

SVEROX

Nr 30, Juli 2003

Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

Lär känna Sveroks
nye ordförande

Ge historien liv
när du spelar

Dvärgar som du
aldrig sett dem förr

Är OP:Frost air-
softens framtid?

Lemuria som
figurspel

Dataspel = våld,
sport och bilar?

En förhandstitt
på D&D 3.5

Emma in på livet

Vad gör Sverok
på Sri Lanka?

Recensioner





Ordföranden har ordet

Sverok – en katt bland hermelinerna?

Under pingsthelgen var det åter igen dags för URIX (Ungdomsriksdagen). Massor med ungdomar och olika organisationer var där för att visa upp sin verksamhet och sina idéer, för att debattera och mycket annat. Sverok var självklart också på plats.

Trots att Sverok inte satsade stort utan enbart hade en minimal besättning på plats så var vi en av de mest besökta delarna, och särskilt vår avkopplingsavdelning där man kunde spela brädspel och måla figurer var mycket populär! Det märktes att folk var intresserade av förbundet och av spelhobbyn. Veldig många stannade till för att prata, ställa frågor – och många gick därifrån övertygade om att de borde starta en förening eller testa på någon spelform som de kanske aldrig hört talas om tidigare. Vi hjälpte en 13-årig tjej att våga börja lajva ("får man le på ett vampyrer-lajv?"), en äldre kvinna att hitta *Settlers* som hon länge varit på jakt efter och en kommunaltjänsteman att få tag i information om dator- och kortspel som hans kollegor inte var så förtjusta i. Och mycket annat. Kort sagt: Sverok syntes, hördes och gjorde en verklig insats för spelhobbyn.

Så här i efterhand är det förvånande att de organisationer som stod runt oss – scouterna, Svea, Röda Korset, med flera – fick så få besökare och så lite uppmärksamhet i jämförelse med vår tämligen blygsamma satsning. De sysslar ju alla med stora och viktiga frågor. Det var inte helt populärt hos dessa organisationer att se Sverok stjäla den uppmärksamhet de tyckte sig förtjäna. Som sverokare är det så klart en väldig kick att stå och så väldigt handfast få ett bevis för att det vi sysslar med är viktigt och att folk är intresserade. En slutsats jag kan dra av URIX är att Sverok och spelande drar folk just genom att vi sticker ut, att vi vågar säga att huvudsaken är att ha kul och att spela spel. Att våra medlemmar och aktiva sedan utvecklas och lär sig oerhört mycket genom sin hobby är ju visserligen sant men det är och förblir en bieffekt. Positiv och nyttig för samhället och våra medlemmar men ändå just en bieffekt.

Låt oss hoppas att det förblir så: att spelen och spelandet fortsätter stå i centrum för Sverok. Om inte annat för att kunna fortsätta vara en katt bland hermelinerna – ett förbund där det är okej att ha roligt!



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
Tel: 013 - 14 06 00
Fax: 013 - 14 22 99

www.sverok.se



Tävlingen avgjord!



Superhjälten heter Titan

– och vinnaren i tävlingen
Simon Burgess!

Kontakta Sverok!

Sveroks förbundskansli

Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
info@sverok.se

Sverok Övre Norrland

c/o Lina Berglund
Mörtgränd 23, 974 52 Luleå
info@on.sverok.se

Sverok Nedre Norrland

c/o Anton Lundin
Gålnässtrand 12, 894 31 Själevad
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
vast@sverok.se

Sverok SKuD

Box 1548, 221 01 Lund
skud@sverok.se

Sommartider är speltider

Sommaren är en härlig årstid. De flesta av oss är mer lediga än annars och solen skiner långt in på kvällen. Det är aldrig så lätt att samla kompisgänget för spel i olika former som nu. Du kan också träffa mängder med andra spelare på olika tillställningar runt om i landet – varför inte besöka SydCon, medeltidsveckan på Gotland, eller den i Luleå, delta på något lajv, besöka Nolia, möta andra datorspelare på något LAN, spela paintball eller airsoft?

Dessemellan kan det vara skönt att bara slappa på stranden eller i hängmattan med något roligt att läsa. Som det här numret av *Sverox*! Detta nummer innehåller allt från fantasydvärgar till organisationsutveckling på Sri Lanka och ett komplett figurspel. Samt mängder av intervjuer med intressanta personer inom hobbyn och Sverok.

Figurspelsartikeln blev till efter att en av *Sverox* läsare blivit så inspirerad av en förhandstitt på artikeln om Lemuria (se *Sverox* 28) att han gjorde ett spelsystem som fungerade med settingen, ledade upp bra figurer och hörde av sig till mig och frågade om det var något för *Sverox*. Ett speltest senare var det spikat – ett kul initiativ! Har du något bra förslag så tveka inte att höra av dig!

– Tove Gillbring

Manusstopp och utgivning

Ett nytt nummer av *Sverox* ges ut under den första veckan i varje udda månad år 2003. Utgivningen för år 2004 är ännu ej fastställd.

Vi vill gärna veta vad du tycker om tidningen och ser gärna att fler medverkar i *Sverox*. Tveka därför inte att höra av dig direkt till redaktionen, via mail eller kanske rent av på ett konvent eller någon spelträff.

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

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

Sverox #32 Manusstopp 15 september; planerad utgivning första veckan i november.

Innehåll

- 4 Möt Jon Nilsson
- 6 Dvärgen
- 10 Skuggor 3
- 12 Emma in på livet
- 16 Operation Frost 4
- 18 Recensioner
- 20 Lär känna ditt distrikt
- 22 Dungeons & Dragons 3.5
- 23 Fansinspalten
- 24 Föreningsverksamhet på andra villkor
- 26 Med klorna i samtiden
- 28 Figurslag i Lemuria
- 33 Loren Wiseman – the never-ending traveller
- 34 Nya föreningar
- 35 Nationella Spelveckan
- 36 Dataspel och tjejer? Går det ihop?
- 39 Fusk och forskning

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

Inhouse-illustratör: Åke Rosenius
Layout: Gillbring Grafisk Design

Omslagsbild: © Patrik Norrman
Illustrationer: Lukas Thelin, Patrik Norrman

Foton: Tomas Arfert, Anders Johansson, Anton Holmström, Hanna Jonsson, Malinka P Hörnfeldt
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.





Möt Jon Nilsson – Sveroks nye ordförande

Det är en härlig våreftermiddag då jag kliver på bussen i Malmö för en utflykt till Lund, där jag skall träffa Jon Nilsson, som sedan drygt två månader innehar posten som förbundsordförande i Sverok. Vi är båda från Halmstad och det skall bli skönt att åter få samtala med någon som inte med ett roat leende distraheras av min minst sagt utpräglade dialekt.

Erik Winterkvist intervjuar Sveroks nye ordförande

Erik Winterkvist är liksom Jon en gamer från Halmstad, som numer bor längre söderut i landet.

Annars är Halmstad främst berömd för sina EU-sanktionerade stränder, för lättsmält pop i regi av Per Gessle, och för att den om somrarna förvandlas till Stockholms sydligaste utpost. Mindre känt är att den under senare tid varit skådeplatsen för en hjärtlig men hård konkurrens mellan två föreningar över stadens rollspelsintresserade personer. Själv var jag med i HKRE, stadens äldsta och mest anrika förening, medan Jon var en av de ansvariga för att i mitten på nittioalet etablera den unga och hungriga uppkomlingen, FIRST. Jag minns fortfarande det ödesmättade styrelsemöte då vår dåvarande, och föreningens mest tongivande ordförande, med sorg i rösten förkunnade att en konkurrerande förening grundats. Medelåldern i vår förening var hög och en smidig generationsväxling med nya och unga medlemmar gick oss snöpligt förbi. Men till vår stora förvåning uppkom det snart ett rykte att dessa engagerade ungdomar ändrat inriktning. De hade lagt tärningarna på hyllan och börjat spela innebandy, kunde detta verkligen vara sant?

”Jo, he, he... Vi hade vissa mer idrottsliga aktiviteter, och spelade faktiskt innebandy ett tag. Vi var ju ett gäng som umgicks väldigt myc-ke då, så det blev att vi hade andra saker för oss.” Jon ser lite generad ut då han försiktigt mumsar på sin kaka. Vi sitter i solskenet på en uteservering till ett fik i centra-la Lund, bara ett stenkast från den imponerande domkyrkan. Det är fullt med folk och ljudnivån är hög.

Utöver denna märkliga utsvävning i idrottens farliga värld är Jons spelbakgrund i det närmaste klassisk. Jag tror många kan skriva under på att det var någons storebror som plötsligt en dag kom fram med en liten box vars omslagsbild föreställde en häftig riddare, som stående på ett tufft döds-kalleberg lyfter sitt svärd mot en grön himmel. Precis detta skedde då en storebror till Jons kompis lurade in honom i *Drakar och Demoners* sköna, men ack så ostrukturerade fantasivärld. Nu fanns det ingen återvändo. I femteklass började kompisgänget spela alla de klassiker som erbjöds av Äventyrs-spel, främst *Drakar och Demoner*, *Mutant* och *Kult*. Men i gymnasiet fick de upp ögonen för White Wolfs lite mörkare produkter, som *Vampire* och *Werewolf*.

Men i och med att Jon började studera i Lund hamnade spelandet och engagemanget åter i något av en träda, på sin höjd spelade han lite *Star Wars*-kortspel med några vänner eller *Civilization* på datorn. Dock kom en nytändning då han deltog i ett vampyr-lajv. Inspirerad av detta organiserade han och tre kompisar, *Washington by Night*, en ambitiös lajvkampanj i Kulturhuset i Halmstad. ”Ja, det blev stort. Vi hade faktiskt lajvare från 15 eller 16 kommuner, och det var väl drygt 150 som var engagerade konstant under hela året som lajvet pågick. Spelarna var väldigt ambitiösa. De förde mejlkorrespondens som sina rollfigurer mellan de olika lajvtillfällena. Detta gav öppningar för en rad sidohistorier och intriger som man från början inte kunde ha föreställt sig. Det var kul.” Sedan dess har Jon även arrangerat lajv av många andra typer och former.

Jon sörplar lite på sitt kaffe. Det är svårt att förstå att denna person, som ser yngre ut än sina tjugofem, med ostyrig kalufs och oskyldig uppsyn, ansvarar för ett av Sveriges största ungdomsförbund. Trots att vi varit bosatta i samma stad så har vi, enligt min vetskap, aldrig tidigare träffats och jag hade egentligen inga förväntningar om vad det skulle vara för en figur.

Känns det inte läskigt att ansvara för en sådan stor organisation som Sverok trots allt är?

”Förbundet har ju över 30 000 medlemmar och jag är ytterst ansvarig för ett antal miljoner kronor, så visst händer det att man vaknar upp på morgonen och undrar hur man skall klara av det här. Men egentligen är det på något sätt värre att ansvara för ett lajv eller ett konvent. Där är man på ett annat sätt personligt ansvarig för att folk skall ha kul. Ett misslyckande i det sammanhanget, att deltagarna har tråkigt, tar man mycket hårdare, mer personligt på något sätt.”

Känner du dig välkommen som ny ordförande?

”Ja då, det tycker jag. Jag har ju suttit i förbundsstyrelsen sedan två år tillbaka, så man har ju god kontakt. Men innan dess kom jag in lite som en rookie. Till skillnad från

de flesta andra hade jag väl inte så mycket kontakter inom Sverok, men jag hade å andra sidan ganska många kontakter i spelhobbyn. Under mina två år har jag väl etablerat mer kontakter och så fungerar den förra ordföranden, Hanna, som ett bollplank.”

Det är väl viktigt att inte glömma spelandet, i allt föreningsbestyr?

”Jag är väl egentligen mer av en spelare som av en slump engagerat mig i föreningsliv. Sedan jag tillträtt som ordförande har det tyvärr blivit mindre spelande. Spelar i och för sig en del friformsscenario och har även en vampyrkampanj som jag hållit i under drygt fyra år nu som jag hoppas kommer igång igen till sommaren. Annars spelar jag mycket brädspel för tillfället, där *Settlers* är en favorit, det är lätt att samla ihop tre – fyra personer och man kan sätta igång direkt. Rollspel kräver lite engagemang genom att man skapar rollpersoner och scenarier.

Jag tror att Sverok har lyckats bättre än många andra organisationer med att vara fast förankrade i sin kärnverksamhet. Men det har funnits tendenser under de senaste åren av att Sverok frikopplat sig lite från spelhobbyn. Det primära, att spela, har kommit något i skymundan till förmån för att lära ungdomar om demokrati. Detta är förstås både kul och viktigt, men det finns andra grenar i samhället som gör det där mycket bättre, eller snarare, det är deras huvuduppgift. Vår huvuduppgift är att främja spelandet, att vara ett stöd då någon vill arrangera ett konvent eller lajv, eller vara till hjälp vid bildandet av en förening, och att genom vår medlemstidning informera om spelhobbyns olika grenar. Om jag får välja mellan att lära någon om demokrati, eller hjälpa någon att fixa ett konvent, så går konventet före i alla lägen. Men oftast går dessa två saker hand i hand.”

Apropå medlemstidningen, det har hänt en del sedan häftet *Signaler från Sverok*?

”Precis, nu är det en snygg och professionell tidning i fyrfärgstryck, som har två syften. Dels att sprida information internt, där exempelvis en datorspelare, kortspelare, eller figurspelare får upp ögonen för lajv eller rollspel. Den ger en möjlighet för medlemmarna att bli medvetna om Sveroks existens och vad de kan få ut av förbundet. Samtidigt är den väldigt bra att i PR-syfte sätta i händerna på föräldrar och politiker. Den ger ett professionellt intryck som smittar av sig till förbundet i stort.”

Efter det att FIRST hade sin korta session som innebandyförening återgick medlemmarna till att spela rollspel. Föreningens medlemsantal ökade explosionsartat och innan vi i HKRF visste ordet av hade de växt om oss. Alla stadens rollspelare verkade gå med i ungupparnas förening, medan vår

stolta och traditionstygda förening förde en tynande tillvaro. Trots att vi hade en stor lokal där vi målat väggarna tufft svarta. Sedan skaffade FIRST också lokal, och fortsatte arrangera turneringar, lajv och mycket annat.

Vad är hemligheten, hur lyckas man etablera en förening och dra till sig medlemmar?

”I vårt fall var det mycket slumpen som spelade in. Vi hade inga ambitioner att bli stora, eller att hyra lokal utan vi ville ha några hundralappar att köpa spel för. Från början var vi ett gäng på tre personer, sedan tillkom tre, eller fyra som vi gick i skolan med. Men, en förklaring är nog att vi tog ett ganska ambitiöst beslut. Alla i styrelsen som var spelledare var tvungna att ta in en eller två av de nya medlemmarna i sin spelgrupp. Detta fungerade faktiskt väldigt bra och flera av dem som senare valdes in i styrelsen hade kommit in i föreningen på det viset.

Vi lyckades genomföra en generationsväxling, vilket kan vara kritiskt. Ibland lyckas den och det blir en nytändning, ibland dör föreningen helt, eller så kanske den håller sig flytande. Det är svårt, även om gamla medlemmar försöker släppa fram de nya kan dessa omedvetet vara lite försiktiga. De aktar sig kanske för att inte trampa någon på tårna. Så är det nog i alla organisationer.”

Då vi skiljs åt efter en stund av både spel- och föreningssnack, känns det rätt bra att veta att den nye förbundsordföranden, utöver att det är en trevlig prick, i grund och botten är en ”gamer”. Hans väg från spelmöten till styrelsemöten verkar bero på att han genuint gillar att spela spel i alla dess former. Men det verkar även vara ett resultat av omständigheter och slump. Därför är det, i detta sammanhang, föga förvånande att den storebror som introducerade Jon och hans kompisar till rollspel visade sig vara en av grundarna till HKRF. Tala om att en förening kan misslyckas i sin generationsväxling...



Foton: Anton Holmström





Dvärgen

– en kort grinig gubbe med svärd och yxa?

Hur ofta är inte dvärgar i fantasy korta, griniga typer med yxa på ryggen och ett stop öl i handen? Det är självklart en populär bild av dvärgar och vi ser den i en massa olika rollspel, som Dungeons & Dragons, Drakar och Demoner, Lord of the Rings, och inte minst i mitt favoritspel Warhammer Fantasy Roleplay.

Det är självklart inte fel att använda sig av den bilden när man ska spela en dvärg som rollperson eller spelledarperson, men skulle det inte vara lite roligare om också dvärgar kunde ha andra roller i en fantasy-värld? Det är ju inte bara mänskliga samhällen som har behov av eller ger upphov till andra personligheter bland sina medlemmar. Om du tar en extra titt på dvärgarnas karaktärsdrag kommer du att upptäcka att de kan saker du aldrig trodde var möjligt!

Här följer sex något oortodoxa sätt att se på dvärgar som du kan använda i vilken fantasyvärld som helst. För spelledaren finns äventyrsuppslag och för spelaren finns förslag på rollpersoner som och bryter de gängse normerna för hur dvärgar ska vara.

Magnus Seter och Patrik Norrman presenterar dvärgar på ett nytt sätt

Magnus Seter är en av Sveriges mest publicerade rollspelskribenter, med allt från hela spel till uppskattade konventionsäventyr på repertoaren.

Illustratören Patrik Norrman har även han medverkat i *Sverox* tidigare, men mest känd är han för sin serie *Bacon & Ägg*.

Dvärgarnas karaktärsdrag

Vi börjar med att titta på dvärgarnas karaktärsdrag, och hur man kan tolka dessa. Alla vet att dvärgar är buttra, envisa och snarstuckna. Men det behöver inte betyda att en dvärg alltid är en bråkstake.

Envisa – Dvärgar är envisa och de ger aldrig upp. Detta gör att de ägnar mycket möda åt att lista ut hur saker och ting fungerar, och deras tålmod när de forskar eller studerar är lika stort som de är snarstuckna när någon förolämpar deras skägg.

Gott minne – De glömmar aldrig en oförrätt. Eller en vän. Eller en ritning över en bro.

Buttra – Dvärgar tolererar inte nonsens, och är tydligt fokuserade på att få fram fakta. Detta gör att de uppfattas som lite humörlösa, men för dvärgen uppvägs det av att de väldigt sällan blir lurade.

Noggranna – Det finns inte en dvärg som slarvar. Eller kanske mer troligt, de som slarvar överlever inte i de djupa gruvorna där minsta misstag kan vara ödesdigert. Dvärgar är noggranna och lägger ner sin själ i sin uppgift.

Vetgiriga – Dvärgar vill ofta veta hur saker och ting fungerar. De är dåliga på att förstå hur folk fungerar rent psykologiskt, men är fantastiska på att lista ut hur fysiska prylar och manicker hänger ihop och fungerar. De ägnar mycket tid åt att observera hur världen hänger ihop för att försöka lista ut hur den fungerar och hur de kan kontrollera den.

Älskar metaller – Deras kärlek till guld är legendarisk, men faktum är att dvärgar älskar alla slags metaller. De fascinerar oändligt av

guld, silver, järn, stål, alla möjliga metaller och vad man kan göra med dem.

Mekaniker – Dvärgar skapar gärna mekaniska konstruktioner. Det betyder inte att de gör komplicerade saker, utan att de använder sig av grundläggande fysikaliska och magiska lagar för att skapa enkla men effektiva maskiner och verktyg. De föredrar till exempel armborst före pilbågar.

Korta – Okej, det är svårt att komma ifrån att dvärgar är korta och att de har ett stort behov av att hävda sin status när de rör sig i världen utanför sina egna riken. Detta gör att de aldrig ger upp och att de aldrig backar från en utmaning.

