

Nr 29, MaJ 2003

# SVEROX

Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

**Dieseldrivna  
äventyr i Lemuria**

**Vad hände på  
riksmötet?**

**Nytt svenskt  
strategispel**

**Superhjältar är  
ingen konst**

**Betongblockets  
bekännelser**

**Spelhobbyn i  
Brasilien**

**Mytomspunnen  
profil intervjuas**

**Spegel, spegel...**

**Handbok för  
strateger**

**Historiens vingar**



**Sverok**





# Ordföranden har ordet

Som nybliven förbundsordförande var det med många tankar och idéer flygande i huvudet jag satte mig ner efter riksmötet i Eksjö och funderade på förbundet samt min och styrelsens roll i det. För att få lite vägledning lät jag tankarna vandra tillbaka till tiden för min första kontakt med Sverok.

1995 startade jag och några kompisar vår första förening efter att ha läst om Sverok i en datorspelstidning. Till en början var det ingen stor grej, vi spelade våra spel i källaren hos kassörens föräldrar och i ordförandes garage (för övrigt en mycket, mycket stämningsskapande spelmiljö...) och vi fick lite pengar att köpa mer spel för. Men sakta hände något, utan att vi egentligen tänkte på det. Vi fick genom den dåvarande förbundstidningen *Signaler från Sverok* lite koll på vad som hände runt om i landet och att det fanns många hundra andra spelföreningar. Vi fick kontakt med konvent och fick höra att det fanns föreningar som hade egna spellokaler.

Utan att jag egentligen vet hur det hände så var vi snart över 100 personer, hade en egen spellokal och ordnade turneringar och konventsresor. Vi började spela nya spel, och gamla på nya sätt. Så här i backspegeln är jag säker på att jag slutat spela spel för länge sedan, jag hade definitivt aldrig testat så många olika genrer, om det inte varit för Sverok. Inte på grund av de bidrag vi fick, även om det var den avgörande faktorn för att vi skulle starta vår förening, utan på grund av alla idéer, kontakter och all inspiration som vi fick.

Som nytillträdd förbundsordförande känns det extra kul att se tillbaka på den tiden och sedan se sig om i Sverok och inse vilket fantastiskt förbund vi är. Även om vi utvecklats, och blivit mycket bättre på många områden sedan dess, så har vi kvar fokuset på just föreningarna och stödet till dem. Under min tid som förbundsordförande hoppas jag hinna med mycket, men framförallt hoppas jag att vi ska bli ännu bättre på att hjälpa spelare och föreningar, och ta tillvara all den energi som finns runt om i spelsverige.

Så om ni har några idéer på hur Sverok kan bli bättre, tveka inte att höra av er. Vi finns till för er!



Sveroks förbundsstyrelse

## Wille Raab

Vice ordförande

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

Uppgifter i förbundsstyrelsen

Projektsamordnare.

**Vad spelar du helst?**

Omöjligt att säga. För det mesta är lajv favorithobbygrenen.

*Settlers*, *UNO* och *Diplomacy* hör till favoritspelen.

**Vad spelar du mest?**

*Settlers* och *RISK*.

**Varför engagerar du dig i Sverok?**

Det finns många anledningar ... de både börjar och slutar med "det är kul!" I kort beror det främst på att Sverok är en organisation som främjar spelares eget hobbyutövande, en ungdomsorganisation med en flexibel och i mina ögon tilltalande struktur. Jag känner att jag kan tillföra mycket till organisationen, och att den i sin tur är utvecklande för mig som person. Dessutom är förbundet sprängfyllt av häftiga människor, och att inse att man kan hjälpa alla dem genom sitt engagemang i Sverok ger en rejäl kick...

## Vad är Sverok?

Sverok spelförbundet 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 mer än 32 000 medlemmar i 1 767 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](mailto:info@sverok.se)

Tel: 013 - 14 06 00

Fax: 013 - 14 22 99

[www.sverok.se](http://www.sverok.se)

## Kontakta Sverok!

### Sveroks förbundskansli

Sandbäcksgatan 2  
582 25 Linköping  
info@sverok.se

### Sverok Övre Norrland

c/o Lina Berglund  
Gålnässtrand 12, 894 31 Själevad  
info@on.sverok.se

### Sverok Nedre Norrland

c/o Anton Lundin  
Mörtgränd 23, 974 52 Luleå  
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 Väst

Falkgatan 7, 416 67 Göteborg  
vg@sverok.se

### Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund  
skud@sverok.se

## Tjejkerna tar över Sveroks distrikt

Ett verksamhetsår går fort. Det är ofta intensivt när man är mitt uppe i det, men plötsligt har det svischat förbi och det dags för nya årsmöten och nya styrelser som tar över. Det märks inte bara ute i föreningarna, utan även i Sverok – vi har fått en ny förbundsstyrelse och de flesta distrikten har valt nya styrelser nu under våren.

I det här numret får du stifta närmare bekantskap med förbundsstyrelsen. Från och med nästa nummer kommer vi att börja titta närmre på distrikten, men redan nu kan jag avslöja att tjejkerna tagit över. Fem av åtta distrikt har nu en tjej på ordförandeposten: Anna Lundström har efterträtt Dan Sivnert i Sverok Väst, Mirja Dellgar Hagström tog över efter Wille Raab i Stockholm, Lina Berglund axlade Petra Sahlins fallna mantel i Övre Norrland, Petra Malmgren sitter kvar i Sverok Ost och Maria Myhr har sedan i höstas rodret i Sverok Gävle Dala. Nedre Norrland gjorde tvärtom, de ersatte Anna Källström med Anton Lundin, i SkUD är Niklas Bendelius tillbaka efter ett års uppehåll och i Sverok Svealand sitter Tobias Nilsson kvar. Idel bra folk på viktiga poster. Det skall bli kul att följa vad de får uträttat under året som kommer!

– Tove Gillbring

## Manusstopp och utgivning

Ett nytt nummer av *Sverox* ges ut under den första veckan i varje udda månad år 2003.

Vi vill gärna veta vad du tycker om tidningen och ser gärna att fler medverkar i *Sverox*.

Här nedan ser du när vi behöver ditt material för att det skall komma med i något av de tre närmast kommande numren:

**Sverox #30** Manusstopp 15 maj;  
planerad utgivning första  
veckan i juli.

**Sverox #31** Manusstopp 15 juli;  
planerad utgivning första  
veckan i september.

**Sverox #31** Manusstopp 15 septem-  
ber; planerad utgivning  
första veckan i november.

# Innehåll

- 4 Trakorien var bara början
- 6 Riksmötet
- 8 Dieseldrivna äventyr i Lemuria
- 13 Norrhack 2003
- 14 En balrogs betraktelser
- 15 Nya besked
- 16 Vad är paintball?
- 18 Divide et impera
- 21 Spgel, spegel...
- 22 Brasilien – en stormakt bland rollspelsländerna
- 25 Historiens vingar
- 26 Paintball i TV?
- 28 Handbok för strateger
- 32 Konsten att teckna superhjältar
- 35 Förbundet som bara ökar
- 36 The Hell Game
- 38 Hjälp oss hitta dessa föreningar

Ansvarig utgivare: Fredrik Engström  
Chefredaktör: Tove Gillbring  
Redaktion: Anders Blixt  
Åke Rosenius  
Anders Gillbring

Inhouse-illustratör: Åke Rosenius  
Layout: Gillbring Grafisk Design

Omslagsbild: © Tomas Arfert  
Illustrationer: Lukas Thelin, Michael Gullbrandson

Foton: Tech Group, Staffan Ericsson, Sebastian Persson

Tryck: Elanders Graphic Systems

Adress: SVEROX  
Sveavägen 110  
113 50 Stockholm

E-post: sverox@sverok.se

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

Redaktionen förbehåller sig rätten att redigera insänt material.

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

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







# Trakorien var ba

## – Granström om sin ro

*Erik Granström är en av Sveriges mest kända rollspelskonstruktörer. Till skillnad från de flesta andra proffs i branschen har han en liten produktion, men den är så bra och så säregen att den har blivit rent legendarisk. En begagnad Granström-modul till gamla Drakar och Demoner betingar fortfarande ett hyfsat pris, fastän Erik inte har publicerat något sedan början av 1990-talet. Sverox' utsände reporter ville höra Eriks synpunkter på sin egen berömmelse.*

### Anders Blixt intervjuar en mytomspunnen profil

Erik Granström och Anders Blixt var ett välkänt radarpar när det gällde *Drakar och Demoner* under sent 1980-tal. Erik författade och Anders redigerade några av de mest legendariska rollspelsprodukter som någonsin publicerats: *Konflux*-sviten.

**Erik Granström, för ungefär femton år sedan gjorde du en överraskande debut i den svenska rollspelsbranschen med *Svavelvinter*. Kan du idag minnas vad du tänkte innan du gav dig i kast med att skriva det äventyret?**

Jag hade en känsla av rosenkindad tillförsikt, eftersom jag spelat en hel del äventyr med det som sedan blev *Svavelvinter* och tyckte det skulle bli roligt att sammanställa det bästa materialet till något mer sammanhängande. Eftersom jag på den tiden var ung och dum insåg jag inte vilket arbete det skulle innebära. Jag har sedan dess uppgaderat till att bli äldre men är ungefär lika dum fast mer bränd om fingrarna och därför lite mer försiktig och realistisk i mitt arbete.

***Svavelvinter* följdes av ytterligare en handfull moduler i den så kallade *Konflux*-serien. Hur mycket av seriens komplexa handling hade du tänkt ut i förväg och hur mycket växte fram under resans gång?**

Det mesta växte fram under skrivandets gång. Jag har faktiskt kvar min ursprungliga synopsis inför *Svavelvinter* och den liknar inte slutresultatet särskilt mycket. Dock finns en hel del grundelement bevarade från seriens start, såsom konfluxen, trollkarlen Shagul, det odöda riket Cruri, draken Blatifagus och så vidare. Jag har dock aldrig stått tömd på tankar vid vägs ände i försök att komma vidare, utan handlingen har hela tiden vecklat ut sig i tanken ett bra stycke framför mig genom att intressanta detaljer expanderat och blivit huvudspår. Samma sak händer nu då jag skriver en roman på temat, där exempelvis de mystiska Kaklunerna, den vanställda Arn Dunkelbrink och den trakoriska polisen Digeta Longas roller blir mer komplexa. Som en detalj i sammanhanget känns det skönt att min riddare Arn Dunkelbrink nämns redan i efterordet till *Svavelvinter* långt innan Guillous riddare med samma namn blev omskriven, eftersom det vore tråkigt att byta namn på honom nu när jag skriver igen.

**Finns det något i *Konflux*-serien som du är särskilt nöjd med?**

Jag tycker att både storyn och de Trakoriska öarna där handlingen utspelas hänger väl ihop och känns levande så att det för mig är lätt att nysta vidare i handlingen genom att det ena ger det andra. Sedan finns det en hel del originella detaljer som jag fortfarande kan skratta åt, framförallt i Brior Brådfots reseberättelse i *Trakorien*.

**Är det något som du i efterhand tycker att du borde ha gjort på ett annorlunda och bättre sätt?**

Om jag skulle börja något liknande skulle jag ordna alltsammans bättre så det blev mer spelvänligt och lättbläddrat. Dessutom blev storyn i fjärde delen *Kristalltjuren* väl trasslig. Lärdomen blev att det är bättre att ha en ganska enkel grundstruktur i berättelsen och göra fristående utvecklingar som inte komplicerar helheten. En programmerare skulle tala om en "modulär" design.

**Vilka är, i ditt tycke, de vanligaste misstagen rollspelsförfattare brukar göra?**

Standardfel ett är för mycket klichéer och standardfel två för trista namn. Jag ghläger stor vikt just vid namn, inte att de ska vara grammatiskt korrekta eller konsekventa, utan snarare att de ska vara originella, låta inspirerande och passa sin bärare. Sedan finns det ofta luckor i sammanhangen: varför betar sig monster och människor som de gör, vad lever de av, varför skickar kejsaren en armé till avkroken X och inte minst varför är trollkarlen Y så hatisk mot alla han träffar? Dessutom tycker jag att många kalenderbitare offrar berättelsens magi för realismen. För mig är upplevelsen och skådespelet allt och jag behöver inte få det vetenskapligt förklarat till exempel hur drakar alstrar sin eld. Men det är nog en smaksak. På samma sätt försöker jag i min roman göra magin mer oförutsägbart och mystisk än brukligt i genren: Hellre en flyktig Blairhäxa i skogen än en struthattad gubbe med fem skott kvar i sin eldbollsstav, om du förstår vad jag menar.

**Vad är viktigt för att din kreativitet ska flöda?**

För det första tid och livsglädje. Stress och vardagsförtret skriver inga rollspel eller ro-

# ...ra början ...llspelskarriär



Erik Granström

maner. Viktiga inspirationskällor är annars historiska texter och berättelser, musik och filmer, men också moderna saker som man kan parodiera, t.ex. svenska ankdamms-händelser. Jag blir bara upplivad och inspirerad när någon minister lyckas snika sig till en fallskärm av fria oblatter från sin tid i kyrkorådet. Det ger mig härliga uppslag till det korrumperade Trakorien. Mina figurer har för övrigt ofta levande förebilder.

**Vad anser du kännetecknar ditt sätt att skriva rollspelsprodukter? På vilka sätt ska en Granström-modul utmärka sig?**

Den ska avvika från det man väntar sig – både spelare och spelledare ska bli överraskade av detaljer och sammanhang som de utvecklar sig. Den ska myllra av udda detaljer och personer, men också ha ett större sammanhang där det lönar sig att associera. Språket är ganska speciellt i mina moduler tror jag, där jag försöker tala och skoja med spelledaren för att inspirera snarare än att instruera och förmana. För mig är kryddan och skådespelet viktigare än logiken. "The show must go on!"

**När jag läser modulerna *Trakorien* eller *Kristalltjuren* får jag en lätt surrealistisk känsla, som om spelvärlden far iväg åt de mest oväntade håll. Jag får vibbar som påminner om till exempel den franske författaren Boris Vian. Har du medvetet låtit dig påverkas av dessa litterära strömningar?**

Boris vem, sa du? Jag suger nog åt mig från alla håll som en svamp och tycker det är bara trevligt att citera och kravla i referenser som gärna får ligga dolda för alla utom några få. Eftersom jag är utbildad veterinär med intresse för filosofi, historia och alla typer av melodram, blir mina alster en kökennödding av högt och lågt som nog gärna ger ett surrealistiskt intryck. Inte minst som jag gärna tar en bit ur sitt sammanhang och bakar ihop den med något helt annat. Medveten påverkan är det nog knappast. Trakorien är som det står någonstans i grunden ganska mycket en mix av italienska renässansen och det gamla Sumer.

**Du är idag en närmast legendarisk gestalt bland svenska gamers, detta**

**trots att det har gått många år sedan du senast publicerade dig. Vad tror du är skälet till denna långlivade popularitet?**

Tja, jag har inte själv så stor kontakt med spelare längre så jag har svårt att känna mig legendarisk till vardags, men jag följer en del diskussionslistor och tycker det är väldigt roligt att folk fortfarande spelar mina berättelser. Anledningen kan jag bara spekulera i, men jag hoppas att det beror på originalitet och gott hantverk i moduler som kan spelas och byggas ut på många sätt – många har ju spelat dem flera gånger. Kanske märks det att mina äventyr är skrivna med hjärtat, för jag älskar verkligen Trakorien.

**Skulle du vilja ge dig in i hobbyn igen?**

Varför inte, om rätt tillfälle dök upp och jag kunde försörja mig på det, vilket knappast går idag, i alla fall inte med min långsamma produktionstakt. Dataspel roar mig ganska mycket även om de är förfärligt tidsödande, och det skulle vara trevligt att arbeta med storyn i ett sådant någon gång. Det mest originella dataspel jag spelat var *Planescape Torment*, vars originalitet jag bugar mig inför.

**På vilket sätt?**

Just nu har jag gått ner på deltid för att äntligen skriva en roman på Svavelvinterintrigen och räknar med att få första delen (av tre förmodligen) klar under året. Min dröm är att den blir utgiven och framgångsrik och då kanske spelen väcks till liv igen, vem vet? I det fallet skulle mycket kunnat läggas till från den nya storyn. Men just nu knegar jag bara på med det hårda skrivarbetet som kommit ungefär halvvägs.

Med denna överraskande och positiva slutreplik får svenska gamers något rejält att grunna över. Hur ska Erik Granströms spännande och förbluffande spelvärld gestaltas i litterär form? Vad ska Horace Engdals tycka? (Jag vet redan att Peter Englund gillar våra slags spel, så där har nog Erik en given supporter den dag de Aderton diskuterar Eriks böcker till torsdagsärtsoppan.) Skämt åsido, det ska bli kul att se även romaner från Eriks hand. Jag har följt hans karriär sedan 1986 och vet att han har mycket kvar att ge oss gamers. ■

Sveroks förbundsstyrelse

**Andreas Brodin**

andreas.brodin@sverok.se

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**

Ekonomiansvarig.

**Vad spelar du helst?**

Jag spelar helst konvents-scenarion, *Call of Cthulhu*, *Wheel of Time*, *Sim City 4*, *Jedi Knight II* och *Civilization 3*. Och så är bandy riktigt roligt.

**Vad spelar du mest?**

Jag spelar mest det jag spelar helst faktiskt. Kanske är jag ovanligt privilegerad som får möjlighet till det. Trots min korpulenta kroppshydda blir det faktiskt mest bandy nu för tiden eftersom jag är borta nästan varje helg i Sverok-ärenden.

**Varför engagerar du dig i Sverok?**

Anledningen till engagemang i Sverok, skiftar från dag till dag och är oftast flera. För att det är så himla kul, för alla männis-korna i organisationen, för allt man lär sig, för att man ser att man är med och bygger något varaktigt tillsammans, något som kan hjälpa andra. I slutändan gör man det för sin egen skull, men hoppas att det kan vara andra till gagn också. Innerst inne när man en tilltro till organisationen och en tro på att den kan bli ännu bättre och energin att fortsätta inom sitt ideella engagemang kommer ur att man tillfredställer denna tro och tilltro och ser att man hade rätt och att man som individ kan förändra. En väldigt mäktig form av självbekräftelse som ger mer-smak och sporrar till att fortsätta. Däri ligger också faran att man glömmer bort själva organisations syfte, att man glömmer bort att hela tiden balansera sig själv mot organisationen och underkasta sig organisationens syfte. Personligen anser jag att Sverok är en av de bästa organisationer jag har sett på att hela tiden rannsaka de aktiva och framhålla Sveroks syfte, mål och vision som den andra halvan av engagemanget.





Foto: Staffan Ericsson

# Riksmötet

## – det häftigaste på länge!

*Riksmötet är Sveroks högsta beslutande organ. Årets upplaga med nästan 100 deltagande ombud från hela landet gick av stapeln i Eksjö i Småland den 9-11 mars 2003. Tech Group fanns givetvis på plats med tre ombud från Kronobergs län också det i Småland. Inför årsmötet blev vi ombedda att skriva ner våra intryck eftersom det här var första gången någon av oss deltog på ett riksmöte.*

**Förstagångsdeltagarna Stefan Johansson och Evelina Lundqvist rapporterar från Sveroks riksmöte**



Foto: Staffan Ericsson

### Nyfikenhet och förvåning

Efter en och en halv timmes bilresa från Växjö anlände vi i god tid, trots en felåkning till Eksjö på fredagskvällen. Förväntansfulla och aningen trötta efter en hektisk arbetsvecka registrerade vi oss som ombud och checkade in våra resväskor. Varje ombud tilldelades en gul röstbricka och en mapp med bra-att-veta om riksmötet och Eksjö. Sedan satte vi oss tillrätta längst fram i mötessalen för att vänta på att riksmötet skulle sätta igång. Men oj vad vi fick vänta. Mötet var planerat att starta vid åttatiden på kvällen, men på grund av krånglande bussförbindelser kom vi igång först tio i elva på natten. Rätt segt. Men dömt om vår förvåning när riksmötet väl satte igång med en rivstart och trötheten och segheten byttes mot pigg nyfikenhet.

### Två styrelseförslag

För att alla nu ska förstå vad som kom att hända krävs en liten förklaring av läget. Inför årsmötet hade en valberedning arbetat fram ett förslag till ny förbundsstyrelse. För första gången i Sveroks riksmöteshistoria presenterades dock ett motförslag till valberedningens styrelseförslag. Motförslaget fick namnet "Det andra förslaget".

Vi som riksmötesombud skulle alltså komma att få ta ställning till om valberedningens förslag eller motförslaget skulle väljas. Bara detta gjorde allt lite mer spännande. Och för att dramatisera det hela ytterligare hävdade en liten skara riksmötesombud att två personer ur "Det andra förslaget" inte hade nominerats på korrekt sätt två månader tillbaka i tiden. Och om de inte hade nominerats korrekt kunde de två personerna inte ingå i motförslaget vilket i sin tur skulle innebära att motförslaget inte var komplett och därmed skulle det inte finnas något motförslag alls.

### Den första debatten

Diskussionerna och debattinläggen avlöste varandra och vår tröthet och seghet var som bortblåst. Paragrafryttarna pekade på stadgeformuleringarna och menade att motförslaget skulle fällas av princip för uppenbara brister i kommunikationen och missförstånd. Andra hänvisade till sunt förnuft och flexibilitet. De menade att mötet måste anse de två personerna som nominerade så att vi skulle få möjlighet att rösta på ett alternativ till valberedningens förslag. Debattens vågor gick höga i en och en halv timme. Vilda diskussioner avlöste varandra, streck i debatten och upprivning av beslut yrkades. Tillslut röstade vi dock i saken och de två personerna ansågs vara nominerade med över två tredjedels majoritet. Saken var biff, några frågor till avklarades och sedan rasade vi i säng. Någon kommenterade efteråt angående den första debatten: "Vi

knycklade ihop regelpapprena till bollar som vi bombarderade byråkraterna med.”

