

# DISTRICTED NEWS

Nummer

17

1997

## BORÅS 15 31 OKTOBER - 2 NOVEMBER SPELKONVENT



SVEROK ÄLVSBORG

Avsändare:  
SVEROK-ÄLVSBORG  
KATRINEDALSGATAN 13B  
504 51 BORÅS

FÖRENINGSPOST

# B

BORÅS 5  
PORTO  
BETALT

Björn Westling  
Marklandsgatan 47  
50247 Borås

## INNEHÅLL DN 17

- 1 Innehåll
- 2 Debatt
- 3 Riks
- 6 RoboRally
- 9 Älvsborg
- 10 Konventsresor
- 11 Magic
- 14 Armagedon

## Redaktionellt

### Distrikted News (DN)

är en föreningstidning som ges ut av SVEROK Älvsborg i samarbete med SVEROK Väst.

DN produceras på en 8200 Power Macintosh och kopieras i 500 exemplar på en Canon NP3050 kopiator.

Tidningen distribueras kostnadsfritt till samtliga SVEROK anslutna föreningar i distriktet Väst och Älvsborg samt till medlemmar i de föreningar som valt att meddela distriktet sina medlemmars adresser.

Redaktör och ansvarig utgivare är Johan Berg.

**Material för publicering** i DN skickas till: SVEROK Älvsborg, Katrinedalsgatan 13B, 504 51 Borås eller [elfsborg@algonet.se](mailto:elfsborg@algonet.se).

## Reklam

### På Borås Spelkonvent 15: Return of the LÖK

Visste du att...

...värmlandsorten Kils rallybana heter Lökenbanan.

...söker man efter lök på Altavista får man omkring 300 träffar, men endast 18 på Webcrawler.

...ett kilo lök väger exakt lika mycket som ett kilo guld.

## LEDARE

### HEJ och HÅ!

Det här numret ser kanske lite annorlunda ut jämfört med de tidigare. Det beror i så fall troligen på att den ordinarie redaktören fått förhinder och därför är det jag (John Bredal) som försöker mig på tidningsproduktion den här gången. För att ni ska få en förning om vilka layoutmässiga under som väntar kan jag berätta att den hemsida jag gjort till föreningen Armagedon nyligen fått omdömet "fulast i världen" av en bedömare.

Åter en gång är DN försenad. Den här gången är det beroende på den ordinarie redaktören och hans levnadsförhållanden som tyvärr gjort att han tvingats prioritera andra saker och därför inte ens tänkt på ett be om hjälp med tidningen.

Den enkät som medföljer det här numret av DN (till föreningar i SVEROK Älvsborg) har ett sista insändningsdatum som är, utan överdrifter, svårt att hålla. Skicka den bara så snart som möjligt så blir vi glada.

*stf red John Bredal*



*Snart dags för BSK15!*

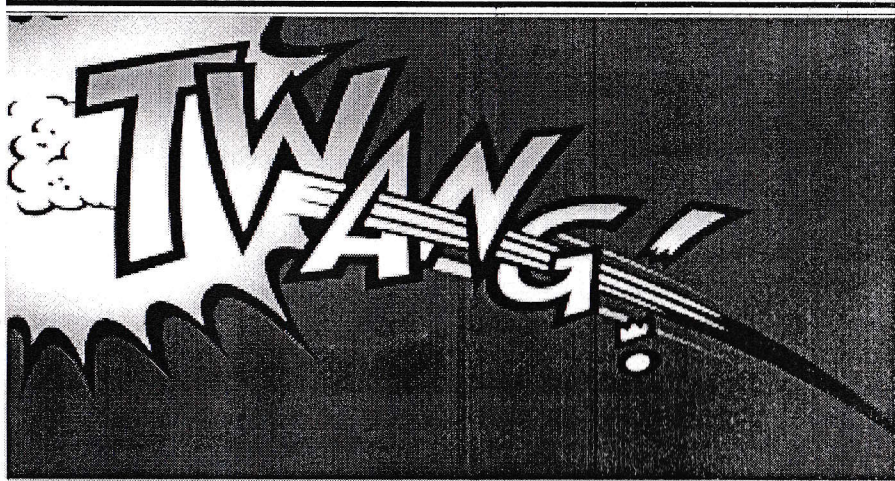
## DEBATT

### Ny bok om rollspel!

Det har såvitt jag vet aldrig skrivits en bok om rollspel i Sverige. Visserligen har jag läst ett antal mer eller mindre akademiska uppsatser i ämnet, men i bokformat - tillgängligt hos bokhandlarna - har inget tidigare funnits. Visst är det synd att denna första bok då ska innehålla en så oberättigad kritik mot vår hobby.