Mästersmeden

I en värld där vapen är det som ger makt är mästersmeden kung, och det finns inga större mästersmeder än dvärgarna. Dessa smeder har



ibland byggt upp hela kungadömen kring sig, och för att de ska arbeta för någon måste denna först söka audiens och betala en stor summa pengar för det som skapas. Det finns också ett fåtal smeder som vandrar runt för att uppnå den yttersta färdigheten, och de är legendariska och mycket eftersökta av kungar och herremän för sina kunskaper.

Äventyrsförslag

Rollpersonerna hyrs att eskortera en mästersed till ett rike där han ska smida ett fantastiskt svärd till kungen. Självklart är det många som vill stoppa detta, eller som vill kidnappa smeden för eget bruk. När rollpersonerna kommer fram visar det sig att de även måste åka till ett närliggande dvärgrike för att hämta förstklassigt stål, och äventyret fortsätter!

Förslag till rollperson

Skapa en dvärg som aspirerar till att bli den bäst ansedda smeden i dvärgarnas historia. Han reser land och rike runt med de andra rollpersonerna för att lära sig mer om stålets gåta, och i hopp om att hitta uråldriga böcker om hur man smider vapen och rustningar. Denna rollperson ska vara vetgirig, och bör lägga ner mycket av sin utveckling på smide och kunskaper om legender. Han bör samtidigt vara en krigare av hög rang för att förstå stålets själ.

Arkitekten

Överallt där det ska byggas stora och komplicerade konstruktioner finner man de bästa arkitekterna, och de är dvärgar. Det är egentligen inte förvånande eftersom dvärgar bygger sådana fantastiska kungadömen i sina djupa berg. De mest respekterade reser land och rike runt och säljer sina tjänster till kungar och herremän, men det finns

även många andra arkitekter som man kan anlita för en rimligare penning.

Äventyrsförslag

En framstående dvärgarkitekt har anlåtats för att bygga en enorm bro över en flod för att handelsrutten inte ska behöva gå ner i en stor klyfta och passera ett vadvädd som kontrolleras av en tokig druid och hans vilda djur. Rollpersonerna kastas in i handlingen när druiden börjar sabotera bygget, men allt är inte som det verkar, det finns fler som vill att bron inte blir färdig. Rollpersonerna måste arbeta nära arkitekten och hjälpa honom att bli färdig samtidigt som de avslöjar vem eller vilka som vill stoppa bygget!

Förslag till rollperson

Skapa en kringresande arkitekt. Lägg mycket av rollpersonens utveckling på arkitektur, hantverksfärdigheter, geologi, matematik, estetik, teckning och konsthistoria. Spela en inåtvänd person som gärna använder timmar åt att inspektera olika byggnader och andra stora arkitektoniska mästerverk. Reser runt med de andra rollpersonerna för att se alla storverk som uppförts i världen. Klottrar oändligt i sina skissblock och är belamrad med böcker och ritningar.





Tjuven

Självklart finns det tjuvar även bland dvärgarna, men de har en lite annan inriktning än tjuvar bland andra folkslag. En dvärgtjuv är fokuserad på teknik för att öppna lås och valv, borra och bryta upp hål och på att desarmera fällor. Han har alltid en massa experimentella prylar med sig som han provar när risken inte är så stor, men faller alltid tillbaka på de beprövade verktygen om han hamnar i knipa. De är väldigt ovanliga, men tillräckligt många för att tjuvar över hela världen ska känna till deras existens. Om du använder krut i din värld är explosiva laddningar en grundbult i dvärgtjuvens verktygslåda.

Äventyrssuppslag

En av de mest framstående dvärgtjuvarna anlitar rollpersonerna att hjälpa honom bryta sig in i en berömd och helt omöjlig katakomb. Han anser självklart att hans teknik är den enda som kan övervinna alla fällor och farligheter, och han har rätt. Utan dvärgtjuven är det omöjligt att klara utmaningen, så det är bäst att rollpersonerna ser till att hålla liv i sin uppdragsgivare. Man kan också tänka sig att rollpersonerna får i uppdrag att stoppa en framstående tjuv, och får stora problem, eftersom det är en mästertjuv som också är dvärg och som har oortodoxa sätt att slå till.

Förslag till rollperson

Tänk dig en envis dvärg med mängder av tekniska prylar. Använd din fantasi och konstruera några specialverktyg (kanske ett stetoskop med magisk förstärkning, en skärbrännare för att skära

i sten och ett teleskop som kan se genom väggar) som din spelledare får godkänna (efter att han lagt in några allvarliga och komiska brister). Använd sedan dessa ofta. Lägg din utveckling på kunskaper som har att göra med att öppna lås, smyga, gömma sig, numerologi (för att lista ut mystiska lösenord), mekanik, geologi och metallurgi. Ditt mål är att bryta dig in i de mest omöjliga ställena, och att samla på dig en massa mystiska manicker som hjälper dig med det.

Prästen

När dvärgar får religion, då får de det rejält. De är ett envist folk och vet att de har den rätta tron, och ibland händer det att dvärgpräster ger de sig ut i världen för att visa även andra folk styrkan i den sanna tron. De predikar inte på traditionellt sätt, utan väljer att visa gudens makt i spektakulära uppvisningar i kampen mot ondskan eller genom att utföra storverk som kräver speciella dvärgiska kunskaper. Därför arbetar de ofta med dvärgarkitekter och mästerseder för att skapa dessa mirakel. Se även detta nummers omslag för en fantastisk bild på hur dramatisk en dvärgpräst kan vara i sin kamp mot vandöda!

Äventyrssuppslag

En dvärgpräst har bestämt sig för att bege sig ut i ödemarken och omvända vildarna där. Han behöver hjälp och skydd av rollpersonerna. Ett annat alternativ är att en dvärgpräst har samlat ihop en stor armé vildar och vandöda som han ska använda för att anfalla ett närliggande alvsamhälle. Rollpersonerna måste stoppa honom!

Förslag till rollperson

Du har blivit utsedd av din gud att sprida Ordet till andra dvärgar runt om i världen. Det är din uppgift att resa till olika ställen där dvärgar är separerade från dvärgisk kultur och se till att de inte glömmer sin gud! Lägg mycket av din utveckling på sociala kunskaper och vältalighet för att kunna övertala

och övertyga dina åhörare. Beroende på vilken din gud är ska du komplettera med de kunskaper denna tycker är viktiga. Du är närapå fanatisk, och har fått för dig att det inte bara är dvärgar som behöver höra Ordet, utan alla andra som råkar lyssna när du sätter igång. Du har till synes gett upp att övertala dina färdkamrater, men i själva verket bidar du bara din tid tills rätt tillfälle visar sig.

Kunskaparen

Dvärgar samlar på allt och alla större dvärgriken har stora underjordiska bibliotek där kunskapare sparar stentavlor, skriftrullar, tavlor, statyer, allt som är information. Detta gör att man alltid hittar enorma museer i de dramatiska hallarna under bergen. Kunskaparna förvaltar detta arv och förmedlar historisk kunskap till sina fränder (det innebär att dvärgar i stort har ingående historiekunskaper) och till de som vill betala för det. Många trollkarlar använder de dvärgiska biblioteken och kunskaparna för att söka information om svunna tider och bortglömd magi.

Äventyrsuppslag

Rollpersonerna hittar en mystisk manick, och det är helt omöjlig att få reda på vad det är. Till slut träffar de en dvärg som ger tipset att de ska uppsöka de legendariska dvärgiska kunskaparna i Järnbergen. För rollpersonerna blir det ett stort äventyr att ta sig dit, att övertyga dvärgarna om att släppa in dem, och till sist att få tillgång till biblioteket och hjälp av kunskaparna. De kanske



till och med måste utföra hjältedåd för dvärgrikets bästa (till exempel dräpa demonen i gruvorna) innan de får hjälp att hitta mer information om manicken. Det visar sig vara en stor artefakt, och upptäckten sätter andra händelser i rullning.

Förslag till rollperson

En ung kunskapare, oerfaren och naiv. Du har skickats ut för att inhämta kunskap om världen i stort och ditt uppdrag är att samla in böcker, skriftrullar och artefakter för att sedan skicka dem till dina mästare. Du är ung och ivrig, vilket är ovanliga karaktärsdrag för andra folk att se hos en dvärg. Du gör allt för att lära dig nya saker om vad som helst, och ofta snöar du in på detaljer som du ägnar timmar eller till och med dagar att utforska (i drakgrottor växer röda blommor som bara blommar en gång om året). Men ibland hittar du riktiga godbitar (drakar har ofta en svag punkt alldeles över hjärtat).

Avfällingen

Tänk dig att du möter en dvärg utan skägg? Vad har hänt för att detta ska ske? Har han rakat av det själv? Har någon annan rakat av det? Varför låter han det inte växa ut? Tänk dig sedan vilken ilska och smärta denna dvärg bär inom sig. Han kanske är förskjuten, han kanske självmant gått i exil, han kanske har förkastat dvärgarnas traditioner och lagar.

Äventyrsuppslag

Avfällingen håller på och ställer till en massa problem i området. Han rekryterar troll och banditer som anfaller handelsrutterna som går till dvärgarnas rike. Han måste stoppas, men för att lyckas måste rollpersonerna lista ut vem han är och varför han hatar dvärgarna.

Förslag till rollperson

Du har förskjutits från dvärgarnas rike, oskyldigt beskyldd för att ha förrått din familj och din konung till fienden. Som straff har ditt skägg rakats och du har kastats ut från bergets djupa salar. Och vad värre är, prästerna har lagt en förbannelse på dig så att ditt skägg

inte kan växa ut igen. Men din gud har inte lämnat dig utan har sagt till dig i en dröm att du måste utföra ett hjältedåd som räddar dvärgriket från den fiende som har sett till att du förskjutits. Men vem kan det vara? Och varför drabbades just du? Något är fruktansvärt fel och det är ditt uppdrag att lista ut vad. Så du irrar i människornas länder med ett gäng äventyrare på jakt efter sanningen.



Till slut...

Så glöm inte att dvärgar kan vara så mycket mer än korta, griniga gubbar som viftar med yxor och mumlar i skägget. Det måste ju finnas så mycket, mycket mer i dvärgarnas komplexa samhälle. Tänk dig själv en dvärgisk poet, eller en mästerkock. Vad tillagar en sådan? I ett samhälle där skägget är en viktig del av identiteten måste det finnas mästefrisörer, eller fantastiska klensmeder som gör smycken att hänga i hår och skägg. Hur kan man göra äventyr med dem, eller hur skulle en sådan rollperson vara? Använd ovanstående tips för att skapa mer variation i din kampanjvärld, eller för att överraska dina spelare. Det är helt upp till dig att bestämma hur du vill ha det och oavsett om du är spelledare eller spelare så kommer du att tjäna på att tänka annorlunda kring dvärgarna i framtiden. Eller rättare sagt, kring dvärgarna i forntiden...



Skuggor 3 – lajvfantasy

Anders Blixt inte

Sista helgen arrangerar föreningen Samhain ett ångfantasilajv i medeltidsbyn urtanför Skillingaryd i Småland. Vill du veta mer så besök deras hemsida på <http://skuggor.sverok.net>

Hur kom ni på själva idén med ångfantasi? Vilka fördelar anser ni att denna blandning av traditionell fantasy och retroteknologi har?

Själva idén med ångfantasi kom från ett första möte efter *Skuggor 2* nere i Robin Ljungs källare dagarna efter julen 2001. Namnet tog längre tid att komma på än själva konceptet; det var Frank Isaksson på Studieförbundet som kläckte just det. Ångfantasi är bara den logiska utvecklingen från hur världen såg ut till både *Skuggor 1* och *2*. Fördelarna med Ångfantasi, eller vilken som helst utveckling av den normala fantasy'n, är just att det är någon form av just utveckling. Vi arrangörer visste redan dagarna efter *Skuggor 2* att vi ville göra en uppföljare men att den absolut inte fick bli en *Skuggor – tredje sommaren*.

Dessutom tror jag att det blir enklare för nybörjare med Ångfantasi eftersom det är enklare att skaffa fram kläder och utrustning. Nästan all utrustning man behöver kan man köpa på ett överskottsbolag och med bara några få förändringar få att passa in i världen. Dessutom kan alla erfarna lajvrävar äntligen gå loss på alla material som inte fanns på 1300-talet och blanda frisk från alla tidsperioder från 1300-tal till sent 1700-tal.

Detta är det sista lajvet i en serie. Hur har denna svit skapats och hållits samman? Vilka problem har ni mött på vägen genom serien och hur har ni åtgärdat dem inför det sista avsnittet?

Skuggorsviten har hållits samman dels genom att vi har en arrangör som har varit med och arrangerat alla lajven, Jonas Billing, och dels genom att det har varit nya arrangörer som har fått påverka världen inför varje nytt *Skuggor*. Det genomgående för alla delar av *Skuggor* är att vi inom arrangörsgruppen inte vill arrangera samma lajv två gånger om.

Det har varit en hel del problem med *Skuggor*-serien. De två tidigare lajven drabbades av dåliga – ibland obefintliga – intri-

ger och strul med hemsidor och anmälmöjligheter. Däremot har vi inte drabbats så hårt på det ekonomiska området. Tack vare gott slitsamt förarbete har vi nu en budget som vi tror låter oss göra allt det vi vill göra på lajvet. Dessutom har vår kontakt med lajvföreningarna i Skillingaryd, som har hand om området, bara blivit bättre för varje lajv.

På ett sätt kan man dock kanske säga att vi har letat upp problem genom att ta bort väldigt mycket av det som inte fungerade på tidigare lajv. Det finns till exempel inga odöda kvar, något som kanske var kännetecknet för *Skuggor 1* och *2*. Vet vi att något inte fungerar så utvecklar vi det till något bättre, eller så tar vi bort det.

Många lajvarrangörer vill ju gärna låta deltagarna konfronteras med några väsentliga spörsmål genom lajvet, som allvaret i krig eller intolerans. Har ni några sådana ambitioner med *Skuggor* och i så fall vilka?

Det finns en del saker vi tycker är viktiga. Först och främst är det att uppleva en värld utan organiserad religion eller feodalt styre. I *Skuggor* är det vetenskapen, genom Vetenskapsakademien, som styr världen och varje enskild persons leverne. Inget är demokratiskt i Storgoldavien, och nåde den som sprider legendistiska läror (dvs. läror som inte är vetenskapligt bevisade).

Men det finns en hel del annat. Till exempel är bara människor än så länge välkomna in i Vetenskapsakademien. Orchererna har lyckats att bli fullvärdiga medlemmar av Storgoldavien, men får ännu inte gå med i Vetenskapsakademien, de som egentligen styr världen. Alverna blev för några korta generationer sedan (dvs människornas generationer) satta i "omskolningsbyar" där de blev omlärda till att älska städerna och att glömma bort sina gamla seder och kultur till förmån för den mänskliga.

Det finns många liknande exempel på vad vi tycker är viktigt, men viktigast är att se vad våra deltagare kommer att se. På *Skug-*

gor 2 kom ett gäng deltagare som orcher som hade skapat ett eget fackförbund, Orchiska BefrielseFronten OBF, som krävde medlemskap i dåvarande Goldavien och samma rättigheter som människorna. Det är det som är det viktigaste; att se vad våra deltagare gör med vår värld.

Skuggors lajvland Storgoldavien verkar präglas av upplysningstidens ideal om förnuft och vetenskap i högsätet i och med att vetenskapsmännen styr landet som en auktoritär elit. (Jag ser dessutom en skugga av August Comtes positivistiska filosofi i deras tänkesätt.) Dessa styrande har dessutom genomdrivit språklig enhet och liknande rationella politiska strategier. Det finns även drag av utopisk socialism från första halvan av 1800-talet i detta med storkök och gemensam morgongymnastisk för att disciplinera medborgarna; jämför till exempel med Charles Fouriers idéer om falangstärsamhället där en hårt reglerad social struktur skulle säkerställa medborgarnas lycka och välfärd genom bland annat effektiv produktion. Varför har ni valt ett sådant samhälle som spelmiljö?

Samhället i Storgoldavien är en logisk vidareutveckling av världen som den såg ut i de två tidigare uppsättningarna. Det är svårt att förklara varför vi har valt ett sådant samhällsskick. Dels har vi alla i arrangörsgruppen en förkärlek för det udda, och ingen av oss är särskilt förtjust i normal fantasy, eller medeltid för den delen.

Samhället är intressant, kanske till största delen för det inte har testats. Kommunistiska, nazistiska, demokratiska, feodala och för den delen anarkistiska styrelseskick har prövats, inte bara i verkligheten utan också på lajv. Det är dags för vetenskapen och det vetenskapligt sunda förnuftet att visa vad skåpet skall stå.

Sedan har *Skuggor* den sista delen i serien och vi har bestämt oss för att göra så mycket som det bara går att göra med världen och arrangerandets konst.

Ser ni några särskilda problem med att få fram den "gammaldags" teknik som kan behövas som rekvisita? Man ska kar väl knappast lätt fram en ångmas-

möter retroteknik

intervjuar Fredrik Ernstsson, en av arrangörerna

kin från 1789. Detsamma gäller de tekniska instrument som kan behövas.

Vår setting heter inte Ångfantasi bara för att vi vill ha med ånga på lajvet. Det är också fantastiskt, vilket betyder att vi inte behöver vara så hårda med att någon konstruktion måste ha funnits i verkligheten. Det viktigaste är känslan med utrustningen. Vi håller på att bygga en ångdriven klocka som kommer att visa tiden under hela *Skuggor*, förutsatt att vi lyckas hålla elden brinnande och ångtrycket uppe. En av våra deltagare hoppas på stormigt väder då han skall försöka "upptäcka" elektriciteten med en nyckel och drake, medan en annan deltagare hoppas på att få sin vetenskapliga doktorsavhandling godkänd vid sin disputering.

Precis som William Gibson och Bruce Sterling leker med hur världen skulle ha sett ut i boken *The Difference Engine* kan man vara lite fräck och leka med verkligheten på *Skuggor*. Det viktigaste med utrustning är att den ser bra ut, känns bra och att den förhöjer lajvet på något sätt. Korrekta linneunderkläder från 1300-tal gör ingen lajvare glad om de inte påverkar lajvet på något sätt, även om de är historiskt korrekta.

Varför vill ni ha med standardfantasyarter som alver i lajvvärlden? Varför har ni avstått från mer originella val av icke-mänskliga arter?

Valet att kalla alver för alver, orcher för orcher och gnomer för gnomer var något vi tog inför *Skuggor 2*. Vi beslöt oss för att det skulle vara enklare att ta ett koncept, t.ex. alv, och sedan beskriva hur konceptet på vårt lajv skiljer sig från normen.

Alla raser är i stort jämspelta och alla kan tala svenska. Alla kan umgås med varandra. Alla vet om att alla andra finns. Det kommer inte att komma in en ny konstig ras eller företeelse på lajvet. Det viktiga blir helt plötsligt att ta reda på vad det är personen man möter på lajvet vill och är istället för vilken ras som personen ifråga tillhör. Om jag i framtiden arrangerar ännu ett fantasy-lajv, kommer jag att stryka alla icke-mänskliga raser.

På er lista över vad deltagarna rekommenderas

när det gäller författare och filmer finns spaghettiwestern med. Jag kan inte riktigt se koppling ångfantasi-Clinton.

Kan ni förklara hur det hänger ihop?

Byn Bracken 255, där lajvet *Skuggor* utspelar sig, är en nybyggarbosättning precis som många av byarna och städerna som spaghettiwestern filmer brukar utspela sig i. Det finns många likheter mellan spaghettiwesterns och vårt lajv. Många av de problem som westernfilmer centreras runt finns också i Storgoldavien. Byarnas rättssystem är ännu inte felfritt och många måste lära sig det nya styrelseskick som Vetenskapsakademin har infört.

