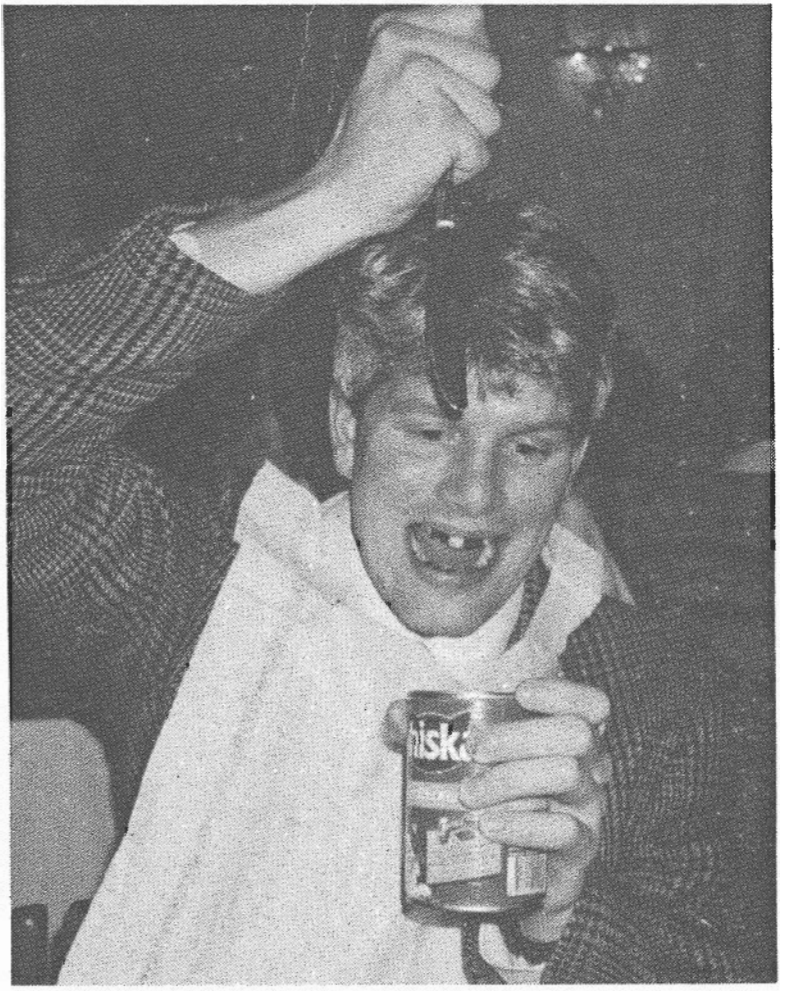
The Herring Can

Medlemstidning för Gameboards & Broadswords Nr 2 december 1994



THE HERRING CAN PROUDLY PRESENTS:

VILLE SJÖGREN, G&B:S (M)ORDFÖRANDE eller

SKULLE DU VÄLJA DENNE MAN TILL DIN HUSLÄKARE? eller

WHISKAS, OM FARFAR SJÄLV FÅR VÄLJA

("BÅDE GOTT OCH BILLIGT!")

The Herring Can

Sent omsider, en ny Sillburk. Skarpsynta G&B:are såg snabbt förra numrets bullar, som var både många, runda och hade en säregen dekoration. Red skulle kunna förklara sig och urskulda sig och förklara vad det hela (enligt reds helt opartiska åsikt...) berodde på, men å andra sidan kan jag låta bli också. THC 1/'95 kanske blir värdefull någon gång, vad vet jag?

Ingen idé att gråta över spilld mjölk som någon så vist sade någon gång, så vi gråter lite över mjölk som ännu inte är spilld i stället. Som ni borde veta så är det ett ganska viktigt SVEROK-riksmöte 1995. SVEROKs framtida inriktning skall bestämmas. Jag har tjatat om det tidigare i denna spalt, och jag kommer förmodligen att fortsätta tjata om det tills riksmötet är över.

Detta är en kanske viktigare fråga än många inser (i den mån en fråga som rör ens hobby kan vara viktig, förstås...). Det vore kul om G&B:s medlemmar kunde tala om för varandra vad de tycker genom en eller annan insändare på Sillburkens sidor. Lite intern debatt gör nog susen. Åtminstone i Mitt förs det en ganska animerad debatt på pubnivå, och denna debatt kanske kan föras in på burkens sidor? Eller är det så att hela G&B för en gångs skull är enat? Skulle knappast tro det va?

Red (i egenskap av medlem) och Mitts ordförande Thomas Bull (likaledes i egenskap av medlem) har uttryckt sina åsikter i frågan på annan plats i tidningen, och kommentarer är välkomna. Som vanligt kommer alla (någorlunda seriösa) insändare/debattartiklar i frågan att publiceras.

G&B har ju tidigare haft både en ordförande och en nordförande. Efter artikeln i *Expressen* 17/11 kan vi kanske även stoltsera (?) med en mordförande...

Nog med pladder nu. Bläddra vidare bland Sillburkens välförsedda sidor. Och kom ihåg: man vet aldrig hur hårt tummen sitter förrän man faktiskt fått ut den...

The Herring can är spelföreningen **Gameboards & Broadswords** medlemstidning och distribueras till alla dess medlemmar.

Detta nummers redaktion utgörs av: Kim Bergström.

Adress:
The Herring Can
c/o Bergström
Studentvägen 19
752 34 Uppsala
Tel:018-501827

Layout: Kim Bergström.

Språklig redigerare: Ville Sjögren.

Ansvarig utgivare: Ville Sjögren

Material till tidningen skickas till redaktionsadressen. För insänt material ansvaras ej och *redaktionen förbehåller sig rätten att rimligen ändra och redigera det.*

För annonsering i tidningen kontakta redaktionen för prisuppgift.

G&Bs kontaktperson är:
Ville Sjögren
ordf. huvudstyrelsen
(018-50 99 90)

Copyright G&B 1994

INNEHÅLL

2. **Ledare** — *Red.*

4. **FörVILLElser** — *Ville Sjögren*
Vår Ordförande trattar till det

4. **Huvudstyrelsen**
The Power, THE MYTH... **THE MEN!**

5. **Kan man tävla i rollspel?** — *Henrik Cederberg*

7. **Vampire – en presentation** — *Henrik Cederberg*

11. **Austerlitz** — *Petter Landell*
The Gamers nya Brigade-serie

14. **Over the Edge** — *Carl-Niclas Larsson*
Rollspelspresentation

18. **Årets UppCon** — *Håkan Gunneriusson*
Vad hände egentligen?

