

SVEROX

FÖRBUNDSTIDNING FÖR SVEROK – SPELFÖRBUNDET

32

november
2003

Framtiden på finska
– ett reportage

Om respekt och
säkerhet på lajv

**Pirater i spel och
verklighet**

En praktisk guide
till nätverksspel

Carcassonne ur en
mästares synvinkel

Cirklar och mål för
bättre verksamhet

Vad gör man när
världen går under?

Att gestalta döden

Turnera mera med
Warhammer 40K



Sverok





Ordföranden har ordet

Vart går Sverok?

Som alla organisationer så är Sverok på väg någonstans, och även om man kanske inte alltid märkt förändringarna så har vi varit på väg någonstans ända sedan vi bildades. Vi utvecklas, förändras, gör om, river ner och bygger ut. Världen förändras, och inget blir någonsin perfekt – alltså måste även Sverok vara i rörelse. Bara under de två-tre åren förbundet förändrats väldigt mycket, och förändringen har till allra största del varit positivt.

Förbundets medlemsantal har fördubblats, antalet aktiva föreningar ökat. Arbetet med att driva fram en folkbildning som passar spelhobbyn närmar sig sin upplösning efter många år av velande, förbundet har en professionell och kontinuerlig marknadsförings-satsning, och nationella spelvecka fortsätter att stärkas och utvecklas till något som kommer bli riktigt stort. De stora kulturdrakarna och medierna vet vilka vi är och tar oss på allvar. Sverok är starkt, kanske starkare än någonsin, och de senaste årens arbete har verkligen skördat stora framgångar över i stort sett hela fältet.

Jag är övertygad om att den linje som Sverok följt under de snart tre år jag suttit i förbundsstyrelsen ännu har mycket att ge, det finns idéer kvar att utforska och potential kvar att fylla. Men någon gång, om ett år eller två, kommer det behövas något nytt. Inte så att det inte kommit fram nya saker den senaste tiden, tvärtom. Men det kommer behövas mer, något i stil med det som drogs i gång på riksmötet i Falun 2001 då fröet till mycket av dagens verksamhet såddes. Vad som kommer komma är inte helt lätt att sia om, eftersom verkligheten sällan följer rätta linjer i sin utveckling. Jag vet så klart vad jag tror kommer hända, och vad jag hoppas på. Men det sparar jag till en annan gång, och lämna frågan öppen för er läsare och medlemmar att fundera på. Vad är nästa stora steg i Sveroks utveckling?

Eftersom det nu börjar närma sig tiden för att skriva motioner och på allvar påverka hur du vill att Sverok ska utvecklas så känns det mycket lämpligt att avsluta med att bjuda in alla medlemmar till den ständiga förändringsprocess som kanske mer än något annat karaktäriserar vårt förbund.

Välkomna till evolutionen!



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.

2002 hade förbundet 39 773 medlemmar i 1 430 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



Om bilden



Peter Bergting har tagit fram omslagsbilden speciellt för detta nummer av Sverox. Peter har tidigare bland annat gjort illustrationer till Dragon Magazine, arbetat åt White Wolf, Wizards of the Coast och tagits med i Spectrum årsbok över den bästa samtida fantasykonsten i hela världen.

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
Magnus Seter
Anders Gillbring

Inhouse-illustratör:

Åke Rosenius

Layout:

Gillbring Grafisk Design

Omslagsbild:

© Peter Bergting

Illustrationer:

Lukas Thelin, Peter Bergting

Foton:

Andreas Johansson, Lina Berglund,
Olle Sahlin, www.diktator.org, Tomi Junnila,
Samuel Förnes, Malinka P. Hörnfeldt

Tryck:

Elanders Graphic Systems

Adress:

SVEROX
Sveavägen 110
113 50 Stockholm

E-post:

sverox@sverok.se

Redaktionen har inget ansvar för insänt ej beställt material. Alla artiklar ska levereras i elektronisk form, antingen på diskett eller via e-post. Redaktionen arbetar i PC-miljö. Redaktionen förbehåller sig rätten att redigera insänt material. Allt material är upphovsmakarnas copyright såvitt annat inte anges. Eftertryck utan skriftligt tillstånd är förbjudet. Allt redaktionellt material i *Sverox* lagras digitalt. Visst material publiceras även i digitala medier, t.ex. på Internet. Den som sänder material till tidningen anses medge digital lagring och publicering.

Chefredaktören tar bladet från munnen...

Det här är min spalt. Chefredaktörens. Här har du kunnat läsa lite allt möjligt under de två år som gått, från snabba intryck av hur det ser ut i Sveroklandet till hur man skapar ett bättre debattklimat och vad just det nummer du skall läsa innehåller. Men den här gången är annorlunda. Den här gången är det sista gången jag skriver i *Sverox*.

Det känns lite märkligt och vemodigt. Det är inte helt lätt att bestämma vad jag skall ta upp, vad det viktigaste jag vill ha sagt är. Och samtidigt är det så enkelt. Tack. Det har varit tretton roliga nummer och jag har uppskattat alla samtal och mail med er läsare. Det har alltid varit spännande och inspirerande att höra era åsikter om tidningen och hur ni velat att den skulle utvecklas. Tack alla ni som skrivit, illustrerat och kommit med glada tillrop. Tidningen har varit för er spelare och Sverokmedlemmar, men nu går stafettpinnen över till en ny redaktion. Från och med nästa nummer tar November Produktion över.

Själv går jag vidare med ett nytt spännande projekt – vid årsskiftet ser speltidningen *Fenix* dagens ljus för första gången. Jag finns kvar inom hobbyn på flera sätt, så tveka inte att höra av dig!

– Tove Gillbring

Sverox byter ansikte, men inte utgivning!

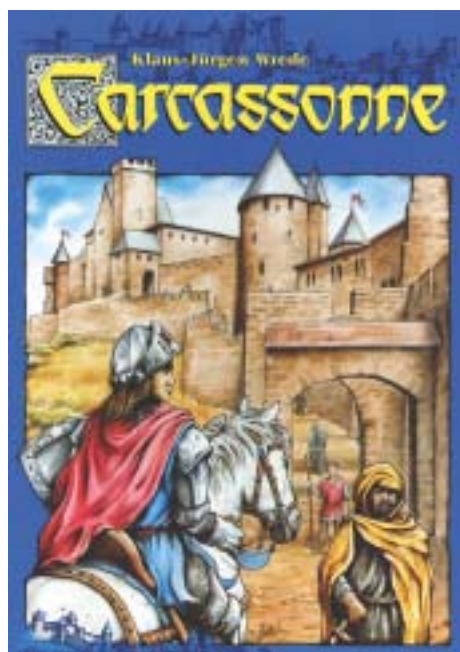
Från och med nästa nummer kommer du att få en helt annorlunda *Sverox*, med nytt utseende, ny redaktion och förmodligen ett annorlunda innehåll med mindre spel och mer medlemmar och förbund. Samtidigt ligger utgivningsplanen fast. Ett nytt nummer av *Sverox* ges ut under den första veckan i varje udda månad år 2004. Nästa nummer lär innehålla fler datum och detaljer om vad som gäller för medlemmar i kommande nummer.



Innehåll

- 4 Carcassonne
- 6 Pirater
- 10 Åbo goes science fiction
- 12 Arrangera LAN
- 15 Apokalyps nu!
- 17 Troll
- 17 Bevingade ord
- 18 Respekt
- 20 Målet i sikte!
- 22 Studiecirkel
- 23 Aktuell
- 23 Kalendarium
- 24 Verkligheten som på TV
- 25 Lajvkalendern
- 26 Att köpa din första paintballmarkör
- 28 En spelfantast som sticker ut
- 29 Matrimony – en ny expansion?
- 30 I den svenska rollspelshobbys gryning
- 32 Vikingar vid världens kant
- 34 Ur Dödens synvinkel
- 36 En lyckad 40K-turnering
- 38 Dags att påverka ditt favoritförbund!
- 40 Sverok





Strategi och f

Du är en mäktig feodalherre i det medeltida Frankrike. Dessvärre finns det andra som är nästan lika mäktiga som du, och de är ute efter dina områden.

Tack och lov är de inte lika sluga och strategiska som du, så med lite manövrerande kan du säkert, om Gud vill, befästa din makt. Slagfältet är valt, staden Carcassonnes omgivningar ska snart vara dina lika säkert som att den franska kungafamiljen kommer att regera för evigt...

Den flerfaldigt prisade spelaren Maria Bergius Krämer beskriver olika Carcassonnestrategier

Brädspelet *Carcassonne* skapades av Klaus-Jürgen Wrede för Rio Grande Games och blev Spiel des Jahres i Tyskland 2001, och Årets spel i Sverige 2002. Det har sålt över en miljon exemplar över hela världen, och det har kommit två officiella expansioner (och en inofficiell), och en variant på originalet, *Carcassonne Hunters and Gatherers*. Mer om expansionerna nedan!

Jag tänker inte fördjupa mig i reglerna, antingen är du redan bekant med dem, eller så rekommenderar jag att du letar upp första bästa spelaffär och antingen inhandlar ett exemplar själv eller övertalar rikare vänner att göra det, för detta är ett synnerligen roligt spel!

Spel

Generaliseringar är alltid kul, så här kommer en presentation av huvudtyperna av Carcassonnespelare:

Bondestrategen

Ut med första brickan, och ut med första bonden. Här gäller det att skaffa sig ett genuint ruralt övertag med en gång, och sedan bara smälla upp liten stad efter liten stad. Den här spelaren sitter gladeligen utan poäng hela spelomgången, trygg i sin förvisning att sluträkningen kommer visa vem som regerar, och inte sällan har han eller hon rätt. Ofta är den här typen av spelare ruskigt skicklig på att se hur man ska peta in ännu fler bönder i redan överfulla områden, men han eller hon kan fällas, och falla tungt, av antingen Sabotören eller Byggmästaren.

Sabotören

Allas hatmotståndare, men är man lagd åt det lätt sadistiska hållet kan *Carcassonne* ge många riktigt underhållande stunder. Sabotören bygger gärna saker själv, men dyker chansen upp används en bricka först och främst för att hindra någon annan att plocka poäng. Han eller hon bygger in bönder, blockerar städer, knäcker storslagna klosterplaner... och ju fler som är inblandade i projekt, ju hellre är Sabotören där med sin irriterande vägbricka, eller vad det nu kan vara. Sabotörens problem är det samma som ondingar alltid dras med, i läng-

den är det inte speciellt lönsamt att bara riva ner...

Byggmästaren

Byggmästaren är möjligtvis den mest turberoende av alla spelartyperna, men också den som ofta håvar in mest poäng under hela spelet. Han eller hon bygger och bygger, det må vara vägar, städer eller kloster, Byggmästaren har följeslagare ute precis hela tiden, gärna samlade i små kvarter, där vägen och staden ger poäng till klostret. Den här spelaren bryr sig inte nämnvärt om bönderna, men avskyr innerligt Sabotören och ibland ännu mer Parasiten.

Parasiten

För en del spelare är detta en variant av antingen Sabotören eller Byggmästaren. Parasiten är i min uppfattning snarare en mutering av Bondestrategen, då han eller hon visar samma spöklika förmåga att peta in följeslagare där det inte borde vara möjligt. Skillnaden är att Parasiten helst tillämpar sina färdigheter i andras tjusiga stadsbyggen eller på deras långa slingrande landsvägar. En del av Parasiterna ser sitt värv som en slags Robin Hood-gärning, ett sätt att spela solidariskt, eller i alla fall är det vad de säger...

Antalet motståndare avgör strategin

Självklart är de flesta spelare en blandning av dessa typer, och måste vara det för att överleva i *Carcassonnes* svekfulla värld, men vi har väl alla våra favoritstrategier. Dessutom finns det ganska stora skillnader mellan att spela fem personer (maxantal utan expansioner) och två eller tre. Färre spelare ger större möjligheter till långsiktig planering, medan det med maxantal krävs lite hårdare nypor och snabbare reaktioner.

Som med alla spel som når en viss spridning, drar även *Carcassonne* till sig en skara av seriöst irriterande personer: snigeltänkare, ensamvargar, besserwisrar osv. Har ni spelat brädspelet på konvent vet ni vad jag talar om, med då finns ju alltid trösten i att, under detta parti, till fullo anamma Sabotörens personlighet, och i

antasi i Carcassonne

stället se fram emot nästa parti med roligare spelare.

Expansioner

Personligen har jag ännu inte, trots ett par års kontinuerligt spelande, tröttnat på *Carcassonne*. Men om man skulle tycka att det behövs lite variation kan man ju inhandla någon av expansionerna.

Den första kallas *Inns and Cathedrals*. Förutom en ny färg på följeslagare (så att maxantalet blir sex spelare), dyker det upp lite skojiga nya brickor, där det främsta kännetecknet är just värdshus och katedraler. Hetsnivån höjs, eftersom vägar med värdshus och städer med katedraler inte ger poäng oavslutade, men även sabotagenivån når nya höjder.

Expansion nummer två kallas *Traders and Builders*, och jag misstänker att den har tillkommit delvis för att kontra allt saboterande som blev följderna av expansion nummer ett. Här kan man nämligen få en bonus om man avslutar en stad, oavsett vem som dominerar den, och dessutom kan det faktiskt finnas en poäng i att inte avsluta något, om man varit slug nog förstås.

Roligast med expansionerna är i mitt tycke just de nya brickorna, där varianter man saknat i originaluppsättningen dyker upp i så stor mängd att jag misstänker att fans har varit involverade i processen att ta fram dem.

Det finns en inofficiell expansion som kommer från ett fan, *Carcassonne The River*, 12 brickor med en flod, broar och källor. Det är dessvärre riktigt svårt att få tag på, visserligen tryckte Rio Grande Games upp det, men det delades endast ut i USA.

Variera mera

Ett annat förslag om man vill variera sitt Carcassonnespelande är att eliminera lite av turelementet. Prova att ha flera brickor "på handen", eller varför inte spela med alla brickor uppvända? Vi har också försökt att spela med en "draft", där vi valt brickor som ska ingå i den egna högen innan vi satt igång att spela. Också kul, i alla fall om man kommer ihåg vad man valt...

Nog från mig, spelet kallar. Den här gången ska jag vara riktigt elak... Ha kul!





Femton gästas på dö

Det verkar som om vi aldrig kommer att undkomma piraternas förbannelse. Kanske det är för att vi inte vill fly undan mystiken som omger deras färggranna, våldsamma och spännande äventyr.

Nu senast har Pirates of the Caribbean satt vår fantasi i lågor, men vem kan glömma klassiker som boken eller filmerna om Skattkammaren, dataspelen Secret of Monkey Island och Pirates, för att inte tala om filmerna Svartskägg och Slaghöken! Dessa har alla gett mycket inspiration till vår hobby och påverkat hur vi ser på intriger och äventyr i såväl fantasy som i moderna och historiska miljöer.

Det är lätt att se hur man kan använda pirater och sjörövar till inspiration inom nästan alla olika grenar inom vår spelhobby. Du kan säkert tänka dig äventyr för bordsrollspel och piratsimulatorer till datorn eller spelkonsollen, men glöm inte möjligheterna till roliga och spännande lajv, eller till och med airsoft-arrangemang! På de följande sidorna ska vi titta lite närmare på piraterna, för att ge dig en skattkarta du kan använda för att leta vidare efter oändliga äventyr på de sju haven. Så lämna bryggan bakom dig och mönstra på, pirater och äventyr väntar dig i främmande hamn!

**Magnus Seter skriver
och Peter Bergting
illustrerar denna artikel
om pirater och spel**

Pirater i verkligheten och media

Kapten Kidd, Anne Bonny, Svartskägg, Henry Morgan, Long John Silver. Det finns många berömda pirater, några är påhittade och många har funnits på riktigt. Det råder ingen tvekan om att bilden av pirater och deras upptåg är kraftigt romantiserad och överdriven. I själva verket var piraterna tämligen skrupellösa och våldsamma banditer som inte visade sina offer någon nåd. Vi ska dock inte titta på den sanna bilden av pirater, utan kastar oss utan att tveka över piraterna så som de skildrats i äventyrsböcker, i Hollywoodfilmer och i spel: piraterna som seglade på det Karibiska Havet!

Piraterna som avbildas i media är ofta de pirater som härjade under 1600-talet, och som kallades kapare och buckanjärer. Piraterna dök upp för att den nya världen var rik och handeln var stark. Legender och myter om spanska skepp som lastades med silver och guld fick många fattiga och desperata människor att bege sig till Västindien för att bli pirater eller för att på något annat sätt komma åt de rikedomar som fanns där. De blev en kraft att räkna med, både till havs och på land. Hos många fanns en dröm om att bli rik, och det var trots allt inte så många som åkte fast. Trots detta slutade självklart många piraters karriär i galgen.

De som levde på och av havet levde i skuggan av risken för piratanfall, och många av sjörövarna var uteslutande grymma. Många offer avrättades eller utsattes för grymma våldshandlingar. Men ibland hände det att piraterna lät sina offer gå utan göra dem illa. Det var viktigt för piraterna att de inte gjorde sig fiender med lokalbefolkningen, och därför kunde det hända att de behandlade dessa bättre än herrefolket från Spanien, England eller Frankrike.

Dessa pirater samlades främst i Tortuga och Port Royal, vilket i praktiken var piratstäder där den starkaste styrde. Städerna var fyllda av pirater och avskum, men också prostituerade och värdshusvärdar, och hantverkare som gjorde goda affärer genom att förse piraterna med det de behövde.

Kapare och buckanjärer

De mest vanliga piraterna i film och böcker är kaparna och buckanjärerna. Det fanns också andra typer av pirater, som korsarererna (corsairs) i Medelhavet, men i Västindien handlade det om de två förstnämnda ty-



död mans kista!



perna. Det fanns män, och även kvinnor, av alla sorter på piratskeppen. De flesta blev sjörövare för egen vinnings skull, men det fanns dem som också ville tjäna sitt land på det sätt de fann bäst, eller förrymda slavar som inte hade något annat alternativ.

Kapare fick ett kaparbrev från sin kung eller drottning. Detta brev gav de rättighet att utöva sjöröveri mot landets fiender. De delade sitt byte med staten. De engelska kaparna, bland annat den berömde Sir Francis Drake, var de mest framgångsrika, och de drog under slutet av 1500-talet in mängder av guld och pengar till sitt land genom att plundra spanska guld- och silvertransporter.

Buckanjärerna kom från ön Hispaniola. Man tror att de fick sitt namn efter de små husen, "boucans", där de rökte kött. Buckanjärerna hatade spanjorerna och slöt sig samman till ett brödraskap för att borda och plundra de spanska skeppen. Till dessa buckanjärer anslöt sig ett stort antal kapare som fått sina brev indragna. Dessa sjörövare var grymma och våldsamma, och spred skräck i Västindien under nästan 40 år, från 1630 till 1670.

Det är viktigt att komma ihåg att piraternas samhälle var både multi-etniskt och mångkulturellt. De anammade lokalbefolkningens seder och bruk, och var inte främmande för att blanda olika kulturernas klädstilar. På så sätt växte piraternas brokiga och färggranna karaktär fram. Trots detta skedde självklart kulturrockar, främst mellan piraterna och det etablerade samhället i form av guvernörerna och hans administration.

Piraternas fiender

Piraters hårdaste motstånd stod de själva för. De var våldsamma skurkar som levde ett hårt liv under svåra förhållanden. De flesta dog av sjukdomar eller alkoholrelaterade skador, eller drucknade då deras skepp förläste under hårt väder. Många länder skickade ut linjeskepp för att jaga de farligaste piraterna, och många handelskonvojer hade tunga eskorter. Även detta krävde liv bland sjörövarna, liksom interna fejder om fördelning av byte och rena maktkamper.

