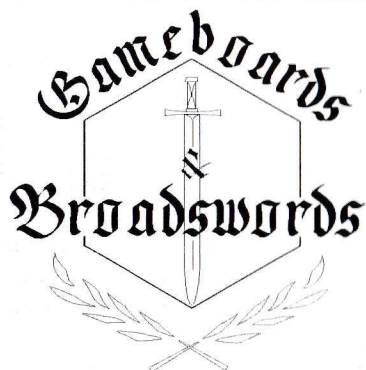


BFörenings
Post

~~Avsändare:
Ostfronten
c/o Daniel Roos
Duvgatan 87
554 64 Jönköping~~



REKLAM:



Kallelse till årsmöte för G&B-syd
Välkommen till en av Sveriges äldsta och Jönköpings största rollspelsförening. Vi har årsmöte onsdagen den 28:e mars klockan 18:00 i våra lokaler på Kulturhuset i Jönköping. Är du medlem så utöva din rätt att påverka årets verksamhet. Är du inte medlem så kom och ta chansen, du kan också bli en av oss. En av de konspiratoriska G&B:arna. Kontakta Jon Heinpalu (0706-878726) om du har några frågor. Och du, vi kommer att diskutera stadgar...

Ostfronten

NUMMER #8 16 MARS 2001

Lajv, lajv, laaajv?

Har du missat något?
Ostfronten håller koll

Fotofronten

Bli mästern fotograf
med Ostfronten

Neotech 2

Utförlig recension.



Det försenade rumret

Ostfronten trotsar tid och rum för att nå ut

SVEROK OSTS DISTRIKTSTIDNING

innehåll

nummer #8 den 16 mars 2001

innehåll	2
ledare	3
årsmötet 2001	4
anslag	6
rollspelare på rås gård	8
en transylvansk mardröm	9
omslagsbilden	10
skuggor	14
ockupation	18
force 9	21
neotech 2	22
uggleviken	28
fotofronten #1	30
kalendarium	31



omslagsbilden

Del ur bildserie av Mats Bergström

Fler bilder i ett kollage längre fram i tidningen.

vad är ostfronten?

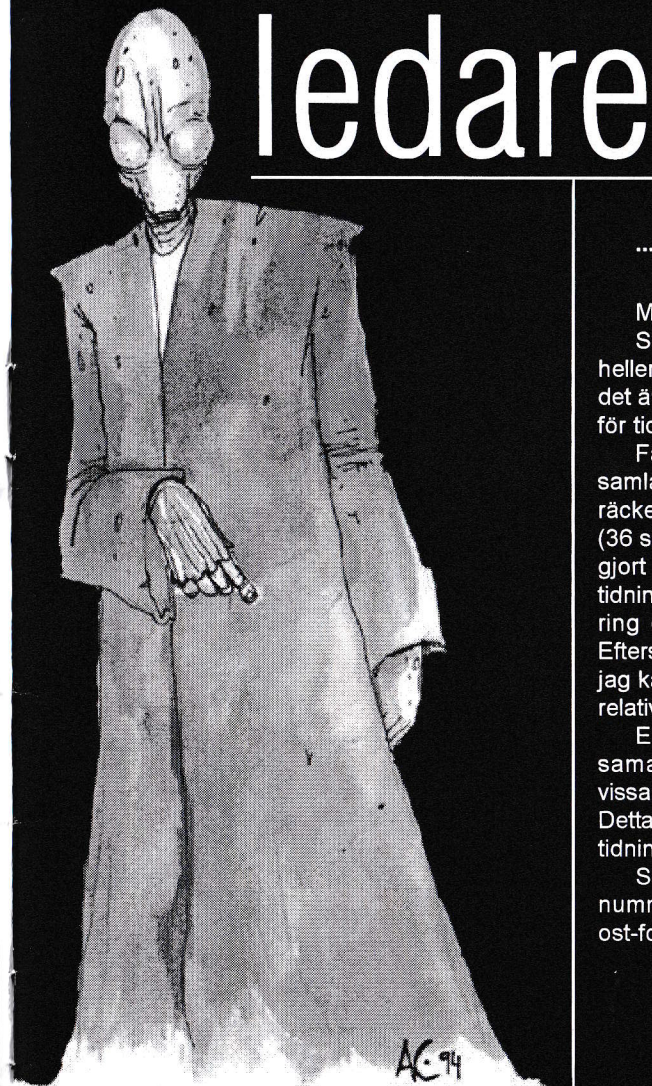
Ostfronten är Sverok Osts distriktstidning. Tidningen är gratis och skickas varannan månad till alla Sverokföreningar i Småland och Östergötland.

kontakta sverok ost

ordförande: telefon:
Emil Broberg 0392 - 13 265
hemsida: nagelfar2@hotmail.com
www.ost.sverok.se

kontakta sverok

hemsida: kansli:
www.sverok.se 013 - 14 06 00
info@sverok.se



redaktionen

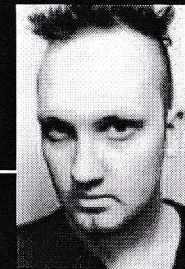
chefredaktör: Daniel Roos
tryckslav: Linus Perlerot

foto

Daniel Roos
Frank Isaksson
Theresia Junesten

hemsida

ostfronten.ost.sverok.se



...bättre sent

Mmmrpf....

Sent var det, väldigt sent, och jag ska heller inte helt skylla ifrån mig, eftersom det ändå är jag som agerar chefredaktör för tidningen.

Faktum kvarstår dock, att fastän jag samlat artiklar under ett helt år nu, så räcker det ändå inte till ett helt nummer (36 sidor). Den dåliga uppslutningen har gjort det svårt att prioritera arbetet med tidningen framför ex studier, programmering och annat rollspelsarrangemang. Eftersom det är ett ideellt arbete, är tiden jag kan dedikera för att ragga skribenter relativt begränsad.

En positiv nyhet är att vi inlett ett litet samarbete med www.rollspel.nu och vissa illustratörer från Nasses Nekrozin. Detta kommer förhoppningsvis leda till att tidningen fylls av fler artiklar och bilder.

Slutligen ämnar jag fram till nästa nummer härmed utmana hela svenska ost-folket i att skriva artiklar.

.dr

illustrationer

Mats Bergström
Anders Lindberg
Henrik Pettersson
Björn Härhestam

kontakta ostfronten

Ostfronten 036 - 144 777
c/o Daniel Roos 0704 - 73 73 74
Duvgatan 87 roos@sverok.se
554 64 Jönköping



årsmötet

Protokoll för Sverok Ost årsmöte
2001-01-15

Närvarande:

Johan Barouta, Mats Bergström, Emil Broberg, Jenny Carlander, Fredrik Ernstson, Jon Heinpalu, Lars "Molle" Johansson, Staffan Lindsgård, Robin Ljung, Frida Magnusson, Joakim Nordin, Jonatan Rullman, Johan Rökländer och Rickard Wetter.

§1. Mötet fann att kallelsen skickats ut stadgeenligt och att mötet därigenom var behörigt utlyst. Dagordningen godkändes enligt förslag från distriktsordförande Mats Bergström.

Röstlängden fastställdes enligt följande:

- 1 röst: Emil Broberg, G&B syd
- 1 röst: Fredrik Ernstson, Impulse 255
- 1 röst: Lars Johansson, Koskil
- 1 röst: Robin Ljung, ERF
- 4 röster: Joakim Nordin, Dragon's Den
- 1 röst: Daniel Roos, G&B syd
- 1 röst: Jonatan Rullman, Dfea

Totalt närvarande sju röstberättigade.
Totalt tio röster.

§2. Mats Bergström valdes till mötesordförande.

§3. Jenny Carlander valdes till mötessekreterare.

§4. Johan Barouta och Rickard Wetter valdes till justerare tillika rösträknare.

§5. Ordförande Mats Bergström föredrog styrelsens verksamhetsberättelse. Verksamhetsberättelse för Sverok Ost 2000

§6. Pga. resa var kassören frånvarande men den ekonomiska berättelsen föredrogs av Jon Heinpalu.

§7. Revisor Lars Johansson föredrog revisionsberättelsen.

§8. Mötet beslutade att styrelsen för år 2000 ska få ansvarsfrihet.

§9. Emil Broberg valdes till distriktsordförande och tillika firma tecknare tillsammans med kassören. Distriktsordföranden och kassören tecknar föreningens alla konton var för sig.

§10. Mötet beslutade att antalet ledamöter som distriktsstyrelsen ska bestå av skulle bero på hur många som valdes in. Antalet blev nio stycken.

§11. Mötet valde Malin Appelkvist, Jenny Carlander, Claes Gerleman, Patrik Jönsson, Staffan Lindsgård, Joakim Nordin, Daniel Roos, Jonatan Rullman och Rickard Wetter till ledamöter, av dessa valdes Claes Gerleman till kassör, Staffan Lindsgård till vice ordförande, Jenny Carlander till sekreterare och Jonatan Rullman till bidragsansvarig.

§12. Lars Johansson och Mats Bergström valdes till revisorer, Krister Pettersson och Johan Rökländer valdes till revisorsuppseanter. Krister Pettersson är suppleant till Lars Johansson och Johan Rökländer är suppleant till Mats Bergström.

Robin Ljung, Jon Heinpalu, Mikael Enmalm och Julia Nätrevall valdes till valberedning.

Mikael Enmalm ville ha med följande uttalande i protokollet:

"Det vore puckat att välja mig, för jag känner ingen i Sverok Ost utom min flickvän och hon är inte ens sverok intresserad."