Författarna är Didi Örnstedt med sin sambo/vapendragare Björn Sjöstedt. I boken, som bär titeln "De övergivnas armé", försöker hon informera läsaren om de skadliga effekter hobbyrollspel kan få, samtidigt som hon försöker gardera sig genom att smyga fram möjligheterna att skapa något bra ur vår hobby. Dessa smyganden är så utförda dock att de med enkelhet bortsällas av ett otränat öga, vilket mycket väl kan leda till den effekt Örnstedt & Sjöstedt tycks vilja åstadkomma: nämligen något som skulle kunna liknas vid en "påtvungad" moralpanik. Författarna har på ett

mycket osmakligt, orättvist och oakademiskt sätt "undersökt" hobbyrollspelen. I sin strävan att för sina läsare (och uppenbarligen också för sig själva) bevisa de skadliga effekter



Sätt fart så du är på konventet i tid!

terna av hobbyrollspel har de nämligen inte undersökt materialet utan helt enkelt letat efter texter och underlagsmaterial som taget ur sitt sammanhang enkelt kan användas för att leda läsarens tankar. Det känns som om författarna påbörjat sitt arbete med en "vetenskap" om att rollspelande i grund och botten är farligt och sedan sökt verifikation för sina förutfattade meningar.

Boken är uppdelad i kapitel där det första beskriver olika former av rollspel - såväl hobbyrollspel som professionellt dito.. Så långt är allt väl, men sedan rullar det på. Det resoneras kring spelledarens "auktoritära" roll som en form av introduktion i andra former av ledarskap. Vidare skrivs det om vilka destruktiva faktakunskaper som "krävs" för att spela rollspel, bl.a. drogkunskaper, strids/vapenteori och terrorism. I samma andetag ifrågasätter författarna fantasiupplevelsen i rollspel, när det till synes krävs faktakunskaper

för att spela. Kanske borde någon informera dem om att fantasi blir till först när man har en verklighet att bygga den på och utifrån. Ockultism och alternativa trosuppfattningar diskuteras också livligt. Här tar författarna också upp ett försök till att koppla racistiska undertoner till "ras"-begrepp i gamla svenska flaggskeppet Drakar & Demoner, något som för en rollspelare uppfattas som ett tafflande försök till felaktiga slutsatser. Men märk väl att för den som läser detta utan att vara insatt i vare sig rollspel över huvud taget eller Erebus Altor i synnerhet mycket väl kan köpa det presenterade resonemanget. Det är just sådan här "logik" som boken byggs upp av. En annan springande punkt i författarnas resonemang är den psykiska påfrestning som rollspelande kan innebära för den spelande individen. De förklarar den enorma gruppdynamik som kan uppstå när aktörer lever sig in i olika former av rollspel som mycket hotande, i synnerhet eftersom ingen s.k. avmantling sker

efter ett avslutat hobbyrollspel. Mycket av den riktade kritiken känns igen från tidigare rollspelsmotstånd från bl.a. författarna, men också från andra "moraliska korsfarare". Det som känns ovanligt obehagligt är de helt ogrundade paralleller som dras mellan rollspel och högerextrem-istiska rörelser och styren - även med rasistiska inslag. Även SVEROK som organisation får sig här en känga. Författarna ifrågasätter verksamheten och vårt "styrelseskick" och får oss i slutändan att framstå som en statsfinansierad utpost för utbildande av framtida ledare, anpassade för en manipulativ och tävlinginriktad framtid.

"De övergivnas armé" slutar nämligen där. Armén, det är vi unga människor som inte fått den kärlek vi behöver för att bli välanpassade medborgare och som därför när som helst kan vända vuxenvärlden ryggen och använda våra "specialkunskaper" för att ta över styret enligt "Wastelands eller Neotechs socialdarwinistiska läror". (Jag för min del tror att dessa läror inte behöver några rollspel för att slå igenom.)

Läs gärna boken eftersom den ger en inblick i hur man ska gå till väga för att skapa onödigt panik istället för att på ett systematiskt och vetenskapligt sätt undersöka saker och ting. Kanske finns det folk där ute som håller med Örnstedt & Sjöstedt, om inte i allt så kanske i delar av det dom skriver.

Skicka gärna in era synpunkter till DN så kanske vi kan bolla åsikter i en debatt. Finns det någon grund i det för-

fattarna till "De övergivnas armé" skriver om? Hör av er!

*Erik Lundström sekreterare, SVEROK Älvsborg och Bacchan av Bacchus Förlustelse Falang*

## Riks

### Hur är läget i övriga distrikt?

Vid ett möte för distriktsaktiva fick representanterna från de närvarande distrikten svara på följande frågor:

Hur skulle ni vilja beskriva läget inom erat distrikt?

