

Nr 24, Maj 2002

SVEROX

Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Sommaren är
lajvens årstid

Kampanjlajv
– vad är det?

Viking Saga
– Jotunheim

Hade de roligt på
medeltiden?

Fuska i rollspel

Futuredrome
– lajvens stora
genombrott?

Allt om Sveroks
riksmöte

Bakom kulisserna
på LinCon





Hannas hörna



Äntligen! Våren är här, eller ja... lite mer än tidigare i alla fall. Luften har blivit varmare och det är ljus riktigt länge på kvällarna.

Som vanligt sjuder våren av febril aktivitet. Samtidigt som solen tinar upp det frusna tittar en massa spelare och sverokare ut. De flesta föreningar har haft årsmöten och distrikten distriktårsmöten och även hela förbundets riksmöte har varit, den här gången i Eksjö. Nya planer för årets aktiviteter har smitts och aktiviteterna börjar så smått komma igång igen. Det är alltid lika roligt att vara med där det händer saker. Konventen drar igång och likaså förberedelserna inför sommarens levande rollspel.

Sverok är stort – och på god väg att bli bra mycket större. I dagsläget har vi runt 20 000 medlemmar. Jag skulle inte vara förvånad om vi hade dubblat det antalet innan året är slut. Visst låter det maffigt, men nu är det faktiskt på väg att braka loss på riktigt. Allt fler får upp ögonen för vad Sverok är och vad vi gör. Såväl tidningar och TV som spelare har förstått att det finns något som heter Sverok och visar allt större intresse.

Även om vi kanske inte är det största ungdomsförbundet så var det någon som kallade oss "det största självorganiserade ungdomsförbundet". Det är en av de sakerna jag tycker är så bra med Sverok. Kom ihåg att det är just er och er förening det handlar om! Saker och ting strävar hela tiden mot att utvecklas och bli bättre, vi hjälper er gärna... Varför nöja sig med mindre när man kan få mer? Oavsett om det handlar om en lokal att spela i eller hjälp med ett häftigt projekt. Hör av er till närmaste distrikt eller Sverokare så fixar vi det!

Allt gott!

Vill du delta i Stockholms jubileumsvecka?

Historisk marknad

Det blir en historisk marknad på Birger Jarls torg på Riddarholmen kl 12-20 från lördagen 1/6 till lördagen 8/6. Anmälan (inkl om man behöver marknadsstånd) skickas till Mikaela Malmström.

Öppna scener

Den som vill uppträda anmäler sitt program till någon av scenerna. Alla scenpodier är 6x8 m vida och ca 45 cm höga. På Strömparterren utanför Medeltidsmuseet står ett 2x2 m och 45 cm högt stort spontanpodium. Om det är ledigt är det bara att ta scenen i besittning. Den saknar teknisk utrustning, de andra har teknik och tekniker på plats.

Dräktparader

Det blir tre dräktparader. Två allmänna för alla med historisk dräkt från någon epok mellan 1252 och sekelskiftet 1900 samt en renässansparad med dräkter från 1500- och 1600-tal.

De två allmänna paraderna samlas 16.30 – ingen föranmälan krävs. Dräktparaderna avgår från den "historiska hamnen" på Skeppsbron kl. 16.30 tisdagen 4 juni och fredagen 7 juni.

Om du är intresserad av att delta i renässansparaden, kontakta Mikaela Malmström: mikaela.malmstrom@telia.com eller 08-253519

– Mikaela Malmström

Vill du ha riksmötesprotokollet? Kontakta kansliet!

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

Manusstopp och utgivning

Sverox #25 Manusstopp 15 juni; planerad utgivning i slutet av juli.

Sverox #26 Manusstopp 1 september; planerad utgivning mitten av oktober.

Sverox #27 Manusstopp 22 november; planerad utgivning första veckan i januari 2003.

Kontakta Sverok!

Sveroks förbundskansli

Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
info@sverok.se

Sverok Övre Norrland

c/o Petra Sahlin
Storgatan 38 F, 903 26 Umeå
info@on.sverok.se

Sverok Nedre Norrland

c/o Anna Källström
Storgatan 38 F, 903 26 Umeå
info@nn.sverok.se

Sverok GävleDala

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

Sverok Svealand

c/o Nichlas Mauritzon
Järnbodsv. 7, 719 41 Garphyttan
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

Järntorgsg. 12 - 14, 413 01 Göteborg
vg@sverok.se

Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund
skud@sverok.se

Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konflikt-spelsförbund är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former. Organisationen saknar 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
Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
E-post: info@sverok.se
Tel: 013 - 14 06 00
Fax: 013 - 14 22 99
www.sverok.se

Har du saknat senaste numret av Sverox?

Det är du i så fall inte ensam om... Den planerade utgåvan har ändrats, då Sverok bestämt sig för att hålla hårt i sina pengar under år 2002. Under året införs ett nytt bidragssystem för föreningarna (eftersom staten ändrat sina bidragsregler), och ingen vet riktigt hur det kommer att påverka Sveroks ekonomi ännu. Därför blir det bara fyra nummer av *Sverox* i år, men förhoppningsvis är utgivningen tillbaka på sex nummer redan nästa år.

Det gör att det blivit ännu svårare att välja vad som skall få plats. En del artiklar får vänta till senare nummer, medan andra utgår helt. Förhoppningsvis gillar du vårt urval.

Samtidigt vill jag inte luta mig för bekvämt bakåt och liknöt konstatera att det material vi redan nu fått in räcker året ut. Jag vill att *Sverox* skall vara en tidning i ständig utveckling, där flera ämnen täcks av flera olika skribenter. Hjälp mig göra *Sverox* bättre – hör av dig med synpunkter, förslag och kanske rent av artiklar till sverox@sverok.se

Så här års känns lajv högaktuellt, även i *Sverox*. Andra godbitar är ett utdrag ur den aldrig publicerade *Viking Saga*, riksmötet och mycket mer.

– Tove Gillbring

Ansvarig utgivare:	Hanna Jonsson
Chefredaktör:	Tove Gillbring
Redaktion:	Anders Blixt Åke Rosenius Anders Gillbring
Inhouse-illustratör:	Åke Rosenius
Layout:	Gillbring Grafisk Design
Omslagsbild:	© Olle Sahlin
Foton:	Carl Cramér, Olle Sahlin, Susanne Staff, Theo Axner, Daniel Roos
Tryck:	Sörmlands Grafiska Quebecor
Adress:	SVEROX Sveavägen 110 113 50 Stockholm sverox@sverok.se
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.

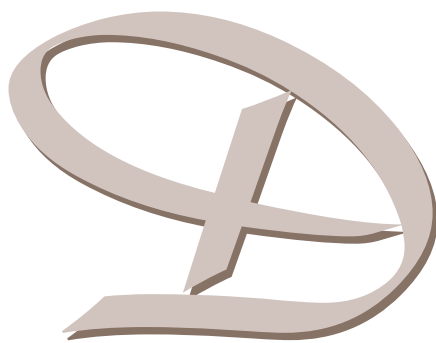
Allt redaktionellt material i *Sverox* lagras digitalt. Visst material publiceras även i digitala medier, t.ex. på Internet. Den som sänder material till tidningen anses medge digital lagring och publicering.

Innehåll

- 4 Det stora sommarlajvet™
- 9 Historisk obalans
- 10 Lajvkampanj eller enstaka spel?
- 12 Livsuppehållande åtgärder
- 17 Flickor och spel, livets goda
- 18 Jotunheim – jättarnas land
- 23 Skuggan av Skuggor
- 25 Upprop Projekt GLÖD
- 26 Lek och spel på medeltiden
- 28 Hur görs LinCon?
- 30 Jag spelar för att det är roligt!
- 31 Den nationella spelveckan
- 32 Att driva en idé
- 34 Alla var där!
- 35 Sverok – 2002, mot oanade höjder!
- 36 Futuredrome
- 40 Kalendarium

SVEROX' FANTASTISKA FAKTA:





et stora som

Fram tills för några år sedan var lajvörelsens ryggrad de stora sommaruppsättningarna i fantasymiljö. Varje år arrangerades det ett lajv som var klart större än alla andra och som därför lockade en avsevärd del av de mer erfarna lajvarna. De personer som arbetat med dessa uppsättningar har lagt ner oerhört mycket tid på sina skapelser och i alla fall utom ett (Nyteg) har det handlat om ideellt slit. Dessa stora sommaruppsättningar har också i hög grad format allmänhetens bild av levande rollspel, eftersom de förmodligen fått mer mediauppmärksamhet än alla andra lajvarrangemang tillsammans. I den här artikeln tänkte jag blicka bakåt och leta efter tendenser och orsaker till varför traditionen är på väg att dö.

Holger Jacobsson

Under fem års tid arrangerade Holger 20-talsuppsättningar i föreningen U.L.F.'s regi.

Var sedan en av huvudarrangörerna för *Knappnålshuvudet* och för *Hamlet Inifrån* (ett samarbete mellan riksteatern och föreningen Interaktiva Uppsättningar).

Arbetar idag med projektledning och rollutveckling i projektet *Futuredrome* som förhoppningsvis samlar 2000 deltagare till Kinnekulle Stenbrott i sommar

1994 – Trenne Byar

Sommaren 1994 arrangerade den idag legendariska gruppen Ett Glas mastodontuppsättningen *Trenne Byar*. Ett levande rollspel som, i fråga om ett flertal aspekter, ännu står oöverträffat. *Trenne Byar* hade nästan 1000 deltagare och pågick under en hel vecka. Det är det största och längsta lajvet hittills. Arrangörerna – ett kompisgäng från Sollen-tuna och Martin Eriksson som då var runt tjugo år gamla – skapade en spelplan som fortfarande kan mäta sig med, och för det mesta överträffa, det främsta inom genren. Utskicken var snygga och välskrivna. En oerhörd potens fanns inbakad i visionen och det är ingen överdrift att skriva att Ett Glas arrangerade som om det gällde livet. De levde ovanpå varandra i en gammal bunker nästan helt utan bekvämligheter och hölls vid liv av flickvänner och lajvdeltagare.

I och med *Trenne Byar* enades lajvsverige för några veckor. Det blev i dubbel bemärkelse en frontalkrock mellan olika kulturer. Våldigt många struntade helt enkelt i Ett Glas' världsbeskrivning och åkte dit som samurajer, kelter, Conan-ripoffs och hemliga lönnmördarsekter. Att tala om *high fantasy* är ett understatement trots att arrangörerna egentligen strävat i motsatt riktning.

Idag minns jag just skönheten i visionen och de passionerade arrangörerna men också det i efterhand ganska charmiga sätt som det hela ballade ur på. Den extrema värmen, flera tusen liter mjöd (finansierad genom deltagaravgiften) och en ganska låg medelålder på deltagarna bidrog till en stämning som var milt sagt apokalyptisk på sina håll.

Efter det att den ansvarige för Syrsan och Skeden, hamnstaden Vidhamns finaste värdshus blivit huggormsbiten och fått åka hem kunde man se den nya värdshusvärden möta gästerna iförd

boxershorts och ringbrynja och hälsa dem med repliken: Välkommen till Röv-håla Inn! (inn = "värdshus" på engelska.)

Andra medlemmar i samma grupp drog på sig monstermasker de haft med sig utan arrangörsgodkännande och gick bärsärkargång i skogarna. Jag fann en full trubadur som sjöng Ebba Gröns *Die Mauer* under ett träd medan orcher, riddarordnar, en odödlig magiker och minst två demonkulter försökte slutföra sina intriger. Det var svårt att överhuvudtaget ta sig fram på stranden utan att kliva i spyor eller exkrementer.

Mitt i detta fanns oaser av perfekt stämning och högklassigt lajvande. Husen i bondbyn Arnros var minst lika vackra som de man idag kan hitta på de bästa uppsättningar. På det lilla värdshuset kunde man få välsmakande soppa och sillsmörgås och se ut genom fönstret på bybor som bakade bröd, vred ur tvätt eller samlades kring poeten Kobjörn Mjöding, förtjänstfullt spelad av nu riksbekante skådespelaren Olle Sarri.

Klostret Svalvid, byggt av järnvägs-slipers och plank var inte snyggt men ändå på något vis mäktigt och respektgivande. Några av munk-arna hade rakat äkta tonsurer och stämningen var förtätad. Det tog flera timmar att gå mellan Vidhamn och Svalvid och jag hade svåra skavsår från mina ombyggda cowboyboots och fick stanna över natten efter en smärtsam behandling från klostrets läkekunnige. Jag kommer inte ihåg om det var Korpvingeklanen eller den "tusen och en natt"-inspirerade demonsekten som omringade klostret den natten och krävde att få abboten utlämnad men spännande var det...

Efter *Trenne Byar* kom den "läkekunnige" munken fram och bad om ursäkt för att han råkat tvätta mina sår med outspädd salubrin...

mmarlajvet™

1995 – Skymningstjärnen

Året efter var det *Skymningstjärnen* som tilldrog sig det största intresset. Brommaföreningen Lilla Gillet med Kristian Nylund i spetsen byggde en liten by enligt samma masonitskivemodell som Trenne Byars Vidhamn och de befolkade skogen runt omkring med väsen inspirerade av såväl fornnordisk mytologi som klassisk fantasy. Tanken var att så många som möjligt skulle ha ett riktigt jobb att gå till på mornarna, men i slutändan handlade det förstås mer om lägereldsstämning, nakenbad, flirtande tonåringar och äventyr.

Själv spelade jag en ung timmerhugare som började arrangemanget som fånge hos en grupp mystiska skogsväsen. Från dem fick jag med mig ett antal fullklottrade pappersark, jag skulle läsa ett varje morgon och därigenom få veta vad jag drömt på natten.

På dagarna arbetade vi några timmar med att fälla träd, men ganska tidigt på eftermiddagen kom vinflaskorna fram. Jag minns att homosexuella handelsmän började lägga an på en av mina bröder, hur vi slängde in höns i förmannens sovrum tidigt en morgon, att någon fyllde byfånens byxor med kall gröt, norrenska gruppintriger och några stämningssladde bikter. Kvällstid satt vi på värdshuset och vrålade: "Har du inget hår på armar kropp och ben, så har du dock en töss i röva". Mysigt salongsberusad brukade jag sedan låna ett tvåhandssvärd och gå ut och leta oknytt i skogen.

Behöver jag säga att *Skymningstjärnen* är en av de absoluta höjdpunkterna i min lajvarbana? Det enda tråkiga var att jag missbedömde hur lång tid som var kvar. Jag chockades svårt när det hela plötsligt var slut. Jag hade precis insett att min intrig gick ut på att jag skulle gifta mig med skogsfolkens drottning och tåga in i staden som kung tillsammans med vättar och andra varelser.



Under Röda Vingar 2001



Dräktmönster

Inför Stockholms 750-årsjubileum har man tagit fram fyra dräktmönster: medeltida kläder för vuxna och barn samt 1600- och 1700-talskläder för vuxna. Mönstren säljs på Stadsmuseets Stockholmsbod, Nordiska museet, Textilcentrum i Sundbyberg samt på Södermans tyger på Sveavägen. Utvalda paket säljs dessutom på Medeltidsmuseet, Historiska museet, Kalikå och Vasamuseet.

– Mikaela Malmström

Andreas Brodin

Ansvarsområden

Jag är ansvarig för den övergripande ekonomin, samarbetet inom Ideell Arena, ansvarig för demokratin inom förbundet samt administration vad gäller t.ex. kansliet (hit räknas även den nya förbundsdaten)

Vad spelar du helst?

Rollspel. Nästan vad som helst. Friform på konvent, men annars en hel del systembaserat. Spelat både *WHFB*, *Magic* och en del brädspel i mina dagar. Dock aldrig fantasy-lajvat.

Vad spelar du mest?

Rollspel. Se ovan.

Varför engagerar du dig i Sverok?

För att det är så himla roligt. Egentligen bör man kanske ha något noblare motiv, men om jag ska vara ärlig så är det nog därför. Det är en mäktig känsla i maggropen när man inser att man är en del av något så stort och fantastiskt.

Medeltida musik

Den 5-8 juni – under festveckan för att fira Stockholms 750-årsjubileum – kommer *Stockholm Early Music Festival* att gå av stapeln med musik från medeltid, renässans och barock. Tyska kyrkan i Gamla Stan blir centrum för festivalen.

– Mikaela Malmström



Högtning 1998

1996 – Vita Lunden

Vita Lunden som följde året därpå är utan tvekan ett av de mest misslyckade projekten i lajvsveriges historia. De två arrangörerna kallade sig för Åtta Tunnor, en parafras på Trennegängets Ett glas. Man kan undra vad det var i dom där tunnorna...

Mycket har redan skrivits om detta och därför ska jag inte tråka ut er med utläggningar om det nästan komiskt usla vädret och den obefintliga produktionen. Jag var gruppleddare för ett ambitiöst värdshusfölje (vi fick givetvis aldrig några pengar för vare sig transport eller bygge av värdshuset). En läxa vi lärde oss var man inte ska förvara korkförsedda mjödflaskor i direkt solljus. Det small en hel del innan vi fått in allt i skuggan och många undrade hur vi gjort för att brygga mousserande mjöd. Gott blev det i alla fall!

1997 – Nyteg

Nyteg var en milstolpe. Arrangörerna Henrik Summanen och Tomas Walch hade lyckats få ett stort bidrag från allmänna arvsfonden (eller var det Framtidens Kultur?) och siktade mot att göra ett lajv som skulle kunna fungera som skolexempel. Erfarenheterna dokumenterades i handboken *Saga mot verklighet*. Min bedömning är att Henrik och Tomas i stort förverkligade sina ambitioner.

Nyteg satte även en hög standard när det gällde utrustning och annan rekvisita. Man hade bland annat ordnat ritningar på en typ av återanvändningsbara hus som såg mycket bra ut.

När det gäller intriger och den övergripande berättelsen så var det beprövade standardlösningar som gällde. En

militär, kulturell, religiös och ekonomisk konflikt påverkade två följerna från var sitt land som färdats till en avkrok för att komma över de strategiskt viktiga magikunskaper som antogs finnas bevarade i fornlämningar på platsen. Flera skogsfolkstammar och de lokala bönderna hamnade ofrivilligt i konfliktens centrum och allt avslutades givetvis med en stor slutstrid. Självt spelade jag en av ledarna för skogsfolket och det jag minns bäst är att jag drabbades av partiell ansiktsförslamning efter att ha överdoserat försvarets djungelolja i tre dagar.

Två saker färgade debatten efter arrangemanget (förutom de välförtjänta lovorden). Den första var den ökända slitsningen: en person fick delar av sin dräkt sönderskuren av soldater från motståndarsidan. Gärningsmännen ansåg att delar av den fysiska rekvisitan inklusive personlig utrustning bör behandlas som den del i illusionen de är tänkta att vara – givetvis under förutsättning att de som har sönder något är beredda att ersätta det efteråt. Jag kan sympatisera med uppfattningen, men den förutsätter en fingertoppskänsla som saknades i det här fallet. Det andra stora diskussionsämnet var om ett stort följande norrmän som ingick i den segerande sidan hade fuskat under slutstriden.

1998 – Högtning

Högtning är den senaste riktigt stora lajvuppsättningen. Arrangörerna ur Karlskogaföreningen Illmyr hade en kampanjvärld att luta sig mot och gjorde ungefär samma sak som tidigare, fast mycket större. Historien var väldigt lik Nytegs: liten avkrok blir skådeplats för möte mellan viktiga personer med olika



Skymningstjärnen 1995



Under Röda Vingar 2001

intressen som samlats i möte som rör ett rikes framtid. Det var alltså mer politik och mindre vapenskrummel än under *Nyteg*.

Det hela gick av stapeln två veckor innan min egen uppsättning *Det Sista Kapitlet*, så jag hade förstås svårt att koppla bort den stressen. Jag ingick i Zou Edin-följet som hade en sorts moderatorfunktion under mötesförhandlingarna. Vår grupp var lite splittrad mellan några som eftersträvade, och förberett sig för, stor autenticitet medan andra var inriktade på mer melodramatiskt och underhållande spel. Boven i dramat var förstås att vi inte träffats tillräckligt mycket innan arrangemanget. Om jag bortser från de subjektiva aspekterna så var *Högtिंग* en välarrangerad uppsättning.

Just detta med autenticitet har kommit att ifrågasättas mer och mer av många som varit med ett tag. Den som eftersträvat autenticitet har anklagats för att vara navelskådare och egolajvare. De som framfört detta anser att vi istället borde sträva efter att ge varandra upplevelser och spela på ett sätt som gagnar den övergripande berättelsen.

1999 – Lyktsken

För första gången var det svårt att förutspå vilken uppsättning som skulle locka flest deltagare. Det mest omskrivna och diskuterade arrangemanget var i alla fall *Lyktsken*, det första lajvet där riktiga blankvapen ersatte latex- och silvertejpskonstruktioner. *Lyktsken* fick en hel del konkurrens från *Star Wars*-lajvet *Röd Måne* på våren och av den nutids-avantgardistiska storsatsning *Knapp-nålshuoudet* under hösten.