Men förutom alla dessa likheter tog vi med spaghettiwesterns som inspiration för att visa våra deltagare att man kan låta sig inspireras från allt möjligt. Det behöver inte vara medeltida faktaböcker, Jules Vernes goda bok *Begums 500 miljoner* eller Garmarnas senaste album, utan kanske den senaste actionserien från femman, eller en dokumentär om utforskning av rymden på Discovery Channel. ■





emma in på

Sveroks första kvinnliga ordförande, personen som fick riksdagsledamoten Bengt Silverstrand att sluta motionera om att förbjuda rollspel och tjejen som var den som fick vara ansiktet utåt för 20 000 killar är inte den som är den. Efter några års tystnad är hon tillbaka igen, Emma Wieslander har fullt upp med sitt nya jämställdhetsprogram och lajvande.

Hanna Jonsson intervjuar Sveroks första kvinnliga ordförande

Hanna Jonsson var ordförande för Sverok fram till årets riksmöte. Räkna med att se fler artiklar av henne i kommande nummer av *Sverox*.

Sverokbakgrund

Emma gick med i sin första förening för att den hade en lokal. På samma gång blev hon automatiskt Sverokmedlem – om än en något omedveten sådan som de andra spelarna. Efter ett tag så kände hon och spelgänget att just de spel som de brukade spela inte hölls särskilt högt av de som hade lokalen, så de startade en egen förening.

Den första riktiga kontakten med Sverok var inför SydCon sommaren -93 då den dåvarande distriktsstyrelsen ringde runt för att hitta intresserade medlemmar som kunde tänka sig att ställa upp som funktionärer av olika slag på konventet. Efter att således ha stått i kafeterian under en hel helg fortsatte Emma att visa intresse för distriktets arbete, eller rättare sagt att ha åsikter.

– Det fungerade ungefär på samma sätt då som det gör nu i distriktssammanhang, säger Emma menande. Någon visar sig vara driven och beredd att både göra och tycka saker och så blir man inröstad i en styrelse nästan utan att man hinner märka det...

Sverokengagemanget

Sverok kännetecknas i många sammanhang som ett förbund med mycket snabb genomströmning av medlemmar. Detta stämmer till stor del också in på förbundets distriktsstyrelser och förbundsstyrelsen, så även om Emma avancerade snabbt så hängde både hon och organisationen med.

I efterhand är det många intryck och erfarenheter, såväl bra som läskiga, som kännetecknar åren som ordförande. På frågan om de viktigaste områdena kan hon se två olika, ett mer utåtriktat och ett inåt mot organisationen. Det viktigaste, eller det som förmodligen flest sverokare kommer ihåg henne för, är det stora arbetet med att vända den då starkt kritiska medieopinionen. Att få tidningar och folk att acceptera att rollspel faktiskt inte var skadligt eller farligt.

– Men den andra lika viktiga delen var arbetet med att göra organisationen meningsfull och fungerande för medlemmarna, säger Emma och det märks att hon har förklarat det hela tidigare. För många var vi kända som "förbundet som bara ökade" och det höll på att bli verklighet. Förbundet gjorde

inget annat än ökade, det fanns liksom ingen substans. Emma skakar på huvudet.

Resultaten av de mål som 1998 och 1999 års styrelse arbetade mot var rikstäckande och fungerande distrikt som dessutom hade kommit ganska långt kommunikationsmässigt med hjälp av Internet.

Tjejer och killar i Sverok och som spelare

Under Emmas första år som sverokaktiv var väldigt få tjejer involverade, både i verksamheterna och organisationen. När andelen tjejer mättes första gången låg det runt 6% (att jämföra mot dagens 15%). Tydligast märktes det på konventen där extremt få tjejer deltog. Något som gjorde att de tjejer som faktiskt dök upp var mycket uppskattade.

– Killarna på konventen blev ofta jätteglada av att se tjejer som var intresserade av hobbyerna, och var mycket hjälpsamma och skulle visa en runt, berättar Emma. Hon betonar att det stämningen på den tiden var antisexistisk och så gott som helt utan anspelningar på kön.

– Det som var viktigt var att man var där och att man hade samma intresse.

Dagens rollspels- och lajvsverige är enligt Emma betydligt mer sexistiskt med former för objektifiering eller "högstatus" på ett helt annat vis än vad det var tidigare.

– Nu kan man se massor av flickor på konvent, men det är många flickvänner, eller som skulle vilja vara, säger Emma. Hon menar att en del spel som exempelvis *Vampire* är sexualiserade. Inte sexistiska i sig själva, men att de för med sig en kultur med mer objektifierande uttryck.

Vi kommer också in på synen på att tjejer får ta andra platsen. Att de nu i högre utsträckning är representerade i styrelser av olika slag, men ofta i en sekreterare eller mammaroll, eller roller killarna inte vill ha.

Emma anser att synen och statusen på Sverok som organisation är betydligt lägre än om man jämför med själva verksamheterna: det mer konstnärliga skapandet. Hon har utvecklat ett eget tänk runt det hela och vilka stereotypa roller man kan dela upp arrangörer eller mer kända scenarioskribenter i. Dessa beskrivs på nästa sida.

livet

Att ta för sig eller hålla tillbaks, det är frågan

Emma beskriver sig själv som den blygaste människan hon känner. Däremot får blygheten ofta stå tillbaka inför hennes starka och många åsikter kombinerat med en stor portion nyfikenhet.

– Jag har svårt att hålla käften, säger Emma, och poängterar att man inte får låta blygheten komma i vägen för det man vill göra. Själv brukar hon ladda upp inför de mer läskiga eller svåra sakerna tillsammans med goda vänner som vet hur man peppar varandra.

– Det handlar om att hitta lust och drivkrafter nog så att det är värt att göra det och att själv fatta att det är värt det!

Jämställdhet för miljoner...

Det nya programmet går in på liknande områden. Grundtankarna för projektet är att man skall arbeta med jämställdhet och göra det på flera olika plan samtidigt. Det handlar om organisering och om lajvande. Om de tjejer som arrangerar lajv och om de som inte gör det. Projektet sträcker sig över tre år och när det är färdigt hoppas Emma på att ha väldokumenterade tankar och metoder runt jämställdhet och lajv, och runt jämställdhet och ungdomsförbund. Projektet som sådant klassar Emma som könsneutralt, något som kanske kan tyckas underligt i sammanhanget...

– Jämställdhet är en fråga som måste genomsyra allt arbete på alla nivåer, menar Emma. Hon anser att bidragsgivare till olika projekt och arrangemang borde likställa frågan om projektet är jämställt och miljömässigt hållbart med om det är ekonomiskt realistiskt och genomförbart.

Programmet drivs inom både Sverok och förbundet Vi Unga. Ett samarbete som i sig är helt nytt och förhoppningsvis kommer att kunna leda fram till en hel del nya och nyttiga erfarenheter för båda förbunden. Emma hoppas på att de två helt skilda organisationerna genom projektet skall mötas och utveckla varandra – och i och med det även lajvandet.





I korthet kan programmet beskrivas som en övergripande strategi som på flera olika plan ska utveckla och testa nya tankar och metoder rörande jämställdhet och lajv:

- att skapa en medvetenhet hos lajvdeltagare och arrangörer om ojämställdheter och hur man kan arbeta för att förändra dessa
- att finna vad det är som gör att kvinnor är underrepresenterade bland lajvarrangörer och hitta konkreta metoder till förbättring
- att finna sätt att arbeta innehållsmässigt för att deltagare av alla kön ska kunna uttrycka sig och delta på ett jämställt sätt i verksamheten.

I huvudsak rör det som om fyra olika sorters delprojekt på skilda nivåer;

- Organisationerna: att undersöka och utveckla strukturerna inom Sverok och Vi Unga
- Arrangörsnätverk: olika arrangörer (både tjejer och killar) träffas och utbyter erfarenheter runt lajv, arrangerande och jämställdhetsproblem.
- Kompetensnätverk: tjejer träffas, diskuterar och kommer förhoppningsvis fram till nya konstruktiva vägar till förändring.
- Lajv: tanken är att de två ovanstående nätverken skall resultera i arrangerandet av fyra lajvevenemang.

Alla har ansvar för att jämställdheten inte ska bli en ickefråga och inte enbart diskuteras av de direkt berörda. Det ansvaret måste i huvudsak tas från och startas av förbundet – och det är det Emma hoppas uppnå i och med projektet.

Det värsta skräckscenariot för programets fortlöpande är att det bara är redan intresserade som dyker upp.

– För att det verkligen ska få den spridning och bredd jag hoppas på, krävs det att grupperna som diskuterar och möts inte är för homogena och delar samma åsikter, menar Emma.

Mitt i allt pratande och tedrickande ringer Emmas telefon med besked om att lokalen till det första lajvet i projektet är fixad, kanske till och med gratis! Hurrarop och jubel blandas med "Så skönt!" När hon återvänder till bordet riktigt lyser det om henne och hon förklarar att det var extra bra att de fick reda på det just idag, inför helgens deltagarseminarier så att det verkligen känns att det händer saker med projektet.

Av den blyga tillbakadragna tjejen syns inte ett spår. ■

Emmas Sverokkarriär

Distriktsstyrelsen Sverok Södra Distriktet
3 år, 1 år som ordförande.

Avgick sommaren 96

Arrangerade Sydcon 2 år 95/96

Förbundsstyrelsen 3 år,

förbundsordförande 2 år, avgick 99

Lajvarrangörstyper, enligt Emma



Rockstjärnan

Har groupies och lever kändisliv



Demonproducenten

Är känd vid namn, men inte vid utseende.
Kan få den mest världsfrämmande berättelse att få liv



Stanislavski/konstnären

Är egentligen spelare med skådespelarstatus som pratar om hur man ska bli rollen snarare än att spela den. Gör inga lajv utan en producent.



Pojkgruppen

Ett gäng söta pojkar som gör saker mer för att ha kul ihop (eller i alla fall vill få det att se ut så) men inte utan aspirationer på att bli något mer.

Medeltidsdag i Lapphyttan, Norberg 29/7

Som en del av Norbergs 700-års jubileum kommer det att bli lajvrollspel, medeltidsmarknad och bankett m.m. Gratis konsert med Poeta Magica, en medeltidsinspirerad musikgrupp kända från medeltidsveckan på Gotland. Kom och lev medeltidsliv under en dag.

För mer info och roller skicka ett mail till Norberg700@hotmail.com

En resa som ingen annan

I höst kommer ett lajv om flyktingars möte med Sverige ha premiär i Stockholm. Lajvet är ett resultat av ett samarbete mellan Sverok, Historiska Museet, Riksteatern och Röda Korset och verkar mycket lovande. Det är en bra chans att visa upp lajv för en bredare allmänhet.

URIX

Under kristihimmelfärdshelgen var Sverok på URIX (ungdomsriksdagen) i Kristianstad tillsammans med mängder av andra ungdomsorganisationer. Insatsen blev lyckad och både besökare och andra utställare var intresserade av spelhobbyn och förbundet.

Nolia

2-10 augusti finns Sverok på den stora mässan Nolia i Umeå. Besök www.nolia.se/stora/ för information om mässan, eller kontakta Sverok Övre Norrland.

Vapenlagarna ses över – airsoftvapnen byter färg?

Justitiedepartementet ser över vapenlagarna, delvis som en följd av att det blivit allt vanligare att rånare använt airsoftvapen. Två förslag som diskuteras är att endast vapenhandlare skall få sälja airsoftvapen, varpå köparna registreras, samt att sätta färg på airsoftvapnen så att de går att skilja från riktiga vapen. Sverok bevakar händelseutvecklingen.



Foto: Anton Holmström

Operation Frost 4

förbundsstyrelsens Anton Holmström rapporterar i ord och bild

”Det är en nära framtid i ett Europa där Irak-krig, terrordåd och oroligheter rubbat det lugn som rått sedan andra världskriget. På initiativ från bland annat Finland, Sverige, Ryssland och de baltiska staterna bildades EUA, European United Allies, för att motverka NATO:s allt starkare strävanden. Tönen mellan NATO och EUA är ansträngd, om än inte kritisk. NATO har sina egna problem i Mellanöstern, Latinamerika och Afrika. På EUAs västra front är det lugnt, men i sydöst kokar det.”

Så börjar storyn till *Operation Frost 4*, som var ett tredagars airsoftarrangemang. *Operation Frost*-spelen genomförs på ett gammalt militärt skytteområde som även har en mindre stad för övningsändamål. Att spelen är eftertraktade märktes då alla de 350 biljetterna bokades inom 49 minuter och att det till och med fanns vissa tendenser till att en svart marknad för biljetter.

På grund av det stora antalet deltagare hade man den här gången bestämt sig för att nyttja mer av skogen, ungefär 2 kvadratkilometer. Den är perfekt för airsoftspel, full av variation i täthet och kupering. Lagens huvudbaser placerades högt upp på var sitt berg. Mellan alla berg är det fullt av myrar och de som inte hade något emot att bli blöta hade stora möjligheter att göra överraskningsanfall från oväntade håll.

Spelet var av MilSim-karaktär, det vill säga militär simulering. De båda lagen hade var sin stab med kompanichef och närskydd. Varje lag hade 5 plutoner med 2-4

grupper i varje pluton. Pluton- och gruppchefer skulle se till att order från kompanichef genomfördes. Grupperna hade olika huvuduppgifter, t ex recon (spaning) eller hunter (skyttesoldat). Det fanns även olika roller för spelarna, till exempel chef, ingenjör, sjukvårdare, signalist, med mera.

De två stridande lagens (EUA och NATO) uppgifter var i stort att pejla reda på delarna till en raket, montera och avfyra densamma. Delarna låg sprida över spelområdet och med hjälp av en pejlingsutrustning som bara angav en riktning, blev det en hel del letande för spelarna.

Att storyn känns tunn kan jag hålla med om, men det var dock få som tyckte det var ett problem eftersom de mest är intresserade av striderna. Som tur är finns bredden av människor och viljor inom lajv och andra hobbygrenar även inom airsoften. Det fanns de som var på spelet för att lajva, andra för att skjuta, några för att visa upp sin nyaste utrustning, andra för att träffa människor.



Foto: Anton Holmström

Se mer på
www.opfrost.org
www.airsoft.ac

En sak var gemensam, vi var alla där för att ha kul. Lite powergaming från EUAs sida sist natten gjorde att laget gick från nästan totalt underläge till vinst på knappt en timme. De höll sig lugna på natten, så att NATO-laget tröttades ut av att ständigt vara på sin vakt och tidigt på morgonen när försvaret var som mest sömnigt och svagt, anföll EUA.

Vid sidan av spelet

Runtomkringarrangemanget var välplanerat, enligt en del mer planerat än själva spelet. Arrangörerna hade lagt ner mycket energi på att göra helgen bekväm. Vätska och toaletter fanns på stabsområdet. Det fanns även en kiosk som skulle kunna konkurrera med vilken konventskiosk som helst. Campingen och stabsområdet låg inte på spelområdet och därför gavs det stora möjligheter att få träffa andra människor än de i sitt eget lag.

Man fick tillgång till campingen från torsdag kl 15 och senare på kvällen började chroningen av bössorna (det vill säga då man provskjuter alla bössor för att se hur mycket de är trimmade). Den stationen var dock inte dimensionerad till spelets storlek, till en del spelares förtret växte kön snabbt och många fick vänta mer än ett par timmar på sin tur.

Spelet pågick dygnet runt och det var valfritt när man ville äta, sova eller bara ta det lugnt. Spelledningen såg dock till att då och då locka in spelarna på området igen med hjälp till exempel flyglarm och explosioner. Radiotrafiken var delvis väldigt aktiv med ordgivning från befäl och lägesrapporter från spelgrupper, varför spelare sällan ville spendera allt för mycket tid av spelplanen.

Skrönor från spelet

På campingen och i staben kunde man få höra en massa olika historier om vad som hänt under spel. Till exempel den om hur två NATO-ingenjörer hade så fullt upp med att bära en raketdel att de inte märkte två EUA-ingenjörer, som hade pejlat reda på delen. De sköt NATO-ingenjörerna och promenerade stolt hem med sin första (och enda) raketdel.

En annan om hur 2 EUA-soldater går in i ett hus, fullt med NATO-soldater, under natten. NATO hade efter föregående natt lärt sig att fråga först och skjuta sedan, då de hade lidit stora förluster av egen eld. Nu fick de lära sig nackdelen av sin nya strategi. EUA-soldaterna stiger in i rummet där omkring 15 NATO-soldater sitter och kopplar av, går ner på knä och tömmer sina ma-

gasin rakt in i den stora förbluffade NATO-gruppen.

Jag, som plutonbefäl i EUA, behövde komma upp till EUA:s bas efter mörkrets inbrott på lördagen. Jag följde med en liten spaningsgrupp på 5 man från 3:e pluton. Vi ville inte visa för våra motståndare att vi gick in på spelområdet, så vi gick genom skogen. Vi gick till en början parallellt med vägen, som leder från safezone in på spelområdet. När några spelare kom på vägen lade vi oss ner på marken för att inte synas. En kille gick av vägen och för att kissa. Han tittade rakt på oss och pratade högt med sina lagkamrater om vad NATO-laget hade fått för order för morgondagen. Tänk om han hade vetat hur glad han hade gjort oss, som nu hade en massa information att ge till sin kompanichef.

OP:Frost 5 för airsoftens utveckling i Sverige

Allt som allt hördes det mest positiva åsikter om spelet. Arrangörerna tar förhoppningsvis till sig av den kritik som finns och gör ett *OP:Frost 5* som är ännu bättre än de tidigare. Storspel som dessa är en stor och viktig del för airsoftens utvecklande i Sverige och jag är säker på att *Frost* för oss i rätt riktning. ■



Recensioner

Välkommen till Sverox' recensionsspalt. Denna gång tar vi en rejäl titt på det nya svenska fantasyrollspelet *Västmark*, en gedigen kartbok till *Dungeons & Dragons*, samt inte minst d20 Modern.

Västmark, tredje utgåvan. Sagorollspel i medeltida Europa.

Rollspelet *Västmark*, nu för första gången i tryck, har både inslag av riddarromantik, sagor och verklig medeltid.

Det är skapat av Krister Sundelin, som tidigare har skrivit för *Eon*, och även gett ut egna rollspelet *Trollvinter*. Kan det vara något?

Året är 1192, tiden för Tredje korståget, klassisk matiné-medeltid. Richard Lejonhjärta har tagits till fånga på vägen hem från det heliga landet och Robin Hood är i högform i Sherwoodskogen. Alltså samma tid som till exempel *Ivanhoe* utspelar sig. I den här miljön utspelar sig rollspelet *Västmark*, med ett undantag; vi befinner oss i det lilla kungariket Västmark som ligger på Lyonia (riddarsagornas Lyonesse?), en fiktiv ö i engelska kanalen, mellan England och Bretagne.

Västmark är varken ett rent historiskt spel eller ett "vanligt" fantasyrollspel i *Drakar och Demoner*-traditionen, utan tyngdpunkten ligger snarare på en blandning av matiné-äventyr och saga. I *Västmark* är verkligheten sådan som folk på medeltiden trodde den var: det finns älvor, djurfolk, magi, mytologiska bestar som enhörningar och drakar och så vidare. Däremot inga fantasyalver à la Tolkien, orcher eller dvärgar (ni vet, små skandinaver med kort stubin och stora yxor).

Boken är på 228 sidor, digitaltryckt med mjukt omslag i fyrfärg med omslagsillustration av Peter Bergting, och svartvit inlaga. Alltså en ganska enkel print-on-demand-produktion jämfört med amerikanska rollspel med massor med färg som många vant sig vid. De flesta illustrationerna är ritade av Krister själv och kan väl lite snällt beskrivas som "charmiga". *Västmark* påminner på gott och ont layoutmässigt om ett rollspel från sent 80-tal, som *Pendragon* eller tidig



Ars Magica. Inte det glassigaste man sett, utan snarare "funktionellt".