Vad har ni för datoriseringsgrad inom distriktet?

Vad har ni för datoriseringsbehov?

Hur mycket får ni från dom olika länen i bidrag under 1997?

Vad upplever ni vara det största problemet, i samband med distrikt sammanslagningarna.

Speciella problem i erat distrikt?

När kommer ni att ha nästa årsmöte, och kommer ni ha behov av hjälp och/eller information från förbundsstyrelsen?

### Stockholms distriktet rapporterar

- "Allt är lugnt liksom".

Stockholm dras med vissa problem i styrelsen, dessa problem är att det är svårt att få folk att engagera sig på idéell basis. Det medför att det i styrelsen finns 2-3 personer som har pejl på allt, medans övriga försöker hänga på så gott det går. Återväxten ser oviss ut. En annan intressant aspekt är att Stockholm tappar medlemmar.

Vad gäller datorer, så har distriktet 2 macar och 2 pc, scanner mm, mm, mm. Det dom ansåg sig i behov utav var en digital kamera och en ISDN uppkoppling mot internet.

Årsmötet är förlagt till mitten eller slutet av Februari.

Vad gäller pengar så rör sig Stockholm med en nästan lika stor budget som Riks.

Speciella problem såg dom i svårigheten att nå ut med information, dom ger ut 08-nytt.

Distriktet fungerar enligt principen "distriktet administrerar, föreningar genomför".

#### Norra distriktet rapporterar

- "Dåligt".

Norra ligger på is... tack vare dom långa avstånden är det problematiskt att få folk att engagera sig i styrelse arbetet. Distriktet har även börjat inleda ett försök till samarbete med det blivande Nedre Norrlands distriktet, och i solidaritetens namn funderar dom på att byta namn till Övre Norrlands distrikt. Samarbetet med NN skulle inrikta sig på kurser och utbildningar.

Distriktet har ingen dator, men dom anser att dom behöver åtminstone en. Distriktet har inga bidrag, varför dom bör kunna påräkna bidrag från sverok. Årsmötet är förlagt till hösten.

Speciella problem är dom långa avstånden, något dom delar med NN.

#### Distrikt Jamtland rapporterar

- "Tja...".

Sammanläggningen mellan Jamtland och Västernorrland och dom problem och möjligheter detta medför är det som står på dagordningen.

För närvarande finns inga datorer, och tre stycken behövs.

Distriktet har fått bidrag å 44804kr.

Det finns en arbetsgrupp som arbetar med distrikt sammanslagningen den består av tre personer från varje län. Arbetsgruppen har även tagit fram ett förslag på Norrlandsbidrag, för att kompensera för dom stora avstånden.

Årsmötet är förlagt till den 20/9 klockan 13.00 i Östersund.

Speciella problem i distriktet är förutom avstånden, att ett fåtal eldsjäljar engagerar sig och att distriktet har litet stöd från föreningarna.

#### Västernorrlands distriktet rapporterar

- "Hmmm"

Distriktet har inga bidrag. Inga datorer. Och hänvisar i övrigt till Jamtland.

#### Kopparbergs distriktet rapporterar

- "Jodå vi finns.."

Distriktet rapporterar problem med engagemang.

Inga datorer. Behov på minst två stycken.

Bidrag på 30000kr.

Samtal skall inledas med Gävleborg, ett län som just nu befinner sig i bakvattnet efter att sverok svealand har bildats. Ett nytt distrikt skall bildas Gävle- Dala eller Dala - Gävle hur man nu väljer att se på saken.

Gävleborg har bidrag på 140000kr.

#### Svealands distriktet rapporterar

- "Go, gö, go..."

Distriktet har 1 dator och ett behov på en till, till Karlsstad

Man säger också att Örebro är dött, här finns kanske utrymme för en väravnings kampanj?

Distriktet får 30000 - 50000 kr i bidrag per län förutom Uppland som inte får ett öre.

Heja distriktstyrelsen är uppkopplad på internet.

Årsmötet hålls i månadsskiftet Februari, Mars.

Även Svealand påtalade behovet av ett "Norrlandsbidrag" på grund av stora avstånd.

Speciella problem är det faktum att Uppland inte får bidrag, och därmed ses som en belastning för distriktet.

#### Distrikt Ost rapporterar

- " Här vare tipp topp.."

Distriktets nya styrelse har mycket att ta tag i, nytt folk och nya områden. Från Kalmar och Kronoberg rapporteras lite aktivitet.

Distriktet har en mac, en dator till skall dock inhandlas.

Bidragen uppgår till 310000kr.

Problem vid sammanslagningen har bland annat varit vilka län som skulle ingå i det nya distriktet med order och kontra order som följd. Andra problem är att nå ut med information.

