

SVEROX

Nr 31, September 2003

Förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

En resa som
ingen annan

Så kan föreningen
använda media

Vikingarnas Vin-
land med en twist

Den interaktiva
illusionen

Arrangera konvent
som skolarbete?

Englands största
figurspelsmässa

Spela ARG – en
helt ny sorts spel

Religion i rollspel

Eileens eminenta
hobbykorsord

Recensioner





Ordföranden har ordet

Små prickar och stora blobbar...

I Sverok finns idag över 1500 föreningar. 1500 mer eller mindre fasta punkter där alla de partiklar som flyter runt i spelhobbyn kan få en fast punkt utifrån vilka de kan stärkas, utvecklas och föröka sig. Genom föreningarna pumpas inte bara pengar in i spelhobby, information sprids och engagemang smittar av sig. Föreningarna ger möjlighet för spelare att lära sig saker, att utvecklas.

Det skapar plattformar från vilka det kan byggas turneringar, föreningslokaler, konvent och allt annat som hör spelhobbyn till. Genom dessa plattformar – som hela tiden växer, omformas, dör och nybildas allt eftersom förutsättningar och behov förändras – kan spelhobbyn fortsätta att frodas i Sverige.

Den svenska spelhobbyn är unik i sin styrka och sin bredd. Jag är övertygad om att detta till väldigt stor del uppnått just genom föreningarna, och den effekt de haft på spelandet och på spelarna. Om jag skulle få frågan vad Sveroks viktigaste funktion är, och vilket det viktigaste stödet till spelhobbyn är så skulle jag svara dessa alla dessa små prickar och ett fåtal lite större blobbar i spelhobbyns vildmark.

Vi jobbar hela tiden på att bli bättre på att stötta föreningarna, och har kommit en bit på vägen redan. Ett tecken på det är att det under första halvåret i år bildades över 250 nya Sverok-föreningar! Självklart ska vi dock inte nöja oss med det, utan se till att förbundet gör det ännu mer attraktivt att starta, driva och utveckla föreningar inom spelhobbyn

Så alla ni som precis startat en förening, eller driver en sedan tidigare. Alla ni som sitter i styrelser, sliter med föreningslokaler, blanketter eller föreningsarrangemang. Känn er stolta – utan er och ert engagemang hade spelhobby knappast varit så stor, bred och väl-etablerad som den är idag. Det är därför Sverok stöttar föreningarna – ryggraden i det svenska spel-undret!

Med varma hälsningar

Eder förbundsordförande



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 35 000 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



Gratis prenumeration!

Är du medlem i Sverok? Då kan du få *Sverox* hemskickad så fort ett nytt nummer kommer ut. Allt du behöver göra är att 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



Har du flyttat? Meddela:

Sverok

Sandbäcksgatan 2

582 25 Linköping

info@sverok.se

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

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

Inhouse-illustratör: Åke Rosenius

Layout: Gillbring Grafisk Design

Omslagsbild: © Magnus Häglund

Illustrationer: Lukas Thelin, Magnus Häglund

Foton: Birger Hanning, SpaceBass Unfiction.com,
Cabal, Daniel Hedlund, Eva Bolinder, Sverok
Övre Norrland, Lina Berglund, David Dormvik,
Olle Sahlin, Boris Heger (IRCR), Svenska Röda
Korset

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.

Sverok visar framfötterna!

Sommaren lider mot sitt slut när jag skriver det här. Ännu är det varmt ute, T3 har precis haft premiär, det är mindre än en vecka sedan Stora Nolia avslutades och nästa spelkonvent går av stapeln redan nu till helgen. Det har varit en bra sommar då det sjudit av verksamhet runt om i Sveroks föreningar och förbundet har fortsatt öka – nu är vi fler än 35 000 medlemmar.

Hösten står för dörren, och ingenting tyder på att aktiviteten kommer att minska – tvärtom! Massor av konvent, lajv och LAN planeras just nu och går snart av stapeln. Sveroks distrikts- och förbundsaktiva står beredda att visa upp sig på ett flertal mässor runt om i landet och snart är det dags för den tredje årsgången av Nationella Spelveckan. Skall förbundet fortsätta att växa och locka fler är dock föreningarna det viktigaste. Det är i din förening ni ser till att hålla hobbyn levande och det finns inga som är så bra på att få fler att upptäcka hur trevlig spelhobbyn är som andra spelare. För att hjälpa dem av er som tvekar kring hur man rent praktiskt går tillväga när man har med media att göra hittar du en liten introduktion i detta nummer.

– 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 och en upphandling av redaktion för nästa år pågår just nu. Därför hittar du denna gång bara vad som gäller för nästa nummer i denna ruta.

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 nästa nummer:

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

Innehåll

- 4 Salute 2003
- 6 Verklighetsspel
- 8 Nolia
- 9 Sagan om NordKon
- 10 Den interaktiva illusionen
- 13 Gjut egna episka Napoleon- fältslag
- 14 Religion i rollspel
- 18 Den svenska rollspelaren
- 20 Korsord
- 22 Lär känna ditt distrikt
- 24 En resa som ingen annan
- 26 Vilse i väster
- 30 Massmediekontakt
- 32 Spelföreningen TID
- 33 Aktuellt!
- 34 Recensioner
- 37 Domedagen är här!
- 38 Välkommen till Sverok
- 40 Nationella spelveckan





Ett ambitiöst diorama



Declan Canning, Salutes boss



Det finns gott om stora di

Salute 2003 – Englands stö

Den 24 april lämnade jag Göteborg bakom mig ett kort tag för att återigen besöka London. Jag har besökt London ganska många gånger, men för en gångs skull hade jag ett mål med min resa: att besöka Englands största figurspelsmässa.

Tobias Eliasson om konvent på engelskt vis

Foto: Birger Hanning

Tobias Eliasson är konventsgeneral för GothCon, kanslist åt Sverok Väst och en fanatisk figurspelare som tillsammans med Birger Hanning brukar arrangera *Kellys Hjältar* på konvent.

2003 var det 33:e gången medlemmarna i South London Warlords arrangerade sin mässa för figurspel, som de kallar för *Salute*. De senaste åren har den alltså också varit den största figurspelsmässan, eller spelhändelsen för delen, i England. Min första förvåning när vi började undersöka mässan var hur kort tid den höll på. Mässhallar är, som vissa av er kanske anar, absurt dyra att hyra. För att inte inträdet skall skena iväg alltför mycket så hyr man bara mässhallen under en dag, faktum är att mässan bara hade öppet i sju timmar! Detta gjorde mig bara mer nyfiken, det kändes som att detta var ett mycket annorlunda arrangemang, om man jämför med spelkonventen som vi har i Sverige. Lägg sedan till 95 olika spelarrangemang, samt över 120 olika utställare. Hur skulle man hinna med allting?

Näväl, biljetter och hotellrum bokades. Folk skulle hänga med, sedan ångrade de sig, någon annan kom till. Till slut var vi dock fem personer som slog våra påsar ihop och bosatte oss på samma hotell.

Tiden gick, och eftersom jag var minst sagt upptagen dagarna innan med GothCon XXVII hann jag i princip glömma av att jag

skulle åka iväg. Tre dagar efter avslutat konvent åkte jag dock iväg från Göteborg för en liten semester, fylld med spel!

Redan på tunnelbanestationen började vi märka av dem, det verkar onekligen som att vi spelare är väldigt lika, oavsett vilket land vi kommer ifrån. Efterhand som vi närmade oss mässområdet blev vi bara fler och fler och när vi kom fram till ingången var jag helt klart glad över att vi hade köpt våra biljetter i förväg. Hela mässan kan stoltsera med ca 4 000 besökare, dvs. 4-5 stora svenska spelkonvent samtidigt. Dock så måste jag säga att det aldrig kändes direkt trångt, det var en stor brist på sittplatser, men lokalerna var väldigt luftiga och fina, vilket gjorde att det aldrig kändes särskilt kvavt där inne, konstigt nog. Den största nackdelen var helt klart priserna i cafeteria, som var den vanliga mässcafeteria, och därmed helt fristående från *Salute*. Dyra re än vanliga kiosker med andra ord.

Det fanns en hel hög med fräcka dioramor och figurspel att kika på, eller spela för den delen. Många av spelen hann man dock inte spela klart under mässan, men tydligen var folk vana vid detta. Vissa kortare



programor med plats för många spelare

Den ryska vintern är hård...



Kellys Hjältar på engelska

örsta figurspelsmässa

scenarion fanns också, t.ex. några som hade gjort en variant på *Kellys Hjältar*, vilket jag och Birger Hanning raskt letade upp. Spelet var dock inte i närheten av vad Konfliktspelsföreningen YLVA har gjort med *Kellys Hjältar*, men verkade klart småtrevligt ändå.

Själv valde jag dock att inte delta i några spel, utan spenderade mer tid med att hitta företag och spel som jag aldrig hade sett tidigare, något som fanns i mängder. Överlag så är krigssimulerande figurspel (som där kallas för "wargames") otroligt stort inom spelhobbyn i England. Games Workshop är ju inte precis små de heller, men på *Salute* var de faktiskt bara ett företag i mängden, vilket var lite intressant att se. Medelåldern på mässan var också den relativt hög, åtminstone om man jämför med spelkonventen i Sverige.

Salute hade dock gratis inträde för alla som var 12 år eller yngre, vilket gjorde att ett par spelentusiaster hade tagit med sig sina barn på mässan.

När jag gick omkring och tittade på alla de företag som visade upp sina produkter undrade jag hur många av dessa företag som faktiskt lever på sina produkter? Men

så har England en mycket längre historia av att spela wargames än vad vi har i Sverige, många har hållit på ända sedan 70-talet, om inte längre.

Jag fick mig också en liten pratstund med Declan Canning, som är chefen för *Salute*. Vi pratade en del om varför man arrangerar något sådant här, vad man vill uppnå med det. Hans starkaste drivkraft var att få in barn och ungdomar i den här delen av hobbyn, annars riskerar den att dö ut inom några år. Det var intressant att tala med honom, jag upptäckte att vi hade samma tankar om varför vi arrangerar sådana här saker, även om vi gör det på rätt annorlunda sätt. Jag var ganska nyfiken på hur deras organisation fungerar, Declan berättar för mig att deras organisation är ganska löst uppbyggd, alla hjälps åt mot samma mål, och en mer strikt indelning av ansvar skulle förmodligen bara vara i vägen, trots allt är ju mässan bara i sju timmar.

Om du är intresserad av figurspel, och gärna andra figurspel än bara *Warhammer*, missa inte *Salute 2004*, den 24 april på Olympia 2, Kensington i London. Mer information på www.salute.co.uk



Låt ditt fansin synas i Sverox!

Skicka ditt fansin till:

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

GothCon XXVIII söker arrangörer!

Redan nu har arbetet börjat inför GothCon XXVIII, i Göteborg den 9-11 april 2004. Vi söker därför arrangörer till rollspel, brädspel, figurspel, kortspel, lajv eller vad ni nu kan komma på!

Sista dagen för anmälan av arrangemang är den 24 oktober 2003, så vänta inte, skicka in ert arrangemang idag, så kanske ni får vara med och skapa nästa omgång av Sveriges äldsta spelkonvent!

Mer info på www.gothcon.se



*Du vet inte längre vad som är på riktigt.
Du får e-mail från människor du inte
trodde fanns. Du blir uppringd mitt i
natten av någon som säger åt dig att sluta
rota i sådant du inte förstår. Du lär dig
kryptografi. Du får ett paket innehållande
plastkort med kryptiska geometriska
mönster. Du sitter uppe natt efter natt
framför din dator. Du lär dig analysera
digitala bilder och hittar dolda meddelan-
den. Dina vänner förstår dig inte längre.
Men det skiter du i, för du har hittat en ny
hobby.*



Vem n



erklighets

Evan Chan was murdered

Det började gå rykten om att det fanns underligheter i affischerna och i trailers för filmen *A.I.* På baksidan av vissa affischer fanns bokstäver med silvircirklar och guld-fyrkanter omkring. Läste man de inringade bokstäverna kunde man utläsa orden "Evan Chan was murdered" – de gyllene kvadraterna dölde meddelandet "Jeanine is the key." Samma namn återkom i efter-texterna i trailern. "Jeanine Salla – Sentient machine therapist" (Terapeut åt medvetna maskiner). Några få som lade märke till dessa konstigheter sökte på nätet efter mer information om Jeanine. Och mycket riktigt dök det upp träffar...

En av dessa var Bangalores Världsuniversitet. Det verkar som om Jeanine arbetar åt en institution som studerar artificiella intelligenser. En sökning avslöjar hennes personliga kontaktuppgifter, bland annat ett telefonnummer. Du lyfter luren, slår det långa transatlantiska telefonnumret och möts av ett talsvarsystem där man bland annat kan hitta information om tid och plats för Evan Chans begravning. Det verkar som om Evan Chan och Jeanine Salla var goda

vänner. De brukade ofta segla med Evans segelbåt *Cloudmaker* (Molnmakaren).

Andra sidor leder djupare in i mysteriet. Alla är daterade i det tjugoförsta århundradet och alla nämner artificiella intelligenser. Snart hade hundratals personer börjat göra efterforskningar i de underliga omständigheterna kring Evan Chans död. En grupp bestämde sig för att försöka lösa mysteriet tillsammans, eftersom en ensam spelare hade missat det som ett tusental kollektivt arbetande nätdetektiver snabbt upptäcker. Så bildades *the Cloudmakers*, som tillsammans löste *the Beast* efter ett par månader. Det visade sig vara Microsoft som låg bakom spelet. Syftet hade varit att marknadsföra Steven Spielbergs film *A.I.*

Hur man spelar

The Beast var det mest framgångsrika i en ny genre: ARG eller *Alternate Reality Gaming*. Denna nya form av spel ökar snabbt i popularitet i västvärlden. Liksom i *the Beast* används i första hand internet för att förmedla berättelsen, men också e-post, SMS, radio, television, tidningar, telefoner och post har använts. Vissa spel använder sig dessutom av fysiska möten.

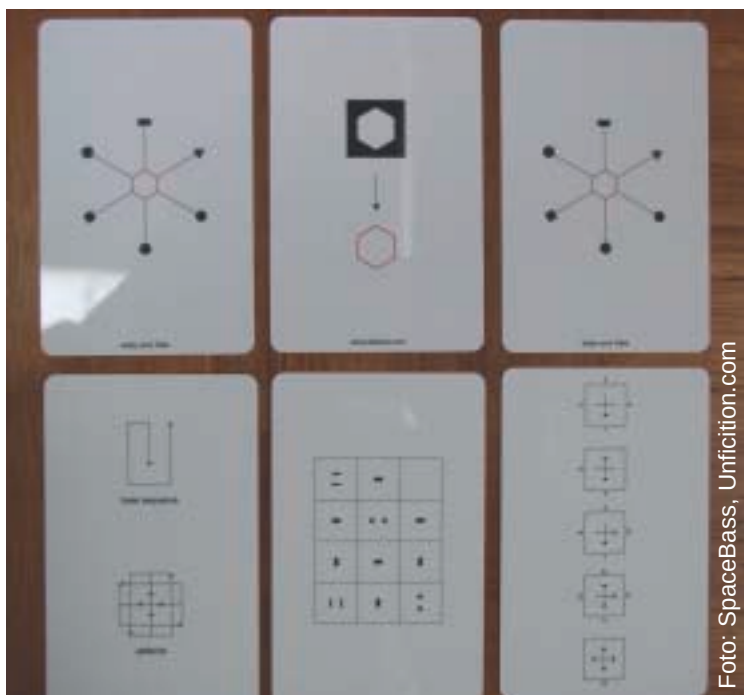
Spelen handlar ofta om fantasieggande ämnen: högteknologi, försvunna personer, övernaturligheter, konspirationsteorier och ond bråd död – men spänningmomentet bygger på ens egna efterforskningar. Det är ens egen fantasi som sätter världen i gungning. Minsta avvikelse, minsta underlighet kan vara ett tecken för något mycket större. I ett verklighetsspel är varje element betydelsefullt för att kunna förstå helheten.

Erfarna spelare kallar det meddelande eller den nyckel som inleder spelet för *the rabbit hole* (kaninhålet), efter det hål som Alice i Underlandet ramlade ner genom då hon följde efter en försenad vit kanin med en klocka. Sättet att börja på skiljer sig från spel till spel. Vissa låter sig upptäckas, andra har en officiell hemsida som presenterar spelet och ger spelarna möjlighet att anmäla sig.

I allmänhet är det gratis att spela, men vissa spel kostar. Det är inte säkert att spelen är bättre bara därför att de drivs i vinstsyfte. De bästa spelen drivs ofta av entusiaster som själva skapar det spel de själva drömt om att få delta i. Om du vill prova ARG är det en bra idé att vara med direkt när ett spel startar, att hoppa in i efterhand är helt enkelt inte lika roligt.



nördade Evan Chan?



Vad skulle du göra om de här platskorterna damp ner i brevlådan?

spel

Andreas Nordwall om spel
där verkligheten manipuleras
och ifrågasätts

Eftersom de flesta spel huvudsakligen använder sig av internet behöver du en fast uppkoppling för att kunna få ut riktigt mycket av spelet. Att sitta vid en modem-uppkoppling med hög minutkostnad och leta efter änglanamn tecknade med alkemiska symboler blir bara stressande. Och som med alla andra tidskrävande intressen är det inte kul att vara med om du inte har tid. I intensiva faser kan det räcka med att ett par dagar passerar för att du ska missa mycket.

Idag finns det ett par tusen spelare över hela världen. De flesta ARG-spelarna kommer från USA och ungefär hälften är kvinnor. I Europa är Sverige ett av de ledande länderna.

Eftersom det är rätt tråkigt att spela själv och snabbt tappa tråden, håller de flesta spelare kontakten med varandra via internationella forum där man utbyter tips och hjälpmedel, diskuterar spelen och gemensamt försöker hitta lösningar på problem. Det är dessa mötesplatser som gör ARG intressant. Den viktigaste mötesplatsen är Unfiction som är helt oundgänglig för nybörjare. Där kan man hitta information om vilka spel som är på gång, vilka som pågår och hur det går till.

Verkligt eller överkligt?

Vad som är verkligt intressant med spelformen är att den ifrågasätter våra etablerade uppfattningar om vad som är verkligt respektive överkligt. Eftersom spelen smyger sig in i etablerade medier blir det svårt att skilja "äkta" material från "fabricerat". I spelarens ögon är allt fabricerat, eller skulle kunna vara det. Efter att ha provat ARG blir nätet aldrig sig likt igen – är den där hemsidan konstig på riktigt eller är den konstig på låtsas?

ARG misstänkliggör inte bara mediernas innehåll, de förändrar också spelarens inställning till dem. Den erfarna spelaren förhåller sig till medier ungefär som en konspirationsteoretiker gör det. Det förefaller som om varje hemsida, varje underligt mail, varje SMS från en okänd person ruvar på en ousäglig hemlighet. Det gäller bara att hitta den. Precis som i spelet.

Genom att ifrågasätta mediernas integritet på det här sättet lär sig spelaren att förhålla sig kritiskt och analytiskt till de medier hon stöter på – oavsett om det är en hemsida eller en nonsensannons. Mediemaniplation har funnits lika länge som medierna själva har funnits – varför inte använda metoden till något kul? ■

Länkar

Unfiction

Den största och bästa mötesplatsen
<http://www.unfiction.com/>

The Cloudmakers

Gruppen som löste the Beast
<http://www.cloudmakers.org/>

Achaeron

Nytt ARG som ännu ligger i startgroparna
<http://www.achaeron.com/>

Red Kore

Ett olöst mysterium
<http://www.redkore.com>

Några speltips

- Undersök allting som verkar underligt. Undersök allting annat också.
- Använd Google. Hela tiden.
- Lär dig grundläggande kryptologi, alltså att knäcka koder och chiffer.
- Undersök källkoden på alla sidor du besöker. Där döljer sig ofta hemligheter.
- Kommuniera med andra spelare. Annars kommer du att köra fast.
- Ge inte upp för lätt. Spelen är alltid lömskt uppbyggda.

Nya ord

Rabbit hole eller trailhead

Spelets ingång eller inledning.

Puppetmaster (PM)

Den person som håller i trådarna, spelets upphovsman.

Collective detective

En grupp av spelare som kollektivt samlar information och försöker lösa mysteriet.



Foto: Cabal

En märklig manuskriptsida
från *Chasing the Wish*.



Foto: Sverok Övre Norrland



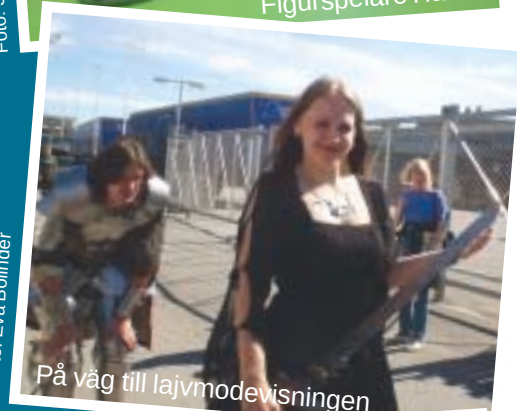
Första kontakten med lajv

Foto: Sverok Övre Norrland



Figurspelare i farten

Foto: Eva Bolinder



På väg till lajvmodevisningen

Foto: Sverok Övre Norrland



Rollspel på scen – Var bor den lilla råttan?