19. **Rankinglistan** — *Robert Schweitz*

20. **Debatt i förbundet** — *Kim Bergström*
SVEROK – hur, vad och varför

21. **Riksmötet '94** — *Robert Schweitz*

FÖRVILLELSER — VILLE SJÖGRENS TRATTSPETS

Jag vill börja med att hälsa vår nya sektion G&B Ume och alla dess medlemmar, gamla G&B-are som nya, välkomna.

Från alla sektioner kommer meddelanden om ökande medlemstal och ökande aktivitet. Det jag alltid har misstänkt tycks stämma: det finns ett samband.

G&B gjorde en mycket bra insats inför och under UppCon. Tack alla som hjälpte till. Det kom hyggligt med besökare, nöjda sådana och det är bra. Förmodligen innebär det att såväl anseendet som det ekonomiska resultatet kommande år inte sjunker under dagens nivåer (och pengar behövs, jubileum nästa år, du vet...). På skrift om jubileum: tag kontakt med någon i styrelsen om du har uppslag, eller bara vill hjälpa till.

Vi har höjt den ideologiska ribban: det skall hållas en debatthelg om SVEROK:s mål och mening i G&B:s regi. Ansökan om medel är skickad till SVEROK. I detta första steg riktar vi oss till Östra distriktet (C och X län), men om det faller väl ut kan man tänka sig en vidareutveckling i något av de andra distrikt där det finns en G&B-sektion. Dessutom har Thomas Bull och Kim skrivit en debattartikel till "Signaler från SVEROK" om mål och mening med vårt kära riksförbund.

Spela fritt är stort, men spela rätt är större.

G&BS STYRELSE FÖR VERKSAMHETSÅRET 1994

Ordförande Ville Sjögren, tel 018-50 99 90

Vice ordförande Carl Montén, tel 036-11 87 33

Sekreterare Håkan Gunneriusson, tel 018-50 01 43

Kassör Magnus Edman, tel 018-55 95 03

Ledamot Kim Bergström, tel 018-50 18 27

Förste suppleant Robert Schweitz, tel 018-12 04 13

Andre suppleant Peter Olausson, tel 063-10 40 08

KAN MAN TÄVLA I ROLLSPEL?

— EN STILLA UNDRAN AV HENRIK CEDERBERG

Alltsedan rollspelen dök upp på konventen bredvid brädspel och krigsspel har debatten varit igång: Kan man tävla i rollspel? Och om man kan det — varför ska man göra det? Och om man nu vill göra det — hur ska det gå till?

Min åsikt, såsom tävlingsarrangör på konvent sedan flera år, kan verka självklar. Ja! Man kan tävla i rollspel, men bara om det finns ett utvecklat bedömningssystem som spelare, spelledare och eventuella rundvandrande bedömare alla känner till. Hur sådana system kan se ut tänkte jag komma till senare, men innan dess finns frågan om varför.

Min huvudsakliga anledning att arrangera tävlingar är att jag själv tycker att det är ett roligt sätt att spela. Sedan är det förstås också en njutning att se mängder av spelare hjälpas åt att berätta historier jag har skrivit. Utan tävlingsmomentet skulle inte så många deltaga och de som spelade skulle göra det med mindre intensitet. Jag tror också att konventens tävlingar hjälpt många att utveckla sitt spelande, att prova på roller och spelsätt som de annars aldrig skulle ha testat.

Så till bedömningssystem. En historisk översikt över svenska lagtävlingar kan vara på plats. I början gällde olika varianter av "längst in i dungan vinner". Bedömningsmodeller innebar att ju fler episoder man spelade, desto fler poäng fick man, med bonus för klarat uppdrag och minus för förluster. Senare lades in bonuspoäng för roligt rollspel, inlevelse i situationen och snygga lösningar på problem.

En oppositionell modell lanserades på Wettcon 1986. Man vände sig mot poängbedömningar, eftersom arrangörerna såg rollspel som kvalitativt, inte kvantitativt. Med andra ord skulle det vara viktigare att spela bra än att hinna med mycket. Rent tekniskt kom den nya modellen att betyda betyg i olika aspekter av rollspelande i stället för poäng för olika episoder. Sedan dess har konventstävlingar använt någon av dessa grundmodeller, eller en blandning av dem. (Nu undantar jag oseriösa arrangemang utan

något system alls, eller bedömningar av typen "de som hade roligast vinner".) Förutom finslipning av poängviktning och sådant har den huvudsakliga utvecklingen gällt scenarios och rollbeskrivningar. Inriktningen mot rolltolkningsbedömning har lett till längre och intressantare rollbeskrivningar. Från början, när bedömning av rolltolkning var ny, skrevs äventyr där rollfigurerna skulle agera efter vissa planerade mönster i situationerna som uppkom. Bedömningen gällde hur väl man följde det planerade beteendet med bonus för roliga krusiduller. Med tiden har vi dock förstått att duktiga rollspelare kan gestalta sina rollfigurer utan givna stickrepliker. Konventsscenarios har utvecklats från att vara specialgjorda för att bedömas mot att bli allt bättre historier.

Själv håller jag på en bedömning som betonar spelarnas gestaltning av långa rollbeskrivningar. Viktigt att tänka på är dock att man inte kan rollspelsbedöma ett effektivitetsscenario och tvärtom. Något annat som ofta missas är spelledareffekter. Olika spelledare är olika hjälpsamma, olika entusiasmerande och framförallt olika snälla i sina bedömningar. Mitt försök till lösning på det är provspel för spelledarna med bedömningsdiskussion samt kringvandrande bedömare på konventet.

Vad jag nu skulle vilja veta är vad konventsbesökare tycker. Vill ni tävla i tärningsslagning, problemlösning, ståupp-komedi eller historieberättande? Vill ni tävla överhuvudtaget? Konventstävlingar har utvecklat mitt spelande, spelledande och scenarioförfattande. Har någon en annan åsikt?

Jag skulle kunna gå in på modeller och argument i detalj (favoritnöje bland gamla G&B-are), men det får räcka så här. Bara en varning: Om ingen lägger sig i det här ämnet kommer jag att fortsätta med att presentera en universalmodell avsedd att anpassas till varje enskilt scenario.