§13. En verksamhetsplan för år 2001 skrevs av styrelsen år 2000 denna antogs.

Följande budget i grova drag antogs:

Styrelsen	10.000
Valberedning	2.000
Bokföring / redovisning	5.000
Ostfronten	25.000
Kursbidrag	30.000
Övrigt	3.000
Totalt	75.000

§14. Mötet beslutade att avgiften för medlemmar år 2001 ska vara 0:-.

§15. Inga motioner fanns att behandla.

§16. Övriga frågor:

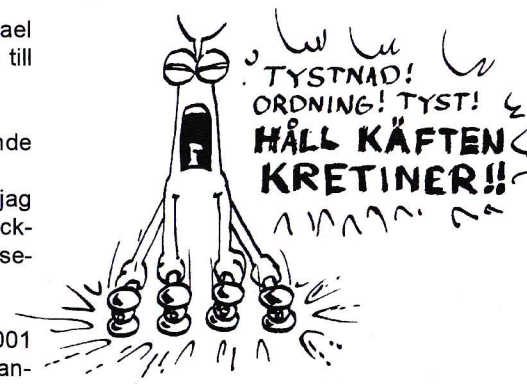
"Jag föreslår att vi ändrar stadgan om antalet ledamöter i distriktsstyrelsen. Jag föreslår ändrad till följande:

*Styrelsen består av en ordförande och minst fem och upp till tio ledamöter."

/Lars Johansson

Förslaget antogs enhälligt av mötet.

§17. Mötet avslutades av Mats Bergström.



anslag

Warhammer i Finspång?

Jag surfade på ostsidan men hittade ej någon förening i Finspång.

Finns det någon sådan som du vet om?

Jag hittade därimot en förening i Norrköping som kallades Dark Age men deras sida var inte klar och det gick inte att få kontakt med dom. Finns det nån annan som ni kan tipsa om som spelar Warhammer?

Tack på förhand!
Janne Olausson

Skobyggarkurs

20-22 April på Studieförbundet i Jönköping. Kursledare: Ludvig Gustafsson, alias "Anund", gammal veteran inom Lajv och Medeltidssällskap i Sverige. Just nu studerande på Bäckedals folkhögskola med forntida teknikinriktning...

Kostnad: 450 kr inkl. materiel till ett par ankelhöga skor.

Anmälan: Till Frank Isaksson på Studieförbundet tel. 036 - 16 25 99 el. 0702-610525 frank.isaksson@sfr.se

Senast två veckor innan respektive kursstart!

Ledarskapsrollen

-Kurs i Sverokledarskap
12/5- 13/5 Jönköping

De flesta som spelleder eller organiserar något inom rollspelsvärlden har en god vana av att leda, men gör man det på ett bra sätt?

Ledarskapsrollen är en två dagars kurs för spelledare, arrangörer, styrelseledamöter och andra intresserade som



vill utveckla sitt ledarskap inom bordsrollspel, levande rollspel, konventsarrangemang och dyl.

Målgrupp: Spelledare, arrangörer, styrelseledamöter.

Mål: Att lära sig leda med övertygelse. Förstå vikten av att vara ett gott föredöme.

Hur skapar man stämning och öppenhet i grupp m.m.

Ledare: Kristin Nilsson Andersson, Drama och Teaterledare med flerårig vana av rollspelsverksamhet.

Innehåll: Vi går igenom bl.a.: Gruppdynamik, Engagemang, Ledarsvårigheter, Konflikter, Spelledning
Kostnad: 150 kr

I kursen ingår mat! Eventuell övernattnings sker i "konventsstandard" dvs på golv eller hos någon som bor i närheten.

Anmälan: till Frank på Studieförbundet, 036/162599 eller 0702-610525.

Alternativt via e-mail på frank.isaksson@sfr.se

Senast den 1:a maj!

Lokaler i Eksjö

Vill bara skriva lite info om det internationella ungdomscenter som vi har öppnat i Eksjö. Vi vänder oss framför allt till ungdomsorganisationer och personer som arbetar med och för ungdomar.

Europeiskt Ungdomscenter i Eksjö är det tredje centret i ett nätverk som håller på att byggas upp i Europa. Meningen är att det så småningom ska finnas ett center i varje land som är medlem i Europarådet.

Ungdomscentret är beläget i en fd militärkasern, numera döpt till Juventum, på gamla Itolv-området i Eksjö. Här finns det lite mer än 200 sängplatser i allt från 1-10 bädds rum. Det finns tre konferenssalar för 30, 100 och 200 personer och åtta grupp- och arbetsrum. I den största konferenssalen finns en enkel scen, ljud- och ljusutrustning, hörslinga och möjlighet för direktöversättning på tre språk samtidigt. Det finns gott om möjligheter till aktiviteter på gångavstånd t.ex. simhall, klättervägg, ishall, idrottshall, bibliotek, löparslingor, badsjö, grillplats med mera. På första plan finns ett kvällsöppet café med surfdatorer och på fem minuter är man nere i gamla stan i Eksjö.

Ungdomscentret är perfekt för olika typer av konferenser, möten, seminarier och utbildningar. Eftersom vi vänder oss till ungdomsorganisationer i första hand försöker vi hålla nere priserna så mycket som det bara går.

Hoppas ni har blivit lite nyfikna och inser vilka möjligheter som finns i Eksjö. För övrigt kan jag berätta att en av era medlemsorganisationer, Impulse 255, håller till här och hjälper oss med datorerna i Café Europa.

Mer info finns på:
www.europeanyouthcentre.com

Helena Engvall
Europeiskt Ungdomscenter i Eksjö

recept

Rollspelspasta

Observera att detta inte är ett fristående spel utan att det krävs följande saker för att kunna tillgodogöra sig allt.

Pasta

Mögelost (typ bavaria blue), en bit Crème Fraiche, en burk

Salt

Peppar, nymalen

Persilja, färsk

1. Koka upp lätt saltat vatten i en stor kastrull, när vattnet kokar gå till 2.

2. Håll pastan i det kokande vattnet och hacka mögelosten i små bitar, när pastan kokat färdigt gå till 3.

3. Slå bort vattnet och stäng av plattan, gå till 4.

4. Om pastan är kvar i grytan gå till 6., om pastan av någon anledning hamnade i slasken gå till 5.

5. Du kan se fram mot ännu en hung- rig kväll.

6. Håll ner osten i pastan och rör ner Crème Fraiche. Salta och peppra efter smak. Gå till 7.

7. Rör runt i pastan med en slev, när osten är jämt fördelad gå till 9., vill osten inte smälta ? gå till 8.

8. Ställ grytan på den varma plattan medan du rör om, när osten smält gå till 9.

9. Klipp över persiljan och gå till 10.

10. Grattis du har klarat äventyret.

Att servera till: Vitt bröd och svartpeppar. Som dryck duger Jolt- cola ypperligt.

/Tobias Dahlström





rollspelare på Rås gård

Torsdagen den 4 januari var ett antal rollspelare och lajvare (från Studiefrämjandet, Juneborg, G&B och Yin&Yang) och besökte Rås gård och dess personal, i syfte att utröna om gården går att använda för lajvande. Gården ligger avskilt i skogen ett par kilometer utanför Tranås. Gården är dokumenterad redan på 1300-talet och har en intressant historia. Bosättningar har funnits i området sedan bronsåldern och från den tiden finns det många fornlämningar, bland annat offerplatser och spår efter odlingar. Långt senare lydde Rås gård under Vadstena kloster och på grund av de noggrant förda skatteböckerna kan man följa jordbrukets utveckling, digerdöd och nöddår på Rås gård genom historien. En rolig anekdot är att i brytningstiden mellan 70/80-tal användes gården som sommarhem för några hundra västtyska värstingar och problembarn som hade fest hela sommaren i gårdens byggnader. Något som dagens 30-40 åriga infödda Tranåsbor gärna berättar om.

Idag är gården ett EU-finansierat kulturprojekt med några anställda. Gården består av ett tiotale nyare och äldre byggnader som inkluderar stor lada med en enorm loge, timmerstugor, växthus, boningshus, numera inrett stall, matsal och storkök m.m. I anslutning till byggnaderna finns också lagonodling, bågskyttebana, yxkastarbane, örtgård, flera fält av olika storlek och en liten sjö samt mycket skog. Sammanlagt skulle man kunna uppbåda flera hundra sovplatser av varierande bekvämlighet. Det har campat 400 scouter på gården och kök samt duschkapacitet räckte åt dem.

Dagens huvudverksamhet verkade vara varierad med studiecirklar och kurser på programmet. Gårdens verksamhet var också väl anknuten till allt från lågstadium till gymnasieskolor i Tranås.

Under dagen diskuterades hur man skulle kunna använda gårdens resurser för bland annat lajv. Personalen verkade inte intresserade av några gigantiska flerdagarslajv med orcher och våld-



samma sammandrabbningar över hela skogen. Till exempel är hela området något slags naturreservat.

De idéer som kom fram var varierade och en del var intressanta. Med tanka på gårdens rika historia kunde man till exempel ha ett lajv som utspelade sig genom flera tidsåldrar (bronsålder-medeltid-1700-1800-tal och 1981...). Det fanns redan idag en verksamhet som inriktade sig på "väsenvandring", en slags skogsspökpromenad med troll, tomtar, skogsfruor, vildvittror, näcken, rövare och så vidare. Det verkade finnas många andra grupper och organisationer som kunde delta i ett sådant projekt. En registrerad inriktad på ungdomsverksamhet kanske kunde sätta upp ett skådespel var med, historieberättare med skogsknytt som specialitet fanns i trakten, läns-museet har bra hantverksaktiviteter, någon kände "Smålands dragoner" (förening som återskapar svenskt rytteri alå 1800-tal med, hästar, sablar, uniformer och fältkök) o.s.v.

