

NR 4, 2007

Zworq

SVEROK STOCKHOLMS DISTRIKSTIDNING



Helicon 35 – tyskt lajv

Heroclix

Växtverk



Ledare

Ringbärarna, Innsmouth's Finest och Kohissen. Det är de föreningar som läser den här tidningen, om man ska se till hur många som svarade på frågan vi ställde i förra numret. "Läser du det här? Maila så får din förening en present!" Ibland kan det kännas tungt att lägga ner så mycket arbete på en tidning som läses av så få. Eller är ni fler?

I distriktsstyrelsen har vi otroligt dålig koll på er föreningar där ute. Vi får en lista med namn och adresser, vilka verksamhetsgrenar ni angett att ni håller på med och hur många medlemmar ni hade förra året. That's it. Hur mycket säger det om vilka ni är och vad ni egentligen sysslar med?

Det är framförallt ett oerhört dåligt underlag för oss, vars uppgift är att stödja er. Vad vill ni ha för stöd? Vill ni ha stöd? Vill ni veta av oss överhuvudtaget? Några av er har säkert fått ett telefonsamtal från oss där vi pratat lite om detta; andra kommer att få det de närmaste veckorna. Förhoppningsvis har vi hunnit prata med alla föreningar innan sommaren är slut. Hjälp oss planera en kanonhöst i Stockholm och på Gotland!

– Nina Högberg,
ordförande för Sverok Stockholm



Foto: John Lundhögren

Omslaget

Bilden på omslaget är från Helicon 35 och är tagen av Mikael Johansson.

Zworq ges ut av Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16 B
121 63 Johanneshov
Telefon: 08-653 43 21,
076-1076034

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 nina.hogberg@sthlm.sverok.se





Hitta till kansliet

Sverok Stockholms kansli – även kallat Renseri 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 du till höger på den lilla bron och därefter ner till vänster på 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.

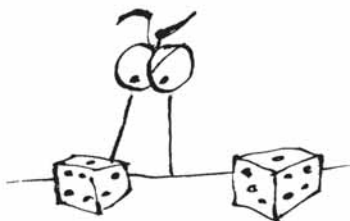


Boka kansliet och dess resurser

När ni skall till att använda kansliet och tryckverkstaden eller rent av behöver annan utrustning. Titta in på <http://bokning.stockholm.sverok.se> se hur mycket som finns att låna till er förening. Det finns även andra föreningar och deras resurser där. När man har bokat kansliet eller tryckverkstaden då behöver man inte vara orolig för att inte få jobba i fred för då är det ni som har tvingat det för den tiden. Är det något ni funderar över så tveka inte att ringa oss på 0761076034.

Innehåll

| | |
|---|----|
| Ledare | 2 |
| Hitta till kansliet | 3 |
| Helicon 35 – ett tyskt lajv | 4 |
| Havgard – en samlingsplats för lajvare | 9 |
| Masters of Clix & superhjältar på Lincon 07 | 10 |
| Växtverk – en föreningshelg för Stockholmsföreningarna | 12 |



Gratis tryck

Du vet väl att din förening får använda Sverok Stockholms fyrfärgsrisograf (som den här tidningen är tryckt på) helt gratis? Kontakta John Lundhgren för att få veta mer på john.lundhgren@stockholm.sverok.se

Onsdagsmiddagar

Du vet väl om att vi fortfarande håller onsdagsmiddagar varje vecka på kansliet? Besök oss där!

Deadline

Deadline för nästa nummer av Zwork är 1 september. Skicka texter, bilder och annat kul till: [zwork@sthlm.sverok.se!](mailto:zwork@sthlm.sverok.se)



Helicon 35 — ett tyskt lajv

Efter en heldag på resande fot anländer vi — jag och två tyska rollspelsvänner — till det gamla slottet Burg Wildenstein. Högt uppflugnet på en klipptopp ovanför Donaus källa ligger det välbevarade och restaurerade 1200-tals-borgen Wildenstein, som nu-förtiden tjänar som vandrarhem.

Fredag kväll är så allt färdigförberett — vi har byggt vår lajvkrog, arrangörerna och deltagarna har gömt undan alla alltför störande småskyltar och annat pynt, och hela borgen förflyttas till handelsutposten i Heligonia, med en färgglad bunt resande besökare och lokala ädlingar. Självt är jag den nordländske krogdrängen, och ägnar helgen åt att servera öl på löpande band och förvirra medspelarna med glada tillrop och konversationer på svenska.