Dubloner och piastrar

Piraternas mål var självklart de rika skeppen och städerna, där de kunde finna guld och ädelstenar. Dessa vaktades av guvernörernas linjeskepp och soldater och det var stor



Tips

Bordsrollspel

7th Sea

Alderac Entertainment Group

Bloode Island Diceless

Politically Incorrect Games

Skull&Bones

Green Ronin

Brädspel

Blackbeard (Avalon Hill)

Wooden ships and Iron Men

Böcker

Skattkamarön

Robert Louis Stevenson

Dataspel

Pirates - Micropose
(bland annat Amiga, PC, Macintosh)

Pirates of the Caribbean
- Bethesda Softworks (Xbox)

Secret of Monkey Island - Lucasarts
(bland annat Amiga, PC, Macintosh)

Filmer

Cutthroat Island (1995)

Gulskägg (1983)

Kapten Blod (1935)

Kapten Kidd (1945)

Pirater (1986)

Pirates of the Caribbean (2003)

Sjörövaren (1926)

Skattkamarön (1934)

Slaghöken (1940)

Svarta Svanen (1942)

Svartskägg, piraten (1952)

Länkar

<http://hem.passagen.se/emmawesterberg/pirat/>

<http://www.nationalgeographic.com/whydah/index.html>

<http://www.commersen.se/pirater/>

<http://www.menvafan.net/pirat/>



fara förknippad med att anfälla sådana mål. Därför siktade piraterna oftare in sig på mindre mål, handelskepp eller byar, som var lättare att plundra. I dessa fall hittade sjörövarna mest mat, rom och vapen, vilket var nog så viktigt för deras överlevnad som det guld de stal.

Piraternas pengar är ett färgstarkt inslag i myten kring dessa sjöbusar. De använde alla valutor de kom över: lire, dukater, piastrar och dubloner, allt som passade. Den kanske mest kända är silvermyntet peson, eller "piece of eight" som den kallades av engelsmännen.

Heder och hierarki

Trots att det låter som en skräck är det sant att piraterna levde i ett förhållandevis demokratiskt brödraskap. De hade tydliga regler, och om man följde dessa hade man rätt att säga vad man tyckte och tänkte. Man kunde till och med rösta mot kaptenen, och om tillräckligt många gjorde det kunde kaptenens beslut ändras. Reglernas ursprung var ofta de kaparbrev som en gång lade grunden för piraternas verksamhet.

Äventyr bland pirater

I ett piratäventyr finns många olika saker som ger stämning och dramatik. Glöm aldrig att det alltid är fråga om just ett äventyr. Det ska vara spännande och med högt tempo, med många oväntade händelser som vänder saker och ting upp och ner. Ett piratäventyr innehåller oftast flera av nedanstående element.

Intriger – det är ofta tjuv- och rackarspel mellan både pirater och deras fiender, men intriger kan också förekomma mellan medlemmar av samma besättning, eller mellan konkurrerande piratkaptener. Intrigerna kan vara dödliga eller vänskapliga.

Förräderi och svek – utan detta element skulle många piratfilmer och böcker stå utan handling. Själva förraderiet som hand-



ling är så central i piratmyten att det är svårt att se ett äventyr som inte innehåller detta. Förraderiet kan vara mellan pirater, mellan sjörövar och deras fiender, mellan vänner eller älskare. Det kan handla om svikna löften, medvetet svek eller lögn.

Romantik och förbjuden kärlek – det finns nästan alltid en romantisk historia i en piratberättelse. Ett exempel är den förbjudna kärleken mellan guvernörens dotter och den farliga piraten, som resulterar i att dottern på något sätt hamnar på piratens skepp, kanske som fånge eller som fripassagerare.

Klassresor – hjälten i ett äventyr gör ofta en klassresa. Han eller hon börjar som en fattig medlem av underklassen, men genom sina dåd och sitt hjältemod som pirat eller i kampen mot pirater, upphöjs hjälten till överklassen. Man kan också tänka sig omvända klassresor där den odugliga överklasshjärten till slut hittar sin rätta plats bland piraterna eller bland det vanliga folket.

Girighet – hela myten

kring pirater kretsar kring guld och girighet. Det är en av de stora synderna, och den som ger upphov till svek, intriger och förräderi. Girigheten är de flesta piraters ledstjärna, och deras stora svaghet som leder dem i fördärvet.

Förbannelser – vidskeplighet och skräcken för det okända spelar en stor roll i piraternas egen mytbildning. Förbannelsen som begrepp är centralt oavsett om det existerar magiska krafter i den värld där äventyret utspelar sig. Skräcken för att drabbas av förbannelser är stor bland alla pirater.

Speluppslag

Om du använder piraternas brokiga historia och letar i de berättelser som finns om deras äventyr hittar du mängder av uppslag du kan använda som inspiration till spelupplevelser för bordsrollspel, lajv, airsoft eller figurspel. Nedan följer några exempel.

Skattkartan

Två skattkartor, två piratbesättningar. Vem ska hitta skatten? Rita två skattkartor över till exempel en ö dit två piratbåtar kommer för att hämta skatten. Lämpar sig väl för lajv, airsoft och figurspel.

Förbannelsen

Spelarna har fått tag på en gulds katt som är förbannad. De måste bege sig till stället där de fann skatten för att bryta förbannelsen, och konfrontera de mörka krafter som vilar där. Lämpar sig väl för bordsrollspel.

Hämnden

Guvernören arrangerar en bal på sitt gods, och dit kommer Tortugas alla inflytelserika, alla vackra och rika. Men också ett antal pirater utklädda till gäster, som är där för att hämnas en dödlig oförrätt. Ska guvernörens soldater hitta piraterna innan de genomför sin hämnd? Lämpar sig väl för bordsrollspel och speciellt väl för lajv.

Flykten

En berömd piratkapten har tillfångatagits och ska hängas i gryningen. Guvernörens vakter står beredda för att hindra flyktförsök. Utanför stadens murar samlas piraternas brödraskap. De tänker inte överge sin kapten! Lämpar sig väl för airsoft, lajv och figurspel.

Regler för Black Sam Bellamys pirater på skeppet Whydha

- I. Varje man skall lyda brödraskapets lagar
- II. Varje man som har svurit att ära dessa lagar, och sina skeppskamrater, skall ha en röst när viktiga ting dryftas. De som inte har svurit, skall ingen röst ha.
- III. Kaptenen och brödraskapets officerare skall väljas av majoriteten vid varje resas början, eller vid något annat tillfälle då majoriteten av brödraskapet så finner lämpligt.
- IV. Kaptenens makt är total under jakt eller strid. Han må slå, hugga eller skjuta den man som vågar vägra lyda hans order vid sådana tillfällen. Vid alla andra tillfällen skall han dock underkasta sig majoritetens vilja.
- V. Varje man ska ha lika rätt till proviant eller alkohol vid varje tillfälle, och må använda dem till sitt nöje, såvida inte brist gör det nödvändigt att vid omröstning bestämma begränsningar för allas bästa.
- VI. Varje man må ropas upp i rättvis ordning, enligt listan över vårt brödraskap, vilken innehas av kvartersmästaren, vid bordning. Varje sådan man skall mottaga en uppsättning kläder från bytet. Han som ser det första seglet skall ha den bästa pistolen, eller vapnet, från henne.
- VII. Kvartersmästaren skall vara den förste ombord på alla byten; han skall avdela vad han anser att brödraskapet have användning för, och skall förvalta det allmänna bytet och skatten tills den kan fördelas. Han skall föra bok över varje mans andel, och varje man kan få tilldelning av det allmänna bytet motsvarande sin andel, när så önskas.
- VIII. Om någon man skulle bedra detta brödraskap, eller en annan broder, till värdet av en dollar, skall han lida den bestraffning som majoriteten anser rätt och riktig.
- IX. Varje man skall hålla sin musköt, sina pistoler och sin huggare ren och funktionsduglig, och redo för inspektion av kvartersmästaren.
- X. Ingen kvinna eller pojke skall föras ombord detta skepp.
- XI. Ingen gift man skall tvingas tjäna brödraskapet.
- XII. God inkvartering skall tillhandahållas om så önskas.
- XIII. Den man som flyr skeppet, döljer hemligheter från brödraskapet, eller flyr sin post under strid, skall straffas med döden, landsättning på öde ö eller piskning, så som majoriteten av brödraskapet anser vara rätt och riktigt.
- XIV. Inte ett ord skall skrivas om brödraskapet, så tillvida det inte spikas upp på masten för alla att se.
- XV. Om någon man slår eller misshandlar någon annan i vårt brödraskap, på något sätt, skall han lida sådan bestraffning som majoriteten anser rätt och riktig. Varje gräl skall göras upp på land med svärd och pistol under översikt av kvartersmästaren.
- XVI. Allt ljus skall släckas före klockan åtta på kvällen. Efter denna timma, om någon man fortsätter dricka, skall han göra det på det öppna däck. Den man som röker tobak utan lock i lastutrymmet, eller bär ett tänd ljus utan lanterna, skall mottaga Moses lag (vilket är, fyrtio slag förutom ett) på sin bara rygg.
- XVII. Ingen man skall tala om att bryta detta brödraskap innan var och en av oss har tjänat ett tusen pund.
- XVIII. Om någon man förlorar lem, eller bliver krympling, skall han ha 800 peso från det samlade bytet, och för mindre skador, portion av detta.
- XIX. Kaptenen och kvartersmästaren skall mottaga två andelar av ett byte; skeppsmästaren, båtsmannen och kanonmästaren, en och en halv, och andra officerare en och en kvarts andel. Andra som haver undertecknar dessa stadgar skall mottaga en andel.





Åbo goes science

Ta ett vanligt format för Knutpunkt och finska rollspelskonvent med föredrag, paneldiskussioner och workshops. Lägg till mängder av böcker, serier och filmer. Expandera tanken att omfatta 4000 science fiction-fans. Vi ger dig Finncon X, en sf-mässa av aldrig tidigare skådat slag i Norden. Och Mecka för sf-frälsta!

Finncon

Finncon har arrangerats sedan 1986 och årets konvent var det tionde. Nästa år arrangeras Finncon den andra helgen i juli i Jyväskylä. Information om evenemanget finns på www.finncon.org

Niki Bergman rapporterar från Finncon X

Niki Bergman är journalist och numera sverigefinländsk finlandssvensk lajvare

Första helgen i augusti var Åbo definitivt stället att vara på. Båttävlingen Tall Ships' Race drog en halv miljon båtfantaster av alla slag till Åbo hamn, medan science fiction-mässan Finncon X samlade 4000 sf-intresserade av alla slag till universitetsområdet strax bakom domkyrkan. De mer än hundra programpunkterna på konventet kunde garantera något för alla, inte bara hardcore sf-fantaster, utan även hobbyintresserade som jag själv. Eller vad sägs om programpunkter som *Kläder i anime*, *Fandomens kvantmekanik* och *The Frodo Horror Show*?

Dragmagneter och mer eller mindre kända hedersgäster för Finncon X var den amerikanske sf-författaren Michael Swanwick, *Stjärnornas krig*-ambassadören Steve Sansweet, den engelska animeöversättaren Jonathan Clements, fantasyförfattaren Karolina Bjällerstedt Mickos från Sverige och den finska science fiction-författaren Boris Hurtta. Av dessa är Jonathan Clements säkert bara känd för riktiga animefantaster, medan de flesta bokhandelsflanörer i dag med säkerhet har sett Steve Sansweets lexikon och faktaböcker kring *Stjärnornas krig*. Historiskt för årets Finncon var att konventet samtidigt var både Baltcon och Eurocon, dvs. årets största evenemang inom genren i både de baltiska länderna och Europa. Eurocon gick för första gången någonsin av stapeln i Norden.

Att åka på sf-konvent av denna magnitud när man aldrig varit på sådant förut kan vara lite läskigt. Jag tyckte det. Jag var helt säker på att alla på konventet skulle kunna så mycket mer än jag om sf, varvid jag skulle stå där som ett levande frågetecken. Jag hade rätt. Och så fel. Visst kände jag mig ganska förvirrad när Michael Swanwick kastade sig in i förklaringar om varför han har skrivit novellserien *The Periodic Table of Science Fiction*, dvs. en novell för vart och ett av grundämnena. Sen kom jag på att jag aldrig lärt mig reglerna till *Dungeons and Dragons* utantill heller och kände mig mycket bättre. De icke-fanatiska sf-intresserade visade sig också vara målpublik för konventet.

- Vi vill att andra än bara riktiga fans ska komma på Finncon, vilket är en av orsakerna till att evenemanget är gratis, konstaterar konventets informatör Mari Saario.

Drömmen är att barnen som gillar de nya Harry Potter-böckerna ska dra med mamma och pappa på konventet.

En del programpunkter under konventet var mest inriktade på just barn, som trolldryckslektionen i bästa Harry Potter-anda eller animekaraoken. Andra var mer eller mindre vetenskapliga, som paneldiskussionen för sf-forskare eller den akademiska *Buffy*-panelen. För första gången fanns också programpunkter på svenska, till exempel om hur det är att vara finlandssvensk sf-författare.

- Finncon är framför allt ett kulturevenemang, inget livsstilsevenemang, poängterar Mari Saario. Vi är inga ufo-dårar!

Som förstagångsbesökare på en science fiction-mässa är det svårt att ta ställning till den frågan. Jag kan konstatera att stämningen på konventet var hög. Likheter till rollspelskonvent är också många, badgekulturen och dräkttävlingarna är desamma och andelen personer utklädda i *Stjärnornas krig*-inspirerade dräkter eller med alvöron var stor. Jag kände mig inte så borttappad som jag ett tag hade befarat.

Mest häpnadsväckande för en rollspelskonventsveteran är att hela evenemanget fungerade så smärtfritt. Den engelska hedersgästen, Jonathan Clements var mycket imponerad.

- Finncon-arrangörerna tog kontakt med mig för ett år sedan och en månad före konventet meddelade de mig att de hade slut på saker att göra, säger anime-experten Jonathan Clements imponerat. Inför ett konvent i England ringde arrangörerna mig tre dagar före konventet och undrade om jag kunde komma, eftersom alla de andra gästerna hade hoppat av!

Jonathan Clements är något så ovanligt som en engelsman som talar flytande japanska och mandarinkinesiska, även om han blygsamt skrattande konstaterar att han talar japanska med kinesisk brytning. Att han började översätta just anime och manga var mer en tillfällighet, en tillfällighet som sedan blev ett heltidsjobb.

- Jag jobbar varje dag, sju dagar i veckan. Jag hatar semester! säger Jonathan Clements med eftertryck varvid flickvännen Kate Pankhurst nickar instämmande.

fiction

Huvudhedersgästen på Finncon X, den amerikanske sf-författaren Michael Swanwick, gladdde sina fans genom att läsa högt ur sin novell *The Dead*, som är ovanligt dystert även för Michael Swanwick. Eftersom han ogärna talar om halvfärdiga projekt är det inte så lätt att få svar på när nästa större verk kommer ut. Han berättar dock att han researchar för två romaner till, förutom att han konstant har cirka 40 noveller halvfärdiga.

Även den svenska fantasyförfattaren Karolina Bjällerstedt Mickos jobbar med ett nytt verk, en fristående fortsättning till duologin *Till Esperani*. När den kommer ut vill hon inte säga.

– Författarförbundet verkar tro att alla fantasyförfattare spyr ur sig text och kan publicera en bok om året. Det gör inte jag, säger hon.

Författarförbundet verkar enligt hennes berättelse bunta ihop alla sf- och fantasyförfattare i samma fack.

– Jag nekades medlemskap i förbundet med motiveringen att böckerna inte fyllde kriteriet på god kvalitet. Detta i sin tur ursäktades med att flera fantasyförfattare fått samma svar, säger hon harmset.

En av de mer spännande programpunkterna för *Stjärnornas krig*-fans under konventet var Steve Sansweets presentation, där han visade bilder av och berättade om delar av sin *Stjärnornas krig*-samling, som ska vara störst i världen med undantag av George Lucas' samling. De cirka 100 000 objekten har Steve Sansweet organiserat i en lada på 500 m² på sin gård utanför San Francisco.

– Tyvärr har jag inte lika mycket tid att lägga ner på min samling som tidigare. Ett tag hade jag en heltidsanställd, som tog hand om den. Jag skulle kunna behöva någon insatt, välorganiserad person där, säger han med glimten i ögat.

Tidigare jobbade Steve Sansweet som journalist vid *Wall Street Journal*. När han blev erbjuden ett projektarbete vid Lucasfilm som *Stjärnornas krig*-ambassadör, tog han jobbet även om det innebar en "betydande lönesänkning". Men hur mycket är "betydande"? Steve Sansweet ser funderksam ut ett ögonblick, suckar lätt och säger:

– 75 %.

Numera har han både fått sin lön justerad och en fin titel, Director of Content Management, vilket innebär att han får bestämma när vilka bilder och vilken information om de kommande filmerna släpps och vem som får exklusiva rättigheter till vad. Jag är lite imponerad.

Och som kuriosas frågor jag till sist Michael Swanwick om vilket grundämne som var svårast att skriva om?

– Vanadinium, svarar han blixtnabbt. Jag hade ingen aning om vad det skulle användas till, om det över huvud taget är bra för något.

Inte jag heller, faktiskt.



Foto: Tomi Junnila

Nya böcker på Finncon X

Under Finncon X gavs tre nya böcker ut, Michael Swanwicks roman *The Iron Dragon's Daughter* såg dagsljus som den första av hans romaner i finsk översättning, den skotske sf-författaren Boris Hurtt publicerade romanen *Käärmeet ja tikapuut* (*Ormar och stegar*), och Mike Pohjola gav ut sin första bok, rollspelet *Myrskyn aika* (*Stormens tid*).

Myrskyn aika är en komplett handbok för ett levande rollspel, för både nybörjare och mer erfarna lajvare. Handlingen är lagd i världen Valinor som Mike Pohjola skapat. Redan nu planeras Nordens största fantasylajv för Valinor. Spelet har arbetsnamnet *Dragonbane* och ska preliminärt gå av stapeln 2005.



Arrangera LAN

Det blir allt populärare att anordna så kallade LAN. Datorintresserade samlas i en lokal, kopplar ihop sina datorer, spelar spel och byter filer. LAN finns i alla storlekar, från det gigantiska Dreamhack med 4-5000 deltagare ner till kompisgänget som samlas i någons hem. Det gemensamma är deltagarnas intresse för datorer och spel. Det är även en social sammankomst där deltagarna får tillfälle att träffa likasinnade.

I den här artikeln tänkte jag redogöra för vad jag har lärt mig av att arrangera och gå på LAN. Det finns en del saker att tänka på, både vad man ska göra och vad man inte ska göra. Jag kommer att koncentrera mig mest på de spelinriktade LAN som är vanligast numera.

Den Flygande Dvärgen Thomas Larsson ger en grundkurs i hur du arrangerar nätverksspel

Storlek

Om man arrangerar ett LAN bör man börja med att bestämma vilken storlek man är ute efter. Om man är ovan att arrangera lite större saker kan det vara bra att börja smått. Testa att anordna en spelkväll för din förening. Prova att koppla in nätverksutrustningen så du ser hur det fungerar och att du kan hantera den. Se hur mycket plats som faktiskt behövs till varje dator för att folk ska trivas. Ha roligt med allt kabeltrassel och föreställ dig hur illa det kommer se ut med tio gånger fler datorer.

Känner du för att ordna något lite större är det dags att börja tänka efter lite mer. Hur ordnar du information om ditt arrangemang till potentiella deltagare? Var ska ni vara? Vad ska alla äta? Finns det sovplats åt alla? Det blir genast mer att tänka på, men bara man har en vettig planering så ordnar det mesta sig. Tänk även på att inte ta på dig allt själv, då kommer du antagligen tröttna på det ganska snart. Dra med dina föreningskompisar och gör en gemensam sak av det.

Aktiviteter

Alla som kommer till ert LAN kommer för att ha kul och spela spel och träffa folk. En del föredrar att själva starta igång spel sina bordsgrannar medans andra gärna ser att arrangören ordnar tävlingar så att de kan få visa vem som är bäst. Då smaken är delad kan det vara bra att arrangera ett par tävlingar under en helg, men att lämna en del tid till spontant spelande. På så vis kan man göra alla nöjda. Vilka spel som är roliga att tävla i eller som passar bra i nätverk lämnar jag upp till var och en att bestämma. Det kan dock vara bra att ha lite olika typer av spel representerade.

Det finns väldigt många andra aktiviteter att underhålla med och ni kan säkert komma på många fler än mig, men jag

tänkte i alla fall ge ett par förslag. Något som brukar vara uppskattat om ni har plats för det är ett filmrum där man kan sitta och ta det lugnt en stund. Om man inte tycker om riktigt så slöa aktiviteter kan man alltid ställa in ett tv-spel. Om ni är en generell spelförening äger ni kanske några brädspel som man kan låna ut eller kanske hålla tävlingar i. De flesta aktiviteter som ni gör gemensamt i föreningen kan antagligen utföras i lite större skala och roa fler.

