

B FöreningsPost

Borås 5
Porto Betalt

Björn Westling
Marklandsgratan 47
502 47 Borås

SVEROK - Älvsborg
c/o Armageddon
Katrinedalsg 13B
502 54 BORÅS



DIST RICT ED NEWS

no. 4 höst 1994
en skrift utgiven av
SVEROK - Älvsborg

AURI SACRA FAMES
den 12:e odysseen
ÄLVSBORGS SPELKONVENT

25-26 mars 1995

SCENARIOTÄVLING!

DE FREDLÖSA

spänningen fortsätter

DEBATT

Magic - the Gathering

... och allt annat förstås...

**ETT HELT
JULPAKET!**



DISTRICTED NEWS 4

höst 1994

utgiven av SVEROK - Älvsborg
c/o Armagedon

Katrinebodsg 13b, 502 54 BORÅS

Tfn: 033-108448

Ordförande: John Bredal, 033-108863.

Redaktör & ansvarig utgivare: Thomas Alm, 033-180153.

Illustrationer: CorelDraw.

Medverkande i detta nummer: Thomas Alm, John Bredal,

Erik Norén, anonym (Göteborg), anonym (Olofstorp),

Vales Vänners styrelse.

DEADLINE till nr 5 är 29 januari 1995

och material skickas till:

Thomas Alm, Torngilsg 18A, 502 40 BORÅS.

Nästa nummer beräknas vara i er post den

13 februari 1995

DISTRICTED NEWS ansvarar ej för insänd ej beställt material. Sådant returneras endast om frankerat svarskvart bifogas. Föreningsinformation publiceras utan några förbehåll. Artiklar, illustrationer och litterära alster anses ej vara föreningsinformation och utsätts därför för sedvanlig redaktionell granskning före eventuell publicering.

| | |
|---|----|
| READY? | 2 |
| G.I.S. - Government Information Service | 3 |
| Älvsborgs Spelkonvent 2 | 3 |
| Scenarioskrivartävling | 3 |
| Stockholms Spelkonvent | 4 |
| Distriktskurser | 4 |
| FÖRENINGSSIDAN | 5 |
| Vales Vännen | 5 |
| Årsmöte i Armagedon | 5 |
| Medlemsregister | 5 |
| MTRI SACRA FAMES | 6 |
| Phoenix på 8 sekunder | 7 |
| Förädlad förräderi | 7 |
| Dödlig bil | 8 |
| Parts by Night | 8 |
| 2000 år senare | 9 |
| DE FREDLÖSA Kapitel 3: del 1 | 10 |
| DEBATT | 13 |
| END MESSAGE | 14 |

READY?

Så sitter man här igen, lite halvtrött och sliten med en sömnlös, men arbetsintensiv natt framför sig. Antagligen i alla fall - det beror ju lite grann på hur snabbt jag jobbar. Allting är relativt eller nänstars däromkring.

Nåväl, måväl. DN's bara en vecka försenad ungefär och det må vara ett litet steg för mänskligheten, men ett stort steg för mig som redaktör. Dessutom finns det i princip bara ett skäl till förseningen: SVEROK-Älvsborgs styrelse, som av okänd anledning inte höll deadline.

Om man lämnar det tråkiga och övergår till nåt riktigt roligt så måste jag konstatera att detta är det fylligaste numret hittills. Textmässigt, vill säga, för några illustrationer finns det inte. Helt enkelt därför att ingen önskat bidra frivilligt och jag har inte legat på någon att teckna heller. Jag hoppas det inte ska bli för tunggrott ändå. Men jag vill passa på att påminna om att vi gärna tar emot bidrag i alla dess former. Jag lovar inte att det blir publicerat, men chanserna är goda om det finns en viss kvalitet. Framför allt skulle det vara roligt med bidrag som har med spel att göra; det är ju trots allt grunden för SVEROKS existens. Men du, glöm inte att skriva ditt namn och adress på bidraget.

Vi syns!

- Red.

G.I.S. - Government Information Service**Välkomna till det andra distriktskonventet och årsmötet i Älvsborg!**

Älvsborgs Spelkonvent 2 infaller enligt planerna helgen 25-26 mars 1995 i Borås. Vi öppnar kl 12.00 på lördagen och kör igång spelandet bums. Konventet avslutas med distriktets årsmöte på söndagen kl 12.00.

Tanken med konventet är att det skall bli årligen återkommande och flytta runt inom länet. Dessutom skall det till skillnad från de flesta andra konvent inte vara någon större skillnad mellan deltagare och arrangörer: vi vill att alla som kan är med och hjälper till med att arrangera konventet och även att alla skall få vara med och spela.

Om du ställer upp som *arrangör* (se nedan) får du gratis inträde och dessutom din resa betald (billigaste färdmedel - spara kvitto)

Vi kommer att anordna *turneringar* i följande brädspel: *Diplomacy*, *Civilization*, *Black Death* och *Junta*. I övrigt räknar vi med att få ihop en mängd spelaktiviteter arrangerade av er.