Personalen på Rås gård ville ha någon form av "utåtriktad" verksamhet, t.ex. vandringar, skådespel, marknad o.s.v. Hur det hela skulle kunna kombineras ligger fortfarande på tankestadiet. Ett eventuellt arrangemang skulle i sådana fall gå av stapeln sommaren 2002, men eventuellt med en "testa på dag" innan eftersom många tidigare oerfarna kommer att medverka.

Förutom det skulle till exempel den stora logen kunna användas som medeltida gästbadssal för över hundra deltagare... eller en stor logdans för hela socknen. Rås gård är värt att ses och jag hoppas att några arrangemang kommer att kunna ordnas där i framtiden.

Projektledaren på Rås gård heter Eva Engström och hon nås på: eva.engstrom@tranas.se

Text: Simon Alskans
Foto: Frank Isaksson

en transylvansk mardröm

Fler än jag blev lockade av blurben i linconbroschyren som utlovade ett presidentvals-lajv i Transylvanien, utan white wolf vampyrer men väl med gamla makter som slutligen vaknat. Flera roller fanns att välja på så jag skrev upp mig på en av politikerna.

Förväntningarna trissades upp ytterligare då vi tillhandahölls snygga broschyrer Rumänien, dess partier och inte minst greve Dracula. Mycket informativt och roligt. Efter en hel del väntan på bilskjutsen skeppades vi ut till Folkets Hus lokaler i Linköping som var visade sig passa syftet perfekt - bra val av lokal kompenserade mer än väl för biltransporten, det närmsta är uppenbarligen inte alltid det bästa.

Därefter var det dags för att återigen välja karaktär. De flesta lyckades nog ropa in den de skrivit upp sig på. Dessa (åtminstone min) var välskrivna och hade förutom personlighet ett flertal mål att sträva efter. Efter en stunds intensiv läsning började folk samlas i sina grupper/partier/yrken och snackade igenom karaktärerna tillsammans. Kampanjen tog sin början och de tre ledande blocken startade maktkampen. Politiska ledare debatterade, partimedlemmar skickades till olika diskussionsgrupper, ledande gestalter filmades i "direktsändning", folk intervjuades av reportrar, säkerhetsvakter sneglade misstänkt osv.

Mer indirekt pågick ett otal intriger frenetiskt då stora delar av karaktärerna var intresserade av, hatade eller var allmänt insyttade i det övernaturliga (personligen ville jag ha lagstiftning mot

vampyrer). Hemlandet nådde faktiskt sådana nivåer att säkerhetsvakterna stängde av källaren helt (för att kunna hålla koll på alla) vilket givetvis ledde till att folk skulle ner och se vad det fanns för hemligt i källaren.

En recension av ett annorlunda lajv . . .

En kul pryl var inlajv-pengarna som cirkulerade, mutfaktorn var förmodligen ganska hög. Lajvets höjdpunkt var emellertid paneldebatten då de tre blocken rök ihop om hur landet skulle styras. En engole till Mats Bergström och hans kumpan (vad han nu hette) spelade sitt populistparti helt magnifikt. Det övriga spelet var även det högt och behövde inte avstannas då man lätt kunde gå iväg och fråga en av arrangörerna utan att störa lajvet. Slutligen började intrigerna nå sina kulmen (ungefär samtidigt som valresultaten började visa sig). Endast en säkerhetsvakt blev nedknivad.

Efter en viss kalabalik hade resultatet visat sig varvid spelledningen tappert försökte avsluta lajvet. Ungefär hälften gick med på detta medans andra hälften kamikazeattackerade sina uttänkta offer eller slöt nya politiska band varefter partiledare dog...

När dammet slutligen skingrats började det stora intrigutbytet då de hemska konspirationerna kom fram ur djupet. Med en viss besvikelse såg jag att en del hade spelat ghouls, något som kändes väldigt ww och inte passade in alls. Annars kan jag inte klaga över mycket när det gäller detta välplanerade lajv (skulle möjligtvis vara bilskutsbristen). Jon och Daniel gjorde ett jättebra jobb och jag ser fram emot fler av deras lajv.

text: Emil Broberg
Lajvet kan laddas ned på hemsidan ost.sverok.se

omslagsbilden

Först ut på planen är vår förra ordförande Mats Bergström där han visar upp sin konstnärliga ädra genom bildserien "Skapelsens Frö".

Här är hans egna ord om bilderna.

Serien av bilder är tänkta att visa en dömande bild av en skapelse. Hur ett frö blir till inne i skaparen och sliter sig fritt genom smärta. Det far genom tomheten till något och skapar land och liv där tidigare enbart mörker och vatten existerat.

De är målade i akrylfärg i A4-format.

bild: Mats Bergström





skuggor skuggor

- en artikel om att arrangera ett lajv

Notera att jag recenserat mitt eget lajv, ni får ta det med en nypa salt tills en deltagare skriver något. Jag lämnar därför större delen av lajvets händelseförlopp öppet tills någon skriver om det. Har jag missat något ni vill veta så fråga.

Den 6-9 juni genomfördes kulmen på feriepraktiksprojektet "skuggor". Ett fantasylajv med visionen att bryta mot den negativa trend som i alla fall jag som lajvare anser sprider sig i lajvsvergie, något jag får förklara närmre i en annan artikel.

Sen var det så klart kul att ordna en feriepraktik som inte innebar ogrärensning (standaren i min hemkommun), fler än vi får ett otroligt stöd från kommuner som tillåter sådana här egna initiativ. Dessutom fick vi tillgång till en excellent arbetsplats -fritid city.

Förarbetet / Visionen

Vi, Emil (jag), Jonas och Lo lyckades lite efter sista minuten anmäla vårt projekt och beviljades rätten att använda feriepraktikanter/sommarpraos.

Själva storyn för lajvet var relativt enkel men tillräcklig för att vi skulle vara nöjda nog att börja med biintrigerna.

Visionen var självklar: att arrangera ett lajv där spelarna var viktigare än arrangörens ego/förutbestämda handling, lajvet där ingen behövde vara rekvisita, bli pekfingerat i "rätt" riktning hela tiden och där alla hade lika stor chans att delta i plotten. Givetvis innebar det att vi var tvungna att göra folk relativt jämstarka, inga problem då fantasylajv har möjlighet till enkla klara regler. Då vi ser arrangörens roll som en person som ska delta i handlingen så lite som möjligt så vi till att spela anspråkslösa roller för att

när som helst kunna gå iväg för att t.ex. hämta vatten eller svara på en deltagares frågor.

Vi ville även göra något annorlunda än "det perfekta bylajvet" eller "onda mot goda", samt försökte undvika för mycket "hitta saker" intriger. Då alla på lajvet av olika orsaker talade människospråk var kommunikationsproblemen mellan lägren lösta, de odöda som lajvets största grupp (de bodde därför i den uppbyggda byn) gjorde att mångas traditionella handlingsmönster lades om. Detta gjorde att vi kunde använda oss av kommunikationstriger och samspel/intriger mellan de olika lägren.

Emellertid återstod större delen av det praktiska arbetet. Efter att ha delegerat uppgifter, filat på huvudintrigen och sett över antalet medarbetare och funderat över lämpliga uppgifter åt dessa började det verkliga arbetet. Vårt största hinder var att vi var sent ute, men vi kunde å andra sidan glädja oss över att vi hade en massa medhjälpare och möjligheter att söka bidrag.

Praktiken

Tja, praktikveckorna gick ganska smärtfritt. Vi tog kontakt med lajvbyn vi skulle lång (tack till DÖH och YinYang) och gjorde upp en deal. Efter att ha jobbat med intrigskrivande/sytt kläder/köpt in rekvisita tog vi och skeppade ut våra trogna praktikanter till medeltidsbyn för hus och lägerbygge. Detta genomfördes två gånger där var och en jobbade efter förmåga. Vi slet med att lägga tjärpapp på tak i ösregn, bygga hus i knottmoln mm. Trots vädret och knottens idoga försök att förrinta oss blev en hel del gjort. Vårdshuset var regnskyddat och även om ett av de andra två husen bara fick upp ett par väggar såg det ganska bra ut. Hur som helst hade de två största grupperingarna läger med vårdshus. De andra arterna var försedda åtminstone med eld och skitgropar. Kyrkogården var grävd och alla deltagare hade tillgång till gratismat.

Den sista tiden innan arbetet blev en övertidshelg då vi försökte kontakta så mycket spelare som möjligt/maila ut intriger/svara på frågor. En jobbig men givande helg.



Hur gick det då?

Lajvet händelseförlopp skall jag av tidigare nämnd orsak inte beskriva i detalj. Det första bakslaget kom när en av praktikanterna ramlade från ett loft och slog sig, detta gjorde att maten i den odöda byn fungerade sämre.

Lajvet fortsatte dock och efter ett tack kickade de flesta läger ur offlajvsnacket ganska snabbt. Folk prövade sina roller och började utforska omgivningen/tala med de andra lajvarna. Detta utan alltför mycket onödigt boffer vilket ledde till en sorts speciell diplomatisk situation med en massa förhandlingar och diskussioner.