Lokal

Utrymme är givetvis viktigt att tänka på, alla ska få plats med sig själva och sina datorer. Även om många accepterar att trängas en del så föredrar självklart alla att kunna breda ut sig. Och försök få tag på bord med bra djup eftersom en del har ganska stora monitorer. Se även till att det finns bra ventilation. En stor mängd datorer i ett slutet utrymme genererar väldigt mycket värme som behöver vädras ut. Det blir också snabbt syrefattigt när många människor befinner sig på samma ställe. Tyvärr glömmar en del arrangörer att tänka på det här och deltagarna får spendera helgen i en bastu utan syre.

Något som en del missar är att anordna en separat sovsal som är tyst och mörk. Många deltagare vill inte spendera särskilt mycket tid sovande på ett LAN, så den tiden bör vara ostörd för bästa möjliga vila. Det här blir viktigare ju längre arrangemanget håller på. Duschar är också ett stort plus om ni håller på mer än ett dygn och är många. Tänk på att kolla med fastighetsägaren eller brandmyndigheten så det är okej att sova i lokalen.

Om ni kan hitta en lokal i närheten av en pizzeria kan det vara bra att förvarna ägaren om era planer. Är ni trevliga kanske ni kan få lite rabatt åt era deltagare också. Om ni inte ska ha egen försäljning kan det vara



Foto: Lina Berglund

bra att förbereda närbelägna kiosker och affärer också. Annars kanske Coca Cola tar slut innan helgen är över och det skulle vara ganska olyckligt.

Ström

Ström är något som man behöver mycket på LAN. Alla datorer och skärmar drar ström, även belysning och ljudanläggningar om man väljer att använda sådant. Kan man hitta en lokal som har 3-fas ström med rejäla säkringar kan mycket huvudvärk undvikas. Till 3-fas kan du koppla egna elskåp som kan spridas ut på lämpliga ställen i lokalen. Har man enbart vanlig 1-fas ström kan det bli svårt att få ut tillräckligt med ström åt alla datorer utan att säkringar går hela tiden.

Det är viktigt att veta var proppskåp finns så att ni kan byta proppar om olyckan skulle vara framme. Kolla att ni har proppar, antingen om det finns på plats eller om ni köper med er egna. Det kan bli riktigt pinsamt annars då ett LAN utan ström inte är så kul. Om du inte själv vet vad som finns på plats kan troligtvis fastighetsägaren eller vaktmästaren för lokalen hjälpa er.

Nätverk

Sen kommer vi då till grundstenen i LANet, själva nätverket. Att koppla ihop ett mellan ett fåtal datorer är idag inte något svårt. Det finns många färdiga lösningar att köpa med enkla bruksanvisningar. När man ska koppla ihop många datorer blir det genast lite svårare. Jag förutsätter att du som ska arrangera LANet har vissa grundläggande datorkunskaper och kommer därför att hoppa över vissa grundläggande saker.

Om man ska spela i nätverk vill man helst ha snabba kopplingar så att det inte blir någon fördröjning, så kallad "lagg". Om man får lagg i nätverket blir spelupplevelsen mycket mindre njutbar. Därför bör man använda

switchar, då hubbar saktar ner ganska mycket när man blir många. En switch fördelar trafiken på ett sätt som inte är lika känsligt för antalet inkopplade datorer.

När antalet deltagare blir större än antalet portar i switchen får man börja fundera på hur man ska koppla ihop dem. Har ni tur har ni redan tillgång till switchar som är anpassade för stora nätverk och har uplink-portar med högre kapacitet. I så fall kan ni använda dessa portar till att antingen koppla ihop switcharna direkt eller om ni har en extra switch med högre kapacitet så kan den användas med gott resultat för att fördela trafiken. Har ni inte turen att äga så trevliga switchar får ni koppla ihop dem ändå och hoppas på det bästa. På en del switchar kan man koppla flera kablar mellan varje switch och på det sättet få det att gå snabbare. Det är bara att testa, funkade det inte kommer de orangea lamporna på switchen att börja blinka som bara den och nätverket kommer gå som sirap.

Om ni kör med separata spelservrar så tänk på att ställa dem så att alla får bra kontakt med dem. Samma sak om ni har Internetförbindelse.

Slutligen

Att arrangera LAN kan vara både jobbigt och roligt. Det är mycket att göra och en del som kan gå fel, men det är en väldigt skön känsla när man väl sitter där och tittar ut över alla som spelar och har roligt. Just den känslan är det som driver mig att fortsätta engagera mig ideellt i föreningsaktiviteter. Man sliter i veckor med att få allt att stämma, men det är alltid nåt man har glömt eller inte kunnat planera för. Men mitt i all stress så kommer stunderna av lugn när allt bara fungerar. Alla spelar eller pratar, de verkar nöjda och glada. Då känns det inte som slit längre.

Spel

Counter-Strike

Ett av de största nätverksspelet i världen sedan ett tag tillbaka är *Counter-Strike*. Det är en modifiering av spelet *Half-Life* och inbegriper poliser och terrorister i var sitt lag. Ganska mycket skjutande, men det innehåller mer taktik än vanliga deathmatchspel.

www.counter-strike.net

Starcraft

Ett annat stort spel på nätet i annan kategori är *Starcraft*, ett realtidsstrategispel som utspelar sig i rymden. Spelet har tre olika sidor som är väl balanserade och det finns massor av bra kartor att ladda ner på nätet, bland annat många som är utvecklade för turneringar.

www.blizzard.com/starcraft/

Spelservrar

Om man är många som spelar ett spel kan det vara läge att sätta upp en server. När det ska vara många på en server är det viktigt att systemet är resurssnålt och stabilt, därför rekommenderar jag att man använder Linux som operativsystem om det finns en server till det.

www.linux.org

www.tldp.org

Ström

En dator med skärm drar ungefär 1,25 ampere just när den startar för att sedan lägga sig på en lägre förbrukning. För att vara på den säkra sidan brukar jag räkna på 10-12 datorer per 16-ampèresäkring. Man kan ha fler datorer än så utan problem vanligtvis, men får man ett väldigt kort strömbavbrott startar alla maskiner om samtidigt vilket bränner säkringen.



Abydos un!



Apokalyps nu!

Världens undergång som speltema av Henrik Örnebring

Billy: Four minutes and counting.

Jim: OK.

Billy: They pressed the button, Jim.

Jim: They pressed the button Billy, what button?

Billy: The big red one.

Jim: You mean *the* button?

Billy: Goodbye, Jim.

Jim: Goodbye! Oh yes. This ain't au revoir, it's goodbye! Ha! Ha! This is KAOS. It's a beautiful, balmy, Southern California summer day, it's 80 degrees... I said balmy... I could say bomby... Ha! Ha! OK, I'm Jim and this is Radio KAOS, and with only four minutes left to us, let's use this as wisely as possible.

Molly: Everybody got someone they call home.

Jim: Outta Dodger Stadium: it's the bottom of the seventh, the Dodgers are leading three to nothing over the Giants, and for those of you who are looking to go surfing tomorrow, too bad.

Från Radio K.A.O.S av/med Roger Waters

Världens undergång – alla religioner har sina myter om Apokalypsen, Armageddon eller vad man nu kallar den. 1900-talets vetenskapliga och tekniska framsteg har skapat nya myter, bortom religionen, om hur världens undergång kommer att gestalta sig: visioner av atomvintern eller ekologiskt sönderfall kan nu läggas till Bibelns berättelser om Den Yttersta Domen.

Visst verkar det en smula meningslöst att förlägga ett rollspelsäventyr, en kampanj, eller ett lajv till tiden för världens undergång. Alla rollpersoners strävanden blir ju strängt taget meningslösa, och hur roligt är det? Men världens undergång kan också skapa en bakgrund för att i rollgestaltningens form utveckla idéer och teman som annars kanske inte får så stort utrymme i rollspel. Den här artikeln handlar om dessa idéer och teman.

Armavadåförnågot?

Även om det kan vara viktigt att bestämma sig för exakt hur världen går under, spelar den exakta orsaken ingen roll för de tankar som presenteras här. Undergången kan

vara bibliskt eller religiöst motiverad (som i filmen *Det Sjunde Tecknet*), den kan orsakas av någon galen ärkeskurks förstörelsevapen (som i valfri superhjälteserie eller varför inte *Sagan om Ringen*?) eller av en meteor som är på väg att krascha mot jorden (flera filmer, bl a *Armageddon* och *Deep Impact*), eller så kan det vara en elakartad epidemi som hotar hela den kända världen (filmen *28 Days Later*), eller kanske är det en urgammal ondska som hotar att vakna... (som i filmen *Det Femte Elementet*, eller rollspelet *Call of Cthulhu*).

Det som spelar någon roll är att det ska stå klart bortom allt tvivel (åtminstone för rollpersonerna) att världens undergång verkligen är nära förestående och inte bara ett abstrakt hot. Det viktiga är att rollpersonerna, och eventuellt även andra personer i världen, verkligen *vet* att apokalypsen stundar – det är denna speciella stämning som erbjuder möjligheter till annorlunda rollspel. Varje SL eller arrangör kan givetvis själv avgöra vilken typ av undergång det är fråga om och exakt vilken värld det är som ska gå under, beroende på vad som passar i aktuella kampanjer/äventyr.

Tema: Existensiell kris

Detta låter ju hemskt högtidligt, men det är svårt att uttrycka på något bättre sätt – det som här avses är just känslan av meningslöshet som kunskap om världens snara undergång ger. Detta ger framförallt nya rollspelsmöjligheter för rollpersoner/roller som tidigare visat en stor säkerhet eller rentav fanatism – t ex rollpersoner som är devota utövare av någon religion eller annat trossystem, eller rollpersoner som följt någon speciell ideologi. Hur reagerar dessa personer nu, när deras starka övertygelse inte verkar kunna hjälpa dem? Spelare kan spela ut nya sidor, och typiska situationer som spelledaren kan ställa rollpersonerna inför får en ny innebörd: vad är det till exempel för mening med att hjälpa någon i nöd om världen ändå snart ska gå under? Vad händer när rollpersonen träffar sina forna trosbröder, som fortfarande ännu inte har förstått att världen kommer att gå under?

Även andra motivationer än religiösa och politiska kan ifrågasättas. En rollperson som drivits av en passionerade vendetta mot sin ärkefiende kan få möjligheten att slutligen utkräva hämnd, men just två minuter innan jorden sprängs, så vad spelar det för roll? I undergångens skugga kan ingenting längre tas för givet, inte ens det rollpersonerna har varit som mest säkra på. Familj, vänner, barn, karriär – allt det som förankrar en i världen kommer snart att försvinna för evigt, hur reagerar man på det?

Kort sagt ger ett äventyr eller en kampanj som utspelar sig innan/under världens undergång en möjlighet att verkligen ifrågasätta och fördjupa sig i en rollpersons drivkrafter, för vilka drivkrafter kan egentligen hålla modet uppe när Den Yttersta Domen är nära?

Tema: Personlig utveckling och inre frid

En rollperson behöver dock inte vara religiös eller politisk fanatiker för att ha anledning att ta sig en funderare över sitt liv om världen snart kommer att förintaskas. Ett vanligt fenomen i rollspel i alla genrer är att rollpersoner sällan behöver konfronteras med de långsiktiga konsekvenserna av sitt handlande – men om Armageddon är nära



Spel med undergångstema

Flera aktuella rollspel har undergången som tema. För spel med Max Max-tema kan du prova *Gamma World d20* (från Sword&Sorcery) och *Mutant: Undergångens Arvtagare* (Järnringen). Båda dessa är nya versioner av gamla trotjänare. Skräck med mer religiösa och ockulta temata är *Rapture* (Holistic Design) och satsningen på *Time of Judgement* för World of Darkness (White Wolf). *Armageddon 2089* (Mongoose Publishing) utspelar sig mitt under det brinnande krig som ska föröda jorden.

Äldre klassiker är *Twilight 2000* (ursprungligen från GDW, nu från Far Future Enterprises) där du spelar soldat som överlevt tredje världskriget, och vårt eget svenska *Wastelands* (Lancelot Games), där jorden invaderats av rymdvarelser och vår egen civilisation gått under. Bland brädspelen/figurspelen hittar vi *Car Wars* (Steve Jackson Games, *Battle Cars* (Games Workshop) och *Dark Future* (Games Workshop. Som framgår av titlarna handlar det om strider med bilar, allt som oftast i en apokalyptisk miljö. *Car Wars* har även inspirerat *GURPS Autoduel*, en av de första världsböckerna till *GURPS*.

På datorn är *Fallout 1* och *2* (Inter-play/Black Isle) de mest kända spelen med undergångstema.

är det nog inte så konstigt om man ställer sig frågan "Vad har jag gjort av mitt liv egentligen?", och då kan dessa konsekvenser komma krypande. Ett knep som SL kan använda är tillbakablickar där man följer någon SLP som rollpersonerna konfronterats med, och ser hur denne påverkades av mötet med rollpersonerna. Rollpersonerna kan uppmuntras till att söka upp gamla vänner, bekanta och rentav fiender för att få svar på frågan om de levtt ett gott liv: vad tycker personer i rollpersonernas närhet?

SL kan rent konkret också konfrontera rollpersonerna med val de gjort i sin tidigare karriär – det kan vara allt från så triviala saker som att rollpersonen hamnar i en situation där hon/han hade behövt en färdighet som hon/han tidigare valt bort att träna upp till förmån för någon annan färdighet, till att någon obetydlig person som rollpersonen behandlat illa utan att tänka efter söker upp rollpersonen och snyftande vill ha en ursäkt. Men som alltid är det en balansgång – den allvarliga stämningen förts lätt om SL låter en rollpersons strävan efter inre frid att urarta till ett maratonavsnitt av "Förlåt mig".

Allt detta kan ge upphov till reflektion över tidigare livsval, och kan också skapa en känsla av att en rollperson genomgår en personlig utveckling som går utöver att höja sina färdigheter och skaffa ballare vapen. Eller ännu hellre: även en så relativt simpel sak som att höja sina färdigheter kan ha en djupare personlig betydelse, som exemplet ovan kanske antyder. Om en rollperson väljer att träna en färdighet framför en annan, vad säger det om hans/hennes intressen och prioriteringar här i livet? Att ha satsat all sin energi på att bli mästare på hundra vapen kanske känns lite ihåligt när man inser att världen kommer att förgöras av ett kosmiskt eldklot om två veckor...

Tema: Det största hjältedådet

Ett klassiskt upplägg i en kampanj som behandlar världens undergång är förstås att rollpersonerna inte bara är passiva åskådare

utan är djupt insyltade i skeendet och är de som ges möjligheten att faktiskt hindra katastrofen (ta Ringen till domedagsklyftan, spränga meteoren med en kärnvapenbomb o dyl). Väljer man som SL denna väg är det tänkbart att det kan ta udden av ovan beskrivna teman, men om man spelar sina kort rätt behöver det inte alls bli så. Man måste göra klart att undergångens avvärjande är något mycket svåruppnåeligt och framförallt någonting som kräver stora uppoffringar – kanske t o m att man offrar sitt liv eller sin själ. Det bästa är då om man kan låta räddningsprojektet vara någonting som utvecklar sig över ganska lång speltid, och där rollpersonerna kan tillåtas misslyckas med vissa **delmoment och lyckas med andra, det kommer att stärka känslan av att de har åtagit sig en uppgift som det inte är säkert att de kommer att lyckas med.** På detta vis kan rollpersonerna fortfarande placeras i skeenden som gör att de får ifrågasätta både sina drivkrafter och sina livsval, som beskrivits ovan.

När rollpersonerna väl kommer fram till slutmålet och har möjligheten (även om den kanske är liten) att faktiskt rädda världen, glöm då inte att uppoffringen måste bli en realitet. Vem offrar sig? Det är ju faktiskt tänkbart att de existensiella kriserna och funderingarna över livet tidigare i kampanjen har gjort spelarna *mindre* benägna att nu faktiskt offra det de uppnått, särskilt om de vet att de nu har en verklig chans att överleva...

Bortom världens undergång

Funderingar över livet, universum och allting känns för många tungt och inte alls passande för en lättsam fritidssysselsättning som rollspel. Mitt syfte här är dock inte att få rollspelare att bli mer filosofiska, utan helt enkelt att visa på ett ganska drastiskt grepp för att göra både spelledare och spelare mer medvetna om sådant som kan göra rollspelandet roligare även till vardags. En världens undergång-kampanj är något jag främst ser som ett experiment, något man kanske gör som tillfällig avkoppling från sitt normala spelande. Men fördelen med de väldigt extrema förutsättningar som världens undergång erbjuder är att man på ett väldigt tydligt sätt kan närma sig aspekter av rollpersoner och rollpersonsskapande som annars kan vara svårt att utveckla på ett bra sätt: drivkrafter, motivationer, vad man tror på och anser viktigt här i livet.

De tankar ett sådant experiment väcker kan sedan komma till nytta när man gör andra rollpersoner (och SLP) till andra äventyr och kampanjer – man har helt enkelt haft möjlighet att verkligen fundera mer ingående kring frågor om drivkrafter, personlig utveckling och hjälteskap. ■





Troll

Anders Blixt presenterar ett mytologiskt väsen

Trollen är en sagovarelse som har förekommit i nordisk folktro sedan urminnes tider. De är varelser som lever i vildmarkens djupa skogar och höga berg och som är fientliga mot människor gudar. I sagorna beskrivs de som fula, utrustade med enorm kroppslig styrka och kunniga i trolldom. De kastar dock sina besvärjelser främst för att vålla olycka och skada. Till exempel var *trollskott* en besvärjelse som vållade svår och plötslig smärta.

Trollen räknades till jättarnas släkte och kallades ibland även resar och tursar. På hednisk tid var ju jättarna ett slags kaosmakt som var fiender till asarnas ordnade samhälle och som till sist, vid Ragnarök, skulle dra i krig mot asagudarna och aktivt bidra till världsalltets undergång.

När så kristendomen slog igenom började trollen beskrivas som demonväsen som var fientliga till allt som hade med kristendomen att göra. Många sägner förtäljer om hur trollen plågades av kyrkklockors klang och därför utan framgång kastade klippblock mot kyrkobyggnaden för att krossa den.

Kristendomens genombrott fick trollen att dra sig allt djupare in i skogarna. Deras boningar sägs ligga inuti berg och kullar, där de samlar sina rikedomar i djupa salar. De avskyr solens ljus som kan förvandla dem till sten. Kring vintersolståndet, när det är som mörkast, samlas de till fest och då kan ibland även skogsvandrande människor få en skyrm av dem. Det är dock farligt att ge sig i lag med trollen, eftersom de ibland äter människor. Den människa som stjal bergakungens skatter råkar ofta rejält illa ut.

Trollen åtrår allt som är vackert och skönast av allt är människors barn. Därför smyger de ibland till människoboningar och stjälar ett spädbarn och lämnar en av sina egna ungar i byte. Odöpta barn sägs löpa den största risken att drabbas av detta öde.

Det är lätt att använda troll i fantasykampanjer av olika slag, eftersom de är välbekanta för spelarna, men också lätt kan modifieras till spelvärldens specifika krav. Det finns ju inget standardtroll inom svensk folklöre, utan olika sagor beskriver dem lite olika. (Det är värt att notera att amerikanska spelkonstruktörer gärna beskriver trollen utifrån brittisk folktro, och där förekommer inga bergakungar med gästabud under berghällen eller bortbytingar.) Man kan även kasta in troll i renodlade skräckkampanjer, eftersom de var hänsynslösa varelser som allmogen med rätta fruktade.

Bevingade ord

Dag: -Ah, jag ser att du köpt *Universaläventyr 1*.

Fredrik (som tänkte spelleda äventyret):

-Jag hoppas att du inte läst det.

Dag: -Jag skrev det.

Dialog mellan Dag Stålhandske och Fredrik Rosberg.

-Hur går kriget?

-Det är december 1944 och jag har just drivit ut tyskarna ur Kursk.

-Först i december 1944! Det tycks inte gå så bra för dig.

-Jag spelar britterna.

Dialog rörande ett parti *Hearts of Iron*

-Min rollfigur går och kollar på den lilla skylten. Vad står det skrivet?

-”Denna sida mot fienden.”

Rollspelet *Recon*

”Han är inte död, han är bara ihjälskjutten.”