Foto: Sverok Övre Norrland



Morgondagens lajvarrangörer?

Några av deltagarna i den uppskattade lajvmodevisningen



Foto: Daniel Hedlund

Nolia

Tove Gillbring rapporterar från Umeå om en norrländsk succé

Det börjar bli en vana... Sverok Övre Norrland fanns även i år på plats på Sveriges största mässa Stora Nolia, som drar 20 000 besökare om dagen i över en vecka. Och Sverok gjorde succé. Sverok hade en egen monter där man kunde spela spel, prova lajvkläder och få veta mer om förbundet. Dessutom var Sverok dagvärd på ungdomsdelen av mässan på avslutningsdagen och ordnade mängder med aktiviteter som syntes på hela mässområdet. Vill du se fler bilder? Kolla in www.on.sverok.se!

Nya föreningar

Intresset för att starta egna föreningar var rekordstort. Bara under Stora Nolia bildades 13 nya föreningar, som lämnade in färdigifyllda blanketter. Över 100 intresserade ungdomar tog med sig starta-förenings-häften för att dra igång föreningar med kompisar som inte var på mässan.

Massor av unga lajvare

Ett av de mest uppskattade inslagen var möjligheten att låna lajvkläder och bli fotograferad hos Sverok. Bilderna lades sedan upp på internet, där man kan se hundratals glada ungar i olika utstyrselar. Kanske upptäckte morgondagens lajvarrangörer sin hobby här?

Turneringar

Tillsammans med de lokala spelbutikerna arrangerades även en massa spelturneringar. Dataspelarna fick tävla i *Counter-Strike*, figurspelarna *Warhammer* och kortspelarna *Pokemon* och *Magic*.

Lajvparaden stor succé

Det mest uppskattade arrangemanget var dock lajvparaden och lajvmodevisningen i Sveroks regi. Flera av de drygt 30 deltagarna fick höra talas om arrangemanget på Stora Nolia, men tog chansen att vara med. Genom mässområdet tågade de så iväg, med inslag från fantasy, medeltid och science fiction. Lajvmodevisningen på den stora scenen väckte stor uppmärksamhet och drog stor publik.

Rollspel på scen

Nyfikna fick chansen att se hur rollspel går till under söndagen. Även många spelare tittade, då Järnringens Mattias Johansson spelade ett specialskrivet *Mutant*-äventyr.

Sveroks hjältar

Sverok Övre Norrlands styrelse drog ett hästlass under mässan och skall ha all heder för sin insats. De hade dock god hjälp av en och annan spelare som bevisade att spelare är trevliga människor.

Sagan om NordKon

Lina Berglund intervjuar Hanna Nordin om hur ett konvent blir till

Som ordförande i Sverok Övre Norrland är jag omättligt stolt att här få presentera ett splitter nytt och fräscht konvent, som dessutom verkar sällsynt genomarbetat och har något för alla smaker. Gör plats på scenen för: NordKon!

Föreningen Tärningen Avgör i Luleå brukar arrangera en handfull rollspelshelger årligen för föreningens medlemmar. Många har dock länge drömt om något större, inte bara något för bara Tärningen Avgörs medlemmar utan för alla i hela Norrbotten, eller varför inte hela Sverige?

Det riktiga arbetet med konventet började när Hanna Nordin valde att göra sitt avslutande projektarbete i gymnasieskolan i form av ett konvent. Hon lade därefter fram förslaget om att arrangera ett större konvent för Tärningen Avgörs styrelse, men man kom fram till att konventet skulle få en enklare administration och bättre ekonomiska förutsättningar om man startade en ny förening. Så grundade man föreningen NordKon, och arbetet var igång.

När detta skrivs arbetar arrangörsgruppen intensivt med att få färdig sin konventsfolder som enligt uppgift kommer att kunna presentera en massa godsaker: allt från brädspelsbar till *Magic*-turneringar till *Alien*-rollspelsscenario och mycket, mycket mer. Man kommer även att erbjuda några intressanta föreläsningar/workshops: SFSF – Skandinaviska förbundet för Science Fiction och Fantasy kommer att finnas på plats för att berätta lite om hur dessa genrer har utvecklats, om och om fansin och fandom i allmänhet. Även Arctic Publishing, ett nystartat rollspelsföretag, kommer att finnas där och hålla i en workshop om hur man gör rollspel. Personligen är jag speciellt nyfiken det planerade lajvet – en *Vampire*-minikampanj i två delar som kommer att hållas under de två nätter (förstås!) som konventet varar. Dessutom är detta ett av de ytterst få konvent i hela Sverige som kan erbjuda airsoft till sina besökare, vilket gör mig som inbiten airsoftspelare alldeles lycklig...

Jag fick en pratstund med Hanna Nordin i samband med en konventskurs som Sverok Övre Norrland arrangerade:

Hanna, vad är syftet med NordKon?

Det ska vara något nytt och kul, vi vill visa upp Luleå som den spelstad den faktiskt är. Vi vill också att det ska bli en mötesplats för alla spelare i Norrbotten: Bor man längre norrut än Luleå, t.ex. Kiruna eller så, så är det nästan lika krångligt att ta sig till SnöKon i Umeå som det är för oss här i Luleå att ta oss till GothCon eller liknande, i och med att man måste byta tåg eller åka buss eller så... Men vi får ju inte heller glömma att huvudsyftet faktiskt är att ha kul!

Du gör konventet som ett skolprojekt, hur funkar det?

Det fungerar jättebra! Jag har haft lite dålig kontakt med min handledare nu under våren, men han är ändå allmänt positiv. Jag har fått ett mycket bra bemötande från alla jag har varit i kontakt med genom skolan, de tycker att det är en kul idé – även rektorn, som gillade det så mycket att hon hjälpte oss att få hyra skolan som konventslokal helt gratis! Jag ser inga egentliga nackdelar med den här arbetsformen. Den säkrar också att konventet följs upp ordentligt, då jag kommer att skriva en utvärdering och rapport till min handledare när konventet är över.

Så, slutligen: Varför ska jag komma på NordKon?

Det är ju alltid kul att åka på konvent! Det brukar ju alltid vara dyrt för oss norrbottningar för att man måste resa så långt, men inte den här gången! NordKon har dessutom något för alla smaker: rollspel, brädspel, kortspel, lajv – till och med airsoft! Vi kommer dessutom att ha en hel massa tabletop, både *Warhammer Fantasy Battle* och *Warhammer 40K*...

Föreningen NordKon nöjer sig inte med att "bara" arrangera ett konvent: Tillsammans med bland andra Ungdomens hus, UNF och Scouterna arrangerar de en hel ungdomshelg, som med NordKon i spetsen ska ge Luleås ungdomar ett drogfrött alternativ till det vanliga allhelgonafirandet. Föreningen hoppas att Luleås kommun och näringsliv får upp ögonen för projektet, vilket de verkar lyckas med, även om mycket återstår att se än. En sak är i alla fall säker: Jag kommer att vara på NordKon den sista oktober!

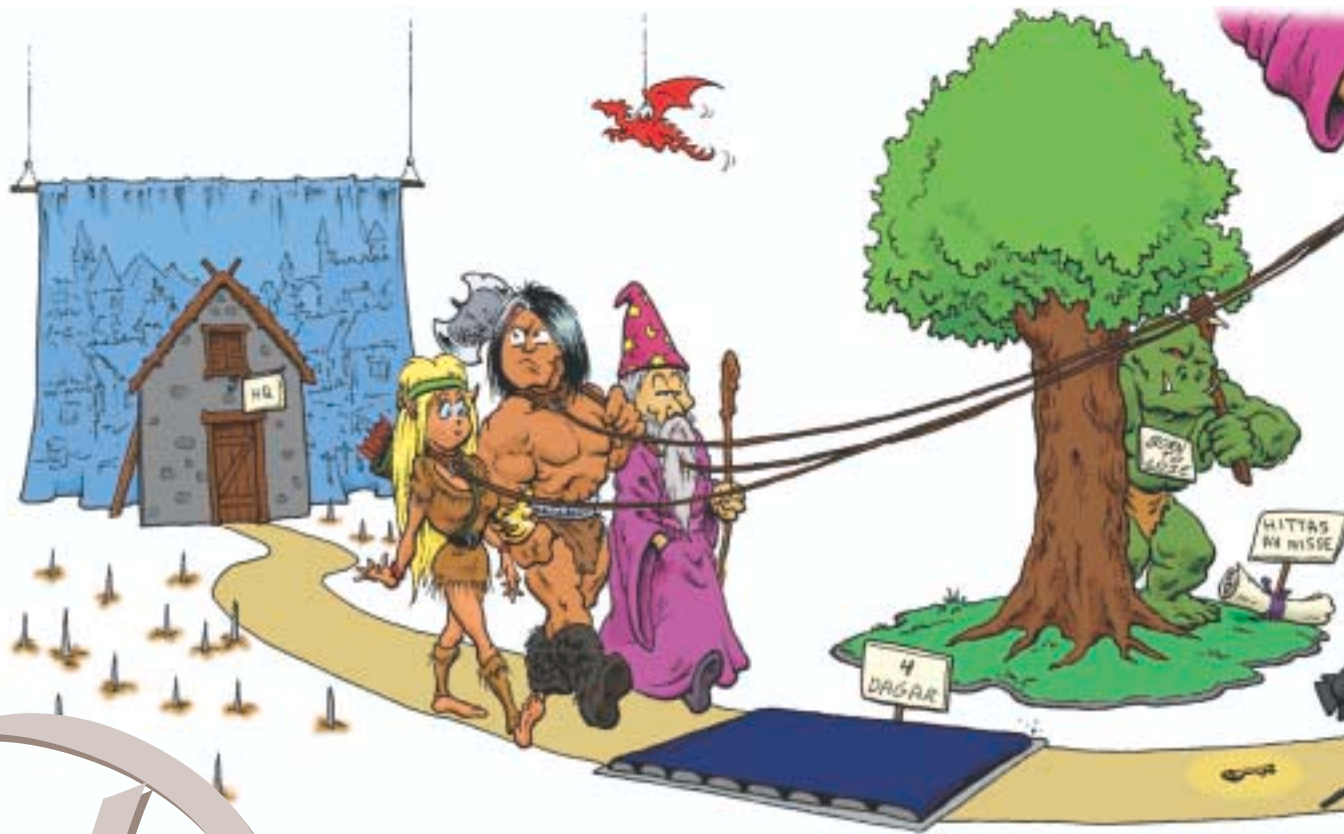


Hanna Nordin

Fakta om NordKon

NordKon går av stapeln i Luleå den 31/10-2/11, alltså allhelgonahelgen. Mer information och anmälan till NordKon finns på konventets hemsida www.ludd.luth.se/~nordkon





en interaktiva ill

Magnus Seter diskuterar spel- och äventyrsko

Inom spelhobbyn är interaktivitet ett nyckelbegrepp, spel är inte bara ett passivt tillgodogörande av någon annans kreativitet utan kräver att spelarna aktivt deltar och kan förändra. Detta förenar alla spel och skapar sina egna speciella förutsättningar för hur man konstuerar såväl olika spel som scenarion och lajvarrangemang. Men hur stor frihet att förändra har deltagarna egentligen?

Det är interaktivitet som gör spel roliga och intressanta. Det är till och med så att det är interaktivitet som gör spel möjliga. Kort sagt, ett spel som inte är interaktivt är inget spel.

Men det finns problem med interaktivitet, både som begrepp och som funktion. Ta till exempel ett vanligt äventyr till ett bordsrollspel där rollpersonerna kommer till en by. De träffar byäldsten och får veta av honom att byn plågas av en vampyr. För att äventyret och spelet ska fortsätta bör spelarna nu välja att hjälpa byn att besegra vampyren. Det är viktigt att de går åt det håll som spelledaren förberett.

Om spelarna väljer att utnyttja äventyrets interaktiva natur och låta sina rollpersoner göra något annat uppstår det problem. Vad ska hända då? Om inte ett antal andra möjligheter är förberedda kan spelledaren lätt få panik. Men hur många möjligheter ska vara öppna för rollpersonerna? Spelarna förväntar sig att deras rollpersoner skall kunna göra nästan vad som faller de in, men spelledaren har kanske bara förberett ett litet antal alternativa händelser.

Denna situation är ganska enkel att lösa i ett bordsrollspel, men betydligt svårare att hantera i ett dataspel, och helt omöjlig i ett brädspel. För att komma runt detta måste

man arbeta med vad jag lite gimmickartat kallar den interaktiva illusionen.

Den logiska följdfrågan är då förstas, vad är det? Till att börja med måste vi titta lite på interaktivitet och vad det innebär och vilka problem det medför.

Interaktivitet

Definitionen på interaktivitet är att man kan påverka ett system och få en reaktion. Men vad är då ett system? För enkelhetens skull kan vi säga att ett system är ett ramverk som ställer upp ett antal regler och parametrar och som levererar en upplevelse om man interagerar med det.

Låter det krångligt? Kanske, men några exempel kanske kan hjälpa. I det här fallet kan man säga att *Monopol* är ett system. Man köper och säljer mark, man bygger hotell och man försöker driva sina motståndare bankrutt. Det finns ett regelverk och ett antal parametrar som reglerar vad som händer när man interagerar med spelet.

Neverwinter Nights är också ett system. Det är ett rollspel, med en värld man kan utforska. Systemet ställer upp ramverket för vad som händer och vilka konsekvenser det får för spelarens avatar. Ett rollspels-system som till exempel *d20* eller *GURPS* är



Illusionen

konstruktionens paradox

mer uppenbara exempel på system skapade för att leverera interaktiva upplevelser.

Förenklat kan man säga att en TV är interaktiv, eftersom du kan slå på och av den och välja program, ett datorspel interaktivt för att du kan välja väg genom spelet, och ett rollspel interaktivt för att det är du som bestämmer vad som händer i spelet.

Men som du själv ser är det olika grader av interaktivitet jag tar upp som exempel. Det är få som anser att TV:n erbjuder äkta interaktivitet, om man inte även kombinerar den med möjligheten att ringa in till ett program, eller skicka SMS, och på det sättet tillåta att tittaren påverkar upplevelsen.

Det finns alltså olika grader av interaktivitet, och vid de lägsta graderna är det inte ens konstruktivt att påstå att något är interaktivt. Vanliga TV-apparater säljs inte med argumentet att de är interaktiva. Däremot marknadsförs datorspel med löften om hög interaktivitetsgrad.

För mig är det endast meningsfullt att prata om interaktivitet i samband med system som en användare kan påverka och förändra. Användaren måste få möjlighet att vara med och skapa sin upplevelse, och känna frihet inom det ramverk som systemet ställer upp.

Det räcker alltså inte att man kan välja att klicka på en av två knappar för att välja väg, för att man ska ha en äkta interaktiv upplevelse. Idag finns ett fåtal upplevelser som har väldigt hög grad av interaktivitet, och rollspel är till exempel en sådan. Där kan vad som helst hända, i alla fall i teorin. Paintball och lajv är visserligen i hög grad interaktiva system, men som deltagare är det svårare att förändra själva systemet i dessa spelformer, och därmed begränsas interaktiviteten. Det blir svårt att göra något annat än att skjuta med sina paintball-markörer, och det blir svårt att flytta sig någon annanstans än inom det avdelade spelområdet.

Problem med interaktivitet

Så kommer vi till problematiken kring interaktivitet. Inom rollspel söker vi ständigt en allt högre grad av interaktivitet, vi diskuterar möjligheterna och hindren för att skapa realistiska system, vi gör extraregler som tillåter oss att manipulera systemet. Allt för att få en högre grad av interaktivitet.

Men det är också så att vi under de senaste 20 åren har formaliserat metoder för att skapa interaktiva system, vilket innebär att nästan vem som helst kan göra ett system som erbjuder en interaktiv upplevelse. Vem som helst kan göra ett spel!

Dessa krav på att system ska vara interaktiva har både öppnat möjligheter att skapa nya upplevelser, men har också ställt till problem för många spelkonstruktörer. Jakten på interaktivitet har blivit en helig gral och ett viktigt förälningsargument. Man har satt ett likhetstecken mellan kvalitet och en hög grad av interaktivitet.

Men hur ska man kunna förutse vad alla möjliga spelare skulle kunna tänka sig att göra med systemet?

Och det är egentligen det som är det största problemet. Kunderna förväntar sig interaktiva system, och därför använder bolagen enorma resurser för att uppnå detta. Ju högre grad av interaktivitet man vill ha, desto svårare blir det. Man måste hela tiden förenkla systemet, annars skulle det kosta ohyggligt mycket pengar att utveckla rollspel, brädspel och datorspel.

Man måste alltså hitta genvägar för att kunna ge ut spel. I rollspel är bl.a. genvägen att man använder sig av en mänsklig spelledare som ska hantera systemet. I datorspel och i brädspel måste man förenkla och abstrahera i mycket större grad, eftersom man inte kan förlita sig på att en människa löser problemen genom att använda sin kunskap och improvisationsförmåga.

Men eftersom det i stort sett är omöjligt att uppnå total interaktivitet, måste man istället skapa illusionen av interaktivitet.

Den interaktiva illusionen

Utan illusionen av att man kan göra vad som helst i ett spel blir spelet tråkigt och upplevelsen känns instängd. Därför är en av de grundläggande egenskaperna man måste ha om man ska skapa roliga, spännande och intressanta spel förmågan att skapa en stark illusion av interaktivitet. Detta präglar *Monopol*, *Quake*, *Drakar och Demoner*, alla framgångsrika spel. De är inte totalt interaktiva, men de känns interaktiva för spelarna.

Det betyder inte att man skall skapa spel där användaren alltid skall kunna göra vad som faller henne in. Tvärtom är det så att spelet måste presentera en överenskomst som man accepterar när man spelar det. *Monopol* till exempel, är ett interaktivt system där interaktiviteten följer strikta regler och lagar. Det finns ett begränsat antal saker man kan göra, men man accepterar det när man tar del av upplevelsen. Man saknar inte avsaknaden av interaktivitet.

Ställ detta mot bordsrollspel som ofta ger möjlighet att utföra många saker, och har hög interaktivitet. Om man på något sätt begränsar denna, om väldigt lite, faller överenskommelsen platt till marken, och man söker sig till andra spel, eller försöker förändra rollspelet så att det passar sig själv.

Man kan aldrig ha total interaktivitet med ett spel, men man kan känna att spelet ger precis den interaktivitet man vill ha. Inte ens en spelledare i rollspel kan presentera en totalt interaktiv värld, eftersom den faktiska kunskapen om alla detaljer saknas. Men spelledaren i rollspel är den som kanske i störst utsträckning kan presentera den bästa interaktiva illusionen. Ibland kan den vara så stark att den känns total.

Om vi tittar tillbaka på exemplet i inledningen, så kan man lätt se att spelledaren måste presentera önskemålet om hjälp från byäldsten på ett sådan sätt att spelarna inte vill tacka nej till upplevelsen. Det måste vara den mest logiska handlingen för deras rollpersoner, och den de helst vill utforska.

Troligen måste spelledaren även ha tillräcklig täckning för att hantera situationen som uppstår om spelarna väljer att låta bli äventyret och rida vidare, men inte så mycket att han måste förbereda vad som skulle hända om rollpersonerna brände ner byn. Detta är alltså en viktig grundprincip som man måste tänka på när man ska göra ett spel eller ett äventyr. Det är inte nödvändigt att spelarna kan göra vad som helst, men det är viktigt att de känner att de kan göra vad som helst, och sedan väljer att göra det man förespände.

Den interaktiva illusionen måste vara stark.



Boktips

Manus & dramaturgi för film
(Thomas Granath)

The screenwriter's workbook
(Syd Field)

Att skriva för film
(Kjell Sundstedt)

Pedagogiska frågeställningar :
en introduktion till pedagogiken
(Arne Maltén)

Impro: improvisation and
the theatre
(Keith Johnstone)

Impro for storytellers
(Keith Johnstone)

DN fyller jämnt!

Sverok Västs distriktstidning *Districed News* fyller 50 nummer och 10 år i höst. Det firas med tårta, ballonger, knapp och mycket annat! Du är väl med

Verktygen

Det finns förstås de som spelar spel för att knäcka dem och den interaktiva illusionen, alltså testa gränserna för när illusionen bryter ihop. Som spelledare och spelkonstruktör måste man försöka bygga in funktioner som hanterar dessa spelare. Det är frustrerande att bara få meddelandet "du kan inte göra det där" om systemet upp tills dess har gett sken av att vara totalt interaktivt.

Det kanske låter krångligt, och det kan bli krångligt om man inte har de rätta verktygen till sitt förfogande. Då är det inte programvara eller något sånt jag menar, utan kunskap om pedagogik, dramaturgi och improvisation. Och självklart erfarenhet.