Under de närmaste 36 timmarna får vi så leva i en värld, där steampunk-cyborger och svart alkemi hotar hjälrtarna i ett samhälle prydligt uppdelat i två läger — de .mörka. och de .ljusa. byinvånarna lever sida vid sida men med olika ideal och olika allianser.

Spelarkaraktärerna, som utgör ca 50-talet av de knappa 150 deltagarna, jagar efter onda maskiner i källare, kämpar mot invasioner av borgen och letar efter led-

trådar. Såsom krogdräng räknas jag självt dock till spelledarkaraktärerna och inte spelarkaraktärerna, liksom de övriga resterande deltagare som endera spelar fasta roller som spelledarna vill ha kontroll över, eller kliver i de roller som för ögonblicket behövs. Med hjälp av en elaborerad skumgummi-rustning med intrikat snidade kughjulsdetaljer, en lapp för ögat och lite smink förvandlas Smeden till Sergeanten i Cyborgarmén.

Under allt detta avbryts spelet regelbundet: tre gånger om dagen serverar vandrarhemspersonalen lagade måltider i matsalen. Först går spelledarna och alla spelledarkaraktärer och äter, och en trekvart senare är det dags för spelarna. Medan dessa äter uppdaterar spelledarna sin kader om vad som händer på lajvet, vad som planerats som nästa steg, vilka uppgifter som behöver lösas och hämtar sig frivilliga för de roller som behöver spelas därefter.



Foton: Mikael Johansson





Det hela resulterar i en spelstil som känns väldigt karaktäristisk för tyska lajv, och samtidigt väldigt främmande som svensk lajvare. Det finns en förväntan här att levande rollspel ska vara väldigt närliggande klassiska bordsrollspel i känsla och dramaturgi — man vill ha äventyret, pusslet, den mörkläddede främlingen i det innersta hörnet av krogen som kan ge de ledtrådar man behöver om man blott först hjälper honom hitta det han behöver. Och om nu berättelsen kräver en armé av odöda som stormar borgen och skrämmer in spelarna i innersta hörnet av högsta tornet, så är det bättre att man ger spelledarna en möjlighet att leverera detta än att man skippar den berättelsen.

Därmed har (nästan) varje tyskt lajv en spelledargrupp som mycket aktivt styr lajvet under tiden, inklusive hanteringen av övernaturliga färdigheter: jag

har sett spelet stanna av fullständigt lokalt i väntan på en spelledare som kan tala om huruvida och vad man får reda på med sin magi. Vidare har dessa spelledare en grupp deltagare till förfogande — oftast fler än de faktiska spelarna — som agerar statister när så behövs. Med smink och utrustning kan den Stora Fiendearmén i regel alltid dyka upp, och deltagarna förväntar sig i regel också en Stor Slutstrid.

Nästa egenhet man märker snabbt, som tydligt visar skillnaden mellan tyska och svenska lajvare är den väldiga toleransen för möjliga störningar: i den tyska lajvkulturen är det viktiga den värld som försöker antydas, och väldigt många har väldigt bra utrustning för att backa upp den illusionen med; parallellt med detta, dock, finns en väldigt låg tröskel för vad som faktiskt ingår i illusionen — en tysk lajvare har i regel inga större problem





med att inte se spelledaren med digital-kameran i bakgrunden, radiomasten på nästa berg, bilarna som står på parkeringen bredvid spelområdet eller den riktiga ölflaskan med en påklistrad etikett man sitter på krogen och dricker ur. Det finns en genomgående attityd av att man, under det att illusionen är värd att vårdas, inte ska ta saker på alltför blodigt allvar. De reaktioner jag fått i sådana diskussioner från tyskar liknar i mångt och mycket de diskussioner som förs i Sverige på gränserna mellan lajvhobbyn och SCA — det upplevs som viktigt att ha utrustning och miljöer som vårdar illusionen, men inte alla kräver att man har brokor istället för modernare underkläder, och inte alla kräver att utrustningsdesignen kan dateras.