Rollspelet *Space Opera* där man faktiskt kan återuppväcka ihjälskjutna människor om liket inte är alltför skadat och man snabbt injicerar en drog som bevarar liket.

”Vilken av mig?”

Kommentar i ett rollspel där en spelare, tillfälligt, var tvungen att ha flera roller.

Sjunger: ”My body is over the ocean, my body is over the sea...”

Rollspelet *Mummy*.

”Oroa dig inte, jag är varulv.”

Rollspelet *Werewolf* där de flesta varulvarna faktiskt är ”the good guys”

”Hej, jag är galen.”

Call of Cthulhu, förstås

”Det lät som om någon flåsade och slet loss råa köttstycken.”

Ett fumlat ”lyssna”-slag i *Drakar och Demoner*

”Hej, jag är en charmkvark och det är här är mina vänner uppkvarken, nerkvarken och särkvarken.”

Rollspelet *Toon*

Inskickade av Dag Stålhandske



Respe

Inom lajv finns det tre aspekter som jag tror det är viktigt att behandla med respekt. Den första är illusionen, den andra är medspelarna och den tredje är omgivningen. Jag tänker i den här artikeln gå igenom de tre olika aspekterna, vad jag menar med respekt för dem och varför jag tycker att det är viktigt. Respekt är ett mångtydigt och ofta missbrukat ord, men det är det ord som passar för det jag vill ha sagt. Vi behöver inte nödvändigtvis tycka om människorna i vår omgivning, men vi måste åtminstone behandla dem med respekt.

Cecilia de Mander om lajvsinne och sunt förnuft

Cecilia är en välkänd lajvprofil med många strängar på sin lyra, med allt från egna lajv på repertoaren till att ingå i lajvtidningen Fêas redaktion.

Respekt för illusionen

Under ett lajv bygger deltagarna enligt arrangörens direktiv tillsammans en gemensam verklighet. En hel värld, liv, tillvaro skapas, som skiljer sig från den vi vanligen lever i och som vi utan eget val fått av våra föräldrar och vår omgivning. Det är fantastiskt, det gör oss allihop till gudar, men det är inte helt lätt att åstadkomma. För att fantasin ska få liv måste alla skapa samma verklighet. Att skapa en trovärdig illusion är svårt, att radera den är enkelt.

Visionen för lajvet skapas innan spelet börjar. Det är då, innan spelarna tar sina roller, som alla måste komma överrens om hur den fiktiva verkligheten ska se ut. Under lajvet gestaltas detta, men om spelarna inte är överrens i förväg är risken stor att de inte kommer överrens i spelet heller och om spelarna inte jobbar åt samma håll faller illusionen.

En av de viktigaste uppgifterna för en lajvarrangör är att ge spelarna möjlighet till just denna samordning. Utskick, möten, stämningstexter och andra kommunikationsformer är till för att deltagarna ska ha en samstämmig bild av vad det är arrangören tänker sig och vad de ska göra på lajvet.

En av de viktigaste uppgifterna för en lajvdeltagare är att ta till sig arrangörernas vision. Gå på mötena, läsa utskicken och vad annat arrangören hittat på och försöka sätta sig in i vad som menas. Om arrangörer och deltagare utför sina respektive uppgifter finns det åtminstone en bra förutsättning för att illusionen ska byggas upp och inte raderas.

Det innebär också att det första man måste göra innan ett lajv är att avgöra om arrangörens vision är en som man kan dela. Om lajvet inte verkar roligt, åk inte på det. Att åka på ett lajv utan att avse att följa arrangörens direktiv är kontraproduktivt och gör det svårare för alla andra att få lajvet att lyfta. Åk bara på lajv vars vision får dig att tända på alla cylindrar. Att som deltagare arbeta för att ta till sig arrangörens vision och sedan under lajvet göra sitt allra bästa för att följa den och förverkliga den är att respektera illusionen, själva skapandet. Det är enda möjligheten att få och ge riktigt bra spelupplevelser.

Respekt för medspelarna

Att arbeta tillsammans med de andra deltagarna för att förverkliga arrangörens vision under lajvet är ett av de sätt som man bör visa respekt på, respekt för illusionen och allas ansträngningar. En annan sak som man bör respektera är människan bakom rollen. Även om illusionen är viktig så är människor viktigare. Det är inte "den som sig i leken ger får leken tåla" som gäller. Det är hyfsat att göra sitt bästa för att stödja illusionen på lajvet – det är också hyfsat att hålla ett öga öppet för sina medmänniskor.

Ett sätt att visa respekt för sina medspelare är till att börja med att visa respekt för sig själv genom ta hand om sig fysiskt och psykiskt. Att lajva är jobbigt. Dels är det ofta fysiskt jobbigt, med mycket ansträngning och kanske dåligt med mat och sömn och dels kan det vara mentalt påfrestande, med intensiva spelupplevelser och stor koncentration. Många klarar att ge allt under själva lajvet och kraschar sedan ihop när de kommer hem – andra klarar sig inte ända hem och kan behöva ta igen sig och få stöd även medan spelet pågår. Många arrangörer ordnar med en off-lajvplats, någonstans där man kan gå ur spelet om man behöver vila. En annan variant är att bara gå undan lite, eller göra upp i förväg med någon vän om att man kanske behöver någon att prata med. Det finns ingen anledning att driva sig själv längre än man orkar – det kommer ändå bara leda till att någon annan får ta hand om en i slutänden.

Ett annat sätt att visa respekt för sina medspelare är att inte driva någon annan längre än vad den orkar. Genom att tillsammans hjälpas åt med att se till att alla får mat och sömn och inte jobbar ihjäl sig – även när man har spännande intriger eller en massa praktiska saker att göra. Människor med vätskebrist eller som faller ihop av utmattning kan varken lajva eller arbeta, så det är bättre att vila i tid och ta hand om varandra.

Man bör också vara uppmärksam i sitt eget spel så att man inte spelar hårdare mot någon annan än den andre personen tycker är givande. En bra hållpunkt är att inte göra någonting som går utöver vanligt hyfs om man inte är helt säker på att den andre får

Respekt

ut en bra upplevelse av det. Om man är osäker på hur en handling kommer mottas är det bättre att avstå.

Många arrangörer använder sig av stoppord, att någon som känner sig försatt i en obehaglig situation har ett särskilt ord att säga för att bryta spelet. Det kan vara "cut" eller helt enkelt "off-lajv" eller något annat ord. Sådana ord är bra att ha och ska alltid lyssnas på, men det är också viktigt att komma ihåg att när en person väl drivits till att säga säkerhetsordet kan skadan redan vara skedd. I ideala fall ska ingen känna sig så trängd att den behöver använda säkerhetsord.

Lajv är inte alltid roligt på ett skämtsamt, skojigt sätt. Men det är något vi gör frivilligt, något vi betalar pengar för och vill ha ut bra, givande upplevelser av. Även när vi tillsammans berättar mörka, hemska historier måste vi vara uppmärksamma och lyssnande mot varandra.

Respekt för omgivningen

De senaste åren har det förekommit flera arrangemang som avsiktligt spelat bland och även med människor som inte varit deltagare på lajvet och inte vetat om att det varit spel. Från min synpunkt sätt så är det lajv bara så länge som alla tillsammans bygger en gemensam illusion; när man spelar mot människor som inte ens vet om att det är en illusion är det i mitt tycke inte längre lajv, utan lögn. Det gäller när man direkt involverar människor i spel, men även när man bara spelar omkring dem, som nutids-lajv som utspelar sig ute på stan.

Men även om jag hävdar att det är lögn, inte lajv, innebär det ju inte att det med nödvändighet är en dödsynd och moraliskt förkastligt. Även om det i princip naturligtvis inte är rätt att ljuga för främlingar är det en fråga om gränsdragning och avvägning. Kanske är lajvdeltagarnas nytta och nöje av att rollspela på ett torg i Örebro så mycket större än eventuella lördagshandlars obehag att det trots allt är okej, särskilt när det obehaget är i det närmaste obefintligt om lördagshandlarna inte vet om vad som händer. Jag har svårt att se att det spelar någon



Foto: Olle Sahlin

roll för pojken bakom disken om jag köper en chokladkaka på Pressbyrån som min karaktär eller som mig själv, så länge min karaktär (eller jag själv) inte är direkt otrevlig.

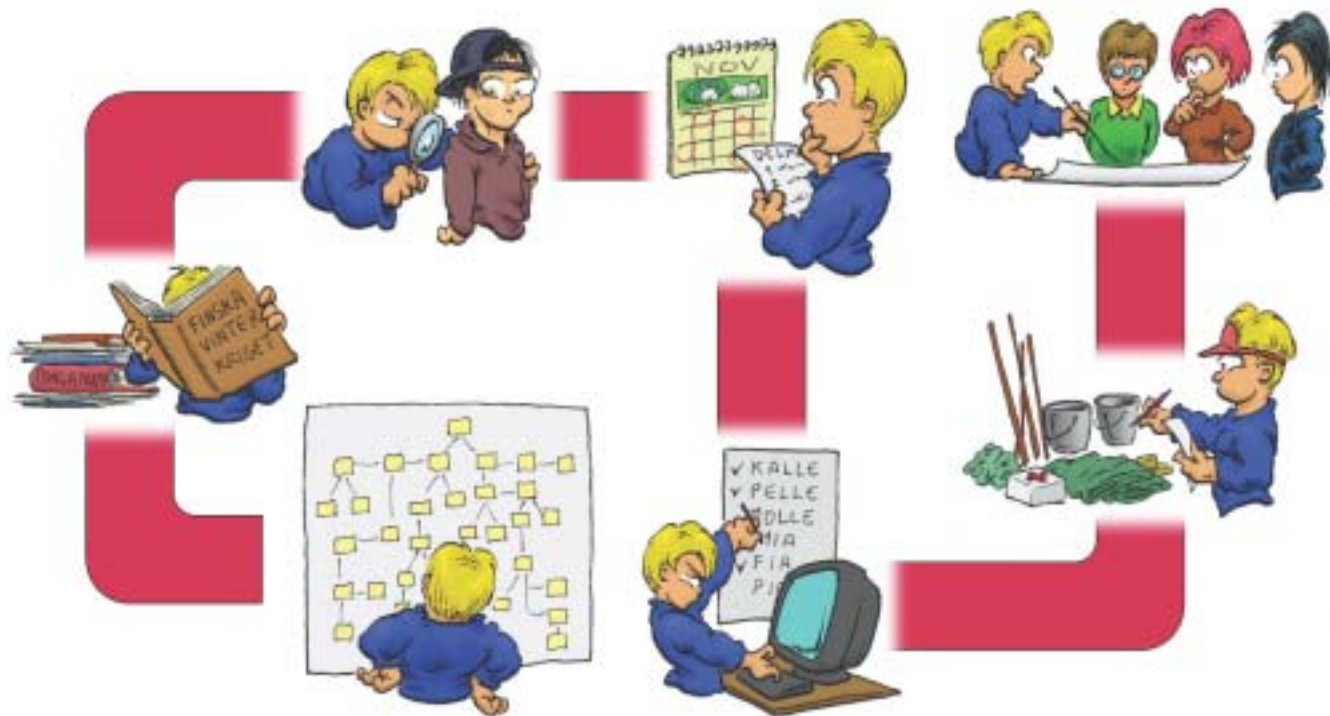
Det är helt enkelt en avvägningsfråga, och återigen handlar det om respekt. Om jag är helt säker på att människan jag interagerar med inte kommer fästa stor vikt vid vår interaktion, att jag inte kommer bli viktig för den människan, och så länge jag betar mig inom ramen för vad som gäller för hyfs mellan främlingar, kan jag tycka att det är okej att spela även bland människor som inte är involverade i rollspelet. Det viktiga är att jag tänker även på den andre och själv tar ansvar för både mitt spel och hela mitt handlande.

Närmare spel är naturligtvis en helt annan sak. Relationer är något dyrbart, en investering från en människa till en annan, och när jag bygger en relation, även en kortvarig sådan, med en annan människa, har den människan rätt att förvänta sig av mig att jag gör mitt bästa för att vara ärlig mot honom eller henne. Att jag inte medvetet

ljuger eller förställer mig, att jag inte döljer viktiga saker som är relevanta i relationen. Att i det läget lajva är i mitt tycke respektlöst. Få människor tar lätt på lögn, och när och om sanningen kommer fram är risken stor att den andre känner sig kränkt. Risken att skada någon är stor och det är en risk som det kan vara bättre att inte ta. Andra människor bör inte användas som leksaker ens i riktigt roliga lekar.

För att sammanfatta det hela så är lajv inte särskilt olik det mesta annan mänsklig aktivitet; det är något vi gör tillsammans och som vi behöver varandra för att få att fungera. För att det överhuvudtaget ska bli ett lajv måste alla ta till sig visionen och respektera den innan och under lajvet och för att vi inte ska göra illa oss själva eller varandra under processen måste vi ta hänsyn till och ta hand om varandra. Och av vanlig enkel hyfs och medkänsla bör vi begränsa vårt spel så att vi inte använder oss av eller skadar någon annan som inte bett om att få vara med.

"Be careful out there"



Målet i s

Den här artikeln är till för att hjälpa dig att gå från ord till handling nästa gång du vill genomföra ett spelprojekt.

Magnus Seter om hur man genomför framgångsrika spelprojekt och arrangemang

Det finns många saker du måste tänka på för att framgångsrikt kunna genomföra ett spelprojekt eller ett spelarrangemang. Ofta är du fylld av entusiasm och kastar dig över din uppgift. Fylld av iver börjar du titta på vilka tärningar du ska använda för att få ett perfekt regelsystem, eller vilka kostymer spelarna ska ha på sig på det ultimata lajvet. Du pratar med dina kompisar och lägger fram din idé och de tycker att det låter spännande! Flera andra du snackar med på Internet lovar att hjälpa till.

Ändå kommer du till slut inte någonstans. Ni stöter på problem där ni trodde att ni tyckte likadant men där det visar sig att det din bästa kompis tycker är viktigt inte är det du tycker är viktigt. Dina kompisar tröttnar snabbt, och dina medhjälpare på Internet vet inte riktigt vad de ska göra, eller hur det ska passa ihop med helheten. Resultatet blir att de inte levererar det som du förväntar dig, eller helt enkelt inte levererar alls. Känner du igen situationen? Det finns sätt att undvika den. Ett sätt är genom att sätta upp tydliga mål när man påbörjar något.

Oavsett vad det är du ska göra är det viktigt att du sätter upp mål. Dessa hjälper till att styra upp det arbete som ska genomföras och hjälper dig och dina kamrater att konstruktivt diskutera hur ni tar er vidare och vad som behöver göras. Och det är inte

bara målen som är viktiga, själva processen att ta fram målen påverkar hur väl du lyckas, och hur väl förberedd du är på vad som kommer att hända och hur du hanterar detta.

Det bästa sättet att sätta målen är att börja med att tänka stort, och sedan röra sig mot det lilla. Du måste besvara de stora frågorna innan du kan tackla de små. Detta sätt att tänka är en förutsättning för att uppnå goda och kontrollerade resultat.

Det övergripande målet

Börja med att beskriva din idé i en mening. Detta är svårt, ibland kan det kännas omöjligt men om du funderar och vrider och vänder på din idé kommer du till slut att lyckas hitta kärnan. Det är viktigt att du använder värdeord eller beskrivande ord när du formulerar din grundidé, annars riskerar den att bli alltför generell och vag för att vara till någon hjälp.

Exempel på övergripande mål:

- Jag ska skapa ett nybörjарvänligt skräcklajv.
- Jag ska göra ett spännande airsoftarrangemang för veteraner.
- Jag ska skriva ett kort piratrollspel som har samma känsla som de gamla piratfilmerna, och det ska vara tärningslöst.



ikte!

- Jag ska starta en seriös förening för de aktiva paintballspelarna i min stad.

Skriv ner ditt mål på ett stort papper. Jämför sedan hela tiden det du gör med det stora målet, så att du kan hålla koll på om du är på rätt väg.

Målgrupp

Kanske den viktigaste saken att bestämma innan du börjar med ditt projekt är vem du vill nå med ditt spel eller ditt arrangemang. Detta kallas att bestämma sin målgrupp. En målgrupp är en grupp tänkta personer som ska ta del av det du skriver, skapar eller arrangerar. En definition av en målgrupp är av yttersta vikt när man ska genomföra ett projekt, som till exempel skriva ett rollspel. Förenklat kan man säga att målgruppsdefinitionen är svaret på frågan "vem gör jag detta för?".

Detta är inte så enkelt som det låter, eftersom det inte räcker med att säga "alla lajvare" eller "alla rollspelare". Den skribent som skulle försöka skriva ett spel som passar alla rollspelare och spelledare är dömd att misslyckas. Det räcker inte ens med "alla som är missnöjda med *D&D*" eftersom det egentligen inte betyder något eftersom det finns många anledningar till varför någon kan vara missnöjd med *D&D*, som kanske inte ens har med spelet att göra.

Målgruppsdefinitionen måste vara meningsfull och relatera till ditt övergripande mål för att du ska ha nytta av den. När man tar fram en målgruppsdefinition försöker man ofta svara på följande frågor:

- Hur gammal är din publik?
- Är det killar eller tjejer, eller både och?
- Var finns de?
- Hur många är de?
- Vilken kunskapsnivå har de om ämnet?
- Vilka spel spelar de?
- Vad har de för andra hobbies?
- Använder de Internet?
- Hänger de på något diskussionsforum?
- Åker de på konvent?

Kom ihåg att inte alla som ingår i din målgrupp kommer att vara intresserade av det du skapar eller arrangerar. Några kommer att vara det, och ju bättre du definierat vilke det är, desto lättare kommer det bli att hitta dem.

Allt ovanstående påverkar ditt resultat och ditt arbete på ett eller annat sätt, och om du har svaret på dessa frågor har du kommit en bra bit på vägen. Slutligen finns det två frågor som du bör ägna speciell möda åt att besvara:

- Vad är det målgruppen inte tycker om bland det som redan finns tillgängligt?
- Vad är det målgruppen tilltalas av hos mitt projekt?

Svaren på de två sista frågorna är mycket en samvetsfråga. Om du svarar "min målgrupp tycker inte om *D&D* för att det är orealistiskt" och "de kommer att tycka om mitt rollspel för att det är realistiskt", har du egentligen inte kommit någonstans. Försök tänka bredare och djupare på samma gång. Till exempel "min målgrupp tycker inte om *D&D* för att man slåss för mycket utan egentlig risk att dö, och för att de vill fokusera mer på berättelsen." Det enklaste då är ju förstås att säga att "de kommer att tycka om mitt spel för där är strid farligt och så fokuserar det på berättelser", även om jag själv skulle försöka förklara de fördelar jag vill att målgruppen ska tilltalas av något mer noggrant.

Ett tips är att bestämma vad de tre främsta kännetecknen för ditt projekt när det är klart ska vara. Du kanske vill att ditt nya rollspel ska vara "realistiskt", "snabbt" och "billigt". Eller att ditt lajvarrangemang ska vara "humoristiskt", "nybörjarvänligt" och "spännande".

Övriga mål

Nu har du satt det övergripande målet och bestämt målgruppen. Det är nu dags att fundera lite kring de övriga målen som hjälper dig på vägen mot att genomföra det du föresatt dig.

När ska det vara klart?

Till exempel "det ska vara klart om ett år". Observera att om du inte sätter ett mål för när du ska vara klar, så riskerar du att aldrig uppnå ett resultat. Sätt alltid en deadline.

Hur ska du nå ut?

Hur ska din målgrupp få veta vad du håller på med? Hur ska de ta del av det du skapar? Ska du använda Internet, eller *Sverox*? Ska du trycka en bok och försöka få ut den i spelbutiker?

Hur många vill du nå?

Fem? Femhundra? Femtusen? Prata med andra som är engagerade i hobbyn och fråga dem vad som är en rimlig siffra att ha som mål. Om du vill göra ett rollspel är det bra att veta att *Drakar och Demoner* eller *Eon* säljer över 10 000 exemplar, men att de flesta andra spel säljer en bråkdel av det, kanske 500 om man har riktig tur, men troligen runt 100 exemplar. Om du ger bort ditt spel gratis kanske du når några fler, men inte så många att det egentligen spelar någon roll. Så sätt dina mål med detta i åtanke.

Vad får du ut av det hela?