Du räknas som *arrangör* om du ordnar något spelarrangemang (*rollspel*, *diorama* eller *något annat*), eller om du ställer upp som *spelledare*. Om du vill vara med som arrangör så bör du ringa oss och

berätta vad du vill göra (*John*, 033-108863, *kvällar*). Om du gör detta senast den 15 januari kommer ditt arrangemang att stå med i konventets annons senare.

Utöver spelandet kommer helgen att erbjuda: en *auktion*, *cafeteria* och ett *årsmöte* där alla som vill påverka distriktets framtid bör delta.

Anmäl era spelarrangemang nu! Detta för att vi ska kunna presentera ett mer lockande arrangemang i nästa DN's.

**Frågor om konventet eller årsmötet ställes lämpligen till:
Andreas Dahm 0320-47817 eller
John Bredal 033-108863.**

Borås Spelkonvents Scenarioskrivartävling

Konventskommittén för *Borås Spelkonvent 13* har beslutat att utlysa en konventscenarioskrivartävling. Tävlningen består av att skriva ett så bra rollspelsscenario som möjligt. Scenariona får vara till vilket rollspel som helst, men bör vara anpassat till turneringsspel på konvent. Tävlingsbidragen bedöms med hänsyn både till de klassiska rollspelsstandarderna och till konventets krav (*fem spelare, lagom långt, balans, osv*).

Scenariona kommer att bedömas av en jury som består av tre personer. Juryn kommer inte att veta vem som har skrivit vilket scenario. Det scenario som av juryn anses vara bäst belönas med 1000 SEK och andrapristagaren får 500 SEK.

Den som lämnar in ett bidrag till tävlingen förbinder sig att inte distribuera scenariot vidare innan konventet använt det eller om inte konventet givit sitt tillstånd. Bidragen skall vara utformade så att författarens namn inte framgår.

Den som vill delta skall skicka sitt bidrag till:

Erik Norén
Dalsäkersg 38
50250 BORÅS

Skicka gärna med ett brev med ditt namn, vad ditt bidrag heter och annat som kan vara intressant för mig att veta. Om du har några frågor om tävlingen, ring mig på tel: 033-157692.

Deadline är 1 mars 1995. Inga bidrag som lämnas in efter detta datum deltar i tävlingen.

- Erik Norén

Stockholms Spelkonvent **6-8 januari 1995**

Om du vill åka med SVEROK-Älvsborg till Stockholm ska du anmäla dig till Andreas Dahmm, 0320-47817, senast den 20 december. Resan kommer att gå sent torsdag kväll eller möjligen mycket tidigt på fredag morgon och kosta endast 50,- tur och retur. Det kommer att finnas möjlighet att kliva på bussen antingen i Göteborg eller i Borås. Anmälan är bindande och

avgiften kommer att inkrävas även om du inte utnyttjar din plats på bussen.

Liknande resor kommer att ordnas till samtliga större konvent under 1995 om inte årsmötet beslutar annorlunda.

- John Bredal,
för styrelsen

Distriktskurser

Distriktsstyrelsen har beslutat att stödja kursverksamhet i länet. Vi hjälper till att anordna kurser om det finns intresse.

Kurser som kan komma att anordnas är t ex:

- * *Lär dig det ypperligt avancerade spelet (fyll i ditt "favo" konfliktspel).*
- * *Hur man söker bidrag hos kommunen.*
- * *Hur man sköter föreningens administration.*
- * *Hur man gör ett konvent.*
- * *Hur man skriver ett bra scenario.*
- * *Hur man bygger dioramor och målar figurer.*

Listan kan göras lång och vi är öppna för förslag. Om ni är intresserade och/eller har egna förslag hör av er till Erik Norén på tel: 033-157692 (nås lättast kvällstid).

- Erik Norén

FÖRENINGSSIDAN

Vales Vänner

Om styrelsen: *Ja, vi har en sekreterare.*

Om INFORMATION: *Mot bakgrund av de sarkastiska uttalanden som sipprat ur Anders och Henriks båda munnar om Blood Bowl-artiklarna vill ordföranden klargöra att det står alla medlemmar fritt att yttra sig i INFORMATION.*

Om medlemmar: *Vår käre kassör vill göra alla uppmärksamma på att vi har en medlemsavgift. Det beslutades på årsmötet. Om någon medlem trots detta ej har en likartad uppfattning går det bra att samtala med kassörens känga.*

Om kvinnor: *"En kvinna skall helst ses i nattens mörker, på avstånd och under parasoll."*
(Rokuo Oschida 1356)

Vi önskar eder alla en fröjdefull jul och kom ihåg, det viktiga är inte vad man får i julklapp, utan vad det kostar.

- Styrelsen

Årsmöte i Armagedon

Härmed kallas alla medlemmar i föreningen till ordinarie årsmöte 29 januari 1995, klockan 18.00, i Armagedons lokal.

