

NR 5, 2006

08-NYTT

SVEROK STOCKHOLMS DISTRIKSTIDNING



Vad händer
på Gotland?

Rapport från
Stockholms spelkonvent

Mastodonter, en nykomlings bekännelser m.m.

Bredden i distriktet

Sitter mitt i efterstället efter Stockholms Spelkonvent -06 och kan bara konstatera att det blev precis så bra som väntat.

Mycket av innehållet i det här numret av *08-Nytt* handlar om just det: Stockholm Spelkonvent 2006! Läs om bland annat om konventsrookiens upplevelser, och hälsningen från Finland.

Vi från styrelsen var där och visade upp Sverok. Dels med fin fint presentationsmaterial från Pride (homosexuella hobbitlajvare, det ni!), dels med massiv utdelning av pennor, tärningar, knappar, magneter, godis med mera. Vem har sagt att man inte kan köpa sig vänner?

Det blir andra året i rad som konventet arrangerades, och vi stockholmare kan äntligen säga att vi har ett eget konvent. Från distriktets sida är vi stolta över att ha kunnat bidra till att det blev av, bland annat genom ett projektbidrag, och ser fram emot att fortsätta stödja konventet där de behöver det. Klart att stockholmarna ska ha sitt eget konvent!

Lite extra stolta kan vi vara eftersom arrangörgruppen med Tomas Lidholm i spetsen satsat på mer än bara spelande. Under lördagen hölls något, för konvent, så ovanligt som föreläsningar. Listan bestod av en hel del tunga namn, och enligt de som inte stod upptagna vid Sverokbordet och delade ut godis var det lyckade föreläsningar.



Foto: Marcus Brissman

Ett annat stort projekt med nytänkande som är på gång i distriktet är *Prosopopeia*. Du missade väl inte vad det stod om det i förra *08-Nytt*? En månads lajvande, mitt i Stockholm, mitt i vardagen. Av det jag hört och läst om det kommer det gå till lajvhistorien.

Två stora arrangemang med lika stora kontraster. De övriga är minst lika intressanta, som till exempel kontakten med Gotland som inleddes på konventet. Vad kommer hända där? Jag har stor förhoppningar, och om ni läser artikeln som Eric från Gutniska Gardet skrivit till det här numret kommer ni nog hålla med mig.

Dessutom börjar spelveckan närma sig, och har ni frågor eller behöver hjälp är det bara att höra av sig. Jag ser verkligen fram emot att se vad ni hittar på!

Nej, nu är det dags att göra skäl för gratismaten och börja städa.

Vi syns här nästa år!

– Aimée Kreuger,
ordförande för Sverok Stockholm



Tillökning i den grafiska verkstaden

Distriktet har skaffat ännu en spännande maskin till den grafiska verkstaden och denna gång är det en knappmaskin som ställs till ert förfogande. Med hjälp av denna kan ni tillverka knappar i storlekarna 56mm eller 38mm och motiven skriver ni ut på vanligt papper.

Tills vidare gäller samma policy som för tryckmaskinen: medlemmar trycker hobbyrelaterade knappar utan kostnad, men vid större kvantiteter vill vi att ni kontaktar styrelsen. Detta är främst för att vi ska kunna hålla ett öga på hur mycket material vi har kvar. För ideella men ej spelrelaterade projekt gäller självkostnadspris, vilket är 1,25 kr för de små knapparna och 1,65 kr för de stora.

Knappmaskinen står på kansliet så besök oss under en onsdagsmiddag eller kontakta styrelsen för att använda den!

– Nina Högberg



Innehåll

Ledare	2
Tillökning i den grafiska verkstaden	3
En nykomlings bekännelser	4
Stockholms spelkonvent i bilder	6
Vad händer på Gotland	8
Musings from Middle-earth	10
Warhammer 40K på SSK	11
Mastodonter	12
Låt din förening synas	15
När idéerna är större än föreningskassan	16
Resurser för dig	17
Har du vad som krävs för att få pengar?	18
Föreläsningar	20
Hitta till kansliet	20

Omslagsbilden

John Lundgren har tagit omslagsbilden till detta nummer av *08-Nytt*. Motivet föreställer Madelene Å iförd medeltidsklänning ute vid sjön Judarn, i Judarnskogen (Lugnet).

08-Nytt ges ut av Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16 B
121 63 Johanneshov
Telefon: 08-653 43 21
E-post: stockholm@sverok.se
Org. Nr.: 802017-0919

Skicka gärna in artiklar, bilder och artikelförslag till redaktionen på distriktstidningen @ sthlm.sverok.se

Kontakta ordföranden direkt på aimee.kreuger@sthlm.sverok.se



En nykomlings bekännelser



Jag är en fullkomlig gröngöling i den svenska spelvärlden. De senaste åren har jag tillbringat i Tyskland, där jag har besökt både speluppfinnarträffar och spelmässor. Bortsett från sporadiska besök i SF-bokhandeln och e-mailkorrespondensen som krävdes för föranmälan tog jag mina första stapplande steg in i den svenska spelvärlden i samma ögonblick som jag trädde in på konventet. Jag erbjöd mig att presentera lite medhavda tyska spel men det var givetvis full bemanning inom detta synnerligen populära område.