Det här kan vara svårt att svara på, och många vill inte ens erkänna att de själva får något ut av sitt arbete. Men till syvende och sist genomför du något för din egen skull, och det kan vara bra att sätta ett mål i relation till detta. Till exempel "jag ska tjäna så mycket pengar på mitt rollspel att det betalar trycket", eller "jag vill att det ska komma 15 personer på mitt lajv", eller "jag vill att lokaltidningen skriver om mitt airsoftarrangemang."

Gemensam målbild

Nu har du satt de övergripande målen du ska arbeta med. Det betyder inte att de är ristade i sten men du bör ha väldigt goda anledningar till att ändra dem.

Skriv ner dina mål på papper, så har du ett kraftfullt verktyg för att du och de du arbetar med snabbt ska komma fram till vad som behöver göras och hur ni ska göra det. En gemensam målbild är en av de viktigaste grundstenarna i projekt där flera människor ska skapa något tillsammans. För att man under hela projektet ska undvika att hamna i lägen där det råder delade meningar om vad man kommit överens om och vad som är beslutat, är det viktigt att man har kontinuerliga avstämningsar mot den gemensamma målbilden, och känner efter om man uppfyller de mål som sattes i början.

Så nästa gång du ska göra något, fundera kring vilka mål du vill sätta upp, och hur dessa kan hjälpa dig att inte bara få bättre resultat, utan även att faktiskt genomföra det du tänkt dig!



Här kommer lite tips för er som vill utveckla verksamheten. Genom att kontakta något studieförbund på orten kan ni få hjälp med alltifrån lokaler, smarta tips och bra kontakter till reda pengar.

Studieförbunden, folkbildningen och Sverok

Sverok har sedan flera år tillbaka insett att den hjälp som studieförbunden kan ge betyder mycket – resursmässigt men framförallt vikten av att kunna utveckla sig själv och sitt spelande på egna villkor.

Till en början lades mycket energi ner på att presentera våra verksamheter och vad vi gör, så att studieförbunden skulle veta vad det handlade om när en förening kom och ville ha en rollspelscirkel. De allra flesta av våra spel- och spelrelaterade verksamheter kan klassas som folkbildande och går att köra som studiecirklar eller större arrangemang (exempelvis lajv eller konvent).

Sverok har på förbunds nivå jämfört de olika studieförbundens upplägg med varandra för att hitta det som passar våra föreningar och verksamheter bäst. Detta är inte alldeles enkelt då systemet dels är ganska komplext, men framförallt ser så olika ut beroende på vart man bor. Det förbund vi haft mest kontakt med är Studieförbundet som är både religiöst och politiskt obundet och har ganska stor vana av att arbeta med och för unga.

Just nu arbetas det vidare med hur det skulle vara möjligt att ta fram ett system som gör det här med folkbildning lite enklare och som skulle göra att det kom fler av våra föreningar tillgodo.

För mer information, kontakta någon i folkbildnings-gruppen:

Thomas Davidsson, info@fabel.nu

Wille Raab, wille@sverok.se

Lars "Molle" Johansson,
lars.johansson@sverok.se

Hanna Jonsson, hanna@sverok.se

Studiecirkel

– krångligt och komplicerat eller utvecklande för föreningen?

av Hanna Jonsson

Sverok ger ju som bekant pengar till de avslutna föreningarna för att spela spel i organiserade former (alltså för att spelare har valt att starta en förening). Studieförbundet ger pengar för själva verksamheten och utvecklandet av spelandet i någon form, det är det som kallas folkbildning.

Varken att vara med i ett förbund eller hålla studiecirkel är på något vis ett måste, men vill man komma lite längre än att bara sitta med samma kamrater och spela så kan det vara ett smart drag som underlättar för att göra lite mer.

Hur gör man?

Precis som det finns många olika ungdomsförbund så finns det en uppsjö av studieförbund med olika inriktningar. För det mesta brukar dock inte de övergripande specialiseringarna spela någon större roll för om man som förening vill starta en cirkel i figurmålning eller föreningskunskap.

Däremot kan det löna sig att ta sig tid och höra sig runt till de olika kontor som finns nära vad och hur mycket de erbjuder för det brukar kunna variera. På en del ställen kan man få gratis lokaler eller tillgång till en slöjdsal medan andra kan hjälpa till med att arrangera och komma med tips för hur man planerar ett större projekt. Beroende på vad föreningen är i behov av så är det bara att välja vad som passar bäst. Det studieförbund som Sverok har mest kontakt med över lag heter Studieförbundet. Vi är än så länge inte med som medlemsförbund men de allra flesta av deras lokalkontor vet vad rollspel och andra av våra verksamheter handlar om.

Steg för steg Planering

- Bestäm er för vad ni vill göra
- Se över vilka resurser ni har och vad ni kommer att behöva
- Vad kommer det att kosta?
- Vilken typ av lokal behövs?
- Behövs något extra material, till exempel tyg, färg eller böcker?
- Hur mycket tid vill ni lägga ner
- Vilken hjälp kan ni få av er förening, av ert Sverok distrikt?

- Finns det något mer ni behöver hjälp med? Skriv gärna ner på ett papper för att själva ha koll. Dessutom framstår ni som väl förberedda för de ni tar kontakt med.

Första kontakten

- Kolla i telefonkatalogen efter studieförbund eller under utbildning.
- Ring upp några olika kontor och presentera er och vad ni ska göra och be att få komma och ha ett litet möte där ni mer ingående går igenom vad ni planerar och vad ni skulle vilja ha hjälp med. De allra flesta studieförbund tycker att det är roligt och blir glada när det kommer folk med egna förslag och brukar vara snabba på att erbjuda sina tjänster.

Jämför – ta det bästa!

Det är smart att gå till ett par olika förbund för att se till att få ett så bra erbjudande som möjligt. Ingen kan klandra er för att ni väljer det som är bäst för er och själva kommer ni tycka att det är skönt att ta det som är minst krångligt och ger det ni behöver – särskilt om ni vill ha ett fortsatt samarbete!



Aktuellt

På gång inom Sverok spelförbundet just nu

Samtal med förbundsordföranden Jon Nilsson

En resa som ingen annan blev en stor succé på Historiska Museet

Sverok har genom rollspels-/lajvutställningen *En resa som ingen annan* på allvar etablerat sig bland de stora institutionerna. Samarbetet mellan Sverok, Röda Korset, Riksteatern och Historiska Museet blev en stor succé. Premiären ägde rum på Historiska Museet under slutet av september och kan redan nu klassas som en av de i media mest uppmärksammade rollspels-/lajvhändelserna i Sverige. TV4s nyheter och TV4 Stockholm har haft flera inslag om *En resa som ingen annan*, samtidigt som DN, Aftonbladet och Svenska Dagbladet haft med både artiklar och notiser om uppsättningen. Media har gjort en lång resa från sliskiga kvällstidningslöpsedlar till denna täckning. Vid premiären deltog bland andra Jon Nilsson och Peter Örn (nyutsedd chef för Sveriges Radio, som tidigare lett såväl Röda Korset som Riksteatern).

Sverok – förbundet som bara ökar!

Medlemsantalet bara fortsätter att öka. När 2002 nu är sluträknat stannade räkningen på 39 773 medlemmar i 1 430 föreningar – i det närmaste en fördubbling av medlemsantalet på ett år. Det har tidigare framförts teorier om att det är personer över 25 som stått för en stor del av ökningen, men hela 35 678 av medlemmarna är mellan 7 och 25 år. Den 15 oktober reste förbundsordföranden Jon Nilsson och kanslichefen Christer "Chrip" Pettersson till Ungdomsstyrelsen och överlämnade förbundets medlems-siffror ihop med en tårta dekorerad med texten "Sverok 39 000 medlemmar" – ett uppskattat initiativ.

Byte av Sverox-redaktion

Efter lång, trogen och utmärkt tjänst lämnar nu den nuvarande redaktionen sitt uppdrag och lämnar plats för nya krafter i form av "November". Efter en omfattande upphandling valdes November ut bland tre anbudsgivare. Kostnaden för produktionen av tidningen har i och med upphandlingen sänkts med omkring 50 000 kronor. Första tidningen med den nya redaktionen kommer i januari, och kontraktet med dem gäller i första hand sex nummer med möjlighet till förlängning (om båda parter är nöjda) med ytterligare sex nummer.

Likviditetsproblem

Den extrema medlemsökningen har lett till att förbundet på kort sikt har ont om pengar, något som kräver hård budge-disciplin framöver. Troligen kommer det att bli en stram budget även nästa år, för att ha råd att ge alla nya föreningar bidrag.

Massmedia

Förbundet kommer under hösten att arbeta mer intensivt och strukturerat mot media. Här ingår mer och bättre användning av pressmeddelanden samt framtagning av mediamaterial. Det finns nu en plan för hur Sverok skall agera i samband med kriser i media. Under SLAGet i Sverok Västs regi i mitten av oktober fick de distriktsaktiva träna och diskutera ett flertal olika sätt att hantera media. Om din förening vill ha hjälp med media kan ni vända er till ert distrikt – där finns numer ett gäng fullblodsproffs.

Folkbildning

På förbundsstyrelsemötet i början av oktober beslöt styrelsen att tills vidare koncentrera sig på att reda ut de kvarvarande frågetecknen kring startandet av ett eget studieförbund. Sverok kommer även att fortsätta samarbeta med främst Studieförbundet, inte minst i arbetet med att ta fram ett nytt rapportsystem. Föreningarnas samarbeten med studieförbunden på lokal nivå bör inte påverkas av förbundets beslut.

Valsystemet på remiss

Andreas Brodin leder en utredning om valsystemet. Först får föreningarna en öppen fråga om hur de upplever att valsystemet fungerar idag. Därefter kommer Brodin och hans arbetsgrupp att göra en objektiv sammanfattning av de inkomna åsikterna samt komma med ändringsförslag. Även detta underlag skall gå på remiss till föreningarna.

Nytt bidragssystem?

Hur fungerar dagens bidragssystem? Borde det ändras? Jon Nilsson ser över frågan inför förbundsstyrelsens beslut i vinter.

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 beslutssammanfattningar där.

Kalendarium

17 november

Nomineringsstopp för ombud till riksmötet

Sista dagen för nomineringar för att vara säker på att de kommer med i den tryckta listan på nominerade som skickas ut tillsammans med röstsedlarna till föreningarna.

27 november

Sista dag att acceptera nomineringen

Annars missar du valsedlarna och då blir det svårare att bli vald till ombud...

27 - 30 november

Dreamhack Winter

Ett av världens största LAN-partyn och datorfestival.

Se mer på www.dreamhack.se

28 - 30 november

Ylva Ting

Spelkonvent i föreningen Ylvas regi på Meeths Unga Salonger i Göteborg.

Se mer på www.foreningenylva.org

1 december - 26 januari

Ombudsvalet

Föreningarna väljer vilka som skall representera dem på riksmötet 2004.

3 - 5 januari

CalCon 10

Kalmars största spelkonvent, med Killer som stort dragplåster.

Se mer på <http://calcon.sverok.net>

3 - 5 januari

SnöKon 2004

Spelkonvent i Umeås, som återigen hålls på Humanisthuset.

Se mer på <http://snokon.sverok.net>

12 - 14 mars

Sveroks riksmöte

I Örebro avgör ombuden hur Sverok skall styras nästa år, hur verksamheten skall se ut och vad pengarna skall användas till.



Verkligheten

Det finns många sätt att lägga up en rollspelskampanj utan att göra det svårt för sig. Ett av de enklare och bättre är att imitera – att använda knep och trick som fungerat förut. Som upplägget i en TV-serie.

TV-serier av den bättre typen har både en genomgående handling och lösa avsnitt utan direkt sammanhang. Samma modell kan fungera utmärkt i rollspel. En rollspelskampanj kan vara en berättelse, den kan ha en metakomplott som ligger bakom allt och som visar sig olika mycket i olika avsnitt. Så är det i många spelupplägg. *Call of Cthulhu* är det klassiska exemplet – hela världen och nästan allt som händer är bara obetydliga krusningar på ytan, tillfälligheter som förbleknar inför de större, vansinniga sanningarna. Men en så stor metakomplott är svår att använda praktiskt. I stället är det oftast bättre att välja en begränsad historia.

Se på en typisk *Buffy*-säsong. Det finns en huvudskurk, och det mesta som händer under säsongen har på ett eller annat sätt att göra med denna nemeses – men det är inte uppenbart hur det hänger ihop förrän på slutet. De olika episoderna verkar fristående. Några är det verkligen – men andra är i själva verket kopplade till huvudskurken, även om man inte inser det förrän efteråt. De olika säsongerna hänger också ihop – bificurer från tidigare dyker upp som nya huvudskurkar, besegrade motståndare efterlämnar följeslagare som skapar nya komplotter. Jag vill inte avslöja slutet, men det är många trådar som knyts ihop!

På samma sätt kan man göra själv. Ett kampanjupplägg kan innefatta en eller flera säsonger, med en ungefärlig plan för hur storyn skall utvecklas. Från början behöver inte allt vara klart. Precis som i en TV-serie lönar det sig inte att planera alltför långt och alltför hårt – budgeten och spelarnas intresse kan ta slut. Men den första säsongen måste man planera någotsånär i detalj redan från början – och det är bra om man har en tanke på ett slutmål också.

Som exempel kan jag nämna en kampanj jag just avslutat efter två och ett halvt år. Den handlar om en grupp syskon som gemensamt ärver och bygger upp ett land. När jag nyligen gick igenom vad vi hade spelat, visade det sig vara 60 speltillfällen, och dessa kunde grovt indelas i fyra säsonger om 15 avsnitt var.

Den första säsongen introducerade karaktärerna och världen. Deras galna mor är den dominerande karaktären, säsongens "huvudskurk" om man så vill, men gangsters och ormkultister spelar andra viktig skurkroller. De slåss mot lokala småproblem, som vättar och vargmän. Kampanjens tema av

samförstånd och försök att undvika konflikt etableras. Säsongen avslutas med att en av karaktärerna blir furste i landet.

Den andra säsongen handlar om karaktärernas hemligheter och lokala maktambitioner. De hjälper diverse gamla vänner få sin rätt och straffar personliga fiender. Säsongen avslutas med ett enormt grottäventyr. Huvudskurken är till en början fursten i grannkungadömet, men han försvinner – senare saknas en bra huvudskurk. Över huvud taget hade jag inte riktigt fått ordning på historien här – jag ville göra för mycket på en gång. Det gäller att skära ner sin historia, så att den inte kör fast!

Tredje säsongen börjar med en stor herredag, som blir ett erkännande av den makt karaktärerna faktiskt har skaffat sig. Här avslöjas också att den stora ondskan i världen är far till den av hjältarna som nu är furste! Deras land är nu en spelare på den stora arenan, och stormakterna flirar med dem – men de är ännu inte själva erkända som en stormakt. Senare avsnitt handlar mycket om olika potentater som regimen måste etablera sin överhöghet gentemot, och avslutningen är striden mot Chimeran. Detta galna monster härskar i grannlandet och sänder ibland ut monster i vilda räder. Hon är också säsongens huvudskurk – många trådar från olika scenarion gick tillbaka till henne.

I den fjärde säsongen är hjältarna inte längre nöjda med att stanna hemma – deras politiska muskler växer, och de vill projicera sin makt utomlands. Sakta tvingas de olika länderna i närheten att samarbeta. Så växer ett nytt imperium fram. Slutkonflikten handlar om att konfrontera ondskan – men det visar sig att det är precis detta som är den ondes plan. Genom att sätta sin son på tronen i ett nyuppstartat imperium, kan han uppfylla de magiska villkor som krävs för att bli gud. Det pris som krävs för att hindra honom är att riva ner allt det politiska arbete som kampanjen handlat om, att störta världen i inbördeskrig igen. Det priset är spelarna inte beredda att betala.

Det här var fyra säsonger, från veka tonåringar som visserligen kan vänta sig ett arv, men inte har någon makt, till furstar i tre länder som tillsammans kan påverka en kontinent. Två och ett halvt år tog det – litet mer än en termin per säsong, alltså – och mycket hann hända. Ungefär hälften av avsnitten handlade om säsongens huvud-

Carl Cramér ger tips på hur du kan planera din kampanj och hålla den grå vardagen stången

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

n som på TV



tema, resten var mer eller mindre utfyllnad – som ändå tjänade ett syfte, eftersom den lät mig beskriva världen. Många avsnitt tog bara ett speltillfälle, så de som inte kunde vara med någon enskild gång tappade inte så mycket sammanhang.

Temat var inte exakt som i *Buffy* – fokus var mer på samhället än på monster. De första säsongerna handlade om lokala problem och familjekonflikter, medan de senare nådde längre och längre i sin politiska spännvidd – för att slutligen mynna ut i en konflikt med den stora ondskan som dominerar världen. Inblandat i smeten finns alltid en dos personintriger, romanser och konkurrens mellan spelarkaraktärerna och de olika maktgrupper de bygger upp omkring sig.

Hur skall man då förbereda något i den här stilen? Det hjälper om man gör en plan, om man ställer upp ett schema. Vad skall hända den första säsongen, vem är huvudskurken, och vem är det som ligger bakom alltihop?. Men man får inte låsa sin planering – om spelarna vill ägna tid åt något och hoppa över något annat skall de få göra det. Däremot får man inte ta för mycket tid på sig. I värsta fall får man klippa bort saker man hade tänkt lägga in. För många äventyr, och det hela känns segt. För få, och spelarna hinner inte anpassa sig till situationerna

och hur världen förändras. Ack så många kampanjer jag varit med om har geggat ner i lera och detaljer som inte vare sig var roliga eller förde handlingen framåt!

Det problemet hade jag under min säsong två. Karaktärerna hade avancerat fort i både förmåga och social position, och många av de idéer jag hade fanns det helt enkelt inte plats för. Det kändes inte intressant att leta i ruiner och jaga lokala bovar, även om jag hade flera bra uppslag. Alltså fick jag helt enkelt hoppa över och överge många fina idéer. Jag tror det var värt det – kampanjens kontinuitet och tempo är mer värd än något enskilt äventyr. Att det blev idéer över kan ju också ses som att det fanns möjlighet att sålla, att jag bara behövde använda de idéer som var roligast och passade bäst. Men om man får riktigt mycket material över kan man ju göra som i *Buffy* – man kan starta en spin-off serie och använda de karaktärer och idéer som inte riktigt får plats i huvudstoryn.

Så låt inte ditt fantasiliv tråka ut dig, och försök inte att simulera verkligheten – den har vi nog av ändå! Lär av dramatiker, författare och manussnickrare – håll tempot, kör hårt, var inte rädd för att bli klar. En avslutad kampanj kommer spelarna ihåg med glädje, medan en som bara tynade ut ofta känns mindre rolig efteråt. ■



Vad är lajvkalendern?

En helt vanlig väggkalender, fast med några väsentliga skillnader... Det är lajvinspirerade bilder i den, plus att alla namnsdagar är utbytta mot lajviga namn – så om man har idétorka på rollnamn till nästa lajv är det bara att ta sig en titt i lajvkalendern!

Hur kom ni på idén?

Faktum är att jag inte minns till 100%. För ca 1 år sedan satt jag och en kompis och bubblade en massa på ICQ och helt plötsligt hade vi idén!

Vilka är ni som står bakom projektet?

Till största delen är det jag själv, men jag har fått ovärderlig hjälp från Sverok Svealand, Varg/Skogsäventyr och Syskonskapet.

Vilka lajv föredrar du att åka på?

Hehe... Jag måste bekänna mig till de stora syndarna – jag har faktiskt lagt av. Jag var en kort sväng på *Falby, del 2* i augusti förra året, men jag har inget större intresse av rollspel eller lajv nu. Jag lajade en del när jag var yngre, men det har liksom hamnat i skymundan för mitt absolut största intresse – foto.

Har ni fått någon hjälp av Sverok för att förverkliga era visioner?

Ja, det kan man ju lugnt säga. Utan Sverok hade det blivit betydligt jobbigare att få projektet att gå i land.

Var kan man få tag på lajvkalendern och få reda på mer?

Antingen kan man besöka Syskonskapets hemsida eller gå in på lajvkalenderns egen hemsida: <http://www.skogsventyr.com/lajvkalendern>



Malinka P. Hörnfeldt



Att köpa din första paintball – klonerna anfaller

När du börjar med paintball kan du alltid låna utrustning av en kompis som redan är inne i hobbyn, eller spela på en uthyrningspark. Men förr eller senare kommer du att vilja ha egna grejer. Den här artikeln är till för att ge dig som är på väg in i hobbyn goda råd om vad du skall titta efter och vart du skall vända dig för att få bra och prisvärd utrustning som inte kostar skjortan.