## Hålla tungan rätt i mun

Lördagens möte började efter en torftig frukost vid klockan nio på morgonen. Dagen gick i rasande tempo. Allt skulle det röstas om och det gällde att hålla tungan rätt i mun och veta när det gula röstkortet skulle resas och inte. Men det roligaste under mötet var nästa mellan mötestiderna när vi fick chansen att prata med de andra mötesdeltagarna och med flertalet av ledarmötena i de båda styrelseförslagen.

## Många nya kontakter

Riksmötet var mycket lärorikt och givande. Med oss hem hade vi många nya intressanta kontakter, en rad nya mötestekniker och massa kul och användbara termer i ordförrådet. Sveroks riksmöte visar hur demokrati kan fungera i en grupp bestående av 100 personer. En del frågor och processer upplevdes som lite väl omständiga och onödigt byråkratiska, men om det ska blir rätt så är det nog så det ska vara.

Efteråt har vi fått höra årets upplaga av riksmötet varit ovanligt smidig och lugn. Många menar att riksmötets beslut kan bli vilka som helst. Ibland kan det kännas som att slumpen tagit överhanden. Mötena kan bli helt oförutsägbara och det är bara att förbereda sig på små överaskningar och långa debatter.

## Roande debatter

Ville du göra din röst hörd på mötet fanns det tre alternativ. Antingen kunde du samla mod och ge dig upp i talarstolen eller så kunde du skriva ett inlägg, eller yrkande som det heter eller så var det bara att lobba järnet i korridorerna när det var dags för paus eller lunch.

Det var en kul blandning av personer som man återkommande såg i talastolen. Många var imponerande duktiga och vältaliga. Ofta var debatterna lite smått roande nästintill som ett komiskt skådespel som var inövat. Hur som helst kom nästan alltid båda åsikterna av ett förslag till tals och till sist slutade det med röstning där riksmötet fick stå för avgörandet och säga ja eller nej till förslagen. Dock var medelåldern på de ivrigaste talarna anmärkningsvärt hög. Anmärkningsvärt var också att säkert nittio procent av talarna var killar. Kanske behöver mötesformerna ses över så att även yngre och tjejer vågar sig fram i högre utsträckning.

## Styrelseval

Lördagens förhandlingar avslutades efter midnatt. Vissa av deltagarna gick och la sig med en gång medan andra stannade uppe i timmar och spelade spel och pratade.

Söndagen började åter med en torftig frukost. Förhandlingarna startade vid tiotiden. På söndagen låg en extra spänning i luften. Styrelsevalet hägrade. Det var väldigt svårt att veta vilken av de båda styrelserna man skulle rösta på. Båda förslagen kändes bra och alla potentiella styrelseledarmöter hade vettiga åsikter om det mesta. När de stod framme på podiet kändes det verkligen som att vi hade morgondagens lobbyister och politiker framför oss i talarstolen – alla kampanjade och ingen sa något provocerande eller felaktigt. Det märktes tydligt att styrelsevalet var en känslig fråga. Till och med de mest nitiska mötesdebattörerna valde här sina ord med mycket stor omsorg och alla var mycket noga med att inte gå till personangrepp eller sära någon.

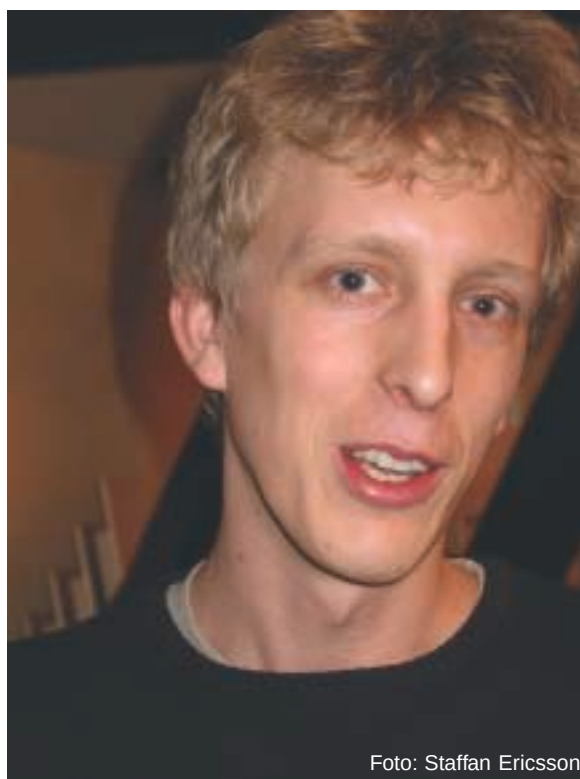


Foto: Staffan Ericsson

## Sveroks nye ordförande Jon Nilsson

När det vinnande förslaget presenterades kändes en väldigt lättnad i lokalen. Det märktes att många haft starka sympatier med båda förslagen och det kändes bra att ha kommit till ett beslut.

Riksmötet avslutades sent på söndag eftermiddag. Det var många hjärtliga hejda som delades ut och många kramade om både sina nyvunna och gamla kompisar.

## Nya verksamhetsområden

Sett till Sveroks olika verksamhetsområden upplevde vi att riksmötet hade dålig representation av de nya grenarna paintball, airsoft och datorspel. För även om många rollspelare och läjvare har koll på de nya grenarna eller till och med är aktiva inom dem

så var det inget det pratades högt om på riksmötet. Det kändes som att vi var de enda i salen som representerade de nya grenarna. Endast en person ur de båda styrelsealternativen nämnde något datorrelaterat i sin presentation.

En fråga som rörde datorer upplevde vi som extra intressant. Motionen rörde om Sverok skulle satsa på nationella datorspelservrar. Förslag nummer ett gick ut på att man skulle satsa mycket pengar på frågan. Förslag nummer två var att man inte skulle satsa pengar på det utan att istället etablera samarbete med någon annan part för att få en bra datorspelserverlösning. Båda förslagen röstades ner. I efterhand har vi förstått att det kanske mest berodde på att ingen enskild verksamhetsgren inom Sverok ska särbehandlas. Dock tycker vi att det är värt att notera att vi som representanter för datorspelsvärlden hade en annan åsikt än riksmötet som i stort inte verkade särskilt förtjusta i idén.

## Flashback från lumpen

För de av oss vid pennan som gjort lumpen var boendet i Eksjö rena flashbacken. Inkvarteringen skedde nämligen i logement där 14 personer sov i samma rum. I början var vi nog alla, lumpen eller ej, lite misstänksamma mot att sova så många i samma rum. Men det blev inget problem eftersom sänggången skedde sent och uppstigningen tidigt. Och där emellan sov vi allihop som klubbade oxar. Snarkningar och knakande sängar var det ingen som orkade ta notis om.

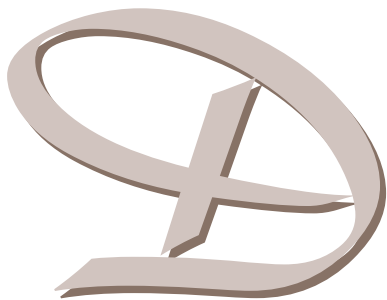
Riksmötet var en mycket trevlig tillställning. Och stor del i arrangemanget hade kiosken. Utan kiosken hade vi inte överlevt. Där fanns läsk, kexchoklad, Twix och mycket annat som vi kunde köpa då vi behövde extra energitillskott. Sveroks matorganisatörer var i allmänhet väldigt duktiga på matplaneringen. Det fanns hela tiden fika eller frukt att plocka. Lunch och kvällsmat anlände från en cateringfirma. Reseersättning betalades ut direkt i receptionen vilket är ovanligt. Normalt sett får vi ju alltid vänta några månader på den processen.

Vi vill också passa på att ge en stor eloge till de fyra mötesordförandena. Vilket otroligt bra och proffsigt intryck ni gav!

## Åk på riksmötet!

Om du som Sverokmedlem någon gång får chansen att delta på ett riksmöte ska du absolut ta den. Det händer mycket kul och du träffar väldigt många nya människor. Se till att du blir nominerad nästa år för ditt län och försök få några föreningar att rösta just på dig och det du står för. Kanske ses vi där nästa år!





# ieseldrivna äventyr i Lemuria

*Lemuria är äventyrarnas kontinent, en världsdel bortom horisonten där en fattig dådkraftig person kan skapa sig en ny framtid – eller gå under i kamp mot hänsynslösa fiender från blodbesudlade diktaturer. Detta är en tid och en plats där listiga hjältinnor strider mot kusliga skurkar och krossar dem. Let the engines roar, let the action start!*

## Lemurias kartläggare

Kartan över Lemuria i förra numret av *Sverox* kom till med gemensamma insatser av Michael Leck, Åke Rosenius och Anders Gillbring. Redaktionen beklagar att namnen föll bort.

## Anders Blixt utvecklar dieselpunkens Lemuria

En kreativ och engagerad visionär i den svenska spelbranschen i mer än 20 år. Det finns inget sätt att stoppa honom när han börjar skapa. Don't even try!

"Övermänniskan" är en av vår tid mardrömmar, sprungen bland annat ur förvridna tolkningar av Darwins evolutionsteori och filosofen Nietzsches kryptiska skrifter. Det finns många skrämmande visioner om hur hon ska vara: en handlingskraftig och renlärig hjälte som står över nutidens skröplighet, orenheter och brister. Hon ska agera hängivet och dådkraftigt enligt order uppifrån, utan att plågas av tvehågsenhet, skuld eller ånger. De tyranner – Stalin, Mussolini och andra – som förespråkar sådana idéer föraktar samtidigt all slags svaghet. Deras totalitära samhällen kräver fullständig lojalitet: individen måste underkasta sig ledarnas vilja och kollektivets påstådda krav. Den som törs säga emot ses som ett skadedjur och ska krossas.

Citat ur *Vägen mot avgrunden* av dr Daniel Lombardi, utgiven av Yale Press, New Haven, 1931

## Äventyrare i Lemuria

Här finns några exempel på lämpliga "yrken" för dem som är äventyrare i Lemuria.

- **Upptäcktsresanden** och **vetenskapsmannen** vill undersöka sydkontinentens okända inland. Här är den enda stora utforskade region som finns kvar på jorden. Märkliga rykten berättar om mysterier långt borta. Den som finner nya rön blir berömd.
- **Journalisten** söker efter nyheter, antingen i form av vetenskapliga reportage för tidskrifter som *National Geographic* eller i form av nyhetsartiklar om olika företags eller staters agerande i Lemuria. Här finns hemligheter att avslöja, förutsatt att man överlever.
- **Uppfinnaren** vill testa någon ny manick under svåra fältförhållanden. Om han lyckas kan han bli rik på att sälja den till någon av aktörerna i Lemuria.
- **Spionen** jobbar för en stat eller ett företag och försöker lista ut vad eventuella konkurrenter eller fiender egentligen sysslar med. Farligt och spännande.
- **Legoknekten** är anställd av ett land, en organisation eller rent av en rik privatperson. Ofta ska han ansvara för "säkerhetsfrågor", dvs vara livvakt eller skyddsvakt. Han är ofta en luttrad veteran från världskriget.

## Hur bor man?

Lemuria är vildmark – civilisationen är en nykomling och här bryter folk mark och

bygger nytt. Lemurias pionjärer är råbarkade män och kvinnor som vill tämja en ny värld. Detta är ju en tidsålder när ekologi och miljövård inte ens finns som idéer. Givetvis ska man exploatera vildmarken, hugga ner skogar, spränga gruvgångar och så vidare. Det är också naturligt att vattendrag förorenas och avfall lämnas till sitt öde.

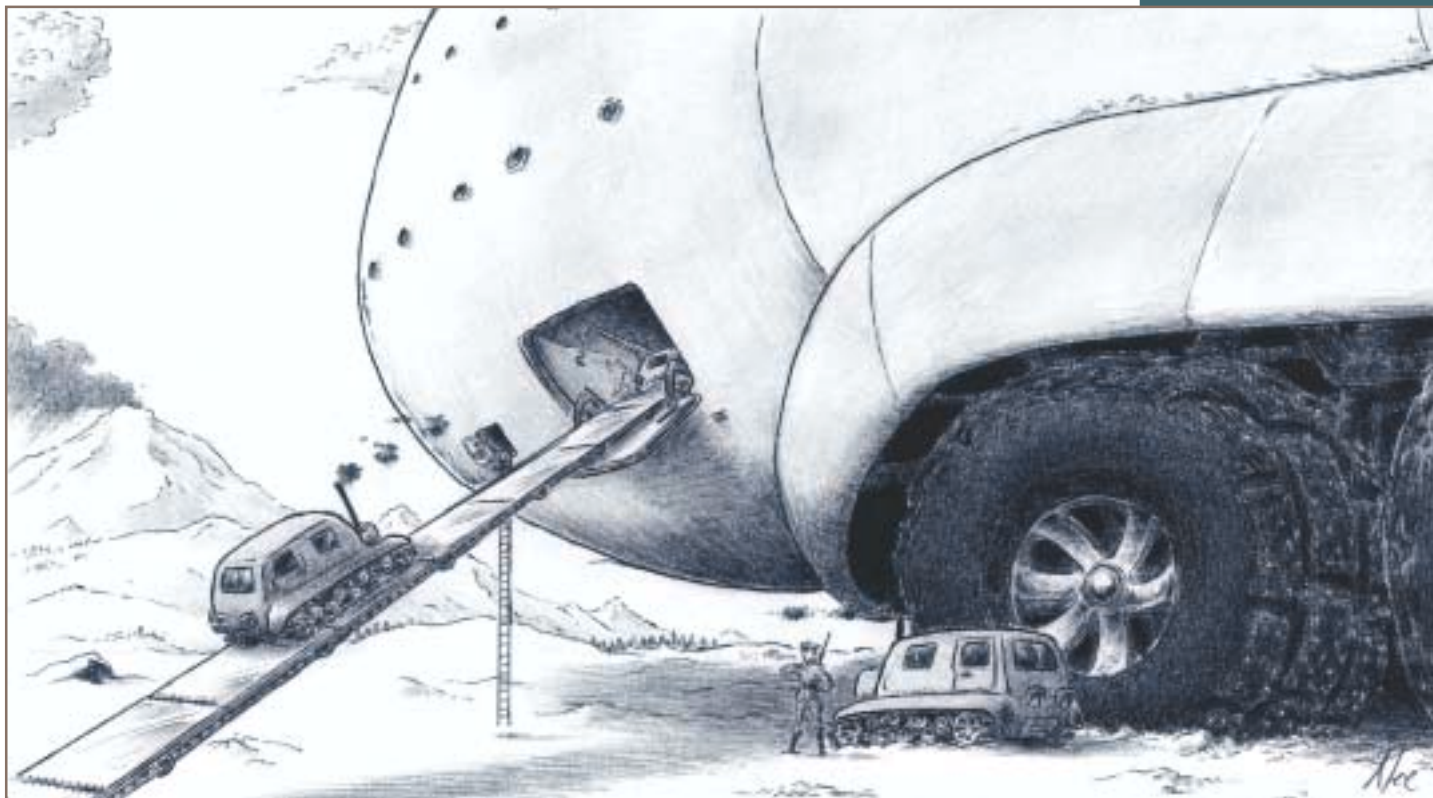
När spelledaren skapar sina äventyrsplatser är det viktigt att låter dessa bakomliggande faktorer styra hur ställena ser ut. Han finns föga plats för det sofistikerade, utan det robusta och det funktionella dominerar. Man bygger främst i trä, för timmer finns det gott om. Städer och byar är lortiga och illa organiserade. Invånarna är för det mesta råbarkade och hårdföra. (Tänk dig en guldgrävarby i Alaskas vildmark.)

De flesta betydelsefulla bosättningar ligger längs kusten, så att de har tillgång till havet åtminstone sommartid. Andra bosättningar finns för det mesta vid någon särskilt betydelsefull naturresurs, som skog eller malmförekomster.

## Juridik för äventyrare

Det faktum att det mesta av Lemurias landområden saknar juridiskt reglerad statstillshörighet innebär inte att fullständig laglöshet råder. Nästan varje människa är medborgare i ett visst land och detta land har rätt och ansvar att ställa henne till svars för eventuella brott hon begår. Dessutom får vem som helst gripa en brottsling på bar gärning på oregrerat territorium och överlämna denna till närmaste rättsmyndighet för att åtal eller utlämnande.





Slutligen klassificeras sedan flera hundra år vissa typer av brott – främst då stråtröveri, mord, plundring, våldtäkt, rån och piratdåd – som ”brott mot mänskligheten” när de begås på internationellt vatten eller oreglerat landterritorium. Vem som helst får ingripa mot sådana brottslingar, så kallade marodörer (stråtrövare) till lands och pirater till havs, och ställa dem till svars. Normalt utdöms dödsstraff för detta slags brott. Royal Navy, som är världens största flotta, ingriper snabbt mot piratverksamhet till havs. När det gäller marodörer så tillämpar många länder, till exempel Japan, Italien, Sovjet och Argentina, det s.k. ”korta protokollet”; detta innebär att sådana skurkar avrättas på plats utan rättegång. Storbritannien och Frankrike är mer legalistiska och föredrar att ställa dem inför domstol.

Civilpersoner som ägnar sig åt oreglerad militär verksamhet betraktas som ”franc-tireurs” eller ”illegal combattants”. Även detta är ett brott som bestraffas med arkebusering i de flesta länder.

Slutligen så väcker det föga uppståndelse om civilpersoner, t ex oberoende pionjärer (se avsnittet *Flugviktarna* nedan), på eget bevåg hänger skurkar i närmsta träd. Livet är hårt i vildmarken och det finns föga sympati någonstans för stråtrövares juridiska rättigheter.

## Dieseldunk – 1932 års teknik

Den teknik som fanns tillgänglig 1932 skiljer sig avsevärt från dagens inom vissa be-

tydelsefulla områden. Här följer därför några anvisningar om vad som lämpligt för SL att tillhandahålla.

### Fordon

Det är mödosamt att resa till lands på Lemuria. Hjälpfordon fungerar för det mesta illa utanför det rudimentära vägnät som runt stora bosättningar. Jordbrukstraktorer är förmodligen de bästa dragfordonen. Bandfordon finns men är långsamma (20 km/h). Jaggernauterna fungerar väl i tundrans och isöknens öppna terräng, men har svårt att ta sig fram i taigan. Snövesslor finns också för färder över isen.

Resor i luften är inte mindre mödosamma på grund av det hårda klimatet. Flygplanen är små och de största tar bara en handfull passagerare. Tryckkabin och inre uppvärmning är sällsynt lyx. Eftersom det är ont om landningsbanor använder planen insjöar som flygfält med pontoner på sommaren och skidor på vintern.

Hästar, hundslädar och skidor är transportmedel med större betydelse här än någon annan stans i världen. Eskimåer, sibirier och samer har därför goda möjligheter att finna jobb i Lemuria. Deras specialkunskaper om resor i polartrakterna kan utgöra skillnaden mellan liv och död. Norrmännen har alltid dragit fördel av detta.

### Telekommunikationer

Telekommunikationerna på Lemuria sköts via lokala telefonsystem, telegrafnätet eller kortvågsradio.

### Rollspel och system för Lemuria

Lemuria beskrivs utan koppling till specifika spelsystem. När jag skrev hade jag det heroiska och flexibla *System D6* från West End Games (numera out-of-print) i bakhuvudet, men *Adventure!*, *D20 Spy-craft*, *D20 Modern* eller diverse *GURPS*-produkter bör också fungera väl. (*GURPS Cliffhangers* innehåller cineastiska uppfinningar som passar i Lemuria.) Spelet *Fuzion* kan tankas ner kostnadsfritt från webben som PDF-filer på <http://www.mecha.com/~conkle/fuzion/> *Feng Shui* kan användas om man vill betona action-komponenten.

### Film- och boktips inför en Lemuria-kampanj

**Filmer:** *Raiders of the Lost Ark*; *Pale Rider* (Clintan-western om guldgrävande pionjärer i kamp mot elakt företag); John Carpenters *The Thing* (rusligt monster i polarnatten).

**Böcker:** *Klippfästningen* av Desmond Bagley (hårda sovjetagenter mot en skara ofrivilliga västerlänningar högt uppe på ett iskallt berg); *Natt utan slut* av Alistair MacLean (brutalt äventyr på polarisen); *Krigshundarna* av Frederick Forsyth (rovgrigt brittiskt företag och listiga legoknektar); *Biggles flyger norrut*, *Biggles i Tibet*, *Biggles i Antarktis* av W E Johns; *Antarctica* av Kim Stanley Robinson (livet som västerlänning i polarzonen); *Who goes there?* av John W. Campbell (förebilden för *The Thing*).



På Lemuria finns det telefonnät i stora bosättningar, men det rör sig om handvevade apparater som kopplas samman av en manuell telefonväxel. Växeltelefonisterna brukar därför vara väl insatta i allt som sker.

Kabeltelegraf används för långdistansförbindelser. Alla kontinenter är sammanbundna med ett nät av undervattenskablar, så det går att skicka meddelanden världen över. Till lands har man dragit luftkablar mellan större orter. På detta sätt är Lemuria förbundet med omvärlden. Dessutom länkas de större bosättningarna samman.

Telegrafiutrustning är tämligen lättskött, men kräver att användaren behärskar morse. Dessutom är landförbindelserna lätta att avlyssna; det är bara att klättra upp i en stolpe och koppla in sig på tråden.

Kortvågsradio kräver stora strömkrävande apparater med många radiorör. Dessa är så klumpiga att de måste monteras på fordon eller i byggnader. Man använder främst morse för kommunikationen. Radiotelefoni förekommer men kräver ännu mer komplicerade apparater. Allt detta gör att radiotrafiken endast kan hanteras av särskilt utbildade tekniker. Radioförbindelser är dessutom osäkra eftersom de kan störas ut av solfläckar och andra kosmiska fenomen. I polarområdena märks detta särskilt väl och dessutom ligger 1932 nära ett solfläcksmaximum vilket vållar extra problem.