Årsmöte någon gång mellan Februari och April.



#### Taktik i RoboRally

**Karl:** Ja, du Sanny, när man först tittar på RoboRally så kan det ju ses som ett våldsamt turspel där bara korten avgör. Men studerar man lite mer så kan man faktiskt se att det inte alls är det, självklart avgör korten men inte alls i lika stor grad som man kan tänka sig. Genom statistiska uträkningar kan man någorlunda räkna ut vad för chans man har för att ta sig ur sitt läge. Och genom att ta smartare vägar (och inte bara den kortaste) kan man vinna mycken tid.

**Sanny:** Helt klart. Nyckeln till att få det genomsnittligt bästa resultatet är att hitta vad jag kallar för raksträckor, dvs vägar med så få hinder (rullband, väggar, pressar, hål etc) som möjligt. Genom att välja okomplicerade vägar ökas ens chans att ta sig fram även på kort som inte är idealiska. Om man t ex väljer en väg som kräver en Move 3 för att fungera kan man bli stående i flera turer utan att komma vidare, medan Twonky (som valde en mindre krävande, men längre väg) taggar flagga efter flagga. Detta är naturligtvis en relativ strategi. Ligger

man två flaggor efter de andra skall man naturligtvis ta risker, eftersom man inte har något att förlora. En annan sak som man måste ta med i beräkningarna är vilken väg de andra robotarna tar. Om alla andra rusar rakt på flaggan kan det vara värt att ta en omväg (kanske till en tvåskiftnyckels-ruta) och låta de andra knuffa omkring varandra likt partiklar i en Brownsk rörelse. Nu är det naturligtvis så, att den som tar risker och lyckas nästan alltid kommer att slå den som spelar på säkerhet. Problemet är dock att risktagarens resultat kommer att fluktuera oerhört (en utklassningsseger i ett race kan följas av snabbdegradering till EA Hockey-spelare i nästa), medan stabile Twonky konstant kommer placera sig högt i resultatlistan (förutsatt att inte osportslige Twitch ger sig på honom under hans powerdowns).

**Karl:** Nja, jag tycker nog att du kritiserar rullbanden lite väl hårt. Ett rullband är förutom just en farlig grej också ett utmärkt utandningshål. En powerdown på ett rullband åt rätt håll är riktigt bra. Självklart är okomplicerade vägar det bästa men som du sa måste man ta med i beräkningarna vart de andra robotarna tar vägen. Men nu kommer vi in på att ta en "väntningsrunda" då man kanske tar svängen förbi en tvåskiftnyckels-ruta istället för knuffandes med de andra. En sådan "lugn" tur är oftast mycket förödande för de andra och då självklart mycket bra för dig själv. En robot vill bara inte hamna nära en sk RoboRese, och skulle det bli så att man samlar på sig ett gäng

förödande effekter och blir ett sk RoboMonster så är segern nästan i hamn. Men här måste man betänka de nackdelar man samtidigt får vid en uppgradering. Man skall inte fokusera all sin energi enbart på att bli ett RoboMonster, då får man allt som oftast se sig akterseglad rejält. Man skall i första hand fokusera sig på nästa flagga samt sina motspelare och endast i tredje hand på tvåskiftnyckels-rutorna. Står de andra och knuffas kan det vara vist att ta en annan väg och även snappa upp en extrapryttel. Men är det jämnt i striden är det smartast att lämna de rutorna och ge sig på flaggan direkt.

**Sanny:** Självklart skall man utnyttja de fördelar som rullbanden kan innebära. I stort sett kan rullband delas upp i två väldigt relativa kategorier - låt oss kalla dem "snälla" och "elaka" rullband. Mellan dessa finns ingen tydlig gräns, men med ett snällt rullband menar jag ett rullband som för en framåt utan komplikationer, och med ett elakt ett som leder till ett hål eller som är nedlusat med pressar. Att hamna på ett snällt rullband innebär i värsta fall en mindre felflyttning, medan dåliga kort på ett elakt ofta resulterar i en Twonky som får repareras med konservöppnare. Att inte ge sig in i alltför komplicerade situationer har

också den fördelen att man inte behöver stressa under programmeringen - två minuter känns som väldigt lite när man befinner sig på ett elakt rullband med sex svängar, en U-turn och en Backup på hand.