Henrik Cederberg

Fotnot:

Artikeln ovan skrevs egentligen som inledning till en artikelserie i Signaler från Sverok. Eftersom ämnet intresserar ett antal G&B:are som inte har tillgång till Signaler och rykten säger att det är svårt att få material till HCn kan artiklarna få gå dubbelt.

VAMPIRE

— en värld i mörker

Vår käre redaktör har bett mig skriva några rader om mitt favoritrollspel. Inte för att jag har tid, men ibland är man lurad på förhand.

Först lite bakgrund. Vampire kom hösten 1991 som det första spelet i en svit på fem som tillsammans skulle porträttera vad man kallade "The World of Darkness". Vart och ett går ut på att spela en person med övernaturliga krafter i en värld som är nästan identisk med vår. Dessutom har varje spel ett grundtema i form av något av den moderna människans grundläggande existensiella problem. Uppföljaren Werewolf handlar om människans bristande samspel med naturen, det tredje spelet Mage behandlar strävan efter individualitet och spirituell utveckling i ett likriktande och kvävande samhälle. Nu i sommar kom Wraith, ett spel om vår dödsångest och hur den tillåts forma våra liv. Det femte spelet planeras till nästa sommar och kommer att heta Changeling. Vad det ska handla om är än så länge okänt.

Dessa spel är fullständigt kompatibla. De rör sig i samma värld och använder samma grundsystem. Tanken är att man spelar ett av dem och har de andra till att berika och mystifiera omgivningen. Som jag antydde tidigare bygger spelen mycket på att allt hålls mycket nära verkligheten. Stor möda har lagts ner på att göra spelen trovärdiga, så trovärdiga att det inte ska gå att bevisa att deras värld är påhittad.

Så till huvudämnet: Vampire. Spelets tema är den inre besten. Med detta avses den vrede och lystnad efter makt och njutningar som vi försöker hålla i schack för att behålla vår mänskliga värdighet.

På ett ytligare plan handlar det om maktintriger i ett hemligt samhälle av vampyrer, dolt för människorna alltsedan inkvisitionens faror. Rollfigurerna är nyskapade representanter för olika vampyrklaner. De försöker skapa sig en tillvaro i en värld av lömska intriger och egoism utan att förlora de sista spåren av sin mänsklighet. Och hela tiden måste de hålla sin identitet hemlig, bevara

maskeraden, så att människorna inte kommer sanningen på spåren. (Jag skulle gärna berätta mycket mer, men många spelledare vill hålla hemligheterna för sig själva och jag vill inte sabotera deras krönikor.)

Så till spelsystemet. Endast tiosidiga tärningar används. För att avgöra om en person lyckas med något slås ett antal tärningar mot en svårighetsgrad mellan 3 och 9 som spelledaren bestämt. Antalet tärningar är summan av lämplig grundegenskap (1-5) och lämplig färdighet (0-5). Vi antar att antalet tärningar blir sju och svårighetsgraden sätts till 6 (vanligast). Tärningarna slås och visar 1, 1, 4, 5, 7, 7, 9. Nu ser man efter hur många som blivit lika med eller högre än svårighetsgraden. I det här fallet ... just det, tre stycken. Från det resultatet dras antalet slagna ettor. Slutresultatet blir en lyckad tärning, vilket betyder att man delvis lyckats. Ju fler lyckade tärningar som är kvar när ettorna dragits bort för, desto bättre lyckas det man försökte göra. Fler ettor än tärningar över eller lika med svårighetsgraden betyder fummel och spelledaren får ta till sin sadistiska fantasi.

Fördelarna med detta originella system är att man slipper mattekrångel och får ett snabbt resultat. Det är också lätt att anpassa chanserna efter situationen, vilket belönar påhittighet. Vissa ser nackdelar i att en skala 1-5 blir något odetaljerad och i att det är ytterst krångligt att räkna ut exakta sannolikheter. För oss som inte blir upphetsade av Rolemasters Moneylender's Companion eller Gurps Medieval Plumbers är det knappast något att haka upp sig på, snarast tvärtom.

Centralt i Vampires system och filosofi är begreppet Humanity som beskrivs på en skala där de värsta psykopaterna har 0 och de verkliga helgonen 10. För att behålla kontrollen över sig själva försöker vampyrerna hålla sig så mänskliga som möjligt samtidigt som de måste dricka blod för att fortsätta existera. Varje gång man begår ett brott mot sitt samvetes kodex riskerar man att sjunka ett steg närmare avgrunden.

Ett annat karaktärsrollspelsbefrämjande inslag i reglerna,

gemensamt för samtliga Storytellerspel, är Willpower-systemet. Detta värde mellan 0 och 10 uttrycker kraftreserv och motståndsförmåga. För att återvinna sin viljestyrka när den börjar ebba ut gäller det att lyckas med något i och med att man spelar ut rollfigurens natur. Eftersom Willpower är nödvändig för rollfigurens självständiga existens tvingas spelaren rollspela väl för att hålla sin figur stark.

Och så lite inköpstips för er som redan är bitna (flåt). Jag har själv köpt så gott som allt till Vampire — det finns det ingen anledning att göra. (Om man inte som jag och Johan vill skriva och sälja saker till spelet.) Till att börja med rekommenderas att satsa på andra utgåvan, både vad gäller grundboken och Player's Guide. (En mycket bra tilläggsbok med missvisande titel, några kapitel kan gärna reserveras för spelledaren — d v s de som handlar om nya övernaturliga krafter och nya vampyrklaner.) Vad gäller material till kampanjer rekommenderas speciellt Chicago By Night (framför allt 2nd Edition), Dark Colony och New Orleans By Night. Så gott som nödvändig för spelledaren är också Player's Guide to the Sabbat. (Låt för allt i världen inte spelarna titta i den!) Om man gillar det spåret är också Storyteller's Handbook to the Sabbat ett bra köp.

Den som tittar i en postorderlista eller i en välsorterad butik hittar en uppsjö av Vampire-material. Det finns till exempel en extra bok för varje klan. Dessa är inte nödvändiga men framför allt Malkavian och Nosferatu är mycket bra och Tremere är inte illa den heller. Rena äventyr finns inte så många, av dem som finns rekommenderas Succubus Club och Blood Bond — undvik däremot Diablerie-serien.

Så det nästan allra bästa till sist: det rena bakgrundsmaterialet utan speltermer. Konst- och textboken Children of the Inquisition är helt underbar. Enligt

mig den bästa rollspelsanknutna produkt som någonsin givits ut i konkurrens med bland annat Clanbook Malkavian, Chicago By Night 2nd Edition och The Book of Nod, något av vampyrernas första mosebok. Den har all den tyngd och mystik som krävs av en helig skrift men förlorar en del på en illa vald grafisk formgivning.