Saker flöt fint tills det andra bakslaget då två så kallade "elitlajvare" spelande svartfolk bestämde sig för att hålla ut den odöda byns socker och gå lös på ett bord och värdshuskytten med en yxa. Ett av dräggen

ljög sedan oss arrangörer i ansiktet trots fyra vittnen (andra svartfolk, dessa med vett i skallen) medans det andra fejt vägrade att svara för någon annan än sig själv. De två avhystes snabbt och är inte välkomna på några fler arrangemang förän de växt upp (vilket inte kommer ske snart). Tråkigt nog skapade detta en negativ stämning mot svartfolken och ledde dessutom till att deras egna intrig föll samman. Allt på grund av ett par avskum som inte ens klarade av att stå för sina handlingar.

Efter detta var dock motgångarna över och lajvet tog fart. Jag för min del hade riktigt kul och deltagarna verkade



delat min åsikt. Den andra dagen gick (i alla fall för mig) som på räls och spelandet fungerade utmärkt utan att vi behövde lyfta ett finger (annat än med praktiska detaljer som matlagning). Folk verkade nöjda och frågor/intriginfo behandlades som föregående dag utan att spelet behövde avbrytas. Helt klart den bästa dan.

Reglerna? Tja, jag vet två som inte fattade regeln om folkvett, annars hade i stort sett alla tillräckligt bakom pannbenet för att inse det mesta. En del av deltagarna fuskade lite med sina kp, men det var också allt (ingen på lajvet kunde tåla mer än 4+1 om ni som fantasylajvare undrar)

...och sedan levde de lyckliga i alla sina dagar?

Efter att folk packat berättade vi huvudintrigen i korfattat och började den gigantiska uppgiften att städa upp. Lägren i skogen var relativt rena, men det tar tid att plocka ciderflaskor och riva paviljongtält. Flera rådiga lajvare/hämtande föräldrar hjälpte tack och lov till. Tack till alla som hjälpte till med bilar och skjuts till Vaggeryds station. Har ni inte fått ersättning så ge kvitton till Jonas. Slutligen kunde vi äntligen åka hem (då hade de flesta praktikanter droppat av).

Jag ser "skuggor" som ett lyckat arrangemang trots bakslagen och anser att vi alla fått nyttiga erfarenheter. Vi fick mest god kritik för vår inställning till arrangörernas roll i ett lajv - något vi definitivt kommer behålla. Nästa lajvarrangemang kommer vi ha flera nya kunskaper i bakfickan och förhoppningsvis vara ute med hemsidan mer än två veckor i förväg.

Arrangemanget går för övrigt under

namnet "skuggor 2" och går av stapeln första helgen i juni 2001, hemsida och dyl är uppe för er som vill se www.skuggor.com

Och tack till alla andra arrangörer, feriepraktikanter, kommunfolk och sommarpraos... det har varit ett sant nöje att samarbeta med er.

text: Emil Broberg
foto: Daniel Roos

REKLAM:

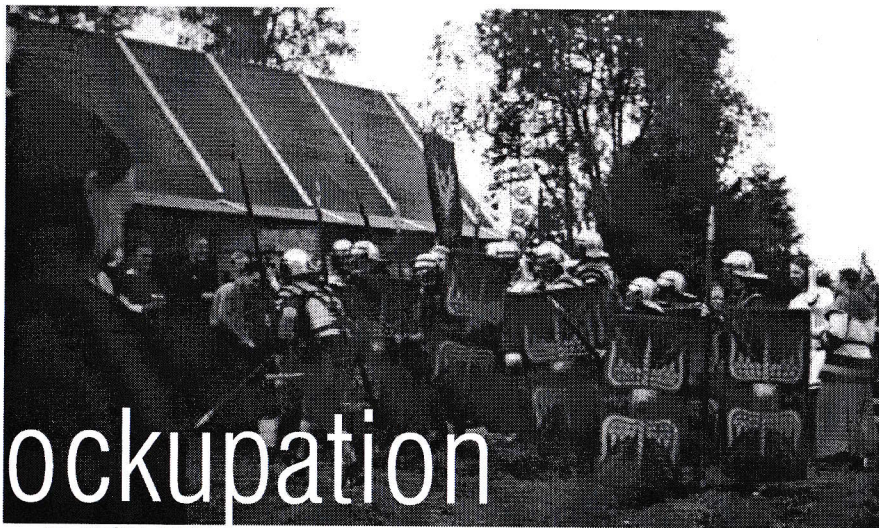
www.rollspel.nu

- Din rollspelsida på nätet

www.rollspel.nu är förmodligen den största samlingssidan på nätet som behandlar rollspels hobbyn i sin helhet och litenhet.

På www.rollspel.nu hittar du de allra senaste nyheterna, recensioner på de hetaste svenska rollspelen, en stor mängd gratisrollspel, intressanta artiklar, konventsrapporter och mycket mer.





ockupation

21-23/07 2000 Arrangerat av Yin-Yang i Skillingaryd

Tja, jag och tre andra spelade rö-
vare som iklädde oss rollerna som
handelsfölje. Vi alla hade problem att
upprätta denna maskerad då kläderna
satt fel på oss, vi åt som grisar, söp oss
blöta på värdshuset och ingick i krog-
slagsmål. Folk blev väldigt misstänksamma
mot oss. Det fanns en efterlysning
på oss. 50 stora silvermynt ville det
riktiga Visheims handelsgille ha för oss
levande.

Våra namn var:

Fredrik Silvertunga/ Erik Kråkfjäder
Sorsha/ Lisa Klåfinger
Broder Isak/ Gailen
Bole Bjälke/ Robert Rääf

Tja, inte så svårt att urskilja
rövarnamnen.

På fredagen sålde vi lite stöldgods,
försökte göra oss bekanta och vänner
med en del, göra lite affärer osv.

Vi hade en stackars inneboende som
i slutänden nog ville komma långt ifrån
oss.

Senare på kvällen begav sig jag och
Gailen ut på rövertåg. Vi klädde oss an-
norlunda och hade svarta lindor runt hu-

vudet så vi maskerades. Vi rånade tre
stackare ute skogen, som nog var de fat-
tigaste stackare. De lyckades vi bra med.
Sedan skulle vi gå tillbaka till byn, Gailen
gick en bra bit framför mig och jag själv-
klart då hamnade efter. Då stötte jag på
två stycken gnom-shamaner som stop-
pade mig och envist frågade mig vem jag
var. Jag hade lite svårt och tala och jag
ville inte avslöja vem jag var, eftersom vi
precis hade rövat. Så jag drog min dolk
mot den enes strupe och plötsligt blixtrade
det till framför mina ögon och jag sprang
därifrån.

Sen gick vi och la oss. Tja min fulle
broder (jag var syster till Erik) beslöt sig
för att ha kul med mig inne i tältet. Jo, vi
låg med varandra som bror och syster.
Jag hade ett medel emot graviditet som
jag skaffat från en häxa en gång i tiden.

Lördagen

Vi sålde lite mer av vårt fina stöld-
gods, tog det lite lugnt.

Jag träffade på en gnom som hela ti-
den skrämde skiten ur mig. Han stod still
och jag märkte honom inte förens jag
nästan gick på honom. Och han var tyst

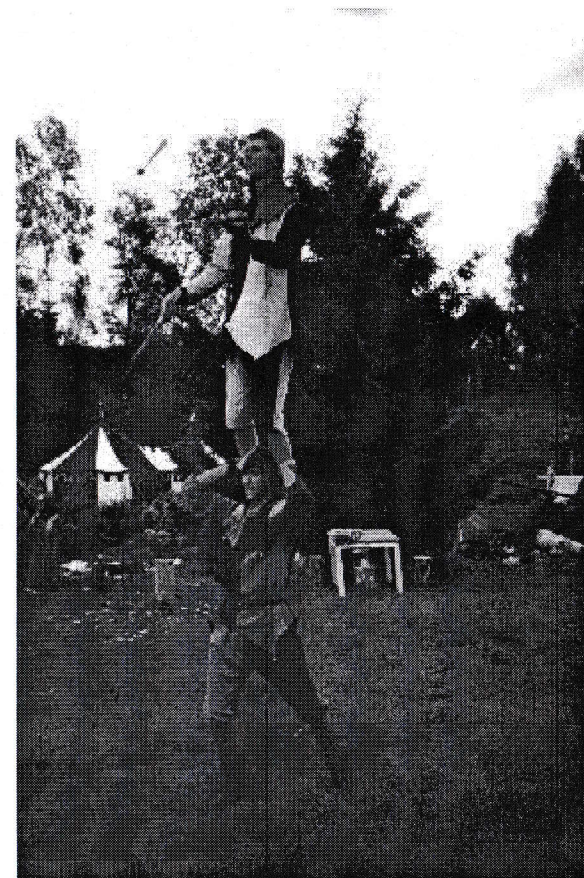
som muren. Eller började
han tala inifrån skogen när
man inte såg honom. På
lördagsnatten hade jag kul
med honom då jag frågade
honom miljoner frågor om
allt, som han tålmodigt för-
sökte svara på. Den gno-
men var en snäll gnom.

Jag var även på jakt ef-
ter skogsalven. Nja, snar-
rare skatten jag hörde han
skulle ha. Jag hittade till
mötesplatsen, men ingen
alv.