Det viktigaste verktyget man har till sitt förfogande är erfarenhet. Det finns inget som slår kunskapen om hur vi spelare reagerar i olika situationer, och om man applicerar denna erfarenhet metodiskt kommer man att undvika många fällor. Förutom detta är det bra för en yrkesverksam spelkonstruktör att ha kunskap om dramaturgi och pedagogik. Man behöver inte ha läst på Dramatiska Institutet eller gått på Lärarhögskolan för att få de kunskaper man behöver, utan det kan ofta räcka med att läsa

några böcker och gå några kvällskurser eller studiecirkel.

Det finns sedan ytterligare ett verktyg som en spelledare av bordsrollspel eller lajv kan använda för att skapa en stark illusion, nämligen improvisation. Detta är ett spännande och lyxigt verktyg som spelkonstruktörer inte kan använda när de skapar sina spel. Men du som spelledare kan använda det för att hantera nästan vilken situation som helst. God improvisationsförmåga står högt upp på listan över de egenskaper som utmärker en god spelledare.

Det är till sist fråga om att använda pedagogik och dramaturgi, och om möjligt improvisation, för att skapa illusionen av interaktivitet: spelaren gör det man vill att den skall göra, helt enkelt för att det är det roligaste och det som man vill göra. Och de märker inte vad som händer, för att de är så engagerade i upplevelsen att de inte känner sig manipulerade.

Så om ni vill lära er att bli bättre spelledare eller spelkonstruktörer, eller till och med spelare, rekommenderar jag att ni läser på om just dessa ämnen, och sen använder era erfarenheter från spelens värld, för att tillsammans skapa ännu bättre interaktiva illusioner.



**Mässturné
hösten 2003**

**Besök oss på följande
mässor i höst:**



**25-28 september - Göteborg
Svenska Mässan - Monter A02:41**

Ung i Skaraborg

**2-3 oktober - Mariestad
Vadsbögymnasiet**



**16-18 oktober - Göteborg
Järntorget**



**Flygande Dvärgars Gille
presenterar:**

FDG-LAN

10-12 oktober

Falkens Hus - Göteborg

Mer information på:
<http://fdg.sverok.net/lan/>





Gjut egna episka Napoleon fältslag

Ett starkt alternativ för figurspel i historisk miljö

David Dormvik berättar i ord och bild

Regelverk

Det finns gott om gratis regelverk ute på internet. Kvaliteten är, som allt på internet, väldigt varierande. Efter mer än ett års botaniserande och speltestande har jag funnit två överlägsna vinnare. Båda är väl skriva och utvecklade men i övrigt skiljer de sig rejält åt, inte minst i skala.

Belle Alliance är det mer detaljerade systemet där en tennfigur representerar 20 soldater. Spelrundan är helt simultan då spelarna använder sig av ett formulär att skriva sina orders på, väldigt kul och nytänkande. *Belle Alliance* hittar du på www.lexnet.dk.

Det andra är *Republique*, där en bas med valfritt antal figurer representerar hela 550 soldater! Systemet är alltså mer abstrakt, och lämpar sig bäst då du skall spela stora historiska slag. *Republique* hittar du på www.wtj.com.

Med lite erfarenhet från andra figurspel, t.ex. *WH40k*, och en gnutta intresse kan man klara av reglerna efter någon speltestning eller två.

Figurer

Så länge jag kan minnas har Prince August get ut en serie helrunda 25 mm gjutformar med inriktning på slaget vid Waterloo 1815. När jag för ett bra tag sedan bestämt mig för att ge mig på figurspel i napoleonsk miljö påbörjades den långa jakten på dom perfekta figurerna. Jag tror bestämt att jag funnit vad jag letar efter hos Prince August.

Med 125 g modellmetall för 45 kr kan du gjuta tolv infanterister eller fyra kavallerister. Eller två kanoner med besättning! Figurerna utstrålar klass och fyller sitt syfte perfekt på spelplanen. De flesta hobbybutiker och leksaksaffärer har inga problem att beställa in dessa gjutformar.

Att gjuta och måla

Det första dussinet figurer man gjuter kan verka lite besvärligt och tidskrävande, men tro mig, när man ökat sin samling gjutformar och gjuter flera figurer samtidigt går det undan. Och med snart hundra figurer i

ryggen blir det näst intill aldrig missgjutningar. Att gjuta tennsoldater är dessutom bland de trevligaste och mest givande av sysselsättningar.

Om du använder dig av "armé-målning", dvs målar t.ex. rocken på alla soldater innan du går vidare till nästa färg är det inga problem att på kort tid uppnå förbluffande resultat. Figurerna är dessutom skulpterade så att detaljer står ut lite mer och är lätta att fixa med penseln. Jag använder mig inte av någon skuggning eller "highlight", det behövs helt enkelt inte.

Läsning

Utan tvekan och med stark rekommendation anger jag Osprey Publishing som överlägsna favoriten. Förlaget har över 110 titlar om napoleonkrigen. Böckerna, som både är lättlästa och rikt illustrerade, berör allt från enskilda slag till specifika truppslag. Varning, ett stort köptvång uppstår när man väl börjat samla på sig.

Det stora slaget

Allright, låt oss säga att du spenderat några få timmar framför spisen, några fler vid målarbordet och boken om det där slaget som verkade så grandios greppad som kvällsläsning.

Historiska figurspel gör sig alltid bäst när man just spelar ut historiska scenarier. Och det är just här det magiska uppstår. Man går noga igenom trupplistor i böckerna och överför dessa i tennfigurer. Hur många kanonbatterier hade fransmännen, just var i terrängen stod det där regementet lansiärer. Hur många bataljoner fanns det i 6^e divisionen och hur god var deras stridsmoral? Ju mer man läser om slaget, och efter-skapar i detalj, ju roligare blir det.

Oftast tar det mycket längre tid och uppmärksamhet än vad en genomsnittlig *Warhammer*-spelare är van vid. Men det är ju just detta som är charmen, att gjuta, måla, läsa och bygga terräng så att någon gång nästa år, kan jag sätta upp *La Bataille de les Quatre Bras* med någonstans mellan ett och två tusen tennfigurer!





R religion i rollspel

Jag tänkte börja lite bakvänt med att berätta vad den här artikeln inte handlar om. Den handlar inte om hur man konstruerar sin egen gudavärld eller kosmologi, eller om hur man skapar sin egen religion, med prästerskap, heliga skrifter och allt. Sådant har andra skrivit om mer och bättre än jag.

Henrik Örnebring ger lättsamma tips om hur man kan använda religion i rollspel

Henrik Örnebring är en kreativ och produktiv man, som när han inte skriver artiklar till *Sverox* bland annat skriver friformsscenario, hinner frilansa för Järnringen och forska vid London School of Economics.

Den här artikeln handlar istället mer om hur man kan integrera religion i det vardagsliv och samhälle som försiggår i ens spelvärld – både som spelare och spelledare. Eftersom de flesta av oss är vana att leva i ett ganska sekulariserat samhälle är det lätt att man i rollspel – oavsett genre – gör religion till något fantastiskt, märkligt och i grunden främmande. Det är förstås helt i sin ordning, för när man spelar rollspel *ska* saker och ting vara fantastiska och märkliga. Men religion behöver inte bara handla om slumrande gudar, urgamla profetior, intriganta prästerskap och handfasta gudomliga ingripanden – det kan också handla om vardaglighet, andlighet, annorlunda tankesätt, och inte minst de existensiella funderingar vi alla har från gång till annan.

Den här artikeln handlar om religion i rollspel utifrån ett lite mer jordnära perspektiv. Jag vill också såhär inledningsvis göra klart att jag inte är religionsvetare av facket – precis som många andra rollspelare har jag ett visst hobbyintresse i religion, men det är också allt. Mina ståndpunkter och åsikter i denna artikel har inga anspråk på allmängiltighet, utan bör tas för vad de är: lättsamma tips på hur man kan hantera religion i rollspel, utan ambitioner att föreskriva något särskilt personligt förhållnings-sätt till religion. Eftersom religion kan vara ett känsligt ämne kan det också vara på sin plats med en innehållsdeklaration: jag är själv ateist och humanist, med starkt intresse för livsåskådningsfrågor. Detta kommer säkert att färga min text på sätt jag inte själv kan se – men nu vet den vaksamme läsaren åtminstone var jag står.

Varför religion?

Varför finns religioner? Det mest uppenbara svaret på den frågan är förstås att religioner finns för att det existerar en gud/flera gudar, och att religionerna är ett resultat av gudarnas och deras lärjungars strävanden att delge mänskligheten sina insikter om livets mening och hur man ska leva ett gott och etiskt liv. Detta är den troendes förklaring, och den finns det anledning att återkomma till. Men till att börja med vill jag lämna denna förklaring därhän och istället titta lite närmare på förklaringar som mer utgår från vilken funktion religion fyller i människors personliga och samhälleliga liv.

En ofta använd förklaring till religioners uppkomst och fortsatta existens är att religion på något sätt uppfyller grundläggande mänskliga behov – behov som i allmänhet brukar kallas *existensiella*. Med detta menas ungefär behov av att få svar på grundläggande filosofiska frågor som Varför finns jag till? Vad är livets mening? Vad händer med mig efter döden? Religioner kan ge svar på dessa frågor genom att t ex anta att det finns en gudomlig plan med tillvaron, att det finns ett liv efter detta etc. Men man behöver kanske inte ens gå till sådana abstrakta ting som existensiella behov för att hitta frågor som religioner kan ge svar på: för urtidsmänniskorna tedde sig säkert naturfenomen som solens gång över himlen, tillgången på bytesdjur, oväder och dylikt minst lika svårförklarligt som någonsin frågan om en fortsatt existens efter detta jordelivet. Med religionens hjälp kan man rent allmänt göra det svårförståeliga hanterbart: solen är själv ett gudomligt väsen som vandrar över himlavalvet, bytesdjuren har egna skyddsgudar som vakar över dem och oväder uppkommer när gudarna är vrede. Religion kan användas för att förklara det mesta som inte kan förklaras på något annat sätt.

Denna stora bredd i vad religioner kan förklara kan ge intressanta uppslag till hur religion i en rollspelsvärld kan påverka samhälle och vardagsliv. Exakt vad är det invånarna i världen anser att religion kan förklara? En värld där religion kan förklara precis allting påminner kanske om urtidsmänniskan: vad man än ska ta sig för måste gudar tillbes, blidkas och konsulteras. Alla handlingar antar en religiös dimension – t.ex. kanske man ger sig ut och äventyrar för att följa religiösa påbud, eller så bygger man städer för att man fått tecken från gudarna att det ska anläggas en stad på en viss plats. I en annan värld kan det vara ganska hård åtskillnad mellan vad religionen tillåts förklara och ha inflytande över, och vad som anses ligga utanför den religiösa domänen. Ett roligt tankeexperiment är en värld där man anser att etik och moral främst är vetenskapliga frågor som ska analyseras och förklaras rationellt, medan det vi idag definierar som vetenskap är en religiös aktivitet förbehållet ett bildat prästerskap, som arbetar för att på andligt vis penetrera skapelsens mysterier...

Makten och härligheten

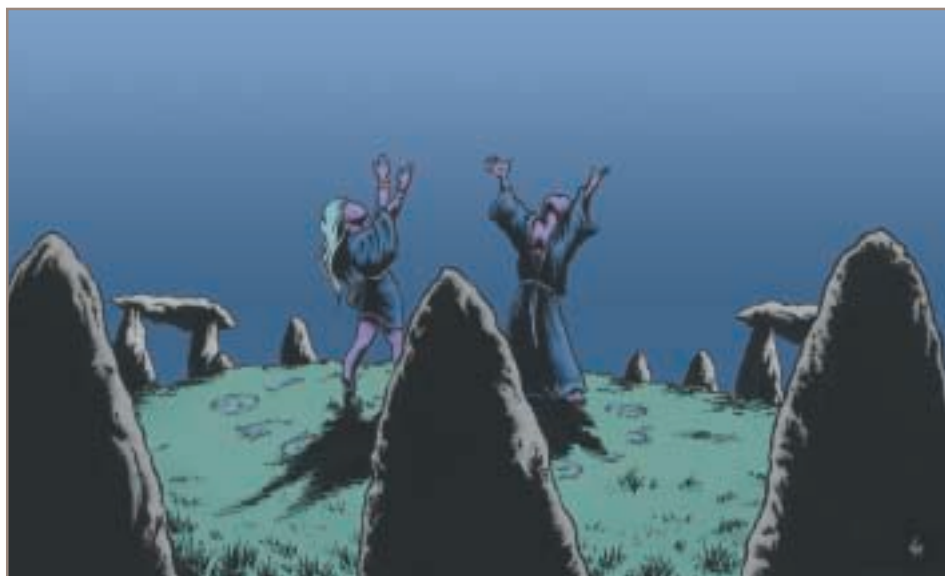
Nästa förklaring på varför religion finns och vilken funktion religion uppfyller skulle man kunna kalla den kritiska. Enligt denna förklaring är religion mest ett system uppfunnet av en viss grupp i samhället för att legitimera denna grupps maktposition. De som föredrar denna koppling har onekligen många saker att peka på. Prästerskapet i nästan alla religioner är en mycket privilegierad grupp – ofta dessutom privilegierad rent ekonomiskt genom bl a rätt att ta ut skatt och dylikt. I religionens namn har man uteslutit vissa grupper från fullt deltagande i samhällsgemenskapen: kvinnor, andra raser och nationaliteter, etc. Samtidigt har religionen använts för att rättfärdiga den härskande klassens agerande; påståenden om att härskaren är utvald av gudarna, eller att en hierarkisk samhällsordning är påbjuden i de heliga skrifterna, är alla strategier som har använts i vår värld. Religiösa organisationer har dessutom utnyttjat sin maktposition för att förhindra spridandet av misshaglig kunskap som kanske kunde vara andra grupper till nytta. Enligt denna förklaring är religion mest en källa till elände, eller en begreppsapparat som används för att maskera politiska och ekonomiska orättvisor.

Anhängare av denna teori får dock svårare att förklara att religiösa sammanslutningar ofta har handlat helt oegennyttigt, eller för att hjälpa förtryckta och andra som saknar makt i samhället. Men faktum kvarstår: makt och religion hänger ihop. Det viktigaste att inse här är att en organiserad religion inte bara utövar makt genom sina ekonomiska resurser eller sitt politiska inflytande, utan också genom att vara just en religion; ett prästerskap har nämligen kontroll över något oändligt mycket viktigare än pengar och världslig makt: de kontrollerar din själ!

Detta skapar möjligheter till intressanta motsättningar: den mäktige företagsledaren kan vara fullständigt hänsynslös, men skulle verkligen ge upp sitt vapenprojekt om hans församlingspräst bad honom. Inte för inte har flera gangsterfilmer en religiös undertext, eller använder sig av en religiös tematik. I *Gudfadern*-filmerna kan Michael Corleone utan problem arrangera lönnmord efter lönnmord, men kan inte acceptera att hans fru vill ha en skilsmässa – det senare är något man helt enkelt inte gör som god italiensk katolik! Detta kan också tjäna som ytterligare ett bra exempel på hur en person tillåter religionen att ha starkt inflytande över vissa aspekter av sitt liv, men inget inflytande alls över andra aspekter.

Den speciella makt präster eller andra religiösa representanter förfogar över kan för andra religiösa personer vara skrämmande på ett mycket djupt liggande sätt. Präster

såväl som shamaner står i direktkontakt med gudarna och har dessutom den skolning som krävs för att kunna uttolka omen och andra gudomliga budskap. En grov liknelse kanske kan förklara den skräckblandade respekt som i vissa kulturer finns för heliga män och kvinnor: bråkar man med sin chef kanske man blir av med arbetet, men bråkar man med en präst kanske man inte kommer till himlen! Se där en påtaglig källa till makt över sina trosfränder.



Vardag och fest

Den tredje och sista förklaring jag tänker ta upp här handlar om den struktur som religion kan skänka under människans livslopp. I våra liv sker många viktiga och omvälvande händelser: vi föds och vi dör, och dess emellan blir vi vuxna, gifter oss och får barn (och startar därmed cykeln ånyo för en ny människa). Alla dessa händelser markerar en övergång från ett tillstånd till ett annat – som vuxen får man nya rättigheter och skyldigheter, som förälder förväntas man ta andra hänsyn än vad man förväntades göra innan och så vidare. Dessa omvälvande händelser har inte heller konsekvenser enbart för en själv utan även för ens närmaste omgivning och också rentav för samhället som helhet.

Ända sedan människans barndom har dessa händelser markerats med religiösa riter: de döda begravs med den utrustning de kan tänkas behöva hinsides, giftermål sker med gudarnas välsignelse och inträdet i vuxenvärlden kringgärdas av ett religiöst ramverk av myter och ritualer. Dessa ritualer tjänar till att bekräfta att individen ingår i ett större sammanhang: familjen, samhället men också universum. Att sätta nya generationer till världen ses som den av gudarna instiftade naturliga ordningen, och en garant för att kunskap om gudarna förs vidare till nästa generation. På detta vis skulle man kunna säga att religion kan förklaras

med att det är ett uttryck för ett mänskligt behov av gemenskap och tillhörighet.

Hur viktigt detta kan vara i vardagen kan illustreras med ett exempel som också visar på religionens makt: det är idag svårt att föreställa sig hur viktigt det en gång var att få sina anhöriga begravda i vigd jord, och vilken oerhörd skam, förnedring och rädsla det orsakade om den anhörige inte blev det. En person begravd i ohelgad jord var verkligen för evigt utesluten ur den mänskliga

gemenskapen; han eller hon skulle inte kunna återuppstå på den yttersta dagen. Om begravningsriterna inte utfördes som de skulle blev den döde en icke-person som rentav riskerade att återuppstå som vadd (en mycket tydlig metafor för utstöttethet). Omvänt så har de stora religiösa festhögtiderna ofta fungerat som en källa till gamman och glädje över sociala gränser, tillfällen då alla var lika inför gudarna. Senmedeltidens karnevaler, som ordnades innan den religiöst motiverade fastan, var rentav tillfällen då man utan risk kunde driva gäck med religionen själv och dess företrädare, en slags social säkerhetsventil som paradoxalt nog även den hade religiös grund.

Förutom den struktur religionen kan ge under livscykel och under året, kan naturligtvis riter ge möjlighet både till gemenskap och kontemplation på en daglig basis. Om du har en religiös rollperson kan du fundera på hur detta visar sig i rollpersonens dagliga liv. Startar personen varje dag med en bön, och vad ber rollpersonen i så fall om? Finns det andra saker som rollpersonen måste göra med jämna mellanrum för att känna sig tillfreds med sig själv? En jägare kan kanske vara tvungen att markera sin plats i naturen med en liten ritual varje gång ett byte nedläggs. En krigare tackar gudarna varje gång han eller hon klarat sig igenom en strid med livet i behåll. Söker rollpersonen som begår brott efter syndernas förlåtelse, eller handlar hon eller han



Hur vill du ha din Sverox?

Den sista juli utlyste Sveroks förbundsstyrelse en upphandling av redaktion för *Sverox*, då det nuvarande kontraktet löper ut efter nästa nummer. Den 1 september måste anbuderna vara inne och därefter kommer Fredrik Engström att förbereda ett underlag inför Förbundsstyrelsens beslut 3-5 oktober.

Du har nu ett gyllene tillfälle att påverka förbundstidningens framtida utformning. Vad tycker du är bra med *Sverox* idag? Vad kan göras bättre? Spelar det någon roll vem som sitter i redaktionen? Vem vill du i så fall se där? Kontakta förbundsstyrelsen på styrelsen@sverok.se!

Att göra *Sverox* är ett roligt hedersuppdrag som vi i redaktionen gärna fortsätter med – vi hoppas att du tycker om den tidning vi gör. Samtidigt hoppas vi att alla ni som skulle vilja göra *Sverox* har uppmärksammat upphandlingen och hunnit lägga in era anbud.

Vi är – som alltid – mottagliga för dina synpunkter! Vill du frilansa i *Sverox* eller bara säga vad du tycker så tveka inte att kontakta oss i redaktionen på sverox@sverok.se

rentav i enlighet med sin föreskrivna religiösa roll som upprorsmakare och skälm när rollpersonen begår sina brott?

Religion kontra magi

I många rollspel sätts i princip likhetstecken mellan religion och magi. I viss mån kan detta stämma, i en del fall är gränsen verkligen flytande. Men på en generell nivå finns det en viktig och fundamental skillnad mellan religion och magi.

Magi handlar om att genom olika tricks, ritualer och besvärjelser *bemästra* och *behärska* olika aspekter av verkligheten – att behärska olika utomvärldsliga väsen som andar och demoner, för att ta ett exempel. Den magiska grundtanken är att om man bara är rätt förberedd, genomför de rätta handlingarna och har ett starkt sinne så kan man uppnå *makt* över det utomvärldsliga.

Religion däremot bygger på att det utomvärldsliga har makt *över* en. Gudarna låter sig endast av nåd bevakas; att exempelvis be böner handlar inte om att man av gudarna kräver någonting utan att man i all ödmjukhet meddelar gudarna vad man önskar och hoppas att de ska lyssna.