- John Bredal

Medlemsregister

Vi tackar Vales Vänner för ovanstående bidrag till läsvänligheten och för det uppdaterade medlemsregister de sänt till SVEROK - Älvsborg. Vales Vänners styrelse (som vi nu vet har en sekreterare, en kassör som argumenterar via sin känga (höger eller vänster?), samt en ordförande som värnar yttrandefriheten) vill inte undanhålla sina medlemmar detta eminenta bidrag till Sveriges tidskriftsflora. Dessvärre finns det många småpavar och föreningsdiktatorer inom detta distrikt som vill förhindra sin kader att öppna ögonen för det som finns utanför föreningslokalen. Medlemmar i SVEROK - Älvsborg förenen eder! - Kräv *Districed News* i er brevlåda! Tvinga er styrelse att skicka medlemsregistret till SVEROK - Älvsborg! *Revolution nu!* - innan ni går miste om ytterligare ett nummer av *DN's*.

- Red.

AURI SACRA FAMES - den 12:e odysseén

För 12:e året i rad samlades spelare från hela landet i Borås för att arnjuta 3 dagar fyllda av rollspel, brädspel, live-spel, kortspel, dioramaspel, dataspel, spelsnack och dessutom filmvisning, spelauktion, spelbutiker, cafeteria med spelarmingel, fulla sorsalar, kö till duschen, toaletter utan toapapper och allt annat som hör till. Det var med andra ord hög tid för Borås Spelkonvent - en höst-tradition sedan 1982 - i år genomförd den 21-23 oktober.

Boråskonventet har minst sagt utvecklats sedan det första lilla halvtaskigt, men entusiastiskt utförda första försöket 1982. Jag var själv med som en av arrangörerna då (bl a av det numera utrotade (?) SF-spelet *Traveller*) och eftersom antalet deltagare rörde sig kring 80, om jag minns rätt, var väl just vi arrangörer nästan fler än de hitresta spelarna. Till årets konvent, 12 år senare, hade över 500 kommit. En inte oväntad siffra - om man bortser från förra årets bottennotering har det varit över 500 besökare de senaste 4-5 åren.

Jag var relativt tidig till konventet den här gången, så jag hann med ett kort snack med *John Bredal*, *Armagedons* och därmed Borås Spelkonvents 'grand old man', innan invigningen började. Eftersom redan antalet föransmälningar var ca 100

fler än förra året spelade vi i möjliga orsaker. John bestämde sig för att det var *minskat krismedvetande* som gjorde att spelare var villiga att satsa pengar igen. Han verkade dock inte helt övertygad om sin hypotes, men den var säkert så god som någon.

Då de mera skämtsamma teorierna angående detta sinat och med dem diskussionen, drog jag vidare till aulan. Småbarnspappan och tillika konventsordföranden *Andreas Carlsson* var redan på plats, gäspande och klagande över sömnbrist. Måste varit ovanan, inte vid konvent, men vid att inneha huvudansvaret, det är ju lite skillnad. En spelare sover ju inte speciellt mycket under ett konvent, och en 'vanlig' arrangör givetvis mindre. Skulle man vara en ansvarig arrangör lider man oftast av sömnbrist åtminstone den sista veckan och de huvudansvariga, ja... vi vet.

Näväl, *Andreas* stod ju i alla fall upp, så det var nog inte så farligt. Han lyckades också hälsa alla välkomna till årets konvent och meddela *Kremlin-* och *Space Hulk*-spelare att deras bekräftelser blivit ihopblandade så att antagningarna var tvärtom. Ja, det är ju såna småsaker som händer.

SVEROK:s nye ordförande, svärmorsdrömmen *Jonas Birgersson*, fick tillfälle att göra reklam för riksförbundet och meddelade att 40% av deltagarna inte var medlemmar i en SVEROK-ansluten förening. Detta tyckte han givetvis var alldeles för mycket eftersom det inte finns något negativt med att vara medlem -

föreningen får bara mera pengar, aldrig mindre.

Invigningen fortsatte med diverse intressanta och ointressanta meddelanden. Jag bläddrade i programmet och såg mig omkring. Det har hänt en del inom spelvärlden under de 13 år jag hållit på, men på en punkt tycktes det vara likadant: 90-95% av alla omkring mig var killar mellan 15 och 25 år.

Phoenix på 8 sekunder

Jag hade i förväg prickat ut en bana jag skulle försöka klara innan konventet var över. Första kontrollen var miniturneringen i *Phoenix Command*. Ni som följt *DN's* sedan starten vet ju att undertecknad varit inblandad i en debatt kring detta spel och jag tänkte att bästa sättet att testa sina fördomar är ju att utsätta sig för dem. Alltså: jag skulle spela Phoenix.

Torbjörn Jennerhed, som tillsammans med *Marcus Hedlund* stod som arrangör, välkomnade mig med misstänksam min, men med gott humör, det medges (hur det gått om Marcus varit där låter jag vara obesvarat). Just då fanns det inte direkt någon kö för att få vara med, så min plats var klar. Detta fick *Torbjörn* att [försäga sig?] säga "Det är inte så många som spelar Phoenix. Vi är en liten, men utvald skara."