Börjar det kännas tradigt att harva på med Call, AD&D och allt vad de där gamla spelen nu hette? Blir rollspelet trattigare och segare för varje gång? Vill du riskera en nytändning? Ge dig på Storyteller-serien — de första rollspelen som är avsedda för vuxna spelare inriktade på avancerat historieberättande. För egen del kan jag bara säga att Vampire är det första spelet sedan min tid som nybörjare som varit till hjälp med att utveckla mina egna talanger och idéer.

Nästa gång jag presenterar ett spel i HCn lär det bli Wraith. Redan innan det kommit ut hade det börjat sätta samma fart på min skalle som Vampire gjorde. Efter att ha läst igenom regelboken är jag säker: Det är ett av världens två bästa rollspel...

HenriXederberG — ännu ej mutad

Fotnot: Alla rykten om att skribenten tillsammans med Johan Köhler, ADG, försöker sälja sina produkter till den vita vargen i Atlanta, Georgia är möjligen sanna. Det beror på vad folk säger.

Austerlitz

Napoleon Brigade series, The Gamers.

The Gamers följer upp sin Civil War brigade-serie, med en Napoleon-serie i samma stil. Austerlitz skall följas upp av Friedland och Marengo.

Spelets absoluta styrka är command-reglerna där man själv skriver sina order, som sedan skickas ut till/med kårcheferna, vilka sätter igång divisionscheferna med sina brigader. Det är ingalunda säkert att dessa order accepteras av kårcheferna. De kan förkastas eller fördröjas på grund av missförstånd. Detta, samt de ständiga förändringar på spelfältet som man är tvungen att anpassa sig till, genom nya order, kontraorder etc, gör att det till slut kan bli både rörigt och kul, vilket ger ökad känsla för fältslaget. Ledare har också initiativkast för att skriva egna order, dock inte order som förkastats eller fördröjts från ÖB. Det är lite fel tycker jag. Man borde kunna få slå initiativ fastän man missuppfattat en order från ÖB. I vårt parti stod Soult och såg på i två timmar när Qoudinots grenadjärer blev mosade, utan att Soult kunde få ingripa med initiativ.

Under hela tiden gäller befälsräckvidd för brigaderna i förhållande till kårchefer och divisionschefer. Därtill slår man efter varje tur man har attackorder en "corps attack stoppage roll", som är relaterad till de förluster man tar under anfallet. Man kan på så sätt tvingas avbryta ett till synes lyckat anfall. Det är sålunda i många stycken lättare att försvara sig.

När det gäller design är det ett vackert spel. Kartan är klar och fin (om än den saknar Clash of Arms sobra stil). Markörerna är vackra, särskilt de ryska och österrikiska, medan fransmännens blå färg är för ljus i mina ögon.

Nu till själva slagsmålet. Infanteriet slåss och rör sig i de för tiden gängse formationerna kolonn, linje, fyrkant och vägkolonn. Varje brigad har ett "loss record chart" där man sätter x för varje 150 man som dör och för varje 150 man som rymmer fältet. I takt med dessa förluster tappar truppen moral och stridsvilja, tills den till slut kan vägra att anfalla med bajonett på. Ett sofistikerat system.

Spelet är relativt interaktivt med möjlighet till skytte och motattacker med kavalleri mitt i den andres fas. Det ger väl många tärningsslag hit och dit, samt ständigt plottrande med spelbrickorna vilket är rätt tidsödande. Interaktionen gör det också svårt att spela med klocka (vilket över huvud taget förekommer alldeles för sällan inom brädspelandet). Fördelen med interaktion är att det känns mer logiskt.

Kavalleriet är ett mäktigt, men sårbart vapen. Tack vare motattackmöjligheter etc är det också svåröverskådligt då man genom en dubbelförflyttning indirekt kan anfalla på upp till 26 rutor. Det får mig att tänka på en av spelets svagheter; flankattacker är alldeles för bra. Det leder till stor rädsla för flankattacker, vilket verkar spelfördröjande. Clash of Arms-systemets fördelar för flankattack känns mer lagom. Jag tycker ändå att man får baka in någon typ av "reaction movement" i tärningsslaget. Det är lite löjligt att se en fientlig kolonn närma sig från flanken någon kilometer bort, och inte kunna reagera på det.

Det här spelet, som de andra Napoleonspel jag sett, poängterar vikten av "combined warfare" på slagfältet, och det leder oss över till det sista vapenslaget.

Artilleriet och dess betydelse åskådliggörs betydligt bättre i brigadserien än i Clash of Arms-systemet. Det är verkligen otäckt att marschera mot kanonerna i Austerlitz. Här kommer vi dock osökt in på en annan av spelets svagheter, enheterna saknar E-zoc. Det motiveras med handeldvapnens dåliga eldkraft. Det är säkert riktigt, men spelteknisk blir det hela lite larvigt ibland. Hästartilleri kan lugnt rida igenom en lucka i fiendens linjer och ställa upp sina kanoner i ryggen på fienden. Detta då defensiveld etc sker efter man gått och närstrider är inbakad i movement. Rent skytte sker sålunda efter närstrid, vilket känns lite avigt, notera dock att endast försvararen kan använda artilleri i närstrid, och jag försäkrar att effekten är förödande. Artilleri borde definitivt ha E-zoc! Det lite märkliga faktum att närstrid sker före defensivt skytte motiveras med att defensivskytte i närstriden är inbakat i närstridsslaget. Logiken i resonemanget känns dock inte riktigt övertygande. Hästartilleri är över huvud taget i mäktigaste laget. Kavalleri får endast retirera då fientlig trupp står intill, vilket gör att man kan ställa upp hästartilleri i lugn

och ro på två rutors håll, och sedan blåsa rakt in i kavalleriet. Fel tycker jag. Det skall bli intressant att se nästa edition.