Svensk lajvhobby har i regel kommit väldigt långt på flera områden — det



finns en djupt gående medvetenhet om dramaturgiska grepp, och lajv utvecklas i mångt och mycket som en kulturell aktivitet, med mycket influenser från teatervärlden. Svenska lajvare har, mycket tack vare Sverok, en livaktig och respektabel interaktion med det omgivande samhället. Bland de svenska lajvupplevelser jag har samlat på mig framträder även den totala nedsänkningen i sin karaktär och i lajv världen samt det stora värdet på karaktären och karaktärsutvecklingen som särskiljande drag. Alla dessa punkter skulle jag önska mer av inom tysk lajvhobby, och ser jag som starka anledningar till att den tyska lajvhobbyn skulle må väldigt väl av en korspollinering.

Å andra sidan, däremot, finns även mycket för svenskar att ta till sig från den tyska hobbyn. Det finns en stor





öppenhet för ideer och influenser inom tyskt gestaltande — som går långt utöver vad man skulle se på de svenska lajven, med sin relativt stringenta hållning till arrangörsvisionerna och strikt uppdefinierade spelvärldar byggda huvudsakligen av arrangörer och de mer engagerade deltagarna. Det finns en drift att göra karaktärer kampanjeoberoende, och därigenom även att göra olika lajvkampanjer kompatibla i termer av spelvärld — komplett med lajvkartor, där de geografiska relationerna mellan olika kampanjevärldar klargörs, och en drift att i anmälan till lajv förklara hur karaktären hunnit resa under tiden sedan senaste lajvet, och vilka saker som hänt off-camera på vägen. Det finns en djupgående generositet med utrust-

ningskrav, som lever sida vid sida med en väldig drift och stor tillgång på utrustning av förvånansvärt hög standard. Och det finns en väldig tillgång på fantastiska spelplatser — Burg Wildenstein är långt ifrån den enda platsen på kontinenten som lämpar sig fantastiskt väl för lajv.

Dessutom: om man får kontakt med den tyska lajvhobbyn kan man även dra fördel av det faktum att Tyskland har tillräckligt många lajvare för att kunna underhålla en hel flock av lajvbutiker, i regel med webbbutiker och postorder, och ibland med kläder till ungefär vad man som svensk lägger ut på tyget när man börjar sy.

– Mikael Johansson



Havgard

En samlingsplats för lajvare

Mellan den 27 juni och den 1 juli gick Havgard av stapeln ute i det natursköna Tyresta naturreservat. Havgard blev ett litet men väldigt intensivt lajv – runt hundra tappra lajvare stog ut med ett nästan konstant regnande och skapade tillsammans grunden till en fiktion som ska leva länge.

Eftersom lajvet blev lyckat har vi bestämt att det kommer komma uppföljare och inte nog med det – vi ska arrangera andra lajv i andra miljöer och världar också.

Havgard Lajvförening heter den förening som skapat Havgard. Föreningen har inte bara som mål att arrangera lajv, vi har större planer än så.

Vårt mål är att skapa en bra samlingsplats för lajvare i Stockholm med omnejd – och då tänker vi stor omnejd.

Vi har just påbörjat ett lajvföråd som ska komma till nytta för såväl lajvare som arrangörer. Vi kommer bland annat att i samarbete med Sverok Stockholm sy upp en uppsättning bra och snygga paviljonger som vi kommer hyra ut så billigt som möjligt, vi tror att hyran kan

landa på runt 200 eller 300 kronor per uthyrningstillfälle för en paviljong som rymmer 25 man. Överkomligt va?

Tanken med förrådet är att minska trösklarna för att lajva. Vi vill att lajv ska sprida sig som hobby, och att alla ska kunna ta del av den.

Vi vill också jobba för att knyta bra kontakter med myndigheter och företag. Sponsring och tillgång till bra områden är något vi kommer jobba för hela tiden.

Om vi jobbar tillsammans går det lättare, snabbare och det blir garanterat roligare! Vill du hjälpa oss? Ta kontakt med oss direkt, alla behövs. Skicka ett mail till tobbe@havgard.se eller ring på 0733 20 48 70.

Om du undrar så kommer vi självklart inte låsa oss vid bara fantasylajv – vi ska främja alla former av levande rollspel.

Håll dig uppdaterad på <http://www.havgard.se> och bli medlem på vår portal, <http://portal.havgard.se>.