I praktiken kanske det inte verkar som en särskilt stor skillnad på att säga den rätta formeln och därmed ändra verkligheten så att man kan kasta ett stort eldklot, eller att be gudarna om att skicka sin himmelska eld för att slå ned fienden – men i själva verket är skillnaden milsvid. Magin sätter magiutövaren i centrum och förutsätter att man kan befalla det övernaturliga. I religionen är det det övernaturliga som befaller dig, eftersom det övernaturliga står i centrum. Ett tydligt rollspelsrelaterat exempel på detta är den myriad av små udda kulturer som tillber det fruktansvärda kosmiska väsenet Cthulhu. Den Store Cthulhu som är alldeles för mäktig, märklig och fruktansvärd för att vanliga dödliga ska kunna hoppas

att utöva någon makt över väsendet, men om man tjänar Cthulhu troget och utför hans vilja kan gudomen belöna en med insikts- och vansinnesframkallande drömmar eller magiska förmågor bortom mänsklig förståelse.

Eftersom religion handlar om underkastelse är osjälviskhet nyckelordet. I rollspelsystem där spelarna har möjlighet att effektivt direkta gudomliga ingripanden har detta ofta funktionen som en sista räddningsplanka för spelaren personligen. Vill man ha en mer komplex bild av religion och inte bara en spelmekanik för sista-minutenräddningar rekommenderar jag att gudomliga ingripanden styrs av en så kallad anti-princip: ju mindre rollpersonen som önskar ett gudomligt ingripande vill ha det för egen del, och ju mer man vill ha det för att osjälviskt hjälpa någon annan (kanske rentav en fiende), desto större är chansen att lyckas. Eller så kan det gudomliga ingripandet komma först efter att rollpersonen verkligen har gjort sitt yttersta utan gudar- nas hjälp – och helst utan att rollpersonen ifråga ens har tänkt på att be sin gud om hjälp. Hjälpa dig själv så hjälper dig Gud, som det heter!

Magi och religion är därför inte två sidor av samma sak utan står ofta i ett motsatsförhållande till varandra. Religionsutövare anser att magiutövarna är uppfyllda av övermod och hybris eller i värsta fall allmänfarliga i sina försök att befalla över varelser som människor helt enkelt inte kan befalla. Magiutövare å andra sidan tycker att de religiösa är dumma och fega som underkastar sig övernaturligheter som man istället skulle kunna få att lyda ens vilja. Observera att denna motsättning mycket väl kan dyka upp även utanför standardfantasygenren, den genre där magi mest typiskt spelar en stor roll. Konflikten mellan magi och religion kan vara bra att ha i bakhuvudet även i andra miljöer, särskilt i mer moderna spel med ockulta inslag, som *Call of Cthulhu*, *Adventure!*, *Age* eller varför inte *Shadowrun*?

Religiösa förhållningssätt

Det finns olika sätt att förhålla sig till religion, och då menar jag inte bara ifråga om huruvida man tror eller ej. Även inom en och samma religion kan det finnas många olika idéer om vad religionen ytterst handlar om och hur man ska utöva den. Det finns naturligtvis ett nästan oändligt antal olika sätt att utöva en religion, men jag tänkte här koncentrera mig på tre olika religiösa förhållningssätt som kan vara särskilt inspirerande i rollspelsammanhang: mysticism, evangelism och eskatologi. Samtliga tre inriktningar eller förhållningssätt finns dessutom representerade i de stora världsreligionerna av idag.

I gåtan finns sanningen – mysticism

Mysticism är namnet på en religiös-filosofisk inställning som lägger tonvikten på direkt, personlig och intuitiv upplevelse av det gudomliga. Genom olika typer av kroppsliga och själsliga övningar hoppas mystikern få en direkt, utspädd upplevelse av gud/gudarna. Inom mystiska religionsinriktningar är man ofta misstänksam mot det normala prästerskapet, som man betraktar som en onödig eller till och med bedräglig mellanhand mellan människan och gudarna. Man kan också vara misstänksam mot vanliga religiösa ritualer eller religionens heliga skrifter; allt detta är bara ofullständiga mänskliga försök att komma nära gudarna genom indirekta faktorer. Mystikern förespråkar istället att var människa är sin egen präst, och att det är den individuella upplevelsen av gudomen som räknas. Som man kan förstå kommer mystiker ofta i konflikt med prästerskapet och andra företrädare för den organiserade, konventionella religionen, en motsättning som naturligtvis kan användas i rollspelssammanhang.

En annan fantasieggande detalj i mysticismen är de tekniker som mystiker genom tiderna har använt sig av för att uppnå den eftersträfvade direktkontakten med gudarna. De judiska kabbalisterna var övertygade om att mer direkta vägar till samröre med Gud fanns dolda i de heliga skrifterna, och arbetade med numerologi och avancerade och fantasifulle kodknäckningssystem för att nå de sanna och äkta insikterna som fanns fördolda i Torah. Inom den islamiska sufismen försöker man istället försätta sig i ett transtillstånd där man kan nå kontakt med Gud genom att ägna sig åt intensiva dansövningar. Om du har en rollperson som tillber en viss gud, försök tänka dig hur denna rollperson skulle fungera som mystiker inom samma religion. Vilka tekniker använder rollpersonen för att uppnå insikt? Vad anser rollpersonen om religionens andra element, som prästerskap och heliga texter?

Se ljuset och sjung – evangelism

Evangelism är ett annat förhållningssätt där man lägger stor vikt vid att sprida den religion man bekänner sig till, till så många andra som möjligt. Med glädje och entusiasm, och/eller med svärdet i hand, ger sig evangelisten ut i världen för att frälsa så många han eller hon kan till den enda sanna läran. På många sätt är evangelisten mystikerns motsats: där mystikern ofta är en ensamvarg som menar att det krävs en särskild begåvning och envishet för att uppnå en personlig mystisk instikt, vill evangelisten istället att så många som möjligt ska nås av gudarnas budskap och tycker sällan att det är särskilt svårt att uppnå religiösa upp-

levelser. Religion är i själva verket något som är till för alla, inte bara för de som bemästrat avancerade meditationstekniker eller lärt sig uråldriga språk.

En annan skillnad gentemot mystikern, som gärna betonar disciplin, asketism och stränga principer (fast ofta annorlunda principer än den konventionella religionen...), är att evangelisten i de flesta fall har en tämligen pragmatisk syn på sitt gudomliga uppdrag: det handlar om att konvertera så många som möjligt, och då får man inte vara för kinkig med metoderna. Många evangelister är karismatiska förhandlare som är bra på att övertyga potentiella lärjungar om att det mesta går att kombinera med en religiös livsstil. Ambitiösa evangelister lär sig flera språk och ägnar sig åt välgörenhet och hjälparbete för att visa sin (och gudarnas) goda vilja. Sång, dans och glada fester där alla får vara med i gemenskapen är viktiga inslag i evangelismen. Men för varje glad, hårt arbetande evangelist finns det förstås

der när världen eller universum går under, hur man kan avgöra om undergången är nära och vad man (högst eventuellt) kan göra för att undvika den. I *Bibeln* är förstås den främsta beskrivningen av den universella eskatologin *Uppenbarelseboken*.

Jag låter här eskatologi (lite slarvigt) innebära en religiös inriktning där världens undergång står i centrum, och/eller där man tänker sig att världens undergång är mycket nära förestående. Återigen är det fråga om en religiös inriktning som kan rymmas inom alla religioner och livsåskådningar: i *Bibeln* finns *Uppenbarelseboken*, de asatroende har Ragnarök och vampyrerna i rollspelet *Vampire: The Masquerade* väntar darrande på Gehenna. Ett exempel från ett svenskt rollspel är kulten Ynkocheändeselände i *Mutant: Undergångens Arotagare*, som visserligen inte predikar världens snara undergång, men som ändå kan klassificeras som eskatologisk eftersom sektens huvudsyfte är att se till att världen inte går under *igen*...



också en som står helt oförstående inför att människor har en annan religion än evangelistens egen, och som inte drar sig för att använda våld, hot och mutor för att få folk att se ljuset. Även när det gäller evangelism kan det vara ett intressant tankeexperiment att se en religiös rollperson som en evangelist, och fundera på varför personen är angelägen om att sprida gudarnas budskap, samt vilka metoder rollpersonen kan tänkas använda i sin mission.

Allt är förbi, vi kommer alla att dö – eskatologi

Eskatologi betyder läran om de sista tingen. I religionsvetenskapliga termer skiljer man i allmänhet på individuell och universell eskatologi. Individuell eskatologi är läran om vad som händer med en efter döden. Universell eskatologi är läran om vad som hän-

Eskatologiska kulturer och sekter kanske i förstounders ses som marginella företeelser, men om man går bakåt i historien kan man se att grupper som på religiös grund predikar om den förestående apokalypsen förekommer med både envetenhet och regelbundenhet. Kring det förra millennieskiftet, dvs år 1000, vimlade det av olika eskatologiska kulturer som alla hade sin idé om hur och varför världen snart skulle gå under.

Om man skapar en eskatologisk kult eller en rollperson med eskatologiska övertygelser kan det vara väldigt roligt att bestämma exakt varför rollpersonen/gruppen tror att världen ska gå under och exakt vad rollpersonen/gruppen tror att man kan göra åt det. Om man tittar på eskatologiska kulturer i vår egen värld inser man snabbt att det knappt finns några gränser för hur synbarligen absurda saker man se som orsa-



ker till gudarnas skymning. En del eskatologer anser förstås att världens undergång kommer att orsakas av rent allmänt syndigt leverne, men många är också påfallande specifika: bland de saker som folk på senaste allvar hävdar skulle bidra till Den Yttersta Domen finner vi kaffedrickning, wienervals, rasblandning och onani. Sådana kultister vandrar förstås världen kring och försöker få resten av befolkningen att sluta med vad det nu är som väcker gudarnas vrede. Många eskatologer har också evangeliska böjelser, men man kan lika gärna tänka sig eskatologiska mystiker, som helt privat arbetar på att nå den gudomliga direktkontakt som kommer att rädda just dem undan den kommande undergången.

Kätteri och andra roligheter

Som antytts ovan kan mystiker, evangelister och eskatologer lätt komma i konflikt med etablerade religiösa intressen. Genom tiderna har det visat sig att de som för tillfället har makten inom en religion eller religiös organisation har tämligen litet tålamod, tolerans och förståelse för de som förespråkar alternativa religiösa tolkningar och praktiker. De som betraktas som avvikare kan då klassificeras som kättare – farliga upprorsmakare som måste letas upp, infångas och återföras till den rätta läran. Eller brännas på bål. Konflikter inom religioner har genom historien varit en minst lika stor källa till krig, tortyr och elände som konflikter mellan religioner.

För en modern bedömare är det lätt och behändigt att tolka identifiering och förföljelse av kättare huvudsakligen som en politisk eller ekonomisk fråga: det existerande maktskiktet känner sig hotat av att en annan grupp utmanar dess tolkningsmonopol, eller bestämmer sig för att utse en grupp till kättare eftersom de har resurser man vill åt. Detta är förstås en del av sanningen, kanske t o m de viktigaste faktorerna bakom olika kättarjakter under historiens gång. Men än en gång vill jag betona att religiösa konflikter faktiskt i allmänhet har en religiös grund också. Kanske är denna grund mest att se som ett svepskäl, men om man i sitt rollspelande vill ta religion på allvar kan man faktiskt försöka sätta sig in i sina rollpersoners och spelledarpersoners tanke sätt: vad finns det för specifik religiös anledning att kalla en annan grupp inom samma religion för kättare?

Låt mig återknyta till de religiösa förhållningssätt jag beskrivit tidigare i artikeln. De etablerade religiösa maktthavarna kanske tycker att en mystikersekt är farlig eftersom de faktiskt sätter sig upp mot gudarnas vilja: det är faktiskt inte meningen att människor ska ha ett personligt förhållande

till gudarna, eftersom det leder till övermod och kan bringa gudarnas vrede över alla, mystiker och rättrogna tillika. Evangelisterna kan ifrågasättas eftersom de i sin iver att samla konvertiter kanske sprider förenklningar eller rena felaktigheter om religionen, något som förstås också kan väcka gudarnas vrede. Och kan det inte vara så att själva uppkomsten av eskatologiska kulturer är ett av tecknen på att världen snart ska gå under? I så fall blir ju bästa sättet att skjuta upp den yttersta domen att se till att stoppa de eskatologiska kulterna – åtminstone sett från den etablerade religiösa maktens sida. Se där ett roligt äventyrsuppslag!

Detta sätt att motivera kättarförföljelse med omsorg om allmänheten och rädsla att väcka gudarnas ilska kan vara särskilt effektivt i rollspel, eftersom det ger möjligheter till nyansering: istället för maktgalna häxjägare och genomonda inkvisitorer kan man presentera genuint bekymrade kyrkopotentater som mest vill övertyga kättarna om att de har fel och att deras predikningar kan vara farliga och reta gudarna.

Religionens många ansikten

Avslutningsvis skulle jag vilja återvända till den första förklaring till varför religioner existerar som jag lanserade ovan: den som säger att religioner självklart finns eftersom det finns gudar (eller en gud, eller andra övernaturliga väsen). Ska man beskriva religion i rollspel kan det vara nyttigt att utgå från den förklaringen ibland, helt enkelt eftersom den kanske hjälper en att se saker som man har svårt att se som genomsektulariserad svensk. I många andra tider och i många andra kulturer har religion varit någonting som man inte kunnat diskutera på det sätt som görs i den här artikeln – att gudar existerar och påverkar våra liv är fakta, och en självklar och ofreflekterad del av människors liv och vardag.

Om man vill beskriva eller konstruera religioner i rollspel kan det vara inspirerande att ta religion på allvar och försöka se religionen "inifrån" den värld man spelar i. Vad får det för konsekvenser om man ser religionen som något givet, som genomsyrar livet från vaggan till graven? Tänk först utifrån funktioner, maktkamper och annat som man som allsmäktig spelledare ser. Men tänk sedan som en vanlig invånare i världen – hur ser en sådan på den religion du har uppfunnit? Religion är något som har varit och är mycket viktigt för väldigt många människor, och förtjänar därför att tas på allvar.

Hoppas, så blev det här en artikel med tips på hur man konstruerar religioner i rollspel i alla fall...men, som ordspråket lyder: Människan spår, men Gud rå! ■



Spelhobbyn i Sverige är säkert en av landets mest andliga folkrörelser. En ur samhällssynpunkt oproportionerlig stor mängd spel, scenarion och lajvdiskussioner ägnas åt andliga och existentiella frågor. Men vilka är alla dessa sökare? Vi behöver en beskrivning.

I det utmärkta amerikanska undergrundrollspelet *Defenders of the Faith*, som publiceras av det kristna förlaget Epiphany, spelar man vanliga, troende medborgare som råkar ut för allehanda problem i vår oroliga värld. Problemen kretsar oftast kring moraliskt-etiska ställningstaganden, lite i stil med det svenska rollspelet *Vägen*, men kan ibland röra sig in på det försiktigt övernaturliga och ta upp teman som: mirakel, änglar och huruvida onskans krafter verkar mitt ibland oss. Spelet har sin utgångspunkt i en kristen etik, men skulle vara lätt att översätta till vilken annan monoteistisk religion som helst.

I den sista avdelningen av spelets Core Rules finns kapitlet "Other Denominations and Non-Believers" och här presenteras ett antal arketyper som spelledaren kan ha nytta av när han eller hon snabbt vill skapa trovärdiga spelledarpersoner med annan trosuppfattning än spelarna själva (dvs. kristna). Här finns allt ifrån praktiserande hinduer till hårdföra religionsmotståndare. En av arketyperna man hittar i boken är den för oss svenskar extra intressanta: "Swedish roleplayer". Då jag tror många skulle vilja veta mer om denna exotiska varelse har jag tagit mig frihet att översätta texten till svenska. Alla eventuella underligheter här rör troligtvis från min översättning:

Den svenska rollspelaren

Den svenska rollspelaren finns av båda könen och i alla åldrar men är oftast en man i tonåren eller uppåt. Rollspelaren ger ett trevligt intryck och är ofta både beläst och intresserad när trosfrågor kommer på tal, men oddsen är ändå goda att han är ateist eller agnostiker. Allt som oftast förväxlar rollspelaren icke-religiositet med intelligens och förnuft. Den svenska rollspelaren är förnuftig och rationell och låter sig inte luras av obestyrkta påståenden om Gud, paradiset och mirakel. Själv tror han inte på sådant,

svenska rollspelaren – en kristen arketypp

Offer Krämer skriver med jämna mellanrum för *Sverox* om rollspel och konvent. En agnostisk religionslärare när han måste jobba för brödfödan.

och trots att inte heller han kan finna bevis för sitt ställningstagande värderar han troligtvis sin tro högre än de religiösa människor han möter. Att han tillhör en global minoritet av sekulariserade människor och att resten av globen är fylld av superrationella människor (däribland massor av mottagare av det svenska Nobelpriset) som ser sin tro som något högst naturligt, berör honom inte.

Trots en många gånger uttalad aversion mot vidskepligheter och tro på det obevisbara är den svenska rollspelaren många gånger attraherad av hedniska, ockulta och nypaganistiska rörelser. Typiska utsmyck-

så långt att de hävdar att all världens konflikter har religiös bakgrund. Att 1900-talet dominerats av despoter vars uttalat anti-religiösa ideologier skördat mer offer än alla andra krig tillsammans, verkar inte få dem att skämmas för att vara ickereligiösa, på det sätt som de ibland outtalat, men uppfodrande verkar tycka att du borde skämmas för att vara en del av en så blodsbefläckad religiös rörelse. En fascinerande detalj i sammanhanget är att den svenska rollspelaren ofta med stor inlevelse kan återge inkquisitionens alla vidrigheter med en detaljrikedom och kunskap som vida överstiger de flesta teologiskt skolade du känner.

Då den svenska rollspelaren saknar ett tydligt moraliskt rättesnöre (i stil med Bibeln, Torahn och Koranen) att luta sig mot formas hans värderingar gradvis under uppväxten. Det svenska, högt sekulariserade samhället, vilar fortfarande tungt på traditionell kristen etik och i den svenska, statliga (sic) skolan fostras man i en anda av humanism och jämlikhet. Således kommer den svenska rollspelaren troligtvis att stå nära dig i dina åsikter i mångt och mycket. Skillnaderna blir tydligast när du diskuterar organiserad religion och dess roll, som nämnts ovan, men det kan också bli märkbart om diskussionen rör centrala etiska frågor som abort, dödsstraff, synd, äktenskap, eutanasi, sex och så vidare. Där du naturligt faller tillbaka på text och tradition för att hitta svar på dessa universella frågor, och värjer dig mot moralisk relativism, formar och omformar den svenska rollspelaren kanske sin ståndpunkt kontinuerligt. Ibland finner ni er stå på samma sida i ett etiskt spörsmål och ibland inte. Precis som hos många kristna kan man också skönja bristande logik i hur den moraliska kompassen pekar hos rollspelaren. Den svenska rollspelaren är generellt mot dödsstraff (eftersom det inte är rätt att ta ett liv), men samtidigt för abort – en moraliskt svårjämkbar ståndpunkt. Den svenska rollspelaren känner precis som de flesta kristna också tvivel. Detta är dock rationalitetens tvivel och lösningen står inte att finna hos Gud utan i vetenskap och förnuftstänkande.

Trots att den svenska rollspelaren kan stå mycket långt ifrån dig i trosfrågor, och inledningsvis kan inta en ganska kompromiss-

lös hållning om de förs på tal, kommer du säkert att finna gemensamma ståndpunkter i en längre diskussion då den svenska rollspelaren generellt är en tolerant individ.

Den svenska rollspelaren träffar man med fördel på i Sverige, men arketypen kan även introduceras som utbytesstudent, som backpacker eller som besökare på ett utländskt spelkonvent. Rollspelaren pratar en mycket god engelska, har en liberal inställning till sex, alkohol och tobak och är troligtvis väl insatt i världsläget. Det är värt att notera att den svenska rollspelaren inte behöver vara kommunist eller socialist trots att Sverige styrts av en socialistisk regering sedan andra världskriget (sic).

Lämpliga förnamn är: Sven, Johan, Stina, Lotta, Anna, Pippi, Per, Lennart och lämpliga efternamn är: Johansson, Larsson (alla namn kan sluta med -son), Berg, Torstuber och Kvist.

Den svenska rollspelaren kan i en kampanj dyka upp som en användbar allierad, ett irritationsmoment eller som en fiende.

Eller?

Nej, självklart driver jag med er. Det finns inget rollspel som heter *Defenders of the Faith* – även om det låter som ett just rollspel om jag får säga det själv... Arketypen "Den svenska rollspelaren" finns däremot. Han är en grov generalisering av vad jag mött under mina tjugo år som rollspelare och delar av honom finns säkert hos mig själv också. Artikelns rubrik blir följaktligen missvisande. En bättre rubrik hade varit "Att spela eller spelade en religiös karaktär", för mellan raderna i arketypen tittar ju en högst normal troende person ut.