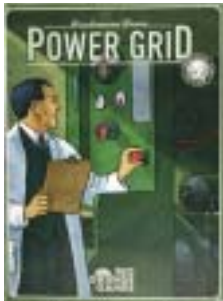
Därför satte jag istället i gång med att spela *Powergrid*. Eftersom jag inte var enda nykomlingen vid bordet och eftersom vi ständigt blev avbrutna, tror jag att vi slog något slags inofficiellt rekord i längst speltid. Nu gjorde inte det något eftersom *Powergrid* var ett kanonspel och vi dessutom underhölls med många dåliga vitsar. *Powergrid* går ut på att bygga kraftverk, förse dessa med råvaror som t.ex. uran eller sopor och försörja så många städer som möjligt med el. Resultatet? Undertecknad satsade mycket på olja, övergick sedermera till vindkraft och avslutade med kärnkraft. På grund av för mycket



Carcassonne kollade jag lite nyfiket runt på vad som förbigick utanför den tyska spelhörnan. Jag

fastnade för Tvikstas spel *Cubiq*. Detta tredimensionella *Fyra i rad* är ett magiskt stycke hantverk i trä, fiskelinor och färgade pingisbollar. Efter ett parti beslöt jag att gå hem för att vara pigg och utvilad till helgens höjdpunkt, nämligen Christoffer Krämers seminarium – spel: från idé till färdig produkt.

Christoffer Krämer från Gigantoskop inledde seminariet med att säga att vi skulle ge upp våra drömmar om spelutveckling. Eftersom vi satt kvar gav han oss dock en massa tips om vi trots allt skulle våga damma av prototyperna i våra djupaste byrålådor. Han predikade: Spela så många andra spel som möjligt. Ha tålmod. Hitta ett gäng som kan testa dina spel.



grötande med konkurrenterna i syd-östra USA gick det inget vidare. Jag slutade näst sist.

Efter ett om möjligt ännu sämre parti



Gör visitkort av spelkort. Regler är svåra att skriva. Finn rätt målgrupp. Sist men definitivt inte minst: Hitta en bilförsäljartyp som kan konsten att kränga dina skapelser. Efter seminariet fick jag till min stora förtjusning ett givande samtal med Gigantoskopgiganten.

Nu började det gå upp för mig vilka enorma skillnader det finns mellan den tyska och svenska spelvärlden. Skillnaderna sammanfattar jag med tre ord, nämligen marknadsstorlek, pluppar och anglofilism.

I Tyskland lever många stora spel-företag sida vid sida. De allra flesta tar mycket gärna emot spelidéer från i princip vem som helst även om personliga kontakter naturligtvis underlättar. De kan man få på "Spiel-eautorentreff" som äger rum i juni i Göttingen varje år. Där kan vem som helst beställa ett bord som man presenteras sina alster på. Sedan gäller det bara att vinna de omkringgående förläggarnas uppmärksamhet. I Sverige finns det ett fåtal konservativa giganter som mest ger ut klassiker som *Monopol*, kunskapsspel eller spelversioner av tv-program. Vill man göra något av sin spelidé i Sverige verkar det enda raka vara att ge ut sitt spel själv.

Tyskarna älskar pluppar, men i Sverige är det kort som gäller. Jag som behöver små träbåtar till min prototyp *Archipelago* bör alltså främst vända mig till Tyskland.

Eftersom bra spel i allmänhet mest säljs till en liten grupp kufar som du och jag och inte till den bondespels-

dyrkande majoriteten lönar det sig inte att översätta spel till svenska. I dubbningens förlovade land görs en mängd spel och de som importeras översätts givetvis, inte bara eftersom marknaden är så stor utan eftersom tyskarna helt enkelt inte är så bra på engelska. Vi svenskar däremot verkar avguda tungomålet som talas av våra grannar i väster i så hög grad att vi inte nöjer oss med att inte översätta regler utan också talar en rotväliska med ord som "filler", (varför inte "utfyllare"), "builder=byggmästare" eller "quarry=stenbrott" när vi spelar spel med andra svenskar.

Efter seminariet fick jag information, wienerbröd och en påse med godis, tärningar, en knapp och en penna från några ohyggligt snälla Sveroktjejer. Jag spelade sedan *Thurn und Taxis* och *Puerto Rico* och tog därefter en lång konventsrast i Kungsträdgården där bland andra Mando Diao spelade (dock varken *Spank the Monkey* eller *Fia med knuff*). När jag kom tillbaka hade tyska hörnan stängt. Därför blev det ett mindre intelligenskrävande parti *Looping Louie* innan jag avrundade kvällen med ett återbesök på Tviksta spelbar och ett parti *Front*.