För jag vet inte vilken gång i ordningen hade initiativtagarna bestämt

sig för att skala bort de mest extrema fantasyinslagen och lägga tyngdpunkten på trovärdigt vardagsliv. Till skillnad från tidigare så lyckades arrangörsföreningen Galadrim ganska bra den här gången

En annan speciell sak med *Lyktsken* var att det var första gången som ett gäng relativt färska arrangörer vågade satsa på en uppsättning som förtjänar att tas upp i samma diskussion som *Högtिंग*, *Nyteg* och *Trenne Byar*. Galadrimiterna hade inte ens provat levande rollspel när *Trenne Byar* gick av stapeln och jag tycker det är tråkigt att så få ur det gamla gardet åkte till *Lyktsken* som hade förtjänat långt fler deltagare än de 150 som kom dit. I stort sett alla som har vågat sig på stora arrangemang har funnits i hobbyn i ungefär ett decennium vid det här laget och det känns därför som ett problem att så få yngre arrangörer vågar eller vill föra traditionerna vidare.

2000 – De Tusen Rosornas Väg

Jag vet inte om *De Tusen Rosornas Väg* hade flest deltagare det här året men det var i alla fall mycket lyckat enligt de flesta. Inte heller detta år kunde man urskilja en tydlig kandidat till titeln sommarens lajv.

D T R V verkar dock ha varit mycket uppskattat trots att en mycket omdiskuterad situation där arrangörerna avbröt spelet efter det att händelseutvecklingen dragit iväg i en helt annan riktning än de tänkt sig. Deltagarna tvingades bortse från att arrangemangets centrum, ett stort fort, intagits och att många fått sina roller dödade eller sårade. Episoden behandlades som om alla haft en gemensam dröm.

En annan ovanlig sak med *D T R V* var att arrangörerna utgick från ett budskap som man ville förmedla. Det är faktiskt förvånansvärt hur sällan levande rollspel använts på detta sätt. Tyvärr hade jag ingen möjlighet att delta själv.

2001 – Under Röda Vingar

Förra sommaren kunde man välja mellan två nästan lika stora uppsättningar: *Under Röda Vingar* och *Dimbros fäste*. Jag valde den förstnämnda. Ett lajvs kvarstående intryck är mest positiva när förväntningarna har överträffats och man fått god valuta för de resurser man satsat. Ofta har jag känt att jag borde ha ansträngt mig mindre, valt en annan grupp (eller ingen i *Vita Lunden*) och varit mer avslappnad för att få en bättre upplevelse.

Efter *Under Röda Vingar* var det tvärt om. Mina förväntningar var ganska låga, men bakom de tråkiga utskicken fanns en väl genomtänkt värld med dynamiska och intressanta maktstrukturer som passade den här sortens spel. Inför *URV* var det mycket snack om att det skulle vara en könsneutral värld, fast sällan har jag sett ett grabbigare scenario än detta (maktpolitik, rustningar och riddarordnar). Rent konkret så var också andelen kvinnor låg och många spelade pigor. På plussidan hamnar området: hertig Durlans jaktgård (genuina 1600-talshus) var mycket trovärdig. Det fanns också ganska gott om utrymme för alla följerna, bra badmöjligheter och för första gången såg jag inte en enda bil, skylt, svampplockare eller sommarstuga på hela lajvet. När det gäller praktiska kringarrangemang så verkade allt flyta perfekt och för första gången fick man färskvaror levererade varje dag.



Tendenser

Deltagarna brukar vara minst lika viktiga för varandras upplevelser som arrangörernas arbete. På *URV* var det som alltid ganska stora skillnader mellan grupperna. Lägsta nivån och genomsnittsnivån är idag, om vi talar om utrustning, bara marginellt bättre än vid *Trenne Byar*, men de bästa gruppernas utrustning är mycket bättre.

När det gäller skådespelarinsatserna, i den mån man nu kan bedöma sådant, tycker jag inte att det har hänt så mycket. Kanske blir spelet mindre teatralt i takt med att medelåldern ökar (där kom jag osökt in på ytterligare en trend) och kanske är dom uppenbara klavertrampan färre nu än för 5-6 år sedan. Min totala bedömning är dock att genomsnittsdeltagaren *inte* åker på lajv för att spela en roll, trots att många hävdar att just detta är det centrala i uttrycksformen.

I och med *Nyteg* avslutades alkoholtraditionen. *Lyktsken*, *Högtिंग*, *De Tusen Rosornas Väg* och *Under Röda Vingar* har på gott och ont varit barnvänliga och helnyktra tillställningar. Samtidigt som man berövat vuxna människor möjligheten att ta ett glas vin till maten på sin semester, har man undvikat alkoholrelaterade tillbud. För egen del så skulle jag utan en sekunds tvekan föredra en liberalare syn. Nu är vi tillräckligt gamla och erfarna för att kunna hantera det här.

En positiv tendens är att produktionsarbetet verkar gå smidigare. Den tillsynes oöverstigliga uppgiften har helt

enklert blivit så pass överskådlig och hanterbar att en arrangörsgroup utan erfarenhet av liknande jobb kan ro uppgiften iland. Jag tror att boken *Saga mot verklighet* gjort stor nytta som kunskapsförmedlare.

Givetvis så har Internet förändrat och förenklat vissa delar av arrangörsarbetet. Idag är det praxis att lägga upp allt informationsmateriel på projektets hemsida där man också brukar hitta ett diskussionsforum. Den enda nackdelen är att informationssegregeringen ökar en smula i och med att vissa lägger ner mer tid än andra på att sitta framför sin dator och hålla kontakt med medspelare.

Problem

Ett av problemen med den stora sommarlajven är deltagarna aldrig har fått tillräckligt mycket information om eller känsla för världen för att kunna relatera till den på ett bra sätt.

Istället lutar man sig mot ett bagage bestående av liknande lajv man varit på och böcker man läste i tonåren. Man liksom vet att skador läker över en natt, att alla fångar flyr och att skogsfolken gör en räd i gryningen. Man vet också att det bara blir jobbigt med naturtrogna reaktioner på all den blodspillan man garanterat kommer att ställas inför och därför spar man känsloutbrotten till de relationsbaserade intrigerna och struntar i att folk dör, förtrollas och torteras runt omkring en. Gång på gång läser man illa skrivna världsbrief där arrangörerna prioriterar årtal och namn framför kulturarv, sedvänjor och livs-

betingelser. Detta hjälper till att skapa något som mer liknar ett konfliktspel än interaktiv teater.

Det är kanske inte så konstigt att många av de som var med de första åren idag har tröttnat på konceptet. I takt med att utbudet på genrer ökat och folk blivit äldre och mer upptagna av att göra karriär, är det nog så att allt färre väljer att engagera sig i något som känns uttjat. En annan sak som talar mot kvalitativa fantasyuppsättningar är att illusionen kräver större resurser än vad tex nutidslajv gör. Fast det kanske kompenseras av att folk hunnit samla på sig en del utrustning vid det här laget?

Framtid

Finns det då någon framtid för stora uppsättningar värda att se fram mot för deltagare som är beredda att engagera sig helhjärtat? Jag tror det. Förhoppningsvis så är vi på väg mot ett läge där tillräckligt många har råd att betala vad det faktiskt kostar att erbjuda arrangörer en rimlig timlön. Den hos många djupt rotade uppfattningen att lajv ska arrangeras på ideell basis är enligt mig ett allvarligt hot mot rörelsens utveckling. De personer som förmår överträffa Nytegs kvalitet kan knappast arbeta gratis flera månader bara för att hålla deltagaravgifterna nere.

Då är det bättre om man gör avgiften mindre kännbar genom att sätta avgiften till 100 kronor i månaden som betalas via autogiro under ett år. Ett sådant upplägg skulle dessutom snygga till projektets likviditet ordentligt... ☺



Historisk obalans

– krigsspelskonstruktörens baneman

av Anders Blixt

Jag har spelat mängder krigsspel från SPI, Avalon Hill, GDW och andra tillverkare. Brickor styrdes av mina fingrar över hexagonförsedda kartor föreställande alla möjliga slags platser, från Gaugamela i Mesopotamien 336 f Kr, via Hastings 1066 och Lützen 1632 till 1978 års somaliska luftrum (det rasade krig mellan Etiopien och Somalia under några år på 70-talet; ingen vann och båda regimerna föll sedermera av inrikespolitiska skäl) och vidare till platser ingen människa ännu skadat, som i SPI:s *Star Soldier* eller i Tolkiens Midgård.

Nu när jag ser över mina brädspelserfarenheter noterar jag en väsentlig sak: historien är förskräckligt obalanserad och detta leder till dåliga spel. Fast ibland på fel sätt: Alexander den store vann vid Gaugamela främst tack vare att hans motståndare storkonung Darius betedde sig som en idiot. Ingen gamer spelar så illa i en match, så i just det spelet får makedonierna för det mesta bita i gräset.

Det främsta sättet som spelkonstruktören kan åtgärda den historiska obalansen är genom att låta segervillkoren på något sätt kompensera för verkligheten. Det hjälper dock inte alltid. I SPI:s *Sinai*, som bland annat innehåller en hyfsat realistisk simulering av Sexdagarskriget i Mellanöstern 1967, får araberna alltid storstryk och inga anpassade segervillkor i världen kan göra det stimulerande att leda den sönderfallande egyptiska armén som jagas av Phantom-attackplan och körs om av de ettriga israeliska pansarbrigaderna. Det är inte så kul att spela israel heller, eftersom man tävlar mot klockan istället för mot egyptierna. Om Centurion-stridsvagnarna når Suezkanalen "i rätt drag" är matchen vunnen, om senare så inte.

Likaså åker fransmännen alltid ut med det blodblandade regnvattnet i samma företags tämligen realistiska *Agincourt*. De franska riddarna kan inte stå emot de engelska långbågarna under några som helst förutsättningar –

precis som i verkligheten 1415 – så spelglädjen försvinner raskt.

Den enda tröst man har som den underlägsna sidan är att försöka förlora mindre illa än i verkligheten. Det fungerar ibland, som i vissa spel om den allierade invasionen och befrielsen av Frankrike 1944. Det går där att undvika Hitlers misstag om man har läst på innan man sätter sig vid spelbordet. (Redan sommaren 1945 konstaterade fältmarskalk von Runstedt, under några perioder 1944-45 tysk befälhavare i Frankrike, i en intervju med en kanadensisk officer att de allierade hade fått betala ett värre pris för befrielsen av Frankrike om han hade fått sköta sitt jobb utan klåfingrig inblandning från Berlin.)

I väldigt många krig och fältslag har den ena sidan så oerhört stor *kvalitativ* överlägsenhet att utgången är mer eller mindre given. En militär tumregel sägs hävda att angriparen måste ha en överlägsenhet på 3:1 för att vinna – detta är dock ofta inte sant. I slaget vid Goose Green på Falklandsöarna 1982 hade de argentinska försvararna övertag 3:1 mot de angripande brittiska styrkorna, men led ändå ett fullständigt nederlag på grund av sämre utbildade soldater. I Desert Storm 1991 lyckades en amerikanska pansarbataljon förgöra en irakisk pansarbrigad i ett svepande angrepp utan att lida egna förluster; de amerikanska stridsvagnarna var helt enkelt så mycket bättre. Inget företag har mig veterligt heller producerat några spel baserade på dessa krig.

SPI gjorde i mitten av 1970-talet ett intressant försök med ett obalanserat spel i *Operation Olympic*. Det simulerade den planerade men aldrig genomförda amerikanska invasionen av den japanska ön Kyushu vintern 1945-46. Spelet var avsett för en person, som skötte amerikanerna. De japanska trupperna agerade automatiskt enligt en uppsättning regler. Amerikanen lyckades alltid erövra Kyushu, men målet i spelet var att göra

det med så små egna förluster som möjligt. Amerikanen fick straffpoäng för döda och sårade soldater. Intressant grepp, men tyvärr inte kul nog, eftersom den ensamme spelaren snabbt lärde sig att hantera situationen.

Samma företag publicerade några år senare *Battle for Germany*, ett fiffigt konstruerat spel om en extremt obalanserad krigshändelse: Tysklands militära undergång januari-maj 1945. En spelare skötte Sovjets armé och de tyska trupperna på västfronten och i Italien, den andre spelaren de västallierade styrkorna i Västeuropa och Italien och tyskarna på östfronten. Den vars icke-tyska trupper tog Berlin först vann. Spelet fungerade utmärkt och jag deltog i dussintals partier.

Den som vill konstruera balanserade spel begränsas sålunda till ett litet antal konflikter, i vilka de inblandade parterna hade ungefär lika välutrustade och välutbildade soldater. Det märks faktiskt i utbudet. Fältslag och fälttåg från Napoleonkrigen och amerikanska inbördeskriget har alltid varit populära bland konstruktörerna, med Waterloo och Gettysburg bland de mest ofta simulerade slagen. Därefter följer nog diverse drabbningar i Västeuropa under andra världskriget. Alla dessa krig är väldokumenterade på engelska så bakgrundsresearch är tämligen oproblematiske för de enspråkiga amerikanska konstruktörerna. Det är väl därför krigsspelshyllorna i butikerna ser ut som de gör; man skulle nog önska lite större variation, men det är inte så lätt att ordna. Det är kanske därför brädspel som *Settlers of Catan* och *Civilization* roar mig mer nuförtiden – hellre forntidens Kreta än Waterloo 1815.

Slutligen vill jag rekommendera Peter Englunds essä "Myten om fältherren" i boken *Förflutenhetens landskap*. Nyttig läsning för krigsspelare – där skildras ett rökfylt kaos fjärran från den klara överblick man som spelare har över en hexagonmönstrad spelplan. ◊



Lajvkampanj eller enstaka

*För att använda termer från
bordsrollspel, kan lajv
arrangeras både som ett
enstaka scenario och som
kampanj. Och precis som på
bordet, återanvänds världen
och bakgrundshistorien i
kampanjen; händelser på
tidigare lajv blir
förutsättningar för kommande
och ofta ingår samma roller.
Vilka är för- och nackdelarna
med de båda formerna?
Vilket är bäst?*

Leif Eurén

Lajvare, med ett förflutet även
inom rollspelshobbyn

Det första man slås av när man studerar överståndna lajv, är att det inte är så enkelt att dela in dem i dessa två klasser. Det finns alla schatteringar dem emellan. Många arrangörer återanvänder sina världar, länder och folk - det är enklare än att tänka ut nya - men lajvet har helt unika förutsättningar som inte har någon föregångare och inte kommer få någon efterföljd. Andra arrangörer gör nedslag i en pågående saga, där lajvet får gestalta ett kapitel, som visserligen har kopplingar till både föregående och kommande kapitel, men har roller som inte återkommer. Men de flesta gör faktiskt utpräglade "enstaka scenarion", där allt är nytt och oprövat inför lajvet, eller regelrätta kampanjer där allt och alla kommer igen lajv efter lajv.

Detta att alla kommer igen på ett kampanjlajv, gör att man kan säga att de bästa rollerna redan är tagna, och att det inte är lätt att tränga sig in där. Visserligen en sanning med modifikationer, för med lite vassa armbågar och jävlar anamma går det att skapa sig en betydande roll i en redan fast förankrad ensemble. Men ett visst arbete krävs.

Här har ett enstaka scenario fördelen att det nästan riskfritt kan erbjuda roller åt dem den som gärna vill spela en sådan med stort inflytande på omgivningen (s.k. högstatusroll). Den som längtar efter att få spela general för en stor armé kan också få göra det, utan att för den skull behöva ha alla kvalitéer som egentligen krävs av en sådan. Skulle det sedan visa sig att det är en katastrof till general, är det bara för det lajvet. I en kampanj kan man förmodligen bli tvungen dras med denna general över en lång tid, vilket drar ned upplevelsen för övriga deltagare, och alltså är arrangörerna betydligt mer försiktiga med vilka de tilldelar sådana roller.

Å andra sidan kan man i kampanjer, där samma rollpersoner är med i vart

eller vartannat lajv och dessutom spelas av samma spelare, räkna med att dessa knappast behöver några intriger skrivna åt sig. Det spiller liksom över från föregående lajv, och arrangörerna behöver bara kasta in någon enstaka ny tråd för att håll ångan uppe. Inte heller behöver de fingranska dessa rollers bakgrund - det är redan gjort. Istället kan de ägna en betydligt större del av sin tid till att slussa in nya spelare med nya roller, för att föra in dem i handlingen och stötta dem i deras ansträngningar att ta till sig all bakgrundsinformation.

Och det behövs. Väldigt framträdande i kampanjerna är att världarna är mycket väl utarbetade. Både arrangörer och spelare har hunnit skriva mycket bakgrundsmaterial och kunnat fylla de luckor som tidigare spelare påvisat. Ju längre kampanjen hållit på, desto mer finns det samlat, och det finns en väldigt polerad bild att visa upp, där alla upptänkliga områden finns beskrivna. Det säger sig självt att ett omfattande material blir tidsödande att sätta sig in i, och kan bli nästan en övermänsklig uppgift att läsa in. Dessutom lämnas snart sagt inget åt den enskilde spelaren att hitta på under spelets gång.

Ett annat problem man kan råka för är att allt viktigt inte är nedtecknat och/eller distribuerat. Mycket kan ha hänt som den rollperson man väljer borde ha reda på, men spelaren kan inte få den informationen därför att arrangörerna inte tänker på det. Eller för att de helt enkelt inte har den - de spelare som skulle ha berättat om sina aktiviteter efter förra lajvet har struntat i det.

Men allt är inte negativt med kampanjer. En fördel med dem är man mer sällan får uppleva snart-är-lajvet-slutsyndromet, där rollerna gör våghalsiga eller dumma saker bara därför att deras spelare vet att lajvet inte kommer att pågå länge till, och därför gör deras handlingar varken till eller ifrån. I en

Enstaka spel?

kampanj tänker man helt enkelt mer på att det kommer en tid efter lajvet, och att ens beslut och handlingar kommer att få konsekvenser, inte bara i den fiktiva tiden efteråt, utan även för att det faktiskt har betydelse för nästa lajvtillfälle. Men även dumma beslut får konsekvenser, och oftast negativa sådana. Med en bra spelledning går det kanske att styra upp och i viss mån minska dessa konsekvenser, men det blir en alltför stor apparat att få alla spelare att ändra uppfattning. Därför är det heller inte odelat positivt.

Ett litet argument för kampanjer är att i dem är reglerna prövade. Men det håller på att utjämnas. Dels för att så många lajv numera har vana arrangörer, som använder av samma eller snarlika regler från gång till gång. Dels av att regler betraktas som allmännytt, och därför publiceras fritt utan hämmande restriktioner. Däremot kan det i en kampanj förekomma ett slags odokumenterad jargong, speciellt i off-diskussionerna före själva lajvet, som kan medföra att man känner sig avhängd.

Att det finns bilder på dräkter och annan utrustning från tidigare lajv i en kampanj kan ses både som ett plus och ett minus. Positivt är det därför att det då finns klara förebilder för den gängse stilen, och i någon mån vilken ambitionsnivå arrangörerna tycker är lämplig. Negativt därför att det, precis som med bakgrundshistorien, finns mindre utrymme för egna improvisationer. Dessutom händer det lätt att ambitionsnivån stiger för varje lajv som arrangeras – de gamla rävorna har ju redan det grundläggande och kan ägna sig helt åt att förfina och komplettera.

Ett annat dilemma i kampanjer är att folk känner varandra. Inte bara rollerna har relationer – även spelarna har det. Det tar bort lite av den fräschör som finns i lajv, i det att spelarna bakom rollerna inte längre möts förutsättnings-



Foto: Olle Sahlin

löst; att det kanske inte bara är den i rollutskicket beskrivna relationer som gäller. Det förekommer visserligen överallt numera, men i högre grad i kampanjer.

Slutligen tänkte jag ta upp rollglidning som en av kampanjlajvets stora möjligheter. Det är när rollen ändrar sig över tiden, och blir annorlunda än vad den var från början. Det är i det närmaste omöjligt att uppnå på bara några få korta dagar, och även om man får en vecka på sig är det svårt att få trovärdigt. Även omedveten rollglidning existerar – när rollen ändrar sig på grund av medspelarnas agerande, utan att man egentligen själv hade planerat det – och är ännu mera fascinerande.

Vad mynnar då det här ut i? Vad rekommenderar jag? Tja, det går nog inte att säga vad som är bäst. Jag kan bara fega till det, och säga: Det är bra att alla sorter finns, för då kan fler smakriktningar bli tillgodosedda. Var istället medveten om olikheterna mellan enstaka scenarion och kampanjer, och att du själv kanske passar bäst för den ena av dem. ◊

Jon Nilsson

Ansvarsområden

Vice ordförande. Den nationella spelveckan, organisationsutveckling och arbetsledning av ordförande.