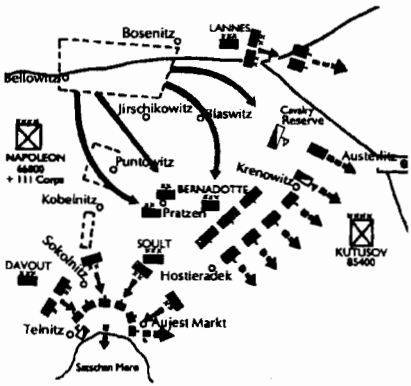
Av recensionen framgår kanske att jag tycker att Austerlitz är en bättre spelkonstruktion än Clash of Arms *la Bataille*-serie. Men är det roligare att spela? Jag är tveksam. Det kändes rätt "bulkigt" att hålla reda på alla enheter och dessas formationer, rita i små kryss med blyerts, alla tärningsslag, vakta flankerna in absurdum och så vidare. Det var rätt jobbigt och omfattande, och i praktiken kanske jag ändå föredrar Clash of Arms Napoleonspel framför Austerlitz. Jag tror knappast att jag kommer att orka spela Austerlitz en gång till, varför jag på rak arm erbjuder G&B-are i Uppsala/Stockholm att byta mitt Austerlitz (tel:018 — 46 27 19) mot Clash of Arms Auerstædt eller Preussisch-Eylau.

En rolig sak med Austerlitz är att det är jämnt. Fransmännen har bättre befäl och ordervägar, samt lite tuffare trupper (framförallt kavalleriet). Men ryssarna är hårda. Deras garde är i praktiken avgjort bättre än fransmännens, och de har ett mäktigt artilleri. Det normala spelresultatet är en marginell fransk seger. Att återupprepa Napoleons lysande seger är nog mycket svårt, och det skall inte särskilt mycket till för att Österrike och Ryssland skall segra.

Som avslutning kan man väl säga att command-reglerna är identiska med de i deras (Gamers) Civil War Brigade-serie. Tycker man att command-reglerna är det intressanta, rekommenderar jag Civil War Brigade-serien, då speltekniken med E-zoc, effektiva handeldvapen etc gör spelsek-venserna lättare. Reglerna är dessutom av naturliga skäl mer genomarbetade.

Kritiken till trots måste man välkomna Austerlitz och denna nya brigadserie. Den har troligtvis större potential än Clash of Arms la Bataille-serie.

Petter Landell



The Herring Can

Att stå ytterst på kanten till den djupaste avgrunden och att sedan ta ett stort steg framåt...
...följ med på en guidad tur av rollspelet

Over the Edge!

Folket myllrade på som vanligt på öns huvudstad. Ett fullkomligt gytter av marknadsstånd, gatuförsäljare och andra praktikanter av den kapitalistiska filosofin skrek ut sina varor till salu. Ibland kunde Wayne nästan tro att allt bara var en pittoresk semester, att Al Amarja var som vilken annan medelhavsö som helst, att Röda Korset visst bara var en organisation med målet att hjälpa nödställda. Han suckade djupt och såg sig lite oroligt om efter Todo. Han visste att Golden inte var ett bra ställe att tillbringa sin tid i utan ett visum och Todo hade kanske inte den rätta inställningen gentemot människor som sade emot honom. Plötsligt kom Todo emot honom med tillbakahållet skyndsamma steg. Bakom honom skymtade Wayne ett antal uppenbart förklädda Satanister.

"Helvete", viskade Wayne tyst i ett andetag innan han korrigerade sig med "Himmel... Nu är det dags igen."

Inom sig önskade han att det var natt istället för den här brännande solen. Det är svalare så, särskilt i päls, tänkte han och kände att musklerna i hans kropp började växa.

Senare samma eftermiddag samlades Wayne, Todo, Todos syster Tomoko och Lyam i deras nya lägenhet. Wayne satt i en fåtölj med uppdragna ben och såg ytterst ynklig ut.

"Sedan kastade vi oss in i en liten affär, Metalworks, som sålde handklovar, taggtråd och lite sånt där. Det var då de sköt Wayne. Med en pistol."

En obehaglig tystnad lade sig över rummet.

"En riktig pistol?" undrade Tomoko upprört.

"Wayne slet itu dem då" fortsatte Todo med sin berättarteknik som gick ut på att låta systern förstå att det var tur att hon inte varit där eftersom det hade varit farligt.

"Skall vi skaffa en pistol?" ljöd nu Lyams röst genom rummet. "Jag kan tillverka vapen. Jag var pistolmakare åt Röda Khmererna på 70-talet. Jag kan träffa en dollarsedel på 300 meters avstånd med förbundna ögon. Det var en isländsk schaman som lärde mig det under mina år som glaciärforskare på Island."

De andra lyssnade bara med ett halvt öra på Lyam. Om han skulle föreslå något dumt skulle de nog ingripa, annars var det bara att nicka och se glada ut.

Obemärkt av de fyra, höjde en fet, svettig vietnames ett stetoskop mot deras vägg från grannlägenheten och började avlyssna deras interna käbbel. Med ett svagt leende på läpparna antecknade han allt som sades, in i minsta detalj. Tankarna for runt i hans huvud. Angiveri till Fredskåren gav bra betalt, men det fanns andra som också var intresserade av dylika anteckningar.

Lika obemärkt av de fyra, förhördes affärsinnehavaren till Metalworks, Anton Debyr av Fredskårens nitiska officerare.

"Vilka var de som kom in i din affär? Vilka jagade dem?"

Anton försökte desperat neka till att han kände någon av dem, men tungan satt som klistrad till gommen.

"Vem var vargmannen? Vem avfyrade en pistol?"

Anton såg sin framtid på Al Amarja och i staden The Edge som en snabbt tynande dröm. Allteftersom tumskruvarna drogs åt for hans tankar tillbaka till det tillfälle då han bestämde sig för att flytta till denna ö. Han hade valt fel.

Al Amarja är en ö mitt i Medelhavet vars existens är relativt okänd. Den är liten, är inte med i FN, har inga diplomatiska kontakter med omvärlden och uppmuntrar inte charterturism. Från flerhundratusenstaden The

Edge styr en enväldig demokratiskt framröstad president vid namn Monique D'Aubainne. Hennes döttrar och söner är för övrigt också starkt involverade i maktstrukturen.

Ingen på ön tror ett ögonblick på att ordet demokrati är överensstämmande med styrelseskicket, men ett stort välstånd är utbrett på ön, vilket dämpar oroligheter. Polisstyrkan, "Fredskåren", utgör också en del av förklaringen till detta fenomen. En anledning till kårens suveränitet är att privat innehav av skjutvapen är strikt förbjudet på ön och besittning av en sådan tingest bestraffas vanligen med ett försvinnande eller två...