Rollpersonen, eller snarare figuren

I *Västmark* kallas rollpersonerna för figurer, och hur man skapar dem skiljer sig en del från hur det brukar gå till. Man bygger figuren genom att man skapar en grundlig bakgrundshistoria uppdelat på barndom, uppväxt och vuxenliv. Bakgrundshistorien nedtecknas på ett arbetsblad som finns för kopiering i boken. Man skapar även en personlighet för figuren genom att gå igenom ett antal frågor, i stil med: "Om du hamnar i gräl, hur reagerar du" eller "Vilket är ditt stora mål i livet".

Med utgångspunkt från bakgrundshistorien väljer man sedan egenskaper och skickligheter.

Egenskaper är figurens anlag, men till skillnad från de flesta andra rollspel som har en fast uppsättning (som Styrka, Intelligens osv) kan man i *Västmark* ha massor av olika, och de varierar från person till person. Det kan vara sånt som "Älvablod", "God bågskytt" eller "Flyfotad". Det finns ingen fast lista på egenskaper – även om många olika egenskaper beskrivs i boken – utan spelare och spelledare kan skapa sådana som passar figurerna.

Skickligheter är mer likt det som brukar kallas färdigheter i andra spel. Med andra ord sådant man kan bli bättre på genom övning och lära sig under spelets gång.

Även andra saker är annorlunda än vad man är van vid: till exempel ska alla figurer vara i tjänst hos någon, vilket naturligtvis passar in om man spelar i en feodal värld. Inga kringströvande äventyrare utan fast förankring i tillvaron här inte (såvida man inte spelar en fredlös).

Det tar kanske lite längre tid än vanligt att skapa en figur i *Västmark* om man jämför med en del andra spel, men samtidigt får man figurer som passar väl in i spelmiljön.

Reglerna då?

Spelsystemet däremot är lyckligtvis väldigt enkelt. Ska man göra något slår man en tiosidig tärning, modifierar med värdena för relevant skicklighet och / eller egenskap och jämför med en svårighetsgrad. Blev resultatet högre än svårighetsgraden / motsåndet



Tomas Arfert
Magnus Seter

lyckas handlingen. Allt man gör i spelet fungerar ungefär efter den här principen. Lätt som en plätt när man har grunden klar för sig.

Stridsystemet fungerar på samma sätt. Det är med andra ord mer inriktat på att snabbt berätta en spännande historia snarare än att i detalj simulera verklig strid. Kropps- poäng saknas och istället har man ett system med skråmor, lätta-, allvarliga- och dödliga skador. Verkar fungera utan att bli onödigt detaljerat.

Magin i *Västmark* är uppdelad på häxkonst, alkemi och älvamagi. Häxkonster är den vanligaste magin för figurerna med roliga och annorlunda besvärjelser. Alkemin är mer "vetenskaplig", och älvamagin är kraftfull, vild, okontrollerbar och bygger på illusioner. Magisystemet känns nytt och kul, i synnerhet häxkonsterna, eftersom det snarare bygger på fiffighet och påverkan än eldkraft. Vad sägs om besvärjelser som ger bakfylla, gör att det hoppar grodor ur munnen på lögnare eller snabbt sprider ett rykte?

Kampanjen och annat

Boken är välmatad med material för den som vill spelade *Västmark*. Ofta sådant man inte hittar i andra spel, till exempel hur familj och giftermål fungerar, beskrivning av olika skatter och tullar, eller ett ekonomisystem som bygger på byteshandel snarare än kontanter. Kanske lite krångligt att hålla reda på, men det bidrar till tidsandan.

Vidare beskrivs feodalism, kyrkan i Västmark, älvafolken, gifter, djur och djurfolk, Västmarks geografi och mycket annat. Spelledaren får dessutom en hel del praktiska råd och hittar ett antal kampanjteman och ett introduktionsäventyr.

Västmark ett trevligt tillskott i den svenska rollspelsfloran. Det är välskrivet och engagerande, och jag hittade inte speciellt många korrekturfel, något som annars brukar plåga mycket av det som ges ut, speciellt av mindre förlag. Det märks att Krister Sundelin verkligen gillar det här även om han ibland kanske blir lite väl undervisande i tonen. Jag skulle också gärna velat ha lite mer illustrationer (och inte bara på Kristers rävsvarsade figur Tuva) och kartor (hur ser de andra länderna på Lyonia ut, och HELA ön?). Men dessa anmärkningar är bara smågnäll från min sida, för jag gillar det här. Om du är mer intresserad av bra historieberättande och en fungerade spelvärld snarare än superdetaljerade regler så tycker jag att du ska ta dig en titt på *Västmark*.

– Tomas Arfert

Västmark, 3:e upplagan
Rävsvars Förlag
ISBN 91-974603-0-3
Mjuka pärmar, limmad
228 sidor plus omslag



Kingdoms of Kalamar Atlas Kartbok till D&D

Det här är en helt fantastisk och vansinnig idé: en kartbok i samma stil

som ett skolatlas. Fast över en rollspelsvärld. Världen ifråga är Kingdoms of Kalamar, och boken ges ut av Kenzer & Company, som har licens att göra officiella *D&D*-produkter. Det är en tjock bok på 240 sidor och fylld av realistiska färgkartor.

Varje sida har en topografisk karta över en del av ett område. Precis som i en vanlig kartbok används olika färger och nyanser för att visa höjd, och olika symboler visar till exempel vägar och städer. Namn på städer och andra viktiga geografiska inslag anges också. Personligen tycker jag att kartorna ser lite tråkiga ut, men de är väldigt realistiska och ger intryck av att visa områden som finns i verkligheten.

Boken innehåller kartor för handelsrutter, naturliga resurser, odlad mark och utbredning av boskap, samt militär närvaro i olika områden. Det finns också en uttalsguide och sidor om de språk som talas i Kingdoms of Kalamar, information jag själv anser vara av litet värde. Sist återfinns en alfabetisk lista över de byar och städer som finns i boken, med information om var man finner dem.

Detaljnivån är fantastisk och skulle tilltala alla som spelar i Kingdoms of Kalamar. Atlasen är till stort hjälp för spelledaren, men även intressant för eventuella spelare som vill känna att världen runt om deras rollpersoner är levande.

– Magnus Seter

Kingdoms of Kalamar Atlas
Kenzer & Company
ISBN 1-889182-63-X
240 sidor plus omslag

d20 Modern Fantasy i gatumiljö

d20 Modern beskrivs av Wizards of the Coast som ett spel lämpat för cineastisk action. Det är med andra

ord inte fråga om ett "realistisk" spel, utan om *D&D* i modern tid. Boken är på 384 sidor och har färgillustrationer rakt igenom. Den är väldigt snygg och layouten gör den lätt att läsa.

För de som inte hängt med använder alltså spelet *d20*-systemet, samma motor som i *D&D*. Reglerna är i stort sett lika, men *d20 Modern* hanterar både beskrivningarna av reglerna och i vissa fall implementeringen av de samma med betydligt mer elegans. Särskilt Skills och Feats har fått ansiktslyftningar.

Spelet lämpar sig väl för nybörjare och upplägget och språket gör att det är lätt att ta till sig reglerna. Systemet använder sig av "classes", även om de här är heroiska arketyper som Smart Hero eller Strong Hero. Levels finns fortfarande, liksom magi och monster man känner igen från *D&D*.

I boken finns också tre minikampanjer som beskriver hur man kan använda reglerna till att spela olika stilar, och ett väldigt bra kapitel om hur man ska spelade *d20 Modern*.

Den som väntar sig ett realistiskt spel-system i en modern värld ska inte spela *d20 Modern*. De som gillar full fart, magi, monster och äventyr à la *Cyberpunk*, *Shadowrun* och *X-files* får sitt lystmäte mättat.

– Magnus Seter

d20 Modern
Wizards of the Coast
ISBN 0-7869-2836-0
Hårda pärmar
384 sidor plus omslag





är känna ditt d

I detta nummer intervjuas distriktsordförandena för fyra av Sveroks åtta distrikt. I nästa nummer får

Distrikt, vad är det?

Det var en av de första frågor jag ställde till Sverok Övre Norrlands dåvarande ordförande när jag träffade honom på Sveroks riksmöte 2000. Vad jag kände till om Sverok var nämligen att det fanns en massa medlemmar och en massa föreningar som dessa var med och drev, men begreppet distrikt var något helt nytt för mig. Sedan dess har jag dock lärt mig ganska mycket om vad ett distrikt är och kan vara, och det viktigaste att komma ihåg är att distriktet är vad dess föreningar vill att det ska vara. Så står det nämligen i förbundets stadgar.

Det finns åtta distrikt i Sverok och enligt Sveroks förbundsstadgar är ett distrikt ett regionalt samarbetsorgan mellan medlemsföreningarna i en region och ett samarbetsorgan mellan föreningarna och förbundet. Distriktens syfte skall enligt dessa stadgar vara att inom sitt område verka för förbundets syfte. Detta, och vilka geografiska områden som ingår i ett specifikt distrikt, är dock allt som förbundet bestämmer över i distrikten. I övrigt är det helt och hållet upp till föreningarna att bestämma och besluta, bland annat om vilka som ska sitta i distriktsstyrelsen, vad det ska göra och vilka övriga stadgar det ska ha. Detta gör att distrikten inte är helt identiska, utan att det finns en massa variation, precis som det gör i Sverok i övrigt. Vissa gemensamma nämnare finns det dock, alla distrikt har en egen distriktsstyrelse och de söker pengar från de landsting som finns inom distriktet. De har även årsmöte minst en gång per år där det fattas beslut om vilka som ska sitta i styrelsen, vad de ska pyssla med och vad som ska göras med de pengar som distriktet har. Skulle det vara så att landstingen inom distriktet inte vill ge det några pengar har Sverok en grundgaranti som innebär att varje distrikt åtminstone ska ha 100 000 kr att använda.

Nu vet vi det grundläggande i distriktskunskap; föreningar, årsmöte, distriktsstyrelse. Detta är gemensamt för alla distrikt. Det finns även saker som de flesta distrikt har i någon utsträckning och det är en bidragsfond. Hur den ser ut varierar från distrikt till distrikt, och är det så att föreningarna på årsmötet beslutat att det inte ska finnas någon alls, då finns det ingen. Om den finns är det en möjlighet för föreningar

och arrangörer av olika slag att få lite extra pengar från distriktet för att till exempel arrangera ett LAN eller ett lajv.

Distriktsstyrelsen pysslar även mycket med att försöka hjälpa föreningarna på andra sätt än med pengar. Ibland kan det vara att ta kontakt med någon i en förenings hemkommun, ibland handlar det om att ordna större träffar för föreningarna så att de kan lära känna varandra. Det kan även handla om att låna ut switchar, kameror, spel och annat man kan behöva men inte har råd att köpa själv till föreningarna. I ytterligare andra fall kan det vara att ordna konvent och sitta med på möten med kommuner och landsting för att förklara vad det är vi egentligen håller på med när vi spelar spel. För att få veta mer om just ditt distrikt är det bara att kontakta dess styrelse, de har koll.

Det viktigaste att komma ihåg om distriktet är dock att det inte är distriktsstyrelsen som är distriktet, även om de ofta är officiella representanter för det. Det är distriktens medlemmar som är distrikten, inga andra. Detta inbegriper visserligen oftast styrelsen, men inte mer än någon annan medlem. Det är du och dina vänner som sitter med möjligheten och makten att påverka i ditt distrikt. Ta den nästa gång du får chansen. Det roliga kommer på köpet.

– Petra Sahlin

fd ordförande för Sverok Övre Norrland



Sverok Svealand

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Svealand är aktivt inom alla hobbygrenar som Sverok stödjer. Största delen av våra medlemmar spelar levande rollspel, Svealand är det distrikt som har flest lajvare, även om de andra hobbygrenarna växer mer och mer för varje månad.

I år satsar Svealand på att få igång kursverksamhet och få fram fler evenemang. Det ska ske genom ett grundutbud av kursmaterial och genom ett evenemangsbidrag som

ska vara lätt att söka. Vi kommer även se till att FriCon 2003 genomförs, ett konvent där så mycket som möjligt är gratis för våra medlemmar.

Den spelande och lekande styrelsen vill gärna att medlemmarna spelar ännu mer och att de visar upp sig för allmänheten. Både för att locka fler spelare till sig och för att öka förståelsen för hobbyn.



Foto: Malinka P Hörnfeldt

Tobias Nilsson, Svealands ordförande.

I styrelsens arbete ingår även att synas på olika evenemang och att marknadsföra distriktet genom medier och liknande. Under medeltidsveckan är vi på Gotland och har visionsmöte om hur vi ska göra distriktet större och bättre. Vi har styrelsemöten ungefär var sjätte vecka och om en förening önskar utmana oss eller du vill vara med är det bara att kontakta oss.

2. Vilken hjälp, stöd och bidrag erbjuder ni era föreningar?

Svealand har en projektfond där man kan söka både stora och små bidrag. Vi har även två switchar, en paviljong och en del lajvmynt samt en hel del andra saker som vi hyr ut. Om du vill ha hjälp med att kontakta kommuner eller andra myndigheter hjälper vi gärna till.

Vi hjälper självklart också föreningar att komma i kontakt med varandra. Vill man

Distrikt

ni veta mer om de fyra nordligare distrikten.

ordna kurser kan vi snart hjälpa till med material och kanske också bidrag.

3. Hur gör man för att komma i kontakt med ert distrikt?

Man kan skicka e-post till styrelsen på svealand@sverok.se. Mer information om vad som händer eller hur man söker bidrag finns på www.svealand.sverok.se. Vill man ringa kan man nå mig dygnet runt på 070 - 798 20 96, man får bara skylla sig själv om jag sover.

Ingen fråga är för dum.



Sverok Väst

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Sverok Väst pysslar med en mängd olika saker, bland annat så anordnar vi bussresor till en mängd olika arrangemang varje år. Mest blir det till de större konventen, men det kan även bli resor till exempelvis lajv eller stor-LAN, förutsatt att medlemmarna kommer in med bra önskemål.

Styrelsen brukar vara med ute på olika konvent och på de som är belägna inom distriktet brukar vi slå upp vårt tjusiga svarta tält vilket rymmer information och en massa trevliga brädspele. Tältet får följa med ut på en hel del ungdoms- och hobbymässor. Sedan har vi ju vår medlemstidning *Distrikted News*, där alla medlemmar och arrangörer får skriva och föreningar berätta vad de har för verksamhet, eller göra reklam för sig och sina arrangemang.

Vi i styrelsen försöker hinna med att träffa medlemmarna så mycket som möjligt eftersom vi anser det vara en mycket viktig bit av arbetet med att få ett så bra och fungerande distrikt som möjligt. Om en förening hittar på något extra roligt eller vill att någon ur styrelsen ska komma och vara med på exempelvis ett årsmöte så tycker vi att det är jättekul om ni hör av er så försöker vi skicka ut någon. Ibland händer det att kommuner eller hyresvärdar inte riktigt begriper vad vi sysslar med ute i föreningarna; om en förening känner att de behöver hjälp att förklara detta är vi behjälpliga.



Anna Lundström, Västs ordförande.

2. Vilken hjälp, stöd och bidrag erbjuder ni era föreningar?

Väst har ett antal olika bidrag som föreningar och arrangemang kan söka. Det finns både kontanta bidrag och bidrag som utformas på sätt som kanske mer passar ett särskilt arrangemang. På distriktets hemsida finns blanketter och information om hur man gör för att söka. På hemsidan finns en hel del annan information också, bland annat mailadresser till alla förtroendevalda och telefonnummer till kansliet i Göteborg.

3. Hur gör man för att komma i kontakt med ert distrikt?

Till Västs kansli ringer man om man har några frågor eller om föreningen behöver hjälp med något särskilt. Det är dit man hör av sig om man vill låna någon av distriktets switchar eller digitalkameran. Tobias som arbetar som kanslist hos oss brukar kunna hjälpa till med det mesta och så gillar han när han får besök av föreningar. På kansliet förvaras en massa saker, infomaterial, trevliga medlemserbjudanden och distriktets kommunikationsradioapparater.



Sverok SKuD

1. Vad sysslar ert distrikt med?

SKuDs verksamhet består främst av att bistå våra medlemsföreningar att genomföra olika projekt, främst då genom kontakt med t ex myndigheter och andra instanser där man kan ha svårt att göra sig hörd som enskild förening. De projekt som prioriteras är föreningsöverbyg-

gande och kontaktskapande då distriktet verkar för att skapa nya kontaktytor mellan medlemsföreningarna.

För att genomföra detta så ska vi i år sätta upp arbetsgrupper för de intresseområden som finns i distriktet och till vilka vi hoppas rekrytera medlemmar även utanför distriktets styrelse. Ett exempel är SKuDs lajv-arbetsgrupp, LAG, som arbetar med lajv-relaterade frågor inom distriktet. Vi fortsätter även ge ut det distriktsblad som skickas ut till våra medlemsföreningar.

2. Vilken hjälp, stöd och bidrag erbjuder ni era föreningar?

Förutom projekten och arbetsgrupperna hjälper SKuD gärna till med att lösa de problem våra medlemmar kan tänkas ha. Bland annat kan SKuD erbjuda erfaren hjälp med bidragsansökningar, lokalinförskaffande, administrationsteknik och mycket annat. Kurser i allt möjligt kan ordnas, och det är någonting som vi jobbar med i år. Vi är övertygade att det finns många fördelar med utbildning, ekonomiska såväl som kunskapsmässiga. Utöver detta fixar vi även bussar till olika konvent, som GothCon, LinCon och Borås Spelkonvent.



Niklas Bendelius, SKuDs ordförande.

3. Hur gör man för att komma i kontakt med ert distrikt?

För att komma i kontakt med oss som är engagerade i SKuD är det lättast att gå in på vår hemsida, www.skud.sverok.se, och där hitta min e-post-adress eller mitt telefonnummer. Vid behov så vidarebefordrar jag ett meddelande till någon annan i styrelsen. Dessutom kan jag som ordförande svara på det mesta av frågorna som kan komma upp rörande distriktet.

Avslutningsvis vill jag säga att vi mer än gärna ser att våra medlemmar tar kontakt med oss! Vi finns ju här för dem!



Sverok Ost

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Vår största verksamhetsinriktning 2003 är vår kursverksamhet. Vi både arrangerar kurser och stödjer de föreningar som själva vill hålla kurser. Det handlar både om sådana med föreningsorganisatoriskt innehåll och hobbykurser. Under året ska vi även ta fram exempelkurser för att underlätta ytterligare för föreningarna.

För att ännu bättre kunna hjälpa föreningarna med deras kursverksamhet söker vi studieorganisatörer för Kalmar, Kronoberg och Östergötland. Om du är intresserad av att arbeta med detta så hör av dig till oss. Inga förkunskaper krävs.

2. Vilken hjälp, stöd och bidrag erbjuder ni era föreningar?

Vi har tre bidrag:

- lokalt anläggningsbidrag för föreningars lokaler / anläggningar.
- projektbidrag, som i år är inriktat på jämställdhets- och jämlikhetsprojekt
- kursbidrag på 65 kronor per deltagare och dag för föreningar som håller ledarskapskurser.

Läs mer på vår hemsida <http://ost.sverok.se> om vår verksamhet och vilka regler som gäller för våra bidrag.

3. Hur gör man för att komma i kontakt med ert distrikt?

E-post: ost@sverok.se

Telefon: 036 - 71 90 50

Adress: Box 207, 551 14 Jönköping



Petra Malmgren, Osts ordförande.