Det fick vara hur det ville med den saken, jag fick en motspelare och spelet kunde börja. Vi hade i förväg gjort iordning tre soldater var som vi nu skulle slåss med. Mina tre var utformade delvis i Marcus-anda, dvs en av mina 'Rambos'

hade en M203:a [inte en M16 A2 med en M203 under, denna skapelse heter enligt regelboken enbart M203, Marcus]. Det visade sig nu inte vara någon 'hit', men med visst taktiskt lirkande lyckades jag oskadliggöra en av min försiktige motståndares soldater. Detta efter ungefär 2 timmars spelande. En timme senare blir en av de mina lätt skadad och speltiden tar slut. Jag står som vinnare med 3 segerpoäng mot 1.

Torbjörn meddelar mig då att det i spelet förflutit hela åtta (8) sekunder. Jag gapar en stund oförstående. Visst vi spelade nog lite långsamt, men så jävla långsamt? Och hur mycket hinner man göra på åtta sekunder i en stridsituation? Krypa in genom ett fönster, försiktigt ta sig fram till ett hörn, bevaka hörnet, smyga runt hörn, bevaka dörr, smyga mot dörr, upptäcka fiende, avlossa två skott, konstatera dödsfall, smyga fram mot död fiende, rycka in i rum, se sig omkring, vända ut, smyga längst vägg, bevaka hörn, smyga runt hörn, titta in genom fönster, börja krypa in genom fönster. Stopp. Åtta sekunder har gått. Är det verkligen realistiskt att hinna med detta på åtta sekunder?

Förädlat förräderi

Efter denna utflykt i realismens träskmarker var det dags för nästa aktivitet: *Diplomacy*. Dessvärre tog ju Phoenix längre tid än beräknat så jag kom försent för att vara med, men istället fick jag en intressant pratsstund med *Björn Westling*.

som sedan några år tillbaka brukar arrangera Diplomacy på Borås Spelkonvent.

Diplomacy har sedan jag spelade det första gången 1986 varit en av mina absoluta favoriter bland brädspelein. Tyvärr har inte mina kompisar samma åsikt, så jag har nog inte spelat det mer än sammanlagt 5-6 gånger.

Björn berättade lite om de som spelade när jag var där. En av dem hade hoppat en tenta för kunna vara med. Jag minns inte nu, men jag hoppas att det inte var han som spelade *Österrike-Ungern* för när jag tittade upp en halvtimme senare krossades hans stormaktsdrömmar på i stort sett en runda [inte så ovanligt väl, när det gäller Österrike?]. Men Diplomacy-spelare är smått fanatiska så det spelade nog mindre roll ändå.

Diplomacy är verkligen en egen värld i spelvärlden. Björn visade upp två fanzines som enbart behandlar Diplomacy. Och man måste säga att de verkar ha mycket skoj inom den genren. Nya varianter av spelet dyker upp som svampar. Vad sägs exempelvis om *'Nuclear Yuppie Evil Empire Diplomacy'*?

Dödlig fil

Till årets konvent hade man iordningställt ett rum med temat *Call of Cthulhu*. Jag kunde inte delta på själva CoC-rylen [sorry, Anders], men däremot hade jag nöjet spela det fantastiska audiovisuella dioramat *The Excalibur File*.

Det var två tredjedelar av det numera välkända gänget bakom tidigare dioramasuccéer vid Borås Spelkonvent -

'Magikergillet's märkliga mästartest', 'Akkarash' och 'Boras City' - som stod bakom detta också, d v s Gunnar Alm och Robban Ölund med nygamla förmågorna 'Agge' Augustsson och 'Mekka' Tiensuu i viktiga roller.

Själva dioramat, föreställande en nivå på ett stort rymdskepp, var stilrent futuristiskt och snyggt putsat med sådär lagom med elektriska blinkeffekter. Runt detta fanns en massa ljud av god till mycket god 'space-feeling', en dator a la HAL2000 som via röst och skärm meddelade att det var 30 minuter till 'self-destruct'. Ja, ni börjar förstå att scenariot lutade lite lätt åt Alien. Dock inte alltför mycket.

Det bästa var, tycker jag, att speltiden komprimerats till 1½ timme, basta, d v s att tidsschemat höll. Den korta speltiden möjliggjorde att man kunde genomföra ett stort antal omgångar med nöjda spelare. Det är liksom det som är det viktigaste.

Jag själv blev ihjälprayad av syra från en Alien, som jag lyckades ha död på...

Paris by Night

Jag kunde knappt vara på konventet alls på lördagen, men lagom till *Vampire-livet* var jag tillbaka. Jag skulle spela *Ludvig den 14:e - Solkungen* - ledare för *Toreador-klanen* i Versailles.

Arrangörerna, *Stefan Bede, Kaj Karlsson* och *Greger Lundstedt* (den sista tredjedelen av dioramagänget f ö), hade slitit hårt för att få iordning ett fungerande live, som i sista stund fått 180 deltagare

istället för tänkta 60. Visserligen delvis av egen förskyllan eftersom antalet för-anmällda bara var 40 och att man därför bestämde sig för att alla som anmälde sig på konventet skulle få plats.