## Cineastisk teknik

En Lemuria-kampanj bör präglas av en cineastisk stämning. Här finns människor och manicker som överträffar verkligheten. När det gäller teknik så ska den överträffa det som fanns 1932 och detta löses enklaste genom att låta uppfinnare-rollpersoner tillhandahålla enstaka exemplar ("prototyper") av häftiga prylar.

Några förslag är:

- walkie-talkies (vikt ca tre kg, räckvidd några km)
- grodmansutrustning (så att dykarna slipper luftslang till ytan)
- bazooka
- snöskoter (toppfart 50 km/h, bullrar jättemycket)
- helikopter (tar tre man, räckvidd 100 km, toppfart 100 km/h)
- tröghetsnavigator (bra att eftersom kompasser fungerar illa nära den magnetisk sydpolen)

## Vilka finns i Lemuria?

### Trion i skräckkabinettet

En värld av Lemurias typ kan inte stå utan riktigt skrämmande skurkar, och bland de mest framträdande i början av 1930-talet är Stalins hemliga polis OGPU, den japanska krigsmakten och de italienska svart-

skjortorna. Det vore olämpligt att låta spelarna ta sig roller inom någon av dessa organisationer, eftersom det är deras illdåd som hjältar är till för att bekämpa.

### OGPU

Förkortningen OGPU uttyds *Obedinonnoje Gosudarstvennoje Polititjeskoje Upravlenie* dvs "All-unionella statliga politiska överstyrelsen. Denna hemliga polis ansvarar för Sovjets säkerhet och är ett av Stalins terrorverktyg. OGPU får till exempel gripa och avrätta människor utan rättegång.

Stalin är en skrupelfri despot vars främsta mål är att säkra sitt välde. Fynden av en eventuell forntida civilisation i Lemuria kan avslöja nya rön om naturen och dessa ska i första hand komma till Stalins gagn. Han har därför givit OGPU i uppdrag att sköta Sovjets arkeologiska och paleontologiska utforskning av Lemuria. Till sitt förfogande har den många kompanier ur sin egen armé "inrikestrupperna" och flygplan och fartyg från den sovjetiska flottan.

Organisationen, delvis förblindad av kravet på "korrekta kommunistiska ståndpunkter", sköter sitt uppdrag brutalt men halvdant. Dess fältagenter vill helst få fram fakta som stöder chefernas förväntningar. Den som misslyckas eller presenterar olämpligheter kan ju avrättas som "sabotör". Expeditioner genomförs med stora insatser av folk och utrustning, men de vetenskapliga slutsatserna lämnar sedan ofta mycket i övrigt att önska.

Hela sovjetsamhället, även på Lemuria, präglas av paranoia och kontrollmani. Kommunistpartiet predikar att "sabotörer", "kontrarevolutionärer" och "spioner" finns överallt och hotar revolutionens "framsteg" – vem som helst kan vara en "folkets fiende". I Lemuria-anläggningarna utövar därför OGPU en nitisk kontroll över allt och alla, givetvis med starkt effektivitetssänkande konsekvenser.

Mussolini och Stalin är svurna fiender vilket styr hur deras underhuggare betar sig mot varandra i Lemuria. Många gånger har svartskjortor och OGPU-folk drabbat samman i vildmarken utan att blodsutgjutelsen har kommit till omvärldens kännedom.

### Japanska flottan

Den japanska statens intresse i Lemuria handlar om att skaffa oljekällor. Olja är nödvändig för Japans ambitiösa imperialistiska expansionsplaner, men 1932 måste man importera all sin olja.

Japans armé och flotta (med varsitt flygvapen) samarbetar inte om sina militärstrategiska mål. Sedan 1920-talet vill arméledningen expandera i Kina och ser Sovjet som huvudfienden. Flottledningen förbereder sig för ett annat krig med USA som huvudfiende. Amiralerna räknar med att



det någonstans i Lemuria finns goda oljefyndigheter och satsar rejält på att finna dem. Lemuria-kolonierna drivs gemensamt av flottan och storföretag, t.ex. Mitsubishi och Toyota. Flottan ställer upp med skepp, militärflygplan och marinsoldater, medan företagen tillhandahåller tekniska experter och vill utvinna råvaror som järn och timmer. Man skyltar dock inte öppet med vad man ägnar sig åt, utan det krävs en hel del snokande för att få en komplett bild av verksamheten. Grovjobbet i kolonierna utförs av koreanska slavarbetare; de japanska cheferna ser dessa som arbetsdjur utan människovärde.

Japan präglas 1932 av hårdför bushidoideologi, där kejsaren och riket alltid ställs före individen. Ett människoliv har inget värde i sig, utan bara i hur han kan gagna kejsaren. En icke-japans liv räknas långt lägre än så. Samhällseliten är arrogant. Många i flottan har dock rest runt i världen och har en klarsynt bild av det "dekadenta" västerlandets starka sidor. Dessutom behärskar de flesta japanska flottofficerare god engelska, medan nästan ingen utlänning kan japanska.





Bild: Tomas Arfert

Allt detta gör Japan till en energisk och farlig aktör i Lemuria. Dess vetenskapsmän och officerare dyker upp på vitt skilda ställen och vad de sysslar med är inte alltid så lätt för främlingar att lista ut. Dessutom är det svårt för utlänningar att infiltrera deras verksamheter helt enkelt för att man inte kan smälta in. Om någon utomstående får reda på för mycket, kan detta åtgärdas med ett snabbt svärdshugg.

Japanerna gynnas dessutom av att de för det mesta underskattas av dryga européer med rasfördomar. De gamla stormakterna som Frankrike och Storbritannien tar dem inte på allvar. Få västerlänningar har haft möjligheten att tränga in bakom ytan i Japan, så landet är föga känt. USA tar däremot hotet från Japan på någorlunda allvar. Den amerikanska flottledningen har insett att deras japanska kollegor förbereder sig för att erövra Filippinerna i framtiden.

### Svartskjortorna

Italiens diktator Mussolini drömmer om att skapa ett storslaget Italien, jämbördigt med Storbritannien och Frankrike. Hans fascism är bombastisk och lovprisar dådkraft medan

intellektuella resonemang förringas – det är bättre att göra än att tänka. Däremot är ideologin förvånansvärt lite rasistisk. Mussolini framhäver det stora arvet från Rom och vill bygga ett nytt imperium. Han är skurk, men agerar något mer återhållsamt än japanerna eller Stalin. Deras omåttliga brutalitet ingår inte bland hans metoder, även om hans underhuggare beordras begå både lönnmord och erövringskrig.

1930 är Italien en ledande nation inom ingenjörskonst och fordonsteknik och dess kultur präglas av futurism och framåtblickande dådkraft. Mussolini vill använda utforskningen av Lemuria för att visa upp landets framstående vetenskap och teknik och finansierar forskning inom vitt skilda områden, som zoologi, botanik, arkeologi, meteorologi och geologi. Därför är hans expeditioner välutrustade på alla sätt. Ledande roller innehas av de fascistiska aktivister som kallas svartskjortor.

### Mellanviktarna

Många länder har lockats att satsa på Lemuria, men de går tillväga på ett betydligt mer måttfullt sätt och sätter inte sydkontinenten särskilt högt upp på sin prioritetslista.

Storbritannien – med "dotterländerna" Sydafrika, Australien och Nya Zeeland – har en del kommersiella intressen i Lemuria, men detta är inte en särskilt betydelsefull plats för dem. (Indien är långt viktigare och där har briter stora problem.) Man markerar närvaro av politiska skäl, men ligger i övrigt lågt. En hel del brittiska företag i råvarubranschen exploaterar dock naturresurser som timmer och fisk.

Frankrike har en snarlik prioritering, men satsar mer på vetenskaplig utforskning av kontinenten. De franska militära förbanden på plats tillhör Främlingslegionen.

USA har som stat inga intressen här, men många amerikanska företag utnyttjar det oreglerade läget för att exploatera olika resurser effektivt och hårdfört. De kör ofta med en Western-mentalitet som européer finner irriterande.

### Tyska storföretag

I många filmer, böcker och spel som handlar om tiden 1914-45 framställs Tyskland som fiende nummer ett. Detta är dock inte fallet i Lemuria.

Tyskland har varit demokratiskt sedan 1919 och även om åtskilliga tyskar stöder antidemokratiska partier som nazister och kommunister, finns där också många andra som förespråkar ett fritt samhälle. Landet berövades alla sina besittningar i Lemuria som en följd av nederlaget 1918. Under 1920-talet har dock många storföretag, som Thyssen, Krupp, AEG och Daimler, med tyst välsignelse från regeringskansliet åter etablerat sig i sydkontinentens oreglerade vild-

mark. De är främst intresserade av att utvinna sällsynta legeringsmetaller för sina fabriker i Ruhr.

De tyska företagen är tämligen skötsamma aktörer, i synnerhet jämfört med Sovjet och Japan. De har t.ex. en lång tradition av att tillhandahålla anständiga arbetsförhållanden för sin personal och ta socialt ansvar. Deras personal har märkbart bättre arbetsförhållanden än t.ex. de anställda i amerikanska eller brittiska storföretag.

Tysklands armé minskades efter 1918 till en liten styrka som inte kan sättas in utomlands. 1932 är den dessutom söndertrasad av inbördeskriget. Därför har de tyska storföretagen i Lemuria egna "vaktstyrkor" med legosoldater, främst tyska och sydafrikanska veteraner från världskriget. Dessa styrkor är små, välutrustade och dugliga.

Även om företagens lemuriska platschefer inte har nazistiska eller kommunistiska sympatier, så finns bland deras anställda många nazister eller kommunister och dessa kan givetvis spela under täcket med utomstående. OGPU har förmodligen en del agenter i de tyska bosättningarna.

### Lättviktarna

Några latinamerikanska länder, som Chile och Argentina, har bosättningar i Lemuria av politiska skäl. De vill markera sin närvaro så att de kan tillskansa sig områden den dag kontinenten ska delas upp. Deras bosättningar är främst militära, även om där förekommer t.ex. fiske och boskapsskötsel. Argentina är 1932 ett av världens mest välmående länder och satsar därför mer resurser på Lemuria än vad man skulle kunna tro.

Fiske och valfångst är viktigt i Norge, så många norska fartyg arbetar på oceanen runt Lemuria. För att stödja dem har Norge upprättat en fast bosättning med skeppsvarv, verkstäder och annat som sjöfarare behöver. Däremot är norrmännen inte intresserade av sydkontinentens inland, även om de med stolthet framhäver att Roald Amundsen ledde den första expeditionen som nådde sydpolen 1908.

### Flugviktarna

Flugviktarna bland kolonisatörerna är av de oberoende pionjärerna. Det handlar om samhällen på eller nära någon kust som har byggts av grupper som handlar på eget bevåg, främst då fattiga latinamerikaner som har chartrat ett rostigt skepp och farit till Lemuria för att röja skog, odla råg, fiska, jaga, skörda tång och föda upp svin och getter. Så här bör man inte göra enligt Nationernas förbund, men det finns ingen som egentligen vill hindra dem. I mycket påminner dessa människor om vilda västerns nybyggare på 1870-talet.



## Åk på ångfantasilajv!

Den 23 - 27 juli arrangerar föreningen Samhain det ångfantastiska levande rollspelet *Skuggor* i "Medeltidsbyn i Skillingaryd". Den normala fantasyvärlden har vridits närmre 1800-talet med ångmaskiner, nya filosofier och vetenskaper.

Arrangörerna utlovar ett så billigt lajv som möjligt, utan att förlora i kvalitet för 300 deltagare. Vill du veta mer? Se här:

Hemsida: <http://skuggor.sverok.net>

E-post: [skuggor2003@hotmail.com](mailto:skuggor2003@hotmail.com)

Tel: 036 - 12 90 70 (fråga efter *Skuggor*)

## Loella Mårtensson

lo@semera.se

25 år, från Malmö.

**Vad är din nuvarande sysselsättning?**

Springvikarie på LSS boende.

**Vilket är ditt favoritspel?**

*Changeling*.

**Vilka är dina bästa kvalitéer som spelare?**

Att jag älskar att spela.

**Vad vill du göra i Sverok?**

Jag vill hjälpa till att sköta maskineriet så att alla visionärer kan jobba på att utveckla Sverok.

**Vad spelar du helst?**

Helst lajv, annars rollspel och då gärna *Changeling*, *Mage* mm.

**Vad spelar du mest?**

Konventssenarion.

Pionjärerna bor i sjabbiga *ranchitos* (byar) och kämpar under enkla förhållanden för att skapa bättre liv. De är stolta över att ha tagit sitt öde i egna händer och försvarar sitt och de sina tappert i den utsträckning de kan. En *ranchito* får dock problem att stå emot dugliga stråtrövare – jämför med Kurosawas film *De sju samurajerna*.

Andra pionjärer är guldvasare, silverletare eller diamantrövarer som sliter i en avsides fyndighet. Deras bosättningar är sjaskiga och stökiga i bästa Hollywood-tradition.

## Lemurias hemligheter

Lemuria döljer många hemligheter och att avslöja och ta itu med dessa blir lätt det drivande temat i en kampanj. Här följer exempel på några betydelsefulla. Spelledaren avgör själv vilka hemligheter som ska komma till bruk i hans kampanj.

- **Krupp och bomben:** Krupp-koncernen håller på att konstruera en atombomb i en anläggning i vildmarken. De avser att använda den för att få slut på kriget i Tyskland. OGPU är hemligheten på spåren och vill lägga beslag på bomben innan tyskarna kan utnyttja den.
- **Nazistisk nyfikenhet:** Hitler skickar en expedition till Lemuria: ett skepp med en pluton SS-män under ledning av den unge Reinhard Heydrich. De vill avslöja Lemurias hemligheter och använda dem till gagn för sin sida i kriget.
- **Spåren av urtiden:** De nyupptäckta spåren av en civilisation i Lemuria för 14 miljoner år sedan är av oerhörd betydelse för mänskligheten. Den kan kullkasta hela den rådande synen på människans roll i världen. Stalin vill definitivt skaffa fram sådan kunskap och använda den till sitt gagn. Den bakomliggande sanningen kan se ut på flera olika sätt:

**1. Bluff och båg:** Fynden är ett påhitt av sensationslystna amerikanska skojare.

**2. Sticks and stones:** Intelligentia nottizar uppstod genom evolutionen och nådde upp till en bondekultur på stenåldersnivå innan de gick under i den klimatförändring som inträffade före pliocen.

**3. Digerdöd och fimbulvinter:** Intelligentia nottizar lyckades uppnå en civilisation på renässansnivå, men gick under till en följd av en kombination av farsoter och klimatförsämringar. De utvecklade sjöfart men hann inte etablera sig på andra kontinenter.

**4. Lemuria Y:** Detta var inte en nottizar-civilisation utan spår efter ett tillfälligt och misslyckat försök av utomjordingar att kolonisera jorden. Eventuellt kan en undersökning leda till högteknologiska upptäckter. Betänk dock att enda sätt för högteknologiska föremål att klara 14 miljoner år är om de skyddas av stasisfält. Oskyddade föremål har förstörts. Inskriptioner på guld eller platina kan dock med lite tur klara sig så länge.

- **Maorier:** Finns det mänskliga infödingar på Lemuria. Detta är en sak som varje SL får avgöra själv. Om så är fallet rör det sig sannolikt om maorier som kom hit från Nya Zeeland på 1500-talet. De har aldrig haft någon chans att stå emot europeiska vapen. Nu lever de som fattig underklass i olika bosättningar eller som nomadstammar i vildmarken. Deras vildmarksfärdigheter är dock oöverträffade. (Läs mer om maorier och papuaner i Jared Diamonds bok *Vete, vapen, virus*.)
- **Andra infödingar:** Man kan också tänka sig andra folkslag som upptäcks under spelets gång i en isolerad dal uppvärmd av vulkanism. Det kan till exempel röra sig om strandsatta romare eller zuluer, allt enligt genreklischeerna.
- **Moderträden:** Djupt inne i Lemurias vildmark finns intelligenta växter som kan producera "frukter" i form av människoliknande observatörer som försöker kartlägga nykomlingarnas verksamhet och skydda sina "moderträd". Se till exempel den ursprungliga versionen av *Invasion of the Body Snatchers* från 1950-talet för ett exempel.
- **Jakten på den försvunna XXXX:** Skattjakter i Indiana Jones' anda passar utmärkt på Lemuria, även om SL bör stryka de gudomliga ingripande som förekommer i Spielbergs filmer.



# Norrhack 2003

den lata datanörden Lina Berglund rapporterar i ord och bild

Skärmar flimrar, fläktar surrar, det är mörkt och luften är tjock av många människors kroppsvärme. Det är äntligen lan i "staan" igen.

Föreningen "Lan i staan" håller till i Skellefteå och arrangerar där ett flertal LAN varje år, oftast med mellan 100-150 deltagare. Denna gång hade de dock siktat lite högre, vilket landade i att ungefär 400 personer dök upp på Expolaris kongresscenter i Skellefteå med datorn under armen, kudde och Cola i väskan

Föreningsnamnet "Lan i staan" är en liten lek med hur man i Skellefteå uttalar "stan" (snarare som "schtaan"). Bakom namnet döljer sig ett gäng eldsjälar med olika bakgrunder som tillsammans och med tiden har skapat sig ett gediget kunnande när det gäller att arrangera LAN; Norrhack 2003 är ett av de mest välplanerade arrangemangen jag har varit på. Självklart flyter inte allt perfekt, men när jag för att testa frågar ut arrangörerna om vad som händer vid olika mardrömsscenarioer så har de både en hel drös med åtgärder som har vidtagits för att det *inte* ska hända, och dessutom en lugn och säker plan för vad som ska göras om det händer i alla fall. De har helt enkelt tänkt efter före, och inte bara en gång!

En annan sak som imponerar på mig är hur mycket resurser arrangörerna på olika sätt har lyckats skrapa ihop till evenemanget. De har inte som så många andra

evenemang nöjt sig när de fått pengar från ett ställe utan istället gått vidare och sökt mer bidrag och sponsring från de mest spännande ställen. Föreningen har även sedan tidigare arbetat nära tillsammans med Luleå Tekniska Universitets institution i Skellefteå och deras utbildningar i datorspelsteknik och datorgrafik. De bidrog till Norrhack bland annat genom att organisera en föreläsning med DICE, skaparna till bland annat *Battlefield 1942*, som blev mycket populär. Man har dock inte nöjt sig med detta, bland övriga sponsorer märks EU-projektet Utvind, Cisco Systems och McDonalds (och förstås Sverok Övre Norrland).

Allt detta resulterade i att man kunde locka deltagarna med den hisnande summan 25.000 (!) kr som förstapris i *Counter-Strike*-turneringen som under stort jubel vanns av klanen **SK.swe**. Man hade också mycket fräscha lokaler för att vara ett LAN och med bara några minuters promenadväg från Skellefteå centrum kan man få även den lateste datornörd att i alla fall titta förbi en liten sväng.

Med detta tycker jag också att Lan i Staan med Norrhack har bevisat vad de sa redan från början: Det går att ha coola stora evenemang även i norra Norrland!



## Mer om utbildningar

Mer information om datorspelsteknik- och datorgrafikutbildningarna hittar du på <http://gscept.tt.luth.se/>

## Spel kvar på toppen

*Counter-Strike* (CS) är en "mod" till datorspelet *Half-life* som när den kom snabbt växte sig större än originalspelet och fortfarande trots att det har flera år på nacken är ett av de populäraste onlinespelen av sitt slag.

## 3x3 om Norrhack

1. Varför är du här?
2. Vad spelar du mest?
3. Vad är viktigast på ett LAN?

### Robert "robztr" Holmqvist

1. Jag är admin, men jag jobbar med Norrhack för att jag är datorintresserad och tycker att det är jätteviktigt att ungdomar får göra kul grejjer även här i Norrland!
2. CS! Jag spelar enbart CS!
3. Bra uppslutning är viktigt. Allt måste funka och alla ska trivas, då är det ett bra LAN!



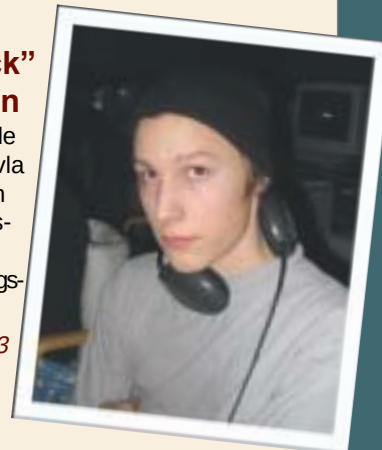
### Anna "laNNa" Jonsson

1. Jag har aldrig varit på ett LAN förr, jag kom hit för att spela CS med min klan...
2. *Counter-Strike*.
3. Jag har ju inte så mycket att jämföra med, men att Internetuppkopplingen är stabil är ju viktigt.



### Niklas "Fohack" Hällgren

1. Jag hade tänkt tävla lite, men jag missade anmälningstiden...
2. *Quake 3*
3. Mycket folk är viktigt! Internetuppkoppling och liknande är mindre viktigt, så länge det är många där!





# n balrogs betraktelser

Riksmötesveteranen Björn von Knorring kåserar om årets viktigaste möte

Så var det dags för ännu ett riksmöte. för mig skulle det bli det sjunde i ordningen. Genom åren hinner man samla på sig en hel del xp i riksmöteskunskap. Dock vet man aldrig riktigt vad man kan förvänta sig. detta därför att riksmötet alltid är ganska oberäkneligt och man kan aldrig vara riktig säker på vilken riktning det tar.