Magnus Seter ger förhandsinformation om D&D 3.5

I sommar är det dags. Då kommer version 3.5 av Dungeons & Dragons. Det är en uppdatering av D&D3e. I sitt arbete med Call of Cthulhu d20, Star Wars d20 och d20 Modern upptäckte Wizards of the Coast (WotC) att det fanns en del regler i regelböckerna till Dungeons & Dragons som kunde förklarats bättre, och att det fanns allvarliga problem med andra regler.

Ändringarna

Man bestämde sig därför för att uppdatera de så kallade *Core Rules*, alltså *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* och *Monster Manual*. Varje bok kommer att vara på 320 sidor och ha en del nya illustrationer. Dessutom har de nya omslag som påminner om de gamla men som ändå har en distinkt egen känsla, så det ska inte vara svårt att hålla isär böckerna.

Player's Handbook

De största ändringarna i denna bok är reviderade klasser och besvärjelser, samt förtydliganden av stridskapitlet. De har även förenklat systemet för handlingar. De största förändringarna är för klassen Ranger och för besvärjelserna Haste, Harm och Polymorph, och ett förenklat hanterande av handlingar.

Dungeon Master's Guide

För DMG:n är det mer fråga om att expandera innehållet än att ändra. Det tillkommer några Prestige Classes, och man ändrar lite på reglerna för hur man skapar magiska föremål. Det mest av det nya materialet handlar om hur man speller en kampanj i D&D.

Monster Manual

Att den nya monstermanualen använder en ny layout för att göra det lättare att läsa monstren är välkomna nyheter för alla som kämpat med den gamla layouten. Det tillkommer lite nya illustrationer och mer information om hur man spelar monster som rollpersoner.

Skräck och fasa!

Trots att WotC från början tydligt deklarerade att uppdateringen inte kommer att påverka tidigare regler i så stor utsträckning att dessa blir inaktuella, höjdes snart röster som anklagade WotC för att medvetet lura sina kunder, och för att revideringen skulle

tvinga alla D&D-spelare att köpa nya böcker. Men det finns några saker som talar emot dessa konspirationsteorier.

System Reference Document

I och med D&D3e har WotC lagt lejonparten av sina regler som en gratis nedladdning på internet. Denna samling regler kallas *System Reference Document* och i och med att D&D 3.5 släpps kommer denna att uppdateras med de nya reglerna. WotC har till och med lovat att göra detta samma dag som de nya regelböckerna släpps. Alltså kan man ladda hem alla ändringar gratis om man inte vill köpa de nya böckerna.

Sneak previews

De ändringar vi hittills sett i *Dragon* och på WotC:s hemsida verkar inte vara så genomgripande att de förändrar grunderna i regelsystemet. Den största ändringen verkar Rangern genomgått, och det har funnits en mängd alternativa Rangers ute på nätet redan tidigare, utan att regelbasen i *Core Rules* havererat.

Inga andra reviderade böcker planerade

WotC har sagt att de inte tänker uppdatera några av de andra hårdinbundna böckerna. Vad detta innebär och om det är rimligt är svårt att sia om, men det är inte troligt att böcker som *Fiend Folio*, *Oriental Adventures* eller *Book of Vile Darkness* kommer att uppdateras. Spekulationer på internet pekar på *Psionic's Handbook* som ett offer för en uppdatering, men detta är alltså rena spekulationer. WotC förnekar detta gång på gång.

Datum

Revised Dungeons & Dragons ska släppas under juli, men datumet har flyttats runt lite så det går inte att säga precis när. Alla tre böcker släpps samtidigt, och förhoppningsvis dröjer det sedan inte länge innan de kommer till Sverige. ■



Fansinspalten

av Peter Larsson



Likt Fågel Fenix reser sig ur askan, begynner Fanzinspalten här sin återuppståndelse och sjösätts på en ny resa över hobbyskribenternas hav. Redaktionen har lyckats surra undertecknad vid rodret, så det är på egen risk ni följer med på skutan. Alltså, ut mot nya äventyr...

Rollspel@ren #05 maj 2003

Rollspel@ren är ett e-postfansin. Det är i allra högsta grad textbaserat, vilket har både för- och nackdelar. Negativt är att det är svårt att "bläddra" i texten, att direkt hitta till just den artikel man vill läsa. Positivt är man helt och hållet kan koncentrera sig på texten. Det finns ingen layout eller dylikt som döljer eventuella brister i materialet. Innehållet blir sålunda desto mer framträdande.

"*Rollspel@ren* är ett fansin om rollspel – av rollspelare, för rollspelare" deklarerar redaktionen i inledningen av fansinet, och den ambitionen fullföljer man ganska bra. Fanzinet innehåller rollspels-nyheter (både inrikes och utrikes), recensioner, privatannonser, noveller, och andra artiklar såsom kåserier och krönikor.

Textinnehållet är överlag språkligt väl-skrivet, oftast enkelt och tydligt formulerat. Uppenbara stavfel lyser med sin frånvaro, undantaget ett *är* som blivit ett *än* (eller tvärtom). Ytterst en bagatell.

Nyhetsdelen av *Rollspel@ren* är för mig en godbit. Då undertecknad inte är den person som slaviskt hänger på alla nyhetsforum eller regelbundet beskådar dylika sajter, tycker jag det är trevligt med lite sammanfattande notiser om vad som händer i rollspelsvärlden. I vissa fall kommenteras även nyheterna (eller ryktena) med personliga spekulationer om vad som kommer hända härnäst.

Angående recensionsektionen så är det här man tydligast blir påmind om intimt sammankopplad *Rollspel@ren* är med rollspelsbutiken *Legend Hobbyspel*. Varje recension avslutas med en tydlig upplysning vad den recenserade produkten kostar i butiken. I övrigt är recensionerna, vilka är inskickade av fristående skribenter (vilket för övrigt är fallet för det mesta materialet i fansinet), väl-skrivna och omfattar både nya och lite äldre produkter.

Rollspel@rens största svaghet är noveller. De väcker inget intresse hos mig när jag läser dem. Att två av dem är följetonger och att jag missat början på dem bidrar säkert till detta, liksom att de miljöer de utspelar sig inte faller mig i smaken. Den största bristen är nog att jag svårt att ta till mig skönlitteratur via dataskärmen. Hade jag skrivit ut novellerna hade jag kunnat uppskatta deras innehåll mer.

Som helhet rekommenderar jag alla som intresserar sig för rollspel att kolla upp *Rollspel@ren*. Även om fansinet kanske har ett lite tråkigt format i sin rena textform, så kan man hitta en del intressanta artiklar, även om de inte på något sätt är revolutionerande. Mer information om *Rollspel@ren* står att finna på <http://rollspelaren.legend.se>

Återtåget 3 maj 2003

Det tredje numret av det månatliga postspelsfansinet *Återtåget* är en 12-sidig historia i A5-format. Fansinet sammanställs av Joakim Spångberg. Framsidan i färg är abstrakt modernistisk och speglar inte fansinets innehåll, men är smakfullt dekorativ. "Men det är innehållet som räknas," som påskharen sa, så vi vänder på bladet och ser vad vi kan finna inne i fansinet.

Återtåget är en samling spel till vilka spelarna skickar in sina drag och resultaten av varje omgång redovisas i fansinet. Det omfattar spel såsom *Diplomacy*, *Scrabble* (även känt som *Alfapet*), *Jotto*, (nån slags) *Frågesport*, m.fl. Det annonseras även vilka spel som skall starta inom kort i fansinet, och till vilka spelare kan anmäla sitt intresse.

Förutom detta innehåller *Återtåget* en artikel om årets *Scrabble*-SM, en recension av brädspellet *El Grande*, samt en förvisso irre-

Skicka ditt fansin till:

Peter Larsson
peter@snarl-up.com
Åsby 44
715 92 Stora Mellösa

levant, men ack så intressant sida berörande den diskutabla trafikplaneringen i Växjö. Som den sadistiske person man ändå är kan man tolka det som att Växjö är lika bra på att bygga rondeller som Öster är dåliga i fotboll... Men det är utanför ämnet...

Återtåget ges i första hand ut för de som spelar, utomstående är en andrahandsmålgrupp. Men är man insatt eller intresserad av postspel är fansinet värt att titta närmare på. Hos den kategori av medborgare som aldrig (eller sällan) funderat på att förledas in i postspelsvärldens dekadens, kan *Återtåget* på sin höjd tillfredsställa ett voyeuristiskt behov, då läsaren i sin trygga läs-fåtölj i smyg kan betrakta andra människors handlingar genom fansinet. *Återtåget* är inte skrivet för den sistnämnda kategorin.

Återtåget kan laddas hem gratis i PDF-format på www.konfliktspel.com





Föreningsverksamhe

Under två veckor i våras hade jag den stora förmånen att få vara med på en kurs i ledarskap och organisationsutveckling. Precis samma sak som jag har gjort massor av gånger med Sverok. Ungdomar som träffar andra ungdomar för att diskutera och byta erfarenheter med varandra. Ingenting särskilt uppseendeväckande med själva kursen egentligen – förutom att det hela gick av stapeln nere på Sri Lanka strax utanför södra Indien.

Hanna Jonsson om organisationsutveckling på Sri Lanka

Hanna var Sveroks ordförande 2001-2003

Genom LSU (Landsrådet för Sveriges ungdomsorganisationer, en paraplyorganisation där Sverok är rätt aktivt) blev jag tillfrågad att delta i det här projektet. Tillsammans med SIDA och en lankesisk institution, SLFI, driver LSU sedan lite mer än ett år tillbaka ett projekt för att stärka och utveckla demokratin på Sri Lanka. Landet är demokratiskt – egentligen – men problemen uppstår i krocken mellan de demokratiska systemen och den lankesiska kulturen som av gammal hävd är rätt odemokratisk.

Tanken är att unga ledare från Sverige kan bidra med erfarenhet och kunskap om hur det är att driva och arbeta i en ungdomsorganisation. Under ett år hålls fem veckolånga kurser. Till dessa åker en person från Sverige ner och hjälper till med planering och genomförande. Projektet på plats leds av en lankesisk tjej som heter Hiroshi tillsammans med en tjej från LSU, Malin Elisson. För mig var de två veckorna fulla med totalt nya och oväntade intryck, såväl bra och roliga som jobbiga och stundtals riktigt läskiga.

Jag har verkligen fått erfara att vissa saker är omöjliga att förbereda sig på. Man kan göra sitt bästa och försöka läsa på i förväg hur kulturen fungerar och om landets historia, försöka bättra på sin engelska och plugga in uttryck som verkar nyttiga. Väl på plats inser man ändå att 40 graders värme är otroligt varmt. Fastän jag hade koll på att både temperatur och luftfuktighet

skulle vara höga och hade med lättare kläder, var det faktiskt en chockartad upplevelse. Har man inte upplevt liknande klimat tidigare, är det omöjligt att inte tappa andan när man kliver ut ur planet och både glasögon och vattenflaska immar igen på nolltid.

En helt annan verklighet

När det gäller de praktiska sakerna klarar man sig alltid – på något vis. Det som gjort starkast intryck är upplevelsen av en helt annan verklighet. Jag har totalt omvärderat vad jag lägger in i begrepp som till exempel demokrati, frihet och utbildningsmöjligheter, och även lite mindre allvarliga saker som stark mat och att svettas!

Under de förberedande dagarna i Colombo fick jag även tid över till att bekanta mig med staden och en del organisationer som Malin tyckte kunde vara intressanta att besöka. The Centre for Performing Arts var en trevlig bekantskap; organisationen blandar kulturer och olika grupperingar och håller bland annat på med en del rollspelsliknande aktiviteter. Det första mötet blev förlängt till en lunch och sträckte sig sedan till att omfatta en inbjudan att stanna kvar på Sri Lanka ytterligare en vecka. De ville att jag skulle följa med dem på en större festival där alla deras grupper samlas och uppträder med och för varandra. Tyvärr blev den extra veckan inte av på grund av biljettkrängel och allmän utmattning från min sida.



Foto: Hanna Jonsson



t på andra villkor

Möten över gränser

Själva kursveckan låg i mitten av ön, högt uppe bland bergen. Vi tog oss dit i en fullpackad minibuss på slingrande serpentinvägar som var lika vackra som farliga. Till sammans med den förvånansvärt högteknologiska och fräscha utrustningen satt både tolkar och föredragshållare. Resan skulle ta sex timmar, tog runt nio och i början uppvägs det minimala utrymmet av den luftkonditionering som gjorde livet uthärdligt i värmen. Tyvärr drog den alltför mycket motorkraft för att den skulle få vara påslagen när vi skulle ta oss upp i bergen, något chauffören kompenserade med att veva ner fönstren och öka farten!

Det trettiotal ungdomar som var anmälda till kursen kom i första hand från närliggande mindre byar. Alla var aktiva i olika ideella organisationer och 18-27 år gamla. För många var det här första gången de träffade andra ungdomar under former som inte hade med skola eller arbete att göra. Ytterligare något som var osäkert var om det skulle gå bra med blandningen av tjejer och killar och framförallt blandningen av olika etniska grupper:

På Sri Lanka finns i huvudsak två olika grupper, singaleser och tamiler. De talar olika språk och har skilda traditioner. Landet har under flera år lidit under ett hårt inbördeskrig mellan dessa två grupper, något som självklart har satt sina spår.

Alla papper och allt material inför kursen var översatta till engelska, tamil och sinhala (det språk singaleserna talar). Kommunikationen på plats sköttes via simultantolkning, det vill säga direktöversättning i små hörlurar. För mig som svensk var det en ofattbar känsla att kunna hålla i samma övningar och göra mig förstådd på ungefär samma sätt som hemma i Sverige. Jag kan inte föreställa mig hur det kändes för deltagarna, för många var det dessutom första gången de träffades i blandade grupper – nu umgicks de i små grupper på lika villkor och förstod varandra utan problem.

Det som är mitt starkaste minne och som gör att det var värt precis alla förberedelser, allt slit och svett var en kommentar från en av deltagarna under den dagliga sammanfattningen innan middagen; "Det här är första gången som jag förstått att tamiler också är människor, att de också har tankar och känslor". Även om det är en otroligt laddad mening så var det något oerhört positivt i sammanhanget och stämningen under kursen var inte på något vis spänd utan inspirerande och präglad av stark sammanhållning och vänskap.

Det är rätt häftigt att upptäcka att de erfarenheter och upptäckter jag har fått tack vare Sverok och det som började som ett helt vanligt intresse för rollspel slutar med att faktiskt göra skillnad på andra sidan jordklotet!

Sri Lanka

Yta

65 610km²

Huvudstad

Colombo (649 000 inv)

Befolkning

19,1 miljoner

Läs- och skrivkunnighet

91,5%

Folkgrupper

singaleser 74%, lankesiska tamiler 13%, morer 7%, indiska tamiler 6%

Engelsk koloni till 1948

Inbördeskriget

- Startade 1983
- I huvudsak mellan singalesiska regeringsstyrkor och lankesiska tamiler.
- 64 000 döda och 1 miljon på flykt (2002)



Med klorna i

I förra numret berättade jag om problem som dyker upp när man försöker få en känsla av kontinuitet och historiska skeenden i spel. Jag tänkte fortsätta här med litet praktiska tips om hur det faktiskt kan gå till.



Grundproblemet ligger i tidsupplösningen. I både böcker och spel brukar det förflutna målas upp i svepande penseldrag där århundraden bakas samman till några få signifikanta händelser, medan nutiden beskrivs dag för dag. Naturligtvis är det så att alla människor som levt upplevt sin egen tid mer än de upplevt det förflutna, men samtidigt är ju vardagen för de flesta människor just vardag. Åren går, man förändras litet grann, men egentligen händer inte så mycket. Några få händelser i livet är ofta av avgörande betydelse, medan vardagen mer eller mindre blir en bakgrund för allt detta.

Översatt till fiktion eller spel blir detta en fråga om vad man skall beskriva och vad man skall utelämnas. Den vanliga metoden är att beskriva några enstaka händelser i huvudpersonernas bakgrund, och sedan låta handlingen starta och följa den i detalj. Men så måste man inte göra. Man kan fortsätta att hoppa, man kan beskriva en tid i ungdomen ganska noggrant, sedan låta tiden flyta på och göra neddykningar på några enstaka ställen och kanske sedan återgå till detaljperspektivet om något mycket viktigt händer.

Vissa mer eller mindre vardagliga scener behövs ofta för att bygga upp karaktärerna. I en bok har man fullständig kontroll över vilka scener man väljer ut – det är alltid de som formar karaktären och visar på viktiga vägval. I spel är det svårare att få till – spelarna kan ju välja att inte fatta de dramatiska besluten, så vissa scener kan kännas triviala och ointressanta. Man måste vänja sig vid perspektivet, acceptera att det är de drama-

tiska partierna man väljer att spela upp. Det kräver ett samarbete mellan spelledning och spelare, att alla ställer upp på fiktionen.

Det kan vara bra att göra en grov planering över hur kampanjen skall se ut, ungefär vad som skall hända. Inte så att spelarna känner sig inrutade, men i alla fall ett grovt tema för vilka problem som skall behandlas. Då får du också en känsla för hur lång tid den kommer att få ta.

Korstågskampanjen

Säg att du vill skriva en kampanj som behandlar korstågen och deras historia, en period på ungefär 100 år från 1100 till 1200. En grov uppdelning i perioder kan då se ut så här:

Inledning och stämningsskapande

En beskrivning av hur besvärligt det har blivit för pilgrimer i det heliga landet nu när det har erövrats av muslimerna. Spelarna kan lämpligen vara fromma pilgrimmer som försöker vallfärda, men hindras av banditer, tullar och korruption. Denna del slutar med att de besvikna återvänder till sina hemländer.

Erövra de heliga platserna

Nästa del utspelas ett tjugotal år senare, gärna med barn till de första karaktärerna. Nu är det ett organiserat korståg som ger sig av för att erövra de heliga platserna. Den religiösa yran är vild, och många misshugg begås i övermod. Efter svåra provningar lyckas korstågen.

Carl Cramér ger tips på hur man gestaltar historiska skeenden i spel

Carl "Abbe" Cramér är en välkänd Linköpingsprofil med många bra artiklar och äventyr på sitt samvete genom åren.

i samtiden



Arabiska vänner och band

Den tredje delen är ytterligare en generation senare. Nu är Konungadömet Jerusalem en realitet, och olika tempelriddarordnar upprätthåller ordningen och skyddar pilgrimmerna. De första korsfararna har akklimatiserats och skaffat sig en förståelse för araberna, men det kommer ständigt nya korsfarare från väst, intoleranta barbarer som bara är ute efter att döda hedningar och vinna mark. Spelarna förväntas bygga upp sympati för araberna och ifrågasätta ockupationen. Flera av spelarna förväntas skaffa sig lokala familjeanknytningar, så deras barn blir lika mycket araber som västerlänningar.

Oklara lojaliteter

Den fjärde delen handlar om hur korruptionen sprider sig inom korsfararstaterna, samtidigt som en resning skapas i den muslimska världen. Nu börjar det kännas som en tidsfråga innan barbarerna från väst åker ut. Vid det här laget är spelarna, i fjärde generationen, inte längre västerlänningar utan snarare araber, och deras lojaliteter är inte alls klara.

Återerövringen

Den femte och sista eran handlar om återerövringen, om hur de västliga barbarerna drivs ut – men också om att deras goda idéer om bland annat jordbruk och äganderätt försvinner. Kontakten mellan kulturerna, som visserligen varit rå och våldsam i många lägen, försvinner nu helt. Flera av spelarna blir antagligen fördrivna från sina hem sedan många generationer. Landet är

åter fritt – men till ett högt pris, inte minst personligt.