Det började ganska kaotiskt måste jag säga. Som ledare hade jag fått papper med en massa namn på folk inom min klan, men när spelet kom igång stämde dessa inte alls. Eftersom jag inte ville paja den stämning som ändå fanns fick spelarna behålla namnen de hittat på själva. Det var också strul med att de flesta unga, oerfarna spelarna hade placerats i framför allt två klaner, *Malkaveans* och *Brujah*, vilket gjorde att en del saker inte funkade riktigt som man trodde.

Så småningom kom dock intrigerandet igång och det blev rätt bra ett tag tills allt bara dog när *Anarch*-ledarna gjorde bort sig. Men det skulle visa sig att vi alla hade missat den röda tråden. Den syntes till slut, men då var spelandet för de flesta slut. Synd, för storyn var helt OK och med rätt rollspelare på rätt platser [d v s inte jag som Solkungen] så hade den kunnat bli jävligt häftig. Men, men, sånt är livet, och Paris jämnat med marken.

Det var den natten. Inte misslyckad, men inte lyckad heller.

2000 år senare

I början på konventet hörde jag snack om att förra årets *MERP*-scenario skulle ha varit dåligt. Efter den långa live-natten fick jag tillfälle att dryfta frågan om detta och *MERP* i allmänhet med *Erik Norén*, som

tillsammans med *Michael Lilja* i många år nu skrivit och hållit i *MERP*-turneringen.

Erik hävdade inte oväntat att det där med kritik från spelare oftast brukar vara blandad. En del gillar deras stil, andra inte, och så länge de förstnämnda inte är i tydlig minoritet finns det ingen anledning till förändring. Dessutom har de en långsiktig plan med de senaste två årens scenarion. Erik berättade att han och Michael tröttnat på det 'gamla vanliga *MERP*' med Tolkien och mycket magi, alver, dvärgar och tydlig fantasy-ondska. Istället bestämde man sig för att placera miljön i Midgård 2000 år senare.

Ondskan finns kvar också då, men har tagit sig en annan, mera subtil skepnad. Det ställer större krav på spelarna att ifrågasätta sin omgivning för att se det dubbelbottnade spel som ondskan för i skymundan.

Det lät mycket intressant och roligt och jag förstår att de fått höra mycket positivt. Också.

- Thomas Alm
DN's reporter på plats

- mer om Borås Spelkonvent 12 i no. 5

DE FREDLÖSA. Kapitel 3: Den sällsamme helaren

en fantasyföljetong av Thomas Alm

Alldeles i närheten av Qjud Faero, vid Serakaflodens strand, låg skogen Blinafei. Den sträckte sig från Toreanska Sundet i sydväst till Stora Havet i nordvästra änden av ön och upptog därmed en inte oväsentlig del av Faeros yta. I nordostlig riktning låg de huvudsakliga jordbruksbygderna och floden utgjorde på så vis en slags gräns mellan det vilda och det civiliserade. För det var så de flesta öbor såg på Blinafei - som en otämjd best bland deras tama djur. Den mörka skogen hade i alla tider påståtts gömma allehanda underliga varelser och nattetid fanns det ingen normalt funtad människa som vågade sig in i dess lummiga inre. På dagen var det annorlunda, men eftersom furst Lei Dellum hade ensamrätt på skogens tillgångar var det inte många som gjorde sig besväret då heller. Furstens vakter var effektiva och såg till att hålla tjuvskyttar borta. De som ändå trotsade förbudet kunde ibland ses hänga på Qjud Faeros torg, och det var en syn som avskräckte. Men de mest försigkomna jägarna tog tillfället i akt efter mörkrets inbrott då även den mest inbitne skogsvakt föredrog att gästa en taverna istället. De kunde ju inte tro att någon var orädd nog att ge sig i kast med Blinafei under natten. Viltkött var därför, trots allt, inte så ovanligt på vissa allmogebord i trakten.

I en liten rucklig stuga strax innanför brynet till Blinafeiskogen bodde den mystiske gamle mannen Psothk. Han var ett original inte minst känd för sin tystlåtenhet. Det för Lanoqiens ivånare underliga namnet bar han i egenskap av svartmusk, ett småfolk som levde bortom havet i söder. Deras becksvarta hud hade givit dem ett rykte som onskans barn, en osanning med den goda bieffekten att de sällan blev utsatta för några övergrepp av rädsla för vad hemiskt som kunde bli följden. Å andra sidan fick det fåtal svartmusker som av någon anledning befann sig i exil leva i ensamhet och med ständigt misstänksamma blickar bakom ryggen. Det ansågs allmänt att detta folk besatt en sällsynt begåvning på allt som hade med liv att göra, och kanske därför bodde de helst i närhet till naturen där de kunde hämta sin kraft, men det var ändå sällsynt att de anlätades som helare. Fördomarna satt alltför djupt.

Det var i riktning mot Psothks stuga som Adero nu styrde sina steg med armen runt den unga gycklarkvinnan till stöd för hennes sargade fot. De hade kommit till en gata på andra sidan torget, sett från den gränd de smitit in i efter upploppet. Turen var med dem och deras flykt tycktes än så länge passera utan upptäckt. Fortfarande kunde de höra tumultartade rop från soldaternas framfart på marknadsplatsen.