Den här gången hade riksmötet dessutom två förslag på ny förbundsstyrelse att ta ställning till. Detta har aldrig hänt förut i Sveroks historia så det var ändå med viss förväntan över att kunna kassera in en del nya xp som jag satte mig i bussen som skulle föra mig och ett fyrtiotal andra idio.. ombud till världsmetropolen Eksjö. Det skulle sedermera visa sig att just styrelsevalet skulle sätta en viss prägel på hela mötet och inte bara på själva valet. Efter en tämligen händelselös bussresa, som endast lättades upp av diverse konspirerande, var vi så äntligen framme i Eksjö. Timmen

var sen men trots detta var det ändå dags för avklarande av en del formaliafrågor, såsom val av mötesordförande o s v, innan det var dags att dra sig tillbaka till den mjuka (nåja) och stillsamma (tveksamt...) bädden.

Ingen rast och ingen ro, minsann. Alldeles för tidigt började diverse mobiltelefonalarm att signalera och därigenom tala om att det var dags att gå upp och förbereda sig för en lång dag av förhandlingar, yrkanden, jämkningar och beslut. Eftersom jag förutsätter att viktiga såväl som oviktiga beslut kommer att redovisas på annan plats i tidningen så ignorerar jag glatt detta. däremot så inser man snart att man befinner sig på ett Sverok-riksmöte då antalet ordningsfrågor snabbt intar en tämligen central plats i förhandlingarna. Eftersom ordningsfrågor kan sägas vara en form av regeltolkningsfrågor så är detta inte särskilt förvånande...! Detta kan bäst symboliseras av en mötesdeltagare som djupt suckade, då den tredje ordningsfrågan på raken behandlades, att "jag kommer definitivt inte att köpa dem här reglerna förrän de kommer i en 2nd edition". Nåväl, är man bara luttrad tillräckligt (!) så är man van att överleva även till synes tröstlösa diskussioner om huruvida man ska dra streck i debatten eller ej.

Nu ska dock inte läsaren förledas att tro att mötet endast ägnades åt "regeldiskussioner". Den största delen av mötet upptogs faktiskt av fruktbara diskussioner om Sveroks framtid. Däremot så tyckte jag mig märka att, till skillnad från andra riksmöten, många ombud var mer försiktiga i sina anföranden. Var det manne det förestående styrelsevalet som gjorde att debatten aldrig riktigt hettade till utan mer eller mindre exakt följde förhandstipsen?

Detta var säkerligen an av anledningarna till att mötet kunde avslutas tämligen tidigt på lördagskvällen. Mötesdeltagarna skingrades och började pla-

nera för kvällen. För vissa innebar detta ett febrilt diplomatiserande medan andra valde att undersöka Eksjös nöjesliv (...plats för skratt...).

Vis av erfarenheterna från tidigare riksmöten valde jag att gå och lägga mig tidigt. "Normalt" brukar det nämligen vid söndagens förhandlingar endast vara ca hälften av deltagarna närvarande på förmiddagen. Så blev det dock inte den här gången. ingen ville väl missa upplösningen som alla hade väntat på! men först skulle budgeten avklaras vilket inleddes med en skur av ändringsyrkanden men de flesta drogs tillbaka eller kompromissades ihop. Till slut visade det sig att skiljelinjen stod vid hur mycket underskott vi skulle budgetera för det kommande året. Den mer expansiva linjen vann även om den inte på något sätt bör äventyra förbundets ekonomiska situation.

Så var det då dags för "le grand finale"; valet av förbundsstyrelse för verksamhetsåret 2003. Debatten började dock ganska trevande och talarlistan var i början obefintlig. Efter ett tag hettade det dock till lite. Men någon riktig hetta kunde inte heller här spåras. Överlag var många ganska försiktiga. Kanske var alla medvetna om att en enorm krutdurk bara väntade på att något skulle tända en gnista och riksmötet. eller så beror det på att förbundet helt enkelt har för lite XP för att egentligen veta hur personfrågor ska hanteras? Det må vara hur det vill med den saken men slutresultatet blev till sist att valberedningens förslag godkändes!!! När detta var avklarat återstod "endast" valet av revisorer och valberedning varav valberedningposterna tilldrog sig en viss diskussion. Men mötet gick snabbt mot sitt slut och därefter återstod endast att ta sitt pick och pack och säga adjö till alla funktionärer, ombud och styrelse som gjorde att riksmötet 2003 överhuvudtaget blev av. ■

## SVEROK FANTASTISKA FAKTA:





# Nya besked

Tove Gillbring om riksmötets beslut

Det finns två sätt att förändra Sverok. Antingen engagerar du dig och arbetar med de frågor och områden där du vill se förbättringar. Hör av dig till ditt distrikt, eller till förbundet. De kommer att ta emot dig och ditt engagemang med öppna armar.

Det andra sättet är både enklare och svårare. Skriv motioner till distriktsårsmötet och/eller Sveroks riksmöte. Antas din motion är det nya bud som gäller för förbundet. Och det finns fler än du som kommer att arbeta med att genomföra förändringen. Det här beslutades på Sveroks riksmöte i år:

## Valberedningens förslag vann

I början av mars hade Sverok sitt riksmöte senast. Där hände en hel del. För det första fick Sverok en ny förbundsstyrelse. Valberedningens förslag vann riksmötets förtroende efter att Sverok för första gången haft en valkampanj med två förslag som lanserats i god tid före mötet. Den nya förbundsstyrelsen leds av Jon Nilsson. I detta nummer hittar du små presentationer av var och en av de olika ledamöterna. Tveka inte att kontakta dem och säga vad du tycker i olika frågor!

## Studera mera!

Riksmötet tyckte att tiden nu var mogen att gå vidare i studieförbundsfrågan. Med förkrossande majoritet gav mötet styrelsen i uppdrag att undersöka och välja Sveroks väg till att förbättra folkbildningen för förbundets föreningar, samt avsatte pengar för att kunna utreda frågan ordentligt.

## Inga datorspelsservrar i år

Kriss Andsten hade lagt en motion om att Sverok skulle erbjuda sina föreningar att spela på nationella datorspelsservrar. Förslaget avslogs, då det ansågs gynna en hobbygren ensidigt. Datorspelarna på plats verkade bli besvikna, så vem vet vad som händer nästa år...

## Fler och mer Sverox

Förbundstidningen blev som väntat en het potatis. Styrelsen hade valt att satsa på att öka utgivningstätheten och fördubbla upplagan. Det var dock en lång debatt om hur många nummer per år som skulle ges ut, men det slutade med att mötet ville ha de planerade sex numren. Även i fortsättningen kan alla Sveroks medlemmar prenumerera gratis på *Sverox*.

## Fanzinbidrag nästa år?

Fanzin är roliga och bra. Och kanske värda att stödja med särskilda bidrag, frågan är bara hur. Till nästa år skall styrelsen se över frågan om fanzinbidrag.

## 50% direkt till föreningarna

Riksmötet antog målsättningen att 50% av förbundets inkomster skall gå direkt till föreningarna i oriktade bidrag.

## Slav-/kompisstadgan ändrad

Förra årets stora stötesten om distriktens syfte löstes i år med en kompromiss som SkUDs orförande Mattias Bjärnemalm låg bakom. Det nya beslutet är att distriktens syfte är att inom sitt regionala område verka för förbundets syfte.

## Mer pengar till distrikten

Alla distrikt är i år garanterade att ha minst 100 000 att röra sig med, vilket är en kraftig ökning.

## Stadgutredning om riksmötesvalet

Förra årets beslut om ändrade rösträttsregler för föreningarna i ombudsvalet slår orimligt hårt mot stora aktiva föreningar, och då i synnerhet mot Enhörningen. Till nästa riksmöte skall en utredning tillsättas som ser över hela ombudsvalet, även de bitar som berör valbarhet i olika län och vilket län den som får tillräckliga röster i flera län skall anses vald i.

## Kalendarium

28 maj - 1 juni

### LinCon 19

Spelkonvent i Linköping

Hemsida: <http://lincon.sverok.net>

30 maj - 1 jun 2003

### Operation: Frost IV

Bockaby Stadsskytteområde, Borås.

Den fjärde installationen i OP:F-sagan. Sveriges största och bästa airsoft-arrangemang?

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

7 - 8 juni

### Harry Potter Experience 3

Plats: Västerås

[www.conils.com/harrypotter](http://www.conils.com/harrypotter)

13 - 15 juni

### HalmiCon 2003

Konvent i Halmstad

Rollspel, figurspel, Kortspel, Lajv, Datorspel - mycket spel!

[halmicon.sverok.net](http://halmicon.sverok.net)

4 - 7 juli

### Profil-LAN

Arrangör: Spelföreningen Hadar

Plats: Lusthuset, Falkenberg

Info: [www.hadar.nu](http://www.hadar.nu)

16 - 24 juli

### Medeltidsvecka på Hägnan i Luleå

Kontaktperson: Björn Sundberg

[hrafn@alfa.telenordia.se](mailto:hrafn@alfa.telenordia.se)

20 - 27 juli

### Container

Sol, bad och rollspel

Ort: Norrahammar strax utanför Jönköping

Kostnad: 100:- Arrangör: G&B Syd

Kontakt: [simon@ost.sverok.se](mailto:simon@ost.sverok.se)

31 juli - 3 augusti

### SydCon 12

Anrikt spelkonvent i södra Sverige

[www.sydcon.org](http://www.sydcon.org)



# Vad är paintball?

av Jennie Olsson, från PaintChecks sektionsledning och Tech Groups styrelse

*Paintball är inte bara en av Sveroks hobbygrenar, utan dessutom en snabbt växande sport med mer än en miljon aktiva spelare runt om i världen. I denna artikel hittar du en introduktion till paintball som hobby, och framför allt till sporten paintball.*

Paintball är en snabbt växande sport med mer än en miljon aktiva spelare runt om i världen. Sporten är organiserad med turneringar, serier, föreningar och förbund.

Det finns fyra olika divisioner/klasser i paintball, från nybörjare till elit. Rookie är den lägsta klassen, som är ganska ovanlig i svenska turneringar. På de flesta turneringar är den lägsta klassen novis, eller young guns som den också kallas. Mellanklassen kallas amatör, och den högsta klassen kallas professionell.

Det finns inte för tillfället något paintballförbund i Sverige, men arbetet med att starta ett förbund pågår. Däremot finns en serie i Norden, Nordic Series, där många nordiska lag tävlar om att bli Nordens bästa novis-, amatör- och professionella lag.

Många som inte är insatta i sporten ser paintball som en krigslek, eftersom spelet går ut på att skjuta på varandra. Spelare och andra aktiva inom paintball gör allt för att tvätta bort krigslekestämpeln. Paintball har ingenting med krig och militär att göra!

Det finns två olika sorters paintball, **speedball** och **recball**.

Speedball spelas på turneringar på olika sorters byggda banor, till exempel sup'airballbanor. En sup'airballbana består av ett antal uppblåsta plastskydd som man kan gömma sig bakom och används ofta vid större turneringar. Man spelar ofta på sup'airballbana utomhus på en fotbollsplan eller liknande.



Sup'airballbana

Foto: Sebastian Persson

Recball spelas på skogsbanor, spelarna använder ofta kamuflagekläder och spelar längre matcher.

## Historia

Den vanligaste förklaringen på paintballens uppkomst berättar att kanadensiska skogsarbetare i början av 1980-talet använde markörer för att märka ut träd som skulle fällas, och snabbt kom på att man kunde markera varandra med färgkulorna. Paintballen var född!

## Utrustning

Paintball kräver ganska mycket utrustning, där det viktigaste är skyddsmasken, markören och bollarna.

Masken är det absolut viktigaste eftersom den skyddar huvud och framför allt ögon. Det är inte farligt att bli träffad av en paintball, men ögonen kan skadas om man inte har mask. Alla seriösa paintballspelare är ytterst måna om att säkerhetsregler följs, och att alltid ha mask på sig på plan. Man använder särskilt utvecklade paintballmasker med starkt glas och skydd för ansikte och öron.

Mask



Det är också viktigt att ha pipplugg eller pippåse på markören utanför plan, pippluggen/pippåsen stoppar bollen i pipan om man råkar trycka av av misstag och förhindrar därför vådaskott.

Det finns en uppsjö av olika markörer, man kan spela med antingen mekaniska eller elektriska markörer. I speedballsammanhang får man bara spela med semiauto, alltså ett tryck på avtryckaren ger ett skott (till skillnad mot full-auto, där ett tryck kan ge hur många skott som helst).

De flesta markörer drivs med komprimerad luft, även om det också finns kolsyre drivna markörer.



Högst upp på markören sitter magasinet som man fyller med boll.

Längst ner sitter lufttanken, den fylls med tryckluft som driver markören så att bollen kan skjutas ut.



## Spelet

Hur går paintball till då? Jo, lagen börjar på var sin kortsida av banan, och spelet går ut på att markera ut spelarna i motståndarlaget genom att skjuta gelatinbollar med färg. När en spelare är träffad får han gå av banan och vänta tills nästa match börjar innan han får spela igen. Det finns en maxtid för matcherna som kan variera beroende på till exempel bana och antal spelare per lag. Det vanligaste i speedball är en matchtid på fem minuter. Detta kan verka lite men under en turnering spelar man runt 10 matcher, och sedan blir det final mellan de bästa lagen i respektive klass.

Det finns olika varianter på spelet, en av de vanligaste i tävlings-sammanhang är capture the flag. Den går ut på att man ska hämta en flagga vid motståndarlagets startpunkt och föra den till sin egen startpunkt. Det finns också en variant där flaggan hänger i mitten och man ska ta flaggan och föra den till motståndarnas startpunkt.

Den vanligaste formen av speedball i Europa är femmanna- eller sju-mannalag, i USA är det även vanligt att spela i tiomannalag.

Man kan vinna en match på olika sätt, antingen genom att ha flest spelare på plan när tiden har gått ut eller genom att föra flaggan till sin egen startpunkt. Man får olika mycket poäng beroende på hur många spelare man har markerat ut, hur många spelare man själv har kvar på banan och om man har tagit motståndarlagets flagga. Om man har tagit motståndarlagets flagga, markerat alla motståndarspelare och har alla sina egna spelare kvar får man 100 poäng.

Man har ett antal domare på plan som ska se till att reglerna följs och att markerade spelare går av banan.

## Nordic Series

Nordic Series startades 2001, och består av sju olika deltävlingar i Sverige, Norge, Danmark och Finland. Man spelar femmanna, oftast på sup'airballbana. Nordic Series har utvecklat regler som gäller på deltävlingarna, men som också används vid många andra nordiska turneringar.

Lagen kan välja på att spela hela serien eller komma på bara några deltävlingar, då varje tävling är ett fristående arrangemang.

De totala nordiska mästarna är de som sammanlagt spelat bäst på Nordic Series deltävlingar under säsongen.

År 2002 vann det danska laget Ugly Ducklings den professionella klassen, det svenska laget Wildcards vann amatörklassen och det svenska laget Bad Habit vann novisklassen i nordic series.

Mer information finns på [www.nordicseries.com](http://www.nordicseries.com)

## Var kan man spela paintball?

Vart vänder man sig då om man vill prova på paintball? Om man är intresserad av recball kan man vända sig till närmsta paintballpark, de står oftast i telefonkatalogen. Om man vill spela speedball kan man ta kontakt med en paintballförening, till exempel PaintCheck, så får man kontakt med andra spelare. Man kan också gå in på någon av de större svenska paintballsajterna:

[www.paintball.se](http://www.paintball.se)

[www.samuraj.se](http://www.samuraj.se)

[www.r60design.com/rushhour](http://www.r60design.com/rushhour)

[www.paintzone.nu](http://www.paintzone.nu)

## Tech Group/PaintCheck

Tech Group är en förening i Växjö med ungefär 1100 medlemmar som sysslar med LAN, datorer, media, gamla dataspel, rollspel och mycket annat. PaintCheck är en sektion inom Tech Group med paintballaktiviteter, till exempel turneringar, träningar och kurser.

PaintCheck har bland annat hållit en inomhusturnering i Emmaboda med 20 deltagande femmannalag. Det kom lag från hela södra Sverige för att delta.

Om man vill börja spela paintball är PaintCheck ett bra ställe att prova på hur det är och träffa andra med samma intresse.



All information och möjlighet att anmäla sig finns på [lincon.sverok.net](http://lincon.sverok.net)



Arrangemang: PROFIL-LAN

Arrangör: Spelföreningen Hadar

Plats: Lusthuset, Falkenberg

Datum: 4-7 juli (tjuvstart för VIP-medlemmar (i Hadar) klockan 20:00 torsdagen den 3 juli)

Info: [www.hadar.nu](http://www.hadar.nu)

Kontaktperson: Ulf Benjaminsson, 0704-432926, [ulfben@ktg.se](mailto:ulfben@ktg.se)



# Divide et impera

## – Berättelsen om hur Sverok fick sin logotyp

*Följande berättelse är den sanna och riktiga historien om hur Sverok fick sin nya logotyp. Berättelsen är sedelärande så till vida att den kanske lär en ny generation Sverok-aktiva hur de kan agera för att med intriganta metoder genomdriva sin vilja, mot majoriteten av styrelsens. Detta är också en del av historien om det beryktade betongblocket. Betongblocket var en del av förbundsstyrelsen som stod varandra nära och som mer eller mindre delade samma åsikter. Betongblocket bestod under åren 2000-2002 och dess medlemmar var Michael Bjurshagen, Fredrik Bonander och Björn von Knorring. Betongblocket var kända för sina stockkonservativa åsikter, sin starka argumentationsförmåga och uppenbara antiprogessiva inställning.*

### Betongblocket ger sin syn på ett viktigt beslut i Sveroks historia

De namnkunniga herrarna Michael Bjurshagen, Fredrik Bonander och Björn von Knorring var en kraft att räkna med under sin tid i förbundsstyrelsen. De är fortfarande aktiva både inom hobbyn och förbundet, så helt utan inflytande är de inte idag heller...

Under en lång följd av år existerade ingen officiell grafisk profil och grafisk utformning av olika Sverok-produkter beslutades om av diverse Sverokprojekt eller av styrelsen direkt. En logotyp fanns sedan länge; först hexagonerna med en sexsidig tärning, en konfliktspels-”blupp” och en tjugosidig tärning, därefter tre gula platonska kroppar (en fyrsidig, en sexsidig och en tjugosidig tärning). Dock fanns inga officiella Sverokfärger, typsnitt eller riktlinjer för hur logotypen skulle användas. Riksmötet 2001 hade därför givit förbundsstyrelsen i uppdrag att ordna en ny grafisk profil för förbundet.



### En tävling utlyses

I den nya styrelsen fick Andreas Nyström i uppdrag att genomföra en förslagstävling där det alternativ som valdes skulle få en mindre summa pengar för att färdigställa en grafisk profil åt förbundet. Andreas Nyström arbetade hårt med förbundets grafiska profil och en vacker dag offentliggjordes förslagstävlingen. Tiden gick och förslag på logotyper började så sakteliga komma in. Till sist hade ett tjugotal förslag kommit in.

Debattens vågor kring förslagen gick höga redan från början. Alla hade sin favorit och nästan alla förslag förordades av någon styrelseledamot av någon obskyr anledning. Vilket förslag skulle styrelsen välja? Ganska snart upphörde de styrelseledamöter som var ensamma om att stödja ett enskilt förslag att stödja detta, i förmån för ett näst bästa förslag som därmed kunde samla större styrka.

### Blobben och spikklubban

Det blev uppenbart att endast två förslag samlade någon slags fraktion ur styrelsen kring sig. De två förslagen kom ganska snart att kallas ”blobben” och ”spikklubban”, döpta av sina respektive motståndare. Det förslag som kom att kallas *blobben* föreställde ett runt bord med diverse runda stolar inskjutna under sig, symboliserande spelandet som en i huvudsak bordsanknuten aktivitet. Förslag nummer två som av uppenbara skäl kom att kallas *spikklubban* var en spelpjä, en tärning, en datormus och en spikklubba sammanfogade i en mer symbolisk bild föreställande de olika verksamhetsgrenarna i Sverok.

# Sverok

### Betongblocket väljer sida

Det visade sig också att alla styrelseledamöter ur betongblocket, föga uppseendeväckande, kom att förorda samma alternativ, nämligen *spikklubban*. Det fanns främst två anledningar till detta. Först och främst berodde motståndet från vår sida på att *blobbens* symbol just kunde tolkas som en blobb istället för vad det var (ett bord med fem stolar) där det faktiskt behövdes en förklaring för vad den föreställde. För det andra liknade symbolen i allt för hög utsträckning de mycket moderna IT-bolagens symbol.

För *spikklubban* var tolkningen av symbolen aldrig ett problem. Spikklubbas motståndare hänvisade å andra sidan till att en spikklubba inte var lämplig att representera Sverok med, då den var ett vapen och gav associationer till våldsamma aktiviteter. Den borde därför vara utesluten. En invändning



# mpera

## sin nya logotyp



som de flesta i förbundsstyrelsen höll med om.

### Spikklubban byts ut?

För att rädda situationen för *spikklubban* framfördes därför ett förslag från betongblockets sida, nämligen att ta bort spikklubban och be konstruktören av just denna logotyp ersätta den med något annat. Vad detta något annat var specificerades aldrig i just detta skede.

Detta förslag hade en uppenbar brist; Anledningen att utlysa en tävling var att styrelsen skulle få in flera alternativ som de sedan skulle ha att ta hänsyn till. Med tanke på att styrelsen inte besitter expertkompetens skulle experter anlitas genom den utlysta tävlingen. Det styrelsen sedan hade att ta ställning till var flera färdiga alternativ varav man väljer ett. Hela tävlingstanken var alltså utformad så att styrelsen denna gång skulle slippa leka designexperter. Men trots uppenbara problem som förslaget att ta bort spikklubban innebar fick förslaget att ersätta spikklubban positivt gensvar även från motståndarna till *spikklubban*. Därmed var den uppenbara krisen för *spikklubban* borta och kampen mellan förslagen mer jämn.