Högsta modet på ön är för män en snara kring halsen, gärna en autentiskt använd dessutom, vilket på något sätt speglar öbornas mentalitet väl! I detta relativt lugna kaos ligger grogrunden till en världsomspännande komplott mot mänskligheten... Eller är det tre?

Är det utomjordiska varelser som försöker ta över, eller kanske de riktiga människorna som kryper ut ur jordens inre, längtansfulla att återta sin rättmätiga plats? Allt kanske styrs av en maskin som inte blivit uppfunnen än, men vars kraft sträcker sig bakåt i tiden? En förklaring kan ju alltid vara the Cut Ups, vars blotta existens är liktydig med kaos. Kanske Monique D'Aubainne vet, och att vetskapen gjort henne till en vansinnigt babblande idiot? Det är nog hennes klon som styr. Allt är nog bara en ursäkt för Pentagon att få utföra befolkningsreducerande tester på en större folkgrupp. Är inte ozonskiktet ovanligt tunt ovanför Al Amarja?

Er spelledare vet...

Spelare i detta spel får inte läsa mer än de första tjugo, trettio sidorna av den över tvåhundra sidor tjocka regelboken. På dessa fåtalet spelarnas sidor står i stort sett alla regler. Resten av boken är en mycket välskriven beskrivning av staden The Edge med omnejd och personer/organisationer av intresse.

Systemet bygger på enkelhet och flexibilitet. Jonathan Tweet (Ars Magica etc) har skrivit dem med just detta i åtanke. En karaktär definieras av tre positiva egenskaper och en negativ. I en av de positiva har man värdet 4, i de andra två har man 3. Det negativa är ograderat och är bara till för rollspel. I alla andra normala kunskaper anses man ha värdet 2. Som ett exempel kan vi ta Wayne här ovanför. Han har färdigheterna Varulv (4), Datorer (3) och Biologi (3). Han har dessutom den negativa egenskapen Lättirriterad.

För att lyckas med någonting slår du det antal D6 du har i en passande egenskap. Spelledaren slår ett godtyckligt antal D6 som "motstånd" för att se om du klarar av det. Det finns några modifieringar i till exempel strid till dessa regler, men de är grunden.

Det här medför naturligtvis att man kan skapa extremt mäktiga karaktärer i det här spelet (Intelligent (4), Immun mot rörelsemängd (3) och Samuraj (3)), men det är förhoppningsvis inte ett problem eftersom alla som spelar spelet antagligen har passerat koboldstadiet sen ett år eller två...

Men för att en sista gång påminna om spelets natur; läs inte boken om ni tänkt spela det! Spelet bygger alldeles för mycket på öns natur och inbyggda intriger för att vara roligt att spela om man läst om det.

Som avslutning vill jag citera två personer:

"Det här är helt otroligt"

—Lennert Köhler i rollen som Todo, strax innan hans medvetande förflyttades till en blåskimrande glasbehållare

"Come to Al Amarja

Where nightmares go to breed."

—Jonathan Tweet, Spelförfattare

Carl-Niclas Larsson

UPPCON
HELVETET TUR OCH RETUR?

Av Håkan Gunneriusson

Klassisk replik: "nu är det slut". Innebörden i detta varierar proportionellt med avståndet från UppCon. I direkt anslutning till UppCons avslutning betyder det "aldrig mer UppCon, rollspel, brädspel, dessa människor eller kaffekort". Något senare i livet (cirka 2—3 månader) betyder nämnda replik "aldrig mer ansvar eller kaffekort" gällande just UppCon. Om jag nu betänker den snabbt minskande styrkan i repliken inser jag att den inte blir mycket substans kvar i den efter cirka ett år. Efter ett visst filosoferande kommer jag slutligen fram till den minimibetydelse som repliken har: Jämnt delbar enbart med sig själv, och möjligtvis med 1 (ett).

Denna magiska betydelse är knappast "aldrig mer spindel". Patetiskt. Men faktum är att det inte var så illa som man tror. Givetvis tar det en stor del av ens tid, men som tur är har alla människor så mycket tid att det alltid går att prioritera.

Lite om årets UppCon. Ett mycket bra UppCon. Ja vad skall man säga mer? Allt flöt bra. Med "allt" menas vad de som besökte konventet märkte. Inga stora bullar trängde sig in på det helgade området. Bortsett från brandskyddsmyndighetens en-timmaföremeddelande "soven icke på våningar ovan mark då ni i sådana fall lätt brinna upp". Detta löstes med lite kompromisser och skolledningens goda vilja. 40—50 % av besökarna lämnade in enkätsvar (!). Dessa gav UppCon 94 som företeelse betyget 3,8 på en femgradig skala. Detta är ett mycket gott resultat och visar på att besökarna fick vad de ville ha.

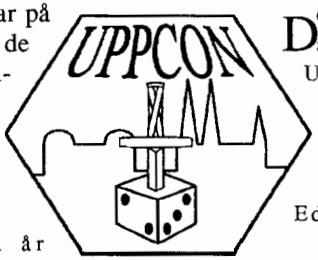
Vi då, fick vi vad vi ville ha? Då UppCon tyvärr inte uppsatt några skriftliga produktionsmål (hrm) så är det svårt att veta. Men vinsten blir ungefär som förra året, eventuellt något högre. I detta ingår att vi lejde en städfirma som skötte slutstädningen åt oss. Skönt. De lyckades dock slarva med städningen, något som skolan påpekade för oss. Detta har gjort att vi ännu ej har betalat städfirman, för att de inte utfört sitt jobb korrekt. Med andra ord skall de få mindre pengar än överenskommet. Rätt skall vara rätt.

Vidare uppnådde vi inte antalet 450 betalande besökare, som vi satt som en övre gräns, och som

uppnåddes vid fjolårets tillställning. Detta har i sig inte setts som ett problem av oss spindlar, då besökarna fick bättre service, arrangörerna fick mer lugn och föreningarna intäkter. Kort sagt marvelöst! Det enda problemet är att vi inte vet varför vi inte nådde upp till över 450 anmälda.

Naturligtvis har det spekulerats i de troligaste orsakerna, men nästa års G&B-spindel bör ta det som sin uppgift att få folk att jobba för ett fyllt konvent. Detta då nedgången kan vara början på en trend. (Red funderar på om det kan ha något med de rätt sent utkommna anmälningsbroschyrerna att göra? Förvisso något för nästa års G&B-spindel att tänka på.)