Den enda alven jag träf-
fades var högalven i sällskap
med en ärkemagiker. Han
hade vita ögon och såg rik-
tigt läskig ut. Han trodde vi
var en demon. Han frågade
mig en gång hur demonen
så ut och jag beskrev ho-
nom. Då tystnade han och
talade inte med mig mer.
Heh... tror han tog illa upp.

På lördagsnatten låg de
andra och vilade sig inför en
stor kupp, förutom jag som
tänkte göra små kupper för
mig själv så länge. Jag var
inte den smarta i gänget
och jag ville röva själv och visa för de
andra att jag också var duktig.

Jag gick på vägen och väntade på
offer. Det dök upp en man och jag var
redo att knocka honom när han berättade
att hans karaktär var död och han skulle
byta om. Jag väntade igen. Då kom det
en. Jag skulle precis knocka honom när
jag ser att den fortfarande är den döda
killen som precis kommit tillbaka efter att
bytt om. Suck... Jag väntade ännu en
gång, tills det kom en kvinna jag visste
hade en klingande pengabörs och skulle
precis knocka henne när hon hoppar un-
dan och jag nuddar bara manteln. En pin-
sam situation uppstod. Speciellt för mig.



Vi stod tysta en stund tills vi började fråga
vad som hände. Jag lät henne bestämma
så hon la sig ner och jag knockade henne
igen, för att vara på den säkra sidan. JA,
tänkte jag... äntligen fick jag knocka nå-
gon och röva, tänkte jag, tills jag upp-
täckte att jag inte kunde hitta penga-
börsen som hon hade gömt i stöveln. Och
inte hann jag leta länge heller då det kom
folk på vägen emot mig. Så jag fick
springa tom hänt.

Till slut gick jag tillbaka till lägret för
att sova en liten stund med de andra. Men
lagom till de gick upp var jag så förban-
nat utmattad och trött att jag inte orkade
vara med på deras rövertåg.



Söndagsmorgon

Jag gick upp, själv, då de andra flytt och sov ut i skogen. Märker att de tagit med min dolk, ska precis gå till dom, när jag blir stoppad av bygardet. Tack vare mina rövarkompisar kunde jag inte försvara mig och snopet åkte jag in i fånghålan. Där satt jag i tre timmar, frusen, blöt och hungrig. Som tur var, var jag inte själv. Där inne satt en kille som varit inne i över tretton timmar. Även han hade försovit sig.

Men tack vare honom lyckades jag ha kul ändå i jordhålan.

Jag skulle även försöka rymma en gång. En krigarkvinna skulle eskortera mig när jag skulle göra naturbehov. Hon var både smalare och kortare än mig. Jag försökte brotta ner henne. Hon brottade ner mig. In i jordhålan igen.

Sen blev det ting. Jag sattes fast i en slags fotboja i trä, mitt framför alla. En rättegång hölls. Jag erkände givetvis allt. Annars hade bödeln torterat mig.

Jag dömdes till att båda mina händer skulle huggas av och sedan skulle mitt huvud huggas av. Obehaglig dom. Men min ehum räddare i nöden, bödeln föreslog att skona mitt liv om jag gifte mig med honom. Jag sa givetvis ja till erbjudandet och tog tillfället i akt att håna de andra för att de inte kunde döda mig längre. Bödeln och jag skulle ändå flytta från byn så när jag hade träffat resten av rövarbandet hade vi antingen tvingat med honom eller dödat honom. Jag skulle vara ute å röva igen.

Ett väldigt välgjort och roligt lajv. Definitivt ett av de bästa lajven jag varit på. Det fanns massa med plotter och intriger som cirkulerade överallt. Väldigt bra prestationer från folk i lajvet som förgyllade stämningen.

Det fanns till och med en liten hage med två hästar.

Ett lyckat lajv helt enkelt.

text och foto: Theresia Jünesten



Spelets undertitel är "Sci-Fi Combat Roleplaying" och det är precis vad det är fråga om. Ett snabbt spel utan krusiduller för en lite anspråkslös spelkväll.

Man spelar rymdsoldater som skjuter jätteinsekter i diverse exotiska miljöer. Eller egentligen, man spelar kraftfulla telepater som ligger i koma på jorden och kontrollerar livlösa soldatkloner på en planet på andra sidan universum (detta betyder att ? ja just det ? man har flera liv!) och dom i sin tur skjuter jätteinsekter.

System

Spellet använder en lite förenklad version av FUDGE, som är ett av de mer genomarbetade shareware-freewaresystemen idag. Det är lätt, snabbt och T6-baserat, man slår två tärningar, drar den ena från den andra och lägger till sin bonus (som varierar mellan ?3 och +3). Klart. Karaktärsskapandet är väldigt förenklat. Alla fysiska egenskaper är identiska ? man är ju kloner ? och dom mentala är?. Inte alltid så viktiga Färdigheter representeras av utbildningspaket med bonusar man helt sonika placerar ut. Det som tar tid första gången är att fatta att det är inte svårare än det är. När man har gjort det en gång tar det kanske 5 minuter.

Miljö

Starship Troopers. Aliens (tvåan). Behöver du mer? Fienden finns beskriven (ganska omfattande), vapnen finns beskrivna (kort och koncist), en del utrustning finns beskriven. Behöver du mer har du inte sett tillräckligt mycket dåliga sf-action-skräck-filmer.

Expansioner

Jäpp, faktiskt. En liten expansion om att spela soldat för ett av de stora företagen (ni vet). Har inte speltestats.

Saknas

En expansion om PSI-förmågor är aviserad. Ett par filer (tex rollformulär) som påstås finnas för nerladdning finns inte.

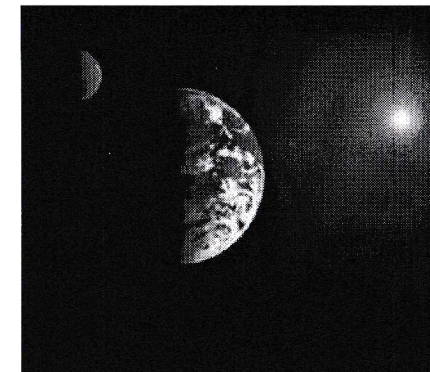
Speltest

Att skriva äventyr är nästan löjligt enkelt, att förbereda sig mer än tio minuter är överdrivet. Spelandet blev intensivt och ganska högljutt och kan bäst sammanfattas i ett ord: Action.

Betyg

Kul. Precis vad det utger sig för att vara. Snyggare än många kommersiella spel. Inte riktigt komplett. 4 ostar.

text: Mattias Östklint
Själva spelet finns att ladda ned på www.shootingiron.com/force9 en mycket snygg website.



NEOTECH

n2

Neotech 2 släpptes till jul och här kommer en recension av Neogames senaste skapelse.

Inledning

Neotech är ett fartfyllt framtidsrollspel som är något annorlunda om man jämför med många andra framtidsrollspel. Neotech utspelar sig inte i någon mörk hemsk framtid, fylld med monster och stora axelvaddar, som andra icke nämnda framtidsrollspel. Neotech målar istället upp en relativt realistisk framtid som inte hotas av något mörkt hot (förutom möjligtvis mänskligheten själv). Det är därmed i min mening ganska enkelt att föreställa sig den miljö som man spelar i.

Neotech 2 är en uppsnyggad version av det första Neotech som enligt förordet till spelet var ett hobbyprojekt, med allt vad det innebar i form av regler och utförande. Jag har själv varken spelat det ursprungliga Neotech (annat än en gång på konvent) eller Neotech 2, så jag kan inte i denna recension redogöra för de skillnader och likheter som existerar. Man skall i alla fall kunna använda alla de moduler som har släppts för den ursprungliga utgåvan till denna utgåva, så reglerna lär inte vara helt förändrade. Det jag har upptäckt när jag läst reglerna är dock hur lika de i mångt och mycket är Eons regler, om detta är för att Eon är lika Neotech eller om Neotech 2 strävar efter att vara mer likt Eon kan jag inte svara på.

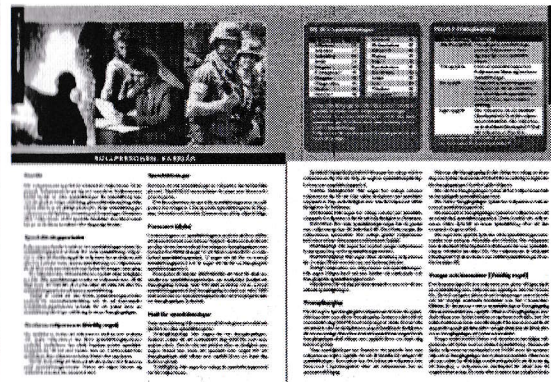
Begynnelsetryck

När man först tar tag i Neotech 2 så skapas en känsla av ett snyggt rollspel med tilltalande layout. Läser man på baksidan blir man genast intresserad och man bläddrar snabbt igenom sidorna för att få en överblick av boken. Det första som slår en är den trevliga layouten. Hela bokens inlag är svartvit och den innehåller gott om bilder. Alla dessa bilder är retuscherade för att få en futuristisk look. Detta är för det mesta bra gjort och gör att boken är rolig att bläddra i.

Innehåll

Regelboken innehåller hela trettio kapitel så jag tänker inte rabbla alla dessa här utan i turordning börja från början och beskriva vad som dyker upp på ett lite mera övergripande plan.