### Blobben vann provomröstning

Ett nästa steg i frågan var att ordna en provomröstning som kunde vägleda oss i fråga om den fortsatta debatten. På styrelsesammanträdet fanns tio personer med rösträtt. I provomröstningen utföll fem röster för *blobben* och fem röster (inklusive våra tre röster från betongblocket) för *spikklubban*. Styrelsen var alltså helt delad i denna fråga. I dylika lägen har förbundsordföranden utslagsröst, som lades på *blobben*. Nu var goda råd dyra. Katastrofen tornade upp sig i fjärran. *Blobben* hade kopplat greppet. Något var tvunget att göras om inte spelet skulle vara förlorat.

### Den gamla loggan gör comeback i diskussionen

Svaret blev en av de snyggaste taktiska finter som någonsin gjorts inom Sveroks förbundsstyrelse. Betongblocket påtalade förekomsten av den gamla, redan existerande logotypen. Om det var något förslag som inte borde kunna tas upp så var det just detta. Den existerande logotypen var ju klart bristfällig och den hade redan dömts ut av riksmötet året innan. Med andra ord borde den aldrig ha varit med på styrelseagendan över huvud taget. Det finurliga var ju att om man först röstade fram en vinnare mellan *spikklubban* och

den nuvarande Sverok-symbolen skulle ingå som ett tredje alternativ i den fortsatta debatten. Det började bli mer och mer uppenbart att alla debattekniska medel nu var tillåtna för att guida sin egen sak i hamn.

Allt eftersom debatten fortsatte blev det helt klart för alla och envar att anhängarna till *blobben* skiljde sig avsevärt från anhängarna till *spikklubban*. Medan de flesta anhängarna till *blobben* såg på den gamla symbolen som ett slags avföda som helst borde brännas på bål så ansåg alla anhängarna till *spikklubban* att den gamla Sverok-symbolen var ett högst realistiskt och tänkbart alternativ.



*blobben* och sedan ställde denna vinnare mot avslag<sup>1</sup> så hade den egentliga effekten blivit att den gamla symbolen stått kvar som segrare. Det gick med andra ord inte att ignorera förekomsten av den gamla logotypen längre.

Det ordnades därför ytterligare en provomröstning, där alla påmindes om att det vinnande förslaget av *blobben* och *spikklubban* forfarande kunde falla till förmån för den gamla logotypen. Omröstningen föll ut på följande sätt; *blobben* fick fem röster och *spikklubban* fem röster med ordförandens utslagsröst på *blobben*. När *blobben* som vinnande förslag ställdes mot avslag fick *blobben* fyra röster mot avslags sex röster. Det fanns alltså minst en ledamot i förbundsstyrelsen som föredrog den gamla logotypen framför *spikklubban* eller *blobben*.

Utifrån detta chockerande besked (för *blobben*-anhängarnas sida) beslöts att

Från betongblockets sida var detta en fråga med klart strategiska mål. Planen var att anhängarna till *blobben* skulle acceptera det som ett faktum att om det inte blev *spikklubban* som vann så skulle den gamla Sverok-symbolen vinna omröstningen. På så sätt var det tänkt att en eller annan av de styrelsemedlemmar som var anhängare till *blobben* skulle överge sin position i förmån för *spikklubban* och därmed faktiskt säkra vinst för *spikklubban*. Hela diskussionen blev med andra ord ett slags politiskt chicken-race mellan de två lagen som vid den här tidpunkten klart utkristalliserat sig. Frågan var, skulle anhängarna till *blobben* ge sig eller skulle vi stå med den gamla Sverok-symbolen som slutlig segrare?

### Röstningsordningen avgör

Vid en ny provomröstning visade det sig (överraskande positivt för betong-



blockets del) att vilket som helst av förslagen kunde vinna förutsatt att omröstningen gjordes på det för förslaget mest fördelaktiga sättet.

**Alt. 1)** Om *blobben* initialt ställdes mot *spikklubban* skulle *blobben* vinna, men förlora mot den gamla Sverok-symbolen i en slutlig omröstning.

**Alt. 2)** Om *blobben* ställdes mot den gamla symbolen skulle den gamla symbolen vinna, men den gamla symbolen skulle sedan förlora i en slutlig omröstning mot *spikklubban*.

**Alt. 3)** Om *spikklubban* ställdes mot den gamla Sverok-symbolen skulle *spikklubban* vinna, men slutligen förlora i omröstning mot *blobben*.

Det fanns sålunda en majoritet för varje förslag förutsatt att omröstningsreglerna passade förslaget. Det rimliga hade förstås varit att ställa upp den gamla Sverok-symbolen som avslagsförslag, vilket hade inneburit att detta förslag hade vunnit. Men eftersom den gamla Sverok-symbolen faktiskt riskerade att vinna omröstningen så kom förslaget att lanseras som eget ordinarie förslag. Det kom också att visa sig att det var fruktan för att förslaget kring den gamla Sverok-symbolen skulle segra som till sist kom att fälla avgörandet i förmån för *spikklubban*.

## Nytt röstningsförfarande

Det började bli sent på kvällen och alla var nu hungriga efter en hel dags förhandlingar. Sammanträdet avbröts därför för kvällen. Nästa dag skulle återigen frågan tas upp och beslutas.

Det fanns med andra ord en kväll att göra upp planer för betongblocket. Vi kom också att språkas vid under kvällen och insåg tillsammans att det fanns en gyllene chans att driva segern i hamn. Frågan som snurrade i huvudet på alla styrelsemedlemmar var hur man skulle kunna lösa problemet med röstningsordningen. Som det redan redogjorts för var det avgörande i vilken ordning man ställde förslagen mot varandra för vilket förslag som skulle avgå med segern. Genom den plan som vi kom fram till under kvällen var det mycket osannolikt att vi skulle förlora vid omröstning-en. Planen var att introducera ett nytt röstningsförfarande som kom att förskjuta makten till vår fördel. Röstningsförfarandet skulle enligt vårt

förslag ändras så att varje styrelsemedlem fick rangordna de olika alternativen från bäst till sämst. Det bästa alternativet skulle sedan tilldelas tre poäng, det näst bästa två poäng och det sämsta en poäng. Vi visste efter dagens sammanträde att nästan alla som var anhängare av *blobben* också fruktade ett slut där den gamla Sverok-symbolen stod som vinnare.

Om detta röstningsförfarande kunde accepteras av styrelsen, visste vi i betongblocket att vi lugnt kunde rösta i enlighet med vår övertygelse, vilket innebar *spikklubban* på första plats, den gamla Sverok-symbolen på andra plats och på sista plats *blobben*. Samtidigt var det osannolikt att anhängarna av *blobben* förstod hur förödande detta alternativ var för deras chanser att vinna omröstningen. Om de förstod, men det nya röstningsförfarandet ändå genomfördes, fanns en chans för dem att vinna och det var genom att hantera frågan precis så som vi gjorde, nämligen genom att rösta på den gamla Sverok-symbolen på andra plats. Men vi kunde lugnt antaga att anhängarna till *blobben* inte skulle kunna hålla huvudet så kallt att de röstade på den gamla Sverok-symbolen på andra plats. Kvällen fick alltså gå i diplomats tecken. Det gällde att övertyga de andra styrelseledamöterna om att vårt röstningsförfarande var överlägset och framför allt betydligt mindre orättvist än alla andra möjliga röstningsförfaranden<sup>2</sup>. Allt gick helt enligt planerna och snart sagt alla styrelseledamöter gick till sängs med vetskapen om att det nyligen uttänkta röstningsförfarandet var det bästa och mest rättvisa.

## Taktiken framgångsrik – spikklubban segrade

På morgonen återupptogs diskussionen. Schemat var hårt pressat och tiden höll på att rinna ut. Eftersom ett beslut redan var försenat så var det inte heller möjligt att bordlägga frågan. Ett beslut under mötet var nödvändigt. Styrelsen samlades, i det ganska lilla rum där mötet hölls (efter ett tag blev bristen på syre påtaglig eftersom luftkonditioneringen inte fungerade). Omröstningen blev väldigt spännande även om betongblocket var ganska säkra på utgången. Resultatet gick också helt enligt planerna. Förespråkarna för *spik-*

*klubban* satte mycket riktigt *spikklubban* som första alternativ med den gamla loggan som andra och kunde därigenom tilldela *blobben* minimalt med poäng. När då förespråkarna för alternativet *blobben* satte alternativet *spikklubban* på andra plats så blev slutresultatet det väntade; *spikklubban* vann därför att motståndarna ogillade *spikklubban* men hatade den gamla Sverok-symbolen. Ett fantastiskt klimax på en fråga som så djupt splittrat förbundsstyrelsen anno 2001.

## Lärdomar för framtiden

Vad kan man då lära sig från denna historia? En första lärdom är förstås att styrelsearbetet är avhängigt av de personer som sitter i styrelsen. Det är bara förlorare som anser att man sitter i en styrelse på jämbördig basis. Styrelsearbetet är ett maktspel som bäst spelas genom att använda de olika styrelsemedlemmarna mot varandra. Om de andra i styrelsen är naivt ovetande om maktspelet som man själv för kommer de bli överkörda i en omröstning när den väl kommer till stånd. Under styrelsearbetet formas allianser och pakter och det smids allt som oftast ränker bakom den naives rygg. Det gäller alltså alltid att vara på sin vakt och ständigt arbeta för att sina egna förslag ska genomföras.

Man kan förenklat säga att en fråga kan bearbetas på flera plan. Börja alltid med dina egna (överlägsna) argument. Om dessa inte räcker bör man genom smicker och röstningsallianser försöka få sin vilja genom. När inte heller detta räcker bör man försöka bända på de konstitutionella ramarna genom att föreslå bra argument för att förändra de regler som gäller för beslutet.

Med dessa strategiförslag önskar vi framtida styrelseledamöter i Sverok god jaktlycka.

- 1 Ett standardförfarande vid beslutsfattande är att alltid ställa ett förslag mot avslag innan det godtas.
- 2 Faktum är att vilket röstningsförfarande man än valt så hade det inneburit ett ställningstagande. Det finns faktiskt inga "neutrala" röstningsförfaranden. Alla röstningsförfaranden riskerar påverka resultaten i någon form. En viktig poäng att tänka på om man vill manipulera sammanträden.



# Spegel, spegel...

Rebecca Bugge om hur skönhetsidealet har förändrats genom historien

I dag känner sig de flesta jagade av skönhetsideal som hela tiden strömmar mot oss från TV, tidningar och reklam. Men även om medierna är förhållandevis nya är knappast fenomenet det.

Vad man än tycker om det vet vi vad som förväntas vara en snygg människa. Tjejerna ska vara smala, med stora bröst, killarna vältränade och alla solbrända. Många tycker det är ideal som är jobbiga och onödiga att leva upp till. Men de finns hela tiden där. Man ska dock inte göra misstaget att tro att det var bättre förr. Det var det absolut inte. Bara annorlunda.

Skönhetsideal har alltid handlat om att uppnå sådant de flesta inte kan få. Skönhet är något som nås med arbete och ansträngning. Det visar att man tillhör en utvald skara som har råd och tid med det. Ett tydligt exempel på detta är solbrännan. Under årtusenden var idealet blek hy, det innebar att man inte behövde ödsla tid ute med jordbruk. Först när det blev vanligt med inomhusarbete i fabriker blev det inne med solbrännor, det visade att man hade tid att vara ute.

Samma sak gäller detta att vara smal. Titta på en målning från 1600-talet och de kvinnor som visas där. Då får man se yppiga, blekfeta damer med gropar i låren och bilringar runt magen som väger sådär 90 kilo styck. Där handlade det om att kunna visa att man hade råd att äta, inte bara så att man blev mätt utan övermätt. Nu när alla kan äta är det inte alls lika roligt att vara fet, nu måste man lägga energin på att jobba på att bli smal. Och då blir det idealet.

Samtidigt som vissa delar av dåtidens mode kan vara tilltalande, som att man inte behövde bekymra sig om solcancer eller räkna kalorier när man åt, ska man inte tro att det var någon helt igenom

sympatisk tid. Det var det absolut inte. Ett av de tydligaste exemplen på det är korsetten.

Under flera hundra år var korsetten ett måste i varje anständig kvinnas garderob. Om man ser på bilder från 1700- och 1800-talen ser man kvinnor med så smala mid- jor att det nästan s e r



u t de ska s o m gå av på mitten. Detta beror i och för sig delvis på att det oftast handlar om målningar och teckningar som naturligtvis är lättare att forma efter hur man vill att det ska se ut än hur verkligheten är. Tittar man på klänningar från denna tid kan man se att midjorna i allmänhet inte var så sjukligt smala. Men smala var de. Det handlade om att pressa ihop bröstorg och

midja och allting innanför. Det finns historier om att folk (faktiskt även män, för modemedvetna män – framför allt på 1800-talet – kunde mycket väl också ha korsetter) opererade bort de nedersta revbenen för att bli tillräckligt smala.

Korsetternas popularitet hänger samman med mycket annat som gör saker på modet. Det visade att man inte sysslade med kroppsarbete. Man kan inte utföra hårt kroppsarbete i en korsett. Det är en teknisk omöjlighet. Man kan svimma rätt bra i korsett utan att anstränga sig särskilt mycket alls.

Att inse att korsetter var farliga var något läkarna sysslade med redan på 1700-talet. Intressant nog dömdes korsetterna officiellt ut bara vid de tillfällen då de ändå var omoderna. Det skedde strax efter franska revolutionen 1789 då man hade ett mode baserat på antika skulpturer. Det kom åter på tapeten i början på 1900-talet när timglasfiguren på kvinnor åter försvann.

Modet som något opraktiskt går igen genom historien. Det handlar om de nämnda korsetterna, om smink baserat på arsenik och bly, om att bada i åsnemjolk, om att ha skor som inte är gjorda för att gå i, om kjolar som gör att man inte kan gå in genom en dörr utan att vända på sig ett kvarts varv, om frisyrier som gjorde dess bärare en meter högre, och så vidare.

Men det intressanta är att hur modet än förändrats har det alltid funnits en besatthet av kvinnans bröst. Dock har bröstet med tiden gått från att vara en symbol för fruktbarhet (man hade inga problem under medeltiden att måla Jungfru Maria med blottad barm) till en mer renodlad sexsymbol. Jag tror inte någon kille ser på *Slitz* omslagsbrud och tänker "wow – hon kan få många ungar!"...



# Brasilien – en stormakt

*Brasilien är ett land som de flesta svenskar vet föga om och de få kunskaperna omfattar knappast landets omfattande rollspelsbransch eller lajohobby. Av en ren tillfällighet blev jag bekant med Emerson José Silveira da Costa, en brasiliansk gamer, via den internationella interlinguarörelsen\*. Jag berättade för honom att jag ville veta mer om rollspel i Brasilien och han tog då kontakt med spelkonstruktören Luiz Eduardo Ricon. Vi tre genomförde där-efter i januari 2003 en e-post-intervju på en blandning av interlingua, engelska och portugisiska, som jag sedan har översatt till svenska.*

\*Interlingua är en moderniserad och förenklad form av latin, begriplig för de flesta engelsktalande svenskar. Se [www.interlingua.nu](http://www.interlingua.nu) för ytterligare information.

## Anders Blixt intervjuar Luiz Eduardo Ricon med hjälp av Emerson José Silveira da Costa

Luiz Eduardo Ricon är en välkänd profil i brasilianska spelkretsar.

### Vem är du?

Jag heter Luiz Eduardo Ricon. Jag är gamer, spelledare och rollspelsförfattare sedan 1992 och har fått diverse produkter publicerade i Brasilien. Till skillnad från andra brasilianska spelförfattare (jo, det finns flera), vilka nog helst skriver inom genrerna fantasy eller horror, betonar jag i mina verk vår rika folklöre och historia. Sålunda kan man nog säga att jag är den mest "brasilianske" av de brasilianska rollspelsförfattarna. (skratt)

### När kom rollspel till Brasilien?

De kom under slutet av 1970-talet via ungdomar som varit utbytesstudenter i USA. De lärde känna rollspel där, främst *Dungeons & Dragons*, och tog sedan med sig regelböckerna hem till Brasilien, där de lärde sina kompisar att spela. Under några år växte det fram en underjordisk subkultur med böcker som importerats från USA och fotokopierats för att bytas mellan fans.

1989 började rollspelsböcker importeras av Devir, ett förlag som huvudsakligen distribuerade utländska superhjälteserier. Samtidigt publicerades de brittiska *Fighting Fantasy*-böckerna (av Steve Jackson och Ian Livingstone) i en framgångsrik brasiliansk version, vilket gav ett kraftigt energitillskott till rollspelshobbyn med bland annat reportage i tidningar och TV. Detta ledde till de första spelkonventen som i praktiken omfattade en del gamers i de statliga universiteten i Rio de Janeiro och São Paulo. Där-efter utvecklades dessa till stora evenemang som kunde omfatta 3 000 deltagare under en helg. (Nu-förtiden handlar det om ca 15 000 deltagare.)

Devir såg en affärsmöjlighet och översatte *GURPS* till portugisiska 1991. Samma år publicerade GSA, ett förlag grundat av gamers i Rio de Janeiro, medeltidsfantasyspelet *Tagmar*, det första spelet gjort av brasilianare. 1992 gav

GSA ut rollspelet *O Desafio dos Bandeirantes* som baseras på Brasiliens historia och folklöre. Under de följande åren utvecklades Brasilien till en stor rollspelsmarknad.

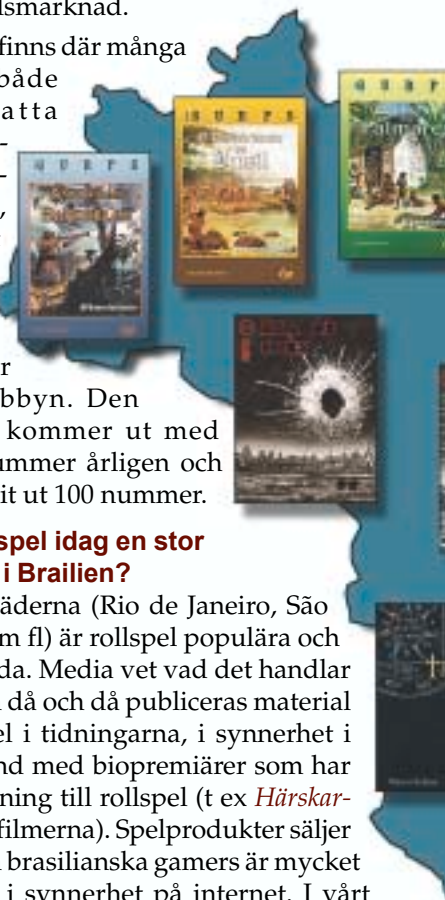
Idag finns där många spel, både översatta och inhemska, och det finns även tidsskrifter för hobbyn. Den äldsta kommer ut med tolv nummer årligen och har givit ut 100 nummer.

### Är rollspel idag en stor hobby i Brasilien?

I storstäderna (Rio de Janeiro, São Paulo, m fl) är rollspel populära och välkända. Media vet vad det handlar om och då och då publiceras material om spel i tidningarna, i synnerhet i samband med biopremiärer som har anknytning till rollspel (t ex *Härskarringen*-filmerna). Spelprodukter säljer bra och brasilianska gamers är mycket aktiva, i synnerhet på internet. I vårt land genomförs dessutom världens näst största rollspelskonvent (efter WotC:s årliga arrangemang i USA) med ca 15 000 deltagare.

### Vad gör du i rollspelsbranschen?

Jag började som spelledare och snart ville jag skapa mitt eget spel för att använda med mina vänner. Jag utvecklade dess regler tillsammans med två vänner och vi publicerade en bok 1992, när rollspel var något nytt i Brasilien. Utöver att skriva spel håller jag föredrag för lärare och pedagoger och visar på spelens möjligheter som läromedel, eftersom flera brasilianska skolor använder rollspel i undervisningen.





# bland rollspelsländerna

Mitt arbete med rollspel inspirerade av brasilianska teman fick mig att ta anställning vid Devir 1996. Jag översätter och redigerar spelprodukter från White Wolf och Steve Jackson Games. 1999 utvecklade jag en produkt åt Devir kallad *mini-GURPS* (ungefär som *GURPS Lite*) som var en sammanfattning av

*GURPS*-reglerna för nybörjare. Inför dess lansering utvecklade jag tre supplement om Brasiliens historia.

- *O Descobrimento do Brasil* [=upptäckten av Brasilien] som beskriver portugisernas ankomst kring år 1500.

- *Quilombo dos Palmares* [se faktaruta] som handlar om den nation som grundades i Brasilien av frigivna eller förymda afrikanska slavar. Den fanns under i stort sett hela 1600-talet och stod emot många väpnade angrepp från Brasiliens portugisiska regering.

- *Entradas e Bandeiras* [=upptäcktsfärder i Brasiliens vildmark] som är en "historisk" version av *O Desafio dos Bandeirantes* utan magi och sagor.

Dessa tre böcker blev en stor succé. Den första blev Devirs bästsäljare vid Bienal do Livro, den största latinamerikanska bokmässan. Idag driver dessa tre böcker på arbetet med rollspel vid skolor över hela Brasilien.

**De flesta svenska ungdomar behärskar engelska väl och spelar därför amerikanska rollspel utan**

**problem. Är engelskspråkiga spel också omtyckta i Brasilien?**

Inledningsvis var dessa vanligast. När rollspel på portugisiska publicerades så växte marknaden, eftersom den öppnades mot människor som inte kunde engelska. Idag vill jag nog hävda att 70% av våra gamers använder material på portugisiska. Detta skapar utrymme för inhemska spelkonstruktörer eftersom det inte finns någon betydelsefull skillnad mellan översatta och inhemska spel.

**Vilka rollspel har flest spelare? Varför är just dessa populära?**

*GURPS* är mycket populärt. *D&D* är alltid stort, ännu mer nu med den nya utgåvan. *Vampire* är en fluga som vägrar att dö ut. Men vi har nu en serie rollspel skapade av brasilianare som sprids via tidskriften *Dragão Brasil* som inom kort kommer att bli lika populära som de stora importerade spelen.