Sammanfattningsvis var helgen mycket lyckad. Mest av allt glädjer jag mig över att jag säkert kan återse många av mina nya bekanskapen på Dragons Lair.

– Oswald Fogelklou







Foto: Wille Raab





Sveriges utholme, Kalkatraz, De fördömdas ö, ja namnen är många när Sveriges största ö kommer på tal. Det verkar som om både Stockholm och Gotland har glömt bort att vi faktiskt tillhör samma distrikt. Ett antal mil och timmar till sjöss skiljer oss åt, men likväl så borde vi ha samma möjligheter. Större delen av Sverige verkar nästan ha glömt bort Gotland helt så när som på veckan 32 varje år då medeltidsveckan går av stapeln. Vad finns det vi kan göra för att förbättra kontakterna? Ett steg i rätt riktning togs under Stockholms Spelkonvent 06 då lite idéer bollades mellan ansvariga från Sverok i sthlm och mig själv. Tankar och idéer som länge har funnits men inte kunnat bli av började på nytt ta form och ett steg i ledet av

Vad händer på Gotland?

åtgärder för att förbättra relationerna mellan Gotland och Stockholm är den här artikeln.

Många tror att spelhobbyn är utdöd på Gotland – även en del gotlänningar tror det. Men faktum är att det inte alls är så. Många av dom gamla föreningarna har gått i graven efter flera år av inaktivitet men flera ny har skapats också. Ett problem är att det har blivit en stor generationsväxling inom hobbyn. Många av oss som har hållit på länge har ingen aning om vilka dom nya utövarna är och många är nästan lite rädda för att ta kontakt med inbitna gamla rävar som sysslat med rollspel i snart tjugo år. På något sätt måste vi överbygga dom här kontaktproblemen och en sak som skulle behövas på Gotland är ett gemensamt kontor. Planerna på att starta ett sådant har funnits länge och i samråd med Studieförbundet här på ön så kan det bli verklighet. Vi har fått ett bra bemötande och det finns väldigt bra kontakter med olika studieförbund på ön.

Det som ställer till mest problem för verksamheten här är att kommunen nästan jämnt tycks motarbeta spelande i all form som inte är idrott. Vår förening startades för snart fyra år sedan och trots att vi har en bra mycket mer fysisk inriktning än bara bordsrollspel så har vi haft problem



att få tillgång till lokaler och annan hjälp. Dock har vi kämpat på och av egen kraft lyckats genomföra en hel del saker. Hösten 05 arrangerades en lajvloppis och i samband med det sattes även bord upp för att man skulle kunna spela figurspel. Vi hade själva stått en hel förmiddag och gjort mackor som vi sålde för en billig penning. Nästan lite konvetskansla över det hela. Det har länge funnits planer på att arrangera ett stort spelkonvent på Gotland. Det stora problemet är bara hur man skall lyckas locka hit besökare när det inte är medeltidsvecka eller liknande. Något mer än ett kommersiellt fiasko borde väl kunna föra oss samman? Ett rollspelskonvent i samband med medeltidsveckan nästa år finns med bland framtidsplanerna för att besökare skall kunna spara in lite omkostnader i form av resor, men det hade varit väldigt kul för oss på ön om man kunde arrangera något under vinterhalvåret också.

Trots alla problem som finns så har det ändå hänt en hel del saker på ön under dom senaste åren. Det finns en återkommande lajvkampanj som för visso inte gör så mycket väsen av sig, men den finns och har pågått rätt många år. Jag själv var med 1998 första gången och det har pågått ganska så fortlöpande sedan dess. Fler lajv har utspelat sig på ön under de senaste åren, men inget riktigt stort. Vi saknar helt enkelt medlen för att kunna locka folk hit. Mängden lajvare på ön är dessutom ganska begränsad. Planer på att bygga en permanent lajvby på ön har funnits

länge och i skrivande stund finns det också möjlighet att genomföra det. Jag har kommit i kontakt med en markägare som är väldigt positiv till att bygga en mindre lajvby. Under höst och vinter kommer vi att planera mer om hur man rent praktiskt skall fortsätta.

Så länge som man själv är motiverad kan man komma ganska långt, men det är väldigt tungt att ensam vara den drivande kraften bakom en förening. Det blir nästan alltid så att en liten kärna av entusiaster håller liv i det hela och resten mest hänger på eftersom dom får något utan att behöva anstränga sig själva allt för mycket. Inför *Kastaria* förra året insåg några av oss att vi inte hade någonstans att





Musings from Middle-earth

Stockholms spelkonvent was the venue for the first ever Nordic Cup tournament for *Middle-earth Collectible Card Game*. People came to play from all over Europe, and everyone had a great time. The staff was very friendly and helpful, and the *spelkonvent* was very well organized. We hope to come back some-time, perhaps for Nordic Cup III in 2008!