Ett annat perspektiv

Ämnet kan tyckas kontroversiellt, men rollspel kan få vara kontroversiella. Att sätta sig in i ett skeende som det här ger mer förståelse för människor i vår tid. Men det svåra här ur spelledningsynpunkt är perspektivet – hur man skall få ihop hundra års händelser på begränsad tid? Om det här vore en rollspelskampanj, skulle jag säga att man behöver sisådär tio sessioner per del, femtio tillsammans, en lång men inte oändlig tid. Som figurspel eller krigsspel är det enkelt – tre till fem slag per epok borde fixa saken. I lajv kanske man kan göra det som en serie om fem ganska långa lajv – ett per generation – även om det kan vara svårt att få till Palestinas öknar i vårt land! Hur som var det här bara ett exempel, ett konkret skeende som kan återskapas i spel. Det finns många andra, både från historien och helt påhittade.

Det är svårt att få historiens vingslag att höras över tjatrande spelare. Det är svårt att inte bara flyga som en örn, utan att faktiskt sätta sina händer i myllan och känna att man är mitt i livet. Det viktiga är inte att vara historiskt exakt, utan att fånga tidens anda, samtidigt som man berättar en familjs historia. För även om slutet är givet, vilket det ju inte behöver vara, så är det alltid många personliga öden som skall skildras och många personliga val som måste göras. Det mormorsmor trodde på är kanske inte sant för hennes ättelägg – och det är just den utvecklingen som är det intressanta. ■

Vill Du göra om Sverok?

Sveroks syftesparagraf* definierar vad vi är och vad vi gör. Nu behöver vi ta reda på om den behöver ändras. Vill du vara med och diskutera kring vad Sverok egentligen är och vad vi borde vara? Då är du välkommen att vara med i Sveroks syftesutredning! Det är bara att kontakta Karl Lampinen via syfte@sverok.se

Har Du gjort något för moderorganisationen idag?



Karl Lampinen

syfte@sverok.se

karl.lampinen@sverok.se

070-2287064

ICQ # 9544593

* Om du inte vet vad vi sysslar med så lär dig fort! www.sverok.se/311.0.html – se §3.



Figurslag i Le

Michael Leck har skrivit ett komplett figurspel som utspelas

När jag först läste första artikeln om Lemuria, kände jag direkt att det var en perfekt miljö för figurspel. I Lemuria finns det möjlighet att spela allt från små skirmish-strider mellan ävetyrargrupper till regelrätta skärmytslingar mellan olika länders kolonialstyrkor. De som rollspelar i Lemuria kan använda figurspel för att levandegöra action-händelser. Min artikel innehåller en uppsättning enkla figurspelsregler som du sedan enkelt kan vidareutveckla efter eget huvud. Naturligtvis är det fullt möjligt att använda t.ex. Warhammer 40K reglerna om du tar dig tid att göra egna army-lists.

Soldater och äventyrare

Lämpliga figurer

När du letar efter figurer för att spela i Lemuria är det framför allt Copplestone Castings (www.gisby.org/copplestone.htm) med produktlinjen *The Back of Beyond* i skala 28mm som uppfyller alla önskemål. Där hittar du bl.a. **Armed Archaeologists**, **Bolshevik Commissars**, **German Mercenaries**, **American Adventurers**, **Palaeontologist and Fossils** och **Yetis**. Även figurerna i serien *High Adventure* är mycket användbara t.ex. **Polar Adventures**, olika släddar, draghundar, isbjörnar och även en del mycket bra dinosaurier. Dessa figurer är välskulpterade och avsedda för 1920- och 1930-talsmiljö och för kallt klimat. Även deras produktlinje *Back to Darkest Africa* har en del att bjuda på som **Big Game Hunters**, **German Officers** och **British Naval Officers**.

När det gäller fordon rekommenderar jag 25mm förstavärldskrigsfordon från The Honourable Lead Boiler Suit Company (www.hlbs.co.uk). De har även ett stort utbud av bra dinosaurier, vilka får fungera som nottitz-ersättare för alla de som vill bege sig ut på storviltsjakt.

För den som har småsyskon och vill komma igång snabbt kan man använda Legofigurer, vilket också ger möjlighet att bygga allehanda fordon som tex. Jaggernaut. Under våren 2003 släpper Lego en ny serie som heter *Orient Expedition* (www.lego.com/eng/orient/default.asp) som passar utmärkt till Lemuria.

Spelregler

1. Inledande regelavsnitt

Sunt förnuft gäller alltid när man spelar tabletop. De flesta tvister om vad som får hända på spelplanen kan lösas med en kombination av intelligenta resonemang och tillmötesgående attityder. Dessa spelregler är ett hjälpmedel, inte en lagtext som slaviskt ska följas, då det är omöjligt att skriva regler som täcker alla tänkbara händelser.

1.1 Måttenheter och tärningar

Den grundläggande måttenheten för avstånd är **tum**. Normalt är **1 tum = 2,5 cm**. Detta mått är avpassat för figurer i 25 - 28 mm storlek vilket är det man vanligtvis använder när man spelar skirmish-figurspel. Skalan fungerar även till modellskalorna 1:72, 00 (1:76) eller H0 (1:87). I vanliga leksaksbutiker finns ofta figurer och fordon i skala 1:72. Modelljärnvägsprylar, som t ex hus, finns i skala H0.

Om du har ont om utrymme kan du istället använda **1 tum = 1 centimeter**, eftersom spelplanen då blir mindre än hälften så stor. Detta passar också utmärkt till figurer i 10-15 mm och modeller i skalor 1:120 till 1:144. Det är dock inte så vanligt att man spelar skirmish-figurspel i så små skalor eftersom att det blir plottrigt att flytta figurerna och det blir mer opersonligt. Om du aldrig spelat tidigare kan jag varmt rekommendera 28 mm figurer.

Den grundläggande tidsenheten är **stridsrundan**. Den indelas i ett antal **faser**, som

betecknas med en bokstav. En fas kan indelas i flera **steg**, som betecknas med fasens bokstav och en siffra.

Den enda tärning som används är den vanliga **sexsidiga**. Den förkortas T. Slå 2T betyder att du ska slå två tärningar och lägga samman deras utfall.

1.2 Moral

Hög moral avgör om dina figurer stannar och strider eller om de feigt flyr med svansen mellan benen. För att lyckas ska man slå 2T + Moralbonus och få 10 eller mer.

Moralslag slås man vid två tillfällen:

- Om en figur i början av förflyttningsfasen inte har några kamrater inom 4 tum måste han klara ett moralslag eller använda sin förflyttningsfas till att röra sig mot närmaste vän.
- När mer än hälften av en styrkas figurer har blivit oskadliggjorda, måste styrkan i början av varje förflyttningsfas lyckas med ett moralslag (Bilar och lastbilar räknas för moralslag som 1 figur, men en pansarbil eller en autogyro räknas som 3 figurer). Addera alltid moralen för figuren med bäst moral i styrkan och slår endast **ett slag** för hela styrkan. Om slaget lyckas, flyttar spelaren sina figurer som vanligt. Om slaget misslyckas, flyr alla figurer i styrkan från spelplanen med max förflyttning vilket vanligtvis innebär att den sidan har förlorat striden.

1.2.1 Sovjetisk specialregel

En sovjetisk politruk kan, om hans styrka misslyckas med sitt moralslag, välja att förhindra att styrkan flyr genom att skjuta en av sina egna män som befinner sig inom två tum från honom: "Alla pultroner ska dö!" Han behöver inte slå för att lyckas med detta utan det fungerar automatiskt. Som en följd av avrättningen ersätts det misslyckade moralslaget med ett "lyckat" för alla sovjetmän som kan se politruken. De som inte ser avrättningen flyr däremot.

1.2.2 Japansk specialregel

Om ett japanskt moralslag misslyckas, så – **banzai!** – anfaller de japanska soldaterna och officerarna fienden med fälld bajonett för att dö med äran i behåll. Var och en rör sig med högsta möjliga hastighet mot närmaste

Lemuria

är sig i Lemurias kampanjvärld

synliga fiende i syfte att engagera honom i närstrid och tar ingen hänsyn till skydd eller eldgivning. Japanska arbetare och civilister flyr däremot på normalt sätt.

1.3 Närstrid

Om flera figurer är inblandade i samma närstrid försöker man i möjligaste mån dela upp dem så att var figur har en motståndare. Ibland är detta dock inte möjligt, t ex om en ensam figur strider mot två motståndare.

- När en sådan situation uppstår får den spelare som har flest figurer i strid, slå 1T för var och en av sina figurer. Det räcker sedan att minst ett av slagen överstiger motståndaren för att de ska vinna över sin ensamme motståndare. När sedan skadeslaget skall slås får de slå ett skadeslag för varje anfallstärning.
- Om den ensamme figurer vinner får han bara slå skadeslag mot en av sina två motståndare, men båda retirerar som normalt.
- Om en figur är beväpnad med pistol i närstrid får han slå en extra anfallstärning och skadeslag om han vinner striden.

1.4 Kulsprutor

En kulspruta bemannas av två soldater, en skytt och en laddare. Om laddaren saknas kan kulsprutan bara skjuta en gång per stridsrunda.

Under en spelrunda som kulsprutan skuter kan besättningen inte förflytta sig. Om kulsprutan är monterad på ett fordon kan detta givetvis köras på normalt sätt och kulsprutan skjuta som normalt.

Alla skjutvapen som kan avlossa mer än 1 skott per runda kan beskjuta flera mål, förutsatt att nästkommande mål är inom 1 tum från det föregående.

1.5 Buntladdningar och handgranater

Detta handlar om att fästa en buntladdning med dynamitgubbar på fordonet för att spränga det i stycken eller lobba in en handgranat i samma syfte.

- Alla anfall med buntladdningar eller handgranater utförs i skyttefasen.
- Slå som vanligt för att träffa utan modifierationer för skydd.



Foto: Tomas Arfert

- Om användarens spelare slår ett på sin anfallstärning har han fumlat. Buntladdningen / handgranaten exploderar då direkt i hans händer och hans spelare slår skadeslag för figuren som normalt.
- Buntladdningar exploderar normalt sett först i nästa rundas skyttefas.
- Handgranater exploderar i samma skyttefas som de kastas.
- Buntladdningar och handgranater köps in styckvis. Det är därför viktigt att notera innan striden hur många och vilka figurer som har dessa.
- Dieseldrivna fordon börjar inte brinna när de sprängs. Däremot drivs motorcyklar och autogyros med bensin. Om ett sådant fordon sprängs av en buntladdning, slå 1T; eld utbryter på 5+. Ett brinnande fordon kan inte användas som skydd.

1.6 Eldkastare

En eldkastare är ett stort och tungt vapen som skuter ut en stråle med brännbar vätska som antänds när den lämnar mynningen. Skytten bär en napalmtank på ryggen och ett sprutaggregat i händerna. Han kan därför bara ha pistol som ytterligare vapen. Hans **Förflyttning** minskas med 1 tum på grund av vapnets otymplighet.

Alla som befinner sig mellan skytten och slutet på strålen (4 tum bort) kan bli träffade och ta skada; slå ett träffslag för varje figur som hamnar i strålens väg.

Om ett fordon blir utslaget av en eldkastare räknas det som helt utbränt och går ej

att använda mer. Alla figurer som befann sig ombord på fordonet blir automatiskt träffade, men spelaren slår separata skadeslag för var och en. Om de klarar slaget har de tagit sig ur fordonet med livet i behåll och placeras 1 tum från vraket.

1.7 Fordon – körning och strid

Om man skuter mot ett fordon, ska skytten välja om han skuter mot fordonet i syfte att oskadliggöra det eller mot människorna ombord (om träff, slumpa vilken människa som träffas). Detta är en förenklig avsedd att underlätta spelet. Eldkastare är undantagna från regeln.

- Om han väljer fordonet som mål kan han inte vålla skada på en människa.
- Om han väljer människorna kan han inte vålla skada på fordonet.

Några regler för personer i fordon:

- En människa ombord på ett fordon räknas vara i skydd när skytten slår för att träffa i **steg C1**.
- Fientliga personer som är inuti / på och utanför ett fordon kan slåss mot varandra i närstrid om fordonet står stilla. Däremot kan de inte slåss mot varandra om fordonet körs.
- Om två fientliga personer är i / på samma fordon kan de slåss mot varandra i närstrid oavsett om fordonet körs eller inte.

1.8 Autogyro

En autogyro kan landa eller starta på 5 tum öppen mark. Detta tar hela dess **Förflytt-**



Foto: Tomas Arfert

ning i ett drag. När en autogyro flyttar sig måste den minst flyga 10 tum i var förflyttningsfas och minst 5 tum innan den kan byta riktning.

Om en autogyro är inblandad i eldstrid mäter man som vanligt mellan de modeller som beskjuter varandra, men eftersom en autogyro flyger så anses den alltid befinna sig på en minsta höjd av 10 tum. Detta innebär alltså att det närmaste avstånd från vilket man kan beskjuta en flygande autogyro är 10 tum.

Värdena för autogyron fungerar även bra till mindre flygplan av förstavärldskrigsmodell, men de har istället en landnings- och startsträcka på 10 tum.

1.9 Jaggernauter

Dessa enormt stora fordon är egentligen för stora för att ta del i ett figurspel, men man skulle kunna tänka sig att bygga en modell av en jaggernaut och ha en strid inne i fordonet. För de som ändå vill ha med en jaggernaut på spelbordet finns här lite spelvärden:

- **Besättning:** Den kan ha ända upp till 40 personers besättning som lever, bor och arbetar ombord på fordonet under utforskningsfärder i Lemuria.
- **Transportförmåga:** Kan även transportera 5 hästar / MC eller 1 fordon (bil, lastbil, pansarbil, bandfordon).
- **Bestyckning:** Den är oftast tungt beväpnad med 2-8 kulsprutor och 1-2 eldkastare som närförsvär. I och med dess storlek har vapnen klart avgränsade skottfält,

vilket innebär att endast 1 kulspruta / stridsrunda kan beskjuta ett visst område.

- **Tålighet:** Tack vare jaggernautens storlek är den svår att skada allvarlig och kan därför ta 5 träffar innan den blir utslagen.

1.10 Rovnottizar

Dessa rovlystna varelser jagar oftast i flockar om 3-10 djur och är i närstrid livsfarliga motståndare. Ett poängvärde har angetts i styrkelistan för att man ska få en bra uppfattning om deras farlighet.

Om det finns rovnottizar på spelplanen agerar de alltid före alla andra i var fas, de rör sig mot och anfaller alltid den figur som är närmast dem och inte redan i strid med en annan rovnottiz.

Alla slag och beslut som påverkar rovnottizarna sköts av den spelare som har högsta initiativet den stridsrundan.

2. Stridsrundan

A Initiativfas

Varje spelare slår 1T. Högst börjar och de andra följer i fallande ordning, vid lika slår om. I varje spelfas skall alla spelare i initiativordning genomföra sina handlingar: spelare 1 går igenom alla fasens steg, följd av spelare 2, osv. När alla är klara går man vidare till nästa fas.

B Förflyttningsfas

Flytta de figurer du vill.

- Alla figurer har en kontrollzon på 1 tum som en fiende inte kan passera utan att gå in i närstrid.

- Om någon figur blir låst i närstrid kan den figuren inte flytta (se kontrollzonen ovan).
- Modifiera förflyttning med vapenmodifikationen om du tänker låt figuren skjuta i spelfas C.
- Hinder: Om figuren ska ta sig över ett lågt hinder (max 1 tum högt) halveras dess förflyttning. Ett högre hinder förbrukar figurens hela **Förflyttning** när den tar sig förbi det.

C Skyttefas

Låt de figurer som du vill skjuta om de kan; du bestämmer skottens turordning. En skytt måste skjuta mot sitt närmast mål (för undantag, se jaktgevär). Figurer kan skjuta igenom/förbi sina kamrater men inte fordon.

Procedur

1. **Träffslag:** Slå 1T+SV. Modifikationer på tärningskastet: -1 mot mål i skydd, t ex bilförare eller man bakom stock, fordon eller husknut.
2. Skytten träffar om summan blir 6 eller högre. Slå då ett skadeslag för varje träff.
3. **Skadeslag:** Om skytten träffade målet, slå 1T för träffens skada. Om tärningsutfallet är lika med eller högre än skadevärdet för skyttens vapen är målfiguren oskadliggjord och tas ur spel. (Ett oskadliggjort fordon får stå kvar som vrak.)

Modifikationer på tärningskastet

- 1 mot autogyro, bilar, bandvagnar och rovnottizar
- 2 mot pansarbilar och stora nottizar
- 3 mot Jaggernauter

D Närstridsfas

Närstrid kan bara utkämpas mellan figurer vars baser rör vid varandra. Den spelare som har högsta initiativet avgör i vilken ordning alla figurers närstrider utkämpas.

Procedur

1. **Träffslag:** Både anfallare och försvarare slår 1T+SV.
2. Den som slår högst träffar sin motståndare och den träffade räknas som förlorare. Vid lika värde fortsätter närstriden i nästa runda.
3. **Reträtt:** Förloraren retirerar 1 tum från motståndaren och vinnaren slår ett skadeslag. (Om förloraren *inte kan retirera* så dubblas antalet skadetärningar i steg D4 nedan.)
4. **Skadeslag:** Slå 1T för varje träff. Om tärningsutfallet är lika med eller högre än skadevärdet för det träffande vapnet är målfiguren oskadliggjord och tas ur spel.

Modifikationer på tärningskastet

- 1 mot rovnottizar
- 2 mot stora nottizar och fordon

3. Styrkor i Lemuria

Naturligtvis finns det många flera alternativ, låt fantasin flöda och hitta gärna på en del flippade fördelar och nackdelar till din styrka. Ca 200 poäng per styrka är lagom för en liten skirmish-strid, medan ca 600 poäng passar en större strid.

Nottizjägarna

En grupp hårdhudade äventyrare på jakt efter döda eller levande nottizar. De har relativt bra utrustning då de ofta är sponsrade av någon rik och excentrisk intressent. Gruppen får bestå av:

- 1-2 Officerare, med pistol och jaktgevär, representerar expeditionens ledare. Kan ha häst eller MC.
- 0-1 Enheter med upp till 1-5 äventyrare, med pistoler och/eller gevär Kan ha häst eller MC.
- 0-1 Enheter med 2-5 legosoldater som livvakter, med gevär
- 0-1 Enheter med 3-10 arbetare, med hagelgevär eller pistoler
- 0-1 Kulspruta med två legosoldater som besättning
- 0-2 Lastbilar
- 0-2 Bilar
- 0-1 Autogyro
- 0-2 Buntladdningar
- 0-2 Handgranater

Banditgänget

Denna grupp representerar ett lokalt gäng som livnär sig på att råna och överfalla andra äventyrare och gruvläger. Alla i banditgänget kan vara till häst, alla tillhäst kan byta ut sitt gevär mot en karbin. Gruppen får bestå av:

- 1 Banditledare med värden som en soldat, med pistol och k-pist eller gevär
- 0-1 Enheter med desertörer med 2-10 legosoldater, med pistol, k-pist eller gevär
- 0-3 Enheter med 2-10 lycksökare, med pistol, gevär eller hagelgevär
- 0-2 Buntladdning
- 0-3 Handgranater

Reguljära arméer

Reguljära förband från alla stormakter som har intressen i Lemuria t.ex. Storbritannien, Tyskland, Frankrike, Japan och Australien. Hitta gärna på egna nationella egenheter till styrkorna.