Det första som möter läsaren är det obligatoriska "Vad är ett rollspel?" kapitlet. I denna introduktionsdel blir även läsaren introducerad till de olika tärningslagen i Neotech 2 och hur de görs. Den som spelat Eon känner igen sig i de obegränsade tärningslagen, perfekt och fummel fungerar precis likadant nämligen. För de som inte spelat Eon kan jag nämna att ett kontrollslag utförs av T6:or där varje utfall på sex slås om med två tärnningar. Så håller man på till dess att man inte har fler sexor. Det gäller alltid att slå under ett givet värde för att lyckas. Olika svårighet att lyckas realiserar genom att spelaren får rulla olika antal tärnningar, ett större antal ger större svårighet. Ett perfekt slag erhålles genom att alla tärnningar utom en utfaller med en etta och fummel erhålles om minst två tärnningar utfaller som sexor i det första slaget. Detta kapitel är mycket väl skrivet och en nybörjare lär enkelt förstå alla



grundkoncepten. Jag vet inte om denna text skiljer sig nämnvärt från Eon (eller alls för den delen) men jag tycker ändå att det på nått sätt vara bättre och enklare skrivet här. Det kan i och för sig bero på de utomordentligt illustrativa figurerna och tabellerna som finns på den översta tredjedelen av sidan som sammanfattar på ett enkelt sätt allting som tas upp på sidorna. Detta kommer förresten igen i hela regelboken.

Efter detta kapitel beskrivs rollpersonsgenereringen. Varje spelare börjar med att välja kön och nationalitet. Därefter slår man på en tabell för att se i vilken miljö man är uppväxt. Denna kan vara alltifrån ödemarken till rymden. Uppväxtmiljön påverkar vilken socialställning rollpersonens familj har genom att risken (chansen) för att man blir "Hemlös" respektive tillhör den "Sociala eliten", varierar. All den text som beskriver uppväxtmiljöerna och den sociala ställningen är bra skriven och man får ganska många uppslag till hur man vill utforma karaktärens historia, vilket jag tycker är positivt.

Nu är det dags att välja namn och slå grundegenskaper. Detta görs genom att man slår 3T6 nio gånger, en gång vardera till de olika attributen, och placerar därefter ut värdena som man vill. Det finns

givetvis andra sätt att göra detta på men de behöver jag nog knappast gå in på här. De nio grundegenskaperna är Styrka, Tålighet, Rörlighet, Personlighet, Psyke, Vilja, Bildning, Syn och Hörsel. Dessa grundegenskaper kan sedan påverkas av genmanipulationer som föräldrarna utsatt spelaren för innan graviditeten, om spelaren kommer från överklassen eller den sociala eliten förstås, inte annars.

Från grundegenskaperna härleder man sedan sådana värden som Kroppsbbyggnad, Chockvärde, Mental stabilitet, Utmattningsvärde mm och kanske framförallt Cool. Cool är ett ganska annorlunda värde i rollspel och det löser sådana problem som spelare och rollspelare i andra rollspel ofta får lösa genom att rollspela situationer. Cool representerar hur stresstålig rollpersonen är och hur förmögen han eller hon är att ta beslut i stressade situationer. En sådan situation kan vara att desarmera en bomb som är på väg att explodera eller att agera rationellt medan roll-

personen har en pistol mot tinningen. Ett väldigt viktigt värde som också är härlett är "Turordning", som i strid avgör vem som får agera först. I Neotech 2 slås det alltså inga initiativ slag utan den med högst turvärde agerar först.

Som vanligt i Neogames spel så är formlerna för hur man beräknar alla härledda värden rätt långa och komplicerade och för unga spelare, och andra för den delen, som inte är så fäiga på huvudräkning rekommenderas en miniräknare, vilket är lite synd.

Nu kommer vi till det riktigt roliga i Neotech 2, Fördelar, Nackdelar, Uppväxthändelser och att välja Karriär. Jag måste faktiskt säga att det är roligt att slå fram en rollperson i Neotech 2.

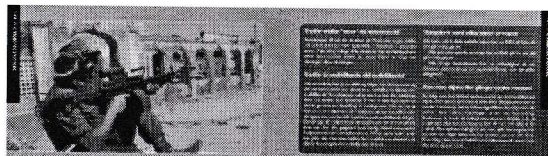
"Det första som slår en är den trevliga layouten."

Jag har slagit fram flera för att testa hur systemet fungerar och jag är imponerad

över hur bra Neogames har lyckats med rollpersonsgenereringen. Bakgrundshistorien till rollpersonerna växer fram mer och mer genom skapandet och när man är färdig så har man ofta hela uppväxten och karriären beskriven och klar, komplett med vänner och fiender. Spelaren måste bara fylla i luckorna och voila en komplett rollperson. Jag kan tänka mig att en del spelare och spelledare vill ha mer kontroll över uppväxten men jag tycker att detta är ett utmärkt sätt att skapa en person som man ganska snabbt kan relatera till och känna för. Gillar man inte nåt är det ingenting som säger att man måste följa beskrivningarna exakt. Det är framför allt enkelt att skapa en rollperson.

Spelaren börjar med att slå på den tabell som motsvarar familjen uppväxtmiljö. Är rollpersonen hemlös kan han eller hon bli alltifrån alkoholiserad och prostituerad till gängmedlem, ingen lysande uppväxt precis. Är däremot rollpersonen från den sociala eliten kan han eller hon bli alltifrån drogmisbrukare och sektmedlem till supermodell och hjälte i media.

Framtagningen av rollpersonens karriär är mycket enkel. Rollpersonen får göra tre karriärval, för varje karriärval måste spelaren rulla framgångsslag. Dessa framgångsslag är mot olika grundegenskaper beroende på vilken Karriär rollpersonen valt. Hur väl de lyckas avgör hur väl det har gått för rollpersonen. Vissa karriärer kan man inte välja såsom fängelse. Andra kan man inte välja om man inte först gått på Universitet, vilket är ett av Karriärsvälen. Vid varje Karriärbeskrivning finns det information om vilka färdigheter rollpersonen kan köpa, hur många år man lägger på utgångsåldern (18 år), vilket startkapital rollpersonen får under denna period, vilken utrustning roll-



Namn
Namnet ska vara en ord som passar till rollen. Det ska inte vara för långt eller för kort. Det ska inte vara för vanligt eller för ovanligt. Det ska inte vara för enkelt eller för svårt. Det ska inte vara för gammalt eller för nytt. Det ska inte vara för positivt eller för negativt. Det ska inte vara för tydligt eller för dolt. Det ska inte vara för enkelt eller för svårt. Det ska inte vara för gammalt eller för nytt. Det ska inte vara för positivt eller för negativt. Det ska inte vara för tydligt eller för dolt.

Utbildning
Utbildning ska vara en ord som passar till rollen. Det ska inte vara för långt eller för kort. Det ska inte vara för vanligt eller för ovanligt. Det ska inte vara för enkelt eller för svårt. Det ska inte vara för gammalt eller för nytt. Det ska inte vara för positivt eller för negativt. Det ska inte vara för tydligt eller för dolt.

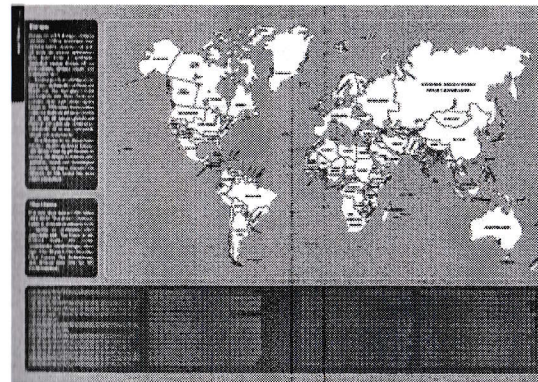
Uppväxtmiljö
Uppväxtmiljön ska vara en ord som passar till rollen. Det ska inte vara för långt eller för kort. Det ska inte vara för vanligt eller för ovanligt. Det ska inte vara för enkelt eller för svårt. Det ska inte vara för gammalt eller för nytt. Det ska inte vara för positivt eller för negativt. Det ska inte vara för tydligt eller för dolt.

Uppväxtmiljö
Uppväxtmiljön ska vara en ord som passar till rollen. Det ska inte vara för långt eller för kort. Det ska inte vara för vanligt eller för ovanligt. Det ska inte vara för enkelt eller för svårt. Det ska inte vara för gammalt eller för nytt. Det ska inte vara för positivt eller för negativt. Det ska inte vara för tydligt eller för dolt.

personen införskaffar och givetvis händelsetabellen. För varje karriärval måste spelaren rulla två gånger på en tabell som beskriver händelser som sker under den tiden rollpersonen är sysselsatt med Karriären. Dessa kan vara rent katastrofala, som gör att rollpersonen kastas i fängelse eller bra så att rollpersonen får mer pengar eller viktiga kontakter. Dessa tabeller gör att rollpersonen får, som jag nämnt tidigare, en gedigen bakgrund som underlättar mycket för den fantasilöse spelaren (och spelledaren). Jag skrattade mycket och länge åt de rollpersoner jag slagit fram, en del saker som kan ske är helt vansinniga och kan tyvärr på grund av dess natur inte skrivas ut på en publik hemsida.

Att köpa färdigheter är en okomplicerad process. I varje Karriärbeskrivning står det en summa poäng som spelaren kan använda för att köpa vissa färdigheter. De första två poängen som spenderas på en färdighet ger alltid fem i färdighetsvärde. Varje poäng ytterligare ger ytterligare ett i färdighetsvärde ända upp till 10. Mellan 11 och 16 kostar varje färdighetssteg två enheter och mellan 16 och 20 kostar de åtta. Olika kostnader på färdigheter har lösts i Neotech 2 genom att till vissa färdigheter ges spelaren bara ett visst antal poäng att spendera, mycket enkelt och föredömligt alltså.