**Karl:** Jo, det ligger väldigt mycket i det du säger. Men jag måste kritisera din syn på programmeringen. 2 minuter kan ses som en kort tid men så länge man håller huvudet kallt och tänker systematiskt så är den tidsspärren inga problem att hålla. Hetsar man däremot upp sig och fokuserar sig på tiden istället för på programmeringen kan det gå illa, särskilt illa om man står på ett "elakt" rullband. Tar man det bara lugnt och systematiskt kan man klara sig ur de mest idiotiska lägena med vad som verkar vara skitkort. Det första man bör göra vid programmeringen är att se vart man vill komma, därefter ser man om det går att verkställa med de nuvarande korten. Går inte det måste man se om det finns en alternativ väg där man inte förlorar allt för mycket tid. Finns det ingen annan väg eller om den skulle ta alltför lång tid att utnyttja kan det mycket väl vara på sin plats med en sk "sesigomkringför-flyttning" då man helt enkelt snurrar lite för att i bästa fall iallafall få nosen pekandes åt rätt håll. Nu när vi ändå är inne på det här med nosen skall vi inte förglömma ett

mycket effektivt vapen, noskanonen. Med noskanonen kan man göra mycken skada på en framförvarande motståndare vilket troligtvis leder till att hans/hennes robot gör en powerdown. Då kan man lugnt smita förbi men då bör man inte glömma att man själv blir den framförvarande roboten.

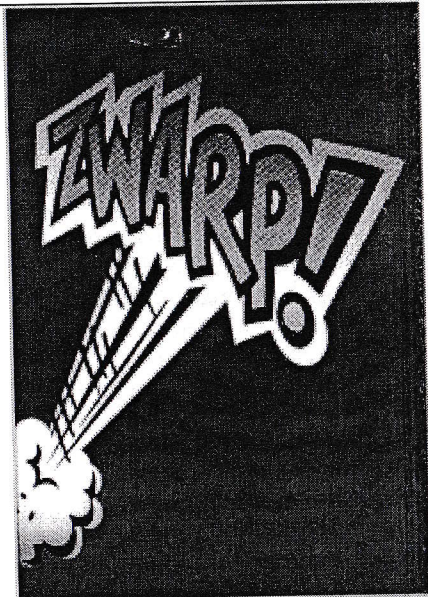
**Sanny:** Just laserkanonen är nog faktiskt en av spelets mest balanserade faktorer. Visst får klungan (för att begagna en cykel-term) då och då något ströskott på sig, men eftersom alla strävar mot nästa flagga är det nästan alltid ledarboten som tar mest stryk. På tal om PowerDown, förresten, är det kanske dags att ställa sig frågan vid vilken skadenivå det är befogat att överväga en sådan. Personligen finner jag ofta tre skadepoäng tillräckligt begränsande för att motivera PowerDown så snart som möjligt, men naturligtvis är det ens situation på brädet som avgör i slutändan. Ligger man långt efter är det nog bättre att chansa och rusa på så fort som möjligt (särskilt om man tror sig kunna ta PD senare, på ett rullband som går i rätt riktning) än att sacka efter ännu mer genom att stänga av sig en runda.

**Karl:** Ja du, PowerDowns är ju faktiskt mycket intressant. Teknikerna med dem skiljer sig våldsamt åt. Ibland kan man se Botar rulla runt med uppemot tre kort låsta medans jag oftast väljer en PowerDown i och med min tredje skada. Efter det känns det allt för svårt att kunna göra bra program. Jag kan nog inte hålla med dig om att det är bra att strunta i en välbehövlig PowerDown om

man ligger efter. Gör man det är risken alltför stor att man hamnar sämre till. Har man den turen att hinna upp och sedan ta PowerDown så finns det alltid någon som vill få in några skott på en när man är avstängd. Samtidigt som man förlorar en tur just för att man är nere. Nej, hellre förlora den turen i ett lugnt läge och ha goda chanser att hinna upp de andra. Dessvärre som brukar det bli så att det är en Bot som rusar iväg medans de andra gruffar runt bakom. Han får då fullt spelrum att springa vidare mot nästa flagga medans de andra bara förlorar mer och mer mark. Det finns egentligen inget sätt att lösa detta förutom med hjälp av speltekniska detaljer. Vad vi däremot inte sett hittills är samarbete. Alla är alldeles för upptagna med att vilja komma tvåa eller trea så att de aktivt motarbetar varandra istället för att ge sig på ledar-Boten. Kan samarbete vara något kanske?

**Sanny:** Samarbete är nog att rekommendera, om inte annat så för att motverka det irriterande spurtarbetsyndromet. Angående PowerDowns ligger det något i vad du säger, men ligger man säg en halv spelruta efter och de andra botarna är på väg mot sista flaggan är en PD knappast att rekommendera. Jag kan dock inte nog propagera för PowerDowns på rullband. Detta är en vinnande strategi!

*Karl Nissfeldt, Lidköpings RoKF*



*ZWARP? Tja, varför inte.*

## Älvsborg

### KURSER

Vill ni lära er bokföring, mötesteknik eller något annat inom föreningsadministration?