**När utkom de första inhemska rollspelen? Ge oss gärna en lista på några sådana.**

Här är en liten ofullständig lista:

- *Tagmar* – medeltidsfantasy – 1991.
- *O Desafio dos Bandeirantes* [=pionjärernas dåd] – folklöre och historia – 1992.
- *Demos Corp.* – spionage – 1993.
- *Millenia* – science fiction – 1995.
- *Defensores de Tóquio* [= Tokyos försvarare] – humor – 1995.
- *Arkanun* – fantasy och skräck – (okänt årtal).
- *Trevas* [= Mörker] – modern skräck. (Trevas har många bra supplement, som *Demônios*, *A Divina Comédia*, *Anjos* [= änglar], *A Cidade de Prata* [= silverstaden] och andra.)
- *3D&T* – generellt spelsystem som härstammar från *Defensores de Tóquio*, med många tillägg från Capcoms videospel.

## Quilombo dos Palmares

Det är inte helt lätt att översätta uttrycket "Quilombo dos Palmares". *Quilombo* är ett ord av afrikanskt ursprung som betecknar en by eller en småstad. En *palmar* är en dunge palmträd. Afrikanernas nation bestod av byar byggda i en region med många palmdungar, därav namnet.

Du hittar lite om bakgrunden till "Quilombo dos Palmares" på engelska här: [http://www.vidaslusofonas.pt/zumbi\\_dos\\_palmares2.htm](http://www.vidaslusofonas.pt/zumbi_dos_palmares2.htm)

Kolonisationen av Brasilien beskrivs här: [http://www.workmall.com/wfb2001/brazil/brazil\\_history\\_early\\_colonization.html](http://www.workmall.com/wfb2001/brazil/brazil_history_early_colonization.html)

Sveroks förbundsstyrelse

**Elin Gullberg Bohlin**

[elin@sverok.se](mailto:elin@sverok.se) 070-355 76 07

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**

Distriktsansvarig.

**Vad spelar du helst?**

Jag är en inbiten lajvare och trivs bäst på intrigtäta fantasy-lajv. Jag åker på lajv för att ha trevligt och trivs bäst på värds- huset eller vid lägerelden.

**Vad spelar du mest?**

Då jag inte har ro att sitta still alltför länge spelar jag oftast olika brädspel. *Settlers* är den stora favoriten.

**Varför engagerar du dig i Sverok?**

Det finns inget annat ställe man träffar så många trevliga intressanta människor och dessutom får chansen att spela massor av spel.

## Sverox får en ny Fanzinansvarig

Vi vill se mer av fler fanzin i Sverox! Därför återkommer Fanzinspalten i nästa nummer. Men vi behöver din hjälp – om du själv gör ett fanzin, eller känner någon som gör ett så till att vår nye fanzinansvarige får ett ex, eller webbadressen om det är ett E-zine. Vänd er till:

Peter Larsson  
[peter@snarl-up.com](mailto:peter@snarl-up.com)  
Åsby 44  
715 92 Stora Mellösa



- *Era do Caos* [= kaoseran] – mysticism och cyberpunk i Brasilien i en nära framtid.
- *Crepúsculo* – änglar och demoner.

### Vad vill du se som typiskt brasilianskt i spelhobbyn hos er?

Bortsett från sådana rollspel som ta upp uppenbart brasilianska teman, tror jag att eftersom Brasilien är ett mångkulturellt och multikonfessionellt land (där många religioner samexisterar) så slipper vi vissa fördomar som finns i andra länder, nämligen fördomar mot spelidéer som handlar om mystik och raser. Dessutom är de författare som skriver typiska brasilianska spel mer intresserade av sociala frågor, som gatuvåld och multinationella företags exploatering, än författare i andra länder och detta märks i produkterna.

På vissa sätt är brasilianska rollspel enklare och mer rakt på sak än amerikanska. Häftena är tunnare och billigare. Det mesta av kampanjskapandet överläts till spelledarna, vilka i sin tur uppskattar denna rörelsefrihet. Därtill står brasilianska rollspel i val av teman och språknivå närmare videospel, serier, tecknad film och vanlig spelfilm än klassisk fantasylitteratur (som Tolkien m fl).

### Vilka är de mest kända professionella spelkonstruktörerna i Brasilien?

Jag anser mig vara en av dessa. Jag 34 år och jag försöker alltid använda med ämnen som har att göra med mitt lands historia och kultur, eftersom jag anser att detta är viktigt för att stärka identiteten hos brasilianska gamers.

En annan betydelsefull författare är Marcelo Del Debio, som konstruerade *Trevas*. Han är förmodligen den bästsäljande rollspelskonstruktören i Brasilien. Hans stora samling produkter handlar alla om kusliga ämnen, inspirerade av spel som *Vampire* och *Kult*, men med brasilianskt stuk.

Marcelo Cassaro, redaktör för tidskriften *Dragão Brasil*, vet att använda denna för att marknadsföra sin böcker, främst riktade mot folk som gillar videospel, manga och serier. Han (och hans medförfattare) har skapat spelvärlden *Arton*, medeltidsfantasy i samma anda som *Forgotten Realms*. Hans rollspel *Tormenta* [= storm] är också populärt

Därutöver finns Carlos Klimick, som skrev *O Desafio dos Bandeirantes* med

mig. Han arbetar direkt med rollspel i skolor sedan fem år med stor framgång.

### I Sverige spelas rollspel främst av ungdomar ur den stora välutbildade medelklassen. Hur förhåller det sig med detta i Brasilien?

I Brasilien var rollspel först en hobby inom samhällets elit. Men snart därefter, när det kom spel översatta till portugisiska, blev de populära hos medelklassen i städernas utkanter, där det inte finns så många fritidsnöjen. Rollspel visade sig vara en billig hobby. Spelarna samlades i klubbar och skamlade ihop pengar för att köpa spelen. De köpte varsin bok och lånade ut dem till varandra.

### Får man spela rollspel i skolorna?

Ja, i de flesta skolor. Rollspel har gott rykte och spelas i skolor och bibliotek. Det finns en strömning som studerar rollspelens pedagogiska användning. Detta inkluderar ett nationellt symposium 2002 med detta tema för lärare, forskare och spelförfattare.



### Brukar ungdomar organisera sina egna spelklubbar i Brasilien?

Tidigare var spelklubbar mer betydelsefulla på den brasilianska rollspelsmarknaden. Numera har Internet blivit det viktigaste sättet att nå ut inom hobbyn, via diskussionslistor och sajter där gamers möts. Men vid de stora konventen möts alla och utbyter erfarenheter. Idag finns spelklubbarna snarare i lite mindre städer som ligger långt borta från de stora metropolerna.

### Vi har den nationella sammanslutningen Sverok. Hur har ni organiserat er på den nationella nivån?

Det finns ingen centraliserad organisation av detta slag i Brasilien. De drivande är istället för det mesta gamers själva eller spelförlagen. Internet har också haft en sammanhållande inverkan. (Men i delar av hobbyn, t.ex. *Magic* och *Magic Knights*, finns officiella föreningar som genomför nationella turneringar och rankar spelare.) Rollspel är något mycket frihetligt i Brasi-

lien och passar inte ihop med detta slags strukturer.

### Hur är era spelkonvent?

De största evenemangen genomförs i Rio de Janeiro och São Paulo. Det årliga konventet EIRPG i São Paulo har 15 000 deltagare och är sålunda näst störst i världen. De andra har ca 3 000 deltagare om de är stora och 500-1 000 om de är medelstora. Ett litet konvent har 150-200 deltagare. Eftersom Brasilien är jättestort är det svårt att samla gamers från hela landet. Därför har de nationella evenemangen i São Paulo främst besökare från de näraliggande städerna, men det finns varje år individer som reser tusentals kilometer för att delta. I övrigt så genomförs små evenemang, organiserade av förlag eller spelklubbar, i gallerior och kulturcentra i hela Brasilien.

### Vilka slags lajv har ni i Brasilien?

Våra lajv är för det mesta stadsbaserade (gärna med *Vampire*-tema) och spelas i nattklubbar och inomhus. Tidigare var de mer populära, men idag är de lite "ute", men fortfarande tämligen populära. Det finns en eller två grupper som genomför medeltidslajv, med boffer-svärd och rustningar, men de är i ett startskede.

Nyligen har det varit två fall för polisen med indirekt anknytning till lajvare. I ett visade sig att det aktuella dödsfallet inte var kopplat till spel. Men i det andra fallet påvisade utredning att det fanns spelare inblandade. Detta fick regeringen att införa åldersgränser för rollspel (många har nu klassats som "rekommenderas för vuxna"). Dessa händelser fick några fundamentalistiska protestantiska kyrkor att ta strid mot rollspel. Allt detta skadade hobbyn och ledde till minskad aktivitet bland lajvare och gamers under 2002.

### Som en avslutning, hur ser du framtiden för rollspel i Brasilien?

Rollspel fortsätter att växa, både i popularitet och i antalet utgivna titlar. Jag ser en positiv framtid för hobbyn, som bör få mer utrymme i skolorna vilket leder till att det värvas fler gamers. Olyckligtvis har händelserna nyligen fått regeringen att sätta åldersgränser på rollspel, detta kan minska tillväxten på kort sikt. Men då rollspel i allmänhet har mycket gott rykte här så kommer tillväxten med tiden att öka igen. ■





# istoriens vingar

av Carl Cramér

*Jag har alltid varit fascinerad av historia, och länge försökt få in en känsla av historia, av kontinuitet i mitt spelande. Det är dock ganska svårt, hur fångar man historiens vingslag? Mina egna erfarenheter är främst från rollspel, men både fiktion, lajv och kampanjer i figurspel har samma problematik. Kan man kombinera spel och historia?*

I verkligheten förändras historiska situationer ganska långsamt, men de förändras hela tiden. De som lever mitt i verkligheten kanske inte upplever att saker blir särskilt annorlunda, men om man gör jämförelser med sisådär 50 års mellanrum, så kan man se att mycket förändrats. I fantasy är det oftast precis tvärt om. Absolut ingenting förändras under tusentals år, tills plötsligt hjältarna dyker upp och förändrar allt på några få år. Är det så vi vill ha det? Är detta enda sättet att få drama i utvecklingen? Jag tror inte det.

## Historiska förlopp

Den historiska utvecklingen sker oftast i ganska små steg. Ibland kommer avgörande ögonblick, som slaget vid Poltava eller mordet på Gustav III, men de verkligt stora förändringarna sker över längre tid. I själva verket förändras kanske inte så mycket under en människas livslängd. I en berättelse är det inget vidare – man vill känna sig viktig och inblandad i tidens stora händelser.

Jag kan se fyra sätt att angripa detta, från de enkla till riktigt svåra.

**Xena-historia:** Historien betraktad som en serie anekdoter – som man kan plocka friskt ur. Julis Cesar och Odysseus möter samma hjältinna? Inget problem! I sagovärldar motsvarar det en miljö där det är gott om stora monster, händelser och hjältar, allt på en gång och utan inre sammanhang. Om berättelsen är episodisk fungerar det här bra, och det ansluter till forna tiders berättartraditioner. Men man får ingen direkt känsla för historia, kontinuiteten bryts upp. Det hela liknar en TV-serie.

**Accelererad historia:** Låt historien rulla på fortare. Låt det som normalt tar ett århundrade utspela sig på ett decen-

nium. På så sätt kan man hinna med mycket inom en karaktärs livstid, men man måste berätta att det är så här innan man spelar – annars kan folk bli förvirrade. "Vadå skaffa musköter, vi har ju precis fått armborst!"

**Historia genom lupp:** Välj ett skeende, och beskriv det in i minsta detalj. Detta är det vanligaste sättet i spel, men ganska tråkigt om det skeende man valt inte klarar av att bära upp berättelsen. Om man beskriver franska revolutionen, med nya dramatiska händelser varje månad under flera år, kan det fungera. För att beskriva en godtycklig vikingaby under 800-talet kan det vara sämre – om man inte vill fokusera på det vardagliga livet och dess små händelser.

**Dynastisk historia:** Kanske den mest spännande metoden, men också den mest besvärliga. I stället för att komprimera historien, fokuserar man på enstaka händelser och låter tiden löpa. Några enstaka händelser varje år eller decennium anses intressanta nog att spela i detalj, medan resten passerar obemärkt. I den här modellen blir familj och dynastier viktiga, eftersom man kommer att vilja spela sina barn när ens första karaktär blir gammal och grå. Det leder till ett dynastiskt tänkande som passar för forna dagar.

Alla dessa sätt fungerar, men de ger väldigt olika känsla. Beroende på vad du vill med din historia, kan du använda och kombinera dem på olika sätt. De flesta spel använder den första metoden, vilket gör dem allmängiltiga och lätta att använda. Men när man gör sitt eget upplägg kan man ha högre ambitioner, vilket jag tänkte berätta mer om i nästa nummer.

## Vad gjorde du förra året?

Trots att Sverok slagit rekord i antal föreningar och medlemmar under förra året har 548 föreningar fortfarande inte rapporterat någon verksamhet för förra året till Sverok. Det finns pengar att tjäna för föreningarna om de hör av sig med en rapport: 2000 kr för att de haft verksamhet och 40 kr per medlem i åldern 7-25 år. Blanketter för att rapportera medlemmar och verksamhet finns på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) under menyn **föreningar**, valet **blanketter**. Det går även att eposta till kansliet på [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se) eller ringa till förbundskansliet **013 - 14 06 00** och beställa blanketter.

### Sveroks förbundsstyrelse

## Karl Lampinen

20 år, från ett litet samhälle i nordöstra Sverige, på gränsen till Finland – Övertorneå.

### Vad är din nuvarande sysselsättning?

Sjöbevakare i Härnösand. (tittar på prickar som rör sig på en karta och gissar vilka båtar prickarna är.)

### Vilket är ditt favoritspel?

*X-com – enemy unknown, Settlers, Call of Cthulhu* samt *Munchkin*.

### Vad vill du göra i Sverok?

Ge Sverok en betydelse.

### Vad spelar du helst?

Rollspel.

### Vad spelar du mest?

*Carcassonne*.

### Sveroks förbundsstyrelse

## Erik Hedberg

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

17 år, bor i Mora.

### Vad är din nuvarande sysselsättning?

Går första året på naturvetenskapligt gymnasieprogram

### Vilket är ditt favoritspel?

Fritt rollspel, men annars ligger *Europa Universalis II* bra till.

### Vad vill du göra i Sverok?

Jag vill minska klyftan mellan förbund och förening.

### Vad spelar du helst?

Rollspel.

### Vad spelar du mest?

Brädspelet nere på klubben.

**Karolina Andersson**

karolina@sverok.se

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**

Kansliet och interninformation.

**Vad spelar du helst?**

Ett realistiskt lajv.

**Vad spelar du mest?**

Just nu rollspel faktiskt... Har börjat spela rollspel en gång i veckan, makalöst, så ofta har jag aldrig spelat rollspel förut.

**Varför engagerar du dig i Sverok?**

Spel är kul. Sverok är kul. Jag har engagemang att ge = jag engagerar mig i Sverok.

**Thomas Davidsson**

fabel@home.se

29 år gammal, från Stockholm, Sollentuna närmare bestämt.

**Vad är din nuvarande sysselsättning?**

Student på psykologprogrammet, egenföretagare och improvisationsteateraktiv.

**Vilket är ditt favoritspel?**

*Once upon a time*, just nu i alla fall.

**Vad vill du göra i Sverok?**

Göra lek och spel mer tillgängligt för människor och få folk att inse kraften och möjligheterna i det.

**Vad spelar du helst?**

Helst levande rollspel, annars rollspel.

**Anton Holmström**

Jägmästare

anton.holmstrom@sverok.se

**Uppgifter i förbundsstyrelsen**

Marknadsföring och NSV.

**Vad spelar du helst?**

Airsoft.

**Vad spelar du mest?**

Allan.

**Varför engagerar du dig i Sverok?**

Här ska man nog svara med en massa text, men det enda jag kan komma på är för att Sverok är c00lt. :)



# Paintball i TV?

av paintballspelaren Peter Sandberg

*Paintball är den fjärde största Extremsporten (och tillika den snabbast växande) i världen just nu. Under långa vinterkvällar går spelare och suckar över varför det så gott som aldrig någonsin visas paintball på TV?*

*Låt mig säga sanningen – paintball duger helt enkelt inte att visa på TV.*

Visst har det gjorts dokumentärer som visats på en udda tid i någon betalkanal och visst kan vi se korta glimtar på t.ex. TV3 sport efter Joy Masters. (En världsomspännande turnering med tävlande lag från mer än 20 länder där en av deltävlingarna går i Stockholm.) Men mer plats får det liksom inte.

Vad är det då för fel? Dramaturgin finns där, människor som springer, kastar sig, skriker och inte minst skjuter på varann. Allt det här gör sig egentligen mycket bra i ett medium som TV.

Om du inte tror mig så gå till en videobutik och se på utbudet av videofilmer.

**Många bollar i luften...**

Paintball är svårt att filma och fota. Spelarna tar helt enkelt inte regi i den utsträckning som krävs. De tar ingen regi alls utan skriker och skjuter precis som de vill. Och som de skjuter sen? En backlinjespelare går ut med bortåt fem-tonhundra boll på en sju-minutersmatch. Efter tio sekunders spel har två backar i ett lag skjutit iväg cirka 300 boll och behöver fylla på. Fem sekunder efter spelstart börjar mittfälts- och frontlinjespelarna att ösa på.

Det är mycket mycket boll i luften i en tävlingsmatch på en uppblåsbar bana.

Kameramännen vet inte riktigt hur de ska göra och var de ska stå. De har inte erfarenheten för att kunna läsa spelet och även om de hade det så är det svårt att göra det direkt på banan.

**Sega dragkamper och muggningar**

När spelet väl kommit igång börjar något som oftast kan liknas vid en seg dragkamp där spelarna kämpar för behålla positioner och kanske ta sig till sin andraposition. Några åker ut när de blir markerade, men det går att hålla emot även med halva laget borta.

En frontrunner kanske försöker sig på en "muggning" d.v.s. springer fram för att markera någon från nära håll. En sån rusning brukar kunna betecknas som själva höjdpunkten i en match och kan vara just det som öppnar spelet och ger ett lag ett övertag.

Motståndet krymper och snart kastas den sista backen av planen.

Den stackars kameramannen med den tunga kameran har aldrig en chans att följa med i en snabb sprint. Och hade han det så är det troligt att han skulle få så mycket boll skjuten på sig att bara det vore tillräckligt för att stoppa honom.

**Fler domare än spelare i ett lag**

De åtta domarna (på fjorton spelare) har under matchen haft fullt sjå med att kolla spelarna och att alla regler följs. De fullständiga reglerna får rum på ca. 20 A4-sidor.

**Vinnare på minuspoäng?**

När ett lag är utmarkerat från planen så tar en besynnerlig ritual vid.

Det visar sig att meningen med den här övningen är att ta en flagga från det andra lagets hemmabas och föra den till sig egen, och detta inom given matchtid.

Sen ska det adderas och subtraheras poäng och nu kan kraftiga minuspoäng delas ut för olika regelöverträdelser. Det är inte omöjligt att sluta på minuspoäng fast man har vunnit matchen.

**Fånga flaggan!?!?**

Det här med att hämta flaggan är egentligen, som jag ser det, en besynnerlig anomali. På den tiden då paintball enkom spelades i skogen (och det spelas fortfarande mycket i skogen) fanns det en klar mening med att kunna hämta flaggan och föra hem den utan att behöva markera hela det andra laget av banan. Känslan av att kunna lura det andra laget var och är obeskrivlig.



Flaggan var också ett slags bevis på att paintball inte spelades av pantade krigshetsare. "– Vi har kanske kamouflagekläder på oss, visst! Men spelet handlar inte om att skjuta någon utan att hämta en flagga."

### Magdalena Forsberg krigshetsare?

Den paintball som syns mest, tävlingsvarianten, har egentligen som enda "militär" koppling kvar att vi skjuter. Ingen har väl kommit på tanken att ställa sig upp och med ett anklagande finger peka ut Magdalena Forsberg som en krigshetsare och allmänt subversivt element bara för att hon halkar runt med ett gevär på ryggen? Ska vi syna skytterörelsen så är den faktiskt en del av krigsmakten. En militär koppling som aldrig skulle godtas i paintball.

Våra markörer (notera namnet) är målade i de mest lysande färger och vi klär oss i tröjor som syns på en kilometers håll.

Men paintball duger inte att visa på TV.

### X-ball bättre TV-underhållning

Kameran är bara ett tekniskt problem som lätt kan lösas med exempelvis upphängda kameror. Sen måste ju inte allt vara i direktsändning heller.

Felet ligger mest i själva formatet som inte direkt uppmuntrar till ett rörligt spel som skulle vara roligt att se på ur ett TV-perspektiv.

Hösten 2002 provades ett nytt sätt att spela som döptes till X-ball.

Nyheten ligger i att en match nu består av flera perioder med paus emellan. Varje period om tio minuter kan innehålla flera game. Varje game är värt exakt ett poäng. Det hela för tankarna till tennis där spelet inte är slut bara för att första bollen är förlorad.

Spelet har blivit rörligare – och roligare att se på – därför att spelarna vågar mer. Ett poäng är bara ett poäng. Reglerna har förenklats och domarna har en mer direkt roll på planen. Fast flaggan finns där fortfarande, men jag köper det. Formen kräver otroligt mycket mer av fysik hos den enskilde spelaren men inte heller detta ser jag som negativt.

### Dyr sport

Nackdelen med det här sättet att spela är att det går åt fantastiska mängder boll.

En enda boll kostar 30-40 öre. Ta den siffran och multiplicera med vad du just fått veta om vilka volymer som skjuts i bara en match.

Tävlingspaintball kommer alltid att vara en angelägenhet för några få som har råd att betala vad det kostar eller är så pass bra

att de får allting betalt genom sponsring. Den stora massan spelare är och kommer alltid att vara de som ser det hela som en kul hobby och ett sätt att umgås med vänner, i skogen eller ute på en öppen plan med uppbyggda hinder.