Efter rollpersonsgenereringskapiteln



kommer färdighetsregler och färdighetsbeskrivningar. Det finns regler för kontrollslag, träning och erfarenhet. Regelbeskrivningarna är korta men uttömmande och man behöver aldrig fråga sig vad en färdighet skall användas till. Det finns färdighet som jag ansåg lustig, nämligen "Supa". Den är tänkt att avspejla rollpersonens förmåga att agera under berusning och jag kan bara inte för mitt inre öga se hur man kan träna på denna färdighet och än mindre få erfarenhet i den. Om jag personligen skulle bli bättre och bättre på att agera när jag är berusad, borde jag vara expert nu med tanke på all den träning som jag genomgått under mina student år.

Efter färdighetsreglerna så kommer regler angående utmattnings. Dessa regler täcker alla möjliga situationer från marsch, köld och tillnyktring. En lite rolig groda i regeltexten om långtidsutmattnings är att de exempel som står på vad som kan orsaka detta. Där står bland annat att utförandet av magiska ritualer orsakar utmattnings. Mjg veterligen finns det inga magiregler i Neotech 2. En liten pinsam rest från Klipp och Klistra övningarna från Eon kanske.

Därefter kommer stridsreglerna. Strid i

"Det finns färdighet som jag ansåg lustig, nämligen 'Supa'."

Neotech 2 är som vanligt uppdelad i rundor och handlingar. En spelare kan under en runda utföra en eller flera handlingar. Handlingarna kan vara både aktiva och reaktiva, sk responshandlingar. En aktivhandling utförs till normal svårighetsgrad och varje handling utöver dessa blir svårare och resulterar i att en tärning läggs till kontrollslaget. Varje spelare kan när som helst under rundan reagera på någon annan handling som utförs mot rollpersonen. Detta kallas responshandling och resulterar i ytterligare en handling för spelaren. I praktiken innebär det att om spelaren agerat två gånger i rundan

dan så är responshandlingen den tredje handlingen och två tärningar läggs till kontrollslaget. Om spelaren inte agerat tidigare i rundan så innebär det att när det

väl är spelarens tur så måste han eller hon lägga på en tärning på de ordinarie kontrollslagen. Det finns en hel mängd handlingar en rollperson kan utföra och de flesta av dessa är frivilliga.

Stridsreglerna är i sitt grundutförande, utan frivilliga regler, enkla och smidiga. Jag har inte spelat med dessa regler men när jag läser dem så får jag en känsla av att striderna går snabbt och smidigt. Inte alls som Eons tunga, långsamma (realistiska) stridsregler. Det finns regler och frivilliga regler för det mesta som kan förekomma i strid, alltifrån regler för hur man använder två vapen till hur man kommer ur balans på grund av kraftiga skador.

Det intressanta med stridsreglerna i min mening är att skadan av avståndsvapen beror på vilken ammunition som används. Detta var precis så som jag konstruerade mina egna stridsregler till mitt eget rollspelsprojekt en gång i tiden.

Effekten av olika ammunition varierar kopiöst i verkligheten, så varför inte realisera

detta i rollspel också. Även i kapitlet om Penetration och Skydd så finns det en liten Klipp och Klistra groda. Det står nämligen referenser till regelboken som Neotech Offensiv på sina ställen.

Skador i Neotech 2 fungerar ungefär som i Eon. Genom att rulla det antal tärningar som vapnet eller ammunitionen gör i skada så erhålls en skadeverkan. Detta värde reduceras av olika rustningar för att sedan läsas av i en tabell för att utvärdera hur många kryss som skall placeras i Smärta, Trauma och Blödningstaktfälten på rollformuläret. Trots att de i stort sätt är samma skadesystem som i Eon tycker jag att de är så pass bra förklarade här att de är enkla att förstå och använda. Den största missen i denna sektion, och den är inte så liten heller, är att skadetabellen för krosskada är felaktig. Det går dock att ladda ned en korrekt tabell från Neogames hemsida. Det är dock lite irriterande. Neogames lovar också att detta skall åtgärdas till Spelledarskärmen som skall komma till Neotech 2.

Efter de omfattande skador och läkningsreglerna kommer så mycket rolig läsning i form av Cybertechbeskrivningar och regler. Jag gillar verkligen detta kapitel i Neotech 2. Jag skrattade högt åt speciellt en del av dessa vansinniga sätt att förbättra sin rollperson. Återigen måste de censureras för den publika webben, men läsaren kan ju gissa vilken manlig kroppsdelen förstörades. Beskrivningarna är utförliga och antalet Cybertech-tillbehör som finns beskrivna räcker för den mest inbitne. Jag är av den åsikten att Cybertech skall användas ungefär som högteknologiska vapen skall användas i Mutant 2, dvs inte för mycket för då kan de förstöra stämningen och balansen. Men jag är inte allvetande och

en del spelare kommer säkert att använda dessa flitigt. Möjligheten finns i alla fall då både reglerna och beskrivningarna är utförliga.

Efter detta (jag hoppar över droger och gas kapitlen) kommer regler för hur man spelar i cyberrymden. Jag kan som sagt inte jämföra med Neotech men enligt utsaga så ska dessa regler vara mera slimmade och det skall vara enklare att leva sig in i hur det är i cyberrymden. I korthet går reglerna för detta ut på varje rollperson som ger sig ut i cyberrymden utrustar sig med en massa mjukvara som ger vissa modifikationer på kontrollslag. När en rollperson försöker lösa en uppgift i cyberrymden, tex finna information, så rullas ett kontrollslag. Detta modifieras negativt beroende på vilken typ av mjukvara som eventuellt hindrar rollpersonen från att finna informationen. Man kan dessutom utföra strider i cyberrymden som realiseras av att rollpersonen skickar offensiva program mot motståndaren som sedan försvarar sig med defensiva program. Hur bra dessa program är motsvaras av träningsmodifikationer på kontrollslaget. Den som förlorar duellen kastas ut ur Cyberrymden.

Sist i regelboken kommer världsbeskrivningen, hur man lever i Neotech 2 världen, beskrivningar av de olika företagen, rättsväsendet med mera. Dessa beskrivningar är fylliga och roliga att läsa. Speciellt roliga är företagsbeskrivningarna. Det visar sig att de flesta om inte alla företag är ena riktigt fula fiskar som gör allt för att tjäna ett par krediter. Det som saknas och som tyvärr inte fick plats i Neotech 2 är tidslinjen. Vi på www.rollspel.nu publicerade den i en av luckorna på den julkalender vi hade förra året och den finns numera att ladda ned från Neogames hemsida. Om du köper spelet är det en god idé att ladda hem den för den är intressant och förklarar mycket av det gällande läget.

Till sist måste jag också betygsätta innehållet. Jag gillar verkligen att läsa i Neotech 2. Innehållet känns verkligen som gediget och jag kan inte påminna mig om ett annat rollspel som ger lika mycket information om olika aspekter av världen, regler mm i grundboken. Trots missen med skadetabellen så ger jag Neotech 2 en femma för innehållet. Detta spel längtar jag efter att få spela och hade jag inget exemplar redan skulle jag köpa det.

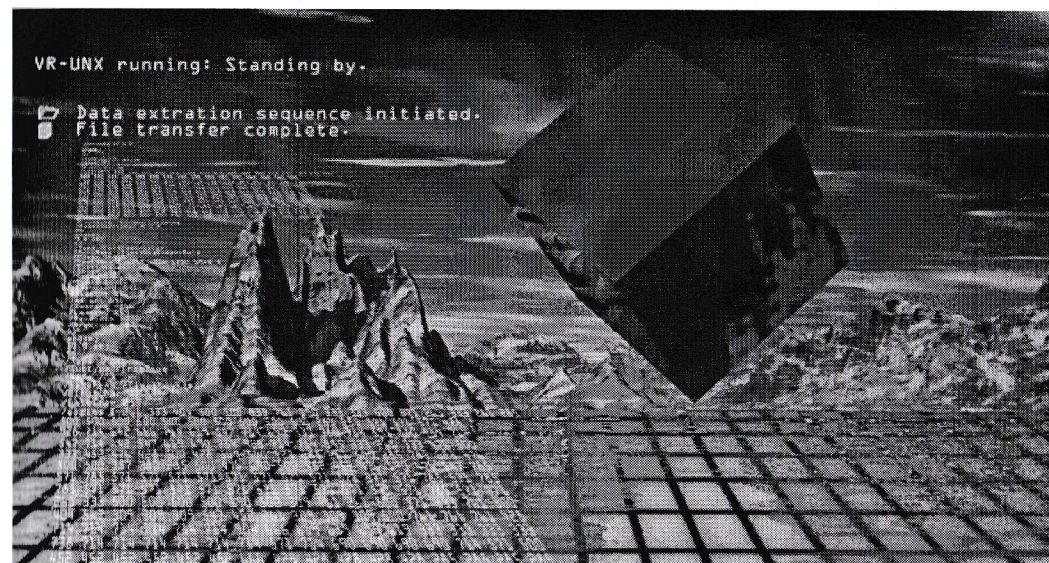
Layout, text och typografi

Jag tycker layouten i Neotech 2 är mycket trevlig, boken är enkel att läsa och den är vilsam för ögonen. Brödtexten är helt utan seriffer (små vingar på bokstäverna som i Times New Roman) vilket i och för sig inte störr läsandet i min mening, medan det säkerligen finns folks som tycker det är jobbigt att läsa så här text. Speciellt när det är mycket text som det är i Neotech 2. Huvudrubrikerna är lite svåra att finna, de är för små på något sätt och ger inte ett sådant avbräck i boken att man lätt ser var nästa kapitel

börjar. Efter lite läsning hittar man dock ganska lätt i boken då dispositionen är bra.