Hör av er till distriktet så ordnar vi att det hålls en liten kurs i er stad. Det kostar er ingenting utom möjligen om ni vill köpa något kursmaterial (böcker t.ex.).

*SVEROK Älvsborgs kansli*

# Konventsresor



## Borås spelkonvent

Avresa fre 31/10 från Mariestad (jvst) via Skara (jvst) och Falköping (jvst) till Borås (Bäckängsskolan).

Hemresa sön 3/11 från Borås kl 16.00.

## Uppcon

Avresa fre 7/11 från Skene (jvst) via Borås (Armagedon), Falköping (jvst) och Mariestad (jvst) till Uppsala.

Hemresa sön 9/11 från Uppsala.

## Tider

Avresetiderna från de olika orterna är inte bokade med bussbolaget ännu. Det går bra att höra av sig till kansliet från mitten av Oktober för att få veta dessa. Om tiderna inte är avgörande för ditt val av färdstätt så kan du anmäla dig och uppge telefon eller mail adress så att vi kan meddela dig när din buss avgår.

## Anmälan

Resorna kostar 75:- tur och retur för medlemmar i SVEROK Älvsborg. Avgiften insättes på postgiro (921 51 88-5 SVEROK Älvsborg) senast en vecka före avresedagen. På anmälan skriver man sitt namn, födelseår, telefon, vilket konvent det gäller och sin hemkommun.

Frågor ställes lämpligen till kansliet (033-13 55 90 eller elfsborg@algonet.se)

## Påsk, Pasta och Pox - En Magic-rapport från GothCon

Det var en liten men engagerad skara av Lidköpingshobbitar som åkte till årets upplaga av GothCon - den tjugoförsta sedan starten - som gick av stapeln under påskhelgen. Kortspelsfalangen bestod av artikelförfattaren, Robert Schram, Johannes Svensson, Simon Wetterlind och Niclas Skarström, medan roll- och brädspelarna företrädde av ex-ordförande Nissfeldt och Johan Lindvall. Då den mer seriösa delen av oss (dvs vi som gjorde annat än åt chips och drack kaffe hela dagarna) mest kurade nere i kortspel-skällaren överlät jag den allmänna rapporten från konventet till allas vår chefsredaktör och koncentrerar mig på det som HAEN:s läsare (*HAEN = Hobsala Expressen, red*) verkligen är intresserade av - dvs Magic-turneringarna.

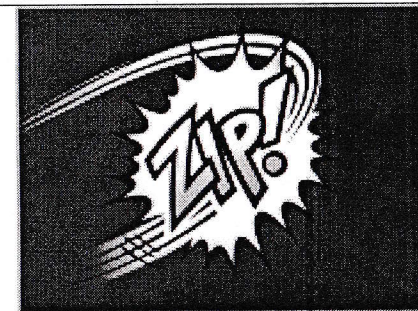
Det första intrycket man fick när man letat sig fram till den av powerkort till synes fullpackade källaren (fredagen var typ 1-dagen) var inte odelat positivt. Istället för en ordentligt stor lokal (som LinCons gymnastiksal) var spelborden uppdelade på 5-6 mindre klassrum sammanbundna av en trång korridor, något som orsakade mycken trängsel och irritation då man skulle leta upp sin plats. Som tur var uppvägsdes detta av mycket kompetent personal och ett i stort sett felfritt arrangemang - knappt en enda rond var försenad, något som annars varit i princip en regel på andra tävlingar där jag deltagit.

På kvällen anordnades en DC-sanktionerad Sealed Deck-turnering, något som naturligtvis gjorde mig och Johannes överförtjusta. För 130:- fick man en Mirage-starter och två Alliancesboosters med hjälp av vilka man på 20 minuter (!!!) skulle bygga sin lek. Och vilken lek jag fick! Kaervek's Torch, Guerilla Tactics, Amulet of Unmaking, Drain Life, Agent of Stromgald, Ray of Command, Power Sink, Shadow Guildmage (och rätt tre färger!) gjorde att min totalt beiga\* Winter's Night (hur många Snow-Covered lands får man i en Mirage-starter?) kändes som den kvittade. Mina enda problem var en brist på stora varelser, visst besvär med flygande killar och, skulle det visa sig, alldeles för bra motstånd...