- 1-2 Officerare med pistol. Kan vara till häst
- 0-1 Elitenheter med 2-10 soldater, med gevär eller k-pistar
- 0-2 Enheter med 2-10 soldater, med gevär.
- 0-2 Kulsprutor med två soldat som bestättning
- 0-2 Pansarbilar med besättning och kulspruta
- 0-1 Bil
- 0-4 Lastbilar
- 0-1 Autogyro
- 0-1 Buntladdningar
- 0-5 Handgranater

Stalins bolsjeviker

Denna grupp representerar Stalins män i området. På grund av de ryska soldaternas låga moral, räknas de som legosoldater även om de är reguljära soldater. Gruppen får bestå av:

- 1 Officer med pistol. Kan vara till häst.
- 0-1 Politruk (politisk officer från OGPU) med pistol eller k-pist.
- 0-4 Enheter med 4-15 legosoldater, med gevär.
- 0-2 Enhet med 2-10 legosoldater till häst, beväpnade med karbin och sabel.
- 0-2 Kulsprutor med två legosoldater som besättning
- 0-1 Bil
- 0-2 Bandfordon
- 0-2 Buntladdningar
- 0-3 Handgranater

4. Styrkelistor

FF = Förflyttning i tum

M = Moralbonus som man adderar till 2T vid moralslag

SV = Stridsvärde

P = Poäng som figuren kostar när man bygger sin styrka.



Figurer

Figur	FF	SV	M	P	Övrigt
Arbetare	6	0	1	2	
Lycksökare	6	1	1	5	
Legosoldat	6	1	2	6	
Äventyrare	6	2	3	11	
Soldat	6	2	4	12	
Elitsoldat	6	3	5	20	
Officer	6	2	5	15	
Politruk	6	2	5	25	Endast för Sovjet. Endast en politruk i en styrka.

Fordon

Fordon	FF	SV	M	P	Övrigt
Häst	10	–	–	5	Kan ta en extra man i sadeln, men får då FF = 7.
Hundsläde	8	–	–	10	Kan transportera upp till tre människor som passagerare.
Motorcykel	14 ¹	–	–	10	Kan transportera upp till två människor som passagerare.
Bil	12 ¹	–	–	20	Kan beväpnas med kulspruta, kan transportera 4 figurer
Lastbil	10 ¹	–	–	30	Kan beväpnas med kulspruta, kan transportera 6 figurer
Pansarbil	8 ¹	–	–	80	Inkl. besättning (3 soldater med pistol). Beväpnad med en kulspruta.
Bandfordon	10	–	–	20	Kan beväpnas med kulspruta, kan transportera 4 figurer
Autogyro	10-50	–	–	60	Inkl pilot (Soldat med pistol). Kan ta en passagerare. Beväpnad med en kulspruta (hanteras av passageraren) med skottfält 180° bakåt.
Jaggernaut	4	–	–	250	Kan beväpnas med upp till 8 kulsprutor och 2 eldkastare, kan transportera 40 figurer och 5 hästar/mc eller 1 fordon

¹ Dubbla detta FF om man kör på en bra väg. Halvera detta FF om man kör i riktigt svårt terräng.

FF = 0 om fordonet ställs inför ett alltför svårt hinder.

Vapen

Vapen	Skada	Räckv.	FF-mod. ¹	P	Övrigt
Närstridsvapen	5+	–	Ingen minskning	0	Yxa, sabel, machete, bajonett, o dyl
Pistol	5+	8	Ingen minskning	2	Kan skjuta 2 skott varje runda. Ger två attacker i närstrid.
Gevär	5+	24	Halverad FF	3	
Karbin	5+	16	Ingen minskning	3	Kort gevär för t ex flygare, ryttare och MC-förare
Jaktgevär	4+	30	Måste stå stilla	5	Behöver ej skjuta mot närmaste motståndare om ingen är inom 12 tum
Hagelgevär	5+	8	Halverad FF	2	Kan skjuta 2 skott varje runda, SV +1.
K-pist	5+	12	Ingen minskning	5	Kan skjuta 3 skott varje runda.
Kulspruta	4+	30	Måste stå stilla	10	Kan skjuta 5 skott varje runda. Två mans besättning.
Handgranat	3+	4	Ingen minskning	2	
Buntladdning	2+	0	Ingen minskning	2	
Eldkastare	2+	4	Måste stå stilla	10	

¹ Samma runda som vapnet används.

Raptor

Nottiz	FF	SV	M	P	Övrigt
Raptor	10	3	5	20	Gör skada på 4+ i närstrid



Exempelscenario: Jakten på den försvunna skatten

Bakgrund

Under våren 1932 utgår från Ft. Elisabeth sir Roy Chapman Andrews' storviltsafari mot en ödslig dal i Lenin-bergen. Efter en månad ute i vildmarken hittar de vad de söker, en stor lämning av benrester efter en urtida stam med människoliknande varelser, en upptäckt som denna skulle kunna ge Sir Roy upprättelse hemma i London. Expeditionen börjar genast att gräva och lasta benen på expeditionens lastbil. Efter några dagars idogt arbete har de samlat ihop alla lämningar och ska bege sig tillbaka till civilisationen. Vid samma tidpunkt har kamrat Grigorenkos bolsjeviker upptäckt dem och förbereder ett anfall för att ta lastbilen med urtidslämningarna.

Terräng

Spelplanen bör vara 36×72 tum med en långsmal dal med berg och kullar längs norra och södra sidorna och relativt stora öppningar i väster och öster. På grund av att terrängen i dalen är så ojämn färdas alla fordon med halv förflyttning.

Mitt i dalen har Sir Roy sitt tältläger. Lastbilen placeras mitt i lägret och

alla andra figurer inom 6 tum från den. Ingen figur får starta i eller på lastbilen.

Kamrat Grigorenkos bolsjeviker startar minst 18 tum ifrån lastbilen i den östra änden av dalen.

Styrkorna

Sir Roy Chapman Andrews' storviltsjägare

- Sir Roy Chapman Andrews, officerare beväpnade med pistol och jaktgevär.
- 2 Äventyrare, beväpnade med pistoler och 1 handgranat var.
- 1 Enhet med 3 legosoldater beväpnade med gevär.
- 1 Enhet om 10 arbetare beväpnade med hagelgevär eller pistoler.
- 1 Lastbil med 1 pistolbeväpnad arbetare som förare.
- 1 Bil med 1 pistolbeväpnad arbetare som förare.

Kamrat Grigorenkos bolsjeviker

- Kamrat Grigorenko, officer beväpnad med pistol och 1 handgranat.
- Kamrat Ivanov, politruk från OGPU beväpnad med pistol och 3 handgranater.
- 1 Enhet med 4 legosoldater beväpnade med gevär.
- 1 Enhet med 4 legosoldater till häst, beväpnade med karbin och sabel.
- 1 Bil med 1 pistolbeväpnad legosoldat som förare.

Mål

Sir Roy ska tillsammans med sin lastbil ta sig av bordet via den västra änden av planen, och räknas som vinnare om det lyckas.

Kamrat Grigorenkos bolsjeviker ska hindra dem genom skjuta lastbilens förare och låta någon av sina män ta över den och köra ut över den östra bordskanten.

Om föraren i lastbilen blir skjuten stannar den omedelbart och står där till dess en ny förare klivit in på förarplatsen, det tar en hel runda att innan den nya föraren är på plats och kan köra vidare.

Om Sir Roy eller kamrat Grigorenko blir dödade kan den sidan ej vinna, utan bara få oavgjort genom att lyckas ta lastbilen.

Föraren av lastbilen får inte vara flyende när den lämnar spelplanen, eftersom den då räknas som förlorad.

Övrigt

Sir Roys lastbil är fullastad med fossil och andra utgrävningsfynd, vilket medför att det endast går att ha två figurer i lastbilen (förare och en passagerare).



Foto: Tomas Arfert



Loren Wiseman

– the never-ending Traveller

av Anders Blixt

Loren Wiseman är en av de äldsta veteranerna i den amerikanska rollspelsbranschen. Få har sysslat yrkesmässigt med rollspel lika länge. Han inledde sin karriär i det numera avvecklade Game Designers' Workshop (GDW) i Illinois och arbetar numera för Steve Jackson Games i Texas. Jag har haft nöjet att samarbeta yrkesmässigt med Loren av och till under många år; han köpte min först professionellt publicerade artikel 1979 åt GDW:s speltidskrift Journal of Travellers' Aid Society. Vi har träffats en gång när han var hedersgäst på MittCon i Sundsvall 1990.



Hur hamnade du i rollspelsbranschen?

Jag började på Game Designers' Workshop (GDW). Företaget grundades 1973 och när *Dungeons & Dragons*, det första rollspelet, publicerades 1974 spelade vi i personalen det ett tag. GDW:s första rollspel var *En Garde*, vilket var ett unikt spel bland annat för att det inte behövde en spelledare. Marc Miller föreslog 1976 att GDW skulle publicera hans idé för ett science-fiction-rollspel, och vi lanserade det 1977 under namnet *Traveller*. Bortsett från Marc Miller så är jag den mest erfarne *Traveller*-konstruktören kvar i branschen; jag har jobbat med samtliga utgåvor utom *D20 Traveller*.

De flesta spelkonstruktörer arbetar några år i branschen och drar sedan vidare till nya jaktmarker. Du, däremot, har fortsatt i mer än 25 år. Hur kommer det sig?

Jag tror att det mest beror på slumpen. Som jag ser det lämnar folk branschen av flera skäl, varav de tre främsta är:

- De blir uttråkade, söker nya utmaningar
- De vill få ut mer av vad de gör, ekonomiskt eller i form av berömmelse
- Personliga skäl

Bortsett från en kort tid när GDW hade lagts ner, har jag aldrig behövt frilansa. Jag har alltid haft turen att vara heltidsanställd i ett spelföretag. Jag har tjänat hyfsat (även om jag aldrig blivit rik) och i det stora hela trivs bra. Speljobben har skänkt personlig tillfredsställelse – jag har rest till många platser och mött många intressanta människor som jag annars aldrig hade fått se.

Vad är din karriärs yrkesmässiga höjdpunkt?

När jag 1986 fick utmärkelsen H.G. Wells Award (dåtidens namn på det som idag är

Origins Award) för bästa rollspelsäventyr för *Going Home* (ett äventyr till GDW:s *Twilight: 2000*).

Vilka har de mest notabla händelserna i den amerikanska rollspelsbranschen under din karriär varit?

Min karriär sträcker sig över hela dess historia. Jag började ju jobba där innan det fanns rollspel. Jag tror nog att de mest notabla händelserna ur min synvinkel är lanseringen av *Traveller* och *Twilight: 2000*.

Traveller var ett av de första rollspelen på marknaden. Det har haft fler inkarnationer än vad jag kan hålla reda på (t.ex. *Classic*, *New Era*, *Milieu 0*, *T4*, *GURPS Traveller*). Dess många tillverkare har blomstrat och vissnat, men dess speluniversum lever vidare. Bortsett från *Traveller* och de två *Star Wars*-rollspelen verkar de flesta SF-rollspel ha begränsad livskraft. De brukar läggas ner efter några år. Varför är det så?

Jag är säker på att alla i spelbranschen har egna åsikter om varför vissa spel blir populära. Jag tror att ett skäl för *Travellers* ständiga popularitet är att det har en i stort sett optimistisk syn på vår framtid. *Traveller* presenterar en framtid som många människor gillar och som de vill besöka om och om igen – det är så enkelt (och så komplicerat). Spelet har en stor grupp lojala fans som fortsätter att kräva *Traveller*-produkter. Andra spel må komma och gå, men just dessa fans håller *Traveller* levande.

D20 Traveller – vad vill du säga om det?

Jag har inte spelat *D&D* sedan 1979, så allt jag vet om det nuförtiden är vad jag läser i regelböckerna. Jag har varken spelat *AD&D*

eller dess senare utgåvor. Jag har inte haft något att göra med *D20 Traveller* så jag har ingen "insider information". Jag tror att på sikt så kommer många gamers att lära känna *Travellers* speluniversum via *D20 Traveller* och det tycker jag är bra.

Den svenska rollspelsproduktionen är idag en spillra jämfört med dess zenit 1986-92. (Då var Sverige världens näst största producent av rollspel och ett bra spel sålde mer än 20 000 exemplar på en marknad med bara åtta miljoner människor.) De stora företagen från den tiden har gått under och nutidens spelföretag är små deltidsoperatörer som försörjer sig på andra "normala" jobb. Det har diskuterats mycket om varför utvecklingen har gått denna väg och många svenska gamers säger att tillväxten bland dataspel är ett viktigt skäl. 1989 hade få svenskar dator hemma, medan PC:n 2003 är en standardmöbel, precis som kylskåpet. Har ni haft samma diskussion i USA?

Även hos oss rasar en debatt som aldrig tycks ta slut om hur mycket datorspelen har krympt de klassiska rollspelens marknad. Min egen åsikt är att det huvudsakligen var samlarkortspelen som fick rollspelsmarknaden att minska under 1990-talet. Nu tror jag att den där utvecklingen har klingat av och att rollspelen börjar komma tillbaka eftersom samlarkortspelarna blir äldre och en del av dem då vill börja med rollspel.

Kan du vara vänlig att avsluta intervjun med en "väderprognos" för de nästkommande åren i den amerikanska rollspelsbranschen?

Jag önskar att jag hade en aning. Jag är usel på att förutspå framtiden, så jag låter de som är skickligare ta hand om detta. ■



Förbundsstyrelsens mötesschema

Samtliga möten utöver visionsmötet hålls på kansliet i Linköping. De börjar klockan 20.00 på fredagen och slutar 16.00 på söndagen. I något fall kan det tänkas att mötet kortas, beroende på hur mycket som står på dagordningen. Detta är dock inget vi ska räkna med, och något som får tas beslut om inför varje möte.

Det som står efter mötets nummer (t.ex. "antagande av styrdokument och planering") är en fingervisning av vad mötets fokus blir. Det är baserat på hur arbetet sett ut de 2-4 senaste åren och givetvis inget som är hugget i sten.

18-20 juli

14-17 augusti

Visionsmöte, halvtidsutvärdering, styrelsesemester.

3-5 oktober

7-9 november

5-7 december

Förberedande inför riksmötet

30 januari - 1 februari

Inför riksmötet (skriva och besvara motioner, budget, etc.)

27-29 februari

Praktiska detaljer om riksmötet, inför överlämningen, avslutning och summering av året. Avslutningsfest

Spelberoende – ett problem inom Sverok?

Under våren har media uppmärksammat problemet med spelberoende inom vår del av spelhobbyn, med fokus på datorspel. Sverok är medveten om att det hos vissa individer har blivit problem med överdrivet spelande. Förbundsstyrelsen har därför tagit kontakt med Spelberoendes Riksförbund, som arbetar med spelberoende av mer traditionellt slag, för att se om det går att starta ett samarbete.

Nya föreningar under april och maj

Sverok GävleDala

Dreamland	Sandviken
La venganza de la Catapulta	Sandviken
Tre Trallande Tokar	Avesta

Sverok Nedre Norrland

78ers	Sundsvall
Dreamtravel	Örnsköldsvik
Of Course Strömsund	Strömsund

Sverok Ost

Adrian och Eriks Airsoftförening	Linköping
Bluff Eversmoking	Gnosjö
Ekberg Spelförening	Linköping
Gamemasters	Gislaved
Gaming In Network	Tingsryd
Kalmar Spelförening	Kalmar
Kalufs	Tingsryd
Pirog	Tranås
Silversvanen Kalmar	Kalmar
Transformers Rollspelsförening	Jönköping
Tranås Brädspelsförening Pluto	Tranås
Vetlanda Spelsällskap	Vetlanda
WOM	Habo

Sverok SKuD

Arrangörsföreningen SydCon	Malmö
GG43	Tomelilla
Lajvsällskapet Hlidskjalf	Lund
MAF O C	Malmö
MineField LAN	Lund
Skurups Officiella Spelsällskap	Kristianstad
Skåne Gamers	Ystad
Tekna Rollspelsförening	Malmö
Tellus	Kristianstad
The Rolling Dice	Burlöv

Sverok Stockholm

113 City	Stockholm
Airsoft Föreningen Luftwaffe	Huddinge
De köttätande växternas förening	Gotland
FN	Norrköping
Föreningen blodbad.net	Stockholm
Haga Boys	Stockholm
Kamratföreningen Löbagz	Solna
Muffins	Stockholm
nakeN	Täby
Rale playing 4 fur	Botkyrka
Spanarna	Stockholm

Stockholm by Night	Stockholm
Stäpphyndorna	Solna
Taygez	Stockholm
The LoLo Lions	
Rollspelsförening	Huddinge
The Primarchs	Botkyrka
Täby Draft	Vallentuna
Underjord	Stockholm

Sverok Svealand

Aldurs Barn	Uppsala
Damp Davids Organisation	Karlstad
DEROK	Degerfors
Divra	Uppsala
G & B Uppsala	Uppsala
Minne, Sorg, Törne	Östhammar
Nattöga	Älvkarleby
SAME	Västerås
SF Alpha Karlstad	Karlstad
TL-Elite	Uppsala
Uppsala Ekebys Rollspelsförening	Uppsala

Sverok Västra Götaland

Aleas lacta Est	Gullspång
Bergsjöns Spelförening	Göteborg
Church of the Muchroom Cloud	Göteborg
DoS	Lidköping
Elementens Mästare	Göteborg
Första Kompaniet	Skövde
Gazebo	Göteborg
Hemska Monster	Halmstad
Hjo Spelförening	Hjo
HUG	Halmstad
Inka	Mariestad
Laholms spelsällskap	Laholm
Linnéstadens Roll och konfliktspelsförbund	Göteborg
NetCrew	Varberg
Ra	Göteborg
Tebit's sällskap	Lerum
Tha Cookie Crew	Trollhättan

Sverok Övre Norrland

(8)	Haparanda
Amiral Nelsons Lilla Uppstoppade	
Ugglespektakel	Boden
Bunch of Creatures	Piteå
En annan spelgrupp	Umeå
Epsilon Omega Psi	Umeå
MWHF	Gällivare
Nordkon	Luleå
Son of Achmed	Skellefteå



Nationella Spelveckan

Nationella SpelVeckan (NSV) går av stapeln vecka 44 med start 27 oktober. Planeringen håller på för fullt. Det blir en del förändringar från föregående år, men syftet är fortfarande detsamma: att rikta uppmärksamheten mot spelhobbyn och Sverok bl a för att spelföreningarna ska utvecklas.

Ni behöver dock inte vänta till en specifik vecka, utan detta är något ni kan göra närsomhelst: spela spel i skolan, ha öppet hus i er spelokal, tag kontakt med andra spelföreningar, anordna turneringar, etc. Det är just under NSV som spelhobbyn och föreningarna kommer synas och höras extra mycket, t ex i media.

Har ni frågor eller funderingar? Tag kontakt med NSVs projektgrupp:
nsv@sverok.se

Kalendarium

11 - 20 juli

Container

Sol, bad och rollspel

Ort: Norrahammar strax utanför
Jönköping

Kostnad: 100:- Arrangör: G&B Syd

Kontakt: simon@ost.sverok.se

16 - 24 juli

Medeltidsvecka på Hägnan i Luleå

Kontaktperson: Björn Sundberg
hrafn@alfa.telenordia.se

31 juli - 3 augusti

SydCon 12

Anrikt spelkonvent i Malmö.
www.sydcon.org

3 - 10 augusti

Medeltidsveckan på Gotland

Medeltidsveckan firas på Gotland
för tjugonde gången. Läs mer på
www.medeltidsveckan.com

8 - 10 augusti

FejKon IV

Spelkonvent i Karlstad, anordnat av
föreningen Fejak.
www.fejak.se

14 - 16 augusti

NärCon

Konvent på Kulturpalatset, Örebro
<http://narcon.sverok.net>

26 - 28 september

DalCon

Dalarna får återligen ett konvent och
skogarna lyser upp i höstmörkret då
rollspelare får chansen spela spel
med varandra igen i konventstunna
trakter. Turligt nog sammanfaller detta
Sverok GävleDala distrikts årsmöte,
så vi kan lova ett rikt utbyte av idéer o
bekantskaper.

Sista anmälningsdag 29 augusti.