Den här gruppen har inte råd med att köpa utrustning för 25 000 kronor och sen lägga upp 4-5 000 kr i månaden på en hobby. De kommer aldrig att få se sig själva på TV. Men det är de som under långa vinterkvällar drar djupa suckar och undrar varför det så gott som aldrig någonsin visas paintball på TV?



## Scenariobanken – en skattkammare!

Har du äventyr som ligger och skräpar på hårddisken eller i byrålådan? Vill dela med dig av dem? Eller är du på jakt efter inspiration när den egna fantasin tryter?

Då är Sveroks Scenariobank webbplatsen för dig, vi har över 500 rollspelsdokument, äventyr, kampanjer, fansin, regler, rollformulär m.m. Och vi vill gärna få in fler. Om du sänder in rollspelsdokument till Scenariobanken är du dessutom med i vår tävling. Fyra gånger om året utses en vinnare som får ett rollspel från någon av våra sponsorer. Sänd in ditt äventyr!

I framtiden skulle vi gärna vilja få in fler konventsäventyr, så att fler än deltagarna på konventen kan ta del av dem. Om du skriver äventyr till konvent eller arbetar med ett konvent så hör jättegärna av dig till oss.

Scenariobanken har nyligen bytt utseende och inte bara det, alla scenarion finns nu i en databas. Detta medför att man kan leta efter scenarion på flera olika sätt, bland annat med hjälp av sökning och kategorier. Man kan också enkelt ta fram listor på alla dokument från en viss konstruktör eller alla delar i en kampanj.

Om du är intresserad av att hjälpa till med att göra Scenariobanken bättre så söker vi just nu någon som kan hjälpa till med att ta hand om de scenarion som kommer in, lägga in dem i databasen etc. Du får gärna ha bra koll på svenska rollspel och upphovsrätten.

Det är mycket på gång. Om du vill hjälpa till eller har någon idé så hör av dig!

– Simon, Robert och Lucas

Hemsida  
**bank.sverok.se**

E-post  
**bank@sverok.se**



# andbok för st

*Varför uppstår det jämt och ständigt krig mellan stater? Varför väljer människor inom samma stat så ofta att samarbeta med varandra? I den här artikeln försöker jag besvara frågan utifrån antagandet att samhällen är frivilliga sammanslutningar av folk som har valt att samarbeta för att på så sätt kunna tillfredsställa sina behov. Dyliga situationer, där självständiga aktörer fattar egna beslut, kan analyseras med något som kallas för spelteori.*

## En grundkurs i spelteori av Thomas Allvin

Spelteori kan användas vid många olika tillfällen. De som sett Russel Crowe i *A Beautiful Mind* kommer kanske att tänka på ragningsknep, men nyttan är större än så. Inte minst inom spelhobbyns skilda grenar. Thomas Allvin har fattat pennan i *Sverox* förut och torde inte behöva någon närmare presentation.

Spelteori har kanske främst använts för att förklara hur olika stater agerar gentemot varandra, den gren av statsvetenskapen som brukar kallas "internationella relationer". Inom "IR" är det vanligt att betrakta stater som självständiga och enhetliga aktörer. Man säger "Frankrike och Tyskland är i krig med varandra" utan att bry sig om att både Frankrike och Tyskland är komplexa till sin inre sammansättning och knappast helt kan avgränsas från omvärlden. I denna artikel gör vi dock detta antagande, för att kunna tillgodogöra oss spelteorins fördelar.

### Vad är spelteori?

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

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

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

### Vi illustrerar med ett enkelt exempel

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

Båda spelarna står alltså inför två strategier, att ta med fackla eller rep. Detta illustreras i **Figur 1**.

| Fig 1 | Dermatt |          |
|-------|---------|----------|
|       | Fackla  | Rep      |
| Train | Fackla  | 3      4 |
|       | Rep     | 4      2 |

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

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



# strategier

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

## Kalla kriget och fångarnas dilemma

Nu ska vi bli lite mer avancerade. I exemplet ovan var ju Dermatt och Train egentligen överens om vilka utfall som var bra och vilka som var dåliga. Detta behöver nu inte alls vara fallet i en situation där de två spelarna befinner sig i konflikt. För att kunna notera detta i en **matris** (som man kallar fyrfälts-rutan) behöver man två olika siffror. Den första siffran anger hur spelaren "till vänster" (radspelaren) värderar utfallet. Den andra siffran anger då hur spelaren "ovanför" (kolumnspelaren) värderar utfallet. Betygen är fortfarande från fyra till ett.

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

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

**Fig 2 Fångarnas Dilemma**

|     |           | Sovjet    |           |
|-----|-----------|-----------|-----------|
|     |           | Rusta ner | Rusta upp |
| USA | Rusta ner | 3/3       | 1/4       |
|     | Rusta upp | 4/1       | 2/2       |



Om båda rustar upp, blir resultatet kapprustning och ökad spänning i hela världen (kanske med kärnvapenkrig som slutlig följd). Rustar den ena upp, men inte den andre, blir resultatet att den förre kommer att dominera den senare. Väljer båda att avstå, blir det avspänning och kanske riktig fred på sikt.

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

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

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

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

Eftersom båda resonerar på detta sätt, blir resultatet att båda väljer upprustning, och följden blir ökad spänning. Detta sätt att tolka kalla krigets kapprustning spelteoretiskt kallas "spiralteorin", och är ett applicerat fall av det generella spelscenario som går under namnet "fångarnas dilemma" (döpt efter en historia som hör till, jag tycker dock att "kalla kriget"-scenariot är bättre). Spelteorin, upplagd på detta sätt, förutsäger alltså att USA och Sovjet kommer att kapprusta, och fortsätta med detta tills någon yttre faktor inträder. Det problematiska med "fångarnas dilemma" är således att två rationella aktörer väljer strategier som leder till ett utfall ("kapprustning") som ingen av dem egentligen gillar. De tvingas till upprustning dels av rädsla för att den andre ska rusta, dels av lockelse att

dominera en nedrustande motpart. En telefonlinje mellan Vita Huset och Kreml löser inte heller situationen. Även om en överenskommelse sluts om ömsesidig nedrustning så har båda incitament att luras och istället rusta upp. I vissa spelteoretiska situationer hjälper kommunikation ingenting till.

## How I learned to love the bomb

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

Det matris som motsvarar detta resonemang kallas just "Chicken", och ser ut som **Figur 3**.

**Fig 3 Chicken**

|     |         | Sovjet  |         |
|-----|---------|---------|---------|
|     |         | Vika av | Köra på |
| USA | Vika av | 3/3     | 2/4     |
|     | Köra på | 4/2     | 1/1     |



## Får du fler Sverox än du vill ha?

Det går att enkelt att undvika. Titta på adressen på baksidan av **Sverox** – där hittar du ett fyrsiffrigt nummer. Om du mailar till [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se) och berättar vad du heter och det (vanligtvis) fyrsiffriga numret för den **Sverox** du vill slippa så markeras det i databasen. Däremot kan du inte ta bort de nummer du får som föreningspostmottagare, eftersom det exet inte bara är till dig utan till hela föreningen.

## Fredrik Engström

Juridikstuderande.

### Uppgifter i förbundsstyrelsen

- Ansvarig utgivare för **Sverox**
- Ansvarig för Sveroks massmediekontakter.

### Vad spelar du helst?

Vilda friformscenarion eller socialrealistiska lajv. Gärna på konvent.

### Vad spelar du mest?

Det blir mycket improviserat rollspel och en hel del **Munchkin**.

### Varför engagerar du dig i Sverok?

Därför att ingen hobby bitit ett så fast tag om mig som spelhobbyn. Efter att ha varit engagerad i ungdomsrörelser under många år tror jag att jag kan tillföra Sverok en hel del nya tankar och visioner.

## Fredrik Axelzon

### Uppgifter i förbundsstyrelsen

- **Sverox**
- Arbetsledning av ordförande.

### Vad spelar du helst?

Friform och lajv.

### Vad spelar du mest?

En hel del rollspel i friformens fina anda.

### Varför engagerar du dig i Sverok?

Sverok är en otroligt dynamisk och intressant organisation som är enormt stimulerande att arbeta inom. Efter ett år i förbundsstyrelsen känner jag att jag har mycket kvar att ge och därför känns det helt rätt att fortsätta med Sverok.

Kärnvapenkriget motsvaras alltså av rutan längst ner till höger, vilket blir följden om både USA och Sovjet väljer att "köra på", dvs accelerera konflikten mellan supermakterna. För båda parter skulle detta utfall förstås vara katastrofalt, men för den som likväl vågar inta "köra på"-strategin blir belöningen stor om den andre är fegare. Då blir resultatet att den modige (eller dumdristige) dominerar den andre. Väljer båda att "vika av" blir det som tidigare fred.

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

## Dominerande och försiktig strategi

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

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

Försiktighetsstrategin brukar ses som den mest rationella strategin när man inte känner till, eller är osäker på, motspelarens preferenser, det som kallas "beslut under osäkerhet". Detta är ofta fallet i internationell politik, varför försiktighetsstrategin ofta ut-

övas på detta område, men det finns förstås många andra situationer där "ofullständig information" råder. I spel med fullständig information är det dock inte säkert att försiktighetsstrategin är mest rationell. Antag att vi omtolkar vårt "kalla krigs"-scenario så att världsfred faktiskt är det som supermakterna allra helst vill ha. Sämst är fortfarande att bli dominerad av den andre, medan kapprustning kommer näst sist. Vi får då en matris, som brukar kallas "försäkringsspelet". (Figur 4)

Fig 4 Försäkringsspelet

|     |           | Sovjet    |           |
|-----|-----------|-----------|-----------|
|     |           | Rusta ner | Rusta upp |
| USA | Rusta ner | 4/4       | 1/3       |
|     | Rusta upp | 3/1       | 2/2       |

Till skillnad från t ex "fångarnas dilemma" finns här ett utfall som upplevs som optimalt av båda spelarna (ömsesidig nedrustning), men om försiktighetsstrategin tillämpas kommer inte det resultatet att uppnås. Det enda som krävs för att "försäkringsspelet" skall få en god lösning är kommunikation. Så snart USA har insett att Sovjet helst av allt vill ha världsfred, Sovjet insett detsamma om USA och båda har insett att den andre har insett vad man själv vill, då kan båda tryggt välja nedrustningsstrategin. Någon anledning att luras finns inte, eftersom ett plötsligt strategibyte bara ger ett lägre resultat.

## Exstensivt spel och kontrollspelet

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

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



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

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

Fig 5 Kontrollspelet

|            |            | Underordnad |         |
|------------|------------|-------------|---------|
|            |            | Lojal       | Illojal |
| Överordnad | Förtroende | 4/3         | 1/4     |
|            | Kontroll   | 3/2         | 2/1     |

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

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

## Ringens Krig och felaktig information

Försiktighetsstrategin har visat sig vara en bra strategi när det rör sig om ett spel med ofullständig information. Men ibland, t ex i internationell politik, är det inte ovanligt att spelarna inte bara har ofullständig information utan också direkt felaktig information om motståndarens önskemål. När Kosovo-kriget inleddes tycktes t ex NATO tro att Milosevi skulle göra allt för att undvika bombningar, och därför välja en undfallande strategi. I upptakten till andra världskriget trodde de allierade att Hitler skulle nöja sig med "bara" Österrike och delar av Tjeckoslovakien, varför man valde sin "appeasement"-strategi.



Under Ringens krig i *Sagan om Ringen* möts motspelarna Sauron och Gandalf. Lite förenklat kan man säga att scenariot ser ut så här: Gandalf (som har ringen) har att välja mellan att antingen försöka förstöra ringen (genom att skicka den till Domedagsklyftan), eller att själv använda sig av ringen för att kunna möta Sauron i öppen konflikt. För Sauron står valet mellan att spela defensivt, bevaka Mordor och leta efter ringen å ena sidan, och att skicka ut sina styrkor i krig å andra sidan.

De fyra möjliga utfallen ser då ut på följande vis. Om Gandalf väljer sin första strategi samtidigt som Sauron bevakar sitt land, får Sauron tag på både ringbärare och ring, och blir världens oomstridde härskare. Går Sauron istället till anfall, kan ringbäraren smyga sig in i Mordor och förstöra ringen. Använder Gandalf istället ringen, kommer en defensiv strategi från Sauron att resultera i en långdragen "kapprustning" på båda sidor, med Gandalf som en ny Sauron i väster. Går Sauron istället till attack blir resultatet ett snabbt och kortvarigt krig där i princip vem som helst kan vinna.

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

Fig 6 Ringens krig enligt Sauron

|        |         | Gandalf  |         |
|--------|---------|----------|---------|
|        |         | Förstöra | Använda |
| Sauron | Bevaka  | 4/1      | 2/4     |
|        | Anfalla | 1/2      | 3/3     |

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

Fig 7 Ringens krig på riktigt

|        |         | Gandalf  |         |
|--------|---------|----------|---------|
|        |         | Förstöra | Använda |
| Sauron | Bevaka  | 4/1      | 2/2     |
|        | Anfalla | 1/4      | 3/3     |

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



# onsten att teckna superhjältar

av Michael Gullbrandson

MiG här. Jag blev ombedd av Sverox' redaktion att beskriva kortfattat hur jag arbetar när jag gör en bild. Jag hade redan en liten bildserie med fyra bilder på min son när han är på stranden för ca tre år sedan, målad nu i somras, men de tyckte att dessa söta och fina bilder inte riktigt representerade det jag vanligtvis sysslar med. Så jag rotade fram en annan ganska nybliven bild, vilken jag antar mer visar min så kallade rätta sida. Figuren som sådan är en i raden av alla mina egenpåhittade superskurkar och hjältar då jag trots mina trettio år fortfarande dreglar över väl skrivna och tecknade serier. Jag är dessvärre inget vidare på att hitta på bra namn på dem så vi kallar honom för "Kapten Magdans". Låt oss skrida till verket!

## Steg 1

Jag börjar med att fokusera på vilken typ av karaktär som jag vill skapa. Skall han vara liten, tjock, stor, smal, normal eller superbiff? Jag väljer i detta läget en kombination av stor och superbiff.

När jag väl kommit fram till vad jag vill sätta ihop så börjar jag med att rita upp en liten streckgubbe i ungefär den position som jag tänkt mig. Därefter lägger jag till grundformerna på figuren. Allt detta gör jag med lätta penndrag (trycker man för hårt så blir det inte så lätt att ändra på det man eventuellt gör fel på).



## Steg 2

När jag väl är nöjd med position, form och proportion på figuren övergår jag till att dra upp rustningen som jag vill att han skall bära samt ansiktet.



**Steg 3**

Därefter fortsätter jag med att lägga till detaljer i rustningen och svärta i form av blänk och skuggor i en lättare toning samt skärper till alla linjer som skall vara kvar i den slutliga bilden.

**Steg 4**

Nu har jag egentligen anpassat den här figuren för tuschning från första början, men jag kunde inte hålla mig utan gick och gjorde en lavering (akvarell i gråskalor) av den i slutändan.

Tuschningen kommer senare, men jag lägger till all skuggning och blänk samt alla slutliga linjer så nära det färdiga tuschoriginalet som möjligt. Detta underlättar för mig när jag väl tuschar den här tonten. Men eftersom den slutliga varianten blev en lavering istället så kommer jag att beskriva hur jag går till väga med det också.

**Steg 5**

Jag tar den slutliga skissen och kalkerar av den på ett semitransparent papper (för att spara tid samt hålla akvarellpappret så rent som möjligt!) och markerar alla outlines, detaljer och skuggområden utan att lägga på någon svärta. Sedan vänder jag på den nya linjeskissen som jag kallar den, och på baksidan stryker på med ett stort lagom mjukt byertsstift över alla områden som utgör själva figuren.

Därefter vänder jag på den igen och lägger den på det tomma akvarellpappret med den blyertsbestrukna sidan neråt. Jag sätter en bit tejp uppe i överkanten för att hålla skissen på plats och för sedan över skissen på akvarellpappret genom att fylla i all linjer. Nu har jag en ren skiss på akvarellpappret utan att egentligen behöva skissa upp den direkt på pappret, eftersom det lätt leder till fula gråtoningar som inte skall vara där. Om jag hade skissat upp den direkt hade jag dessutom riskerat att färgen inte hade fastnat som den skulle eftersom blyet i stiftet dels är fetare än vattnet i färgen samt dels täpper till porerna i pappret så att vattnet inte kan tränga ner ordentligt..





## Steg 6

Sedan börjar jag måla figuren i lättare gråskalor parti för parti för att lättare få en överblick över vad jag gör. Om jag tar i för mycket från början kan det bli svårt att se helheten i figuren. Allteftersom jag justerar toningarna och skärper detaljerna så fyller jag på med mer svärta tills jag bli nöjd och till slut så är jag klar med figuren. Nu är den här figuren inte tänkt att vara i färg så jag blir tvungen att lägga till toningar där det annars skulle varit färg för att bättre få fram textur och form.

Hade jag gjort den i färg så hade jag fortfarande börjat med gråskaleskissen som jag kallar den i det läget, men inte lagt så mycket svärta i bilden eftersom den lätt blandas upp med färgen om svärtan är för tjock på en plats. (Färgen blir till en mer fast pulverform när man väl bestrukit den på pappret. Mycket färg på en punkt i pappret gör att det översta lagret färg inte kan fästa sig ordentligt där.) När jag väl lagt upp gråskaleskissen lägger jag till den färg som skall dit. Därefter lägger jag till mer svärta där det behövs samt skärper till de detaljer som behöver förstärkas och eventuellt ljussätts. Effekter som airbrush eller annat ingår alltid i sista finishen på bilden. Lite fixativ (om jag har det hemma) och så är bilden klar. Kapten Magdans är nu redo att erövra världen med sina nävar av plåt, blänkande biceps och spänstiga stålskinkor.

Jag tackar för mig!



**Namnge superhjälten och  
vinn en signerad bild!  
Skicka ditt förslag till  
[sverox@sverok.se](mailto:sverox@sverok.se)**





# Förbundet som bara ökar – nu över 32 000 medlemmar

*Sverok bara fortsätter växa. Den 10 april bestod förbundet av 1 767 föreningar med tillsammans 32 361 medlemmar (varav 28 876 är i åldern 7 - 25 år). Här nedan presenteras de 142 nya föreningarna som tillkom under februari och mars.*

## Sverok GävleDala

|                                           |              |
|-------------------------------------------|--------------|
| Alter Idem                                | Falun        |
| DC Ormbär                                 | Gävle        |
| Den blodlösa dolkens<br>rollspelsförening | Smedjebacken |
| Play for fun                              | Sandviken    |
| RSK Bävern                                | Ludvika      |
| Skattungsbyns spelförening                | Orsa         |
| Über                                      | Sandviken    |

## Sverok Nedre Norrland

|                          |              |
|--------------------------|--------------|
| Buskage Våld och Fantasy | Östersund    |
| Kunskapens Apostlar      | Örnsköldsvik |
| TCS                      | Sundsvall    |

## Sverok Ost

|                                  |             |
|----------------------------------|-------------|
| A-Lan                            | Aneby       |
| Battleformers                    | Jönköping   |
| Counter strike                   | Linköping   |
| Enhärjarna                       | Ljungby     |
| FoRest                           | Gislaved    |
| Främjandet av Lajv i Kalmar      | Kalmar      |
| Förenade Fältherrar              | Emmaboda    |
| Föreningen pro sekund            | Högsby      |
| Gripen 39                        | Linköping   |
| Guardians of the Past            | Jönköping   |
| Heretics                         | Jönköping   |
| Hjulsbro LAN                     | Linköping   |
| Jönköpings tactical airsoft team | Jönköping   |
| Kurdish Power                    | Linköping   |
| Live Internet Frafic             | Söderköping |
| Lustgas                          | Gislaved    |
| Per locum                        | Motala      |
| Red Sun                          | Norrköping  |
| Rockey                           | Linköping   |
| Settlers Allstars                | Växjö       |
| Små olyckor i skogen             | Vaggeryd    |
| T.F.O.R.                         | Linköping   |
| Team War                         | Kalmar      |
| Wizzards & Warriors              | Linköping   |
| Växjö Street klubb               | Växjö       |
| Yari                             | Linköping   |
| YNF                              | Habo        |

## Sverok SKuD

|                                       |              |
|---------------------------------------|--------------|
| Big Bad Butcher Boys                  | Landskrona   |
| Bontempi & Soul Games Club            | Lund         |
| Diktatur Herrklubben Som              |              |
| Spruta Vitt                           | Skurup       |
| DraGOn                                | Lund         |
| INFINY                                | Lund         |
| Initial Command Paintball             | Lund         |
| Kristianstad LAN/<br>Internetförening | Kristianstad |
| Lilith                                | Malmö        |
| Long di ho jin zhai                   | Malmö        |
| Skurups Nätverksförening              | Skurup       |
| Skånes Paintballförening              | Helsingborg  |
| Spel Fest                             | Malmö        |
| The PS2 GATE                          | Lund         |
| Veteranerna                           | Höör         |

## Sverok Stockholm

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| Bromma Mob                   | Stockholm  |
| De gamla uvarna              | Stockholm  |
| De Leende                    | Stockholm  |
| Den glada föreningen         | Ekerö      |
| Dod Perfect                  | Stockholm  |
| Drakar och sadister          | Stockholm  |
| Drakens vingar               | Stockholm  |
| NOX                          | Stockholm  |
| Oak LAN                      | Ekerö      |
| SGR DATA                     | Huddinge   |
| Stockholm Blood Bowl         | Stockholm  |
| Södertälje Lajv förening     | Södertälje |
| Thorildsplans rollspelsgrupp | Stockholm  |
| Tärningen är kastad          | Norrköping |
| Zafurmi                      | Stockholm  |