I mitt tycker har troende personer en tendens att bli beskrivna med grova generaliseringar i rollspelssammanhang. Antingen är de vilt stridsklubbsvingande paladiner, religiösa och bigotta fanatiker eller sluttaxlade och duperade mesproppar. Detta är synd och det vore skönt med en ökad nyansering. I slutändan är ju den enda betydande skillnaden mellan en troende och en icke-troende person, att, när båda funderar över livets största frågor och skådar in i sina hjärtan för att hitta svaren, så hittar den troende Gud och den icke-troende något annat.



ningar inkluderar pentagram, diverse symboler ur fornnordisk mytologi och naturrelaterade talismaner i stil med kristaller, fjädrar och dylikt. Dessa bärs för att ge kraft, som lyckoamuletter eller bara för att de "coola".

När samtalet kommer in på organiserad religion tenderar den svenska rollspelaren att fokusera på historiens elände och alla krig och konflikter där organiserad religion varit en viktig del. De riktigt hårdföra går

Kan inte isbarbarer		Blir lätt rum efter några timmars rollspelande		Snack			
Halvgräs				Bra att ha på t.ex. husdjur			
		Han var en av de 13 som for "Dit och tillbaka igen"		Känd apa			Barrträd med bär som kan användas som krydda
		Sådana har många moderna bilar					
De styrde i Stjärnornas Krigs gamla republik							
			Kretensisk prinsessa med krona och tråd	© Eileen			
Spela digitala spel i grupp	Lång del av människo-kroppen						
Märke efter sår				238-sådan är inte nyttigt			
Finare ord på förslag som lämnas till tex Riksmötet	Artificiell Intelligens			Uppåt på en karta			
	Oavgjort i schack						
Primitiv värmekälla				Finare än "din"			
Den har en speciell effekt på varulvar							





Här intill ser du *Eileens Eminenta Hobbykorsord*. Har du aldrig spelat spel tycker du nog att en del av frågorna är lite knepiga, men är du det minsta intresserad av Sveroks hobbygrenar går det nog betydligt bättre! Lyckas du lösa korsordet och skickar in de tre nyckelorden (i de färgade fälten) till sverox@sverok.se senast den 1 oktober 2003 kan du vinna redaktionens superhemliga specialpris (vild vadslagning utbryter – vad kan det vara? En levande gris, gratis tvätt på Madagaskar, en romantisk middag med Sveroks ordförande? I nästa nummer får du svaret!).

Lycka till!

Alvers sådana är olika våra	Är Sauron herre över världen?	Kväve	En sådan bestämmer t.ex. din hårfärg	100
Svenskt mansnamn eller FPS-spel med UT-motorn		Kryddväxt med små blå blommor		
Är hober kända för att vara	Lövtråd med kottar	Kan en god gubbe vara		
		3D-spel med kvinnlig huvudperson eller kvinnlig djävul i japansk mytologi		
Blev väl Briggen Bluebird	Engelsk förkortning för levande rollspel			

Här hade du kunnat ha din annons.
Vill du annonsera i kommande nummer av *Sverox*?
Kontakta *Sverox* annonssäljare
Örjan Lundström
Telefon: 08-550 400 92 / 070-7797411
Fax 08-550 400 91
E-mail: orjan@stelta.se



är känna ditt d

I detta nummer intervjuas distriktsordförandena för fyra av Sveroks åtta distrikt. I förra numret kund



Sverok GävleDala

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Våra huvuduppgifter är att...

A stödja föreningarnas aktiviteter ekonomiskt (några tusenlappar till konventet)

B informera omvärlden (snygga affischer på skolorna)

C skapa kontakter mellan föreningarna i distriktet (här har ni en annan förening som tycker om *Magic*) och

D ge administrativ support till föreningarna (så här fyller du i blanketten till landsinget).

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

Vi har i år börjat ge ut ett nyhetsbrev med information från styrelsen, kalendarium och annan nyttig information. Ett har kommit ut, ett till är på gång.

I juni hade vi en "Framtids- och föreningsutvecklingsdag" då vi bjöd in föreningsfolk för att tala om hur man kan få föreningar att överleva första två åren och sedan fortsätta i tio år till. Mycket givande!



Maria Myhr, GävleDalas ordförande.

Man kan söka pengar till sina projekt (konvent, lajv, turneringar) från vår projektfond, eller söka annat stöd som till exempel styrelsen-står-i-konventskiosken-stödet eller styrelsen-lånar-ut-*Warhammer*-terräng-stödet. Vi kan även agera bollplank eller konsulter (- Öh, hur anordnar man ett LAN egentligen? - Jo förstår du...)

Vi har precis flyttat kansliet till nya lokaler som vi hyr tillsammans med föreningen SF Alpha i Gävle. Det är tänkt att alla distriktets medlemmar ska ha möjlighet att använda delar av dessa lokaler för spel, sömnad, gos och andra hobbyrelaterade aktiviteter.

Sedan är man förstås varmt välkommen att komma med tips om andra sorters stöd som inte våra hjärnor kommit på än!

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

Man skriver ett e-brev till info@gd.sverok.se. Man kan också skriva ett normalt brev till Sverok GävleDala, Vågskrivargatan 5, 803 20 Gävle. Vi har dessutom en telefon, 026-12 51 20, där Telia Telesvar svarar för det mesta. Men är det bråttom rekommenderar jag skarpt e-post.



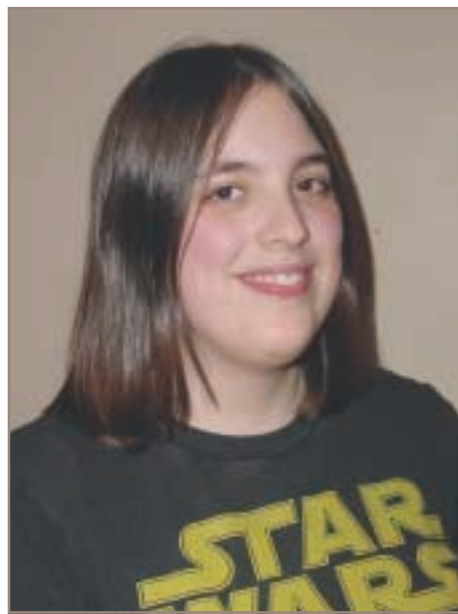
Sverok Övre Norrland

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Vi har en hel del på gång! I skrivande stund så är arbetet med Nolia-mässan intensivt, men vi jobbar även hårt med att få upp en ny hemsida (som ska bli coolare än alla de andra distriktens) och mycket annat!

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

Kompisar - Vi känner massor av folk som spelar olika spel, säkert några i närheten av där du bor. Kanske till och med några som spelar samma sorts spel som du och som också vill ha kompisar. Eller varför inte prova på något annat, Sverok har många hobbygrenar...



Lina Berglund, Övre Norrlands ordförande

Kontakter - Arrangerar din förening en spelhelg eller ett konvent eller ett LAN eller något annat kul evenemang? I så fall kan ni komma i kontakt med andra föreningar (med potentiella besökare) genom oss.

Kontanter - Distriktet har en projektfond som medlemsföreningarna kan söka pengar ur för spännande projekt och evenemang. Det är inte komplicerat, men det är bra om man är ute i tid. Kontakta ordförande Lina så hjälper hon er med vad som måste finnas med i ansökan!

Kansli - För er som bor i närheten av Umeå finns Sverok Övre Norrlands kansli som en resurs. Där finns bland annat en dator med skrivare och en massa roliga spel! Ta kontakt med Hans i styrelsen om ni vill använda kansliet

Kunskap - Vi vet en hel del om både det ena och det andra, som till exempel hur man kan söka pengar ur olika fonder, troliga anledningar till att man inte har fått sitt bidrag från Sverok eller telefonnumret till din närmaste airsoftförening. Är det något du undrar, släng iväg ett mejl - vet inte vi så vet vi nog vem som vet!

Kurser - Vi planerar att arrangera fler kurser under året, kanske i samarbete med din förening? Hör av er till oss om ni vill gå en kurs, eller kanske arrangera en?

Distrikt

e du läsa om de fyra distrikten söder om dessa.

(K)distriktare – Vi som sitter i styrelsen är också resurser för er. Vi kan hjälpa till med allt möjligt, och dessutom är vi väldigt trevliga.

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

Enklast är det att gå via hemsidan www.on.sverok.se, där finns mejladresser och telefonnummer till alla i styrelsen. Annars kan man ringa ordförande på 070-3067863 eller emejla info@on.sverok.se.



Sverok Stockholm

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Medlemmarna spelar, skapar och umgås såklart! Alla Sveroks hobbygrenar finns representerade, i större eller mindre utsträckning. Styrelsen finns för att på ett eller annat sätt underlätta för medlemmarna att utöva sin hobby.

Vi gör utskick med information och reklam till våra föreningar, där även föreningarna kan skicka med information och vi planerar träffar där föreningar kan träffa varandra, distriktsstyrelsen, och styrelsen får träffa dem.

I distriktet finns också ett stort användbart kansli som vi gärna ser att det används!

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

Givetvis finns vi för våra medlemmar och blivande sverokare genom att svara på frågor, informera, hjälpa till rätta och hänvisa vidare till lämplig kontakt.

Vi har en projektfond från vilken man kan söka bidrag till olika arrangemang och projekt, eller som lokalstartbidrag. Ibland är inte pengar den bästa lösningen, och då försöker vi ställa upp med kunskap, folk, och alternativa lösningar.

Till större arrangemang försöker vi vid behov köra bussar, så att medlemmarna smidigt ska kunna ta sig till platsen, i gott sällskap.



Mirja Dellgar Hagström, Stockholms ordf.

På kansliet finns kök, konferensrum och tryckverkstad med allt man behöver för att göra snygga häften, utskick, böcker mm! Användandet av tryckverkstaden är kostandsfritt för våra föreningar. Övriga distrikt och föreningar och andra icke-sverokare får också väldigt gärna använda tryckverkstaden, då till självkostnadspris.

Vi hyr också ut switchar och har lite annat smått och gott till låns. På hemsidan finns mer information om vad som finns på kansliet.

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

Man mejlar stockholm@sverok.se, eller hör av sig direkt till någon i styrelsen; kontaktuppgifter finns på www.stockholm.sverok.se. Det går också bra att ringa kansliet, 08-653 43 21, men det är inte alltid någon där. Vill man nå distriktets medlemmar kan ett inlägg på stockholmsforumet på Sveroks hemsida vara ett tips.



Sverok Nedre Norrland

1. Vad sysslar ert distrikt med?

Sverok Nedre Norrland utgörs av dess medlemsföreningar (och naturligtvis också en hel del skog, älgar och blandade sjöodjur), och fokus för dessa är spridda över alla Sveroks verksamhetsgrenar. Rollspel, lajv och figurspel är nog de grenar som spelas mest, men datorspel och kortspel (t.ex. *Magic* och *Uno*) ligger inte långt efter. Inom distriktet arrangeras årligen flera mindre spelkonvent, t.ex. MittKon i Örnsköldsvik och DrakKon i Ljungaverk.

Årets satsning från styrelsens sida är, i enlighet med årsmötets allsmäktiga vilja, PR-verksamhet. Denna riktar sig både utåt – mot framtida medlemmar, föräldrar, media, vårt vändistrikt Väst och vem som helst som vill höra på – och mot våra befintliga föreningar, så att dessa ska få bättre insikt både i vad Sverok som helhet och Sverok Nedre Norrland kan göra för just dem.

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

Vi i styrelsen hjälper våra föreningar så gott vi kan på alla sätt vi kan komma på, och på de flesta av de sätt våra föreningar kan komma på. Det kan vara att förmedla kontakter (mot såväl Sverok Riks som t.ex. kommuner, landsting och andra myndigheter), att ge tips om bidrag och organisation, att betala ut projektbidrag eller varför inte att komma och bidra med gratis arbetskraft, gula tärningar och en frytlig stämning på underliga arrangemang.

Det går också utmärkt för föreningar att låna prylar av oss – närmare bestämt en digitalkamera, tre switchar och en hitman (om det verkligen kniper – fodral och baseballträ ingår).

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

Surfa in på <http://nn.sverok.se/> och skicka ett mejl eller gå in på forumet! Annars går det bra att ringa jourhavande ordförande som i en nödsituation går att nå på 070-216 16 04 (eller 029DA22C4 på hexadecimal talbas, men det är helt irrelevant), eller för all del årets "propagandaminister" David Bergkvist på 070-691 20 41.

Det viktigaste att komma ihåg när det gäller att ta kontakt med oss är att man ska göra det så fort man undrar något! Ingen av oss bits utom när vi är på lekhumör. ■



Anton Lundin, Nedre Norrlands ordförande



Fotograf: Boris Heger IRCR



Flyktingarna från Kosovo har precis anlänt från, Montenegro där de först sökte skydd.

En resa som ingen annan

29 september är det premiär för det unika samarbetsprojektet och levande rollspelet

En resa som ingen annan.

Lajvet är ett samarbetsprojekt mellan Sverok, Historiska

Museet, Riksteatern och Röda

Korset och kommer att vara en

av Historiska Museets större

utställningar under hösten.

Deltagarna antar en flyktings identitet och upplever in på bara

skinnet den omskakande resan

från ursprungslandet till

Sverige där de skall ansöka om

asyl.

Sverok har sedan tidigare mycket god kontakt med Historiska museet. Det här är dock första gången ett levande rollspel flyttar in i de underbara lokaler som museet förfogar över även om det har varit prat om det tidigare. De båda andra organisationerna bidrar med ovärderliga kunskaper och erfarenheter som gör det hela till en unik uppsättning. Sveroks tidigare samarbete med Riksteatern resulterade i de uppskattade Hamletlajven och svenska Röda Korset tillför själva essensen av flyktingars situation och upplevelser.

Lajv bästa formen

Att vara med om utställningen är tänkt att vara en stark känslomässig och personlig upplevelse som i sin tur skapar förutsättningar för vidare diskussioner och tankarbete kring både flyktingproblematik och värdegrundsfrågor. Från Sveroks sida ser vi dessutom ett ypperligt tillfälle att få visa upp lajv som det starka och användbara forum det kan vara om man hanterar det rätt.

Utställningen visades under hösten 2000 på Nationalmuseet i Köpenhamn och blev mycket uppmärksam. Nationalmuseet gjorde utställningen tillsammans med Dansk flyktinghjälp. Inte heller i Köpen-

hamn undgick besökarna att starkt identifiera sig med den person, vars pass och identitetspapper de har. *En resa som ingen annan* bygger på den danska versionen av föreställningen men är anpassad till svenska förhållanden och svensk asyllagstiftning.

Den svenska uppsättningen produceras av företaget Fabel som står för projektledning och produktionsansvar. I styrgruppen sitter representanter från de olika organisationerna som även bidrar med de specifika kunskaper och kontakter respektive organisation besitter. Sverok är med som experter på arrangerande av levande rollspel och upplevelsebaserade erfarenheter samt att vi bidrar med ett stort kontaktnät och folk som ställer upp med allt från agerande av spelledarroller i själva uppsättningen till assisterande av scenografer i förberedelsearbetet.

Trauma, flykt och väntan

När deltagarna kommer till Historiska museet delas de in i tre grupper om 30 i varje. Efter förarbetet slussas grupperna in i utställningen efter varandra. Under förberedelserna blir deltagarna fotograferade och får ge sina uppgifter till en passkontrollant. Passet kommer att fungera som identitetshandling under hela resan. För att ytterli-



Fotograf: Svenska Röda Korset

Röda Korsets efterforskningssteam tar kort på personer, som söker sina släktingar.

annan

Hanna Jonsson om ett spännande samarbete mellan Sverok, Röda Korset, Riksteatern och Historiska Museet

gare förstärka upplevelsen kommer delta-garna att få rekvisita som stämmer överens med det människoöde och den roll de ska agera under spelets gång.

Under spelet kommer grupperna att genomgå sex olika scenarier; vardagsscen i hemlandet, trauma på kollektiv och individuell nivå, flykten, mellanstationen – väntan, vänthallen och slutligen besked om framtiden. I de olika scenarierna kommer eleverna att möta skådespelare i olika roller beroende på var utmed resvägen de befinner sig. Spelet utspelas bland annat i kulvertar och andra icke offentliga lokaler på Historiska museet.

Efter att en grupp har deltagit i den interaktiva teatern ges tid att under ledning av pedagoger dela med sig av varandras upplevelser och koppla dem till verkliga människoöden och den svenska flyktingmottagningens verklighet.

Vill du följa med på resan?

Spelet kommer att sättas upp under månadsskiftet september/oktober i cirka 20 föreställningar. I första hand riktar de sig gymnasieelever men förmodligen kommer ett par föreställningar att vara öppna för allmänheten och intresserade. I första hand

beror detta på om ytterligare extern finansiering kommer att tillkomma. Medel har sökts från stiftelsen Framtidens kultur, Integrationsverket samt Ungdomsstyrelsen.

Intresserade av mer information eller funktionärande hänvisas till hanna@sverok.se

För- och nackdelar som kan uppkomma vid samarbeten

Samarbete med andra föreningar, institutioner eller företag är kanske inte det första man tänker på när man ska starta upp ett nytt projekt. Ofta är det tillräckligt mycket som skall göras och tänkas på ändå. Men det kan helt klart vara värt det.

En av de mest grundläggande sakerna är den första kontakten. Har man ett väl upp- arbetat kontaktnät är det såklart inga problem, men vägen dit kan vara nog så krånglig – om än för det mesta väl värd all nedlagd energi mot slutet. I Sverok och Historiska Museets fall fanns sedan tidigare en väl upp- arbetad kontakt, likaså har vi haft samröre med Riksteatern. När vi blev tillfrågade att delta i projektet var det ändå relativt långt gånget, men det fanns fortfarande utrymme för oss att utforma det hela till belåtenhet.

Varför samarbeta?

- + Tillsammans med andra kan man täcka upp områden som annars skulle vara omöjligt om alla kommer från samma organisation.
- + Ett samarbete öppnar ofta upp för ytterligare idéer – som inte var påtänkta från början och som inte skulle ha kläckts annars.
- + En ihopsatt grupp behöver ofta använda sig av arbetssätt och metoder som är nya och framförallt anpassningsbara och som passar alla. Att jämföra sin egen organisation med hur det ser ut utifrån ger nya perspektiv som sedan går utmärkt att använda sig av i det ordinarie arbetet.
- + Man får erfarenheter och kontakter som kan vara användbara senare och i framtida projekt.
- Svårigheter att hitta en gemensam utgångspunkt där alla är överens om vad som gäller rörande arbetssätt och kvalitet på det producerade materialet.
- Bristande förståelse för olika förutsättningar gällande såväl ekonomiska resurser som vilka krav man kan ställa på de inblandade leder ofta till onödiga problem.
- Planeras det inte ordentligt i början kan det mycket väl hända att intresse- motsättningar om vad som är viktigast sliter hårt på både grupp och projekt.

Börja på toppen!

Vid den första kontakten med en organisation eller instans är det alltid smart att börja uppiifrån. Om chefen inte är rätt person (vilket är fallet för det mesta) så har man dels möjlighet att få honom/ henne intresserad och uppmärksamma projektet och dels så slår det lite högre när man sedan kontaktar rätt person att ha blivit hänvisad av högsta hönset.

Var tydlig från början!

Att vara tydlig i början av projektet kan spara mycket extra slit. Var noga med att ta fram ett arbetssätt och gemensamma mål samt en ordentlig tidsplan som alla känner att de kan arbeta efter så tidigt som möjligt!



Vilse i väster

De isländska nordmännens upptäcktsfärder till Vinland tillhör vikingatidens mest kända bedrifter. De har fångat moderna människors fantasi och lett till allehanda spekulationer om vad som egentligen hände i östra Canada kring år 1000. De bildar sålunda bra avstamp för en annorlunda kampanj i vikingamiljö. Leif Eriksson visste inte vad som väntade bortom Grönland och nordborna trodde att det fanns vidunder och fantastiska platser långt borta. En påhittig spelledare kan utnyttja denna världsbild genom att låta spelarrollerna upptäcka något annat än det förväntade under sökandet efter Vinland det Goda. "Sanningen finns därute – bortom horisonten."

Här presenteras därför några udda varianter på hur "Vinland" skulle kunna se ut i din kampanj.



– Några Vinlandsvarianter

Text: Anders Blixt
Bild: Magnus Häglund

Vad är Vinland?

Två isländska sagor beskriver hur olika grupper av nordmän utforskade Vinland kring 1000-1013: *Erik den Rödes saga* och *Grönlandssagan*. De två redogörelserna stämmer dock illa överens och tillskriver olika individer nyckelrollerna vid upptäcktsfärderna. Sagorna nedtecknades oberoende av varandra på 1200-talet av isländska skribenter som inte avsåg att återge en historisk verklighet utan som kanske ägnade sig åt propaganda för vissa stormannaätter.