G&B har även detta år visat att vi är organiserade, arbetsvilliga, drivna och många. Klopf. Egentligen kanske vi är för bra, vi har en överkapacitet. Förvisso gott då vi kommer att på allvar blanda oss i receptionsarbetet nästa år, men... Om vinstfördelningen mellan föreningarna syns oss orättvis och vi inte kan få till stånd en omförhandling så finns det inget som hindrar oss att engagera oss i andra konvent, slumrande eller aktiva, egna eller andras. Detta är värt att överväga om arrangemanget kring UppCon inte förmår tillfredsställa oss.



Det återstår bara att tacka alla G&B-are som gjort Uppcon '94, och kallt konstatera att '95 års gäng har fått ett föredöme att se upp(con) till.

Eder UppCon-spindel 1994

Rankinglista — eller frånvaron av...

För första gången på väldigt länge innehåller HC:n inte sitt kanske mest uppskattade inslag. Rankinglistan! Varför, frågar man sig? Det finns i stort sett ingen lista att publicera helt enkelt. Nästa alla har åkt ut från listan på grund av passivitet. G&B-are verkar med några få undantag ha slutat spela spel ur SL-systemet. Så länge listan är så här liten tänker jag inte publicera den. Jag är dock övertygad om att listan kan återfå sin forna storhet om bara det @#&!(a**!@ klubbmästerskapet kunde sättas igång. Min odåga till bror som håller i det hela verkar tyvärr ha fått superlim på sin gigantiska G&B-tumme, för annars borde det väl ha körts igång för länge sen. Eller hur Leif? Det går säkert fortfarande bra att anmäla sig till min bror, så gör det på hans telefonsvarare (046-11 11 86). Partier rapporteras som vanligt till mig på tel. 018-12 04 13.

Robert Schweitz

DEBATT I FÖRBUNDET

Ville skrev i sin *Trattspets* om en debattartikel som jag och Thomas Bull skrivit till vårt kära riksförbunds huvudorgan *Signaler*. Rimligen borde föreningen kunna ha ett visst intresse av detta. Debatten gäller förbundets inriktning, mål och mening.

Detta är något som stötts och blötts både länge och väl inom föreningen. Det diskuterades även mycket och hårt på SVEROKs förra riksmöte om detta (för mer om riksmötet, se nedan), och där gjordes även en "vägledande" omröstning för att ge en fingervisning om vad riksmötet ansåg om denna fråga då. Ni som har tillgång till ett exemplar av senaste *Signaler* (nr 24) kan titta på mittuppslaget för att se hur omröstningen utföll, och för er andra kan jag kort säga att majoriteten av de röstande (54%) röstade på alternativ 4 (av 6), som sade att: SVEROK skall bestå av *subkulturen* (sic), som är basen, men alla spel är välkomna. Alla spel skall få vara med, blir de för stora får de gå ur och bilda egna riksförbund. *Subkulturen* (vilket är ett intressant, men rätt intetsägande ord) definieras senare som rollspel, konfliktspel, figurspel, postspel, figurmålning (om man skall spela med dem, men tydligen inte annars) och levande rollspel.

Thomas och jag argumenterar i vår artikel för en stramare definition av förbundet och varnar för vad som kan hända om förbundet i princip accepterar allt och alla som har någonting som helst med spel att göra. Vår slutsats är att: Vill förbundet ha en identitet och representera medlemmarna gentemot statsmakten, näringslivet, utlandet med mera, så måste förbundet vara relativt avgränsat. Utan en klart och tydligt deklarerad sammansättning får förbundet svåra problem med att fylla de uppgifter som vi anser vara dess viktigaste: att representera medlemmarnas åsikter, och att kommunicera med sina medlemmar.

Vill förbundet fylla de ovan nämnda funktionerna hyggligt, men utan övertygelse (som idag) så är det säkert tillräckligt att behålla förbundet som det ser ut nu, men begränsa inträdet av nya verksamheter till undantagsfall. Om man däremot vill att förbundet verkligen skall kunna bli sina medlemmars trovärdiga ansikte och röst utåt, så behövs ett homogent, väldefinierat förbund, som alltså organiserar väsentligen likartade aktiviteter.

Vi anser att det finns ett flertal problem med SVEROKs nuvarande inriktning (enligt bland annat omröstningen på förra riksmötet). Ett problem är att om SVEROK inte begränsar inträdet av nya aktiviteter, så finns det en uppenbar risk att roll- och konfliktspelare blir en minoritet inom SVEROK. Ett av förbundets ursprungliga syften, att enligt

ovan representera roll- och konfliktspelare, kommer då inte längre att kunna uppfyllas. Det kanske till och med är så att det redan nu har gått för långt. Tänk efter lite grann. Åtminstone alla grabbar mellan tio och trettio med tillgång till en dator är en potentiell datorspelare. Inse vad som kan hända när alla dessa förstår att de kan få pengar för att spela *Civ* eller *Wolfenstein 3D* eller *Super Mario Bros*, bara de organiserar sig i en förening med en handfull medlemmar och går med i SVEROK!

Ett annat problem är att förbundet kommer att få svårt att föra alla medlemmars talan om det organiserar för vitt skilda aktiviteter. (Vår artikel skrevs alltså innan *Expressen* den 17 november kom... Ni som inte har läst den kanske skall kasta ett öga i den, på sidan 20. Kan ni inte få tag på artikeln så går det säkert att få en kopia av vår ordförande och självpåtagne arkivarie, Ville Sjögren.)

Vi hävdar slutligen i vår artikel att SVEROK från början var avsett för att skapa en organisation för just roll- och konfliktspelare. Struntar man i detta och ansluter andra typer av verksamheter, så kommer snart behovet av att skapa ett nytt förbund för att tillvarata dessa ursprungliga intressen att dyka upp igen. Tillbaka till ruta ett! Detta bör givetvis undvikas.

Artikeln i sin helhet är rätt lång, så detta blir med nödvändighet lite stympat. Den som är intresserad kan dock kontakta redaktionen som då tillhandahålla ett exemplar.