– Tobias Landén



HEROCLIX™

Masters of Clix & superhjältar på Lincon 07

Vi bestämde att i år ska vi slå på stora trumman och arrangera ett stort HeroClix event på Lincon med massa priser. Vi pratade med Sverok Stockholm, Wizkids och Dragons Lair om bidrag/sponsring till vårt event. Vi hoppades på att kan-

ske få något litet extra eller så, men det bemötandet vi fick var över våra förväntningar. För att inte tala om de priser vi fick. Låt oss säga att den attityden dom hade gör att man lätt behåller engagemang för spel och inte minst Sverok.

Med rena stumpor packande och stora Clixlådan (med priser) lastad begav sig bilen mot Linköping och Lincon, vad som så här i efter hand kan räknas till en av bästa Lincon vi varit på. Väl på E4an södergående kom räds-lan *"Tänk om det inte kommer någon som vill spela?"* *"Tänk om det bara är jag och David som är intreserade?"* Det visade sig att dessa tankar inte bara var överdrivna utan även helt felaktiga.

När vi landat på Lincon så var det som det brukar vara under första kvällen. En hel del kaos. Ni som själva varit på Lincon kan intyga detta. Vi bestämde oss ganska snabbt att gå direkt till vårans spelsal för att rigga upp inför det planerade clixandet under lördagen. Vi hade





knappt hunnit in i rummet för än det kom fram några och frågade. ”Vad är detta för kul spel? Får man prova?” Då syftes för oss på Lincon 07 var att spela Clix så svarade vi självklart: ”Vill ni spela med Wolverine eller Stålmannen?”

Vi hade planerat in 18 timmar clix tid. När allt var klart hade vi kommit upp i nästan 30 timmar clix. Intresset var som ni kanske redan förstått mycket stort och tack vare våra sponsorer så kunde vi se till att alla deltagare gick där ifrån med sina alldeles egna Clix figurer. Vi hade även 2 stora turneringar där vi delade ut många fina priser. Bland annat exklusiva figurer samt några boosters.

Efter mycket spelande samt vad som är god sed på konvent (dålig sömn) satte vi oss nöjda och belåtna i bilen på väg

hem. På vägen upp diskuterade vi nya planer och drömmar för HeroClix i framtiden.

Vi vill tacka alla som deltog samt våra coola sponsorer (Sverok Stockholm, Wizkids och Dragons Lair) för att vårt HeroClix arrangemang på Lincon 07 blev så underbart. Vi hoppas kunna göra om succén nästa år igen och vi kommer att hålla liknande events på Stockholms Spelkonvent 2007.

För mer information om HeroClix och Masters of Clix se www.crayle.com/clix

Där hittar ni även bilder från tidigare events (även Lincon 07) samt info om kommande event. Alla är välkomna.

– Mårten Lagerstedt





Västverk

– en föreningshelg för Stockholmsföreningarna

Sverok Stockholm bjuder in till en helg fylld med spännande föreläsningar, roliga övningar, intressant information, god mat samt en hel del kuliga speltillfällen. Vi kommer att försöka ta itu med några av dom stora frågorna som finns inom Sverok och föreningslivet, bl.a. pengar, engagemang, föreningsutveckling och inte minst den brinnande frågan vem som egentligen är Stockholms mästare på Fia med knuff.

Vi kommer även att ge er en inblick i projektbidragsdjungeln samt svara på frågan varför föreningarna får pengar från Sverok. Visa några smarta tips & trix för att få en förenings bokföring och hantering av pengar att flyta snyggt. Vi kommer även gå igenom dom tunga frågorna om föreningsansvar samt den svåra konsten att leda undersåtar i strid.

Förutom dom lite tyngre ämnena kommer vi även bjuda på en hel del humor och skoj. Eller vad sägs om t.ex. programpunkter som:

- **Pengar och resurser:** Så får ni mer
- **Fallgropar:** "When Sverok goes bad"
- **Föreningsutveckling:** Så får ni föreningen att växa
- **Lobbying och PR:** Så får ni omvärlden (och Sverok) att tänka som ni vill

Programmet kommer vara anpassat för både nya och äldre föreningar. Gammal som ung alla Stockholms föreningar är välkomna

Slipa tärningarna och vässa örönen så ses vi i september