Det började bra med en två-ett-vinst mot en ganska bra vit-grön-blå lek som jag antagligen hade fått stryk av om den inte spelats tämligen inkompetent av en ganska trist, medelålders man som konsistent lade ut varelser innan anfall, lämnade fel länder upptappade etc. Min nästa match blev desto svårare. Jag parades nu mot Marcus Lagerström, SM-tvåa och förra årets GothCon-vinnare. Han spelade väl inte direkt felfritt, men kompenserade det genom att på ett effektivt sätt manipulera min lek. Innan varje duell kuperade han den genom att lägga översta kortet underst, vifta med pek- och lillfinger över leken och med basröststämma säga "I cuuurse your deck!". Sedan drog jag 13 av mina 17 länder... Tricket funkade lika fint i typ 2, skulle det visa sig, där Marcus slog Johannes med 2-1 i rond 7.

Nåväl, varje grupp (vi var sex spelare i varje) skulle producera två finalister, så än var det inte kört. Men mot vem lottas jag härnäst, om inte Johannes! Jag KAN helt enkelt inte slå Johannes i officiella Sealed Deck-sammanhang, så enkelt är det. Han vann lätt med 2-0 efter ett gäng tabbar från min sida och gick sedan vidare till finalspel med sin vanliga lek-konfiguration (blått/svart/rött). I vad som skulle kunna kallas kvartsfinalen vann han en maratonmatch mot en gammal bekant vars namn jag inte minns bara för att sedan förlora i nästa utslagningsrunda mot en lek med Deadly Insect - Urza's Enginekombon (= 6/6 trample/banding/untargetable).

Efter en snabb frukost och en ännu snabbare dusch var det så dags för typ 2! Lidköpings LekLaboratorium hade den här gången producerat en riktig mördarlek (kärleksfullt kallad "Lönnebergaleken" efter dess fyra River Boa (byt ut "Snickerboa" i Emil-temat mot detta och nynna när du spelar)) som både jag och Johannes spelade närmast identiska versioner av. Det enda som skiljde var ett kort i huvudleken och fem-sex kort i sideboarden. Leken rörde väg för snabb Boa-skada med boltar, Incinerate och Earthquake för att sedan dominera mitt-och slutspelet med tre Frenetic Efreet, fyra Control Magic och lika många Erhnam Djinn. Ett par off-colour Armageddon i Sideboarden stod för en ruskig överraskningseffekt som vann oss ett gäng dueller. Niclas spelade rödvit Hammerpost, Schram en rödgrön City of Solitude-lek (Gevalialeken - när du får oväntat besök) och Simon en vitröd weenie/burn.



Det går bättre på BSK15

Både Niclas och Schram använde den nyttillkomna Viashino Sandstalker på ett mycket effektivt sätt, och Simons Zhalfirin Crusader bidrog till dennes höga placering inför lunchpausen (3 vunna matcher av fyra möjliga).

I första rondens lottades jag som nummer 179, dvs siste man, och blev sålunda utan motståndare, något som dels var trist, och som dels skulle förstöra mina särskiljningspoäng. Som tur var visade det sig att en spelare hade hoppat av turneringen, så jag parades ihop med hans motståndare, som var ingen mindre än Niclas! Jag visste att jag nade problem med Niclas lek (han hade tunnvis med varelsesabb och två Suleiman's Legacy i sideboarden), men enligt gammal turneringstradition slog jag honom med 2-0. Jag verkar ha lika mycket tur mot Niclas som jag har otur mot Johannes.

Rond 2 gick sämre. Jag fick möta en fruktansvärt snabb svart weenie spelad av en av Göteborgs bästa, Mattias Jorstedt. Erg Raiders, Jun'n Efreet, Hypnotic Specter och Crypt Rats uppbackade av Nekrataal, Contagion och Dystopia blev för mycket för mig i duell ett och tre, medan jag lyckades knipa mittensetet genom att sno hans

Cuombajj Witches (!) med Control Magic. Jag var dock inte alltför bitter, leken var utmärkt, svart och härlig och gick välförtjänt vidare till finalspel med 6-2 i statistik.

Min nästa motståndare var allas vår chaufför - Robert Schram - och hans City of Solitude-lek. Johannes hade varnat mig för att Lönnebergaleken hade vissa problem med hans lek, men jag drog precis rätt kort och vann komfortabelt med 2-0. Jag förlorade sedan i rond 4 med 2-1 mot en ganska klassisk blåvit lek som dock hade några intressanta nya varelser (Rainbow Efreot och Teferi's Honor Guard). Allt avgjordes på ett misstag från min sida i duell 3 då jag glömde lägga Armageddon efter att hans Nevinyrral's Disk sprängt bort min Winter Orb.

Inför matrasten var ställningen följande: Johannes hade vunnit alla sina matcher och låg på 8 poäng, Simon hade 3-1 och 6 poäng, Niclas 1-3 och 2 poäng, medan jag och Schram båda hade 2-2 och 4 poäng.