Cheers,
Mikko Vihtemäki



bo. Så vi sökte helt sonika bidrag från Sverok för att kunna finansiera en paviljong. Det tog tid, det strulade och vi fick inte tyget till vår paviljong förrän fem dagar innan vi skulle vara på lajvet. Men paviljongen blev klar och den blev till och med ganska fin. Stommen hjälptes flera åt med medan själva duken syddes av mig och en god vän. Men vi två lyckades efter mycket om och men få ihop tyget. Nu har föreningen en paviljong som är tolvkantig och fyra och en halv meter hög och drygt fem meter i diameter. Ett ganska bra komplement till våra tidigare tält som var betydligt mindre. Eftersom paviljongen bekostades av projektpengar från Sverok så finns den också till uthyrning om någon skulle behöva en dylik till något evenemang. Vi kommer under hösten att göra en fotoinventering av det gemensamma materiel som vår förening har och lägga upp på hemsidan så man kan se vad som finns tillgängligt att låna. Så snart vi får till stånd en uppdatering så kommer det upp mer information om allt dylikt.

Hoppas den här artikeln har fått några av er att höja ögonbrynet och tänka; ”oj då, kan dom göra annat än ordna medeltidsvecka på den där ön”? Förhoppningsvis så är detta början på ett bättre samarbete mellan Sveriges största distrikt och landets mest bortglömda ö.

–Eric Hejdström,
ordförande för Gutniska Gardet
www.mirick.se/gutniskagardet
gutniskagardet@gmail.com



Warhammer på SSK



Stockholms spelkonvent är en av de mindre turneringarna i Sverige och förra året var det bara ett tjugotal deltagare. De stora turneringarna är GothCon och LinCon (samt i viss mån BSK och SydCon samt RTO). Turneringen i år skulle inte komma att bli mycket större, men till skillnad från förra året med fler deltagare från andra delar av landet. Vi hade spelare både från Lund, Göteborg och Norrköping. Det är dock en turnering som blir kul att spela då de flesta spelarna som är med hör till de riktigt inbitna och bra spelarna vilket gör konkurrensen riktigt hård i de fem matcher man spelar. Arrangemanget var även det bra och jag tror att de flesta som kom och spelade i år återkommer nästa år och kanske tar med sig mer folk vilket gör att Stockholms spelkonvent inom en tre, fyra år kan komma att bli en riktigt stor och etablerad turnering.

Nackdelen med att spela figurspel på ett konvent är att man inte hinner

med så mycket annat. Ett helt konvent med allt vad det innebär går en nästan helt förbi medan man spelar med sina figurer. Den enda "lediga" tid man har går oftast åt till att beklaga sig över tärningar eller skryta om sin taktiska briljans och där emellan försöka hinna med att få en bit att äta.

Fördelen är att man får träffa andra människor från andra delar av landet som man bara träffar på den här typen av arrangemang och att man får möta spelare som man normalt aldrig spelar med. Man blir lite trött på att möta samma människor om och om igen på den lokala spelföreningen så lite omväxling förnöjer.

Själva turneringen blev för min del inte den odelade framgång jag hoppats på förhand. Jag vann förra årets turnering och hade hoppats på en repris med min för turneringen egenhändigt hopplånade armé. Men efter en förlust i den fjärde omgången fick jag nöja mig med en snöplig sjunde plats, vann gjorde Hannes Rolf. Jag fick dock pris som turneringens sportsligaste spelare vilket glädde mig oerhört. Jag tycker att det var en rolig turnering och kommer garanterat att spela nästa år med. Hur resten av konventet var hann jag tyvärr inte märka då det den här gången gick åt lite extra mycket tid till att svära åt tärningarna. Ser fram emot nästa år med tillförsikt.

– Jimmy Pihl





Hitler, Medusa, Djävulen, Jesus och Frälsaren
– samt ett gäng bananlådor.

Foto: Petter Johansson

Mastodonter

26-årige rollspelaren Gustav Tegby har skrivit pjäsen *Mastodonter* som spelades på Dramalabbet i somras. *Mastodonter* är en pjäs i två akter som handlar om en samling personifierade myter som försöker överleva i en värld där mänskligheten har försvunnit. Alltså har de bara varandra att samexistera med. Det är en brokig samling individer som blir tvungna att spela upp sina arketyper inför varandra.