"Vart för du mig?" undrade kvinnan när de hade rört sig ytterligare en bit mot stadens utkanter.

"I Blinafeiskogen bor en helare som, vad jag hört, inte har för vana att ställa frågor.

Vi är på väg till honom," svarade Adero. "Han är en svartmusk, så om du tror på det där talet om deras ondska bör vi uppsöka någon annan. Men vad jag vet har Psothk, han heter så, aldrig skadat någon, snarare tvärtom."

Han kikade runt nästa gathörn och såg att de nu hade nått ända fram till norra stadsporten där det som vanligt fanns en tullare och en soldat. Ljuden från torget hördes nu bara som ett avlägset sorl i bakgrunden. Avvaktande stannade han för att fundera över om de skulle våga sig vidare förbi de båda vakterna och i så fall hur det skulle gå till.

"Nej," sa kvinnan "jag har heller aldrig råkat på någon svartmusk som gjort skäl för sitt rykte. Du kan lugnt ta mig till denne Psothk, ..." hon visste inte vad hennes hjälpare hette, så hon avbröt sig kort. "...Ja, ditt namn känner jag ännu inte." Med viss tvekan avslöjade hon sedan: "Jag kallas Weoline."

Adero blev något överrumplad av detta. Han hade inte reflekterat över att de inte presenterat sig för varandra och var lite rädd att tala för mycket om sig själv. Namnet kunde lätt leda någon att förstå sanningen. Men han kände sig tvungen att säga något. "...Jag...jag...heter Fe...deon" stammade han till slut. "Fedeon." Inombords förbannade han sin klumpighet, att han inte lyckats skyla över lögnen bättre. Gjort var gjort och han fick leva med det. "Vi har kommit till Norra Porten och det finns givetvis posteringar där. Ska vi fortsätta som om ingenting hänt, tycker du, eller ska vi göra något annat?" fortsatte Adero genast med självsäker ton för att minska effekten av det tidigare darret.

Weoline låtsades inte om att hon lagt märke till hans osäkerhet. "Jag tror du vet bäst. Fedeon. Vi kom hit med båten från Mnes Daqia i förmiddags och jag har inte hunnit bekanta mig med staden än" sa hon förtroendefullt. "Men ordet om vad som hänt på torget har kanske inte nått vakterna än och då är det väl riskfritt att passera, antar jag."

Försiktigt tittade Adero runt hörnet igen och precis som Weoline hade sagt så såg de båda vid stadsporten inte ut att vara mera vaksamma än vanligt. Förmodligen var de ovetande om att gardet jagade gycklare. Det var i alla fall värt en chansning och om något gick fel kunde han alltid försöka prata sig ur problemet. Adero drog kappans huva över huvudet för att minska risken att de kände igen hans utseende och la åter armen om Weoline. "Det verkar som du har rätt" sa han. "Vi gör väl ett försök?"

När hon nickat till svar gick de mot porten i det tempo som hennes fot tillät. Vakterna tycktes ännu inte se dem utan var fullt upptagna med att göra det bästa av dagens pass. Deras munterhet gick inte att ta miste på och enstaka skratt skvallrade om att de nog berättade historier för varandra. De mörka, tunga moln som hade samlat sig på himlen under marknaden gjorde sig allt mera påminda och till Aderos stilla glädje föll nu de första regndropparna. Hans uppdragna huva skulle nog inte bli en anledning till förundran, vilket han befarat.

"Hur ä're här då?" undrade den soldatkäddade av de två vakterna flinande när Adero och Weoline passerade. "Har'u vart tvungen å sparka'na i bene' för å få'na ut i busken, din fan!" skojade han. "Fast ja'

fö'står att du ville ha'na till varje pris. Hö. hö. Hon ä' jävla fin, faktiskt, skulle inte ha nåt emot en svängom i halmen när'u ä' klar me'na." Han hade gått väldigt nära dem nu och hans hand smekte lätt över Weolines bakdel.

Än så länge hade de bara gått rakt fram förbi vakterna utan att vare sig säga eller göra något och tullaren såg bara leende på den yngre kamratens uppträde. Nu tog emellertid Weoline lugnt bort soldatens hand och vände sig mot honom. "Du får vänta tills det blir din tur. Om du har bråttom finns det säkert någon annan du kan gå till" sa hon mjukt och vänligt, men bestämt, med både ögon och mun.

"Öh, ja'rá. Fö'låt så mycke'. Ja' ska vänta" ursäktade han sig och drog sig tillbaka. Han ruskade lite på huvudet när han ställde sig som vaktpost igen medan Adero och Weoline lämnade staden bakom sig. "De' va' en kvinna de', Pelos. En rikti' kvinna." Den andre såg förundrat på honom utan att egentligen ha förstått vad som hänt. Han var inte van vid att kamraten så lätt lät sig avspisas.