Peter Sandberg ger goda råd innan du skaffar din första paintballutrustning

Yrkesmässigt påminner Peter om Homer Simpson och båda har barn, men där upphör alla likheter. Peter är en paintballspelare med många bollar i luften, har många spännande projekt på gång på den egna gården samt ägnar sig även åt överlevnad, klättring och karate.

"Wow, kul!", sa Helena och lät bollarna hagla över den gamla plåttunnan

"Håll bara mitt i och skjut korta skurar i det snabba läget, annars så klipper du boll", sade jag.

Jag hade just köpt två nya Spyder Imagine för att ha på uthyrningen och jag ville se någon som inte hade så stor erfarenhet av paintball hantera de nya markörerna.

Semi gick utmärkt, salvor om tre likaså. Full auto i långsamt mode, sju boll i sekunden, fungerade bra men lät lite långsamt i mina öron (men inte i hennes) så jag ställde markören i snabb helauto som är tretton boll i sekunden.

"Tvåhundra boll på 15 sekunder" hann jag tänka innan markören klipper en boll på väg ner i kammaren och det blir tvärtyst.

Delar av en boll har fastnat i markören och låser mekanismen.

En Spyder Electra, VL Quantum och 3000 psi luft. "Lite mer" än M98:an men billig och prisvärd.



"Vad hände nu då?", frågar hon och ser förvånad ut.

Jag förklarar och åtgärdar i samma veva.

"Du hade sönder en boll på väg ner i breechen, skjut lite kortare skurar så att magasinet hinner med."

Vi är strax igång igen och har skjutit 400 boll utan större problem när jag ser en Saab komma upp mot gården. Det är min gamla paintballpolare Mattis som har vägarna förbi.

"Tjena Mattis, läget!"

"Har just fått min E-mag Extreme, vill du se den?"

Jag svarar av princip inte på så självklara frågor men låter min blick förmedla att han bör få den ur bilen genast.

En svart skönhet träder fram. Elegant med underbara kurvor. Fulländad i varje detalj.

"Vad gav du för den då Mattis?"

"Ja...femton. Sålde cross-hojen."

"Ska du prova en Imagine?", säger jag och ler.

Vi provar var sin och efter femtio boll vänder han sig till mig med orden:

"Fan vad mycket man får för tvåtusen spänn nu för tiden!"

Det var precis där och då jag bestämde mig för att skriva den här artikeln.

Många har inte ens en aning om vad de ska titta efter när de bestämt sig för att köpa en egen paintballutrustning.

Låt mig se om jag kan hjälpa er.

Nytt eller begagnat?

Du som ska köpa just nu har en väldig tur.

Dollarn är lägre än på länge och det håller ner priserna. Dessutom är de

värsta charlatanerna ute ur tillverk-

ningsbranschen sen några år tillbaks.

Du kan få tag på begagnat på i huvudsak två sätt, privata säljare eller via företag.

Många uthyrningsparker säljer av sina hyrgrejer var 12-18:e månad och där kan det finnas kap att göra. Åtminstone rent prismässigt. Andra använder sina utrustningar till vägs ände och säljer av dem för en spottstyver när de börjar kräva för mycket underhåll.

Mitt råd är att ringa till en park nära dig och höra om det finns något till salu. Om du kan så titta på grejerna innan du köper. Prova. Får du inte prova så köp inte.

Fråga andra om de vet något om företaget i fråga. Har de ett gott rykte brukar det vara välförtjänat.

Det andra alternativet, att köpa privat, har också sina för- och nackdelar. Enklast är om du köper från någon du känner. Om inte det står till buds kan du alltid titta på nätet.

Alla paintballmarkörer på nätet är inte ras och alla säljare är inte oärliga. Ring till dem och be att få ett nummer till en fast telefon.

ntballmarkör



Tippmann M98 Custom med 20 oz kolsyre-flaska. En slitvarg och en arbetshäst. Paintballens Duracellbatteri – den bara går och går.

Foton: Samuel Förnes

Fråga varför de ska sälja den och om den har några defekter? Finns det originalkvitton? Verkar det inte bra här eller om det finns något som får dig att tveka här så släpp hela affären och gå vidare.

Fördelen med begagnat är att du kan få mycket extrautrustning på köpet. Det som kostade tusenlappar nytt är här värt ett par hundra.

Fördelarna med att köpa nytt är uppenbara. När du tar ur grejerna ur kartongen så ska de funka. Allt är fräscht och du har garanti om något skulle vara fel. Priserna har också gått ner på sistone när nya företag har kommit in på marknaden. Surfa på nätet och fråga dina kompisar hur de har köpt sina utrustningar. Jämför priser på olika företag. Ring till dem och fråga dig fram.

Funktionsprinciper

Paintballmarkörer fungerar i stort sätt enligt tre olika principer: *Closed bolt*, *Open bolt blow-forward* och *open bolt blow-back*. De här principerna kan styras mekaniskt/pneumatiskt eller elektroniskt. På senare tid har det dykt upp en ny klass markörer som kallas "hybrid-markörer" därför att de fungerar efter den enklaste principen (open bolt blow-back) men styrs av en liten processor i handtaget. De flesta spelare jag mött som har en vanlig blow-back vill genast ha en hybrid så fort de fått testa.

En blow-back kostar mellan 1200 till lite över 2000 kr. Lägg till en femhundring och du har en markör med ett elektriskt avtryck som t.o.m. imponerar lite på den som just köpt en markör för sex gånger pengarna.

Drivmedel

Drivmedlet kan vara endera luft eller kolsyra. En kolsyre-flaska är billig att köpa i jämförelse med en luftflaska. Kolsyra är temperaturberoende, luft är det inte. Kolsyra är drygt, luft är det inte. Luft är billigt att fylla på i jämförelse med kolsyra.

Mitt råd är att börja med kolsyra. En flaska på 12 oz. får iväg minst 4-500 boll. Driv-medelskostnaden per boll blir ca. 4-5 öre

med kolsyra och något lägre för luft. Dock kräver luft större investeringar som kan vara svåra att räkna hem om du inte spelar så mycket.

Loader (Magasin)

Bollarna ska in i markören på något sätt och här kan du välja ett elektriskt (motoriserat) eller ett vanligt. Ett magasin utan motor kostar under hundralappen och ett elektriskt några hundra under tusenlappen. I det elektriska finns en visp som trycker ner bollen i markören. Det första en spelare brukar köpa är ett elektriskt magasin och en ny pipa. (Om loppet är fullt med färg spelar det ingen roll hur bra pipan är.) Det jag rekommenderar är ett 12-volts Revolution magasin. Då får du funktion för pengarna.

För ett par år sen tog Brass Eagle över Viewloader som tillverkade "Revo-magget" som det kallas. Kvalitén i plasten sjönk drastiskt och sprickor och genomskott blev vanligare. Brass Eagle har aldrig varit kända för sin kvalitet, vare sig då eller nu.

Mask

Utan en mask kunde vi inte spela paintball över huvud taget. Glaset i masken är gjort av Lexan (samma plast som i skottsäkra rutor). För första gången i historien finns det nu bra masker som inte kostar mycket mer än 3-400 kr. V-force masken är enkel att byta glas i och dessutom bra på många andra sätt. Får det kosta lite mer är det en JT Spectra flex 7 som gäller som något av en standard.



En Dye Invision och en Vforce Armor. Ungefär 900 och 300 kr. Bägge är bra.

Dubbelglas är bra då det förhindrar imbildning. Får du imma på masken spelar det ingen roll hur bra markör du har. Du kan inte se dem – men de kan se dig. Det är bättre att ha en bra mask än en bra markör.

Om du köper en begagnad mask så köp ett nytt glas direkt. Du vet inte vad det har varit med om eller hur gammalt det är. Byt!

Småplock

Du behöver en squeegee (piprensare) för att göra ren pipan. Finns ett antal olika och alla funkar. Enklast är "Straight Shot" och "Battle Swab", runt hundralappen bägge två. Du behöver inte skruva av pipan på markören för att använda dessa två.

En praktisk funktion när det är mycket färg i luften runt dig ute på banan och du just klippt en boll.

En pip-påse istället för en vanlig pip-plugg håller dina vådaskott inne i pipan. Kanske ett enklare back-pack och ett par pottar för att kunna ta med dig mer boll ut på banan. Förutom att det ser ganska proffsigt ut skyddar det "sidfläsket" och ländryggen där



Ett backpack med några schyssta pottar och du kan ta med extra boll ut på banan. Respekten får du på köpet.



det annars kan svida rejält att få markeringar. Lite verktyg och några o-ringar i reserv är bra.

Exempel på vanliga markörer

Om du väljer begagnat så se till att köpa något som fortfarande tillverkas eller se till att du kan få tag i reservdelar. Markörer som gått ur produktion eller försvunnit från markanden är iskalla. Annars är Spyder i otaliga varianter (och med replikorna Piranha och Rebel från andra tillverkare) en bra nybörjarmarkör för en rimlig peng. Finns elektriska handtag att köpa till som "aftermarket part" men det tenderar att kosta mer än vad du gett för hela utrustningen i övrigt. Då rekommenderar jag att du istället köper en hybrid-markör. Finns även andra tillverkare av hybrider. Ett exempel är "Icon" från Thirtytwodegrees.

Tippmann gör riktiga slitvargar av hög kvalitet och mycket riktigt så är det den vanligaste uthyrningsmarkören. Uppgraderingsmöjligheterna är många.

Om du har en slant extra eller om du redan tröttnat på din blow-back/hybrid och vill gå upp en klass till helt elektroniskt styrda markörer så är en "Impulse" från Smart Parts eller Bushmaster BKO (Indian Creek Designs) något att fundera på. Det är bra markörer utan en massa "lull-lull" till ett pris av 4-5000 kr. För de pengarna kommer du in i segmentet "high-end" och lämnar nybörjarmarkörerna bakom dig. Här är det luft som gäller för det mesta då en del markörer inte går att köra på kolsyra.

Lite vanskligare är det att köpa begagnat, men om du vågar så kan du satsa på de markörer som var de allra högsta av high-end för några år sen. De heter Auto Cocker och Auto Mag. De kan vara slitna och svåra att förstå sig på om det är din första markör, men priserna har gått helt ner genom botten och du får massor för pengarna. Du måste veta vad du ger dig in på för att inte ska bli besviken.

Jag har sparat det bästa rådet till sist och det är det viktigaste näst efter att alltid ha på sig masken.

Köp något du kommer att tycka om. Du kan lära dig leva med alla olika för och nackdelar men att köpa det näst bästa bara för att gå och fundera på nästa uppgradering blir inte billigare eller bättre i längden.

Lägg hellre till lite extra från början och köp det du verkligen vill ha. Först då blir det roligt och värt pengarna. Och kom ihåg vad vi brukar säga inom paintball: Du kan bara få slut på två saker ute på banan, gas och boll.

Christian Sahlén – en spelfantast som sticker ut!

Det finns många kända namn inom spelhobbyn. Det här är inte en av dem – ännu... Utan en helt vanlig ovanlig spelare.



Debattera med Christian "Chrull" Sahlén på www.rollspel.nu

Sverox: Vem är du?

Christian: En kille på snart 21 år som gillar att fantisera och drömma. Därför spelar jag spel och sysslar med musik. Nu försöker jag dessutom utbilda mig lite.

S: Var finns du?

C: I Stockholm utmed en av de södra gränarna av den gröna linjen, så där eller på något bra fik på Söder kan man hitta mig.

S: Hur länge har du spelat?

C: Jag har alltid spelat mycket spel. Jag var ett stort fan av *Bubble Bobble* till min Commodore 64 och jag försökte få mina kompisar skulle spela *Monopol* eller *Nya Finans* med mig. På mellanstadiet pratade en av mina klasskamrater om ett märkligt spel han fått av sin äldre bror, ett rollspel. Så vi satte igång att spela *Drakar och Demoner*, först Expert och sedan version 4. Det var typ 11-12 år sedan. Sedan dess har rollspel varit min favorit bland spelformerna.

S: Vad spelar du?

C: Bortsett från några enstaka datorspel så blir det mest rollspel i flera former. För tillfället spelleder jag *Mutant: Undergångens Arvtagare*. Sen hoppas jag få tid till att spela lite av alla andra rollspel jag gått och köpt

det senaste året också, men för tillfället ser det mörkt ut. Då och då får jag tid att spela lite kortspel av icke-samlartyp som *Fluxx*, *Once Upon a Time* och *Cheez Geek*. Lite mer sällan blir det också ett *Diplomacy*-pass.

S: Vad är roligast?

C: Ett bra pass rollspel, system och miljö spelar ingen roll, men vi har spelat för mycket *D&D* för att klara av mer av det nu. Nu försöker jag hålla mig till lätta regelsystem som är snabba och enkla, *d20*-reglerna blev för många. Samtidigt är det skönt att koppla av med lite kortspel. Kortspelen har fördelen att man inte behöver så många personer och att man inte behöver hålla på så länge. Ett parti *Fluxx* kan man med lite tur klara av i reklampauserna och det är alltid kul. Lite mer avslappnat spelande helt enkelt.

S: Vilka spelar du med?

C: Rollspel spelar jag med goda vänner där tre av dem faktiskt fanns på den där skolan i Huddinge där det började. En av dem var med alldeles i början, de övriga hoppade på lite senare. Sen hittade jag av en slump en rollspelande flickvän som också spelar med oss och nånstans på gymnasiet hittade vi ytterligare en intresserad. Vi försöker träffas då och då för att leka lite. De övriga spelen spelar jag med alla jag kan lyckas lura att vara med.

S: Vad vill du tipsa dina spelkompisar om?

C: Sluta aldrig spela. Och sluta aldrig att köpa fler spel! Det spelar ingen roll hur många man har, det finns alltid fler som förtjänar uppmärksamhet. Jag tror att det är skadligt för spelsuget att snöa in sig på ett visst spel, om man tröttnar då kanske man lägger av helt. Sen måste jag ju tipsa alla rollspelare om att surfa in på www.rollspel.nu för att läsa recensioner, artiklar, nyheter och framförallt för sidans många forum där man kan få svar på det mesta.

S: Har du något helt orelaterat du vill berätta om?

C: Martin Ackerfors tyckte jag skulle prata om honom, men jag vet inte vad jag ska säga. Men maila honom era bidrag till www.rollspel.nu's årliga julkalender!

Matrimony

– en ny expansion till *Magic*?



Den 23:e augusti gifte sig förbundsstyrelseledamoten Karolina Staël (fd Andersson) med Martin Jordö, förbundsstyrelseledamot 1997. Det hela skedde i Slottsskogen i Göteborg. Bland de 120 gästerna fanns bland annat celebriteter som Jon Nilsson (Sveroks förbundsordförande), Hanna Jonsson (fd förbundsordförande) och brudmarskalken Wille Raab (Sveroks vice ordförande). Sverok var alltså i hög grad medverkande i detta firande.

Efter bröllopet åkte det lyckliga paret iväg på bröllopsresa i Västindien.

"Nej, vi träffades inte genom Sverok. Vi träffades faktiskt på en syntklubb och inom någon timma satt vi hos en kompis och spelade *Magic*. Jag slog ut Martin med en Mahamoti Djinn" säger en leende Karolina.

Från brudens fars tal: "Jag hoppas att det framgått i kallelsen att detta är inledningen på ett rajv, eller lajv, eller vad det heter. SVEROKO har förklarat hur det går till och föreslår lajvet: Bröllop."

Från en rap av brudens fars sambo: "Vi ordnar ett lajv som varar för livet, med rollerna fasta men inget är givet."

Från brudgummens markalks tal: "Jag gav upp när Martin ville att vi skulle rollspela pingviner."

Onda Karolina i feature-filmen som spelas in under möhippan/svensexan: "Jag har bränt alla dina *Magic*-kort! Ha-ha!!"

Onda Martin i feature-filmen som spelas in under möhippan/svensexan: "Jag har rivit sönder alla dina lajvkläder! Ha-ha!!" ■





I den svenska hobbyns gr

Anders Blixt intervjuar Mikael Börjesson

Mikael Börjesson har varit aktör i den svenska rollspelsbranschen i trettio år, både på hobbynivå och som professionell spelförläggare. Här hittar du en förkortad version av intervjun där Mikael delar med sig av sina erfarenheter. Vill du ta del av hela artikeln så besök Sveroks hemsida på www.sverok.se

Mikael, du har varit gamer sedan 1974 och måste sålunda ha varit en av de första i Sverige som sysslade med rollspel. Berätta hur det gick till när du kom i kontakt med spelen för snart 30 år sedan.

1974 var jag 17 år och hade redan kommit i kontakt med amerikanska konfliktspel från Avalon Hill och liknande företag. Eftersom jag länge varit en hängiven läsare av SF och fantasy, höll jag speciell utkik efter spel inom den sektorn. Sommaren 1974 hade jag börjat prenumerera på det lilla fanzinet *Supernova* (vi pratar spritstencil och lösa blad här – inga laserskrivare eller PDF:er på den tiden inte) som bland annat tog upp nya konfliktspel inom SF och fantasy.

Supernova utkom oregelbundet, men i november 1974 hittade ett nummer fram till min brevlåda. Dess fyra sidor dominerades av en närmast euforisk recension av ett nytt spel vid namn *Dungeons&Dragons*. Recensenten försökte upphetsat förmedla både hur spelet fungerade (en omöjlig uppgift – jag förstod absolut ingenting) och hur fantastiskt kul och spännande det var (det förstod jag). Övertygad om att detta var något jag absolut måste ha, köpte jag tre femdollarsedlar (10 dollar för spelet och lite extra för den långa frakten till Sverige), stoppade dem i ett kuvert och skickade min beställning till Tactical Studies Rules i Lake Geneva, Wisconsin, USA.

En månad senare anlände ett paket med en liten brun papplåda innehållande tre beige-gula häften. Känslan när jag öppnade den lådan går inte att beskriva – nyfikenhet, förväntan, förvirring, allt på en gång. Dagens rollspelare hittar "Vad är rollspel" och "Introduktion till spelvärlden" i regelboken tillsammans med detaljerade exempel på hur man spelar, kan nog inte förstå hur torftigt detta första rollspel presenterades. Massor av tabeller utan förklaringar, kortfattade beskrivningar av trollformler och monster, konstiga vapen man aldrig hört talas om, osv. Men trots det fastnade jag direkt i det och introducerade alla jag träffade i denna underliga hobby.

Hur såg svensk spelhobby ut under 1970-talet? Berätta gärna lite om vilka spel som spelades och hur dåtidens föreningar fungerade.

Under de första åren spelade vi bara *Dungeons&Dragons*, men skaffade förstås allt som gavs ut i rollspelsväg – supplementen till *D&D* och nya spel som *Tunnels&Trolls*, *RuneQuest*, *Empire of the Petal Throne*, m fl. Under 1976-1977 skapade jag själv massor av ytterligare regler till *D&D* för sådant som var oklart eller som vi inte var nöjda med. Som för de flesta som börjar med sådant växte dessa regler till en snårskog utan dess like och till slut hade jag bytt ut både magisystem och stridssystem. Dessa regler blev så småningom kända som *MD&D* och le-

ver tydligen fortfarande kvar i vissa vinklar och vrår.

1977, efter att det första GothCon hade avhållits, startade vi spelföreningen *Ygdrasil* i Göteborg och träffades varje vecka. Vi hade till och med en egen lokal, en enrummare i en rivningskåk som vi hyrde för 182 kr per månad.

Samtidigt spreds spelen sakta över Sverige. Jag sålde spel på postorder och hade även lite underground-försäljning på Delta förlags SF-kongress på Amaranten i Stockholm. En ständig ström av människor sökte sig upp till vår svit på sjunde våningen där vi prånglade ut både rollspel och andra spel till en hungrig skara stockholmare.

Detta lade förmodligen grunden till små nästen av spelare runt om i Sverige, men vid 70-talets slut var fortfarande Göteborg, där planeringen för GothCon IV var i full gång, rollspelands Mecka.

Numera är du i hobbyn nog mest känd för ditt *Dunder & Drakar*-projekt på fan-nivå. Berätta lite om varför du kom på idén och hur du vill driva det.