Vad spelar du helst?

Rollspel – intensiva friforms-scenarion och utdragna kampanjer. Lajv är inte fel heller iofs.

Vad spelar du mest?

Just nu är det mest brädspel men generellt sett är det rollspel som det blir mest av.

Varför engagerar du dig i Sverok?

För att det är kul, utvecklande och för att man träffar en massa roliga och trevliga (och underliga.) personer. Tror inte det finns något annat förbund med en sådan kreativ miljö och som ger så mycket tillbaka till en när man engagerar sig i det.



livsuppehållande – tre kampanjlajv

Ibland kan jag tycka att lajvavslut känns som mord, och att tiden efter lajvet delvis är en sorgperiod. Personen jag varit i flera dygn finns inte längre, och går aldrig att återfå. Hon var lika levande som jag själv är nu, och hon är lika borta som om hon vore död. Den fantastiska värld där hon rörde sig har bleknat och kommer inte åter, och de hon älskade är lika avlägsna som hon själv. Desto starkare upplevelsen på lajvet var desto plågsammare är den känslan.

Cilla de Mander

Föredaktör, lajvarrangör och mycket annat

De allra flesta roller skapas till ett enda lajv, spelas under de dygn, eller timmar, lajvet pågår och är sedan borta. Men inte i alla fall. Det finns en del som ägnar sig åt att arrangera kampanjlajv. Ett antal lajv under lång tid, som alla utspelar sig inom samma värld, och som handlar om en enda mer eller mindre sammanhängande berättelse.

Det finns såklart stora fördelar med den metoden. Förutsatt att någon är galen nog att välja att arrangera lajv mer än en gång, och det verkar ju finnas några sådana individer, så framstår konceptet med kampanjlajv som lysande, närmast oundvikligt.

- Man kan behålla allt det man kom på till det första lajvet och behöver inte uppfinna hjulet på nytt varje gång
- Känslan av kontinuitet bidrar till spelupplevelsen
- Man kan få trogna deltagare som engagerar sig och vars arbete inte heller går förlorat vid lajvavslut
- Man är inte begränsad till att berätta sin saga under bara en enda uppsättning; man kan, om man vill, ta ett årtionde på sig.

Allt det där är sant. Men i arbetet med kampanjlajv – och i förlängningen kampanjvärldar – stöter man också på svårösta problem. Ett stort antal människors kreativa arbete ska samordnas under lång tid, och det är inte lätt. Den här artikeln handlar om tre sådana försök, tre i grunden ganska likartade kampanjer där de ansvariga för var och en av världarna har löst sina snarlika problem på olika sätt, och fått skilda resultat. De olika kampanjerna jämförs, inte för att se vilken metod som verkar fungera bäst, utan för att visa på vilka svårigheter man kan stöta på, och hur samma fråga kan ge en mängd olika svar.

Informationen om världarna och grupperna har främst hämtats från de-

ras respektive hemsidor, från min egen erfarenhet från lajv inom kampanjerna, och från samtal med arrangörer inom kampanjerna.

Jag använder här ordet "kampanj" som en samlingsbeteckning för en lajv-värld, lajv som arrangeras inom den världen, och inte minst det sociala sammanhanget runt lajvvärlden.

Kampanjerna

Det finns avsevärda likheter mellan kampanjerna, lajvvärldarna och föreningarna som driver dessa:

- hör hemma i Mellansverige
- arrangerar bara fantasylajv
- gör förhållandevis små arrangemang
- har funnits i ganska många år
- arrangerar flera lajv varje år

Men på några punkter fungerar de olika, och det finns ett antal faktorer som skiljer dem åt.

Thule

Kampanjen "*Margholerskogens öde*" i fantasylvärlden Terra Cognita, "den kända världen", drivs av Theo Axner och Henrik "Hoffa" Hoffström (arrangörsgruppen Helan & Halvan, H&H).

Det första lajvet i vad som skulle bli Terra Cognita genomfördes 1992. Sedan dess har ett tiotal arrangerats. Det har blivit i genomsnitt ett stort lajv vartannat år, och efter 1997 har dessa genomförts av Helan & Halvan.

Theo och Hoffa har, mer eller mindre på allvar, delat in sin kampanj som en trilogi, i tre böcker som i sin tur är uppdelade i kapitel. Nu är kampanjen i den andra boken, och det andra kapitlet utspelade sig i höstas i form av lajvet "*Ut-posten*".

Största arrangemang hittills var "*Thule i Brand*" med 230 deltagare. "*Ut-posten*" hösten 2001 med 80 deltagare

åtgärder

var också stort. Kapitlen, de stora arrangemangen, har 50-80 deltagare, medan mellanspelen – mindre lajv som inte driver sagan framåt i lika hög grad – har runt 30.

Första boken i Thulekampanjen hade fem kapitel, fem arrangemang. Det första hette *"Arielas dag"* och genomfördes 1994, då av föreningen Sir Väs, och med Theo Axner, Staffan Ericsson och Stefan Hildingstam som arrangörer. Det femte kapitlet i första boken var *"Thule i Brand"*. Andra boken har hittills haft två kapitel och tre mellanspel.

Arrangemangen genomförs i Västerås-föreningen Sir Väs' regi.

Wyrd

Wyrd är en arrangörsgrupp på fyra personer, som tillsammans anordnar lajv i Karils rike, ett land i en kampanjvärld som ursprungligen hörde till föreningen Draco Argenteus. De som utgör Wyrd är Ingeli Lindqvist, Anders Svensson, Nina Svensson och Peter Norén. Medlemmarna i Wyrd bröt ur sin del av kampanjen ur Draco Argenteus 1999, och har sedan dess arrangerat egna lajv.

Wyrd arrangerar även de förhållandevis små lajv, sällan mer än 80 deltagare. Det förekommer både utomhusarrangemang över några dagar, gärna en helg, eller enkvällsarrangemang inomhus. Draco är en Gävleförening, men Wyrd är baserad i Uppsala.

Gyllene Hjorten

Gyllene Hjorten är namnet på en hemlig orden, ett värdshus och, inte minst, en förening. Föreningens ursprung är Gävle, men har nu sitt fyrtiotal medlemmar ganska jämnt utspridda över framförallt Gävle, Uppsala och Stockholm.

Gyllene Hjortens kampanjvärld Erborigien ägs och drivs numera av föreningen kollektivt. Det första lajvet, eller "äventyret" som det heter inom Hjorten, genomfördes 1985, och sedan dess



Foto: Olle Sahlin

har det arrangerats ett antal äventyr om året. Traditionenligt ska det ordnas ett våräventyr, ett midsommarfirande, ett höstäventyr och ett midvinterblot. Det är fortfarande så att arrangemang gärna läggs så att de lämpligt går in under dessa beteckningar.

Mellan de större äventyren, som dock sällan har fler än 50 deltagare, ordnas ibland "miniäventyr", med allt från två till femton deltagare.

Stämning och stil

Även om alla tre lajv världarna är fantasy-världar så skiljer de sig distinkt åt, och företeelser som passar i en av dem kan vara *off* i en annan. Det finns också subtila men märkbara skillnader i utrustnings- och klädstil mellan de olika grupperna, liksom i spelstil och tonfall, men ingen markant skillnad i standard.

Utrustningsnivån är ganska lika mellan kampanjerna. Man tillåter glasögon

Längtar ni efter en föreningslokal?

De flesta föreningar som flyttat ut ur medlemmarnas hem får ett rejält lyft. Det är kul att ha någonstans att gå och det är lättare att dra med nyfikna till föreningslokalen. Det händer betydligt mer och det blir fler medlemmar. Däremot är det ofta både dyrt och svårt att få tag på en lokal. Ett sätt att ha råd är att dela med en eller flera andra föreningar på samma ort. Ni vet väl att ni kan kontakta ert Sverokdistrikt för att få hjälp? Lycka till!



Webbdesign sökes

Vill du och din förening vara med och skapa Sveroks webbplats nya utseende?

Som ett av Sveriges ledande förbund för ungdomar behöver Sverok en professionell webbplats med en tilltalande layout och grafik. Vi söker nu en Sverokförening som kan hjälpa oss i detta arbete.

I arbetet ingår endast att ta fram en ny grafisk design för nuvarande webbplats. Vid slutfört arbete utgår 2500 kr till föreningen samt personligt meritbrev till kreatörerna.

Tid för arbetet 1/6 - 30/6.

Ansökan (innehållandes referenser till tidigare producerade sidor) skickas senast 25/5 till nysida@sverok.se

– David Gustavsson

Mikael Enmalm

Ansvarsområden

Informationsansvarig och ansvarig för arbetsledning av kansliet i Linköping.

Vad spelar du helst?

De gånger jag kan och hinner blir det något gripande äventyr i något rollspel med mina nära vänner eller ett levande rollspel med ett innehåll som engagerar mig. Helst arrangerar jag själv eller agerar spelledare.

Vad spelar du mest?

Nu för tiden blir det mest datorspel och lite *Uno* eller *Settlers* ibland. Jag tror mig för övrigt vara en av få som givit bort *Settlers* till mina föräldrar i julklapp!

Varför engagerar du dig i Sverok?

Jag har en vision om ett ännu bättre förbund! Sverok ser till oss som spelar spel och jag engagerar mig i Sverok för att jag tror att jag kan underlätta för mina vänner och bekanta att utöva sin hobby. Alla som spelar spel har något att hämta av Sverok och tvärt om. Framförallt lägger sig Sverok inte i hur medlemmarna utövar sin hobby, utan bistår med möjligheter och resurser.

och gummisulor på skorna och i övrigt är standarden hög och hyfsat jämn. I alla tre finns ett visst mått av socialt tryck kring spelarna, deltagarna inom samma kampanj har ungefär samma standard utrustningsmässigt.

Thule

Thulekampanjen handlar om frågan om ont och gott. Den onde fursten av Margholerskogen har återuppstått och med sina härar och sin magi anfallit de fria länderna i Terra Cognita, den kända världen. Även om det i mångt och mycket gått bra för den onda sidan i sagan så är det de goda som spelet kretsar kring.

"Det kan vara knepigt att hitta en bra balans i tonen för kampanjen", konstaterar Theo. "Vissa tycker det är väldigt svart nu, men efter *'En studie i svart'* ska vi göra någonting ljusare. Det ska vara lagom spännande, och vi ser saker från olika sidor. Nu har vi skildrat inifrån furstendömet, och då blir det mörkt."

På hemsidan kan man läsa:

Thulekampanjen är en episk saga som vi, deltagarna och arrangörerna, berättar tillsammans. ... Vad gäller sagan vill vi försöka återskapa trollkraften hos bra litterär fantasy, liksom hos sagor och myter. ... Känslan och stämningen i kampanjen präglas av de allierade folkens långa, svåra och förtoivlade kamp mot den övermäktige Furstens härskror. Skräcken och undergångsstämningen är sällan långt bort, men även strimmor av hopp och glatt humör skinner ibland igenom mörkret.

"Vi fick en fin komplimang en gång efter ett lajv. Det var en som förklarade att det var 'som att vara med i en bok'", berättar Theo. "När vi gjorde *'Thule i brand'* kunde vi ibland känna att vi inte berättade historien, vi upptäckte den."

Wyrd

Kampanjen i Wyrd handlar inte om konflikten mellan gott och ont, och de gör inga anspråk på att berätta en episk saga. Istället bygger spelet i Wyrd mycket på intriger, på relationerna mellan rollerna, och har också en ovanligt hög grad av humor. Det skämtas mycket, kanske framförallt mellan lajven, men man har roligt även under spel. Sexualitet spelar en mycket större roll i Wyrds kampanj än i Thules eller Hjortens, näs-

tan lika mycket som i verkliga livet (även om människorna i Karils rike kanske inte är fullt så fixerade som vi är...).

På hemsidan står det:

Det är en kampanj där all spänning ligger mellan olika roller. Då misstroendet mellan olika "fraktioner" är stort blir det väldigt mycket intrigerande, både på hög och låg nivå. Intrigerande och inte våld är vad kampanjen går ut på! Vi vill alltså se en kampanj fylld av intriger, av list, svek och uppvisning, men också av fast trohet och vänskap, av både svikna och uppfyllda eder, av hjältedåd och skurkstreck, ja, kort sagt allt som skapar en brokig historia.

Gyllene Hjorten

Att det inte heter lajv, utan äventyr, kan ses som ganska talande för var tyngdpunkten för spel inom Hjorten ligger. I ursprunget fanns en önskan om att uppleva just äventyr, om båda hjältar som bekämpade ondskan. Det har naturligtvis nyanserats med tiden, men arvet finns kvar. I lajvvärlden Erborigien finns en uppdelning i ont och gott, och även om det finns spel kring de på den "onda" sidan, så finns en önskan om att det goda ska segra till slut.

Det finns medlemmar i föreningen som inte bara varit det i tio års tid, utan också haft samma roll under hela den tiden. Det finns en tyngdpunkt på återkommande karaktärer, på att skapa kontinuitet inte bara i världen, utan i rollspelet. Att spela gamla vänner som träffas på värdshuset och dricker öl är ofta just det – gamla vänner som träffas på värdshuset och dricker öl. Och skrönorna de berättar är sanna skrönor, och när de försöker påminna sig årtal är det inte för att de läst utskicken dåligt, utan för att det var ett bra tag sen det hände.

Erborigien är brokig, oändligt detaljrik, stundtals motsägelsefull, alltid svåröverblickbar, och just därigenom sann och levande. Det handlar om mer än femton års ackumulerat material, skapat av en mängd olika människor. För tio år sedan, 1992, trycktes en "världshandbok", som nu naturligtvis är föråldrad. Istället finns det mesta att hämta på en välfylld hemsida (www.larp.com/hjorten). Och samtidigt finns mycket skrivet fortfarande i medlemmars byråldor, eller kanske bara i deras huvuden.

Men man behöver inte läsa in allt inför sitt första äventyr, tvärtom. Man lär sig det rollen behöver veta, och det är få i föreningen som vet ens det mesta som finns att veta om Erborigien. Det är någonting man lär sig med tiden, och samtidigt som man lär sig hur världen ser ut är man med och formar den. Erborigien är en ständigt pågående kreativ process.

Hur drivs kampanjen?

Både Hjorten och Thule arrangerar inom en förening. Men där Hjortens kampanj drivs av föreningen Gyllene Hjortens medlemmar är Sir Väs mer en resurs åt arrangörgruppen Helan & Halvan inom Thulekampanjen. Wyrd har å andra sidan ingen förening alls.

Thule

Det är Theo och Hoffa som berättar sagan om "Margholerskogens öde", det är de som driver kampanjen. Deltagarna kan påverka kampanjen, men inte mer än genom sitt spel på själva arrangemangen, och i viss mån genom samtal med arrangörerna mellan lajven. Det händer att andra än H&H arrangerar, men det är små mellanspel, eller lustspel, som inte egentligen driver kampanjen, den övergripande saga som finns i Thulekampanjen, framåt.

"Det är ju trevligt om andra vill arrangera", säger Theo, "men det är kanske otacksamt för andra att göra det. Men vi vill ju ha avlastning. Och de som vill göra saker gör det ju genom oss, och så länge vi har koll känns det inte som om vi riskerar att tappa kontrollen. Problemet är väl mer att vi inte hinner realisera allt vi vill göra."

På frågan om de har en klar bild av hur "boken" kommer sluta svarar Theo: "Vi har tänkt i lösa drag fram till början av tredje boken. Hur det går och vad som händer avgörs bland annat av spelet mellan lajven, och av övernaturliga inslag som påverkas av deltagarna under lajven. Vi lägger upp ett antal möjliga slut, men det är klart att vi viktat lajven så att det ser bra ut. Och jo, vi vill ju ha ett lyckligt slut."

Wyrd

Wyrd lämnar över mycket av ansvaret för och makten över den kreativa processen till spelarna. På hemsidan kan man läsa om deras vision om kampanjen, där de bland annat skriver:

"Man kan också kalla vår inställning deltagarcentrerad, då det är deltagarna som ska göra kampanjen levande och inte vi som arrangörer. Vi står för bakgrunden, samordnar alla rollers agerande, styr roller som inte är spelade och i viss mån spelade roller som inte vill sköta allt själva. De som ska föra kampanjen framåt är däremot rollerna, dvs invånarna i Karils rike. I möjligaste mån vill vi låta deltagarna forma vad som händer både under och mellan lajven, och griper själv in för att just samordna och berätta för er vad som hänt, vad ni lyckats med och vad andra gjort mot er."

Spelet i Wyrd handlar om relationer mellan roller, om människor som agerar mot varandra och vad som händer när de gör det. Spelarnas idéer om sina rollers handlande samordnas av arrangörerna, som också styr övergripande saker som vädret, krig och gudar, men det är spelarna som driver handlingen framåt. Det är inte en kamp mellan det onda och det goda och om man alls kan tala om en "övergripande saga" i Wyrds fall, så är det den som formas av deltagarna allt eftersom.

Gyllene Hjorten

Hjorten har sedan vintern 1998 försökt sköta en kampanjvärld kollektivt, vilket är unikt. Föreningen har kämpat med att komma fram till hur detta ska hanteras, och hur man ska balansera sådant som en övergripande saga kontra den enskildes möjlighet att påverka, öppenhet i föreningen kontra värdet av att hemlighålla intriger, kontinuitet i världen kontra flexibilitet i berättandet, och Hjortens femtonåriga tradition kontra behovet av nytt blod och nya idéer. Det är ett arbetsamt sätt, men än så länge verkar det fungera. Hjorten har ett antal äventyr och miniäventyr varje år, arrangerade av olika människor, och delar av olika kampanjer.

Den praxis som allt eftersom arbetats fram, och som skrevs ner och antogs av årets årsmöte inleds med förklaringen:

Erborigien är en gemensam skapelse av Gyllene Hjortens medlemmar. En genomsyrande tanke i det följande är att alla skall ha möjlighet att bidra till skapandet. Och även att ingen enskild skall kunna hävda "ägande" eller tolkningsföreträde i något område av Erborigien.

I praktiken är det ett litet antal medlemmar som driver olika kampanjer, olika berättartrådar inom världen Erborigien. Det står dock var och en fritt att arrangera egna äventyr, och på så sätt börja en ny kampanj.

För kontinuiteten och konsekvensen arbetar en av årsmötet utsedd "världsgrupp" med tre medlemmar. Världsgruppens uppgift är inte att hitta på nya saker om Erborigien eller att driva kampanjer (även om de enskilda medlemmarna i världsgruppen naturligtvis kan göra det på egen hand), utan att samordna det lajvarrangörer och spelare har kommit fram till och vill göra:



Foto: Susanne Staff

"Världsgruppens huvudsakliga förvaltningsuppdrag är att vårda världsbilden. ... [Den] kan också, tillsammans med arrangörer (för gjorda och kommande arrangemang) dra ut konsekvenser av händelser mellan olika evenemang och fatta beslut om dessa för att levandegöra världen."

Det pågår ett ständigt arbete med att utveckla världen Erborigien, och ett verktyg för det arbetet är "världsmöten". Medlemmar kan kalla till världsmöten om specifika frågor inom Erborigien, och på världsmöten kan man diskutera kring och fatta beslut om företeelser i världen, kanske politiska förlopp eller egenheter i en särskild landsända. Målet är att beslut ska fattas med konsensus, och om någon inte är nöjd med världsmötets beslut är det årsmötet som är högsta beslutande instans.

Kampanjledare, spelare av högstasroller, världsmöten och världsgrupp är metoder som har arbetats fram allt eftersom, som ett led i det ständigt pågående arbetet med att få Erborigien att leva och sagan att fortsätta. Det finns helt klart enklare sätt att driva en kampanj på, för demokrati och medbestämmande är svårt. Men det är i gengäld ganska hållbart och ger bra resultat.



Codex åter på egna ben

Portal Marketing äger inte längre speltidningen *Codex*. Ola Nilsson har köpt loss sin skapelse och driver återigen *Codex* i egen regi, tillsammans med samma gäng som arbetat med tidningen tidigare. Tyvärr har utgivningsplanen förskjutits en del till följd av förändringarna, men snart skall ett nytt nummer finnas ute igen. Alla som tidigare prenumererat kommer även fortsättningsvis att få *Codex* prenumerationstiden ut. Samarbetet med Sverok kommer att påverkas, men i skrivande stund är det inte helt klart vad som händer. Den tidigare samdistributionen *Codex/Sverox* upphör dock.

– Tove Gillbring

Prenumerera på Codex

Codex är en tidning som tar upp allt som är värt att veta om rollspel, datorspel, kortspel, figurspel och brädspel. I *Codex* kan du även läsa om om filmer och litteratur i fantasy-, skräck- samt fantasygenren.