Alla regler finns också där man förväntar sig att de skall göra, som till exempel fummel och perfekt beskrivningarna står i färdighetskapitlet etc. Bilderna är enkla och det känns som de är noga utvalda och är oftast relaterade till texten på något sätt. Det är lite irriterande att det endast finns sidnummer på de jämna sidorna, det borde kunna ha ordnats. Nu kanske det låter som jag inte tycker om layouten i Neotech 2 men det gör jag, för layout får Neotech 2 en fyra. Texten är välskriven och enkel att läsa och förstå. Den innehåller en för Neogames ovanligt stor mängd stav- och grammatikfel, detta tillsammans med en del uppenbara grodor gör att betyget blir en trea.

text: Mattias Falck
(från www.rollspel.nu)
bild: NeoGames



uggleviken

- Cluedo, på riktigt

Uggleviken var ett live som utspe-
lade sig på en herrgård ute på landet långt
från den stora staden. Där hade Eva äga-
ren till herrgården samlat några eller alla
av sina vänner för att de skulle kunna um-
gås på ett trevligt sätt. Under en av kväl-
larna så samlades alla för ett cocktailparty
och allt gick mycket trevligt till och vissa
gick det till och med väldigt trevligt för då
de senare skulle gå och lägga sig med
en valdig bra och dyr fylla på sitt sam-
vete. Dagen därpå så

väcktes alla av att po-
lisen kom och drog
upp dem ur sina
sängar och alla fick
reda på att Leif Hag-
mark var död och att
det utan tvekan pe-
kade på att han var
mördad och att mörda-

ren var någon av de personer som fortfa-
rande var kvar på herrgården. Plötsligt så
var Poliserna tvungna att ge sig iväg för
att det kom ett larm om en bomb på
centralstationen. Kommissarie Harry
Leander som var en av de inbjudna gäs-
terna tog genast hand om utredningen
och alla samlades inne i salongen klasiskt
nog.

Det var då som livet började. Alla
satt vi där och var spända på vad som
skulle ske samt visst jag genom min ka-
raktär att det var jag som var den skyl-
diga till mordet och jag räknade noga alla
blickar som på något sätt riktades miss-
tänk samt mot mig.

Kommissarien kom in i rummet och
höll en kort plädering av vad som hade
hänt och hur var stakars vän Leif hade
bragts om livet och var han hade hittats,
detta var ju inte på något sätt kul att höra
på för någon part då alla var vi hans vän-

ner och inte minst för mig som viste att
jag hårt knuffat in honom på ett rum och
sedan skjutit honom för att senare
gömma hans kropp i den överfulla komp-
osten och låta ödet ta hand om honom.
När vi ända var tvungna att under mer
eller mindre påtvingad sorg höra hur kom-
missarien detaljrikt talade om hur stakars
Leif bragts om livet genom ett slag av
något trubbigt föremål i huvudets baksida
för att sedan hittats av yrvakna vittnen i

trädgårdens östra
dike, så stämde
det inte på något
sätt med de
handlingar som
jag hade utfört
mot honom under
den gångna kväl-
len. Kunde det
vara så att jag va-

rit för överförfriskad eller var det så att
det fanns fler än jag som ville Leif illa ?
Vem var den andre ?? Hur skulle jag få
reda på detta ???

Livet gick sedan till på ett a'la
Vampire sätt att gå runt och prata och
agera med andra för att få reda på mör-
daren och att spela oskyldig utan att veta
vem som viste att man inte talade san-
ning eller ej? Och efter några timmars
spelande när gårkvällens våta drycks
värkningar hade gått ur kroppen sa var
man inte säker på att man hade mördat
eller ej och vem var det då som var MÖR-
DAREN?

Jag tyckte att livet var ett av de roli-
gaste jag gatt på och det är faktiskt en del.
Det var en helt ny typ av liveande om man
säger så.

text: Jonas Kjellman

*" Kunde det vara så
att jag varit för överför-
friskad eller var det så
att det fanns fler än jag
som ville Leif illa ? "*

Starta en spelförening

Det är

ENKELT

det är

GRATIS

ni får

BIDRAG

ni får Sverox, förbundets

SPELTIDNING

och mycket mer....



Man behöver inte vara utvald för att klara av det...

Information om hur man startar en Sverokförening och an-
mälningsblankett kan du beställa från Sverok eller hämta
bland Sveroks webbsidor

ADRESS
Sverok, Platensgatan 25, 582 20 Linköping

TELEFON
013- 14 06 00

FAX
013 - 14 22 99

EDRESS
info@sverok.se

HEMSIDA
www.sverok.se

fotofronten #1

Det är många som undrar hur man gör för att fotografera bra lajvbilder och eftersom jag ändå har en tvåårig fotoutbildning bakom mig ska jag här försöka ge er alla en express-kurs i fotograferandets ädla konst.

Kamera

Det ligger en viss sanning i att skylla dåliga foton på kameran. För att själv kunna kontrollera hur slutresultatet blir kan du inte använda en pocketkamera. Det finns inga undanflykter, en systemkamera är vad som ska stå näst på din shoppinglista.

Vad är då en systemkamera? En systemkamera är en kamera där du manuellt kan bestämma bländaröppning, slutartid och helst även kunna byta objektiv på. Kameran i sig själv behöver dock inte vara dyr eller modern, det är mest principen av att du själv ska kunna styra slutresultatet. Du kan lätt få tag i bra och billiga begagnade systemkameror för runt 1000-lappen. Om du däremot vill ha de senaste state-of-the-art kamerorna eller bra autofokus funktioner, så kan det rusa iväg till flera tusenlappar.

Ett bra ställe att få tag i bra och kontrollerade begagnade systemkameror är scandinavian photo

<http://www.scandinavianphoto.se>

Ni kan även ringa och fråga dem om råd på bra kameror i er prisklass (även om jag själv aldrig skulle köpa något annat än Nikon :)

Hårdvara

Man kan för enkelhetens skull dela in en systemkamera i två huvudbeståndsdelar, nämligen huset och objektivet.

Huset är vad vi dödliga skulle kalla den egentliga kameran, fast utan själva objektivet. Objektivet är det rörligaste längst fram, som ni alltid ser alla fotografer snurra på i filmer.

Kamerahuset säljs ibland separat och det kan vara ett väldigt bra alternativ om man inte vill ha det standardobjektiv som följer med. Det finns en sak som ni ska tänka på när ni väljer kamerahus och det är om ni vill ha en autofokusfunktion, eller om ni klarar er med manuell fokus. De kameror som klarar autofokus förkortas FA och de med enbart manuell fokus förkortas FM. Det finns dock (såvitt jag vet) inte en enda systemkamera, som inte klarar av manuell fokus.

Var inte rädda för kameror med enbart manuell fokus, det är inte så farligt som det låter och ni kommer märka att ni oftast får använda den manuella fokusen i alla fall, för att få bättre kontroll för fokuspunkten. Flera billigare systemkameror har dessutom en väldigt långsam automatisk fokus, så om ni vill ha nytta av den automatiska fokusen måste ni välja en relativt dyr kamera med avancerad och snabb automatisk fokus. Mer om fokus kommer i nästa artikel.

Vad det gäller val av objektiv, så brukar det alltid följa med ett ganska universellt objektiv med huset. Om ni ska köpa objektiv separat så rekommenderar jag att köpa ett billigt 50mm objektiv som är kompatibelt med den kamera ni nys köpt. Ni som redan vill ha lite överkurs, bör välja en modell med så stor bländaröppning som möjligt. 1,8 är standard för 50mm objektiv och lägre tal innebär större bländaröppningar.

Köp nu in en snygg och trevlig kamerautrustning och börja lära känna kameran, så hörs vi i nästa nummer!

text: Daniel Roos

ostfrontens kalendarium

Mar 23 - Mar 25	Sveroks riksmöte - be there! Riksmöte 2001	Anrika staden Falun
Apr 13 - Apr 22	Fantasy - medeltid. ÅVENTYRSHOVET	Gransjö, Odensvi, 594 94 Gamleby
Apr 13 - Apr 16	High-Fantasylajv Williams Arv	Blekinge, Ronneby
Apr 21 - Apr 21	Blankvapen Det stora spektaklet	I närheten av Uppsala
Apr 21 - Apr 22	Medeltid/fantasy Flykten	Hässleholm
Apr 27 - Apr 30	Nybörjarlajv Ögon i natten	Ort okänd
Maj 6 - Maj 6	Nutid, familjedrama, såpopera Blod är tjockare än vatten	Stockholm
Maj 23 - Maj 27	Spelkonvent LinCon 2001	Linköping
Maj 24 - Maj 27	Nordisk Mytologi Längtans nåd	Ort okänd
Jun - Jun	Thule-kampanjen Utposten	I Mälardalen
Jun 1 - Jun 4	Fantasylajv Kättarnas Rike 2	Stockholm
Jun 30 - Jul 8	Medeltidsläger Tvåa Hundare Medeltidsläger	En mil söder om Södertälje

För detaljinformation och fler arrangemang, besök
<http://ostfronten.ost.sverok.se/nyheter>