Om *Mastodonter* står följande att läsa på Dramalabbets hemsida:

”Av en okänd anledning ligger planeten i ruiner. Allt liv är borta, nästan. Ett gäng gudar, legender och andra figurer har blivit kvar, såsom Jeanne D’Arc, Homeros, Jazzpianisten, Medusa, Gabriel, Tor, Moder Theresa, Hitler, Pippi, Jesus, Oden, Elvis, Frälsaren, Djävulen, Che Guevara, Sagoprinsessan, Valerie Solanas, Einstein och Oraklet i Delfi.”

Gustav: Rollspel var den första formen av skrivande som jag förlorade mig i. Vi hade ett rollspelsfansin som hette *Kobold*. Rollspel är utgångspunkten för mycket i mitt liv. Det är där jag lärt sig dramatisk struktur, inte minst.

Jag skrev ett äventyr till SnöKon med namnet *Du skall inga andra gudar hava jämte mig*. Det handlade om patienter på mentalsjukhus med stämning från filmen

Gökboet; brutala vårdare och en välmenande men mesig chef. Det visar sig att spelarna egentligen är grekiska gudar. Gud, Jehova/Allah, har spärrat in alla andra gudar så att de inte kan konkurrera med honom. När spelarna minns sina identiteter blir det uppror i mentalsjukhuset.

Efteråt skrev jag en uppföljare. Rollerna kommer ut i en värld som har dött. Gud hade i själva verket inte alls spärrat in dem för att vara taskig. Det fanns helt enkelt inga människor kvar. Han hade bara velat bespara dem det.

Tio år senare dök de här tankarna upp till pjäsen *Mastodonter* när vi letade efter någonting med episka proportioner.

Martin: Hur märker man att *Mastodonter* är inspirerat av ett rollspelsscenario?

Gustav: En idé som jag hade tidigt var att pjäsen inte skulle ha några huvudroller.





Foto: Petter Johansson

Sagoprinsessan och Medusa
– ett äpple är *aldrig* en särskilt bra idé.

Alla rollerna har varsin monolog någonstans i pjäsen där de ostört får lägga ut texten lite. Alla rollerna skulle vara roliga att ta sig an.

Jag pratade häromdagen med en dramalärare på gymnasiet som funderade på att använda *Mastodonter* som slutprojekt till en av sina klasser. Det skulle vara kul att låta de som ska vara med i projektet välja sina egna myter och stoppa in dem i *Mastodonter* och se vad som händer.

Martin: Återfinner vi några av rollerna från konventsäventyret i pjäsen?

Gustav: Jodå, framför allt från de grekiska och nordiska mytologierna. Tor, Oden, Medusa, Homeros... Pippi Långstrump var faktiskt också med, det fanns en separat del av jorden där mer litterära sagofigurer bossade runt. Valerie Solanas figurerade men dök aldrig upp i spel. När jag skrev pjäsen var det väldigt länge Valerie Solanas som var Herakles, sedan bytte vi ut dem för vi tyckte det var för få kvinnliga karaktärer i pjäsen och Herakles och Tor var för lika. Det var mer dynamik att ha en kvinnlig karaktär som bästis till Tor.

Och Jesus var med såklart. Hitler var inte med då. Det är lite konstigt, han var ju egentligen given.

Martin: ...och så finns det en frälsare som inte är Jesus...

Gustav: Precis! Det är ett spel som de spelar upp för varandra: Det finns en frälsare och myterna turas om att vara den här frälsaren. Idén med själva karaktären Frälsaren i pjäsen är att hon har tagit på sig att vara rollen så många gånger att den personen inte längre kommer ihåg sin rätta identitet.

Då jag skrev tänkte jag att hon inte har någon annan identitet. När jag behövde en tänkte jag mig Eva från Edens lustgård, en slags myt om Urmodern. Det var därför hon tog hand om de här andra sura gudarna. En recensent tänkte sig att frälsaren var en människa som har blivit kvar, som låtsas att hon också var en myt för att få vara med. Det var också någon annan som tänkte sig att frälsaren var Gud.

Grundidén till pjäsen var: "Vad händer med en massa gudar när ingen tror på dem längre?" Allting hänger på hur andra betraktar dig. Du blir vad som helst som tillräckligt många ser dig som. Frälsaren blir en frälsare trots att hon inte vill för att de tjar på henne. I slutet av första akten blir hon mer eller mindre tvingad att ta sig an rollen som sig själv för att fullfölja spelet.





Djävulen och jazzpianisten, som sålde sin själ för sin musikalisk talang.

Foto: Petter Johansson

Foto: Martin Brodén



Gustav Tegby

Martin: Som i *Small Gods* av Terry Pratchett eller *American Gods* av Neil Gaiman?

Gustav: Flera har refererat till dem, men jag har faktiskt inte läst dem. Det här är upptrampad mark har jag förstått, men inte i teatersammanhang.

Martin: Vilka myter fick stryka på foten redan innan pjäsen blev klar?