Som medlem i Sverok har du chansen att, för endast 149 kr istället för 199kr, få 8 nummer av speltidningen *Codex* direkt hem i postlådan. Det enda du behöver göra är att betala 149 kr på [postgirokonto 102 18 69-1](https://postgirokontonum10218691), glöm inte att tydligt ange ditt namn, adress, telefonnummer samt Sverok.

– Johan Linder
chefredaktör för *Codex*

Fick du inget utskick?

Gillar du konvent, men tycker det är svårt att få reda på alla var, när och hur om nästa konvent du vill åka på? Får du konventsutskicken månader i efterhand, för att de gått till någon gammal adress? Funderar du på att åka på ditt första konvent och vill veta vilka som finns? Då borde du gå med i konvents databasen som finns på konvent.sverok.se – där samarbetar flera av Sveriges konvent för att erbjuda dig så bra service som möjligt. Du hittar också allt om vad som gäller på olika konvent, oavsett om du är besökare eller jobbar.

konvent.sverok.se



Foto: Theo Axner

Konflikter

En process som har varit gemensam för de tre kampanjvärldarna verkar vara att de vid något tillfälle ställts inför en konflikt mellan föreningen som kollektiv och de enskilda arrangörerna som gör lajven.

Thule-kampanjen övergick helt och hållet till Theo och Hoffa från föreningen Sir Väs 1997, efter en diskussion inom föreningen. Diskussionen slutade med att föreningen inte gjorde några anspråk på världen eller sagan, även om arrangerandet fortsatte i föreningens regi.

Wyrd bröt sig ur Draco Argenteus, och arrangerar nu helt fristående från föreningen, även om flera av medlemmarna i Wyrd fortfarande är medlemmar i Draco, och flera av deltagarna på Wyrds arrangemang är medlemmar i Draco.

Hjorten genomgick en liknande process som Thule-kampanjen hösten och vintern 1997-98, men med annat resultat. Föreningens och världens ursprungliga grundare gick ur föreningen, och föreningen övertog världen och fortsatte driva kampanjen. De ursprungliga sagoberättarna har dock fortsatt på sitt håll, och det finns nu två Erborigien med skilda händelseutvecklingar. Det finns dock ingen, eller mycket liten, kontakt mellan de båda grupperna.

Om man vill dra paralleller mellan de här diskussionerna kan man välja att se det som att Hjortens fall var det enda där föreningen behöll en makt över sagan, medan i Wyrd och Thule löstes frågan genom att de enskilda arrangörerna tog sig loss från sina respektive föreningar, och föreningarna ifråga inte fortsatte med samma kampanjvärld.

Sammanfattning

I Wyrds regi är det deltagarnas kollektiva insats som skapar sagan; den historia som blir är den som formas när människor interagerar. Theo och Hoffa har en historia de vill berätta; de har ett upplägg, och låter deltagarna vara med och forma en berättelse som följer en röd tråd. Hjorten kämpar med att få en konsekvent, sammanhållen saga som styrs av mångas sammanlagda kreativitet, utan att en eller ett litet antal människor har sista ordet.

Vilken metod som fungerar bäst? Tja, det är nog lika bra att var och en avgör det för sig själv. Delta på ett lajv, vet jag! Föreningarna, arrangörerna och lajv-världarna kan nås på nätet: ◊

Thule:

<http://www.thule.vas.nu>

Wyrd:

<http://mammut.altcom.se/wyrd/index.htm>

Gyllene Hjorten:

<http://www.larp.com/hjorten>



lickor och spel, livets goda

Martin Brodén kåserar

Jämlikheten mellan könen – en av de där riktigt svåra och kluriga frågorna som den moderna människan brottas med. För mig känns det lite som att doppa tårna i ett bråddjup att ens uttala mig om något i frågan. Å ena sidan är de flesta av oss rätt ense att kön inte ska vara en faktor när man ska söka jobb, sätta löner och så vidare. Å andra sidan kan vi fortfarande se att samhället i stort fortfarande är rätt obalanserat i killarnas favör angående jobb, löner och så vidare. Man kan ju också hävda att det finns ännu större orättvisor, som klasstillhörighet eller invandrarbakgrund, men vem är jag att jämföra orättvisor med varandra?

Mansdominerad hobby

Jag har inga som helst problem att identifiera mig själv som gamer. Jag har spelat olika former av spel nästan hela mitt liv. Detta har inneburit att mina vänskapskretsar sett ut på ett visst sätt. En gamer umgås oftast med andra gamers, då vanliga människor får en tendens att te sig tråkiga. Den här icke-sociala inställningen till resten av samhället för med sig några bieffekter. En gamer är ofta kille, hetro, singel och desperat. Sverok är riksförbundet för alla dessa personer.

Det är kanske just därför som det blir intressant att titta på jämställdheten inom Sverok idag. Hur är det för flickor i denna pojklekssvärld?

Många tjejer på riksmötet

Det har som sagt varit riksmöte. Igen. I Eksjö den här gången. Säkert kan ni på annan plats i den här tidningen läsa vad som sades och vad som inte sades. Jag ska bara dröja mig vid faktumet att det fanns både tjejer och killar närvarande i riklig mängd och inte bara bland riksmötessombuden; i Sveroks nya förbundsstyrelse är tre av tolv ledamöter tjejer, däribland omvalda förbundsordföranden Hanna.

Jag tycker det är kul. På mitt första riksmöte, i Linköping 1994, var det allt

som allt två tjejer närvarande. Två år senare, i Stockholm, hade antalet närvarande tjejer fördubblats till fyra; tre lajvartjejer från Stockholm och så Emma. Antalet tjejer i förbundsstyrelsen vid det här tillfället var aldrig mer än en enstaka åt gången.

Valberedare Emma svarade på frågan huruvida den nya förbundsstyrelsen är representativ för förbundets medlemmar att andelen tjejer i förbundsstyrelsen var högre än om andelen skulle ha varit helt baserad på representation. Spännande. I en mansdominerad hobby har tjejerna tagit åt sig en större del av kakan än de representerar bland den stora mängden Sverok-medlemmar.

Jag kan inte förklara det här fenomenet. Jag tycker det är kul att tjejerna visar framfötterna. Låt mig slänga fram två möjliga förklaringar till varför. Jag tror inte nödvändigtvis på någon av dem, eller också gör jag det.

Förklaring ett: tjejer är annorlunda

Kanske är det helt enkelt så att tjejer är överrepresenterade i de övre delarna av Sveroks maktstruktur för att de är bättre.

Missförstå mig rätt. Jag tror inte att tjejer och killar egentligen skiljer sig så mycket, förutom vad man har i byxan, då. Jag tror inte heller att kön är en faktor när det kommer till människors lämplighet eller olämplighet att ta ett förtroendeuppdrag. Men det kan ju vara så att de flesta sanna gamers aldrig skulle komma på tanken att ta ett förtroendeuppdrag. Lite synd; de är ofta rätt bra lämpade. Istället är det de som har ett intresse att bryta kompiskretsens monoton och vill träffa nya människor som kommer i kontakt med Sverok.

Med den här förklaringen är inte representationen skev alls. Istället är det andelen killar som är överrepresenterade vad gäller Sveroks gråa massa; de medlemmar man som Sverok-aktiv alltför sällan kommer i kontakt med.

Förklaring två: det finns ingen makt

Jag hörde statsvetare säga för några år sedan att anledningen till att det fanns så många kvinnor inom EU-parlamentet, som ändå representerar hela Europa, var att EU-parlamentet inte hade en riktig makt, utan att den reella makten fortfarande fanns i de nationella parlamenten. Därför var män i majoritet i de nationella parlamenten och kvinnorna i EU-parlamentet.

Kanske är det på samma sätt med Sverok. En signal på att så är fallet är att vi ännu inte besvärats av broilers i någon större utsträckning. En broiler är alltså någon som har som en ambition att en dag bli proffspolitiker och som ser sitt ideella engagemang som en övning inför detta framtida politikerengagemang. En broiler känns igen på sin demagogiska retorik – hon, men oftast han, vill tala och låta som en politiker. En broiler känns igen på argument som bygger på känslomässigt starka ord, vilja och en karismatisk person, inte argument som nödvändigtvis är särskilt logiska.

Sverok har fött några broilers – en gång i tiden var exempelvis IT-gurun Jonas Birgersson förbundsordförande och även i år fanns det folk vid talarpodiet som hade ett och annat fult retorikknep i fickan – men jag tror och hoppas verkligen att Sveroks medlemmar och riksmötessambud är av en sådan kaliber att vi ser igenom dem. Det känns inte heller som att mängden broilers i riksmötessammanhang ökar. De har legat på samma nivå hela tiden, men det här kan ju som sagt vara en indikator på att riksmötena inte har någon reell makt.

En annan möjlig indikator på att förklaringsmodellen skulle stämma är om en undersökning av hobbyn skulle visa att tjejerna är över- eller underrepresenterade när de gäller de kreativa momenten i hobbyn; det vill säga anordna lajv, skriva äventyr och rollspel för konvent eller Internet, konvertera tennfigurer eller göra brädspel, programmera dataspel och sådant. I så fall skulle det innebära att killarna tar över de "roliga delarna" av hobbyn medan tjejerna hamnar på att göra "pappersgörat". Men det är en undersökning jag med varm hand gärna överlåter åt någon annan. ○



Jotunheim – jättar

ett utdrag ur den opublicerade Viking-m

Jotunheim, jättarnas hem, är det av vikingarnas sagoländer som är lättast att nå från Midgård. Det ligger omgärdat av höga berg och Järnskogen. Landet är vilt och kargt med steniga kullar och vindpinade slätter. Här och var i bergen skymtar man jättarnas borgar och i skogarna dväljs troll, vargar och andra kusliga varelser.

Magnus Seter

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

Järnskogen

Öster om Norden, någonstans bortom Balagård och Bjarmaland, ligger den mörka skrämmande Järnskogen. Den som söker jättarna och deras ofantliga skatter måste först ta sig genom den.

När man når Järnskogen tar den våta marken och de gröna träden slut – istället tornar en mörk och kuslig skog upp. Trädens bark och löv eller barr är svarta. En kall vind sveper genom trädkronorna och för med sig klagande rop från grymma varelser i skogens djup. Bland träden skym solen av de täta grenarna. Marken är torr och döda kvistar täcker de få stigarna.

Det finns inga kända vägar genom Järnskogen och de stigar som korsar varandra här och där leder snabbt en vandrare vilse. Om man försöker märka ut sin väg försvinner stenar och kvistar snabbt; det händer till och med att träd flyttar sig för att förhindra att man hittar ut ur skogen. Här och var finner man benrester efter varelser som irrat omkring tills hungern överväldigat dem eller tills troll, jättar och vargar dräpt dem.

Häxan Angerboda

I Järnskogen lever även den mäktiga häxan och jättinnan Angerboda. Hon förvisades dit av asarna, efter att ha satt händelser i rullning som ledde till inbördeskrig i Asgård.

I Järnskogen uppvaktades hon i hemlighet av Loke och hon födde åt honom tre vidunder: Fenrisulven, Midgårdsormen och Hel (hon som härskar över underjorden). De tre upptäcktes av asarna och fängslades på skilda håll. Angerboda blev därefter fjättrad vid en stor ek i Järnskogens mitt. Detta område är nu förvridet av ondska och undviks av levande varelser.

Trollen

Det största hotet för vandrare i Järnskogen är trollen. De trivs i dess bergiga

delar där de bor i djupa grottor och hålor. Några lever i Bergakungens salar i Trollberget och en del underkastar sig jättehövdingar, men de flesta är rövare som är sin egen herre.

Rövertrollen är alltför dumma eller våldsamma för att passa in ens i jättarnas härskaror. De stryker omkring i Järnskogens utkanter eller Midgård i hopp om att stöta på vandrare, vilka de slår ihjäl och släpar till sina hålor för att äta. Rövertrollen plundrar offrens packning, men nästan allt som inte glimmar lämnas kvar – trollen är nämligen mest intresserade av saker som blänker. Dessa skatter samlar de i hemliga håll i sina grottor. Mörka vinternätter när frosten biter tar de fram sina skatter för att beundra dem och kanske värma sina kalla hjärtan. Om någon äventyrare finner en trolls katt är det dock större chans att den består av glas och kattguld än av äkta guld och ädelstenar.

Rövertrollens hud är skrovlig som sten. De har tovigga skägg och deras ögon gnistrar av elakhet. De går klädda i varg- eller björnskin och pryder sig ofta med glaspärlor eller andra glänsande ting de hittar hos sina offer. De kan bli några hundra år gamla, men de flesta dör en tidig och våldsam död.

Ibland kan det hända att rövertroll slår sig ihop i smågrupper och hjälper varandra att hitta mat och att lägga bakhåll för vandrare; på detta sätt angriper de ibland stora människogrupper. Sådana band håller dock sällan ihop en längre tid, utan trollen börjar snart bråka om saker de hittar eller varför de inte hittar något.

Bergakungen Tjoskur

Intuti det högsta berget i Järnskogen håller bergakungen Tjoskur hov. Ingen vet egentligen hur gammal Tjoskur är. Han har varit kung i flera hundra år och är det starkaste och elakaste trollet i hela Järnskogen. Till och med jättarna har

Jättarnas land

Modulen Saga

respekt för honom. Han har flera hundra troll som lojala underhuggare.

En gång för länge, länge sedan var Tjoskur ett vanligt rövertroll, men det var inte nog för honom. Han var stor och stark och ständigt hungrig. En dag insåg han att han kunde få andra troll att hitta mat åt honom, om han kuvade dem med våld och terror. Sakta började han bygga upp ett rövarband som lydde hans minsta vink. När hans grotta blev för liten skickade han ut sina underhuggare för att hitta en ny. De fann Trollberget. Nu har Tjoskur befast det så de flesta ingångar är spärrade med kopparportar eller stenbumlingar. Vakter patrullerar runt berget så det är svårt att ta sig in utan att bli upptäckt.

Tjoskur vet att han är den ende som kan leda trollen i Trollberget och han gillar att utöva sin makt. Han är grym både mot fångar, trälarna och sina undersåtar och visar ingen förskoning mot den som sviker honom. Tjoskur har dock en svaghet: han är besatt av skönhet. Han kan släppa allt han har för händerna bara för att stirra i timtal på en fin sten eller ett vackert barn. Han samlar på sig alla skatter hans troll kan hitta och låser in dem i bergets djupaste grotta. Dit får endast Tjoskur gå och han tillbringar mycket tid där. Ingen människa har hittills sett hans skatt och undkommit levande.

Sedan flera hundra år ligger Tjoskur i fejd med jätten Geirröd. Han tror att Geirröd är ute efter hans skatt och rike. Det inträffar ständigt blodiga skärmytslingar mellan hans och Geirröds krigare, men eftersom Tjoskur håller sig i Järnskogen och Geirröd i Jotunheim har det hela inte utvecklats till ett regelrätt krig – än så länge...

Tjoskur är dubbelt så stor som vanliga troll. Hans stora röda ögon är svullna och blodsprängda. Han går klädd i tjocka vargskinnspälsar och en sliten röd sidenmantel. Kläderna är täckta av



små guldstycken och ädla stenar och på huvudet bär han en guldkrona. Han är alltid beväpnad med ett svärd som gnistrar som en vinternattsmåne. Han är grym, självsäker, slug och girig.

Bergakungens troll

Tjoskurs troll liknar rövertrollen, men klär sig bättre i plagg som de tagit från människor eller som deras trälarna har gjort. De vårdar sina skägg med omsorg och flätar dem ofta med färggranna tygbitar. De är alltid beväpnade med yxor eller klubbor när de lämnar Trollberget.

Trollkungens troll har vant sig vid att leva bekvämt. De lyder Tjoskurs minsta vink och lismar ständigt för honom. När Tjoskur ägnar sin uppmärksamhet åt andra ting kivas de dock som vilka andra troll som helst. Trollen har lyckats lära sig något om sakers värde av sin kung och har blivit giriga, så de tar varje möjlighet att lura till sig värdesaker. Tjoskurs troll är slugare än rövertrollen och mer försiktiga. De föredrar att befinna sig i tydligt överläge innan de anfaller människor.

Ett typiskt troll

STY 19, SMI 7, KRO 13, VIS 6, VIL 12, UTS 12, UPP 7

Skadebonus: MaxFör: +3, IB: -1 29

Färdigheter (urval): Dricka 15

Skäggyxa:

S 14, Skada Hu: Ob4T6+5 / Kr: Ob2T6+5, VS 1, RV 3, Stryk 14

eller Klubba:

S 14, Skada Kr: Ob2T6+3, VS 0, RV 1, Stryk 11.

Härkläder:

Trollhud (3,3,3)

Medeltidsmarknad när Stockholms firar 750 år

På Strömparterren (bron mellan slotet och operan) blir det medeltidsmarknad med gycklargrupper, musik och teater 1 - 8 juni. Café Strömparterren serverar medeltidsmeny. Den årliga torneringen med Celeres Nordica från Uppsala äger rum den 2 juni 13.00 på Strömparterren.



Tjoskur

STY 32, SMI 11, KRO 13, VIS 10,
VIL 12, UTS 12, UPP 17

Skadebonus: **MaxFör:**
+7, IB: -1 45

Färdigheter (urval):

Ledarskap 18, Dricka 19

Svärd:

S 16, Skada Hu: Ob4T6+7 /
Kr: Ob1T6+9 / St: Ob2T6+7, VS 0,
RV 2, Stryk 16

Härkläder:

Trollhud (3,3,3)

En typisk utbybo

STY 10, SMI 11, KRO 10, VIS 9,
VIL 10, UTS 10, UPP 13

Skadebonus: **MaxFör:**
0, IB: 0 25

Färdigheter (urval):

Spåra 10, Jakt 10

Spjut:

S 12, Skada Hu: Ob1T6+2 /
Kr: Ob1T6 / St: Ob3T6, VS 1, RV 3,
Stryk 12

Några har dessutom

Klubba:

S 12, Skada St: Ob3T6+2

Härkläder:

Sköld (S 12, Stryk 18), läderhuva
(3,4,3) täcker Huvud.

Utrustning:

Vapen, härkläder, lite personliga
småsaker.

Tjoskurs troll tar ofta trälarna och genom
de fåtal människor som flytt har legen-
den om Bergakungens sal nått Midgård.
De besöker gärna Midgård men döljer
sig bättre än rövartrollen så därför ser
man dem inte så ofta.

Jotunheims inland

Bortom Järnslogen ligger Jotunheims
inland, den karga och bistra Blodaslät-
ten. Allt här är större än motsvarande
företeelser i Midgård. Enorma stenbum-
lingar ligger utspridda och här och var
står vindpinade träd, stora som kyrk-
torn. Marken är täckt av mager rödbrun
jord och tjocka mattor av ljung och mos-
sa.

Jotunheims hövdingar kan mäta sig i
styrka med asarna. De styr över mind-
re jättar, troll och människor. Olika svår-
begripliga dialekter av dansk tunga är
det vanligaste tungomålet, men enstaka
väsen behärskar kväniska (vikingatida
finska) eller samiska.

På slätten finner man tydliga spår ef-
ter jättarnas "civilisation". Här och var
löper vägar som är stenlagda och där
tjugo människor kan gå i bredd. De är
byggda av jättarnas trälarna och sträcker
sig från Järnslogen upp till de gigantiska
bergen. På de högsta topparna skymtar
man jättarnas gårdar.

Enstaka fredlösa jättar lever en kring-
strövande tillvaro på Blodaslätten.
De har ofta fördrivits hemifrån på
grund av dåligt beteende. Deras främ-
sta intresse är att hålla sig gömda från
sina folkfränder och att hitta mat för
dagen.

Jättarnas gårdar

De jättar som bor i gårdarna är ofta un-
derställda en av hövdingarna som bor i
bergen. De brukar jorden och använder
trälarna för att befästa Jotunheim. Jättarna
fruktar nämligen angrepp från Midgård
eller Asgård. Gårdarna fungerar även
som samlingspunkter för de patruller
som genomsöker Jotunheim på jakt ef-
ter inkräktare eller efter spår efter de
människor som gömmer sig här och var.

Jättarnas gårdar är snarlika männis-
kornas, om än mycket större. En gård
har en eller två hallar för herrefolket,
oftast av sten eller bastanta stockar och
stora nog att rymma ett tiotal jättar. I
anknytning till hallarna finns mindre
byggnader där trälarna bor. Fristående
från huset finns smedjan, stallet och
dasset. Om jättarna har krigare i sin sold
bor dessa i tält eller jordkällare som de
gräver själva, kanske med hjälp av träl-
arna. Gården omges av en stenmur, hög
som en storvuxen människa.

Gränsbergen

Jotunheim omges av höga snötäckta
berg där de mäktigaste jättarna bor. Ber-
gen är kalla och redan på låg höjd lig-
ger snön tjock på marken. Lavinor dun-
drar av och till ner för sluttningarna och
en oförsiktig vandrare kan snabbt sve-
pas med och krossas till döds.