Adero var ytterligt förvånad. Han kände inte den unge soldaten, men hans först uppvisade beteende tydde på att han inte brukade ge sig i första taget när han funnit en kvinna åtråvärd. Speciellt inte om han trodde att hon var lättfotad. Men nu hade han gått undan med svansen mellan benen som om hans mor kommit på honom med fingrarna i honungen. Tydligt gjorde Weolines karaktär intryck på alla. Inte bara Adero Lei Dellum, tänkte han.

De hade kommit en bit från Qjud Faero och den värsta faran var över. Norr om staden fanns det ingen bro över Serakafloeden förrän man nådde furstens borg vid Gialaksjön. Floden var ganska grund, men skulle man till Psotk var man tvungen att vada genom vatten som på djupaste stället gick upp till bröstet på en normalväxt man. Det regnväder som nu hällde över Adero och Weoline utgjorde alltså inget skäl att söka skydd eftersom de kunde räkna med att bli ordentligt blöta ändå. Skogsvakterna var däremot anledning nog att krypa undan. Ville de komma in i Blinafeiskogen hela fick det vänta till skymningen, såvida de inte talade om sitt ärende. Något båda var överens om skulle kunna vara ödesdigert. Därför tillbringade Adero och Weoline de närmaste timmarna gömda i ett buskage inte långt från vadstället.

Båda var ganska tystlåtna, men efter en stund i denna ogästvänliga och kyliga omgivning blev samtal ett sätt att hålla sig varma.

"Varför gjorde ni den där parodin över Lei Burdeak egentligen?" frågade Adero. "Det synes mig ganska uppenbart att gardet skulle reagera med kraft på något sådant."

- spännande fortsättning i nästa nummer!

DEBATT

Vad gör man? Två insändare som inte bara är anonyma för er, kära läsare, utan också för oss på redaktionen. I normala fall skulle alltså dessa båda inlägg inte ha publicerats eftersom varje seriös (och DN's är givetvis seriös) tidskrift kräver namn och adress av alla som medverkar. Det går givetvis bra att vara anonym, dock inte för redaktionen. Men eftersom vi inte deklarerat dessa krav tidigare - vi tog liksom för givet att folk i allmänhet känner till att detta är praxis - så har vi gjort ett undantag och alltså återfinns två 100% anonyma Magic-inlägg nedan. I fortsättningen gäller dock att *inget* publiceras under denna rubrik såvida inte redaktionen erhållit *insändarskribentens namn och adress*.

Supertriumph - the Gathering

För att ge en helt ny dimension åt Magic - the Gathering-spelandet har jag här utvecklat ett nytt regelsystem som jag valt att kalla: Supertriumph - the Gathering. Det spelas på följande sätt:

Man får varsin Magic - the Gathering-kortlek och sorterar ut alla varelser och monster. För att det ska bli mera rättvist bör man kontrollera att alla har ungefär lika många och lika bra monster. (Så det lönar sig inte att springa iväg och köpa en massa extra 'boosterpacks' för att få fler och bättre kort.)

Spelaren till vänster om den som delar ut börjar. Han frågar medspelarna om en teknisk uppgift från det översta kortet i sin hög (t ex sty 3). Den som har det högsta värdet vinner och får alla kort från omgången. Kortet läggs underst i vinnarens hög. Den som vunnit en omgång får fråga nästa gång. Vinnaren är den som får alla korten eller flest kort efter en i förväg bestämd tid. Observera att man när som helst under spelets gång kan börja byta kort med varandra. Båda spelarna bör då vara med på bytet för att ingen ska bli ledsen. Dessutom vill jag bara än en gång påpeka att det i den här versionen inte lönar sig att köpa 'boosterpacks' - spelet riskerar då att bli långtråkigt.

P.S. Vad betyder K.R.A.M.P.?

- Anonym (Göteborg)

Det där låter ungefär som när jag och brorsan spelade med bil- och båt kortlekar när vi var små (vi är nu c:a 20cm större). Det var sköjt då, men så fanns det inte direkt några 'boosterpacks' på det viset som till Magic idag. Jag antar i och för sig att du ironiserar över detta nya succéartade kortspel och att ditt förslag knappast är riktigt allvarligt menat, men man kan ju aldrig veta. Jag har ännu inte haft skammen att spela Magic (eller Jyhad heller för den delen), men vad jag har förstått kan man drastiskt förbättra sitt spelskicklighet genom att skaffa ett välbetalt jobb i Bryssel. Fast jag är väl bara fördomsfull. Säg mig vad du spelar så ska jag tala om hur mycket du tjänar...

K.R.A.M.P. är enligt vad redaktionen erfar en förkortning för

'Kastrerade Rollspelare & Allmänt Muppiga Pojkar'.

- Red.
Krampaktig skojare

Till debattsidan

Har du också en anhängig som har fått tag på några Magic-kort? Sett hur han eller hon sakta tynat bort från verkligheten? Förvandlats till en IQ-befriad barkbit (likt Phoenix Command-spelare) och köper spelkort för 50\$ styck? Då vet du hur jag känner mig.