## Sverok Svealand

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| Adrenaline                 | Karlstad |
| B5 for a Better Tomorrow   | Uppsala  |
| Bellum omnium contra omnes | Grums    |
| Föreningen Alpha Uppsala   | Uppsala  |
| Garphyttans Lanförening    | Örebro   |
| Goblingänget               | Uppsala  |
| Herrgårdstomtarna          | Heby     |

|                             |             |
|-----------------------------|-------------|
| HEXA                        | Uppsala     |
| Home studios                | Karlstad    |
| KÄPULI                      | Arvika      |
| KG                          | Uppsala     |
| Local Area Network          | Örebro      |
| MP3 D                       | Hallsberg   |
| NIGHT MARE                  | Katrineholm |
| Nyköpings paintballförening | Nyköping    |
| Ocrana D-Link               | Karlstad    |
| Svart Eld                   | Uppsala     |
| TROYX                       | Karlstad    |
| UR ASKAN                    | Hällefors   |
| Viruszone                   | Hammarö     |

## Sverok Västra Götaland

|                                 |             |
|---------------------------------|-------------|
| Azurakhs Brödraskap             | Varberg     |
| Bravolima Airsoft Förening      | Göteborg    |
| Bung                            | Göteborg    |
| D8hare                          | Göteborg    |
| Daldons Hammer                  | Kungsbacka  |
| Das Wictors                     | Vänersborg  |
| Extended Memory Manager         | Borås       |
| GHOSTLAN WORLD                  | Trollhättan |
| Kortsällskapet                  | Göteborg    |
| Rollspel överträffar verklighet | Falköping   |
| Silvertejp Till Allt            | Borås       |
| Stentorps Magic Förening        | Falköping   |
| Tarkan Hack                     | Falkenberg  |
| The Forgotten Knights           | Borås       |
| The Take Over LAN               | Svenljunga  |
| Varbergs Spelförening           | Varberg     |

## Sverok Övre Norrland

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| 4 LEGIONS                        | Luleå      |
| Absolut Bure                     | Skellefteå |
| CMC                              | Luleå      |
| Dreamless                        | Lycksele   |
| EYEBALLERS                       | Skellefteå |
| Gangsters                        | Lycksele   |
| Heaven to Hell                   | Piteå      |
| Highly Hated noobs               | Skellefteå |
| Jaegers                          | Luleå      |
| Ohh great cheaters               | Piteå      |
| Påron Under Citron Krigs Området | Umeå       |
| Selopila för aktiv fantasi       | Piteå      |
| Skellefte on Net                 | Skellefteå |
| Snake eyes                       | Piteå      |
| Special Trained Anti-terrosts    | Skellefteå |
| Spelföreningen Spjuvern          | Umeå       |
| The Gathering                    | Piteå      |
| TN                               | Umeå       |
| Tomtearmén                       | Piteå      |
| Zwingli                          | Boden      |



# The Hell G

*När kom det senast ut ett svenskt, avancerat, strategiskt brädspel, gjort direkt på engelska, med påkostad layout och hela världen som potentiell marknad?*

*Svar: Det gjorde det inte, förrän nu. Detta är en helvetes historia.*

I en inpyrd spellokal vid Vanadisplan, fylld med högvis av brickstaplande krigsspel och strategiska kartor, sitter ett sällskap om sex personer och spelar spel. Pannor, utan horn, men väl i djupa veck studerar den stora spelplanen. I koncentrisk cirkel, som blir allt mindre ju närmare den pentagramförsedda mitten man kommer, slåss demoniska horder om kontrollen över det landskap som Dante beskrev i sin *Gudomliga komedi*. Med hjälp av infernalisk list och brutal styrka försöker de olika spelarna få kontroll över en hel cirkel och därigenom vinna tillfällig gunst hos Den mörke. Alla inblandade, spelare såväl som karaktärer, från den högste demonen ner till den lägste lille smådjävul, vet att ingen seger kan bli konstant i det landskap som skall vara tills domens dag, men de slåss ändå och njuter av sina tillfälliga segrar – dessutom är det ju ett sätt att hålla sig i form. Det är detta som kallas *The Hell Game*!

I kampen om Inferno är alla medel tillåtna. Själar erövrar och förbrukas, helveteshundar betvingas, ärkeänglar undviks, fula tricks är legio och alla slavar för att undvika att hamna i onåd hos chefen. Besvärjelser och bataljer avlöser köpslående och rackarspel. Spelarna vändas över svåra taktiska beslut, utsätts för lika ständiga som plötsliga förändringar av förutsättningarna och gör sitt bästa för att hålla varandra i schack. Efter drygt två och en halv timmes speltid avgår dock ett triumvirat av demoner under Sammael med segern, till en spelares ohöjda förtjusning och de andras missnöje. Alla är dock överens om att det blir fler partier och att saker då kommer att ställas till rätta i avgrunden, en gång för alla...

## Arvid Horn presenterar en kaxig uppstickare på den svenska spelmarknaden

Arvid Horn är en konfliktsspelare av den gamla skolan som älskar fred över allt annat.

När svaveldoften vädrats ur rummet och majoriteten av spelarna lämnat lokalen för att återgå till sina högst normala svenssonliv sätter jag mig ner och pratar lite med konstruktörerna till det-

ta märkliga spel. Det är tveklöst ett bra spel med alla förutsättningar att lyckas både i Sverige och utomlands, men om detta får andra skriva, de med uppgift att recensera och utvärdera. Själv är jag mer intresserad av något helt annat: Vad driver två stockholmare, med framgångsrika karriärer på annat håll, att sätta sig ner och tillverka ett påkostat och inte helt okontroversiellt spel med hela världen som marknad? Hur vågar man satsa på något sådant? Det blir ett intressant samtal.

En del av svaret på mina frågor ligger nog i konstruktörerna själva. Den dynamiska brödraduon som står bakom *The Hell Game* är varken särskilt vanlig eller feg. De har var och en lyckats med annat tidigare och tillsammans utgör de ett drivet och uppenbarligen väloljat team.

Anders Fager är en trettio-nåttare som jobbar som skribent, kock och tillverkare av obskyra historiska konfliktspel, när han inte spelar hummer i Sam Shepardpjäser. Han var också med och skrev *Spindelkungens pyramid* när Äventyrsspel var ungt.

Lars Johansson, ibland med tilltalsnamnet "Vasa" är en annan trettio-nåttare. Han är manusförfattare och musiker som jobbat med både kreti och pleti (läs: Big Money, Vacuum, Army of Lov-ers). Som manusförfattare har han skrivit både tv-serier och långfilmer. Särskilt nöjd är han just nu när Josef Fares *KOPPS*, som han skrev manus till, ligger etta på biolistan i Norge.

## Vad har då grabbarna att säga till sitt försvar?

**Vad kom först: viljan att göra ett spel eller en idé som fick er att vilja göra ett spel?**

-I vårt fall var det så att vi bestämde oss för att det vore roligt att tillverka ett spel och började fundera aktivt på vilket spel det skulle vara. Från början fanns tan-



# ame

kar att göra ett onlinespel men vi insåg då att det skulle kräva en massa expertis vi inte hade så ganska snart fokuserade vi på ett brädspel istället.

## Vem kom på idén med *The Hell Game*?

Här tittar Anders och Lars frågande på varandra och ganska snart står det klart att ingen av dem riktigt kommer ihåg vem som slutligen kläckte idén. Att det var under en fika är de dock helt överens om.

## Varför valde ni helvetet som tema för ert spel?

- När vi väl börjat fundera på Dantes helvete som skådeplats slog det oss hur lämplig den var. Det var som att ha licens på något folk redan känner väl till. Dantes indelning av helvetet i sektorer lämpade ju sig också väldigt bra för strategi och erövring.

## Hur mycket av Dante och annan kristen demonologi finns det egentligen i spelet?

- Cirkelarna har vi ju tagit direkt från Dante även om den extra indelningen i sektioner är vår egen. Demonerna som används i spelet är också tagna ur gamla skrifter även om vi kanske piffat upp dem något... Den andliga och mytologiska världen är ju extra lämplig eftersom det finns mycket information om den samtidigt som det finns stora luckor som man är fri att tolka på eget sätt.

## Var det kontroversiella valet av tema avsiktligt? Spelade det någon roll att ni kunde räkna ut att många skulle tycka att temat var opassande och upprörande när ni bestämde er för helvetet?

- Faktiskt inte! För att man skall vara kontroversiell krävs det att man når ut till de stora och breda lagren. *The Hell Game* har alldeles för snäv målgrupp och denna målgrupp bryr sig nog inte särskilt mycket om några djävlar.



## Har ni fått några officiella reaktioner?

- Beträffande det kontroversiella innehållet? Nej, inte alls. Däremot får vi ju en massa reaktioner på vår hemsida och vårt forum. När spelare, i Sverige och utomlands, som köpt vårt spel och spelat det skriver och säger att de skall rekommendera det för andra känns det jättekul gott.

## Blir ni rika på det här nu?

(Skratt) – Nä, knappast. Vi är nöjda om vår finansör och vår distributör blir glada.

## Hur vågade ni ta steget och börja med att låta ert första spel bli ett stort och glassigt spel som säkert var ganska dyrt att producera? Varför inte börja på liten skala?

- Vi funderade på det. Alternativen var att antingen börja väldigt smått och sedan utöka vår verksamhet under ett par år eller att göra entré på marknaden med en knall med hjälp av något stort och spektakulärt. Vi valde det sistnämnda.

## Hur kommer det sig att ni lyckades?

- Blandad tur och skicklighet. Vi var entusiastiska och vi gjorde en bra prototyp av ett bra spel. Sedan hade vi lite tur när vår prototyp imponerade så att vi med den lyckades hitta både en finansör och en distributör.

## Kommer det fler spel från er?

- Vi vill göra fler spel och vi funderar och funderar. Vi har några idéer...

## Vad skulle ni säga till andra som går och drömmer om att tillverka ett eget spel eller på något sätt publicera sig?

- Att man inte skall stirra sig blind på framgång eller upplagor eller internationella genombrott. Även om det man producerar inte blir den största av succéer är upplevelsen att göra det man vill värd väldigt mycket. Efteråt kan man säkert se tillbaka och vara stolt och nöjd att man verkligen tog chansen och gjorde det, och samtidigt lärde sig en massa.

**HALMIKON 2003 - VÄSTKUSTENS HETASTE KONVENT**

**13-15 JUNI I HALMSTAD**

**ROLLSPEL, FIGURSPEL, KORTSPEL, LAJV, DATORSPEL  
- MYCKET SPEL!**

**HALMIKON.SVEROK.NET**



# jälp oss hitta dessa föreningar!

De avregistreras från Sverok 1 oktober om de inte rapporterat in medlem-mar eller verksamhet innan dess.  
Blanktetter finns på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) under menyn "Föreningar"

|                                 |               |
|---------------------------------|---------------|
| 31337 Haxxor                    | Gnosjö        |
| A-51                            | Malung        |
| Abstrakt                        | Halmstad      |
| Alea Jacta Est                  | Karlshamn     |
| Anonyma Våldsvärkare            | Karlshamn     |
| Another World                   | Vellinge      |
| Ator var bättre                 | Järfälla      |
| B-force                         | Kinda         |
| Bergskogens RF                  | Fagersta      |
| BFS                             | Borlänge      |
| Biohazard                       | Linköping     |
| Bortbytingen                    | Lidköping     |
| Bromölla Kortspelsförening      | Bromölla      |
| BRS                             | Stockholm     |
| Bush Bröderna                   | Göteborg      |
| Byzantium                       | Uppsala       |
| CalCon                          | Kalmar        |
| Charta Explora                  | Uppsala       |
| CLAN-G                          | Karlshamn     |
| Cold Regin                      | Nässjö        |
| CUS                             | Eskilstuna    |
| D.U.R.F                         | Gagnef        |
| DAMP                            | Trollhättan   |
| Dataföreningen Eurobits         | Haparanda     |
| De Hundrades Brödraskap         | Karlstad      |
| De Övergivnas Armé              | Eda           |
| Den druckne hoben               | Gävle         |
| Dragon Masters                  | Göteborg      |
| Drakblodets spelförening        | Norrköping    |
| Dregs Confederacy               | Lund          |
| Dårskapet                       | Stockholm     |
| Döda Mutanter Sällskap          | Södertälje    |
| E8                              | Upplands-Bro  |
| Edge of Fear SK                 | Linköping     |
| Eskilstuna Snake Eyes           | Eskilstuna    |
| Eslövs Nätverksförening         | Eslöv         |
| Experience                      | Linköping     |
| Eye of Terror                   | Söderhamn     |
| F.W.K                           | Kungsbacka    |
| Fallos Rex                      | Staffanstorps |
| Fenix                           | Linköping     |
| Fristad                         | Uppsala       |
| Futharken                       | Gagnef        |
| Gargoyles polare                | Färgelanda    |
| Gortag snutim rak               | Fagersta      |
| Gotland Laser Challenge Club    | Gotland       |
| Grizzly Zantiez                 | Huddinge      |
| GROK                            | Hudiksvall    |
| Gryningsland                    | Stockholm     |
| Göteborgs konfliktspelsförening | Mölnådal      |
| Hasselbackens Pokerförening     | Uppsala       |
| Hubb-Sladd                      | Borlänge      |
| Hugin                           | Färgelanda    |
| Höjdens Spelförening            | Göteborg      |
| In Auras Ominatus               | Hjo           |
| Interaktiv Kultur               | Örebro        |

|                                      |              |
|--------------------------------------|--------------|
| Interaktiva Tidsbilder               | Uppsala      |
| Itie enna ista                       | Varberg      |
| Jorgo & co                           | Sollentuna   |
| JulKon                               | Umeå         |
| Järnringen spelförening              | Upplands-Bro |
| KF Blackest Lotusar                  | Borlänge     |
| Klågerups Bordshockeyförening        | Svedala      |
| Kommando Säl                         | Umeå         |
| KORN                                 | Helsingborg  |
| Kulturföreningen Wunjo               | Malmö        |
| Köttbulle-LAN                        | Bromölla     |
| Köttätarbesättningen                 | Gävle        |
| Lagoria                              | Falun        |
| Legendarien                          | Vallentuna   |
| "Lesbiska bröstmonster från jupiter" | Linköping    |
| LF Sövaräv                           | Växjö        |
| MAKO777                              | Karlsborg    |
| Malmköpings Live & Rollspelsförening | Flen         |
| McCoy                                | Göteborg     |
| MIB                                  | Stockholm    |
| Millenium                            | Lidköping    |
| Nifelheim                            | Lerum        |
| Noctuabundus                         | Katrineholm  |
| o'Moth an Amrun                      | Vimmerby     |
| Odens Krigare                        | Rättvik      |
| Omskepuff                            | Nacka        |
| Ordo Electronica                     | Göteborg     |
| ORK                                  | Nacka        |
| OSUS                                 | Mörbylånga   |
| Packetloss                           | Kalmar       |
| Peregrins Spelgille                  | Götene       |
| Projekt Nifelheim                    | Jönköping    |
| Purjo!                               | Hässleholm   |
| PWA                                  | Piteå        |
| PVC                                  | Stockholm    |
| Rabbitwalker                         | Jönköping    |
| RF Alea Fortunae                     | Malung       |
| RF Fear and Loathing                 | Alingsås     |
| RF The Ravens                        | Ludvika      |
| Riddarna i rosa huset                | Göteborg     |
| RIPE                                 | Stockholm    |
| ROLF                                 | Karlshamn    |
| S.L.A.K.T.                           | Norrköping   |
| Samspel                              | Stockholm    |
| Sandvikens Dataförening              | Sandviken    |
| Satiriels Barn                       | Lund         |
| Seventy Nine                         | Nyköping     |
| SF Drakens Håla                      | Uppsala      |
| SF Konflikt                          | Eskilstuna   |
| SF Slan                              | Kungsbacka   |
| SF Spöket                            | Nyköping     |
| SF Supernova Remnant in Vela         | Uppsala      |
| SF Vargavinter                       | Huddinge     |
| Skiringsal                           | Härnösand    |

|                                          |              |
|------------------------------------------|--------------|
| Skugggriddarna                           | Mölnådal     |
| Slackers and friends                     | Vellinge     |
| Slice The Pie                            | Enköping     |
| Små Krispiga Musslor                     | Göteborg     |
| Spel År Kul                              | Lindesberg   |
| Spelföreningen Lotus                     | Mariefred    |
| Spelgillet Bergatrollet                  | Stockholm    |
| Starcrew                                 | Vaxholm      |
| Sundsvalls Interaktiva Teaterförening    | Sundsvall    |
| Svenska Diplomacyföreningen              | Stockholm    |
| Svenska institutet för strategisk analys | Uppsala      |
| Sällskapet Månskensvisionärerna          | Laholm       |
| Söderköpings Hobbyspelsförening          | Söderköping  |
| T4-Tramparna                             | Trelleborg   |
| Tekno                                    | Huddinge     |
| the BIG                                  | Stockholm    |
| The Dark Council                         | Hjo          |
| The Gambler                              | Gislaved     |
| The Manticores                           | Vansbro      |
| The Nukeknights                          | Vimmerby     |
| The Royal Society of the Flying Hobbit   | Lund         |
| The Southside Watchmen                   | Oskarshamn   |
| Thovsand Sunz                            | Umeå         |
| Till Sista Droppen                       | Stockholm    |
| Tomtarnas Spelgille                      | Borås        |
| Torakks Orden                            | Sunne        |
| TRF - Tidernas Rollspelsförening         | Malmö        |
| Triaden                                  | Upplands-Bro |
| Trollheim                                | Botkyrka     |
| Trooper #139                             | Lidköping    |
| True Gamers                              | Karlshamn    |
| Tärningsspekulanterna                    | Norrköping   |
| United Knights                           | Malmö        |
| Uppsala liveförening Lextalionis         | Uppsala      |
| Uppsala Näs Warhammer Förening           | Uppsala      |
| URK                                      | Hässleholm   |
| Utopia                                   | Göteborg     |
| Vardo Rómellos                           | Nordanstig   |
| Warmasters                               | Norrköping   |
| Waste of time                            | Ljungby      |
| Westgötha Barbarer                       | Vänersborg   |
| WinDos                                   | Ovanåker     |
| Winston                                  | Bollnäs      |
| Visby Mako                               | Gotland      |
| Vishetens Order, Ronneby lajvförening    | Ronneby      |
| Wonder Wolfs and dead meat               | Trelleborg   |
| VSS! mercenary                           | Trollhättan  |
| X Laxar i en laxask                      | Solna        |
| Östgötadvärgen                           | Linköping    |



# Sverok



## – Spelförbundet

*Brädspel, rollspel, levande rollspel, datorspel, paintball, airsoft, figurspel och kortspel är aktiviteter som lockar utövare i alla åldrar på alla platser. **Sverok** är förbundet som samlar Sveriges spelare.*

### Förbundet

**Sverok** är en ideell organisation för spelföreningar av olika slag. Organisationen har varken religiösa eller politiska kopplingar.

Förbundet startades 1988 och har i dagsläget mer än 32 000 medlemmar i över 1 700 föreningar, vilket gör det till en av Sveriges största ungdomsorganisationer.

**Sverok** får större delen av sina intäkter från Ungdomsstyrelsen. År 2003 uppgick grundbidraget till ca sex miljoner kronor. Då det är i föreningarna verksamheten bedrivs så är det också dit pengarna ska gå. Det är en viktig princip i **Sverok** att minst 50% av intäkterna ska gå oavkortat till föreningarna.

### Riksmötet och förbundsstyrelsen

Medlemmarna bestämmer vad förbundet skall ägna sig åt. Sveroks högsta beslutande organ är Riksmötet, som genomförs i mars varje år.

Till mötet väljs totalt 101 ombud i regionala valkretsar. Alla medlemmar kan ställa upp i valet och det är föreningarna som röstar.

Riksmötet diskuterar och beslutar kring förbundets viktiga frågor, allt ifrån ekonomi och verksamhet till värdegrund och vision.

På Riksmötet väljs ett tiotal personer till förbundsstyrelsen som skall driva och förvalta förbundet under det kommande året tills nästa Riksmöte.

### Distrikten

De åtta distrikten (Övre Norrland, Nedre Norrland, GävleDala, Svealand, Stockholm, Västra Götaland, Ost och SkuD) representerar föreningarna på en regional nivå och fungerar som ett lokalt samarbets- och stödorgan för **Sveroks** medlemmar. Distrikten erbjuder ofta mer konkreta tjänster som exempelvis projektbidrag, hjälp med tryck och kopiering eller ett ställe för föreningarna att träffas på.

Även distrikten har årsmöten dit representanter för de lokala föreningarna kan åka och vara med och bestämma vad distriktets resurser skall användas till och vad som är viktigt att lyfta fram under det kommande året.

**Sverok** är ett ungt och dynamiskt förbund som efter mer än tio år fortfarande utvecklas i oförändrad takt. Då även förbundets verksamheter är unga så är det en viktig uppgift för **Sverok** att hjälpa sina föreningar att synliggöra och legitimera dem. Men framför allt innebär föreningarnas medlemskap i **Sverok** en gemenskap med andra spelare runt om i landet.

### Hur blir man medlem i Sverok?

Medlem i Sverok blir man när man går med i en förening som är ansluten till Sverok. Man kan antingen bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande förening. För information om hur man går till väga, titta in på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) eller kontakta Sveroks kansli.

### Sverok ger bidrag till sina föreningar

**Verksamhetsbidrag**  
Föreningar som rapporterar verksamhet får 2000 kr/år

### Medlemsbidrag

För varje medlem i åldern 7 - 25 år får föreningen 40 kr/år

### Kontakta Sverok!

Sandbäcksgatan 2  
582 25 Linköping  
E-post: [info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)  
Tel: 013 - 14 06 00  
Fax: 013 - 14 22 99  
**[www.sverok.se](http://www.sverok.se)**

# 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 på [www.sverok.se](http://www.sverok.se)

Vet du fler som vill ha *Sverox* hem i brevlådan? Tipsa dem också, nu när du vet hur du skall bära dig åt för att få tidningen!