Borgarna ligger på de högsta top-
parna för att visa vilka det är som här-
skar. Där bor jättehövdingarna med sina
undersåtar, tjänare och trälarna. Det viner
alltid en kall vind och snön virvlar runt
husknutarna.



De mäktigaste jättarna är lika kraftfulla som asarna. I praktiken kan en människa inte slåss framgångsrikt mot en jätte i närstrid (*stomp, arggh, skvisch*). Däremot tar jättarna sällan omaklet att tampas personligen med sådana struntvarelser, utan de föredrar att skicka underhuggare – t.ex. troll eller människor – istället.

Jätten Geirröd

En av de främsta jättarna heter Geirröd; hans makt är så stor att till och med asarna drar sig för att reta honom. Han är ofantligt rik och det sägs att taket på hans borg är belagt med plattor av guld och silver. Porten pryds med fallna fienders avhuggna huvuden. Borgen rymmer hundratals jättar och deras tjänare och trälar. Tjänarna är pålitliga människor som levat länge bland jättarna, medan trälarna är sådana som fångats in när de gått vilse i Järnsbogen eller som bortförts från Midgård.

Geirröd använder troll och dvärgar i sin här. De leds av de duktigaste jättekriegerarna och är kända i Jotunheim och Asgård för stridsvilja och oräddhet. De står på vakt vid Geirröds borg eller patrullerar i Jotunheim och Midgård utkanter för att skydda hans intressen. Alla resenärer som möter Geirröds troll måste visa ett sigill från någon jättehövding; om en vandrare saknar detta tas han till fånga och förs till närmaste jättegård.

Geirröd är oerhört stor och stark. Hans armar är som tusenåriga ekar och hans låar tjocka som fem oxar tillsammans. Håret och skägget är flammande rött. Geirröd bär röda kläder och tjock läder-

rustning. Hjässan pryds av ett enkelt guldband och runt halsen dinglar ett halsband av bärnsten. I skägget har han knutit pärlor och ädla stenar. Vid hans sida hänger ett långt svärd som smitts av Brock och Eitre. Han är extremt självsäker, mycket intelligent och mycket girig.

Geirröd vill underkuva hela Jotunheim så att han kan bli anförare för jättarnas här när Ragnarök kommer. Han hatar allt vad asar heter och tar varje tillfälle att tillfoga dem nederlag. Geirröd utövar sin makt hänsynslöst och undersåtarna lever i ständig skräck för hans ombytliga humör. Trots detta finner han stort nöje i individer som visar prov på stort mod och fräckhet; det har hänt att han har frisläppt fångar som har roat honom.

Geirröds ursprung är dunkelt. Oden misstänker att han är en nära ättling till Ymer och det är därför som han hatar asarna så innerligt. I sin ungdom sökte Geirröd upp Angerboda. Hon lärde honom att använda sina magiska krafter i det ondas tjänst. I utbyte mot hans trohet gjorde hon honom mäktig. Han uppförde själv sin borg på den högsta bergstopp i Jotunheim och samlade sina undersåtar där.

Tips till spelledaren: Rollpersonerna ska inte mäta sina krafter direkt med Geirröd. Använd honom istället som en ond makt, ett slags Sauron-motsvarighet, som ligger bakom händelser som kastar rollpersonerna in i farliga och spännande äventyr. Det står dig fritt att ge honom alla de fantastiska och magiska förmågor som behövs för dina äventyr.

Arne Godmansson

STY 13, SMI 17, KRO 13, VIS 15, VIL 15, UTS 12, UPP 16

Skadebonus: **MaxFör:**
+1, IB: +2 33

Färdigheter (urval):

Dansk tunga 16, Allmänbildning 8, Ledarskap 14, Övertala 14, Spåra 10, Jakt 10, Strategi 10.

Svärd:

S 16, Skada Hu: Ob4T6+1 / Kr: Ob1T6+3 / St: Ob2T6+1, VS 0, RV 2, Stryk 16

Kastspjut:

S 14, Skada St: Ob2T6+2, VS 0, 10/20/40 meter

Härkläder:

Sköld (S 14, Stryk 18), läderhuva (3,4,3) täcker Huvud, trollhudspansar (3,4,3) täcker Bröst, Buk, Armar.

Utrustning:

Vapen, härkläder, lite personliga småsaker.

Jubileumsutställning

Stockholms Stadsmuseum arrangerar en utställning: *Stockholm 750 år – en tidresa*. Den öppnar den 23 mars. Utställningen är en tidsresa från 1252 till 2002, med nedslag vart femtionde år, med hjälp av ljud, ljus, färg, doft och rörliga bilder.

– Mikaela Malmström



Geirröds troll

Geirröd har många troll i sin sold. De är oftast rövertroll som fångats in av jättarna och sedan tränats att slåss och att lyda order. De är klädda i ändamålsenliga kläder av skinn och tjockt tyg. De är också välbeväpnade, helst med yxor. Somliga bär brynjor tagna från fallna fiender.

Till skillnad från andra troll bär inte Geirröds troll smycken, ty sådana är de tvungna att lämna till jättarna. Istället pryder de sig med hår och ben från fallna fiender. Riktigt gamla troll kan vara täckta från topp till tå med skräckinlagande troféer, vilket är ett tydligt tecken på hög status.

Geirröds troll är lojala mot jättarna, både av fruktan och för att de får mat och husrum. Eftersom trollens främsta uppgift är att kontrollera alla som passerar Järnskogen anfaller de sällan utan provokation. De är trögtänkta och lättlurade, men otroligt envisa. Patrullerna är 5-20 troll stora, beroende på hur nära Trollberget de ska gå.

Människor i Jotunheim

Det finns många människor från olika folkslag i fångenskap hos jättarna. De flesta blir trälarna och tvingas arbeta tills de stupar. De som är särskilt dugliga eller som på något annat sätt behagar jättarna blir tjänare och får bättre behandling. (Det talas även om mänskliga hyrsvärd i jättarnas hästar; sådana behandlas ungefär som trollen.)

Många människor har lyckats fly ur fångenskapen, men utan att hitta tillbaks till Midgård genom Järnskogen. De lever i små dolda byar i närheten av skogsbrynet, i hopp om att någon gång träffa någon som känner vägen hem. Under tiden livnär de sig på jakt, fiske och jordbruk, medan de lever i skräck för jättarna och deras underhuggare.

Utby

I en dal i Järnskogen finns Utby. Dalen döljs av den tjocka skogen så troll och jättar har ännu inte funnit vägen dit. Byn är en tillflykt för många människor som gått vilse i Järnskogen.

Utby består av ett tjog träbyggnader som omges av uppodlade fält. Hälften är bostadshus och hälften bodar. Byn omges av en bastant stockpalissad, vars port alltid vaktas av tre krigare. Dessutom patrullerar en grupp på fem man

dalen under dagtid. Byborna livnär sig på jordbruk, getskötsel, jakt och vad de kan samla i skogen. Byn har ungefär 100 invånare. Alla äger vapen, kvinnor som män. Medelåldern ligger runt 25 år och äldst är Arne Godmansson, 45 år.

Utby präglas av uppgivenhet. Invånarna vet att de troligen aldrig kan hitta till Midgård och de lever ständigt i skräck för att jättarna ska finna dem. De flesta har varit trälarna hos jättarna innan de lyckats fly till Utby och vet vad som väntar om de blir infångade igen.



Arne Godmansson

Arne är 45 år med rött hår och ett rejält skägg i samma nyans. Ögonen är gröna. Han är den äldste i Utby och tog över som hövding efter Brynolf Starke, som föll i strid mot jättarna. Arne har varit hövding i 15 år och är oomstridd. Han är fortfarande stark och frisk, men vet att han börjar bli gammal.

Arne är mycket självsäker, hjälpsam, rättvis och försiktig. Han trivs att vara hövding och är övertygad att han är den enda som kan leda Utby. På senare tid har han dock börjat tänka på sin ålder och letar därför efter någon som kan efterträda honom. Arne tillber Oden.

Arne kom till Utby för 23 år sedan. Han blev bortrövad av Geirröds troll när han var 15 år. De förde honom till jätten Tronds gård där han blev träl. Där hörde han talas om Utby från de andra trälarna och efter fem år lyckades han fly. Efter att ha vandrat omkring i Jotunheim i två år träffade han Brynolf Starke, Utbys dåvarande hövding. Arne räddade Brynolf från en jätte och efter

detta blev de två männen blodsbröder. Arne var länge Brynolfs högra hand och det var därför naturligt att han blev hövding när Brynolf dog.

Utbyborna

De 87 vuxna – varav 29 kvinnor – är mellan 15 och 40 år gamla. (Det finns också 13 barn.) Alla är magra, men vältränade. De behärskar många färdigheter för att överleva. Många är från Balagård eller Gårdarrike. Gemensamt språk är dansk tunga, men flera har estniska, kväniska eller östslaviska som modersmål. Flera var inte krigare i Midgård men livet i Jotunheim har tvingat dem att lära sig slåss. Många bär ärr efter strider och ett tiotal har en arm eller ett ben stympat. Utbyborna är alltid beväpnade, för det mesta med spjut. Alla bär sköld.

De flesta i Utby har flytt från jättarna, även om barnen har fötts här. De misslyckades att ta sig genom Järnskogen, men fann istället en fristad här. Utbyborna är misstänksamma mot främlingar, vilket grundas i hatet mot jättarna. De hoppas dock att någon ska komma som känner en väg tillbaks till Midgård. De flesta blotar till Tor, jättedödaren.

Äventyr i Jotunheim

Jotunheim lämpar sig väl för rafflande kampanjer. Du använder lätt fantastiska inslag som troll, jättar och mystiska främlingar i äventyren.

Om du vill spela en serie äventyr i Jotunheim, låt rollpersonerna komma till en av Järnskogens dolda byar. Där tas de emot med öppna armar och kan snart finna sin plats. Samtidigt får de då, genom bybornas berättelser, kunskap om Jotunheim och därmed öppningar till äventyr. Med denna utgångspunkt bygger du enkelt upp en kampanj samtidigt som rollpersonerna har en fast punkt i tillvaron.

Ett återkommande tema i är kampen mot jättarna. De fria människorna löper ständig risk att överfallas av jättarnas krigare och förslavas. De bevakar därför jättarnas gårdar och vägar för att se deras trupper och transporter. Det är ju från jättarnas foror som de fria männen stjälar sådana förmögenheter som de inte kan framställa själva, främst järn men även salt och kryddor. De som återkommer med detta slags varor till de dolda byarna välkomnas alltid som hjältar. ☉



Skuggan av Skuggor

– Feriepraktiken, lajvet och idén

av den lajvarrangerande studieförbundsentusiastiske förbundsstyrelseledamoten Emil Broberg

Hur då feriepraktik?

Feriepraktik är många kommuners medel att ge gymnasieungdomar (och ibland högstadieungdomar) något meningsfullt att syssla med under sommarlovet. Vanligtvis rör det sig om sysslor inom kommunen (som enklare vaktmästeriarbeten) och syftar till att ge ungdomar en inblick i arbetslivet. Jönköpings kommun har dock godkänt fristående projekt som följer kommunens krav och är så pass seriösa att de kan räknas som utvecklande för praktikanterna. Ett genidrag som gett många ungdomar mer, och viktigare, kunskaper än den kalla vetskapen om att yrkeslivet förväntar sig punktlighet.

Vad är skuggor?

Skuggor är namnet på två lajv och feriepraktiker som gått av stapeln i Jönköpingstrakten (i lajvens fall i Skillingaryds medeltidsby). Idén att arrangera ett feriepraktiksprojekt med ett lajv som slutmål uppstod av tre orsaker:

För det första hade en bunt lajvare (vi) enats om att det bästa sättet att förändra lajv i en positiv riktning var att exemplifiera sina teorier genom att arrangera egna lajv. Mer om detta nedan.

För det andra hade Jönköpings kommun tidigare tillåtit teaterprojekt som feriepraktik vilket banade väg för de levande rollspelen (eller som vi kallade det: "interaktiv sagoteater"). Möjligheterna att få igenom projektet var med andra ord tillräckligt goda för att vi skulle orka göra ett försök.

För det tredje hade Sverok Ost sponsrat en medeltidsby 30 minuter med tåg eller 15 minuter med bil från Jönköping, vilket gav goda möjligheter att bygga på området med hjälp av praktikanter. Eftersom de lokala föreningarna bara var glada över lite bygghjälp, ställde de upp med extra arbetskraft, material och skjuts från Skillingaryd station vilket gjorde tillfället lite för bra för att missa.

Det första försöket prövade inte bara våra kunskaper som arrangörer utan banade också väg för liknande projekt i framtiden. Till vårt ansvar hörde inte bara lajvet, utan också den tre veckor långa praktiken, som syftade till att ge alla praktikanter praktiska (husbygge, varuinköp, matlagning) estetiska (dräkt-sömnad, teaterövningar, tillverkning av



Foton: Daniel Roos

rekvisita) och litterära (intrigskrivande) erfarenheter. Det var med nyfikenhet och engagemang och inte med skepticism aktörerna i Jönköpings kommun följde vårt arbete. Detta innebar bland annat att vi fick loss välbehövliga bidrag till praktikanternas dräkter och mat.

Filosofin bakom lajvet

Vad gör ett lajv bra? Den frågan har nog ställts av var och en som någon gång begett sig ut i obygderna för att tillbringa några dagar med kufiskt klädda människor.

En fråga som ställts minst lika ofta är vad som gör ett lajv dåligt.

Därmed är det inte underligt att det florerar flera åsikter om hur lajven i Sverige bör utvecklas. Vi ansåg när vi startade det första *Skuggor* att det går en negativ trend i vår hobby.

Kort ser vår observation ut så här: Lajven i Sverige är (grovt räknat) delade mellan en stor klump fantasy- och vampirelajv som ses som "slasklajv" och en liten klick projekt som är ambitiösa (eller pretentiösa) och ofta svindyra och svåra att komma med i.

De stora och avancerade projekten ger de små komplex och får dem därmed att vilja efterlikna sina förebilder (som inte nödvändigtvis är speciellt bra). Här har man dragit den enkla slutsatsen att det är arrangemangets krav som sett till att bara "bra" personer dykt upp (iförda rätt kläder med "bra" roller).

Därmed har lajven drabbats av "prestationssjuka" där man försöker skuldbelägga deltagaren till att skapa lajvet åt arrangörerna, ofta med målen att denne ska följa en förutbestämd historia och en luddig världsbeskrivning.

Vidare har man sällan funderat på hur lajvarna kommer reagera på varandra, utan förutsätter att alla vet hur de ska göra när de möter orcher, ser en kung o.s.v. Eftersom alla har lite olika tolkningar blir det lätt en hel del missförstånd och sura miner.

Rädslan för att någon inte skulle tänka efter arrangörernas mönster (ofta en omöjlighet) gör att de tilldelar viktiga nyckelroller till sig själva och sina polare, vars uppgift är att – på deltagarens bekostnad – "piska" lajvet i form.

Ett annat problem är den mängd roller som blir mer eller mindre ospelbara då de kommer i kontakt med karaktärer utanför den egna gruppen. Ett klassiskt exempel är svartfolk som ofta saknar möjligheten att utan boffer kommunicera med någon utanför sitt eget band. Vid de få tillfällen de faktiskt kan lajva med andra brukar det dessutom bara



röra sig om att antingen bråka (och slutligen boffra) eller sluta allianser med andra "ondingar" (för senare boffer). Det gör att rollerna lätt blir tråkiga, då ett vanligt slutresultat är att man sitter och off-pratar i skogen i väntan på kvällens obligatoriska slakt.

Här drar man alltför ofta slutsatsen att det är boffret som är felet. Så är (enligt mig) inte fallet. Strid är definitivt att föredra framför beväpnade lajvare som står och väntar ut varandra i rädsla för att bli stämplade som boffertomtar. Låtsasstrid kan vara jättekul bara det inte drabbar någon som hellre hade gjort något annat (något som tyvärr oundvikligen sker när annan kommunikation är omöjlig eller den ena parten har som roll att jäklas).

Vad vi såg som lösningar

En av våra första slutsatser inför *Skuggor 1* var att det fanns en del grundläggande saker som på många vis avgör huruvida ett lajv blir bra eller ej.

Vi var självklart rörande överens om de mer luddiga punkterna, t ex. regel nummer 1: "Lajv ska vara roligt, inget annat är viktigare". När vi fluffat ner dessa visdomsord till en lagom konkret kub var det dags att ge uttalandet rum bland de vanliga dödliga.

Detta handlar i kort om idén om att mätta och torra lajvare = glada och pigga lajvare = bättre och trevligare lajvare. Bra bakgrunder och genomtänkta världsbeskrivningar och intriger faller ofta till föga när folk är uttröttade, uthungrade, sura och kalla.

Därmed blir arrangörens viktigaste uppgift att ordna mat och vatten, tak över huvudet för de som behöver, fungerande arrangörskontakt under lajvet o.s.v.

Kort sagt de praktiska grundläggande behoven och de förebyggande åtgärder som gör att man kan rätta till misstag och olyckor. Detta innebär att arrangören bör ha en så liten roll som möjligt så att denne snabbt kan springa iväg med första förband, för att bära varor eller för att hämta mer vatten. Dessutom måste arrangörerna vara lätta att nå på bestämda platser. Detta delvis i händelse av skador, men också för att lajvarna lätt ska kunna prata enskilt med arrangören när det gäller frågor kring intriger, regler, om det är allmän kunskap att orcher egentligen är svampar o.s.v. Det innebär slutligen att arrangörerna absolut inte bör involvera sig i intriger eller något annat som kan innebära att deras roller måste gå någonstans eller tillfälligt saknar möjlighet att gå "off" utan att störa spelet.

Ur detta ställningstagande utvecklades vår syn på arrangörens övriga uppgifter. Arrangören är till för att hjälpa deltagaren och bör koncentrera sig på att se till att det finns material att bygga roller på, snarare än att ställa krav på rollprestationer. Det kräver en del arbete, speciellt med intrigerna då "huvudroller" ofta skapar ett statiskt och oengagerande spel koncentrerat till ett fåtal. Vidare kräver det en tillräckligt genomarbetad (dock inte nödvändigtvis hundra sidor lång) världsbeskrivning som ger ett hum om normer och regler för gemene man. I de fall man vill ge en viss grupp särdrag bör enkla beskrivningar som visar hur man går tillväga bifogas. Klara instruktioner om hur man gör zombieslamsor eller syr den där mycket speciella zondrakiska hatten ökar lavinartat möjligheten att lajvarna tar med sig det du vill. Slutligen kan det vara en idé att be om deltagarens önskemål. De grupper som har speciella nöjen som boffer kan sättas emot andra krigiska förband.

Därmed kan arrangören lättare hjälpa de spelare som är osäkra eller nya att spela roligare roller än tråkbonde i byn. Dessutom kan arrangören fördela intrigerna på ett konspiratoriskt och kreativt sätt som främjar de enskilda lajvarna snarare "alvkungen", "orchkungen" och "människokungen".

Slutligen satte vi följande tumregler:

1. Alla varelser måste kunna kommunicera med varandra utan tolkar eller andra hjälpmedel. Svårigheter att meddela sig med varandra är sällan roliga mer än 10 minuter och brukar inte utveckla spelet. Dessutom brukar konflikter utan kommunikation alltid leda till feta krig, oavsett om de båda sidorna vill det eller inte.
2. Till detta hör att alla roller måste vara karaktärer om de ska vara roliga i längden. Du är inte "orch" utan "orchen Grishnak" (eller vad du nu vill heta) med mål, värderingar och egna åsikter. Detta innebär att alla "arter" måste ha ungefär lika mycket plats i världsbeskrivningen och att denna är djupgående nog för att det skall kunna bli några kreativa roller. Det är ett bra sätt att göra icke-människor intressanta att spela, samt ett utmärkt medel för att sätta sin världs prägel på de arter man vill ha med.
3. Reglerna (speciellt för strid) skall vara enkla och tydligt visa vilka normer som gäller. Att ha klara regler är viktigare än man tror, speciellt när det gäller beteenden man inte vill veta av. Dessutom är det en trygghet för deltagaren att veta vad som gäller.
4. Alla roller skall vara ungefär jämnstarka. Om vi skall återgå till favoritexemplet boffer innebär det bl.a. att dina träffpoäng aldrig får bli så många att du klarar av två lika skickliga motståndare. Vi satte en maxgräns vid 3+1, men det är inte så viktigt så länge ingen blir så svårbankad att det allvarligt påverkar de andra lajvarnas förmåga att sluta sig ihop mot rollen eller ökar chansen för fysiska skador drastiskt. Idén är lite ny men har gett förvånansvärt goda resultat. De som vill intrigera och springa runt och plotta

SVEROX' FANTASTISKA FAKTA:



mot varandra är inte hindrade av arrangörssanktionerade "power-roller" och har inga orättvisa regel-övertag gentemot varandra. Dessutom främjar det många små välskrivna intriger snarare än en enskild grundplott.