Norska arkeologer hittade 1960 resterna av en nordisk bosättning vid l'Anse aux Meadows på norra Newfoundland. Kol-14-datering pekar mot 900- eller 1000-talet. Platsen stämmer dock knappast överens med de bosättningar som beskrivs i de två sagorna. Istället kan man förmoda att nordborna på Grönland hade betydligt fler kontakter med Nordamerika än vad sagorna antyder, men utan att detta dokumenterades för eftervärlden. De två grönländska bosättningsområdena, med som högst ca 4000 nordiska invånare, levde fjärran från Europa i 500 år. Deras enda källa till timmer var Kanada. Avståndet från det skogtäckta Marklands (Labradors) kust till Brattalid – 800 km eller tre dygn till sjöss – var kortare än avståndet från Brattalid till det trädlösa Island.

Det finns goda skäl att anta att nordmännen nådde längre söderut än Newfoundland, en ö i vars svala klimat de vindruvor som sagorna omnämner inte kan ha vuxit. Istället kan de mycket väl ha nått St Lawrence-flodens mynning och det nutida New Brunswick, där vilda druvor växte för tusen år sedan. Enstaka arkeologiska fynd i östra Kanada tyder på fortsatta besök av nordmän åtminstone till 1300-talet. Isländska källor talar 1347 om ankomsten av ett grönländskt skepp, destinerat till Markland, som av hårda vindar hade drivits till Island.

Den som söker på ordet Vinland på webben hittar mängder av välgenomtänkta eller färska skrivelser om nordbornas besök i Nordamerika. Läs med eftertanke. Detta om detta. Artikeln ska nu fokusera på alternativa skeenden i Vinland och då behöver den inte ge sig in i den akademiska debatten om vilka platser sagorna egentligen beskriver.



Nordbornas kända bosättningar längs nordvästra Atlantens kuster strax efter 1000 e.Kr.

Avstamp från Gamla Världen

Vikingatiden var en nästan helt skriftlös tid. De berättelser genom vilka vi lär känna perioden nedtecknades huvudsakligen på Island under medeltiden och ger därför en splittrad och ofta felaktig bild om hur det egentligen förhöll sig. Erik den Rödes upptäckt av Grönland 985 behöver därför inte vara starten för nordmännens utforskning av Nya Världen, utan det kan mycket väl vara så att andra sjöfarare tog sig dit dessförinnan eller därefter, men att deras färder föll i glömska. En SL hittar lätt på egna upptäcktsfärder till Vinland genom att slå fast att de är okända för eftervärlden helt enkelt för att de aldrig nedtecknades.

Vikingarna var skickliga sjöfarare som hade en för sin tid avancerad navigationskonst. De kunde segla på fast latitud, men de saknade redskap för att fastställa longituden. Detta gör att de gärna seglade över öppet hav i rakt öst-västlig riktning, vilket fungerar bra när man ska ta sig från Norge till Island (hitta rätt startpunkt i Norge någonstans nära Lade och segla sedan rakt västerut) eller från Island till Grönland (återigen rakt västlig kurs).

Sagorna berättar om sjöfarare som blåstes ur kurs av dåligt väder och hamnade tusentals kilometer från den avsedda destinationen (t.ex. Island istället för Markland). Detta är ett utmärkt sätt att förklara hur det kommer sig att spelarrollerna hamnar i nordvästra Atlanten.

Irland som startplats

Island är inte den enda plats varifrån djärva nordmän gav sig ut på världshaven. Irland, en ö dominerad av norska vikingar under 900-talet, är också en tänkbar startpunkt för en odokumenterad färd till Nya Världen. Dyflin (Dublin) och Cork var viktiga nordiska handelsstäder under åren 917-80. Om ett skepp seglar västerut från Irland längs en fast latitud når det södra Markland utan att ha siktat Island eller Grönland.

Före vikingatiden färdades en del irländska munkar ut i Atlanten i små båtar av läder. Sådant beskrivs bland annat i legenden om St Brendans sjöresor på 550-talet. Nordbor på Irland kan ha hört talas om dessa berättelser och sedan givit sig iväg västerut i Brendans efterföljd.

När upptäcktsresanden John Cabot 1497 på engelske kungens uppdrag begav sig över norra Atlanten tog det honom fem veckor att segla från Bristol till Newfoundland på grund av ofördelaktiga vindar. Med de mer gynnsamma väderförhållandena på 900-talet och de snabbare långskeppen bör en sådan färd från västra Irland ta kanske tre-fyra veckor – tufft men genomförbart.

Äventyrsuppslag

Vikingatiden är en varm period, med ett klimat i Arktis som är något trevligare än 2000-talets. Detta gör att is- och vindförhållandena är mindre bekymmersamma för seglare på väg till Vinland. Det är lätt att finna öppet vatten runt öarna i arkipelagen norr om Labrador.



Rollspel i vikingamiljö

Det svenska rollspelet *Viking* gavs ut på 1990-talet av 101 Production. Det kompletterades med flera äventyr och regionbeskrivningar (till exempel *Jarl Eriks arv*, *Norden* och *Västerled*). Sverok äger en massa *Viking*-produkter, så om din Sverok-anslutna förening kontaktar kansliet eller ert distrikt kan ni säkert få sådana.

Vikingarna har varit populära bland amerikanska spelkonstruktörer sedan 1980-talet. Man har publicerat engelskspråkiga vikingsupplement till *RuneQuest*, *GURPS* och *RoleMaster*. Nu när *d20*-systemet blomstrar finns det säkert vikingprodukter även till detta. (Äventyret *The Greenland Saga* utspelar sig dock på 1400-talets Grönland, namnet till trots.)

Därtill innehåller *GURPS Alternate Earths II* bland annat en spännande alternativ världshistoria som utspelar sig under medeltiden. Nordmännen lyckades där erövra Miklagård kring 860 och med Bysans' stora resurser i ryggen kunde de sedan bland annat kolonisera nya världen på allvar. Dess skildring av Vinland ligger utanför denna artikels ämne, men är ändå läsvärd.

Marklands mörka skogar

Berättelsen om nordbornas försök att etablera sig i den nya världen är kantad av kusliga händelser, som strider med krigiska infödingar, skeppsbrott och det slutliga mysteriet med Grönlandsbyarnas undergång. Här finns grogrund för skräckbaseade kampanjer, där nordmännen tvingas tampas med till exempel cthulhoida faser i Marklands skogar, med nya monster som kommer om natten för att döda och uppsluka eller med fientliga människor som är bortom alla kommunikationsförsök.

Lovecraft gjorde kopplingar till New England i några av sina Cthulhu-berättelser. Där ligger bland annat Arkham och Innsmouth. *Deep ones* hör kanske hemma i vattnen runt Vinland redan på vikingarnas tid. Fredlösa skrälingar kan utöva vidriga kulturer i de djupa skogarna i Markland.

Romare i förskingringen

En stapelvara inom äventyrshistorierna är att en grupp från en viss välkänd högkultur av en tillfällighet blir isolerade på en fjärran plats och återfinns långt senare. Detta kampanjförslag bygger på att en romersk legion på väg med fartyg från Hispanien till Britannien under kejsar Trajanus tid (ca 100 e.Kr.) blåses över Atlanten av ett oväder och hamnar i nutidens Maine, New Brunswick eller Nova Scotia där de bygger upp Nova Roma, ett samhälle enligt de romerska sederna. Härskargrupperna är romare, medan urbefolkningen blir slavar eller plebejer. Nova Roma har många stora städer och ett utmärkt vägnät.

Avalon

På äppelträdens ö Avalon i västerhavet lever alverna och här väntar kung Arthur på att återvända till Britannien i nödens stund. Hit kommer nu en grupp råbarkade nordiska sjöfarare. Mötet med de trollkunniga alverna kan leda till många märkliga händelser. Dessutom kan äventyrarna här kanske byta sig till eller stjäla magiska föremål som de kan ha nytta av när de kommer tillbaka till Norden.

Här är en plats där keltiska och nordiska legender möts. Därför kan spelledaren introducera allehanda hemskheter ur irisk folktro utan att rubba trovärdigheten, både monster och magi. En keltisk trollkarls geas kan vålla avsevärda bekymmer för en nordman.

Avalon kan till och med föra äventyrarna vidare till det keltiska mytlandet Sidhe (uttalas "shii") med sina kusliga odödliga alvkungar. (Se L Sprague de Camps *Wall of Serpents* för en god skildring av denna plats.)

Bergen vid världens kant

Världen är platt och när nordmännen seglar västerut från Grönland kommer de till Randbergen som omger världsoceanen och förhindrar att den spiller ut i tomheten. Världen ser här ut som en tjock cirkulär skiva, där den av människor bebodda världen ligger på den platta ovensidan – detta är en forngrekisk världsbild. Skivan svävar mitt i kosmos och himlakropparna kretsar kring den, var och en fäst vid sin kristallsfär, allt enligt gamla pytagoreiska idéer.

Runt hela ovensidans periferi löper Randbergen. De befolkas av allsköns främmande varelser, närmast hämtade ur mardrömmarnas rike. Detta bör vara en kuslig och surrealistisk region, där naturlagarna blir alltmer ostadiga desto närmare kanten man kommer. Ta gärna en titt på vad forntidens greker trodde om världens utkanter; här kanske finns både gripar och kynokefaler (hundhövdade människor). När spelarrollerna slutligen når avgrunden vid världens kant och skådar ut i kosmos, vad får de då se? Något obegripligt som driver deras själar in i vanvettets frid?

Mittens Rike

Amerika finns inte och jordklotet är mycket mindre än vad man kunde tro. Istället stämmer Columbus och John Cabots världsbild: den som seglar över Atlanten når Ostasien. De nordmän som beger sig västerut från Grönland når snart Kamtjatka och kan följa dess kust söderut mot Nihon (Japan) och Zhong-guo (Kina). Betänk dock att båda Japan och Kina kring år 1000 skiljer sig mycket från de klichébilder av Fjärran Östern som förekommer i populärkulturen: detta är långt före samurajernas, ninjornas och Ming-kejsarnas tid. Orientalerna skulle

dessutom se nordmännen som stinkande barbarer. Europa 970 var en primitiv avkrok jämfört med Kina.

Vinlands vidunder

I Nordamerika fanns till strax efter istidens slut en uppsättning stora däggdjursarter som dog ut av orsaker som forskarna idag tvistar om. Det rörde sig bland annat om mammut och sabeltandad tiger. Dessa djur kan spelledaren utnyttja för att ställa nordiska besökare i Markland och Vinland inför allvarliga fysiska faror utan att behöva tillgripa övernaturliga åtgärder. Låt dem därför leva kvar. Här listas några sådana djur som kan vålla avsvärda bekymmer även för rutinerade kämparna från Norden.

- Den ullhåriga **skogsnoshörningen** är mer långbent och något kortare än de noshörningar som finns på 2000-talet. Dess dåliga humör, stora kroppsmassa och snabba rusning gör den till en obehaglig fiende.
- **Mastodonter** och **mammutar** påminner mycket om nutidens afrikanska elefanter när det gäller storlek och beteende. De är dessutom pälsklädda för att klara det kärva klimatet.
- Den skogslevande **kortnosbjörnen** (*Arcodus pristinus* eller "shortfaced bear") är den näst största björnart som någonsin funnits, större än en brunbjörn, och dessutom betydligt slankare och mer långbent, ungefär som en mager isbjörn. Den skiljer sig från de flesta andra björnarter i det att den är ett aggressivt rovdjur, inte någon allätare. Dess ansikte liknar mer ett lejons än en brunbjörns. Dessutom springer den lika snabbt som en häst. När kortnosbjörnen står på alla fyra är mankhöjden ca 1,6 meter. När den ställer sig på bakbenen hamnar dess huvud något mer än tre meter över marken och dess ramar når ytterligare en meter uppåt; det hjälper sålunda föga att söka skydd uppe i ett träd.
- Den ljusbruna skogslevande **sabeltigern** livnär sig på att jaga jättehjortar, skadade mammutar och andra storvuxna växtätare. Dess främsta jaktmetod är att angripa plötsligt ur bakhåll, men den är inte en lika snabb löpare som den asiatiska tigern. Till skillnad från de flesta andra kattdjur har sabeltigern en kort svans.

"Kensington-besten"

Den s.k. Kensington-runstenen i Minnesota är ett bedrägeri från slutet 1800-talet som utger sig för att skildra hur en grupp norrman och göter 1362 tog sig till Hudson Bay och vidare längs Red River till Minnesota. Sättet som runorna har huggits in i stenen och allvarliga språkfel i inskriptionen pekar mot att detta är påhitt av någon lokal förmåga i slutet av 1800-talet. (Svenska och

norska på 1300-talet har många grammatiska finesser vad gäller kasus och verbböjning som här lyser med sin frånvaro.) Se mer om Kensington bedrägeriet på www.uiowa.edu/~anthro/webcourse/lost/projects97/ken1.htm för en god analys.

Om spelledaren istället gör stenens kusliga inskription till en sann skildring i sin spelvärld, följer frågan vilken slags best som hade dödat de tio männen. Det måste ha varit ett kraftfullt monster som dräpte tio rutinerade äventyrare. En lömsk spelledare kan låta sig inspireras av *Call of Cthulhu*. Star spawns? Eller något ännu farligare?

Inskriptionen

8 : goter : ok : 22 : norrmen : po : opdagelsefard
: fro : vinland : vest : vi : hade : lager : ved : 2 :
skjar : en : dags : rise : norr : fro : deno : sten : vi
: var : ok : fiske : en : dagh : aptir : vi : kom : hem :
fan : 10 : man : rode : af : blod : og : ded : AVM :
fraelse : af : illy : har 10 : mans : ve : havet : at :
se : aptir : vore : skip : 14 : dagh : rise : from :
deno : oh : ahr : 1362 :

Detta är Kensington-stenens inskription överförd till latinsk skrift. Åtskilliga språkfel visar att den inte har skrivits på 1300-talet. (AVM = Ave Maria.)

Grönlandsbyarnas undergång

De nordiska byarna på Grönland gick under på 1400-talet bland annat på grund av sämre klimat ("lilla istiden"), ovilja att anpassa livsstilen till köldtidens nya krav, jordutarmning vållade av olämpliga jordbruksmetoder, samt avbrutna sjöförbindelser med Europa. Exakt hur det gick till är okänt; byarna omnämns sista gången i skrift 1408. Arkeologiska fynd antyder fortsatta kontakter med Europa i ytterligare några årtionden.

Läs mer på denna hemsida hos Danmarks og Grønlands Geologiske Undersøgelse: www.geus.dk/publications/aarsberetning00/aab00-03.htm





Massmedie

Peter Sandberg om att

skilda personer, särskilt om de gjort eller sagt något särskilt.

Nya ansikten, kommande förmågor eller det ovanliga och avvikande är alltid mer nyhetsskapande än det vanliga och vardagliga.

Så arbetar en redaktion

Den lilla lokaltidningen har kanske en eller ett par specialister inom politik/samhälle och sport. Resten av journalisterna är oftast allmänreportrar som får göra allt möjligt. Den person som vill intervjua dig om din förening är med stor sannolikhet en allmänreporter.

En större tidning är däremot organiserad på ett annat sätt. Chef för redaktionen är *chefredaktören*. I vissa fall råder ett slags dubbelkommando mellan denne och VD:n för företaget. Chefredaktören är ofta ansvarig utgivare och har det juridiska ansvaret för allt som skrivs.

Det kan också vara *redaktionschefen* som är ansvarig utgivare. På en mindre tidning så är det redaktionschefen som fördelar uppdragen på reportrar och fotografer. På en större tidning sköts detta av *redaktionssekreteraren*. På kvällen övertas redaktionssekreterarens uppgifter av *nattchefen* som har det sista ordet vad gäller tidningens innehåll.

Redaktionssekreteraren, nattchefen eller nyhetschefen är den person du ska höra av dig till om du vill kontakta en redaktion för att få ut tips eller nyheter.

Hur väcka intresset?

Ta dig tid att etablera kontakt. Det är ovärderligt när det sedan händer något. Ett bra exempel är mediadrevet som uppstod då ett mordoffer visade sig ha "vampyrlajvat". Finns det etablerade kontakter är reportrarna aldrig sena att kontakta dessa. Det här gäller även på det lokala planet, där en lajvare lätt hade kunnat reda ut begreppen för en journalist på lokaltidningen och därigenom kunnat stoppa desinformationen som var grundad på ren okunskap.

Ring och presentera dig och berätta om vad ni håller på med, erbjud dig att skicka över samma information som du just sagt i skriven form (och glöm då inte att lägga till

Det har gått ett tag sedan Sverok var "mördarföreningen" som tog emot miljoner i bidrag. Nu för tiden brukar rollspel och annat som finns inom Sverok speglas mer balanserat och objektivt.

Ändå tycker jag att det finns ett stort behov av att förstå hur media fungerar och vad man ska tänka på vid sådana kontakter. Den bild som ges av din förening, dig eller din hobby är också en del av organisationens totala image. Tydlig eller svag, positiv eller negativ.

Genomsnittssvensken ägnar sex timmar om dagen åt mediekonsumtion, varav två timmar är TV-tittande. 80 % läser en dagstidning. Massmedier är inte bara opinionsskapande utan också opinionsstyrande. D.v.s. de avgör inte bara *vad* vi skall tycka utan också om *vilka ämnen* som är intressanta.

Ett nyhetsreportage ska följa fyra kriterier: sanning, relevans, balans och neutral presentation.

Objektiviteten är mycket viktig för en nyhetsjournalist.

Som ni säkert förstår så är de här kriterierna mer eller mindre tydliga för olika journalister på olika tidningar. En viktig faktor är också vilken vinkel eller vilket budskap som journalisten vill ha fram. Dessbättre brukar det bara bli ett "skandalreportage" om en ny företeelse. En historia kan inte berättas igen utan måste vinklas om och då är det lättare att nå ut för en förening eller ett förbund.

De journalistiska yrkesidealerna är närmast tidlösa – kritisk granskning och en ambition att förklara komplicerade skeenden.

Vad är en nyhet?

Den som har blivit intervjuad eller skickat in ett pressmeddelande kan bli mycket förvånad över behandlingen av materialet.

Nyhetsvärdering är svårt, inte ens garvade journalister är överens om vad som är en nyhet. Värderingen varierar också från dag till dag.

Ett hett tips till dig som har en nyhet är att kontakta redaktionen på helgen eller söndagseftermiddagen. På söndagar händer det sällan stora saker och ändå sitter journalisterna där och måste fylla måndagstidningen på något sätt.

Även i och efter semestertider är en lämplig tidpunkt att gå ut till media.

Olika medier värderar också nyheter olika. Grundregeln är att det som händer nära är mer intressant än det som händer långt borta. En nyhet bör vara nära i tid, i rum och i intresse.

En nyhet från i förrgår är ofta ointressant, men föreningen på orten kan räkna med att bli omskrivna i den lokala tidningen.

Närhet i intresse handlar ofta om vad man känner till eller har lätt att identifiera sig med. En svensk som blir dödad i ett krig långt borta får ofta mer uppmärksamhet än hela kriget (med tiotusentals dödsoffer) i sig fått sammanlagt.

Människor

Människor är nästan alltid intressanta i nyhetssammanhang. Dagspress eller veckotidningar satsar ofta på att lyfta fram en-

Massmediekontakt

använda massmedier.

namn och kontaktinformation som telefonnummer och mail-adress).

Underhåll din kontakt och tipsa om nyheter. Tröttna inte för att det inte funkar varje gång.

Skicka ett pressmeddelande så tidigt som möjligt under dagen och skicka det via fax.

Mail och telefon i all ära, men det skrivna ordet på ett papper är något som är svårare att tappa bort i bruset och det är också något rejält över ett riktigt papper som går att hålla i handen. Något som alla journalister uppskattar.

Att intervjuas

Bästa sättet att förmedla information är att bli intervjuad. Det är också snudd på en garanti för att få mer utrymme än bara en notis.

Det finns några viktiga saker att tänka på:

1. När du blir kontaktad, förvissa dig då om att du är rätt person att prata om ämnet. Hänvisa annars vidare.
2. Om du är osäker på någon fråga, be att få återkomma så snart som möjligt eller inom en bestämd tid efter intervjun.
3. Den som intervjuar har övertaget genom att ha initiativet som frågeställare, men du har fördelen av att ha kunskapen som denne vill åt.

Genom förberedelser kan du kompensera för underläget. Bestäm dig för vad du vill åstadkomma med intervjun. Formulera ett eget mål. Bestäm dig för dina budskap och formulera dem. Om du behärskar budskapen kan du koncentrera dig på taktiken under intervjun.

Budskapen får inte var för många, tre är lagom. Formulera dem kort och formulera också stödargument. Det skall vara kort och koncist. Detta är särskilt viktigt vid intervjuer i radio och TV. Bjud på möjligheter till citat och rubriker.

Var begriplig. Tala vardagssvenska. Översätt ditt fackkunnande till vardagsspråk. Om inte du gör det så gör den som intervjuar dig det – och det är att be om felaktigheter.

Se till att upprepa ditt budskap så ofta det ges tillfälle till det. Först när du har sagt vad du vill säga på ett par olika sätt vid flera

tillfällen kan du vara säker på att få fram budskapet.