BRÄNN ALLA MAGIC-KORT!

- Rolf-Rojs (Olofstorp)

Jag vet inte om jag tycker det är rätt taktik att använda sig av 'bokbål' för att bli av med det man ogillar. Eller rättare sagt: det tycker jag inte. Om din anhängig nu har fastnat i Magics garn så är det antagligen inte p g a Magic utan snarare beroende på honom/henne själv. Du kanske är mest irriterad på att denna anhängig hellre spelar Magic med någon annan än något annat spel med dig? Vem är mest fast?

Det är givetvis aldrig bra att syssla med någonting utan att ha distans till det och låta det sysselsätta hela ens tankevärld, men sånt där brukar gå i perioder och speciellt när något har nyhetens behag.

- Red.
'Bridge är livet'

**Nästa nummer ute den
13 FEBRUARI 1995**

END MESSAGE

Då var vi framme vid detta nummers sista rubrik. Och, ja, jag har jobbat hela natten. Innan jag börjar diskutera dagens ämne ska jag bara be om ursäkt för de lite märkliga slutna både på artikeln om Borås Spelkonvent 12 och avsnittet av De fredlösa. Det är nämligen så att sidantalet måste vara jämnt delbart med 4, annars blir det lite krångligt med tryckningen. Jag blev i detta nummer tvungen att välja mellan 16 eller 20 sidor och det blev 16. Därmed var jag tvungen att skära, och lättast var att skära i det 'lätta' materialet. Alltså får skandalerna, efterdiskussionen och turneringsresultaten från Borås Spelkonvent 12 vänta till nästa nummer. Liksom fortsättningen på Aderos och Weolines samtal i De fredlösa. Den som väntar på nåt gott...

Nå, nu är den igång igen. Den 'vuxna' debatten om att förbjuda rollspel. Fredrik Innings varnade för det i Signaler nr 23, men föga anade han vad som skulle komma. Ni förstår vad jag syftar på - mordet i skånska Bjuv.

Det är märkligt. Det begås rätt så många mord i det här landet. Många begås av tonåringar. Och många av dessa mord är oprovoicerade och svåra att förstå. Så är det

också med detta. Men, det visar sig att den mördade och hans mördare spelat rollspel och vips - förklaringen är givetvis rollspelandet. Rollspel mördade 15-åringen.

Visst, vi måste ju erkänna att mycket i rollspel går ut på *våld*, åtminstone i början av ens rollspelskarriär; det är lättast att rollspela våldsscener, så det är där de flesta börjar, för att sedan utvecklas vidare till att rollspela allt över himmel och under jord. Men även efter 13 års rollspelande har våldet sin charm - lite hjältaktigt, spämmande, nervkittlande. Det behövs för att sätta lite krydda på rollspelandet (tycker jag).

Jag tror inte att rollspel *direkt* har fått mig att leva ut mina aggressioner på ett annat plan, så att jag sluppit hävda dem utåt, i verkligheten. Men *indirekt* tror jag att det är möjligt. Sånt är svårt att avgöra. Det är dock inte svårt, varken för en rollspelare eller för en utomstående betraktare, att se att *våld* rollspelare emellan är ovanligt. På konvent runt om i landet samlas hundratals unga män mellan 15 och 25 under fredliga former, utan alkohol och droger, för att ha kul tillsammans - och har det! Jag har aldrig hört talas om *mishandel* eller nåt sånt på ett konvent. I vilka andra sammanhang funkar det att samla så många unga grabbar utan att åtminstone några börjar slåss?

Män mellan 15 och 25 är den mest *våldsutsatta* gruppen i samhället och också den mest *våldsbenägna*. Rollspel, tycks det mig, har snarare en *lugnande effekt* på unga, brusiga sinnen. Varför vet jag inte riktigt, men det är den sidan av spelandet vi måste nå ut med. För den som aldrig varit på ett konvent eller ens sett någon spela, utan

bara sett spelens omslag och hört snack om senaste sessionens bravader med svärdet, för den personen kan det vara svårt att förstå. De flesta över 30 har med andra ord svårt att förstå.

Om vi fortsätter att ha en *defensiv attityd* och inte vågar visa upp oss och vårt spelande för föräldrar och andra 'vuxna' [jag sätter 'vuxna' inom citationstecken eftersom rollspelshobbyn är så gammal att många som spelar är rätt så 'vuxna' själva.] kommer det nog inte att dröja länge förrän våra rättigheter blir kringsskurna. Det går givetvis aldrig att förbjuda rollspel, men indragna bidrag, utgivningsförbud, censur, etc, skulle försvåra och göra livet gråare. Vi rollspelare är ingen röststark, bråkig och krävande grupp. Vi är lugna, sansade och tålmodiga. Och det är väl bra. Men vi får inte bli för passiva när *angreppen kommer*, vi måste faktiskt *argumentera emot* och visa vad rollspel egentligen handlar om, och att vi spelar med penna, papper och tärningar som enda vapen, ibland bepannade med målade figurer och floorplans...

- Red.

**Nästa DEADLINE:
29 JANUARI 1995**