5. Alla är välkomna så länge de inte missköter sig (åldersskillnaderna mellan deltagarna har varit minst sagt varierande).

Hur har det då gått?

Tja, jag är knappast opartisk, men kan utan tvekan säga att jag är nöjd. Vi lärde oss mycket från det första försöket (*Skuggor 1*), även om allt inte var till belåtenhet. *Skuggor 2* var bättre (och större för den delen). Jönköpings kommun har varit nöjda, så i år försöker jag ordna något liknande i Uppsala (än är dock inget klart).

Praktikanterna har även de varit nöjda, men tro inte att det har varit någon semester för dem. Jag är minst sagt imponerad över hur hårt vissa har arbetat.

Det bästa är den respons som vi har fått från de lajvare som deltagit. De har förutom snälla ord gett oss bevis på att det lönar sig att sätta deltagarna i främsta rummet (ja, t.o.m. före den där otroligt häftiga grundplotten du ville lajvet skulle kretsa runt). Till detta hör förvisso att vi under *Skuggor 2* hade otroligt trevliga deltagare, som det var värt att jobba för.

Jag undrar dock om inte mest engagemang har kommit från de nybörjarlajvare som fått en chans att delta på samma villkor som övriga lajvare. Det var faktiskt de som överlag var mest intresserade av att diskutera och utveckla sina roller. Dessutom var de helt klart mest lyhörda när det gällde världen och de rekvisita- och sminktips vi hade (möjligtvis för att de inte hade så mycket grejor, men ändå).

Slutord

Det går säker att diskutera idéerna kring *Skuggor* långt mycket mer än jag har fått plats med här, speciellt då jag syftar till att visa lajv (fokuserat på fantasy) ur min synvinkel snarare än att presentera en ultimata sanning. Att fria eller fälla är upp till er, som vi alla vet finns det en del debatt om hur lajven ska vara... ♦

UPPROP Projekt GLÖD

Älskar du att spela spel? Är du stolt *Magic*-spelare, tycker att *Warhammer* är det bästa som finns, eller njuter av att spela en roll, i lajvkläder eller runt ett bord i stearinljussken? Då är du den vi söker! Riksmötet antog motionen om Projekt GLÖD och nu j..... ska vi visa Sverige vad det betyder att älska sin hobby, att ställa upp för varandra.

GLÖD handlar om att ge Sverok liv i hela Sverige. Det finns platser där det nästan inte finns några föreningar, eller där det finns föreningar som har svårt att överleva, svårt att få upp engagemanget och som har för få aktiva medlemmar för att klara sig när någon flyttar. Det är dit vi vill nå. Vi vill att nya föreningar ska startas där inga fanns och att små föreningar som vill växa och bli starkare, livskraftigare, ska få den hjälp och det stöd de behöver.

GLÖD blir vad du gör det till. Under maj månad kommer riktlinjer för resurser dras upp, och lite förslag sätts samman i en projektbeskrivning. Men själva arbetet, vad som ska göras, är upp till de som blir aktiva GLÖD:are. Och det är till de människorna – till just **dig**, som det här uppropet riktar sig! Kanske är du aktiv i en distriktsstyrelse, kanske är du konventsråv som vill visa upp dig, kanske är du en glad nybörjare som vill vara med på ett hörn och träffa nytt folk. Du är lika välkommen, oavsett vem du är!

Har du lust att ta lite, lite av din underbara energi och spela med nya människor, hjälpa till att sätta upp ett rullande konvent som åker i minibuss från plats till plats, eller hålla små kurser i figurmålning, medlemsrekrytering, lajvarrangering, eller något annat? Alla tankar är välkomna!

Det finns en enorm kraft i det här förbundet men det är sällan vi spanner musklerna och visar vad vi går för! Maila med en gång om du har tid över i sommar och i höst och vill vara med. Vi beräknar köra igång så snart som möjligt efter midsommar med själva projektet, men maila redan nu om du har idéer, eller om du redan nu vill sätta upp dig på listan över aktiva GLÖD:are. Tveka inte – ge andra samma chans som du fick att hålla på med den hobby du älskar!

glod@sverok.se

.....turneringar on tour.....minibusskonvent.....jourtelefon.....kurser.....lajv.....vänföreningar.....kompisprojekt.....



lek och spel p

Det är lätt att få intrycket att medeltiden var en dyster och mörk tid när människan tillbringade hela sin tid med att överleva. Det fanns ingen TV, inga tidningar, inga böcker. Kort sagt fanns det inget av det vi idag ofta förknippar med att roa sig. Men som med de allra flesta fördomar har detta extremt lite med verkligheten att göra. Faktum är att den medeltida människan var minst lika intresserad av att ha skoj som någon någonsin idag.



Det fanns många olika typer av lek och spel, men alla hade något gemensamt: de var inte enbart för barn – allt annat än så, faktiskt. Vuxna var mycket delaktiga och att betrakta lekar som något för barn är en konstruktion från betydligt senare tid. De versioner av dessa lekar som barnen hade var kanske dock något snällare i sina regler. Och många av de medeltida nöjena finns fortfarande kvar, fast med förändrade regler.

Spel

Tärningsspel var vanligt under hela medeltiden, och är mycket äldre än så. Det fanns många varianter – och som i så många andra fall med medeltida företeelser vet vi inget om hur det egentligen gick till. Tärningar användes ofta för spel om pengar och det var inte helt ovanligt med tärningar som man fifflat med – eller som någon *misstänkte* att man fifflat med.

Andra populära spel var exempelvis **bräde** (numera känt som backgammon) – ett spel som kräver både tur och skicklighet. Bräde kunde också få en än mer seriös ton för en friare var ibland tvungen att spela ett parti mot den dam han ville ha. Det var bara om han vann som han fick fria. Hur vanligt det var med fusk i sådana partier finns det dock ty-

vär inga uppgifter om. Ett annat vanligt förekommande brädspel var **schack** som, trots att det betraktades som något adeln sysslade med, faktiskt spelades av de flesta samhällsklasser.

Mot slutet av medeltiden blev **kortspel** populära. De kom ursprungligen från Indien, och var redan från början ett utmärkt sätt att förlora pengar.

Sport

Gränsen mellan lek och sport är tunn. Så var också fallet långt innan proffsidrott och världsmästerskap hade slagit igenom och då användes inte så många regler eller skydd. I medeltidens **fotboll** bildade man två lag, med upp till hundra deltagare, från två olika byar och hade ett mål i varje by. Spelarna fick både sparka och kasta bollen och vann poäng genom att få den i mål eller genom att fånga motståndare som hade bollen. Det var rätt vanligt med olyckor, eftersom det fanns få regler, och slagsmål verkade vara lika viktiga för spelet som själva bollen.

Ju längre medeltiden led, desto fler sporter utvecklades och de blev mer avancerade och krävde bättre utrustning, som racketar och liknande. Dagens **tennis** har sitt ursprung i medeltiden, likaså **bowling** och **bandy**.

Rebecca Bugge om hur man roade sig på medeltiden

Rebecca Bugge är fil. mag. i medeltidsarkeologi och ger här en insiktsfull inblick i ämnet.

å medeltiden

audens · victrix



Dans

Dans var populärt. Det var ett nöje för gemene man och förekom flitigt under mer eller mindre organiserade former. Det kunde ofta engagera både gammal och ung, man och kvinna.

Ringdanser var vanligast: deltagarna stod i en ring, hand i hand eller i armkrok, och tog några steg åt ena eller andra hållet samtidigt som en ledare i cirkelns mitt sjöng en vers varpå alla sjöng med i refrängen. Det var populärt att dansa utomhus och i England även på kyrkogårdar – vilket prästerna inte uppskattade. De såg det som roten till fler synder än en, och även idag är väl kyrkogårdsdansande inte särskilt accepterat.

Ur dessa vanliga ringdanser kom sedan variationer, sådana där dansarna släppte taget om varandra och gjorde mer eller mindre komplicerade rörelser – vilket kom att få mycket inspiration från renässansens Italien.

Men dans kunde gå mycket vilt till också – särskilt när det var unga män som ägnade sig åt det utan kvinnliga deltagare. Det var inte konstigt, eftersom de brukade ställa till med stök och bråk när de var druckna. Pojkar som dansade själva orsakade dock inte alltid kaos och förstörelse. Svärdsdansen brukade dansas i fastlagstiden och gick

ut på att forma olika mönster med ett svärd där en höll i fästet och en annan i spetsen. Här gällde det att vara koncentrerad och nykter, eftersom det annars kunde sluta illa.

Adelns lekar

Goda inkomster har alltid avgjort vilka lekar man kan leka och vilka spel man kan spela. Adeln roade sig flitigt och hade råd med mer än en bonde. De kunde anställa lekare och musiker som underhöll med musik, akrobatik och liknande. Dessa var oftast män (detta var i mycket en männens värld så de hade det enklare att ta sig fram), men det fanns även kvinnor i branschen. Ett exempel är den engelska Matilda Makejoy – kanske ett tidigt exempel på ett artistnamn?

Adeln roade sig också med tornerspel. Precis som i filmen *Ivanhoe* fann folk ett stort nöje i att se på när fullt rustade riddare petade ner varandra från hästryggen med lansar. Detta var dessutom farligt; det var inte ovanligt att deltagare dog och därför tyckte kyrkan inte om det – mycket beroende på att man dog utan att ha mottagit sista smörjelsen – så tornerspel stämplades som ett säkert sätt att hamna i helvetet! Men det betydde inte att tornerspelet blev ett mindre populära; underhållningsväld är allt annat än ett nytt fenomen. ◊

Sveroks förbundsstyrelse

Elin Gullberg Bohlin

Ansvarsområden

Grafisk produktionsansvarig, mässansvarig

Vad spelar du helst?

Lajv av alla olika slag och *UNO* förstås

Vad spelar du mest?

Det blir oftast ett parti *Settlers* eller *UNO*, men jag har även blivit ertappad i kortspelshörnan med en kortlek *Sagan om ringen* i högsta hugg.

Varför engagerar du dig i Sverok?

Först och främst brinner mitt intresse för hobbyn och som bonus på det får jag chansen att träffa otroligt många intressanta och kreativa människor som jag inte mött annars.

Sveroks förbundsstyrelse

Kriss Andsten

Ansvarsområden

Distriktskontakt, slag, data- och datorfrågor, Historiska Museet, glöd.

Vad spelar du helst?

Riktigt djupa rollspelsscenario med bra spelledare alternativt slemmigt kräk på något bra lajv.

Vad spelar du mest?

Brädspelet, gärna *Junta*, på konvent. Även på tok för mycket *Uno* i Sveroksammanhang.

Varför engagerar du dig i Sverok?

Från början var det mest av en slump – fel plats, fel tillfälle. Sverok är en organisation som – direkt eller indirekt – påverkar både samhället och enskilda individer däri på ett positivt sätt. Plöjer hellre ner tid i saker som ger något både för andra och mig själv än sitter och häckar framför TVn eller datorn.

Att Sverok dessutom är fullt av trevligt folk gör det inte precis tråkigare heller...



Hur görs LinCo

Lincon började som de flesta spelkonvent. En vänkrets hade varit på ett annat konvent och kom hem fulla av inspiration.

Så satte man igång, skrev scenarion, fixade lokal och kiosk, och så kom det några besökare. Det var 1985, och känns väldigt länge sedan nu.



Carl Cramér tar oss med bakom LinCons kulisser

Carl "Abbe" Cramér har varit med förr, både inom Sverok, på konvent och som skribent. Ta chansen att stifta bekantskap med denne Sverok-profil.

Jag kom in 1988. Då var LinCon redan stort. Tvåhundra besökare! Det behövdes försäkringar, och vi i föreningen hade svårt att få fram spelledare. Fortfarande var rollspelen de stora evenemangen, men annat började också segla upp på konventshimlen.

Idag är LinCon enormt. Över tusen besökare, störst i Sverige. Rollspelen är inte längre det självklara centrat. I själva verket finns det nog inget centrum längre – bara ett härligt myller!

Visst har vi haft växtvärk. Vi har behövt ändra vår organisation flera gånger, dela upp allting på fler och fler ansvarsområden. Men fortfarande är mycket av känslan från 1984 kvar. Ledningen kanske inte börjar som ett kamratgång, men blir det under resans gång. Fortfarande är allt ideellt och alla jobbar för att det är kul.

Varför har det gått så bra? Det handlar nog helt enkelt om idogt arbete. Det har varit ett LinCon varje år utom 1993. Vi har samlat erfarenhet, och vi har jobbat upp ett bra renommé. Så ligger Linköping bra till också;

mitt emellan Stockholm och Göteborg, inte alltför långt från någonting.

Hur länge fortsätter vi? Svaret är väl att vi fortsätter så länge det är kul. Jag har själv inte varit aktiv mer än ett par år i stöten, men kunde komma tillbaka efter tio år, och fortfarande känna igen mig i det mesta. I år tar jag (nästan) ledigt igen. Varje år är det några som frågar sig om det var värt allt arbete, några som säger att de aldrig vill vara på ett LinCon igen. Visst har många slutat, men än fler har kommit i stället, gamlingar som jag kommer tillbaka, och inget slut finns i sikte.



Vad är då problemen? Det finns flera, det kan ni vara lugna för. Det kan bli mycket tungt för dem som har ansvar. Om något inte fungerar, om någon inte dyker upp eller något inte blir gjort, får ansvariga ta stöten. Man försöker fixa fram folk om det går, men ibland måste man helt enkelt göra jobbet själv. Vi har blivit bättre på att ha reserver, på att se till att det finns stödresurser och folk som kan hoppa in. Men ibland blir någon sittande där med lasset, och det är inte kul.

n?



Foton: Carl Cramér



Så är det kontakten med skolor, jakten på lokaler och ansvaret för dem. Vi jobbar år från år på att bygga upp ett förtroende hos skolor och myndigheter, så att vi kan få komma tillbaka eller få nya lokaler. Vi måste se till att sköta oss och lämna allt snyggt och fint, annars blir vi utkörda. Men ibland blir det problem, hur väl vi än sköter oss. Någon slarvar, något försvinner, en välvilligt inställd chef avgår och ersätts med en ny, som inte känner till oss. Regler ändras. Det är en ständig kamp för att hålla kontakterna uppe.

Vi är också dåliga på kontinuiteten. Ofta blir det så att en person eller en liten grupp har ansvar för någonting en följd av år, för att sedan släppa det helt. Sällan eller aldrig förs erfarenheter över sådana generationsskiften. Vi har försökt få till en LinCon-manual, en handbok med alla adresser och metoder som

funkat förut, men det är svårt. Vissa av grupperna, som Piassava och kiosken, är dock bättre än andra.

Piassava, ja. Vårt smått fantastiska städkommando. På LinCon har vi lyckats få det att vara kul att städa, ett kamratgäng och en egen stil som utmärker sig. När attackstädarna anfaller, får smutsen och de grisiga toaletterna vika! Nu åker Piassava runt och städar på andra konvent också. Det kan vara kul att städa! Självt har jag litet svårt att förstå, men wow vad jag gillar resultatet!

Det här är nog hemligheten bakom ett lyckat spelkonvent. Att hålla konvent är ett sätt att umgås. Man måste hålla ångan uppe, man måste arbeta tillsammans och få se resultatet av det man gör. Man måste få bestämma över sig själv. Det finns ingen "vision" för LinCon, inga höga ideal som vi alla försöker leva upp till. Vi träffas, har kul, och hoppas att alla andra också har kul. Mer är det inte.

Vad händer då på LinCon i år? Det är fortfarande hemligt. Naturligtvis blir det en massa spel, både rollspel, figurer, kortspel, brädspel och sällskapsspel. Det blir tredje året på vår lajvsatsning, så lajvaktiviteter och workshops blir det också. I vanlig ordning dyker det väl upp diverse lustigheter, som *verbal combat*: en fullkontaktsport utan regler, på en meters avstånd. Men en del av det roliga är just att man inte vet säkert – folk kommer och håller i arrangemang, som de själva skulle vilja spela. Så LinCon är av spelare, för spelare, och utan annat mål än att alla ska ha kul! ◊

Sommar och spel = Halmicon 2002

För er som upptäckt att det kan bli svårt att hinna med både solande, badande och andra sommaraktiviteter samtidigt som den obligatoriska dosen spelande under sommaren – här presenteras nu lösningen: *Halmicon 2002*.

Halmicon är ett spelkonventet som äger rum i Halmstad, i omedelbar närhet av såväl stränder som högkvalitativa spelmöjligheter. För er som missat det är Halmicon 2002 uppföljaren till konventet som valdes till 2001 års bästa i ASFs undersökning under den gånga vintern. I år är det alltså dags igen för en välsmakande blandning av spel, spel och spel. Precis som föregående år är det kvalitet före kvantitet som varit arrangörernas riktlinje i arbetet med konventet. Vi känner att vi har lyckats mer än väl.

Tyngdpunkten ligger på rollspel med ett antal utmärkta scenarion, friform såväl som systembundna. Givetvis finns det också plats för turneringar i *Warhammer 40k*, *Magic* och en massa andra stora och små spel. Konventet äger rum på Brunnsåkerskolan i centrala Halmstad helgen före midsommar, 14-16:e juni. Kika in på halmicon.sverok.net för mer information eller skicka ett e-brev till halmicon@sverok.se med era frågor.

Förra årets 200 besökare önskas varmt välkomna tillbaka och arrangörerna ser gärna att de får sällskap av fler glada spelare.

Med vänliga och sommarvarma spelhälsningar!

– Spelföreningen *FIRST* och *halmicon-staben*.



Jag spelar för att det är roligt!

– Sju fasansfulla ord du aldrig mer behöver ta i din mun

Magnus Alm, ASF-profil, tidigare förbundsstyrelseledamot och uppskattad scenarioförfattare ger råd om hur du vinner rollspelsturneringar



Foto: Olle Sahlin

Länge har diskussioner förts kring huruvida rollspel går att tävla i eller inte. Vad som är rätt eller fel i den frågan låter jag vara osagt, men faktum kvarstår – på varje konvent där det spelas rollspel tävlas det också i det! Vare sig du är en luttrad konventsräv med många priser på hyllan eller en nyfiken gröngöling på väg ut i tävlingsträsket kan det vara värdefullt med några tips. Jag har förmånen att både ha tävlat i rollspel och arrangerat rollspelsturneringar på konvent, att inte dela med mig av den erfarenheten vore synd. Det finns många lag därute som når långt, men inte hela vägen fram. Denna artikel syftar till att ta lagen hela vägen fram, ända till prispallen!

Man börjar ofta som spelare...

Min konventskarriär började i BSKs korridorer en kall höst i mitten av nittio-talet. Nervöst följde jag mina vänner mot, så vitt jag kan minnas, den första utmärkelsen jag någonsin fått – tredje-priset i det årets kultscenario. Det gav blodad tand och kort därefter gav jag mig ut tillsammans med de andra i min före-ning på en turné sökandes ära och berömmelse. Efter många konvent och allt fler priser på hyllan var det dags att ta nästa steg, att själv arrangera.

...och slutar inte sällan som arrangör

Det kändes som en naturlig väg att gå, att själv skriva ett scenario. När jag fått möjligheten att se över hela utbudet och känna efter vad som fattades bestämde jag och mina goda vän Jonas för att skriva scenariot "Vägen". Sedan dess har jag skrivit ett antal scenarion till olika konvent och gör fortfarande. Värt att nämna är att alla mina scenarion har varit turneringar, de har alla gått att tävla i.

Nu för tiden arrangerar och spelar jag mindre än förr, men jag åker fortfarande på konvent. Mycket av tiden jag lade på att skriva scenarion läggs nu på annat, för det mesta kulturarbete. Att jag inte spelar lika mycket som förut beror helt enkelt på att många av mina gamla spelvänner har flyttat och att scenario-kvalitén överlag sjunker.

Men hur gör man då för bli en vinnare?

Vad har jag då lärt mig av alla dessa år i skolkorridorerna runt om i Sverige? Jo, om du verkligen vill vinna finns det några saker du bör känna till (observera att dessa tips främst gäller friform och stämningsscenarion, tärningsfuskande är något helt annat). Här nedan presenteras enkla och grundläggande tips i osorterad ordning:

Lär känna din fiende: Arrangörer pratar gärna, och då framförallt om egna bedrifter. Att vara intresserad och ställa frågor om scenariot kan vara gynnsamt för din placering, men var försiktig. Det får inte verka som om du vill veta scenariots hemligheter eller fallgropar.