Som vi alla vet var jag djupt inblandad i att *Dungeons&Dragons* kom ut på svenska 1986 genom Titan Games, som jag var delägare i. Se den oavkortade intervjun på www.sverok.se för berättelsen om svenska *D&D*.

När Titan Games lades ner 1990 bestämde jag mig för att bara spela *D&D* på svenska privat och inte blanda mig i rollspelsmarknaden mer. Under 90-talet slutade jag besöka spelföreningar och syntes knappt till ens på GothCon, utan spelade mest i hemmets lugna vrå.

År 2000 genomgick jag en skilsmässa vilket gjorde att jag tappade kontakten med den spelgrupp jag hade spelat med under många år. När 2000 gick över till 2001 kändes det som om rollspel var ett avslutat ka-

ka rollspels- yning



pitel för mig. Men av en händelse råkade jag strax efter nyår ramlar över en länk på Internet till Wizards of the Coasts hemsida.

Insikten om att TSR gjort konkurs och att de nya ägarna till *D&D* givit ut en tredje utgåva, väckte mitt intresse igen. Jag skaffade snabbt de nya regelböckerna och började läsa på. Eftersom jag hade så mycket av terminologin på svenska redan, kunde jag inte låta bli att skapa nya översättningar för de nya termerna också. Det riktigt intressanta med de nya reglerna var ju företeelsen "Open Gaming". Även om den främst var skapad för att underlätta utgivningen av *D&D*-kompatibla produkter på engelska, innebar den ju att jag skulle kunna ge ut mina översättningar utan att behöva fråga om lov eller betala dyra licenser.

Under 2001 skapade jag en fullständig svensk terminologi och testade av den genom att spela på svenska med mina barn och deras kompisar. I början av 2002 skapade jag en hemsida med dessa översättningar på och meddelade också att jag påbörjat arbetet att översätta hela regelsystemet och publicera det under namnet *Dunder & Drakar*.

Sommaren 2002 blev *Bok 1* klar och till nyår 2003 var *Bok 2* färdig. Dock är allt material ännu att betraktas som betaversioner, och nya versioner har kommit då och då under tiden. Arbetet med *Bok 3* och *4* har hämmats något av den nya version 3.5 av *D&D*, men jag räknar med att få klart en första version av den under hösten.

Så frågan är så vad jag vill med detta mastodontarbete.

Främst är det väl, som för många andra som skapar något eget, känslan av att se ens arbete tas emot och ge glädje åt andra. Varje dag som jag ser att någon laddat ner en *Dunder & Drakar*-bok från min server får jag en liten varm känsla i maggropen. Där-

för vill jag fortsätta och göra i ordning mer *d20*-material på svenska.

Än så länge har jag fått hjälp av Claes Sillberg med en logotyp, men min förhoppning är att fler personer kommer att skapa *Dunder & Drakar*-material. När allt kommer omkring är ju även *Dunder & Drakar* utgivet under "Open Gaming License", så det är fritt att använda vad man vill ur det i egna skapelser så länge man följer licensen.

Jag tror väl aldrig att jag kommer att tjäna några pengar på detta, men så länge jag håller mig till PDF-utgivning lär jag ju inte förlora några pengar heller. Och ära och berömmelse är ju ovärderligt...

Du körde *Dungeons & Dragons*-arrangemang på GothCon redan 1977 och nu 2003 var du tillbaka som *Dunder & Drakar*-arrangör. På vilket sätt skiljer sig dåtidens GothCon-arrangemang från dagens? Vilka planer har du för *Dunder & Drakar* på framtida GothCon? Tänker du satsa på andra konvent också, till exempel BSK?

På sätt och vis liknar min insats på GothCon XXVII den på GothCon I (som ju egentligen hette Konvent '77). Liksom 1977 var det ett litet arrangemang som genomfördes med ett fåtal spelledare (stort tack till Claes Sillberg och Dan "Dante" Algstrand). På tiden var *D&D* ändå ett av de större arrangemangen, och det växte snabbt till att bli helt dominerande. *AD&D*-turneringarna på GothCon brukade ju sysselsätta hundratals spelare och flera dussin spelledare.

Det som är påtagligt annorlunda på nutidens GothCon är dock organisationen. Istället för att allt sköts av en handfull människor, har man en organisation som faktiskt är dimensionerad för att klara ett så stort arrangemang. På den tiden försökte vi klara oss på entusiasm, envishet och massor av

koffeintabletter, medan man nuförtiden utnyttjar sådana förbluffande saker som planering och arbetsfördelning.

Liksom 1977 kändes det även nu som om *D&D* är en relativt okänd företeelse på GothCon. Utbudet idag domineras ju av friform, lajv och systemlösa scenarion. Det gick ju så långt att Krister Sundelin utlyste en tävling (*Konventsutmaningen*) för att uppmuntra till skapandet av fler scenarion som använder publicerade rollspel. *Dunder & Drakar* på GothCon är mitt lilla försök att föra in etablerade rollspel på konventen igen.

Jag kan inte lova att jag kommer ha tid att besöka andra konvent, men jag kommer att ha ett nytt scenario till *Dunder & Drakar* på GothCon XXVIII. Det skall dock fortsätta att vara ett arrangemang och inte en turnering. Jag tycker personligen inte om när man försöker tävla i rollspel.

Vilken väg anser du att den svensk-språkiga rollspelshobbyn bör gå för att utvecklas och växa?

Det beror naturligtvis på hur man definierar hobbyn. Helt klart är i alla fall att det finns en oerhörd skaparkraft bland svenska rollspelare. Tyvärr känns det ibland som om vi är en hobby av rollspelsmakare snarare än spelare. Det som skulle behövas är att samla denna kraft bättre – till exempel så som *d20* har gjort på den amerikanska marknaden. En del kan fnysa åt en sådan idé och kalla det för likriktning och hämmande för kreativiteten, men jag är övertygad om att man behöver en bred bas för att nå högt upp. Pyramider är bra mycket hållbarare än höga torn.

Internet har ju också givit oss en möjlighet att nå ut och knyta kontakter som inte var möjliga för bara ett årtionde sedan. Även om vi inte kan spela rollspel över Internet med samma behållning ännu, så kan det användas både för att publicera rollspelsmaterial och för att hitta nya spelare. Kanske en svensk nätbutik för PDF:er skulle vara en möjlighet snart och därmed ge ännu fler smårollsföretag möjlighet att etableras och faktiskt tjäna en liten slant på sina alster.

Sedan skulle hobbyn naturligtvis må bra av att återerövra leksaksbutikerna och varuhusen. Det behöver finnas rollspel i hyllorna som syns överallt och som säljer i tillräckligt stora upplagor för att hålla handlarnas intresse uppe. Ett rollspelens *Monopol* som skapar den breda basen som hobbyn behöver för att kunna växa sig riktigt stor.

Naturligtvis har jag en del idéer själv om detta, men de ekonomiska realiteterna är som alltid ett bekymmer. Riskkapital för en produkt vars huvudsyfte är att skapa fler rollspelare istället för stora vinster för investerarna – det är inte självklart var man hittar sådant. ■



Vikingar vid v

För oss är det självklart att vår jord är ett litet klot i ett gigantiskt kosmos. Men fordoms var detta inte lika självklart. Fram till renässansen trodde lärda män att den klotformade jorden var universums centrum. På romersk tid kunde grekiska filosofer påvisa att jorden inte var platt genom att mäta skuggors längd i norra och södra Egypten vid sommarsolståndet.

Vad de vikingatida nordborna ansåg om jordens form vet vi inte. Myten om världsträdet Yggdrasil är välbekant, men huruvida den tolkades bokstavligt eller symboliskt är okänt. Vad vi vet är att vikingarna inte visste vad de skulle möta på sina upptäcktsfärder. Sagorna talar om märkliga ting bortom horisonten. Här kommer därför de djärvare vikingarna till ett främmande land bortom Atlanten, ett som de nog skulle ha godtagit utan att förbluffas alltför mycket, till skillnad från dig och mig.

Anders Blixt vid världens slut

Denna artikel är avsedd för en vikingakampanj, men är inte kopplad till något specifikt rollspel – använd vilket som helst. Det underliggande syftet är att spelledaren ska kunna överrumpla spelarna genom att skicka spelarrollerna i en helt oväntad del av världen.

Lägg gärna upp själva resan på ungefär samma sätt som när Röde Orm och hans män beger sig till Gårdarike, men låt världen bli allt märkligare ju längre bort från Norden äventyrarna kommer. (Narnia-boken om prins Caspian och skeppet Gryningen kanske också kan ge idéer om vad de möter, som den mörka ön där drömmar blir verklighet, men dess övergripande stämning är föga vikingamässig.)

Innan grekerna hade bevisat att jorden var rund, trodde många att världen är en tjock platt skiva som svävar mitt i kosmos. På ovensidans mitt ligger Europa, Asien och Afrika, omgivna av Okeanos (världshavet). Runt skivans kant löper Randbergen, som förhindrar att Okeanos' vatten störtar ner i tomrummet. Detta blir nu sant i spelvärlden. När vikingarna seglar över Atlanten når de ett ställe där både djur och natur ser väldigt annorlunda ut och om de kämpar vidare anländer de till bokstavligt talat till världens kant och skådar där ut mot kosmos' djupa natt.

Randbergen

Randbergen är en obruten bergskedja med snötäckta toppar och jöklar. Bergen är vulkaniska och många utspyr lava, rök eller ånga. De sträcker sig 2000 till 3000 meter mot skyn, men mellan dem finns pass och dalar som inte ligger högre än 1000 meter.

Bergskedjan är 40-60 kilometer bred. Här och var tränger djupa fjordar in 10-15 km i landet. Det tar 4-6 dygn för uthålliga fotvandrare att korsa bergen, förutsatt att de hittar en god rutt.

Denna del av världen är befolkad av var- elser som inte finns i Europa. Medeltida berättelser talar om att fjärran länder, som exempelvis då Randbergen, bebos av *kynokefaler* (människor med hundhuvuden), *monopeder* (människor med ett enda ben med vilket de tar sig fram i enorma språng), *amazoner* ("Xena möter Röde Orm") och huvudlösa människor med ansiktet på bröst- korgen. Det rör sig genomgående om barbariska folkslag vilka som bäst har lika god utrustning och teknik som vikingarna, fast många är primitivare än så.

Här kan spelledaren också placera kusliga djur och odjur som ställer spelarrollerna inför svåra utmaningar, till exempel jättespindlar, lindormar och grip- ar. Se dock till att monstren stämningsmässigt passar in i ett vikingatida-medeltida koncept. Till exempel hör orcher och zombier inte hemma här.

Av utrymmesskal skildrar denna artikel endast ett begränsat segment av Randbergen väster om Island. Saker och ting kan se väldigt annorlunda ut på andra platser.

Iriska föregångsmän

Nordmännen är inte de första européerna här. Under 500-talet begav sig många iriska munkar ut på Atlanten i S:t Brendans efter- följd. Många, däribland Brendan själv, nådde hit och började sprida kristendomens bud- skap till Randebergens folkslag, ibland med framgång ibland utan. De fick också höra legender om *Staden vid världens kant*.



ärldens kant

Med stor möda tog munkarna sig till denna plats och fann till sin förvåning ungdomens källa. Med dess hjälp har de hejdat sitt åldrande, även om de inte har blivit odödliga. Detta är säkert lyckosamt för dem, eftersom de ska leva i celibat. Nu kan de fortsätta missionera sekel efter sekel.

De iriska munkarna kan bli nordmännens främsta hjälp vid utforskning av Randbergen, förutsatt att det finns spelarroller som talar iriska (rätt så rimligt med tanke på de många norska bosättningarna på Irland). De är kringvandrande predikanter och helare, talar flera av de lokala språken och känner de omänskliga folkslagens sedvänjor.

Sedan är ju frågan hur gärna munkarna hjälper till. De har bott här i flera hundra år och känner därför inte till de nordiska härjningarna på Irland, men de minns de engelska och saxiska invasion av de brittiska öarna under 400- och 500-talet efter romarnas avgång. Om det finns kristna spelarroller så underlättar detta. Nåväl, det är spelarnas syssla att hitta kreativa lösningar på sådana problem.

Staden vid världens kant

När Brendan och hans män efter många vedermödor nådde världens kant och såg ut i det svarta kosmos fann de också en urgamal övergiven stad, vars byggherrar var okända för de barbariska folkslag som "nuförtiden" bebor Randbergen. Dessa tror att staden har funnits där sedan världens begynnelse så de behandlar den med vördnad och vill inte tränga in bland dess avnyer och byggnader.

Staden är byggd i granit på ett närmast klassisk-antikt sätt, men dess ursprungliga invånare måste ha varit 2,5 meter långa. En människa känner sig därför lätt överväldigad bland de alltför stora husen. Stadsbyggarna efterlämnade dock inga avbilder av sig själva, så ingen vet hur de såg ut. Deras bildkonst är non-figurativ. De bör ha haft två ben och två armar, men mer än så okänt.

Deras byggnadskonst överträffade romarnas, vilka är de främsta arkitekter som vikingatidens européer känner till.

Här finns tomma boningshus, tempel, salutorg, amfiteatrar och palats. Precis vid världens kant ligger något som liknar en hamn, men vilka skepp den skulle kunna ta emot är det ingen som förstår. Invid finns en amfiteater i vars mitt en källa rinner upp i en springbrunn. Detta är ungdomens källa och den döpte och troende kristne människa som tar en klunk av dess vatten slutar att åldras under ett år. Sedan behöver han ta en ny klunk. Vattnet förlorar sin kraft om det tas ifrån källan, så det är meningslöst att fylla vattenskinns ur springbrunnen. Hedningar får heller ingen kraft ur vattnet.

Munkarna har byggt ett altare invid källan och de samlas här varje påsk för att fira Kristi uppståndelse och ta del av källans kraft. De ser den som en välsignelse från Gud som gör det möjligt för dem att fortsätta förkunna det heliga evangeliet bland Randbergens hedningar. De har varit här i mer än trehundra år. S:t Brendan residerar numera permanent i staden och sköter dess helgedom. Här samordnar han missionsfärderna.

Ett kampanjupplägg

Spelledaren bör lägga upp en sekvens av äventyr som kretsar kring Randbergen. Följande episoder bör vara med.

- Avfärden från Island eller Irland över Atlanten – en lång resa
- Ankomsten till den främmande kusten och upptäckten av märklig fauna
- De första kontakterna med Randbergens infödingar
- Mötet med en eller ett par iriska munkar
- Information om staden vid världens kant
- Den mödosamma resan dit
- Mötet med S:t Brendan

Vad händer då därefter? Det är en öppen fråga, beroende på hur mycket fantasiska ting som spelledaren vill utsätta spelarrollerna för.

- Det går att klättra ner längs kanten och vad djärva äventyrare skulle finna där nere är det ingen som vet: grottgångar som leder till Hel, Inferno eller något helt annat?
- Vad finns på jordskivans undersida? Ingen vet.
- De hjältar som finner ett Skidbladnir-liknande skepp kan ge sig ut i kosmos' mörker, men vad hittar de där?
- Mer jordnära äventyr skulle kunna handla om spelarrollernas färd tillbaka genom bergens faror till långskeppen, varefter följer den långa resan hem.

Här finns som synes många möjligheter. Låt den stämning som finns i spelargänget avgöra vart spelarrollerna tar vägen.



Ur Dödens synv

Det föll en mörk skugga över världen och människorna, och det var jag. Och ja, jag har kommit för att hämta dig. Jag har gått vid din sida länge nu, hela ditt liv faktiskt. Vad fruktar jag? Jag är en del av oändligheten. En första gradens stjärna som slocknar sist. Alla personer du kallar mänskliga nu avskyr mig. Vad har jag givit till människan? Jag representerar allt ni någon-sin fruktat, jag är det yttersta slutet, jag är mörkret ni inte kan lysa upp, hur mycket ni än försöker. Ni ber mig om medlidande, men vad har ni då gjort för mig? När bjöd ni mig en god tanke? Har ni sett ljuset från min sida? Jag lever ett liv i ensamhet, av val kanske men vad hjälper det att ha tid för vänner när alla bara dör i min närvaro. Mitt enda syfte är att hämta de vars liv runnit ut av en eller annan anledning. Att vara och jobba i evighet, att vagt minnas skapelsen och alla som varit sedan dess. Du får tycka att det jag säger är rena klyschor, men inget av det du säger är nytt för mig.

Samuel Gyllenberg om en annorlunda roll

Sampo är skådespelare, lajvare och med i Sverok Stockholms styrelse. Här berättar han om sina månader som Döden i en teateruppsättning.

Att tänka

Att spela döden kan ses som lätt för ganska många, det är väl ingen skillnad än mot någon annan roll. Och naturligtvis är det rätt i många avseenden. Hur man än vänder på steken så är alla roller lika svåra att spela. Men, Döden är trots allt Döden, med stort D, det väsen vi alla kommer att möta men aldrig kommer att kunna berätta om efteråt. Alla som ser en gestaltning av Döden kommer att ha något att säga om den, på gott och ont. Varenda människa har någon tanke eller koppling till döden, hur tar man in den tanken i rollen? Allt skådespelaren kan göra är att forska och leta, läsa, lyssna och lära. Som tur är nog de flestas vision om döden ganska lika, vilket kan göra det lätt. "En stor svartkåpad humanoid (gärna skelett), utrustad med lie." Så enkelt var det. Man vad finns innanför kåpan, varför ett skräck inlagande skelett, vadan denna lie? När väl frågorna börjat strömma in i huvudet är det svårt att sluta tänka på det. Och vad som skrämmer mig mest är att se att allt leder tillbaka runt 700 år, tillbaka till pesten, till digerdöden

Digerdöden

Genom de tre-fyra åren då pesten härjade så sägs det att uppemot 50% av Europas befolkning kan ha dött. Vad sätter det för präge på befolkningen. Folk ur alla klasser och sociala stånd dog, präster, frälse och gemene man. Döden kunde ha tagit vilken form som helst. Ett hus där hela familjen dött utom ett ungt flickebarn, hur ser folk på barnet då?

Främlingar ses som farligare än någon-sin, och alla former av medlidande och barmhärtighet överges för fruktan för det egna livet. Så i en värld där alla kan vara potentiella dödsbringare, varför ett skelett i en lång kåpa? Enklare än man kan hoppas på – de personer man vände sig till för att få svar på alla frågor, de som sågs som renast och säkra ifrån Guds vrede, var just de som var som mest utsatta. Ingen annan enskild grupp lär ha tagit så mycket skada och förlorat så mycket folk som den heliga kyrkans män. Dessa präster och munkar hade bland sina uppgifter att se om de sjuka och döende. Varav de allra flesta snart dukade under för pesten själva. När detta ämbete, med sina tydliga långa ofta svarta rockar och kåpor, dör i drivor kanske det blir till en symbol för folkets fasa. Döden har ju även gestaltats som bara ett skelett, så kåpan är bara ett förtydligande av vem vi menar

På djupet

När vi nu grävt ned oss lite mer i varför vi ser Döden som vi gör, så känns det lite för ytligt. Vi har dessutom hittat referenser till att personer sett döden nyttja spjut, svärd och båge utöver sin lie. Så plötsligt är inte heller lien helt personlig. Vad är då personligt. Vad i detta väsen kan lyftas fram för att ge denne döden "liv"?

Vi kan försöka spegla oss i människan, och i den tid vi grundar oss i. Vi kan försöka tänka oss hur folk såg sig själva, andra och döden under pestens framfart. Sen kan vi ge döden en själ, en vilja och egna känslor. Om döden har känslor, vad skulle ett sådant väsen känna då? Skulle hon känna smärta och sorg för vad hon gjort genom alla tider eller skulle hon vara stolt?

Vad är döden?

För att kunna vara någon annan kan man tycka att man måste förstå vad för slags väsen det är och var det kommer ifrån. Försök nu göra det med döden. Var börjar man? Döden, ängel, själ eller annat.

Ta kristen tro, då talar vi plötsligt om änglar. Vi talar heller inte om en ängel, utan om ett antal beroende på vilka källor vi tar ifrån. Men vad är då en ängel? En svår fråga att ta på. Vem har sett en ängel, vem vet vad änglar gör? Beskrivningar har gett mig intrycket av änglar som en förlängning av Guds vilja. De gör vad de blir tillsagda att göra. Så döden är en ängel vars uppdrag är att döda människor när deras tid är ute. Tycker hon om det?