Gustav: Herakles rök. Två änglar försvann. Marx och Zeus slogs ihop till Che Guevara. Buddha rök. Några japanska åskgudar blev för obskyra – de västimperialistiska gudarna fick ta över världen.

Martin: Det som slog mig när jag såg pjäsen var att de två akterna var som två olika pjäser.

Gustav: Jo, den första akten är ju som en pjäs i pjäsen, spelet som de spelar om och om igen. Myten om en frälsare. Det är det enda de kan. Första akten är myternas vardag, det finns regler och ritualer. I andra akten blir allt på riktigt, det är det som gör det så läskigt.

För vissa av karaktärerna blir det en möjlighet att bryta sig ut ur sina gamla roller. Sagoprinsessan upptäcker att hon är lesbisk. Hitler spelar ond i första akten för att myten om honom kräver det, i den andra är han ond på riktigt.

Martin: Har du haft nytta av dina teaterkunskaper som rollspelare och vice versa?

Gustav: Främst i teatersammanhang som rollspelare. Det är därifrån mitt kreativa tänkande kommer. Rollspel är väldigt inspirerande, kreativt, lekande. Jag har sett ett exempel på en pjäs som ännu mer är baserat på rollspel än *Mastodonter*, det är Skuggteatern i Umeå som satte upp en pjäs med namnet *Speleman Grå*, direkt baserat på ett rollspelsäventyr. Det kan vara en trend som kommer.

– Martin Brodén



Låt din förening synas – delta på Spelveckan

Din förening borde nu ha fått information från förbundet om hur ni kan delta i Spelveckan. Den informationen är bra, läs den. Här får du en sammanfattning: Spelveckan äger rum 30 okt - 5 nov, och under den hittar spelare och föreningar som ni på roliga och utåtriktade aktiviteter.

Tanken är att det under spelveckan ska spelas mer spel än annars, det ska arrangeras turneringar och speldemonstrationer, skrivs artiklar och spelas ännu mera spel. Kort sagt: Spelhobbyn ska synas!

Exempel på vad ni kan göra:

- spela spel på nya, konstiga platser (galleria, centrumet, bibliotek, osv.)
- arrangera en modevisning av era lajv- eller animekläder
- övertala ett café och ha en speldag där
- hålla in-game aktiviteter i datorspel

Vi stödjer med pengar, erfarenhet och en hel del andra resurser (läs mer om det i den här tidningen).

Nyfiken? Funderar ni på att göra något, men vet inte riktigt vad? Har ni en ide ni vill utveckla?

Kom till våra brainstorming-möten, där finns det folk som kan hjälpa er komma på och utveckla mer eller mindre vansinniga ideér!

20 september

18.00 och framåt

Brainstorming på Proxxi

Hitta vägbeskrivning och karta på www.proxxi.org

21 september

18.00 och framåt

Brainstorming på Dragon's Lair

Hitta vägbeskrivning och karta på www.dragonslair.se

23 september

10.00 och framåt

Öppet hus på kansliet

Tryck flyers, planera det praktiska, laminera inbjudningar. Kansliet har mycket resurser och det finns folk som kan hjälpa er med det mesta. Vägbeskrivning och karta såklart på stockholm.sverok.se

Frågor eller funderingar?

Hör av er till oss på 0761 07 60 34, eller maila stockholm@sverok.se



I november spelar vi sockorna av Stockholm!



När idéerna är större än föreningskassan

Varje år stödjer Sverok Stockholm åtskilliga stora och små projekt som behöver lite extra pengar för att bli precis så bra som arrangörerna föreställt sig. Sammanlagt 150 000 kr finns det att dela på under 2006. Vill din förening vara med? Låt dig inspireras av vad andra har gjort (och gör något bättre) eller kom på något helt nytt som ingen har sett förut.

Lajv är dyra och arrangera och för att göra det lite lättare för deltagarna är det många lajv som delfinansieras med bidrag vid sidan av deltagaravgifterna. En förening som inte nöjt sig med att bara arrangera ett lajv är Tu Lajv i Botkyrka som fått bidrag för att kunna utveckla sin lajvby, som inte bara används av dem själva utan också hyrs ut till andra arrangörer. Men allt behöver inte vara så stortslaget. Även enskilda lajv kan få bidrag för att kunna göra något utöver det vanliga. Både det så kallade *Bröllopslajvet* och ett än så länge hemligt arrangemang kommer förhoppningsvis inspirera lajvare att testa nya saker i framtiden.

För de som föredrar sina skogar i mindre format, på ett Warhammerbord, arrangerar Rogue Trader flera turneringar varje år. I början av sommaren flyttade de med lite hjälp av ett projektbidrag ut från sina vanliga lokaler hos Dragon's Lair och spelare från hela landet samlades för att spela en Rogue Trader Open i skolmatsal i Salem. En annan stor förening är Proxxi, som sysslar med det mesta och ibland vill göra mer. En av deras medlemmar ville att fler skulle kunna vara med och spela *Guild Wars* på deras datorer, och testa det innan de köpte egna konton, så han sökte och fick bidrag för att köpa in två konton för provspel.