Spelandet: Det är också intressant att ta reda på vad arrangörerna gillar för spelstil. Ett bra sätt kan vara att prata med vänner i deras förening eller snacka med dem och släppa några kommentarer om olika spelstilar. En tumregel kan vara att om de är nyblivna fri-formsarrangörer är de mer positiva till ett livligt spel à la finsk friform, men om de har skrivit och arrangerat mycket tidigare brukar ett subtilare spel betala sig.

Upptärandet: Upptred proffsig, lugnt och världsvant, men med en touch av omisskännligt intresse för scenariot och dess skapare. Ifall du stöter på scenario-skaparen innan prisutdelningen har varit, vänd då ryggen till som om du inte sett honom/henne och prata lagom högt om din bästa stund under konventet – givetvis en scen hämtad ur den förbipasserande arrangörens scenario.

Fjäsk: Ett vanskligt sätt att höja chanserna för vinst. Vissa avskyr fjäsk, andra älskar att gotta sig i lovprisningar och komplimanger. Det enda som kan med säkerhet sägas är att fjäsk alltid är bättre i för små mängder än för stora.

Mutor: Jag kan inte påstå att jag har mutat mig till ett pris någon gång, men att börja scenariot med att bjuda spelledaren på en bit godis kan ju inte direkt försämrans chanserna. Oavsett vilket är det en trevlig gest som uppskattas av alla människor, man ger och tar, sår och skördar. Så enkelt är det.

Det slutgiltiga tipset: Det som i 50% av fallen brukar leda till vinst är något som få arrangörer kanske vill erkänna och det är ofta svårt att påverka som lag. Men om du får arrangören själv som spelledare ökas chanserna mer än på något annat sätt! Detta är det faktum som gör att jag aldrig spelleder mina egna arrangemang, det blir helt enkelt för svårt att bedöma när jag inte har sett de andra lagen spela. Dessutom är det inte konstigt att spelpass blir riktigt bra när den som skrivit scenariot leder det.

Det är svårt att säga!

Det finns lyckligtvis inget rätt eller fel när det gäller att tävla i rollspel på konvent. Allt det handlar om är att möta arrangörens innersta vilja, att spela upp de bilder han/hon såg inom sig när han/hon skrev scenariot. Ifall du vinner en turnering, men förlorar en annan är det inte konstigt. Människor är olika helt enkelt, vissa gillar action, andra drama. Därför finns varken rätt eller fel i rollspelssammanhang. En sak är dock säker, det finns bara en väg till äran. Det handlar om att vinna eller försvinna och skillnaden kan ibland vara hårfin.

Ifall alla sex ovanstående tips följs och du sköter dig under spelpasset har jag svårt att se vad som skulle förhindra vinst. Ifall man verkligen vill vinna handlar det om att komma till den tråkiga insikten att du inte spelar för din eget nöjes skull, utan för scenarioförfattarens! Vilken väg du vill gå kan bara du själv välja, men den här artikeln ger dig i alla fall möjlighet att pröva den som oftast leder till vinst. Det viktigaste rådet jag kan ge är kanske ett rungande "Lycka till!". Så fortsatt turnera och håll huvudet högt, kanske är det dags för dig att vinna nästa konvent?

Avslutningsvis lämnar jag dig med ett tankvärt citat som sades efter ett bittert spelpass av en kamrat i min egen spel-förening: "Glöm aldrig att den som kommer på andra plats är den första förloraren!" ◊



Snart är det dags för uppföljaren till förra årets succédebutant, den nationella spelveckan. I år äger den rum vecka 44, dvs 28 oktober till 3 november.

Sveroks riksmöte 2001 instiftade en *nationell spelveckan* för att öka allmänhetens intresse för spel, spelande och Sverok. Tillsammans med mängder med föreningar och flera spelföretag genomfördes den första spelveckan under oktober 2001 med stor framgång och nu är det alltså dags för uppföljaren.

En av grundtankarna med spelveckan är att hjälpa föreningar och arrangemang att nå ut till allmänheten med sin verksamhet. Ofta är det inte så enkelt att få media att uppmärksamma det vi håller på med, eller för den delen få tillåtelse att demonstrera spel i sin skola. Med den nationella spelveckan i bakfickan och det stöd som Sverok ger till olika marknadsföringsarrangemang blir det betydligt lättare att få något gjort!

Förra året var närmare hundra föreningar aktiva under veckan och genomförde lokala evenemang. Det var öppet hus i spellokaler, speldemonstrationer på skolor, i fritidsgårdar, i spelbutiker och mycket annat. Samtidigt bearbetade Sverok media, för att få ett genomslag på ett nationellt plan, och stora organisationer som studieförbundet, för att få dem delta i spelveckan. Reaktionerna från de inblandade var positiva, många tyckte till och med att det var det bästa Sverok gjort. I år kommer det läggas upp på ett liknande vis, fast större och bättre... Allt är inte klart ännu, detaljerad information dröjer till någon gång under sommaren. Här är en del av det som planeras:

- Alla föreningar som vill får ett nsv-paket (affischer, flyers, Sverok-tröjor, spel, informationshäften och annat "bra att ha material" för vad ni än planerar).
- Alla föreningar som rapporterar om marknadsföringsarrangemang får ett bidrag som tack för hjälpen. Förra året var det 1000 kr per förening och det kommer bli något liknande i år.
- Hjälp att ordna demonstrationsexemplar av ett antal spel som föreningen förhoppningsvis får behålla efter demonstrationen.
- Hjälp med att ta kontakt med massmedia, utforma pressmeddelande och det mesta av de problem som kan dyka upp när ni planerar era aktiviteter.

Det var lite om vilket stöd Sverok kan ge er förening under den nationella spelveckan. Nu är det upp till er att komma på roliga och spännande sätt att engagera er under den nationella spelveckan. Börja planera redan nu så har vi alla något extra att se fram emot framåt senhösten!

– Jon Nilsson



Att driva en

Hur får man igenom en idé i Sverok? Vad skall man göra för att skapa opinion? Är vi verkligen ett demokratiskt förbund om inte alla kan få fram sina tankar? Med dessa frågor i bakhuvudet åkte jag till Sveroks riksmöte i år, och spanade för att se hur det gick till.



Carl "Abbe" Cramér hjälper dig ta makten över Sverok

Carl "Abbe" Cramér har varit med förr, både inom Sverok, på konvent och som skribent. Ta chansen att stifta bekantskap med denne Sverok-profil.

Det var kul. Det fanns massor av folk där, och många försökte påverka andra och få deras stöd på olika sätt. Alla sätten fungerade inte. Även ett väl underbyggt förslag kan falla. Ombuden i år hade ganska litet bredvillighet att ta till sig nya saker, så förslag som kom fram på mötet hade ingen vidare tur med sig. Men det fanns ändå vissa metoder som jag tänkte lyfta fram, olika sätt att få som man vill.

Olika sorters förslag

Först och främst gäller det att verkligen ha en bra idé att komma med. Plötsliga infall och halvformulerade tankar väcker bara munterhet och förakt. Fråga några av dina vänner om vad de tycker om idén, innan du försöker pracka den på folk du inte känner. Om du inte kan övertyga dina polare, hur skall du då få med dig en massa främlingar?

Sen är det bra om man lägger fram förslaget i god tid. På ett årsmöte finns det två sorters förslag; motioner och övriga frågor. Skillnaden är främst en fråga om hur och när förslaget las fram. Motioner läggs fram i god tid före mötet. Eftersom de skickas ut i förväg, kan alla läsa, kommentera och tycka till om dem före mötet. Eventuella fel och tveksamheter har tid att komma fram. Motioner leder ofta till beslut. Övriga frågor är förslag som läggs fram under eller precis innan mötet. Det finns ingen tid att gå igenom dem, och inte ens den som lägger fram dem har haft tid att tänka igenom dem ordentligt. Dessutom måste en övrig fråga ha två tredjedelars majoritet för att gå igenom. Därför är det bara naturligt att övriga frågor sällan leder till beslut.

Ge ditt förslag status!

Naturligtvis är det bättre att ge sin fråga en högre status. Det gäller alltså att göra en motion, helst en så bra motion som

möjligt. Försök få andra att titta på din motion i förväg. Några kanske till och med vill skriva under den, och bli motionärer tillsammans med dig. Andra kan ha idéer om hur motionen kan förbättras eller formuleras om. Var inte småsint och egoistisk; även om det från början är din idé, så är det bara bra om andra tar den till sig; till slut vill du ju att den skall bli en del av allas verklighet!

Nu gäller det att få in den i tid. Det finns en motionstid innan ett riksmöte (i Sverok är den sex veckor), och innan detta datum skall alla motioner ha kommit in. Är man för sent ute klassas förslaget som en övrig fråga, och har mycket sämre chanser.

Ja, övriga frågor. De behöver som sagt två tredjedelars majoritet för att gå igenom. De tas upp sist under mötet och om tiden tar slut, bordläggs de till nästa år. De har låg status, och mötet tar dem ofta inte riktigt på allvar. Men de är inte hopplösa; många övriga frågor blir ändå beslut, särskilt om de gäller småsaker eller bara modifierar motioner.

På mötet

Än så länge har vi bara ett förslag, inget beslut, och vägen dit kan vara förfärande lång. Hur kan man hjälpa sitt förslag under själva mötet?

När en fråga tas upp till beslut, kommer du att få en chans att presentera den i talarstolen, och sedan blir det debatt. Så till slut en handuppräckning, och sedan är frågan avgjord. Det hela är över på några minuter, och av den tiden kanske du får prata en minut. Det säger sig själv att en minut inte räcker för att övertyga en stor och skeptisk församling, man måste jobba på andra sätt också.

Det handlar helt enkelt om korridorssnack. Långt ifrån allt som sägs på ett riksmöte sägs i talarstolen. Det går inte att utarbeta förslag under själva mötet, då hundra personer sitter och väntar.

n idé

Det måste man göra i förväg. Det går inte heller att övertyga tvivlarna särskilt bra under plenum. Vältalighet har sina förtjänster, men diskussion gör sig bättre i små grupper.

Det är här du kan ha fördel av att andra har sett din motion i förväg. Då kan de som tycker något i frågan formulera sig och låta dig veta om deras åsikter. Sök upp dessa människor, särskilt de som tycket annorlunda än du! Prata med dem, hör vad de har att säga. Om det finns några motförslag, se om ni kan jämka ihop er kring en gemensam formulering. Men även om ni inte lyckas komma överens, gör det mycket bättre intryck på mötet om alla talarna verkar pålästa och säger ungefär samma sak, med några markerade olikheter.

När man talar inför mötet jagar man poänger. Det gäller att få sin åsikt att låta så tilltalande som möjligt. I korridorsnacket kan man ta det lugnare, man kan diskutera i stället för att driva på. Så presentera din idé, igen och igen. Beskriv den ur olika vinklar, och lyssna till andras återberättelser av vad du har sagt. Kanske någon annan kan sammanfatta dina tankar bättre än du själv? Gör skisser för att förklara dig. Samla folk. Om du står utanför mötet och diskuterar en intressant fråga, kan du ge dig på att det dyker upp folk som vill höra på!

Så till sist kommer frågan upp i plenum. Nu gäller det att inte vara rädd! Alla som ställer sig i en talarstol för första gången är nervösa, och det blir inte bättre med tiden! Det är tufft, men det måste göras. Tänk på att du är mycket känsligare än åhörarna. Du uppfattar varje paus och tveksamhet, de är där för att lyssna, de vill höra vad du säger, och är inte hälften så hårda mot dig som du själv! Kör på, tala som du brukar, men långsammare. Tillåt dig att ta pauser eller börja om ifall du kommer av dig, och snart kan du bli en bra talare.



Foton: Carl Cramér

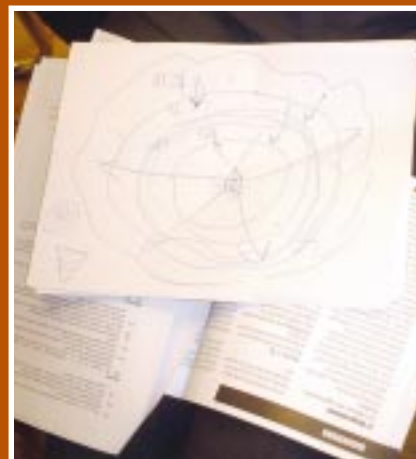
Ödets stund

Så blir det då votering, och frågan är plötsligt avgjord. Nu får du ett ja eller ett nej, frågan går igenom eller inte. Det finns alltid plats för goda idéer, och en väl driven fråga har goda chanser att komma fram. En idé som får brett stöd brukar också dra till sig folk som vill jobba med att förverkliga den, att förvandla den från en tanke till en levande verklighet. Det är styrkan i en demokrati.

Men det är inte säkert att du lyckas, trots alla ansträngningar. Tänk på att de som röstar mot dig inte gör det av illvilja! De ser inte saken som du gör, men det betyder inte att de tycker illa om dig eller ens att de tycker din idé var dålig; det finns alltid en massa idéer som bolas runt samtidigt, och alla kan inte bli verklighet på en gång.

Så, det här är mina tankar och idéer om demokrati i Sverok. På förra årsmötet åkte jag till riksmötet för att driva en fråga; i år hade jag en mer avslappnad attityd och lyssnade på de frågor som andra drev och samlade deras metoder till den här artikeln. Jag föreställer mig att det funkar ungefär likadant på andra ställen, ja själva riksdagens arbete är upplagt på det här sättet, så om du lyckas här, kan du lyckas var som helst! ☺

En intressant fråga
samlar alltid åhörare!



Förklara grafiskt,
om du kan



Alla var där!

Tove Gillbring rapporterar från vimlet på Sveroks riksmöte 2002 i ord, och Johanna Hedberg i bilder

Sveroks riksmöte är en spännande tillställning. Ett hundratal personer som brinner för spelhobbyn samlas. En del är ointresserade av att utveckla organisationen, andra ger Sverok det mesta av sin tid. En del ägnar så mycket tid åt organisationen att de knappt hinner spela. Under en helg bryts åsikter mot varandra i öppna debatter och korridorsnacket. Tillsammans avgör dessa personer vad Sverok skall syssla med under det kommande året.

Karisma och marknadsföring

Förra årets utåtriktade satsning gav gott resultat – fler medlemmar, fler föreningar. Presentationen gick inte heller av för hackor, Marcin körde en musiksatt presentation av förbundets PR-satsning år 2001 som blev mycket uppskattad.

Då valberedningen kort presenterade sitt förslag till ny styrelse redan på fredagskvällen fick vi höra vilket kompetent gäng det var och hur väl de kompletterade varandra. Därpå fick alla svara på vilken enskild fråga de helst ville jobba med. Emil Broberg började med att säga "studieförbundsfrågan", därefter blev det PR, information, kommunikation och marknadsföring för hela slanten. Tills det blev Andreas Brodins tur. "Byråkrati och blanketter" blev det avvikande svar som fick störst uppskattning. Då valet ryckte närmare kompletterades utfrågningen och vi fick veta lite mer om kandidaterna. De fick nu också ge exempel på vad de **inte** ville arbeta med i styrelsen. Återigen märktes Brodin mest, hans sade sig vara urkass på marknadsföring. Vad var det om inte god PR?

Heta potatisar

Sakfrågor diskuterades också. En av dem var varför förbundet finns. Det kom till och med förslag på att lägga ner Sverok om inte syftesparagrafen skrivs om. Under året som kommer fortsätter debatten.

Sverok Ost drev en intensiv kampanj för att bilda studieförbund, men riksmötet valde en försiktigare linje. Sverok bestämmer inte om man skall gå med i ett nytt förbund innan man vet mer.

Trots att förslaget till budget visade 759 000 kronor i underskott var det förvånansvärt lite debatt. Det kan bero på att Sverok har ännu mer pengar kvar... Flera förslag på utgifter avfärdades med att *Sverox* dragits ned. En liten ökning gick dock till distriktsträffarna.

Den hetaste frågan var distriktens roll. Förslaget att påtvinga distrikten stadgar fick flera distriktsaktiva att se rött. Björn Flintberg slet med att sy ihop en kompromiss, som förbundsstyrelsen och distrikten accepterade. Riksmötet valde att gå hårdare fram, vilket gjorde många upprörda. Det gjordes ingen rösträkning då förslaget ställdes mot avslag, så det är inte säkert att det fick de nödvändiga två tredjedelars majoritet som krävs för denna stadgeändring. Därför kommer styrelsen att eftersträva en gemensam lösning med distrikten. ◊



Sverok

– 2002, mot oanade höjder!

Om en idé föder hundra nya, hur många föder inte hundraen?

text: Hanna Jonsson och Jon Nilsson, förbundsstyrelsen foto: Carl Cramér

Ännu ett riksmöte har gått av stapeln. Denna gång i mörkaste Småland, närmare bestämt Eksjö. Uppslutningen av de valda ombuden och andra Sverokaktiva var god och den gamla militärförläggningen fylldes under en helg av intensiva diskussioner. En ordentlig genomgång av det gångna sverokåret med alltifrån PR & mässatsningen och distriktens träffar till diskussioner om organisationsförbättringar och framtida projekt.

Vad händer under 2002?

Årets verksamhetsplan har tre övergripande inriktningar; "Spelarna i fokus", "Marknadsföring" och "Organisationsutveckling". Inom dessa områden kommer Sverok koncentrera sin verksamhet under det kommande året. Mer konkreta motioner antogs under respektive område, nedan följer ett litet urval.

Sverox

Den mycket populära medlemstidningen fortsätter att ges ut. Även i fortsättningen har *alla medlemmar* i Sverokanslutna föreningar möjlighet att få en gratisprenumeration via förbundets hemsida www.sverok.se. Tyvärr minskas antalet från sex till fyra under det kommande året då kostnaderna är höga. Målsättningen är dock att återgå till tidigare utgivningstakt så snart ekonomin tillåter.

GLÖD

För att stödja och utveckla spelhobbyn i områden där det traditionellt sett varit ont om (organiserad) spelverksamhet ska projekt GLÖD köra igång. Tanken är att projektet ska hjälpa till att organisera spelträffar, konvent och liknande tillsammans med lokala föreningar och enskilda individer. Med start- och draghjälp från Sveroks sida kan det förhoppningsvis bli färre vita fläckar på Sverokkartan och fler spelare få upp ögonen för Sveroks möjligheter!

Marknadsföring

Satsningen på att marknadsföra och profilera förbundet fortsätter. För 300.000 kronor skall kunskapen och intresset för av spel och spelande ökas, fler föreningar bildas, och fler spelare lockas till redan existerande föreningar.

Nationell spelvecka

Förra årets framgångar skall följas upp och för detta avsattes 150 000 kronor. (Läs mer på sidan 31.)

Den nya styrelsen

Styrelsen som valdes för 2002 består av tolv personer från olika delar av Sverige och olika verksamhetsgrenar. Arbetet i styrelsen har delats upp i arbetsområden, vilket innebär att om man har några synpunkter, idéer eller frågor gärna får höra av sig till den som ansvarar för respektive område.

Överlag var detta ett inspirerande riksmöte som gav mycket, precis som det ska vara. Lite träsmak i baken och mycket läskdrickande, men samtidigt många nya kontakter och förhoppningsvis grunden till ett givande 2002. 

Sveroks förbundsstyrelse

Björn Flintberg
flintberg@sverok.se
Mikael Enmalm
mikael@sverok.se
Jon Nilsson
jon.nilsson.422@student.lu.se
Hanna Jonsson
hanna@sverok.se
Emil Broberg
nagelfar2@hotmail.com
Dagny Petrusen
daff_p@hotmail.com
Kriss Andsten
kriss@sverok.se
Elin Gullberg Bohlin
gt99egu@du.se
Marcin Kucharski
marcin.kucharski@sverok.se
Fredrik Axelsson
fraxelzon@hotmail.com
Andreas Brodin
brodin@anubis.nu



Vem gör vad i FS?

Uppgift	Namn
Ordförande	Hanna
Sekreterare	Björn
Ekonomiansvarig	Brodin
Personalansvarig	Björn
Utbildnings- kursansvarig	Brodin
Arbetsledning (ordf)	Jon
Arbetsledning (kansli)	Mikael
Samordnare nya projekt och samarbeten	Hanna
Distriktskontakt (Distriktssamordnare)	Kriss, Marcin
Slagansvarig	Kriss
Arrangörssamverkan	Dagny
IT-ansvarig (teknisk)	Kriss
Interninformation	Mikael
Sverox	David
Pressansvarig	Fredrik
Externa kontakter - Butiker/Företag/sponsring	Fredrik
Profilansvarig (grafisk profil)	Elin
Profilansvarig (hemsidedesign)	David
Mässansvarig	Elin, David
NSV-ansvarig	Jon
Studieförbundet	Emil
LSU	Marcin
Ideell Arena	Brodin
Historiska Museet	Kriss
Marknadsföringsstrategi och samordnare av "PR-gruppen"	Marcin
Myndighetskontakt	Hanna
Bidragsansvarig	Emil
Demokratiansvarig	Brodin
Glöd (planering)	Björn
Glöd (hitta folk till verksamheten)	Kriss
Riksmöte (logistik)	Dagny
Studieförbundet	Emil, Hanna
Visionsarbete	Hanna
Operation Frispel	Petra Malmgren (extern)
Organisationsutveckling, struktur	Jon
Administrationsansvarig	Brodin
Internationella kontakter	Marcin
Styrelsevärd	Dagny



uturedrome

Christoffer Krämer intervjuar några av arr

“Drome City, en stad av förkolnat skrot och elfenben, reser sig över den mörka slätten. Över 100 år har gått sedan meteoren slog ner, vred norr till söder och fick klockorna att gå baklänges. Världens länder rasade ner i en avgrund av konflikter, rädslor och vanmakt.

