ditt Sverokdistrikt

27 oktober

## Blod är tjockare än vatten

Lajv

Tid: kl. 11-21

Plats: Grünwaldsvillan,

Saltsjöbaden

Sista anmälningsdag: 15 sep

Övrigt: förträff några veckor före lajven, efterlajvfika dagen efter.

2 - 4 november

## SunKon Spelkonvent

Ort: Åkersviksskolan i Sundsvall

Hemsida: <http://www.sverok.se/sunkon/>

Kontaktpersoner: Elias L. Ekström (060-502103, [waeras@hotmail.com](mailto:waeras@hotmail.com))

Sista anmälan: 15 Oktober

2 - 4 november

## Borås Spelkonvent

Ort: Borås

Hemsida: <http://www.sverok.se/bsk/>

Kontaktperson:

Thomas Davidsson

[bsk@sverok.se](mailto:bsk@sverok.se)

2 - 4 november

## SillyCon X

Rollspelskonvent

Ort: Mora

Hemsida: <http://w1.250.telia.com/~u25005724/s9/>

Kontaktpersoner:

Anders Hansson, 0250-18553

Martin Svahn 090-192139

Andreas Sandlund, 0250-10998

Sista anmälan: 6 Oktober

29 november - 2 december

## DreamHack 2001

## LAN och Demoparty

Ort: Elmia, Jönköping

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

Kontaktpersoner:

[info@dreamhack.org](mailto:info@dreamhack.org)

Besök gärna Sveroks

kalendarium på nätet för mer aktuell information:

<http://www.ost.sverok.se/kalendarium/>