Vem vet, skulle du göra det, är en mycket bättre fråga. Och där i ligger väl en del i vad vi skådespelare och lajvare egentligen jobbar med när vi skapar våra roller, vi fattar beslut. Tycker hon si eller så. Äter hon ost eller marmelad på sin toast, eller varför inte båda. I slutänden handlar det ganska mycket om en själv. Det är du som tar på dig skruden av en uråldrig ängel, vars uppgift är att ta själarna från världen och visa dem vägen till andra sidan. Allt där emellan, om ont och gott, avgör du själv genom dina val.

Jag som döden

I den föreställning jag var med i där jag spelade döden var jag en ganska ynkelig och bräcklig själ. Iklädd en kort klänning och håret uppsatt i två tofsar som stod ut åt vardera håll (inte helt olik Pippis frisyra, men mina stod inte rakt ut.) I min träning bör-

vinkel

jade vi använda just lien för att göra en tydlig koppling till vem och vad jag var. Ingen av de andras karaktärer kunde se mig, utom vid ett antal speciella tillfällen, t.ex. om jag kom för att hämta dem. Jag själv som döden tyckte inte om att döda alla människor i den utsträckning jag var tvungen att göra. Vi spelade en pjäs med koppling till pesten (vilket fått vissa kopplingar till sjukdomar som t.ex Sars som härjade vid tiden för uppsättningen). Den lilla flickan som jag gestaltade var illa omtyckt och fruktad av alla, och allt hon gjorde var det hon blivit skapad för. Att vara hatad för vad ens enda anledning att finnas till är kan sätta sina spår på de bästa, även änglar i detta fall.

Jag öppnar allt med att berätta för de frysta karaktärerna att livet inte är den vackra plats som dom vill måla upp den till. Att dö behöver inte vara så hemskt. Under pjäsens gång vandrar jag runt dem vid tillfällena och de bara rygggar undan. En präst talar om att folket "kommer att tröskas på smärtans blodiga loge och kastas ut med halmen", ett snabbt hugg med lien och hon faller död till marken. Karaktärerna försöker göra ett lätt offer av en av de sina som inte vill, hon ser mig och är rädd men lugn, jag vill inte göra henne illa. Vi dansar runt i salen, och plötsligt ligger hon död på golvet, lien ler tillbaka mot mig. Jag är åter igen ensam, utan minsta vän i den levande världen och mitt enda, min vän mitt allt är åter min lie, en förlängning utav min själ.

Till slut när alla verkar vara i upplösningstillstånd, karaktärerna börjar anklaga varandra och göra uttalanden så talar de till mig, de ser mig medan de talar. De kurar ihop sig som en liten flock och de är rädda. Plötsligt visar en sig svagare än de andra och hennes vänner förräder henne åt mig. Hon försöker fly, men hennes vänner tar med henne och följer mig till en öppning där hon förs ut i mörkret. Allt är tungt, och en vaggvisa hörs, jag känner gråten i ögonen och ser den på de som går av scen. Jag går längs scenen medan den sista monologen hörs utav den sista karaktären kvar på scen. Hon berättar att publiken ska vara fri. Vi ser varandra frå var sin sida, och går ut. Tystnad...



Samuel Gyllenberg på teaterscenen där han gestaltade döden i en ung flickas skepnad.

Före och efter

Vi spenderade flera månader med att göra föreställningen. Det gör den inte bättre än något annat. Allt som spelas är bra, så länge någon tycker att det var bra. Spelar ingen roll vem det är. Men ju mer man spenderar med en roll desto mer fastnar och desto mer färgar den av sig. Man börjar höra saker som man inte skulle lagt märke till om det inte haft med ens roll att göra. Att hitta fram hela vägen till rollen är mycket eftertraktat, men det räcker inte till. Att det känns bra behöver inte betyda att det ser bra ut på scen, om det är vad man är ute efter. En av mina lärare förklarade att man inte kan bli klar i sitt sökande efter rollen. Man blir helt enkelt inte klar. Och det var en känsla jag hade innan vi spelade, att jag inte var klar. Efter våra föreställningar var den känslan kvar, tillsammans med en vän, tomhet.

En tomhet av att jag aldrig skulle få ha det förhållandet till den rollen igen. Och hur konstigt det än må låta så hade jag börjat älska döden, kanske mer på vänskaplig, syskonlig nivå, men jag älskade henne. Och jag hör fortfarande saker angående min roll, och jag saknar henne. Jag har en vilja att försvara henne, och känner skuld för henne ibland, speciellt när man hör om någon som dött.

Ibland kommer man bara inte undan döden och jag kommer kanske få leva med henne för alltid.

Historiska museet, plats för spel, döden, schack och mycket annat

Just nu pågår en utställning på Historiska museet som heter "Memento mori – kom ihåg att dö", med flera olika temahelger där Sverok hjälper till. 25-26 oktober hade temat "Spela schack mot döden". Sverok Stockholm anordnade ett levande schackspel, vilket kräver åtminstone 32 personer som är intresserade av att spela schackpjäser.

Sverok Stockholm körde den onda mot den goda sidan och tanken var att det skall synas på utrustning och vapen vad de olika "pjäserna" är och vilken sida de tillhör, så att publiken har en chans att följa med. För att göra det hela mer händelsefullt blev det *Battlechess*, så när någon pjäs blir utslagen av en annan blir det först en liten strid med boffervapen.

Dessutom fanns utklädda "Dödar" på plats under helgen för att spela schack med de som var intresserade inne på museet. Sveroks föreningar fick också chansen att ställa upp och visa spel av olika typer, gärna med anspel på döds temat.

Under helgen 1-2 november är tanken att det skall finnas utklädda personer inne i utställningen som kan berätta om de specifika personer de gestaltat, som Bäckaskogskvinnan, en mumie och ett fiendepar av ängel och djävul.

Allt detta anordnas under spannet av vecka 44, i realiteten, även om 25-26 är vecka 43. NSV kunde inte få en mycket bättre start.



En lyckad 40K-turnering

Så du har fått i uppdrag att anordna en 40K-turnering av din relativt nystartade förening? Och du vet knappt hur du ska gå till väga? Du kanske aldrig har arrangerat förr? Lugna ner dig, här kommer din bibel – en nästan-steg-för-steg-guide om hur du bär dig åt.

Arrangera Warhammer 40K-turneringar med Anders Hektors hjälp

Anders beskrivs bäst som "ung, men gammal i gamet". Han var aktiv inom HEX när det begav sig, och hans nuvarande förening, TID, har visat sig bli en succé. Nästa projekt blir en förening för spelande studenter i Kalmar, där Anders för övrigt studerar historia vid högskolan.

En lugn start

Till att börja med ska det påpekas att uppgiften som arrangör är bland det roligaste och mest givande man kan göra för sin förening. Det är oftast inte så jobbigt som det först låter, och man har mest skoj hela tiden. Dessutom är uppskattningen man får efter ett lyckat arrangemang värd all tid man lagt ner på att få allt att klaffa.

Tillbaka till ämnet. Du vill alltså anordna en 40K-turnering. Det som är speciellt med figurspelturneringar av den här typen är alltså plats det tar. Till en magicturnering brukar det räcka med att sätta nummerlappar på några bord i en trång lokal, men här vill spelarna gärna ha plats att röra sig kring hela planen, och dessutom kräver varje match ett helt eget (stort) bord med tillhörande mer eller mindre snygg terräng.

Idéstadiet

Innan du börjar fixa med utrymme, lokaler, bord och allt vad det heter måste du skissa upp turneringen framför dig. Hur många tror du kan komma? Hur ska du lägga upp själva spelandet? Vill du rikta dig till proffs, amatörer, nybörjare eller alla? Förhoppningsvis har ni som förening känt av hur många intresserade det kan finnas i er stad och omgivning, och skulle intresset vara svalt där så kan du ta kontakt med en närliggande förening och bjuda in dem. Det brukar alltid vara uppskattat och förutom en trevlig turnering får alla nya vänner.

Turneringens upplägg

Som jag nämnde innan måste du ha klart för dig redan från början hur du vill lägga upp din turnering. Det finns ett antal typer man kan köra efter, de vanligaste är nog utslagsturnering, swiss eller någon form av poängsystem:

Utslagsturneringen har du säkerligen stött på någon gång, det är så enkelt att vinnarna går vidare och möter varandra, tills man bara har två kvar som spelar en final.

Poängsystemet påminner om de ligor man brukar spela i fotboll eller andra sporter, man får t.ex. 3 poäng vid en vunnen match, eller 1 poäng var om spelarnas victory points är väldigt jämna.

Swissen känner du säkert till om du har spelat eller skådat någon magicturnering. Man sätter upp ett antal rundor, och antecknar resultaten efteråt. Man placerar vinnarna i en grupp och förlorarna i en

annan, och lottar ut matcher inom de grupperna. Efter ett flertal rundor har man en hel del grupper, då vissa t.ex. vunnit 1 match men förlorat två, då de placerar sig över de som förlorat 3, men under de som vunnit fler, etc. Så fortsätter man tills man tycker att man har sållat ut de 4 eller 8 bästa (naturligtvis beroende på storleken på turneringen), och då kan de spela en utslagningsturnering på det. Det brukar ofta ta för lång tid för 40K, så då rekommenderar jag att ni kör någon runda extra i swissen för att utnämna en vinnare eller bara spela en final med de två bästa.

Scenarier och extrapoäng

Mer rent speltekniskt måste du bestämma dig för om du vill ha med scenarier i spelrundorna. Populära sådana är Cleanse, Capture the Flags och Take and Hold. Det kan vara en god idé att använda sig av scenarier, då alla arméer har sina svagheter och styrkor. Med hjälp av varierande scenarier får alla en lika stor chans att göra bra ifrån sig. Det är t.ex. inte särskilt bra med en tung Imperial Guard-styrka i Capture the Flags, medan det gynnar en snabb Eldararmé, som i sin tur kanske har svårt med ett annat uppdrag.

Du kan även använda dig av målningsbedömning för att ge extra poäng till spelare som har gjort något extra med sina arméer. Det är också populärt att ge extrapoäng till de som har flockat alla sina baser, målat allt, etc. Var inte för hård mot nybörjare bara, vi vill ju inte att de ska tappa lusten, men en bra regel brukar vara att så länge man ansträngt sig någorlunda och använt minst tre färger så är det ok.

En turnering börjar ta form

Nu borde du ha en bra bild över hur dagen kommer att se ut, se bara till att planera in en bra lunchpaus, vilket alltid är uppskattat. Det kan vara en bra idé att köpa en något flak med läsk och något godis för allas trevnad och föreningens gynnande. Du har ju naturligtvis sett till att roffa åt dig en bra budget från din förening, eller hur?

Nu måste du bara ha någonstans att spela. Har ni en egen lokal brukar detta sköta sig av sig själv, men om den inte är tillräckligt stor eller om ni inte har någon lokal alls, måste ni vända blickarna utåt. Förhoppningsvis har ni kontakter inom föreningen, med såväl kommun som privatpersoner, som kan hjälpa er att hitta något

nering

ställe. Det brukar allt som oftast bli någon skola eller en källarlokal i något hyreshus. Efter att du har fixat lokal kan du börja samla ihop spelbord, terräng, etc. Det brukar också gå ganska smärtfritt, och skulle ni sakna sådana saker kan man återigen vända sig till närliggande föreningar, som nästan alltid ställer upp.

De sista förberedelserna

När du har gjort alla de här förberedelserna kan du börja göra någon slags reklam för din turnering. Det är klokt att göra detta ungefär en månad eller ännu tidigare innan turneringen, så att folk får tid på sig att fila på sina arméer. Hur man gör reklam vet ni nog bäst själva, men det kan vara bra att göra en hemsida om inte föreningen redan har en sådan, eller klistra upp lappar på skolor, bibliotek och liknande.

Dags för turnering

Så nu har det gått en månad, och turneringen ska börja idag. Se till att vara på plats i god tid, sätt upp allt innan spelarna kommer, och ha gärna någon som hjälper till under dagen. En sidekick är guld värd, han/hon kan agera extradomare, kioskipersonal, målningsbedömare, etc. etc.

När alla kommit, eller när det är dags att starta turneringen, håller du ett kort tal till dina spelare där du presenterar dig själv, talar om hur turneringen kommer att gå till, när det är lunchpaus, var toaletten är och allt annat praktiskt som man vill veta. Nu sätter du igång turneringen och följer din plan till punkt och pricka. Försök att vara så neutral som möjligt i domarfrågor, och var alltid, alltid så trevlig som du bara kan. Det är dig folk kommer att vända sig till, vilka frågor de än har, så se till att du kan ta ditt ansvar. Det kommer förmodligen att vara avgörande för hela arrangemanget att det styrs av en stark arrangör, och om du får arrangera fler saker. Det där lät väldigt jobbigt, stelt och trist, men i själva verket faller det sig naturligt. Se bara till att ha kul själv också!

Jag är fullt medveten om att detta varit mycket text, och det har handlat om mycket som varit alldeles uppenbart, men tanken med artikeln (och uppdraget som Tove gav mig) var att skriva en nybörjarguide. Sagt och gjort. Jag vill slutligen lägga till att det inte är någon bra idé att följa denna artikel slaviskt, för att få till ett bra arrangemang måste du improvisera och göra det till din helt egen grej. ■



Foto: Andreas Johansson



Dags att påverka ditt favoritförbund!

Så är det då dags att åter igen nominera till en av de finaste uppgifter man kan få inom spel-Sverige, nämligen som ombud för sitt län på Sveroks Riksmöte 2004.

Det är på Riksmötet som det bestäms vad vårt förbund skall göra under det kommande året. Styrelse väljs och ges riktlinjer för sitt arbete, budget antas och mycket annat. På mötet så avgörs alla viktiga frågor inom Sverok, det är där saker förändras. Riksmötet äger rum i Örebro under helgen 12-14 mars nästa år. Där händer det alltid roliga saker när spelare från hela Sverige träffas. Själv-

klart är resa samt mat och boende betalt för alla ombud.

Att bli nominerad innebär att man ställer upp som kandidat, och att föreningarna i ditt län kan få reda på att du kandiderar så de kan avgöra ifall de vill rösta på dig. Sedan avgör föreningarnas röster vilka av de nominerade som får åka som ombud.

Det är alltså helt klart att ni skall nominera någon till detta hedersuppdrag! Det finns garanterat något från er förening som vill åka, eller någon från en grannförening. Eller så kanske du som läser detta själv vill åka? Det går utmärkt att nominera sig själv.

Så hur gör man då för att nominera någon?

Nominering kan göras på flera sätt. Det lättaste är att höra av sig till kansliet på andra vis, till exempel. e-post (info@sverok.se) eller telefon (013-140600) De som är nominerade kommer senare att presenteras för föreningarna så de kan göra ett bra val senare under året. Presentationen kommer finnas bland annat på vår hemsida samt skickas ut till föreningarna.

Då du nominerar dig själv eller någon annan, vill ska du skicka med information om namn, adress, telefon, epostadress samt vilken förening du eller den du nominerar är medlem i.

Antal ombud per län beror på antalet medlemmar som finns sammantaget i föreningarna i respektive län. Det är medlemsantalet i föreningarna från och med den 1 januari 2002 till och med den 30 juni 2003 som avgör fördelningen.

Väl på riksmötet brukar ungefär hälften av alla ombud vara där för första gången, så tveka inte att nominera dig för att du är osäker på om du har tillräcklig koll. Det går lätt att sätta sig in i frågorna och allas åsikter behövs ifall vi ska kunna utveckla Sverok till att än mer än idag bli alla spelares förbund! ■

Viktiga tider för nomineringen

17 november

Sista dagen för nomineringar för att vara säkra på att de kommer med i den tryckta listan på nominerade som skickas ut tillsammans med röstsedlarna till föreningarna.

27 november

Sista dagen för nominerade att meddela att de godkänner nomineringen

Cirka 1 december

Röstsedlar och listor över nominerade skickas ut till alla föreningar.

26 januari

Alla röster måste ha kommit in till förbundskansliet..

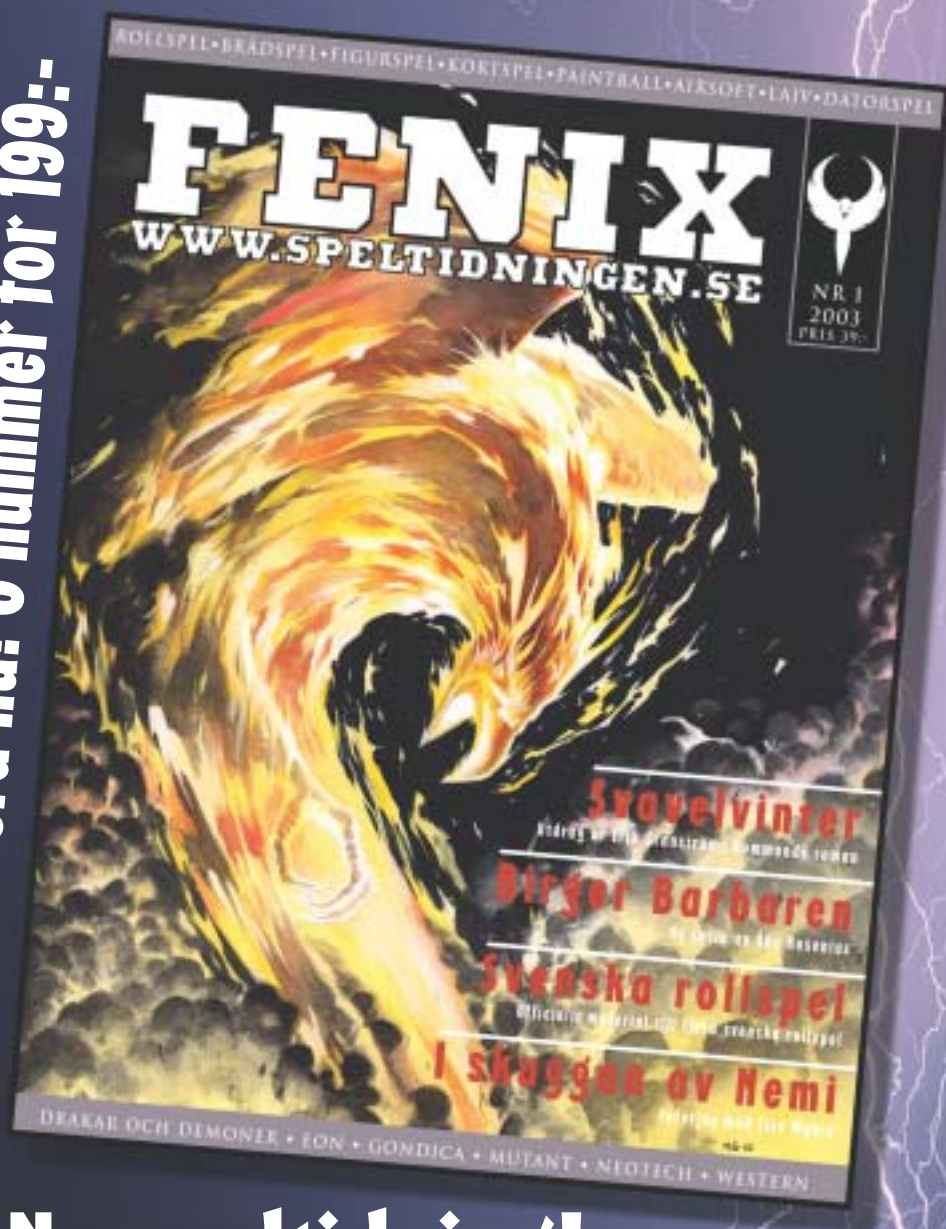
12-14 mars

Riksmötet!

FENIX

WWW.SPELTIDNINGEN.SE

Prenumerera nu! 6 nummer för 199:-



Ny speltidning!

Ur första numrets innehåll

- Intervju med Nemis skapare Lise Myhre
- Birger Barbaren – ny serie av Åke Rosenius
- Utdrag ur Erik Granströms kommande roman
- Ett spel blir till – följ med bakom kulisserna på kortspelet Spank the Monkey
- Spela Blood Bowl på nätet – en växande hobby med många svenskar
- Officiellt material från Järnringen, Neogames, Riotminds och Rävspel

Sverok



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.



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