Innanför statsmurarna har en bit av vår civilisation återskapats av spillror från det som är förlorat. Folket, en brokig mosaik av färger, röster och fragmentariska minnen från gamla tider, är strikt indelade i grupper och nöjda så länge matborden dignar, stopen fylls och musiken spelar. Deras älskade drottning förser dem med livets nödtorft och alla ser fram mot den förestående högtid under vilken drottningen utser sina drönare och beslutar vad som ska ske med de gamla. I de olika grupperna viskar, planerar och konspirerar man. Nya medborgare är på väg in och det gäller att snabbt locka dem till sig.

Då sker det otänkbara. Någon tar sig in i den trygga och skyddade staden för att sprida ett budskap som makten, för invånarnas bästa, hållit dold i generationer.

Så omformas verkligheten, kulisserna krackelerar. Historien skrivs om.

Vill DU ha ett ord med i laget?”

Denna korta presentation är något av det första som möter den som söker material om sommarens stora lajvhändelse *Futuredrome*. Ett postapokalyptiskt vuxenlajv med upp till 2000 deltagare i en futuristisk skrotstad uppbyggd i Kinnekulle stenbrott. Ett lajv som sgnar internationella band som skall uppträda som en del av lajvmiljön och ett lajv där en fullskalig filminspelning ingår som en del av helheten. Låter det intressant? Blir du kanske skeptisk över projektets storlek och svulstiga ambitioner? Läs då vidare för så tänkte jag själv också.

När *Sverox* redaktör bad mig intervju några av arrangörerna bakom *Future-*

drome blev jag lite förvånad. Jag är inte i huvudsak en lajvare och har bara den där översiktliga kollen på lajvsverige som en lekman med ett allmänintresse av spelhobbyn har. Antalet lajv jag deltagit i kan räknas på handens fingrar. Det finns många regelbundna skribenter i *Sverox* som har bättre koll än jag och i lajvrörelsen finns det givetvis drövis med mer lämpade skribenter.

Efter en stunds eftertanke bestämde jag mig dock för att ta jobbet trots allt och använda min relativa okunskap som utgångspunkt. Intervjun skulle därför att komma att handla om enkla saker – om information som jag skulle vilja ha innan jag bestämde mig för att

spenderar en ganska ansevärd summa av mina surt förvärvade slantar på en lajvupplevelse.

Fördomar

Innan intervjun gjorde jag den mest grundläggande bakgrundskollen, talade med lite folk och läste några rader. Det jag fick reda på var i stort sett det som presenteras i artikelns inledning. En sak stod klart. *Futuredrome* var stort. *Futuredrome* var vräkigt. *Futuredrome* var ambitiöst. *Futuredrome* var kanske till och med pretentiöst och orealistiskt.

Inte sällan hör man talas om riktigt, riktigt ambitiösa projekt både i konvents- och lajvsvängen, jättearrange-



me

angörerna



mang som skall dra tusentals deltagare och vara vecka in och vecka ut.

Inte sällan visar sig visionärerna bakom dessa projekt vara den sortens människor som kanske är minst lämpade att genomföra dem, drömmare som bygger luftslott med huvudena bland molnen och har en orealistisk syn på vilket arbete som krävs för att genomföra dessa projekt. Jag skriver medvetet "inte sällan" för då och då kommer det ju faktiskt någon eller några och visar att det faktiskt går att kombinera svulstiga visioner med ett organisatoriskt och realistiskt sinne. Det är dessa människor som flyttar fram gränserna för vad som är möjligt i spelsverige

och det är dessa människor som sätter ny standard för alla andra. När jag åkte till GothCon för ett möte med *Futuredrome*-arrangörerna funderade jag mycket på vilken sorts människor jag skulle träffa – luftslottare eller gränsflyttare.

Intervjun

Vi möts på "torget", en av GothCons två cafeterior. Bland bord fyllda med brädspel, skräpmat, ständigt ringande mobiltelefoner och sömniga konventsdeltagare försöker vi sedan genomföra en intervju. Det visar sig på ytan vara svårt att avgöra om mina två intervjuobjekt är drömmare eller inte. De ser ut som vilka konventsdeltagare som helst. En

Korta fakta om Futuredrome:

När?

22 - 25 augusti 2002

Var?

Kinneulle stenbrott.
Närmaste tätort är Hällekis.

Pris

940 kronor

Hemsida?

www.futuredrome.com



av dem ser dessutom bekant ut. Det visar sig att det bekanta ansiktet tillhör Magnus Alm, en medlem i den på konvent välkända föreningen ASF. Magnus medarrangör Linus Hanson Högberg som jag inte känner igen, får jag senare reda på, kommer från en mer renodlad lajvbakgrund. Båda två ser mycket entusiastiska ut.

Organisation

För att inte förlösa deras dyrbara tid bestämmer jag mig för att skippa artig-heterna och gå rakt på sak. Jag frågar om inte grabbarna bygger luftslott och om inte deras ambitionsnivå ligger långt över deras kompetensnivå. För att ytterligare förtydliga vad jag menar spär jag på med ett och annat skräckexempel på skryptprojekt som aldrig blivit av. Redan vid denna min första fråga till de två står det klart att jag har fått en sak om bakfoten. Linus och Magnus är inte *Futuredromes* arrangörer, som jag trott, utan endast två av kuggarna i ett mycket större maskineri. Sakta men säkert börjar de presentera projektets bakgrund och de primära personer och grupper som står bakom. Efter tjugo minuter måste jag erkänna att jag blivit imponerad.

Futuredromes projektledare heter Staffan Sörensson. Staffan är jurist och för göteborgare en bekant profil som VD för Nefertiti, en jazzklubb/nattklubb. Både Magnus och Linus beskriver Staffan som en riktig goodguy – en etablerad "vuxen" som brinner för ungdomskultur.

Samma beskrivning skulle kunna användas på ytterligare en nyckelfigur: *Futuredromes* konstnärlige ledare Henrik Wallgren. Henrik är en konstnär/musiker med bakgrund både från Göteborgs stadsteater och från Riksteatern. Beskrivningar som visionär och idéspruta duggar tätt varje gång samtalet kommer in på honom.

Dessa två män, och andra, ingår i "Styrelsen" som fattar alla operativa beslut för *Futuredrome*. En annan viktig maktfaktor i projektet är "Det konstnärliga rådet". Här ingår mina intervjuobjekt, som tillsammans med Holger Jacobsson och Thomas Davidsson leder den grupp som står för – och leder skriv-ararbetet till lajvet, det vill säga koordinerar de mer än 20 erfarna lajv- och konventsskribenter som tillsammans ska

producera 2000 karaktärer och intriger. I det konstnärliga rådet ingår också alla andra sorters konstnärer som är inblandade i projektet – bland annat folk från Chalmers arkitektutbildning som står för ritningar och design till Drome City, där hela lajvet utspelar sig.

Magnus och Linus beskriver arbetet i de olika grupperna som mycket dynamiskt och berättar att det känns stimulerande att umgås med konstnärer som helt självklart ser på lajvare som en annan sorts konstnärer.

Bakom hela organisationen står också Riksteaterns ungdomsavdelning JAM, som fortsätter sitt stöd och samarbete med den svenska lajvrörelsen. En annan, i mina ögon respektingivande, partner i sammanhanget är Götene kommun där lajvet skall hållas, som inte bara välkomnar 2000 postapokalyptiska lajvare utan som dessutom stöder projektet med ansevliga summor och ALU-arbetare när det väl börjar bli dags att montera ihop hela Drome City till sommaren. "De har till och med börjat samla på sig allt skrot de kan hitta i kommunen bara för vår skull", skrattar Magnus och Linus.

Tid

När jag blivit övertygad om att gruppen bakom *Futuredrome* är både seriös och kompetent går jag vidare och frågar om andra saker som jag är nyfiken på. Till exempel undrar jag hur lajvet skall hinna bli klart i tid? 2000 karaktärer med intriger, en hel stad att bygga upp, en otrolig organisation att hålla reda på. Kommer det verkligen att bli klart i tid?

Linus och Magnus verkar obesvärade. Det står klart att lajvet är för stort för att de skall ha översikt över allt arbete som pågår och alla detaljer som finns att hålla reda på, men de verkar inte oroas för vad andra gör. De litar på sina medarrangörer och att de levererar i tid. Själva är de nöjda med hur långt de kommit i arbetsprocessen och tror inte att det kommer att bli några förseningar vad det gäller de karaktärer som tillverkas. De konstaterar att de själva satt upp en mängd deadlines och checkpoints för att de skall veta att de inte kommit efter. Det framgår också att den konstnärliga ledaren Henrik har jobbat med projektet i över ett och ett halvt år och att han nu jobbar heltid på *Futuredrome*.

Logistik

När nästan fyrtio minuter har gått ser Magnus och Linus fortfarande mycket avslappnade ut. Min skjutjärnsjournalistik verkar inte vara helt effektiv. Jag ger mig på logistik. Hur skall man utfodra 2000 lajvare varje dag? Hur skall man få det att fungera med pengar, säkerhet, el, kommunikationer och annat?

Linus och Magnus svarar lugnt på fråga efter fråga. Varje deltagare kommer att få ett mål rejäl mat varje dag. Dessutom kommer ett antal andra restauranger och krögare bedriva normal verksamhet inom lajvområdet så att den som vill spendera sina pengar kan göra lajvet till en enda lång måltid. Toaletter, städ, grovarbetare och säkerhet sköts av olika lajvgrupper – Fejare, Sjäare och Protektorer. Deltagare kan komma in till subventionerat pris om de sällar sig till någon av de två förstnämnda grupperna medan den tredje gruppen, som kommer att stå för lajvets säkerhet, handplockas bland lajverfarna väktare.

Antalet arrangörer eller semiarrangörer, vars uppgift är att se till att lajvet blir en upplevelse för alla andra beräknar Magnus vid en senare kontakt till ungefär 200 personer. Sovplatser till deltagarna finns inne på lajvområdet men den som önskar kan dessutom skaffa sig en plats på den camping som kommer att finnas utanför Drome Citys portar.

Ekonomi och community

Mitt i vår intervju gör jag ett snabbt överslag i huvudet. 2000 deltagare gånger ett eller flera lajvutskick. Arkitektur, mat, artister... Summorna rasar snabbt iväg. Hur har *Futuredrome* tänkt lösa detta? Hur skall man över huvud taget få projektet att gå ihop?

Magnus och Linus börjar räkna upp de finansiärer till projektet som redan finns. Riksteaterns JAM ställer upp med pengar, Götene kommun likaså. Någon fond vars namn pojarna tillfälligt har glömt har lovat pengar och förhoppningar finns om ytterligare en eller flera. De verkar inte oroliga för pengarna. Då lajvet är riktat till vuxna och är något ganska speciellt är ju anmälningssumman relativt hög också, närmare 1000 pix. Och visst, 1000 pix multiplicerat med 2000 deltagare blir ju en del...

Dessutom framgår det att jag är hoppöst omodern i mitt lajvtänkande. Det

kommer inte att bli några lajvutskick i traditionell bemärkelse. All kommunikation mellan spelledning och spelare, all distribution av karaktärer och världsinformation, kommer att ske via www.futuredrome.com. Här skapas en community där spelarna, så fort de betalt och fått lösenordet som ger dem tillgång till sin karaktär, kan mötas i olika forum. Här kan olika grupper som kommer att spela med och mot varandra träffas i förväg och diskutera och debattera. Redan nu finns hemsidan uppe, fylld av information, och när den här artikeln går i tryck skall de första spelarna ha fått tillgång till sina karaktärer, enligt Magnus Alm.

Handling och stämning

Vid det här laget är jag övertygad om att lajvet är i kompetenta händer. Jag tror arrangörerna när de säger att saker och ting kommer att funka till belåtenhet. Men (invänder jag nu med lite mindre emfas) kommer det att bli kul? Kommer lajvet att bli en upplevelse värd de pengar det kostar?

Linus och Magnus tittar på mig med en blick som jag nog kan översätta som "tveklöst". De beskriver den postapokalyptiska staden Drome City där lajvet utspelar sig. En säker, muromgärdad utpost i en farlig värld. De beskriver stadens uppdelning i olika kvarter eller distrikt. Hovet, där den omhuldade drottningen håller till. Navet där makten och dess utvalda tjänare befinner sig. Hettan där stadens invånare festar, roar sig, handlar och dansar på ett enda kontinuerligt dansgolv med internationellt kända band som en del av lajvupplevelsen. Tivolit där ytterligare nöjen väntar runt hörnet för de som söker dem. Andra fantasieggande namn som nämns är Arenan, Drömmen och Bolgos.

De beskriver vidare den fest som pågått i staden i årtal och vars syfte tycks ha gått förlorad, den orwellianska kontrollapparaten som kontrollerar medborgarna, den multitud av grupper som existerar, intrigerar och interagerar i staden, skrotet, färgerna, dofterna, elden, dekadensen och pulsen. Det är svårt att inte bli medryckt.

I detta tillstånd lämnar jag Linus och Magnus. Jag lovar att titta på *Futuredromes* hemsida och höra av mig igen med nya frågor i den takt de dyker upp.

Hemsidan

Efter Gotchcon sätter jag mig framför hemsidan och plöjer igenom det material som finns där under en kväll. Det märks att sidan är gjord av människor som vill förmedla mer än ett lajv. Det finns konstnärliga ambitioner, något som inte gör den mer lättnavigerad men som ändå hjälper till att etablera rätt känsla för lajvet. Detta är genomgående i alla texter och all information på hemsidan. Mycket lite av informationen är enkel, tydlig faktatext. Det mesta är texter, bilder, musikstycken. Brottstycken som avser att ge en frestande inblick i framtiden. Här kan man finna information om staden och alla dess grupper. En kavalkad av underliga namn passerar förbi en: Godtemplarna, Vokalisterna, Mytomanerna, Småpåvarna, Speg-larna, Markiserna, Animalerna, Adepterna, Statistikerna. De som gillar dystopiska framtidsvisioner ser många förebilder: Aldous Huxleys *Sköna nya värld*, George Orwells *1984*, Karin Boyes *Kalloscain* och en rejäl skopa *Mad Max Beyond the Thunderdome*. Sidan ger mersmak.

Innan jag skriver artikeln hinner jag med ett sista samtal med Magnus Alm. Han berättar att hemsidan och spelarnas community snart skall vara helt igång. Han fortsätter att låta ganska obekymrad. När jag frågar om antalet anmälda hittills låter han nöjd. Anmälningstalet är högt och Magnus tvivlar inte på att lajvet blir fullt. Och även om det skulle bli några hundra mindre än planerat, tillägger han, så vet vi precis hur vi skall göra för att göra lajvet ännu tightare. Oförskämt avslappnad, som vanligt.

Futuredrome?

Efter att ha intervjuat, läst och pratat känner jag mig ganska säker själv. Jag tycker att *Futuredrome* låter spännande, levande och fräscht. Jag vet fortfarande inte om arrangörerna kommer att lyckas med alla sina målsättningar – 2000 deltagare, en fullfjädrad filminspelning och den slutgiltiga postapokalyptiska upplevelsen – men jag har bestämt mig för att jag inte bryr mig. Även om lajvet inte riktigt skulle nå upp till de målsättningar arrangörerna satt upp tror jag ändå att det är värt pengarna och tiden att vara där och vara med och försöka.

Så för att svara på arrangörernas inledande fråga: JAG vill ha ett ord med i laget. Vi syns på *Futuredrome*! ◊

Björn Flintberg

Ansvarsområden

I år är jag "gamlingen" i styrelsen. Jag vill ha ett år där jag jobbar inåt och försöker få styrelsen och Sverok på riksplanet att fungera smidigt. Jag vill se till att det finns rätt förutsättningar för en starkare struktur, att vi kan bygga upp något för framtiden som även nästa och nästnästa styrelse har nytta av.

Jag är personalansvarig i år, så jag har det officiella arbetsmarknadsansvaret för alla avlönade inom Sverok; OB-tid, beviljar semestrar, sätter löner, etc.

Dessutom är jag styrelsens sekreterare, sköter protokollföring och möteshandlingar – och drar folk i örat när de inte lämnar in sina rapporter i tid. :-)

Jag ska också försöka att sparka igång Projekt GLÖD, som handlar om att aktivera de delar av landet som inte har så stor koppling till Sverok. Alla som är intresserade av att engagera sig i att spela med nya människor på nya platser – hör av er till flintberg@sverok.se

Vad spelar du helst?

Rollspel.

Vad spelar du mest?

Oftast brädspel, gärna *Settlers* och *Civilization*. Jag har kommit in i en fantasyperiod och spelar faktiskt mycket *Dungeons & Dragons* också.

Varför engagerar du dig i Sverok?

Sverok är ett förbund som brinner av engagemang. Aldrig har jag träffat så många människor som ägnar så mycket tid och lägger ner så mycket energi på sin hobby. Det är mitt sätt att säga tack till den organisation som gjorde det möjligt för en liten tolvåring att börja spela rollspel 1984. Min belöning för det engagemang jag lägger ner är att stå på ett konvent och se de yngre rusa omkring för att hitta rätt sal, eller förväntansfullt ladda inför nästa *Magic*-match.

Kalendarium

8 - 12 maj

LinCon

Spelkonvent
Ort: Linköping
Hemsida:
<http://lincon.sverok.net>
Kostnad: 300:-
Kontaktpersoner:
Kristina Hagelin
isse_h@hotmail.com

15 maj

Sverok Stockholms styrelse sammanträder

Tid: 18.45
Plats: Renseriets, Bolidenv. 16 B
stockholm@sverok.se

17 - 19 maj

KyrCon 5/The Harry Potter Experience 2

Spelkonvent/magiskt
Plats:
Gamla ångkraftverket i Västerås
Hemsida:
www.conils.com/harrypotter
Kostnad:
0 - 6 år gratis, 7 - 16 år 50:-,
äldre än 17 år 100:-, familj 250:-
Arrangör:
Svenska kyrkans unga
Kontaktperson:
Len Howard
021 - 17 85 64
len.howard@svenskakyrkan.se

20 maj

Sverok Stockholm har extra årsmöte

Tid: 13.00
Plats: Renseriets, Bolidenv. 16 B
stockholm@sverok.se

24 - 26 maj

Inslaget

Distriktsträff för Sverok-aktiva
Kontaktperson:
Kriss Andsten
kriss@sverok.se

13 - 16 juni

DreamHack Summer 2002

Världens största LAN, datorfestival
Ort: Jönköping
Hemsida:
www.dreamhack.org
Kostnad: 500:-
Kontakta:
0280 - 102 02
info@dreamhack.org

14 - 16 juni

HalmiCon

Spelkonvent
Ort: Halmstad
Hemsida:
<http://halmicon.sverok.se>
Sista anmälningsdatum 31 maj
Kostnad: 150:-
Kontaktpersoner:
Jon Nilsson
0702 - 432867
jon.nilsson@sverok.se

25 - 28 juli

SydCon XI – det mysigare konventet

Spelkonvent
Plats: Värnhemsskolan i Malmö
Hemsida:
www.sydcon.se
Kontakta:
info@sydcon.org

4 - 11 augusti

Medeltidsveckan

Plats: Visby, Gotland
Hemsida:
www.medeltidsveckan.com

19 - 24 augusti

Fantasyfestivalen

Plats: Gamla Stan, Stockholm
Hemsida:
www.nok.se/fantasy
Kontaktperson:
Marina Stjernvall
marin@netlimit.com

28 oktober - 3 november

Nationella Spelveckan

Plats: Överallt i Sverige
Hemsida:
www.sverok.se
Kontaktperson:
Jon Nilsson
jon.nilsson@sverok.se

Letar du efter lajv?

Vi rekommenderar Syskonskapets kalendarium!

De har en mycket bra förteckning över lajv som är på gång. Där hittar du också snabbt förändringar.
Hemsida: <http://lrp.zon.se/kal/>

Sveroks kalendarium på nätet

Här hittar du mer aktuell information om allt mellan möten, spelkonvent och lajv.
<http://www.sverok.se/kalendarium/>