Efter att vi till slut lyckats få världens mest inkompetenta McDonald's-personal att ge oss våra Big Macs var det alltså dags att plocka fram storspelet för att ha en chans att gå till final, och det var just vad jag gjorde ;-). I rond 5 vann jag mot en rödgrön landförstörarleken som fick manaskruv två gånger i följd, i rond 6 mot en rödsvart Army Ants-lek, i rond 7 mot en blåvit Counterpost-lek och slutligen i rond åtta mot en rödröd Sligh-lek. Samtidigt började det tyvärr gå dåligt för de andra - Johannes förlorade tre av fyra och Simon likaså, medan Schram vann tre och Niclas två. Slutresultaten blev

alltså: Yours Truly 6-2, Johannes 5-3, Schram 5-3, Simon 4-4 och Niclas 3-5. Nu följde en spännande tid. Domarna meddelade ganska snabbt att 7 av de 15 som hade 6-2 i statistik skulle komma bland de 16 som skulle gå till finalspel (det fanns 9 st med 7-1 eller bättre), men att det skulle ta en knapp timma för dem att räkna fram exakt vilka. Det blev alltså till att gå omkring och driva tills resultaten offentliggjordes...behöver jag nämna att jag kom på 17:e plats?

För att sammanfatta turneringen så kan man påpeka att det inte fanns någon direkt dominerande lektyp. En populär lek var Pastaleken (rödvitgrön - italiensk alltså) som spelades av bla Marcus Lagerström. En annan var Sligh-leken, en slags mutation av min gamla orchleken. Mina Ironclaw Orcs, som alla skratade åt på BorCon, spelades nu av flertalet toppspelare - bl a Johan Disenborg - med mycket bra resultat. Fireblast och Viashino Sandstalker från Visions har gjort denna lektyp fullkomligt livsfarlig - Johannes fick bla sitt liv sänkt från 14 till 0 på en enda runda av en hyperaktiv Sligh-spelare.

Som avslutning kan jag nämna att lokala Magic-spelare kommer att bli riktigt bra på division i framtiden. Pox kommer tillbaka i Fifth Edition, och på lördagkvällen rusade samtliga lidköpingsbor omkring och bytte till sig Poxar för fulla muggar (utom undertecknad, som redan har fyra SvartKantade Pox). Det kommer bli en svart, härlig vår...

*Artikeln är något kortad och tidigare publicerad i HAEN. Lidköpings RoKFs tidning.*

## Armagedon

### Spelkvällar

Varje lördag är det spelkväll på Armagedon. Någon ur styrelsen ansvarar för verksamheten och arrangerar oftast även något spelarrangemang. Vi börjar 18.00 och håller på tills folk tröttnar.

Kom och spela!

Om du själv vill arrangera något så hör av dig till styrelsen.

*Armagedons styrelse*

### Armagedon, i dag och i framtiden.

Som ni kanske redan vet så florerar det ju alltid rykten om Armagedon och dess medlemmar. Men så som situationen är nu kan vi inte förlita oss på rykten.

Vi i styrelsen behöver er åsikt om vad ni vill att Armagedon skall vara. För att underlätta detta har vi numer ett slags diskussionsmöten varje lördag 15.30, då närvarar delar av styrelsen. Det är så att även utan dessa möten kan man få fram vad man vill. Vi har medlemsmöte varje månad och du som medlem kan rycka tag i en av oss styrelsemedlemmar och säga vad du vill ha sagt och så tar vi upp det eller så får du ta upp det själv.

Åter till det jag vill ha hjälp med, vi har inte tillräckligt med medlemmar för att ha den stora lokal vi har nu. Vad skall vi göra åt den saken? Skall vi satsa på nyrekrytering i stor skala eller skall vi helt enkelt byta lokal till en mindre och billigare.

Kom till våra möten och framför din åsikt för den vill vi höra.

Det här är viktigt, har ni inte tid på lördagar så ryck tag i mig nästan när som helst så lyssnar jag.

*Er egen ordförande:*

*Anders "Ivar" Ivarsson.*

*Dock utan litterära ambitioner.*



### Köp saker!

#### Samlarkort

Armagedon säljer numera kort till Magic och Vampire:tes. En vanlig booster kostar 23:- och övriga priser följer samma linje.

Korten säljs på vardagar och under spelkvällar. Om du vill att vi ska börja sälja kort till något mer spel så berätta det för styrelsen. Om tillräckligt många frågar efter ett visst spel kommer vi att ta hem det.

#### Andra spel

I samband med medlemsmötena (första söndagen varje månad, kl 15.00) kan du beställa alla sorters spel ur Flammans katalog, av föreningen, med 20% rabatt (undantaget GW som vi bara har 10% på).

Köperbjudandena ovan gäller bara Armagedons medlemmar. *Armagedons styrelse*