Kim

RIKSMÖTE 1994

en synnerligen subjektiv kommentar

SVEROKs riksmöte som i år hölls på Lincon i Linköping den 22 maj visade sig bli ett riktigt kaotiskt sådant. Lundensaren Jonas Birgersson valdes till ny ordförande, trots massiv kritik och anklagelser om skumma och möjligen brottsliga affärer. Valberedarnas förslag till ny styrelse och motiveringen till detta förslag utsattes för hårda angrepp. En illa genomtänkt styrelseproposition angående ett tidningsprojekt, som dessutom skulle gett en styrelseledamot och tillika gammal vän till den nye ordföranden ett fast jobb och en stadig inkomst, röstades som tur var ned. Diskussionen om förbundets inriktning inleddes på allvar med en försöksomröstning som skulle ge styrelsen ledning inför riksmötet 1995 där det oer-

hört viktiga beslutet om vad SVEROK egentligen skall syssla med skall fattas. SVEROKs nye ordförande heter, för er som lyckats undgå det, Jonas Birgersson. Han gick med liten marginal (drygt 10 rösters övervikt) segrande ur striden mot den tidigare ordföranden Fredrik Innings.

Valet av Jonas är enligt min mening helt obegripligt. I debatten innan omröstningen framkom en mängd konstiga omständigheter runt Jonas som person, och hans kandidatur. Nästan hela den sittande styrelsen ansåg att Jonas inte var lämplig för uppdraget. Mer eller mindre målande förklarade den ena efter den andra att Jonas fungerade mycket bra i sin nuvarande styrelseroll som idéspruta och drivande kraft, men att han inte var lämplig som den ansvarstagande administratör ordförandeposten krävde. Vidare framkom att Jonas varit inblandad i en del konstiga affärer då han såsom ordförande i SVEROKs Södra Distrikt kanske haft lite svårt att hålla isär sin privata och SVEROKs ekonomi. En av SVEROKs tidigare kassörer anklagade till och med Jonas för att ha sysslat med svarta pengar. Allvarligast av allt var dock att Jonas själv inte kunde ge ett enda vettigt skäl till varför han ville bli ordförande. Han medgav till och med att hans arbetsuppgifter inte skulle förändras nämnvärt oavsett om han blev vald eller ej.

Varför ville han då bli vald? Själv tror jag att Jonas ser det här uppdraget som ett steg i sin karriär. Han verkar vara en person som gillar att ha strålkastarna riktade mot sig. Så länge han får arbeta med saker som kan ge honom uppmärksamhet är han enormt drivande och arbetsvillig. Tråkiga uppgifter får andra ta hand om. Saker skall lösas snabbt och smart, och helst inte fördröjas av demokratiska processer, som förankring hos styrelse och medlemmar. Jag tror att Jonas ser ordförandeposten som ett sätt att slippa undan alltför granskande blickar, som skulle kunna fördröja eller tom hindra hans smarta idéer. Att det var just mer makt i styrelsen Jonas ville ha, bekräftades också genom hans, enligt min mening osmakliga, agerande när den övriga styrelsen skulle väljas. Han gick helt sonika runt och pekade ut vilka av kandidaterna han skulle vilja se i styrelsen. Att hans favoritstyrelse inte stämde överens med valberedningens är inte så svårt att lista ut, då valberdningen i sin motivering klart uttalat att man försökt uppnå någorlunda geografisk spridning på ledamöterna så att inte styrelsen skulle komma att domineras av folk från till exempel södra distriktet. Jonas ansåg däremot att styrelsen skulle väljas efter "kompetens" (valberedningens förslag ansågs alltså inte kompetent! Reds anm.), och att han minsann kunde peka ut några "kompetenta" personer, vilket han gladeligen gjorde. (Jonas ansåg uppenbarligen

att SVEROK skulle vara i sorglig avsaknad av kompetenta styrelseledamöter om det inte varit för hans södra distrikt..., Reds anm.)

Trots ett ganska starkt motstånd blev alltså Jonas vald. Detta främst på grund av stödet från Södra Distriktet som genom fullmakter från många av sina föreningar kom att sitta på en faslig massa röster. När dess-utom det starka Stockholmsdistriktet, som även det hade en mängd fullmaktsröster, röstade för Jonas var saken klar. Att förening-arna i södra distriktet röstade för Birgersson är väl ganska naturligt, men varför Stockholmarna gjorde det kan jag inte förklara. Möjligen kan det ha varit en proteströst mot Fredrik Innings. Förhoppningsvis slipper dessa att ångra sig så mycket som jag fruktar.

Efter att ha klarat av valen var det dags för den viktiga försöksomröstningen angående SVEROKs framtida inriktning. Denna arrang-erades för att få igång debatten på allvar samt för att ge styrelsen vägledning om hur den skall gå tillväga vid den verkliga omröstningen 1995. Omröstningen gick till så man fick lägga sin röst på ett av sex förslag som beskrev vad SVEROK i framtiden skulle bestå av. Förslagen sträckte sig ifrån att enbart rena roll- & konfliktspel (*Grundsubkulturen*, red's anm.) skulle ingå, till att i stort sett allt som skulle kunna kallas spel skulle vara en del av SVEROKs verksamhet. Inte oväntat fick ett av mellantingen mest röster. Hur styrelsen skall kunna få någon ledning av den här omröstningen har jag svårt att se, men förhoppningsvis kom debatten igång på allvar.

När det var dags för motioner och propositioner hade timman, p g a de tidigare väldigt utdragna debatterna, börjat bli sen. Många motioner kom därför inte att debatteras så mycket som det kanske skulle behövts. Något som däremot hann debatteras ordentligt var styrelsens proposition om att genom sammarbete med tidningen Gryning utveckla en professionell tidning som skulle ersätta *Signaler från SVEROK* och dessutom säljas via vanliga distributionskanaler såsom pressbyrån. Mötet gillade inte idén med att ensidigt gynna en produkt på marknaden utan röstade ner förslaget. Att styrelsen inte verkade ha gjort någon realistisk undersökning av ett sådant projekt gjorde säkert sitt till mötets negativa inställning.

Mötestiden räckte som tidigare påpekats inte till för alla viktiga frågor. Röster höjdes för att i framtiden bryta loss riksmötet från konventen och arrangera en egen riksmöteshelg. Detta tror jag kommer att bli en nödvändighet med tanke på den tillväxt SVEROK har idag. Fler och fler medlemmar betyder fler ombud och fler motioner. För att klara av detta krävs en egen helg. Frågan är om någon skulle åka på den?

Robert Schweitz

SPELAR DU:

ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL, POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLLSKAPSSPEL, PAINTBALL?

Du är väl medlem i *Sveriges roll- och konfliktspelsförbund*! 12000 spelare i 500 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i SVEROK. Är du inte medlem i en föreninghjälper vi dig att starta en eller att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK. Istället ger förbundet bidrag till föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.