Ett annat väldigt litet projekt är rollspelet *The Wizard* som utvecklats av en medlem i Sverok Stockholm och snart kommer finnas tillgängligt för alla. Där har bidraget bekostat de slutliga speltestmötena. Även figurspelarna kommer få något nytt som alla kan ha glädje av, sedan styrelsen nyligen beviljat en ansökan om att





Foto: Riksbanken

distriktet borde köpa in *Warhammer*-arméer. Planen är att det först ska arrangeras målarmöten där de som vill får vara med och göra iordning arméerna, sedan ska de finnas tillgängliga för alla som vill prova att spela utan att först bygga och måla alla figurer de behöver.

Sen får vi inte glömma arrangemanget som vi skrivit så mycket om tidigare i denna tidning:: Stockholms Spelkonvent. Distriktets bidrag är en investering som ska garantera att det här fantastiska arrangemanget fortsätter växa och utvecklas.

Två föreningar som få spelare i Stockholm kunnat undvika är Unionen och Dragon's Lair. Båda driver det mesta av sin verksamhet med egna medel men inte allt. Unionens senaste projekt är för nybörjarlajvare, och även Dragon's Lair satsar på att nå ut till nya spelare genom sin närvaro på Sci-Fi Mässan i november.

Så nu är det din tur. Nästa projektbidrag kan gå till din förening. Ansök idag på www.stockholm.sverok.se!

Resurser för dig

Sverok Stockholm har införskaffat olika saker och verktyg som våra medlemmar har önskat. Allt för att det skall bli enklare att ha roligt.

Den resursen som tar mest plats är nog den Grafiska verkstaden som inte bara består av en trevlig RISO med 4-färg, utan även limbindare, skärmaskin och en laminator. Allt för att ni som förening skall kunna göra er information snygg och gratis.

Innan man kan producera informationen måste man skapa den och då har vi dels ett dataprojektrum för det mer handgripliga arbetet, dels ett konferensrum för utsävande idémöten. Allt detta är inhyst i vår största resurs, Kansliet. Bokningsbart för alla föreningar som vill skapa möten och aktiviteter.

Andra mindre saker som Sverok Stockholm förfogar över som ni föreningar kan få låna och använda i er verksamhet är:

- **Knappmaskin**

Visa vem ni tillhör, bara fantasin sätter gränsen.

- **Ljudinspelningsutrustning**

Mixerbord av enklare modell samt talmikrofoner för ljudpåläggning.

- **Lajvmynt**

Så man slipper Svea rikes mynt i Lajvien.

- **Switchar**

För LANpartyn och andra som vill bygga nätverk.



Har du vad som krävs för att få pengar?

Hösten närmar sig med rasande fart och den olidliga värmen är snart bara ett minne blott. Fler regniga hemmakvällar innebär mer tid till spel och tankeverksamhet, och du känner att bristen på sol och bad inte är någon större förlust. Tillsammans med höstmörkret smyger sig även inspirationen på dig och plötsligt är det som om du slagits av en blixtrån från klar himmel. Du har fått en idé! Den där perfekta idén som skulle vara så otroligt häftig att genomföra, och som du vet skulle älskas av allt och alla i din närhet. Problemet är att varken du eller din förening har några pengar till att genomföra den!

Men ge inte upp! Sverok Stockholm har mycket pengar, och nu kan DU testa dig själv i ett exklusivt test, för att se om just ditt projekt håller måttet. Svara på frågorna, och räkna ihop hur många svar du får i kategorierna A, B och C!

Du har fått reda på att Sverok Stockholm har en aktivitetsfond på 150 000 kr, där alla föreningar kan söka bidrag för saker de vill göra. Vad gör du?

1. Jag bryr mig inte... Jag föredrar att låta någon annan fixa allt åt mig. (C)
2. Yää! Äntligen en chans att finansiera mina onda planer... Jag ska

bara övertala dem om min briljans så är pengarna mina! Muhahaha! (B)

3. Wow! Jag läser om aktivitetsfonden på hemsidan och börjar genast fylla på en projektansökan som jag mailar till Sverok Stockholms styrelse! (A)

Sverok Stockholm vill att du lämnar in en massa information om din idé. Hur gör du?

1. Jag skriver ner vad jag vill uppnå med projektet, hur jag vill genomföra det och hur mycket pengar jag behöver. Resten får de fråga om, om jag har missat något! (A)
2. Jag säger "Det ska väl ni skita i, det är min idé" och ger dem mitt kontonummer. (C)
3. Jag använder min tankekontrollerande superhjältkraft och försöker få dem att inse att jag är värd pengarna utan att behöva förklara mig. (B)

Sverok Stockholm undrar vad du ska ha alla pengarna till! Vad svarar du?