27 oktober - 2 november

Nationella Spelveckan

Börja planera redan nu!



ataspel och t

Ja, varför är det så få tjejer som spelar dataspel? Jag ringde upp Jenny Brusk, som är 34 år och har jobbat i branschen och lärare på dataspelsutveckling i Skövde för att ta reda på saken. Men vårt samtal kom att handla om mycket mer än dataspel och tjejer. Det handlade snarare om dataspelsbranschen. Vem som bestämmer vilka spel som får göras? Varför branschen bara vågar satsa på säkra kort? Och vad man bör göra åt det?

Anna Westerling gör en intervju om varför dataspelsbranschen bara satsar på säkra kort

Anna Westerling sitter i lajvtidningen *Fëa Livias* redaktion och Sverok Stockholms styrelse.

Vad har du gjort innan du började arbeta i Skövde?

Jag har fyra års utbildning i datalingvistik i Göteborg och blev klar 1994. Sedan jobbade jag på universitetet till 1996, när jag började på Tati, ett företag som utvecklar dataspel, bl a *Backpacker*. Sedan blev de uppköpta och bytte namn i olika vändor och var Vision Park och Pan vision tills det lades ner helt. Det var då jag började som lärare här i Skövde.

Varför ville du börja med dataspelskonstruktion?

Jag har mest glidit runt på ett bananskal hela tiden. När jag började på datalingvistik ringde jag upp skolan en vecka föret terminsstart och frågade om de hade någon plats kvar. Sedan var det Tati som ringde upp mig och frågade om jag ville börja jobba hos dem.

Jag hade inte spelat så mycket dataspel innan, visst det var ju kul, men att jag skulle konstruera sådana? Jag visste knappt att det fanns bolag för detta i Sverige. Samtidigt så var det en så bra och kul chans att den kunde jag inte missa, så jag började där. Fast det var med skräckblandad förtjusning.

Håller du på med dataspel, och varför började du? Vad spelar du helst?

Nu har jag fått barn så jag har inte så mycket tid att spela. Jag spelade nog som mest när jag jobbade, och vi satt kvar allihop på jobbet. Då var det *Warcraft*, *Age of Empire* m fl. En del nätspel också, men inte *Quake* – det blir jag kräkfärdig av. Vi spelade våra egna spel för att kunna hitta buggar och annat, så då blev man lite mätt på det. Idag spelar jag pinsamt lite dataspel.

Varför tror du att så få tjejer håller på med dataspel?

Dels är det ju grabbarnas värld och det kan var svårt att ta sig in i den. Jag tror att tjejer som gör det, får höra på olika sätt att de inte hör hemma, med gliringar och annat. Ska hon vara med så är det också på killarnas villkor, hon är med så länge hon betar sig som de. Sedan tror jag att killar spelar mer, eftersom de har en förmåga att välja bort allt annat och kan fokusera på ett spel flera timmar i sträck.

På vilket sätt kan man åtgärda att det är så få tjejer? Hur får man fler tjejer intresserade? Är det ens önskvärt och varför?

Ja, man borde jobba på att få in fler tjejer, mest för att dataspel är ett bra medium som man borde utnyttja mer än vad man gör idag. Men det gäller ju inte bara tjejer, utan jag tycker även man borde få in andra grupper. Det finns ju många män idag som också är skeptiska. Man kan göra mer allmängiltiga spel, men också mer specialiserade åt något håll, t ex konstspel. Tyvärr handlar de flesta spel idag om våld, bilar och sport.

Dataspel är ju ett verktyg som man kan använda till vad man vill. Idag finns det ju ganska många pedagogiska spel, men jag efterlyser någonting emellan lärospelen och våldspelen. När jag jobbade på Tati så gjorde vi en del udda titlar; t ex *Backpacker* som ju senare blev en jättesuccé, men just då var osäker. Vi gjorde också *Cosmopolka*, som var ganska konstnärligt där vi jobbat på en spännande historia. Det var ett flippat spel, som floppade totalt, men det roliga var att vi fick göra det.

Idag satsar man inte på osäkra kort. Man gör *Backpacker 3, 4, 5, 6...* Branschen måste ha säkra inkomster. Det är nämligen så stora utvecklingskostnader så en flopp blir väldigt dyr och man vill därför inte riskera någonting. De lite mindre utvecklingsbolagen, som kanske gör lite alternativa spel, blir uppköpta av de stora bolagen. Så hamnar de i mainstreamfåran också. Men alla utvecklingsbolag är ju beroende av förlagen som sitter på pengarna. Utvecklingsbolagen säljer in sin idé till förlagen som är mest intresserade av att den ska gå med vinst. Därför blir det säkra kort.

Som en referensram; hur lång tid tar det att utveckla ett spel?

Det beror ju på hur många man är som jobbar med det, men mellan nio månader och 2-3 år.

Hur mycket budget kan de ha?

Det beror på hur mycket man uppskattar att man kan sälja. Ett spel kan ha allt från en miljon till 50 miljoner i budget. Exempelvis har *Battlefield* en saftig budget, medan andra som är mer osäkra kanske har 1-1,5 miljoner.

Tjejer? Går det ihop?

Vad ska man göra åt att branschen bara kör med säkra kort?

Branschen måste rikta sig till nya marknader för att kunna gå runt på sikt. Marknaden kommer efter ett tag att vara mättad. Man har gjort så många spel av en viss typ. Om jag t ex har *Warcraft 1-9*, varför måste jag då ha tian?

Bolagen måste komma med något nytt och vara villig att ta riskprojekt för att lyckas. Ett exempel på ett lyckat riskprojekt är *The Sims*. Problemet med nya projekt är att man inte vill satsa pengar på dem, och då blir de inte så bra som de skulle kunna ha blivit annars.

Det här tycker jag har blivit värre med åren. När jag började så fanns det större öppenhet och risktagande. Kanske det var för att det fanns en relativt ny marknad då, gemene man hade precis fått persondatorer. Sedan var det ju också innan IT-bubblan sprack, det fanns riskkapital att satsa då.

Jag tror också att om man får in mer tjejer så kan de bidra med en annat typ av tänk. De har annorlunda idéer än bil, sport och våld, ämnen som många killar fastnar i när man säger att de ska göra dataspel. Man kan gå utanför det och ta inspiration av nutiden. Till exempel gjorde vi gjorde ett spel som hette *Wannabee* vid en tidpunkt när alla unga ville bli programledare, så det spelet låg ju helt rätt i tiden. Jag tror alltså att man måste fånga något som ligger i tiden.

Vad tycker du att Sverok ska göra?

Stötta projekt som utvecklar alternativa spel. Det borde gå att få statliga pengar till sådant. Jag ser det som en jämställdhetsfråga också. Alla killar som sitter på högstadiet och spelar får ju en väldigt bra datavana och ibland även programmeringsvana. Det ger dem ett väldigt försprång. Vilken tjej i högstadiet vågar spela när hon vet att hon gör det sämre och att hon ändå aldrig kommer bli lika bra som killarna som spelat i flera år?

Sedan tycker tjejer det inte alltid är så kul att vara med och spela det här "slå-ihjäl-spelet". Det sitter ju också i våra könsroller, vilka föräldrar köper ett jättevåldsamt spel till sin dotter? Det är fel att det är så, men så är det och det måste man erkänna. Man kan inte bara säga att de spel vi gör är för alla och det är inte vårt problem att halva befolkningen inte spelar dem. Man måste erkänna problemet, ta plats och kräva förändring, till exempel via bidrag för att utveckla något nytt spelkoncept som kan få tjejer mer intresserade.

Trots det är hela branschen medveten om att de bara gör spel för killar. Men vad händer om tio killar ska göra ett spel? De gör ju ett spel de själva skulle vilja spela. Därför behövs även kvinnliga spelutvecklare.

Ska man kvotera in kvinnor?

Ja. I ett fall där en kille och en tjej har samma meriter, har hon ett plus för hon har en kvinnlig infallsvinkel och är i minoritet på





den arbetsplats hon söker sig till. Men det är också viktigt att hon får göra de spel som hon tycker om, vilka sedan förhoppningsvis ligger närmare vad tjejer vill spela. Det är ju poänglöst om hon kommer in och bara gör sådana spel som man alltid gjort och som killarna gillar.

Det finns också ett krav i databranschen att man ska ha spelat mycket dataspel, för att kunna designa spel. Men man måste ju kunna hämta teman och koncept på andra ställen. Annars blir det ju som om man som författare bara skulle ta inspiration från andra författare.

Dataspel i framtiden – kommer det att finnas spel som vänder sig specifikt till tjejer och hur kan de se ut?

Jag vill inte prata om specifika tjejspel, utan snarare andra typer av spel än de som finns idag. Till exempel: *The Sims* spelas av många tjejer; det handlar ju om att bygga relationer, om att planera och bestämma. Men det är ju universellt.

Men jag tror man kan attrahera fler genom till exempel den typen av spel där man kan bestämma mål själva. Äventyrsspel går ju ofta från A till B, medan en historia berättas, men vem har tid till det? Då man ska sitta och spela i flera timmar i sträck. Det är bättre när man kan anpassa spelen så man kan sitta i en till två timmar, inte fem. *Sims* har ju lyckats bra med det, eftersom man där kan spela i tio minuter och sedan gå ut. Det är som *Tetris*.

Jag gillar också strategispel, när man bygger upp något. Men jag har ett annat tänk, jag bygger för att det ska bli fint, inte för att skapa så många gubbar att jag kan ta över någon annans land.

När jag gör dataspel tänker jag ju hela tiden på vad jag tycker om. Då kan det vara saker som lugnare tempo, att skapa en berättelse i berättelsen, med mera.

Det jag däremot tycker är tråkigt är när man ska göra *tjejspel*, och tänker ”hästar tycker tjejer om”. Jag tycker man undervärderar både tjejer och killar, när man delar in en del saker och ting så tydligt i rosa och

blått. Om man tittar t ex på musik, film och böcker så är det ju samma språk till alla, det finns ju ingen specifik tjej- och killmusik.

Vad kommer du att göra för typ av dataspel?

Jag vet inte, senast gjorde jag ett korsordspel som jag tyckte var väldigt roligt eftersom jag är lingvist. Det nischade jag åt personer som min mamma. De skulle ju älska sådana spel, men vet inte om att de finns. Därför säljer de inte heller så bra. Men det är viktigt att fortsätta att göra dem, för det tar tid innan folk förstår att de finns.

Du undervisar på Dataspeleskonstruktionsutbildningen, hur är den?

Den är uppdelad i tre olika inriktningar; grafik & design, design & programmering och spelmotorkonstruktion. På grafik och design så har vi de som är intresserade av bilderna; 3D-modellering och animering, på spelmotorkonstruktion finns de riktiga hardcore programmerarna.

Det är mycket projektarbete för att lära sig hur det fungerar när man producerar ett spel. Vi låter folk från de olika inriktningarna gå ihop och göra ett spel. Det innebär också att samarbetet är viktigt: att få folk med olika kompetenser att kommunicera, vilket inte alltid är det lättaste.

Vi försöker också ge dem en bild av marknaden, och bjuda in marknaden hit. Vi har kontakt med de ledande företagen inom branschen för att få reda på vad de vill att människorna här ska lära sig.

Är det svårt att komma in?

Ja, det krävs höga betyg. Förra året tror jag vi hade cirka tio sökande per plats på grafiken och 3-5 per plats på de andra.

Hur många är tjejer?

Skrämmande lite. Det är ungefär 15% som söker på grafiken och 7% på design och programmering. På spelmotorkonstruktion vet jag inte. Det betyder också att ungefär så många kommer in. Vi vill gärna ha fler tjejer, men är killen bättre tar vi ju in honom.

Du nämnde förut att du ville kvoterar? Skulle ni kunna göra det här?

Vi får inte kvoterar, vi är ju en högskola som enligt lag inte får det. Sedan vill jag poängtera vad jag menar med kvotering. När man pratar på teve om kvotering så brukar det handla om att man ska ta in fler kvinnor som, underförstått, är sämre. Det handlar ju snarare om att om man har två stycken som är lika bra, då väljer man det kön man vill ha in på arbetsplatsen. Jag blir så upprörd när de blandar ihop det där. Vi har ju den lyxen att vi har ganska många extraplats, så om två stycken är lika bra tar vi in båda, för vi vet att det ändå är några som hoppar av under året. ■

Speltips – udda spel

- *Kriss Kross*, korsordspel
- *Polis 1, 2 & 3*. Om att utreda en mordhistoria, klurperspektiv.
- *Journalist*, Att var journalist, lysande koncept, men tyvärr lite billigt gjort.
- *Rockmanager*, kommer från Monsterband i Stockholm, ett bra koncept.

Hemsida till utbildningen:

www.his.se/dataspel

Fusk & forskning

av Lina Berglund

Under början av året läste undertecknad en kurs i Teknikhistoria vid Luleå Tekniska Universitet, för att försöka ta rätt på om speltillverkarna lurar oss eller om strategispel verkligen är historiskt korrekta.



Och så blev Urrka ännu ett offer för teknikens utveckling.

Jag spelar en hel massa datorspel, till exempel *Civilisation*, *Farao* och *Imperialism*. En gemensam nämnare för alla dessa spel är att man börjar med sin ensamma lilla gubbe eller stad någon gång långt i forntiden och sedan expanderar, bringar in naturresurser och uppfinner nya teknologier. Gemensamt för alla dessa spel är också att det finns ett enkelt sätt att vinna/bli större och bättre än alla andra: Forska! Uppfinn! Den spelare som snabbast har alla nya, moderna teknologierna kan lätt konkurrera ut de andra. En annan sak jag har lagt märke till är att det oftast är de små, små detaljerna man forskar fram som har den största praktiska nyttan.

Jag läste teknikhistoria för att jag ville veta om dessa två iakttagelser har grund i verkligheten: Blir man störst om man har bäst teknologi? Är det de små detaljerna som gör den stora skillnaden? Efter avslutad kurs kan jag nog bara svara ett rungande JA! på båda frågorna.

Ett bra exempel som illustrerar allt det här är stigbygeln. Denna pyttelilla, nästan oansenliga pryl dök upp i Europa i början av 700-talet och revolutionerade sättet att föra krig på och bidrog genom detta även till stora förändringar i den sociala strukturen. De som snabbt tog till sig och utnyttjade denna nya uppfinning stod segerrika och det tog inte lång tid innan den spridit sig över hela Europa.

Hur kom sig då detta? Jo, stigbygeln gjorde det effektivt att använda beridna soldater i krig. Tidigare hade man ridit barbacka eller med ett enkelt täcke över hästens rygg, men med stigbygeln kom också den stadiga sadeln, då man behövde något stabilt att hänga stigbyglarna i. Detta gjorde att ryttaren satt stadigt och att han dessutom kunde stå upp till häst. Detta gjorde häst och ryttare till ett snabbt, smidigt och kraftfullt stridspar som skattades högt av här-före.

En nackdel med hästen var att den var så dyr. Här kommer vi till de sociala förändringar jag nämnde tidigare. Eftersom att häst och ryttare skattades så högt fick de som hade råd att ställa sådana till sin furstes förfogande speciella privilegier, däribland skattebefrielse. Detta bidrog till framväxandet av det som senare blev adeln.

Snacka om mycket väsen för en liten sak!

Vill du utveckla dataspel under din gymnasieutbildning?

Har du redan gjort ditt val inför gymnasiet? Då vill vi berätta om en nyhet. Nu kan du i Stockholm välja Medieprogrammet med spelutveckling och spelgrafik som en unik profil.

Spelbranschen lever och frodas i Sverige. Utvecklingen av upplevelse-baserade tjänster såsom spel och film för såväl olika konsoler som mobila enheter är på frammarsch. Om du är spelintresserad är detta en unik möjlighet för dig att under din gymnasieutbildning lära dig att utveckla spel med programmering som verktyg. Om du är mer konstnärligt orienterad kan du på samma utbildning få möjlighet att lära dig 3D-modellering och animation – grunderna för att skapa såväl spel- som filmgrafik.

Gamefactory ger dig möjlighet att ta första steget in i en spännande bransch. Utbildningen arbetar tätt med olika spel- och filmföretag i Sverige och under utbildningstiden kommer löpande kontakter ske i form av studiebesök och företagspresentationer – allt för att ge dig en tydlig bild av hur branschen arbetar idag. Undervisningen bygger på problembaserat lärande där projektmetod och projektarbete är nyckelord.

Läs mer om Gamefactory på

www.larfabriken.com (se nyhet första sidan)

Om du har frågor eller vill ha mer information – hör av dig till:

Beatrice Düring Change Maker

bea@changemaker.nu, 031-7750940, 0734-22 89 06

Gamefactory är en utbildning som anordnas av erfarna utbildningsföretag med pedagogisk utbildning – Change Maker och NeoHouse i samarbete med EUIT Trading AB, en friskola godkänd av Skolverket. Vi har erfarenhet att utveckla utbildningskoncept för spelbranschen på såväl högskolenivå som på kvalificerad yrkesutbildningsnivå. Change Maker och NeoHouse företagen har ett extensivt kontaktnät i spelbranschen i såväl Sverige som andra europeiska länder.



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 anmäla dig direkt hos Sverok eller registrera dig på www.sverok.se

Är du inte medlem i Sverok ännu? Gå med i en Sverokförening nära dig eller bilda en helt egen förening tillsammans med några kompisar. Se mer på www.sverok.se



För tredje året i rad
Sverok ÖN på

Stora Nolia 2003



Årets Nolia går av stapeln den 2-10 augusti i Umeå och vi kommer självklart att vara på plats. Du hittar vår monter i den stora spelhallen, **Hall 9**, där vi kommer demonstrera alla möjliga och omöjliga spel. Förutom spelen kommer du som besökare kunna prova på att klä dig i medeltida lajvkläder, utmana oss i jätteplockepinn, känna på airsoftvapen, få hjälp med att starta en Sverokförening och mycket, mycket mer.

Om inte allt detta vore nog så kommer sista söndagen (10/8) på mässan gå i Spelets tecken, vi är nämligen dagsvärdar på mässans ungdomsdel, vilket betyder att vi ansvarar för mycket av det som händer i form av seminarier, aktiviteter på stora scenen samt aktivitetstorget.



Counter-Strike turnering

Under helgen 8-10 augusti kommer Nolia *Counter-Strike* turnering att gå av stapeln. Kommer ditt lag att vara de som sopar mattan med alla andra och står ensamma kvar när röken har lagt sig...? Begränsat antal lag, så först till kvarn gäller. Fina priser utlovas. För mera info och anmälan, se www.on.sverok.se!

Aktivitetstorget 10/8

Latexvapenstrid (löpande under dagen)
Prova att vara riddare för en stund och utmana din kompis på en latexvapenduell.

Seminarier 10/8

12.00 - 13.00

Rollspel + Svenska Kyrkan = Sant?

Len Howard – stiftskonsulent i Västerås stift

14.00 - 15.00

När saga blir verklighet? Vad är det som lockar med fantasivärldar och rollspel?

Hanna Jonsson – Sverokordförande 2001-03

15.00 - 16.00

Hur rollspel blir till – från idé till ett spel som finns ute i butikerna

Tove & Anders Gillbring – Rävspel

Aktiviteter 10/8

Stora scenen

Rollspel på Scen

Se hur det går till att spela rollspel eller om du är riktigt modig – prova själv.

Lajvdräktsmodevisning

En kavalkad av egentillverkade dräkter från flera olika epoker och genrer, allt från riddare och prinsessor på medeltiden till Stjärnornas Krigs märkliga persongalleri.

Lajvdräktsparad

Tåga genom området iklädd lajvkläder.



Airsoft.ac

Besök även Sverokföreningen **Airsoft.ac** i monter 6020/6023.

Där informerar föreningen om airsoft, lagar, m.m. Passa även på att tävla i ATCS (Airsoft Tactical Combat Shooting) och vinn fina priser. Läs mer på www.airsoft.ac