Att rätta citat

4. Om du vill läsa intervjun eller få den uppläst innan den publiceras, så ta upp den diskussionen med journalisten i förväg. Det är ett gyllene tillfälle att rätta till misstag och dessutom är det alltid svårare att säga någon om man måste sitta och läsa upp det för den personen.
5. Om du upptäcker att du citerats fel eller om du har blivit misstolkad så påpeka detta. Du har däremot inga som helst möjligheter att påverka journalistens formuleringar eller allmänna vinkel. Försök inte ens. Skall du skrika gråta och slåss så rekommenderar jag ett rum med tjocka väggar och en sandsäck.
6. Stå för vad du har sagt. Ta inte tillbaka något och säg inget "off the record".
7. Behandla alla journalister lika oavsett medium och var lika öppen mot alla.

Tid och plats

8. Ofta vill journalisten göra intervjun så tidigt på dagen som möjligt. Fråga hur lång tid det kommer att ta redan när ni avtalar om mötet. Normaltid för en personlig intervju är 1-2 timmar.
9. Välj plats med omsorg om du ska vara värd. Ostört och med god belysning är nyckelord. Stäng för höge farao av alla mobiltelefoner innan ni börjar. Det är en personlig förolämpning att springa iväg eller behöva svara i mobilen under intervjun.
10. Ska du bjuda på något så nöj dig med kaffe eller mineralvatten – det räcker.

När krisen kommer

Ibland hamnar din organisation eller du själv i rampljuset. Att försöka gömma sig hjälper sällan utan orsakar ofta mer skada än nytta. Här följer några råd i en sådan situation:

1. Gör en informationsplan. När krisen kommer är det för sent. Den hjälper dig att agera rätt från början.
2. Den viktigaste biten i den planen är att utse en informationsansvarig.
3. En person ska ha huvudansvaret för alla kontakter. Han eller hon är ansiktet utåt.
4. Full öppenhet måste få råda – från första början. Att hålla inne med negativ information och hoppas att ingen märker något är en omöjlig strategi. Skadan blir bara större.
5. Ljug inte. Att ljuga för en journalist är det sämsta du kan göra. Du och det du företräder får dålig publicitet och får trovärdigheten skadad för lång tid framöver.

6. Var tillgänglig. Lämna ut alla dina telefonnummer och gå inte under jorden. Kan du inte vara tillgänglig så se då till att någon annan är det.

Att skriva – några tips

Mycket hänger på hur ett alster formuleras om det väcker intresse på redaktionen. Utforma pressmeddelandet så att det kan användas i tidningen utan större ändringar.

Huvudregler:

- Skriv kort – aldrig mer än en A4-sida. Det som inte kan sammanfattas på ett A4 är inte värt att berätta.
- Skriv korta meningar, korta stycken och använd genomgående ett enkelt språk.
- Börja med det viktigaste.
- Skriv en rubrik som lockar till läsning. En rubrik är en rubrik och inte en innehållsdeklaration.

Referat

- Utforma referatet som en nyhetsartikel. Gör som när din mamma ska berätta vitsar – börja med poängen.
- Disponera så att inledningen följs av det näst mest intressanta o.s.v. En artikel ska kunna strykas från slutet utan att det märks på innehållet.
- Skriv enkelt. Använd vardat talspråk och undvik inskjutna bisatser och svåra ord. Förklara svåra ord.
- Sträva efter saklighet. Berätta vad som hänt och låt läsarna själva dra slutsatser.
- Texten lättas upp av direkta citat. Se till att citera ordagrant.

Debattartikel

Gillar du att skriva så är debattsidorna rätt forum. Insändaren har en aktuell händelse eller en tidigare artikel som utgångspunkt. Material är ofta välkommet. Samma skrivregler som ovan, men här kan du vara mer personlig och partisk då du driver en åsikt.

En saklig, informativ och kortfattad debattartikel har större chans att komma in än en lång, starkt polemisk och navel-skådande text.

Tumma aldrig på fakta och var noga med citat. Var pedagogisk och försök fånga krångliga sammanhang i korta bakgrunder.

Nya medier

Den egna hemsidan har blivit en standard för att presentera en förening eller organisation men tänk på att det inte bara är genom hemsidan som ni kommunicerar utåt. Även små notiser kan ge stort genomslag.

Tänk också på vilken information ni lägger ut på hemsidan. Om ni har ett öppet diskussionsforum så kan journalisterna också läsa och använda det ni skriver.



Spelföreningen TID

– årets ungdomsförening i Ystad 2003

Tove Gillbring intervjuar föreningens vice ordförande Anders Hektor

Spelföreningen TID har utsetts till årets ungdomsförening i Ystads kommun. Utöver äran har de uppmärksammats i den lokala pressen och fått en 3 000 kronor extra till sin verksamhet av kommunen. Frågan är vad det är som gör att de lyckats så bra och blivit så uppskattade? Vill du veta mer efter intervjun så besök deras hemsida www.skymnings.com/tid.

När startade Spelföreningen TID?

Det var en mörk dag i slutet av november år 2000. Staden Ystad stod utan en spelförening. Fyra unga eldsjälar tog saken i egna händer och startade en förening med ett namn som inte bör nämnas.

Hur många medlemmar har ni?

År 2002 avslutades med strax under 100 medlemmar. Medvetna om att en mycket bättre siffra var möjlig i en metropol som Ystad, kastade vi oss rakt in i 2003, och innan ens halva året har gått trycker vi på den magiska gränsen, 103.

Vilka delar av spelhobbyn är ni intresserade av och verksamma inom?

Vi kryssade i allt utom PBM, så vi får väl stå för det. Annars spelar vi precis allt utom *bingolotto*,

V75 och *Kubb*. Skämt åsido, vi är väldigt engagerade i alla typer av spel. *Magic*, *Warhammer* och diverse brädspel är väl det vanligaste, men vi har även en del framgångsrika lajv på vårt samvete.

Detta år arbetar vi hårt för att sprida intresset för alla typer av spel till de som ännu inte upptäckt alla aspekter av vår hobby. Vi sprider även spelhobbyn till de som inte (ännu) är medlemmar, på ställen som kaféer och ibland gator(!).

Har ni någon lokal?

Vi hyr för närvarande en före detta nedlagd liten skola i centrala Ystad en gång i veckan, det är nog det närmaste en fast lokal vi kommer. Det är svårt att hitta en lokal som vi får råd med och rymmer alla våra medlemmar. Vi är även lite rädda för det kända "slackerfenomenet" som brukar inträffa när en förening skaffar en fast lokal. Vi arbetar hårt på att expandera, och en av höstens stora utmaningar kommer att bli att hitta en ersättare till vårt nuvarande tillhåll, då det ska byggas om till Gymnasium.

Vad sysslar ni med?

Varje vecka (med extra fokus på jämna lördagar) har vi spelkväll, ofta med turneringar och/eller temaarrangemang, t.ex. WWII, udda kortspel, racingkväll eller Blippkväll med Avalon Hill. Vi brukar även fixa så att våra medlemmar kan ta sig lätt till rikets konvent och andra tillställningar. Då och då har vi haft små konvent själva, vi har t.ex. tagit över Ystads gamla tradition "Julklappen" som vi ordnar i mellandagarna.

Har ni några roliga projekt eller arrangemang på gång?

Naturligtvis kommer vi att ställa upp med något arrangemang på Nationella Spelveckan, även om det känns ganska långt bort när det här skrivs. BSK kanske får ett besök, och efter det laddar vi upp för vårt eget konvent, "Julklappen" i mellandagarna.

Ett annat, större, projekt är vår "filial" i grannkommunen Trelleborg. Där har vi ett större intresse för rollspel och lajv, som vi naturligtvis vill gynna. Men även att främja alla andra typer av spel, eftersom detta ligger i föreningens anda. Initiativet har blivit väl mottaget av bl.a. Trelleborgs kommun, som ger oss sitt stöd. De har t.ex. velat filma vår verksamhet för att sprida på skolor, m.m., något vi är ypperligt stolta över.

Varför blev ni utsedda till årets ungdomsförening i Ystad?

För vårt engagemang, vår vilja att sprida en alternativ hobby i det (alltför) sportpräglade Ystad. Vi vill även få bort alltför unga från gatorna på helgerna. Vi har noll tolerans till rökning och alkohol i samband med föreningsträffarna. Vi har även ett visst antal handikappade i vår förening, som vi gynnar. Vår permobilbundna kompis kom t.ex. på 9:e plats i 40K på årets Gothcon. Dessutom bjuder vi alltid på oss själva och försöker skapa en kompisstämning mot samtliga medlemmar, vare sig de är 8 eller 52 år gamla.

Vad skall ni använda prispengarna till?

Nya spel, samt att vi tänkte ha en strandfest till föreningens ära. Det som blir över kommer att gå till fortsatt verksamhet.

Varför är ni med i Sverok?

Sverok är det bästa, och nästan enda alternativet för en förening som TID. All hjälp och gemenskap gynnar alla som är med.

Vad är det bästa med att vara med i Sverok?

Känslan av att det händer något, och den tidigare nämnda gemenskapen. Det finns även en viss stolthet i att tillhöra Sverok, något som märks på alla konvent och träffar.



Det finns TID för spel och TID för strandfest.

Aktuellt!

Tove Gillbring intervjuar Sveroks ordförande Jon Nilsson

Jag träffar Jon över en långlunch i Stockholm mitt i sommaren. Sveroks nye ordförande har ett hektiskt schema, med möten både före och efter vår möte. Det märks tydligt att han börjat bli varm i kläderna och trivs i rollen. Under mötet hinner vi diskutera en hel del om vad som är på gång inom Sverok just nu och vad han som ordförande ägnar sin tid åt.

Studieförbundet Sverok?

Folkbildningsfrågan stöts och blöts för fullt just nu. På förbundsstyrelsens nästa möte i oktober är det dags att välja vilken linje Sverok skall arbeta vidare efter: starta eget studieförbund, gå med i något befintligt eller fortsätta som idag.

Möte med ungdomsministern

Jon Nilsson skall träffa Lena Hallengren, Sveriges förskole- och ungdomsminister, samt minister för vuxnas lärande.

Ju fler vi är tillsammans, ju gladare vi blir?

Sverok växer så det knakar just nu, den medlemsökning som började för två år sedan har inte avstannat – tvärtom. Det är naturligtvis jätteroligt, men ställer också helt nya krav på Sverok som organisation. Det börjar bli dags att bygga om förbundet och anpassa kostymen efter ett medlemsantal på 35-40 000, istället för tidigare 15-20 000. Jon anser att det i dagsläget är viktigare att få de nya medlemmarna känna sig hemma i förbundet än att värva nya.

En del bidragsutbetalningar kan bli försenade

Den kraftiga medlemsökningen gör att Sveroks pengar går åt i snabbare takt än planerat (Sverok betalar ut bidrag samma år som föreningarna bildas, men får inte pengar från staten förrän två år senare). Därför kan de föreningar som är sena med att ansöka om bidrag i år eventuellt få sina pengar några veckor senare än normalt.

Lajva på museum med minister!

Sverok, Röda Korset, Historiska Muséet och Riksteatern sätter tillsammans upp lajvet *En resa som ingen annan* på Historiska Muséet i månadsskiftet september/oktober. Bistands- och migrationsministern Jan O. Karlsson och flera gymnasieklasser är inbjudna.

Verksamhetsdistrikt?

Försök med verksamhetsgrupper som på sikt kan utvecklas till verksamhetsdistrikt skall göras, för att hjälpa de olika hobbygrenarna på deras egna villkor. Intresserade inom olika verksamhetsgrenar kan samarbeta direkt och nationellt, till exempel kan de agera intern remissinstans inom sitt område och hjälpa till med Sveroks hemsida. Karl Lampinen undersöker möjligheterna inom lajvhobbyn och Wille Raab airsoft.

Sverok blir med(ia)vetet?

Under hösten skall Sverok bli bättre på att hantera media. Förbundsstyrelsen skall anta en mer långsiktig mediastrategi, men ännu viktigare är att föreningarna kommer att få konkret hjälp, bland annat med mallar för pressmeddelanden. Förbundsstyrelsen överväger också att dela ut ett pris till den förening som får bäst genomslag i media – det är alltid bra att uppmärksamma goda exempel. På nästa SLAG kommer också de distriktsaktiva att i rollspelsform få träna på olika mediasituationer.

Sverok lobbar med LSU?

Sverok tänker nominera folk till LSU:s styrelse och Jon hoppas på ett samarbete om aktuella frågor som föreningar och moms, eller att få till stånd en ungdomspolitik som erkänner ungdomars eget engagemang som viktigt, till exempel genom att kartlägga alla föreningslokaler och inte bara fotbollsplaner och fritidsgårdar.

Vill du veta mer?

På Sveroks hemsida www.sverok.se hittar du mer om vad som händer i förbundet just nu, inte minst kan du hitta rapporter och beslutssamfattningar där.



Kalendarium

25 - 28 september

Bok & Bibliotek '03

Sverok Väst ställer ut i monter A02:41 på Svenska mässan i Göteborg.

26 - 28 september

DalCon & GDs årsmöte

Spelkonvent i samband med Sverok GävleDalas distriktsårsmöte.

2 - 3 oktober

Ung i Skaraborg

Sverok Väst finns på plats på Vadsbrogymnasiet i Mariestad.

3 - 5 oktober

Förbundsstyrelsemöte

Folkbildning och Sverox är bara två av frågorna på dagordningen.

10 - 12 oktober

GenomSLAGet?

Väst arrangerar nästa distriktsträff med tema mediahantering.

10 - 12 oktober

FDG:LAN

LAN i Göteborg – <http://fdg.sverok.net>

16 - 18 oktober

T.U.G.G.

Agera – Reagera – Engagera med Sverok Väst på Järntorget i Göteborg.

23 - 25 oktober

SillyCon 12

Spelkonvent i Mora, Dalarna där rollspel står i centrum.

Kostnad: 50:-

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

27 oktober - 2 november

Nationella Spelveckan

Vad gör du för att sprida hobbyn?

31 oktober - 2 november

Borås Spelkonvent 21

Läs mer på <http://bsk.sverok.net>

31 oktober - 2 november

NordKon

Spelkonvent i Luleå. Se mer på www.ludd.luth.se/~nordkon/



Recensioner

Vid regnbågens slut

Äventyr till Mutant:UA

Äntligen är det här – första supplementet till *Mutant:UA*, ett häftat äventyr om 48 sidor.



Det är en fortsättning på det oavslutade introduktionsäventyret *Helkoäll på Thermo-polium* från regelboken. Det är en liten besvikelse, då man kan tycka att de borde ha haft med hela *Vid regnbågens slut i regelboken* och inte som ett separat äventyr.

Nu ska vi dock inte gråta för det, då äventyret är ett bra och spännande nybörjaräventyr som ger rollpersonerna en möjlighet att bekanta sig med Hindenburg, och området däromkring. Det enda man kan anmärka på är att teknologinivån kan kännas något hög, men det fixar den händige spelledare lätt genom att byta ut några högteknopuffror mot skarprättarvapen.

Äventyret passar perfekt som introduktion till Mutantvärlden och regelsystemet, vilket konstruktörerna anammat genom att ta med ett flertal marginalrutor som belyser viktiga delar av regelsystemet. Man har även fått med en del annan matnyttig information i häftet bland annat några äventyrssuppslag för fortsatta äventyr i Hindenburg, hur man handlar på Bazaren och några nya droger som stridsdrogen HERO.

Jag tycker att *Vid regnbågens slut* heltklart är värt att köpa, även om det borde ha varit med i regelboken, för det är ett bra äventyr och vem vill inte veta hur det går för den bredkäftade paddan Julius "Smilet" Piaff?

Mitt betyg blir 3 Rubbiter av 5.

–Michael Leck

Vid regnbågens slut

Järnringen

ISBN 91-974445-0-2

Häftad, 48 sidor plus omslag

Pirit – Den innersta kretsen

Kampanj & äventyrsmodul till Mutant:UA

Äntligen är den här, första delen av kampanjtrilogin

Udergångens arvtagare. Det är en fullmatad bok om 198 sidor varav 16 sidor är stämningbilder helt i färg.

Pirit är den sydliga utposten i Pyrisamfundet belägen i norra delen av de livsfarliga Frihetens slätter. Staden är gangsterstyrd och centrum för handeln med forntida teknologi.

Boken är uppdelad i två delar. Först kommer ett trettioital sidor med en allmänt hållen beskrivning av området runt Pirit med alla intriger och skumraskaffärer och en regelsektion.

I regelsektion tar man bland annat med regler för några nya varelse som Reptilfolken, Vättapir och Ähl, en hög med vapen, en utökad fyndtabell och enkla fordonsregler där man har prioriterat hastighet och drama framför realism och detaljrikedom, vilket jag tycker de har lyckats mycket bra med.

Den andra delen av boken innehåller äventyrstrilogin *Den innersta kretsen* med äventyren *Huvudjägarna*, *Knegarfurstens sorti* och *Fallet Cappuccino*. Äventyren är väl-skrivna och sätter rollpersonerna på hårda prov i sin kamp mot livsfarliga motorkultister, krigiska rubbiter, lömska ulvrikiska spioner, hetlevrade nybyggare, skumma gangsters och naturligtvis den förvridna mutantnaturen. Med alla platsbeskrivningar och den inledande informationen om området får man en omfattande kampanj miljö, som ger många möjligheter att skapa nya äventyr för spelarna i väntan på att del två av *Udergångens arvtagare* skall nå spelbutikerna hyllor.

Med *Pirit – Den innersta kretsen* visa Järnringen att de verkligen är att räkna med, jag tror att kampanjtrilogin *Udergångens*



arvtagare kommer att uppskattas lika mycket som *Nekropolis* och *Bris Brygga* på sin tid. Det är en gedigen kampanj- & äventyrsmodul och ett måste för alla som spelar *Mutant:UA*.

Mitt betyg hamnar på 4 Rubbiter av 5.

–Michael Leck

Pirit – Den innersta kretsen

Järnringen

ISBN 91-974445-1-0

Hårda pärmar, 198 sidor plus omslag

Härskaren & Ättlingen

Spelarbok till Mutant:UA

Mutantgänget fortsätter att ge ut produkter i en överraskande hög takt, denna gång är det dags för den första spelarboken som avhandlar ämnet IMM – Icke muterad människor. Boken eller snarare häftet har en tydlig kapitelindelning med ett bra upplägg med en blandning av stämningstexter, bakgrundsinformation och rena regelbitar på de 48 sidorna.

Häftets westerninspirerade omslag håller mycket hög klass som alla Anders Muammar gjort åt *Mutant:UA* och inlagan har många stämningfulla illustrationer, men jag undrar om en pansarhäst verkligen är så stor som den verkar på sidan 37?

Härskaren & Ättlingen beskriver på ett roligt sätt den icke-muterade människan liv och leverne i Mutantvärlden. Bland annat har man i häftet tagit med ett tiotal bakgrunds-miljöer med tillhörande speladarpersoner och indirekta äventyrssuppslag, flera nya yrken som Spelare, Konstnär och Boskaps-uppfödare, ett tiotal talanger som numera även kan köpas av andra klasser. Vidare tar man upp det sociala spelet bland den pyriska befolkningen med inriktning på



er



överklassen, regler för rollpersoner som är sporthjältar, mode, jakt och mycket mera. Ett kapitel ägnas helt åt information om olika klubbar och sällskap som de i mina ögon något lustiga Skåjterna.

Första spelarboken ger helt klart mer smak. 48 sidor är dock något för tunt. Jag tycker att den ger en stämningsfylld och bra information om den ickemuterade människan både för spelarna och för spelledaren. Jag väntar nu med spänning på att spelarbok 2 ska komma ut, ty den ska visst ta upp de muterade djuren något som ligger mig varmt om hjärtat.

Härskaren & Ättlingen är helt klart en produkt att rekommendera för alla Mutantälskare och jag ger den utan att tveka betyget 4 Rubbiter av 5.

–Michael Leck

Härskaren & Ättlingen, Spelarbok 1
Järnringen
ISBN 91-974445-2-9
Häftad, 48 sidor plus omslag

Dynasties and Demagogues Politik, intriger och ränkspel för d20

Den som bestämde att man inte kan spela intrigfyllda politiska äventyr med *D&D* eller *d20*-systemet glömde att berätta det för Chris Aylott. Denna man har nämligen skrivit en hel bok fylld med regler för hur man hanterar det livsfarliga spelet bakom kunga-dömetts kulisser. Och den blev så bra att han och Atlas Games, som ger ut boken, vann EN Worlds förstapris för regelsupplement för *d20*-systemet vid den årliga ceremonin på GenCon!



Boken är hårdinbunden, men bara 160 sidor lång. Den känns lite tunn för att vara hårdinbunden, men det är mycket text och få illustrationer, och layouten är funktionell. Grafiskt är alltså boken inget fyrverkeri, men texten är spektakulärt välskriven.

Boken är uppdelad i en introduktion, sju kapitel och tre appendix. Introduktionen är speciell på så sätt att den är ett äventyr som förklarar skillnaden mellan vanliga äventyr och de som är fyllda med intriger. En spelledare kan leda sina spelare genom äventyret, men om en spelare vill läsa det för att få större förståelse för skillnaden så går det också bra.