1. Pizza, läsk, chips, godis, mer läsk... Mmm... Cola... (C)
2. Jag behöver dem för att mitt projekt, som främjar spelverksamheten och dessutom är till glädje för många människor, ska kunna gå runt ekonomiskt! (A)



3. Jag behöver pengarna för att kunna bygga ett labb där jag kan väcka liv i zombier... eh... för lajvbruk såklart! *host* (B)

Sverok Stockholm tycker att din idé verkar cool och bra. De vill att du skriver ett avtal där du dessutom förbinder dig att betala tillbaka pengarna om projektet inte avslutas ordentligt. Vad tycker du om det?

1. Det är inte så läskigt som det låter!

Hittills har ingen någonsin fått betala tillbaka pengar, och styrelsen är trots allt riktiga människor som man kan prata med om det skulle bli problem på något sätt. Jag vet att de gärna hjälper mig, och jag tror att allt kommer gå bra! (A)

2. VA?!? No way... Ge mig pengarna rakt av, annars skiter jag i det! (C)

3. Jag signerade med "Dr. Evil", muhahahahaha... *host* (B)

Allting går som planerat och alla har jättekul! De älskar mig! Vad gör du när projektet är avklarat?

1. Woho! Äntligen lite lugn och ro!

Dessutom blev det tillräckligt med pengar över för all-inclusive Finlandskryssning. (C)

2. Avklarat? Det finns fortfarande ett universum att erövra! Muhaha! (B)

3. Jag lämnar in en slutrapport till Sverok Stockholm, där jag berättar hur det har gått. Detta gör att projektet är avslutat, och de kan bocka av i sina papper att jag fått pengarna och att de använts. Kul, det här ska jag göra om! (A)



Flest A: Du verkar vara en riktigt projektledare! Om du har några bra idéer så borde du genast sätta igång och genomföra dem! Det finns ingen-ting att förlora, annat än din frid...
Flest B: Du verkar ambitiös och din fantasi är det definitiva inget fel på. Du borde kanske arrangera ett lajv?
Flest C: Det här med att arrangera saker är nog ingenting för dig. Du bör hålla dig till att gå på arrangemang som andra lagt ner sin surt förvärvade frid på att fixa... Gnäll inte för mycket på dem som jobbar gratis bara!



Onsdagsmiddagar

På onsdagar efter klockan fem är det öppet hus på kansliet – välkommen dit och se vad det har att erbjuda! Vi träffas, spelar, umgås och diskuterar till en bit mat.

Vill du veta mer om vad som händer en viss onsdag kan du titta på <http://forum.sverok.se> Det går också bra att ringa Linda (0737238531) eller Roos (0704374706).

Föreläsningar

4 oktober – Första hjälpen

Ellen Rydell, sjuksköterska på SÖS, lär ut grundläggande sjukvård, vilket är bra att kunna när du arrangerar lajv och konvent m.m.

18 oktober – Merit? Jag spelar spel

Magnus Seter talar om de egenskaper spelare har, som de har nytta av när de söker jobb – och i arbetslivet.

Har du spelföretag?

I ett kommande nummer av *08-Nytt* ska vi göra en översikt över de små, lokala spelföretag som finns. Vill du vara med? Skicka ett mail till stockholm@sverok.se

Har du något att säga?

08-nytt ska inte bara vara för medlemmarna, utan även av medlemmarna. Har ni gjort något spännande i föreningen? Vill ni göra reklam för ett kommande evenemang? Har du något att säga som rör spelande och distriktet? Hör av dig till oss och berätta vad det är du vill skriva om. Texter som kommer med i tidningen blir dessutom belönade!



Hitta till kansliet

Sverok Stockholms kansli – även kallat Renseriets 25 – ligger ett stenkast ifrån Globens tunnelbane- och tvärbane-station. Kansliet är en viktig resurs för distriktets medlemmar och för projekt i hela landet. Här finns distriktets tryckverkstad, och även plats att hålla möten eller arbeta med projekt.

Åker du kollektivt hoppar du av vid Globen, men går ut i den andra änden av stationen. Där tar till höger på den lilla bron och därefter ner till vänster på den lilla skogsvägen. Efter något hundratal meter kommer du till en stor väg där du svänger till höger. Efter ytterligare något hundratal meter svänger du vänster, då du passerat reklamskylten Profilkläder. Där ligger Bolidenvägen 16 B – du är framme.

Ser fram emot att ses på kansliet!



Ring gärna innan du kommer!

Om du vill komma till eller använda kansliet någon gång då det inte finns utannonserade aktiviteter är det klokt att höra av dig i förväg, så du kommer in. Kontakta ordförande Aimée på aimee.kreuger@stockholm.sverok.se eller 073-510 26 26.