Det tre första kapitlen utgör en egen avdelning, och handlar om politiskt ränksmideri i teorin. Man får information om olika statsskick hur de fungerar i spelvärlden, en närmare titt på de olika fantasyraserna och deras samhällen, samt hur magi påverkar det politiska spelet. Man får 17 nya besvärjelser och 15 nya magiska föremål, alla speciellt lämpade för intrigerande och ränksmideri.

De nästföljande två kapitlen i nästa avdelning handlar om hur du kan anpassa din rollperson till detta sätt att spela, med nya knep (*feats*) och tilläggsklasser (*prestige classes*), och inkluderar ett system för motsvarigheten till våldsamt strid, nämligen politiska manövrer, debatter och olika typer av omröstningar.

De två sista kapitlen i den tredje och sista avdelningen innehåller allt en spelledare behöver för att skapa politiska äventyr och kampanjer. Faktum är att materialet här kan användas till vilket spel som helst, och inte bara *D&D* eller något annat *d20*-system. Appendixen listar olika titlar för olika officiella personer, en bibliografi och en innehållsförteckning över det *d20*-material som finns i boken!

Skaffa *Dynasties and Demagogues* och sätt skräck i dina rollpersoner, när de inser att politiska intriger kan vara nog så spännande och livsfarliga som vanligt äventyrande!

–Magnus Seter

Vad är EN World?

EN World är den främsta webbplatsen för de som gillar *d20*-systemet. Där finns nyheter, regelexpansioner, recensioner och diskussionsfora. Webbplatsen besöks ofta av såväl fans som yrkesverksamma spelkonstruktörer. En gång om året delar EN World ut priser, som kallas Ennies, till årets bästa *d20*-produkter.

EN World hittar du på www.enworld.org

Nyambe Fantasy i afrikansk miljö

Nyambe är ett av de bästa bevisen på att det går att göra banbrytande och originella produkter för *d20*-systemet. Boken beskrivs som afrikansk fantasy och ges ut av amerikanska Atlas Games, som även ger ut *Ars Magica*.

Nyambe är en hårdinbunden bok på 256 sidor. De första 16 sidorna är en färggrann introduktion till världen, men lejonparten av sidorna är svartvita. Illustrationerna är genomgående av god kvalitet, och layouten lätt och luftig. Texten är stämningsfull och välskriven.

Spelvärlden är en kontinent som kallas Nyambe-tanda, och kombinerar afrikanska legender och afrikansk historia med heroisk fantasy för att skapa en exotisk och annorlunda upplevelse. Kontinenten är beskriven utan kopplingar till andra delar av världen, så att man kan infoga den i vilken kampanjvärld som helst.

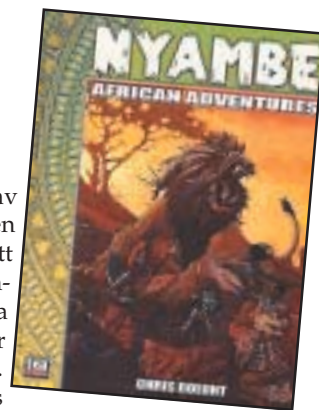
Boken är fullmatad med användbar information, och är pedagogiskt disponerad. Den börjar med en beskrivning av Nyambes mytologi och historia, vilket följs av beskrivningar av flera olika mänskliga och halvmänskliga kulturer. Det finns tolv olika mänskliga kulturer, och sex halvmänskliga. Kulturerne beskrivs på det vanliga sättet, men med ytterligare information som till exempel hur de ser på konst och vilken mat det äter. Orcher, dvärgar och alver lyser med sin frånvaro, liksom de flesta andra fantasykonventioner man är van vid. Uppfriskande!

Vidare hittar man kapitel om yrken och färdigheter, utrustning och magi. Den gudomliga magin kommer från andar och det finns 26 nya gudomliga domäner och 40 nya besvärjelser att använda.

De olika nationerna på Nyambe-tanda beskrivs i ett eget kapitel, tillsammans med tabeller för monster man kan träffa på, och regler för värmeslag. Detta följs av tips för hur man bygger äventyr för *Nyambe*, och magiska föremål. Sist hittar man 60 sidor med nya och spännande monster och mal-lar (templates).

Sammanfattningsvis är *Nyambe* en originell och ovanlig spelvärld, med solida och väl genomtänkta regler. Den ger en inspirerande bild av hur en spelvärld med afrikansk inspiration kan se ut.

–Magnus Seter





Dungeons & Dragons Revised Core Rules

Player's Handbook
Dungeon Master's Guide
Monster Manual

Länkar

d20 System Reference Document 3.5

www.wizards.com/D20/article.asp?x=srd35

D&D v.3.5 Accessory Update

www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dnd/20030718a



Glöm alla drömmar om det realistiska fantasyrollspelet. Det här är *Dungeons & Dragons Revised Core Rules* (D&D 3.5), och det handlar per definition om heroisk fantasy. I detta rollspel, som är den senaste utgåvan av världens första kommersiella hobbyrollspel, spelar du en hjälte som ger sig ut på äventyr för att hitta skatter och besegra monster. Tre böcker utgör regelkärnan för D&D: *Player's Handbook* (PH), *Dungeon Master's Guide* (DMG) och *Monster Manual* (MM). En spelare klarar sig om han har tillgång till PH, men en Dungeon Master (spelledare) behöver alla tre.

Alla böcker har hårdpärm och följer samma layout och form. De är rikligt illustrerade i färg, och bilderna håller högsta möjliga klass. I dag finns nog inga snyggare rollspelsregler att hitta på marknaden. Värt att notera är att denna reviderade version behåller samma grundkoncept för omslagen som *version 3.0*, men med tydliga förändringar så att man inte ska ta fel. De

nya böckerna identifieras även tydligt som *version 3.5* på pärmen. Alla tre är numera 320 sidor tjocka.

I korthet kan man säga att D&D bygger på en enkel princip: slå en tjugosidig tärning, ett högt resultat är bra. Tärningsresultatet modifieras upp eller ner av olika färdigheter, kunnanden, eller yttre omständigheter. Din hjälte tjänar ihop erfarenhetspoäng genom att äventyra, och när han har tillräckligt många sådana går han upp en grad (*level*). I samband med detta förbättrar han sina förmågor och färdigheter. D&D använder även andra tärningar till olika moment, till exempel tre sexsidiga tärningar för att slå fram grundegenskaper. Det finns även ett antal variationer på reglerna som tillåter att man enkelt förändrar hur de fungerar, till exempel för att göra det dödligare att slåss, eller för att dela ut erfarenhetspoäng för gott rollspelande.

Det finns många regler i D&D och det är också den största svagheten. Grundtanken är enkel, men det finns väldigt många regler som ska ge större valfrihet och många fler möjligheter både för spelarna och spelledare. Det kan vara svårt att hålla koll på alla regler och det är viktigt att alla är beredda att hjälpas åt för att spelet ska flyta på ordentligt. *Version 3.5* försöker åtgärda detta med många tips och genom att tydligt och pedagogiskt förklara hur reglerna används.

PH innehåller allt som behövs för att skapa en rollfigur. I den här boken är det väldigt mycket som har förändrats... lite grann. Det är oftast inte fråga om stora svepande förändringar och alla grundregler är samma som förut. Klasserna har modifierats för att minska risken att man utnyttjar kryphål i reglerna, och magin har setts över för att göra den mindre kraftfull. En del knep (*feats*) har fixats och nya har tillkommit.

DMG är boken för den som ska agera spelledare. Boken har omdisponerats och innehåller nu ännu fler tips till spelledaren, mer info om fällor och tilläggsklasser (*prestige classes*). Bland de mest uppenbara nyheterna finner man korta kapitler om de olika existensplanen och grundläggande såkalla-

de episka regler för att spela väldigt mäktiga rollpersoner.

MM innehåller information om hundratal djur och varelser som kan användas i äventyren. I *version 3.5* har ett antal varelser tillkommit, och reglerna för hur man tilldelar dem färdigheter (*skills*) och knep (*feats*) har ändrats. Vidare har reglerna för skademinskning (*damage reduction*) gjorts om för att vara mer konsekventa och lättare att använda.

Förutom det som nämnts ovan är den största nyheten att de nya reglerna i alla tre böcker förutsätter att man använder miniatyrfigurer för att visualisera striderna. Stridsreglerna illustreras rikligt med exempel på hur miniatyrfigurerna manövrerar och vad de kan göra under striden.

I och med denna reviderade upplaga blir D&D ett ännu mer strömlinjeformat och konsekvent regelsystem, med massor av stöd för såväl spelare som spelledare. Det är fortfarande D&D med klasser och grader, och allt annat som gör det till D&D, och med 3.5 har man i och med anpassningen till miniatyrfigurer anpassat sig till rötterna från det klassiska *Chainmail*.

Den som vill veta mer om exakt vad som har ändrats bör gå till den så kallade *SRD:n*, som innehåller regelkärnan och som har uppdateras i och med att 3.5 släpptes. Man kan även hitta mer info om ändringarna i en pdf som kallas *D&D v.3.5 Accessory Update* och som kan hämtas gratis på WotC:s webbplats.

Frågan är då om du ska köpa de nya reglerna? Om du inte gillade D&D tidigare, så ska du inte göra dig besvär med 3.5. Om du har 3.0 och inte vill lägga ut pengar på nya böcker, ladda hem informationen på nätet. Du kan också fortsätta utan att uppgradera om du så vill, men då missar du några uppenbara förbättringar av systemet.

Men om du inte redan spelar D&D så är *version 3.5* rätt tillfälle att hoppa på tåget. Böckerna är välskrivna och välproducerade, fullmatade med information och med potential till oändliga äventyr!

– Magnus Seter





omedagen är här!

Magnus Seter rapporterar från GenCon

Så är den då här, domedagen. I alla fall för de som spelar i White Wolfs spelvärld World of Darkness (WoD). Vid en presskonferens på GenCon i Indianapolis lanserade White Wolf sin nya satsning: *Time of Judgement*. Efter att ha utvecklat World of Darkness i tolv år kommer spelvärlden nu att bringas i ruiner i och med en serie produkter som ska ges ut under 2004.

Satsningen börjar den 14 januari 2004, och fortsätter i tre månader. Alla spel som ingår i spelvärlden kommer att påverkas; *Vampire*, *Werewolf*, *Mage*, *Hunter*, *Demon*, *Changeling*, *Mummy* och *Kindred of the East*. Fyra hårdinbundna böcker beskriver Time of Judgement, det som leder fram till domedagen för World of Darkness. Dessutom kommer det att ges ut tre romaner med samma tema, och expansioner till lajvreglerna *Mind's Eye Theatre* och till samlarkortspelet *Vampire: the Eternal Struggle*.

Enligt White Wolf har de byggt upp denna satsning under flera år, och de känner nu att det är dags att ta konsekvensen av alla de berättelser som presenterats i deras spel. Det är kort och gott dags för Gehenna. Det är dags att sluta prata om apokalypsen, och verkligen låta den hända.

–En apokalyps är bara spännande och skrämmande om den verkligen kan inträffa, säger Mike Tinney, chef på White Wolf.

Ethan Skemp, ansvarig för *Werewolf*, säger:

–Det här är verkligen apokalypsen. Många fans har blivit uttråkade av världsomstörtande händelser i serier och spel som slutar med att allting bara är som det brukar. Det här inte en sådan händelse.

Efter mars 2004 kommer White Wolf inte att ge ut nya spel, eller nytryck av gamla, som utspelar sig i den moderna World of Darkness. Spelen som utspelar sig i *Dark Ages* ges ut som vanligt, precis som *Exalted*.

Mike Tinney berättar:

–Många andra förlag har gett ut nya upplagor under åren. Några mer framgångsrika och uppmärksammade än andra. Det är inte det som händer här. Vi uppfyller ett löfte vi gav när *Vampire* släpptes för första gången 1991. Slutet är på riktigt, och den här World of Darkness kommer aldrig att återkomma. Det som slutligen kommer att följa kommer att vara väldigt annorlunda. En ny och spännande spelvärld.

Vad den nya världen innebär är höljt i dunkel. Det enda som anges är att en helt ny World of Darkness lanseras i augusti 2004.

Vad är Gencon?

GenCon är Nordamerikas största årliga mässa för fans av fantasy, science fiction och hobbyspel. I 35 år har den ägt rum i Milwaukee, men i år flyttade den till Indianapolis, och besöktes av upp emot 25 000 entusiaster.

Mässan erbjuder ett stort antal evenemang och ger fans chansen att träffa männen och kvinnorna bakom företagen som driver hobbyn framåt, samt kändisar från film- och bokvärlden.

GenCon ägs och drivs av Peter Adkison, grundare av Wizards of the Coast och en av spelhobbyns främsta visionärer och pionjärer.

Nästa GenCon i Indianapolis går av stapeln någon gång i augusti 2004. Planer finns på att genomföra GenCon i södra Kalifornien och Europa.

Mer information finns på www.gencon.com



Välkommen till

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

Förbundet

Sverok är en ideell organisation för spel-föreningar av olika slag. Organisationen har varken religiösa eller politiska kopplingar.

Förbundet startades 1988 och har i dag mer än 35 000 medlemmar i drygt 1 700 föreningar, vilket gör det till en av Sveriges största ungdomsorganisationer.

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

Riksmötet och förbundsstyrelsen

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

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

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

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

Distrikten

De åtta distrikten (Övre Norrland, Nedre Norrland, GävleDala, Svealand, Stockholm, Västra Götaland, Ost och SkuD) representerar föreningarna på en regional nivå och fungerar som ett lokalt samarbets- och stödorgan för **Sveroks** medlemmar. Distriktens syfte är att på lokal och regional nivå verka

för förbundets syfte, det vill säga att stödja och utveckla spelhobbyn. Distrikten erbjuder ofta mer konkreta tjänster som exempelvis projektbidrag, hjälp med tryck och kopiering eller ett ställe för föreningarna att träffas på.

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



Starta er egen förening!

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

Samla dina kompisar



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

Håll ert första möte



Det är på det första föreningsmötet eller årsmötet som ni beslutar om alla de idéer ni har. Här bestämmer ni vilket namn föreningen ska ha, vad föreningen skall hålla på med, vilka stadgar som ska tala om hur föreningen fungerar och vilka personer som ska sitta i styrelsen. Det är viktigt att ni på den här typen av möte för protokoll så att ni kan gå tillbaka och se vad som beslutats. Protokollet måste ni oftast också ha om ni vill söka bidrag från kommunen. På dessa möten kan ni som medlemmar i er egen förening prata om och besluta om precis vad ni vill. Vissa saker, som de här ovanför, är det dock rätt viktigt att ni tar upp och beslutar om.

Bestäm vem som ska göra vad



Årsmötet är föreningens högsta beslutande organ. Det är den instans i föreningen där alla typer av beslut kan fattas. På ert första möte och på alla era kommande årsmöten måste ni besluta vem som ska göra vad i föreningen. De personer som gör de viktigaste sakerna har egna poster i föreningens näst högsta organ – styrelsen. Styrelsen är den grupp av människor som ska se till så att det ni kommer överens om och be-

Sverok



slutar i föreningen faktiskt också genomförs. I styrelsen måste det finnas en ordförande och en kassör. Ordföranden ansvarar för att styrelsen har bra förutsättningar i sitt arbete och kassören ansvarar för att hålla reda på det praktiska arbetet med föreningens pengar. Naturligt vis kan ni på era möten utse både andra poster och andra typer av uppdrag. Faktum är att utöver styrelsen måste föreningen ha en revisor och en valberedare. Revisorns uppgift är att hålla koll på styrelsen och se till så att den gör de saker som föreningens årsmöte sagt åt den att göra. Valberedaren förbereder föreningens val genom att innan årsmötet ta fram förslag på kandidater.

Fyll i och skicka in blanketten



Så snart ni är minst fem medlemmar och ni har haft ert första möte kan ni fylla i blanketten *Anmälan av förening till Sverok*. Den hittar du i en del spelbutiker, på Sveroks hemsida (www.sverok.se/572.0.html) eller beställer från Sveroks kansli (se adress nedan). När alla papper är ifyllda skickar ni den till:

Sverok
Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping

Vad händer sedan?

Kontakter

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

Inflytande

När du är med i Sverok har du goda möjligheter att påverka hur förbundet ska vara och utvecklas. Förbundet är demokratiskt

uppbyggt och du kan bli ett av de 101 ombud som på Riksmötet varje år beslutar om allt som har med Sverok att göra.

Information

Många större projekt inom hobbyn får uppgifter gratis från Sveroks adressregister. Detta innebär att en förening som är med i Sverok får information och inbjudningar till bland annat konvent, lajv, spelträffar, turneringar och mässor. Alla sverokföreningar får även förbundets egen tidning. I tidningen kan ni läsa allt om vad som händer inom förbundet. Föreningen får ett exemplar gratis och det skickas till er postmottagare. Alla som är med i Sverok kan dessutom få en gratis prenumeration på *Sverox*.

Arrangemangsrabatter

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

Ditt förbund

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

Enkelt

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

Bidrag

Sverok ger alla föreningar 2 000 kronor per år och 40 kronor för alla medlemmar som är mellan 7 och 25 år. Genom att vara med i Sverok har er förening även större möjligheter att få bidrag från er kommun, än om ni inte är med i någon rikstäckande organisation. Ytterligare ett sätt att få bidrag till verksamheten är genom studiecirklar. Kontakta något studieförbund där ni bor. ■

Hur blir man medlem i Sverok?

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

Sverok ger bidrag till sina föreningar

Verksamhetsbidrag

Föreningar som rapporterar verksamhet får 2000 kr/år

Medlemsbidrag

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

Kontakta Sverok!

Sandbäcksgatan 2
582 25 Linköping
E-post: info@sverok.se
Tel: 013 - 14 06 00
Fax: 013 - 14 22 99
www.sverok.se

Vad är NSV?

Vecka 44, det är då det händer: Nationella Spelveckan (NSV)! Det är då alla spelare har ett extra bra tillfälle att visa upp sin hobby, veckan med spelandet i fokus! För ett par veckor sedan fick varje Sverokanknuten förening ett brev om NSV med bland annat ett anmälningsskema. Detta formulär måste ni fylla i och skicka in till Sveroks kansli senast 15 september för att ha möjlighet att ta del av det material vi tar fram inför NSV, t.ex. planscher, foldrar, spel, mm. Har ni inte hört något om NSV från er förening, så bör ni prata med er förenings postmottagare och be denne att låta er få ta del av brevet.

**27 oktober
till
2 november**

Var med på Nationella Spelveckan!

Spela spel och ha kul, men gör det lilla extra – ta och visa upp er spelhobby. Det kräver inte mycket extraarbete och gör vi det tillsammans samtidigt över hela landet, så ser vi till att alla får veta att vecka 44 är Nationella Spelveckan.

Titta in på <http://nsv.sverok.se> för att få mer information eller maila frågor till nsv@sverok.se

Vad ska man göra under NSV?

Visa upp allt som har med spel att göra, er hobby, föreningar, mm. Det finns flera olika sätt man kan göra detta på, stort eller litet, allt efter vad man själv vill och orkar. Sätt er på ett café och spela spel, bjud in era föräldrar på en spelkväll, ha öppet hus i er spellokal eller ta kontakt med kommunen eller ert Sverokdistrikt och be dem hjälpa er att ordna en lajvdräktsparad på torget. Möjligheterna är oändliga!

Även i år söker Sverok samarbeten med företag för att dessa ska erbjuda er spel och utrustning att demonstrera för allmänheten under NSV. Sverok erbjuder er självklart också informationsmaterial och annat, för att ni ska kunna visa upp era spelhobbys och Sverok för allmänheten på bästa tänkbara sätt. Glöm inte att kryssa i vilken spelhobby ni helst vill demonstrera under NSV, så att vi vet vilken slags saker ni är intresserade av att få.

Planerar din förening att göra något stort under NSV? Ett arrangemang som når ut till många människor, eller som syns extra mycket i media, eller som kanske visar upp flera olika hobbygrenar? Vi kan hjälpa till med extra mycket informationsmaterial, speciellt utformat material, ekonomiskt bidrag med mera. Hör av er så snart som möjligt till nsv@sverok.se eller ring Anton i förbundsstyrelsen på 070-26 23 477, så att vi kan planera och koordinera arrangemanget under NSV.

Ett annat bra sätt att synas hos allmänheten är via massmedia. Det är inte så svårt som man kan tro. I NSV-utskicket och på vår hemsida kan ni läsa våra tips om hur man skriver pressmeddelanden. Där får ni hjälp med hur man formulerar och strukturerar en text för att en tidning ska publicera artiklar om ert arrangemang. På vår hemsida hittar ni även en mall för pressmeddelande, som hjälper er att strukturera texten steg för steg.

Sverok har även i år en överraskning på lutt för alla föreningar som syns i media! Ni skickar bara in en kopia av artikeln (eller på annat sätt säger till om hur ni har setts i massmedia) om ert arrangemang till kansliet, så får ni överraskningen av oss strax efter NSV.