

**GAME**

**Nya tryckmöjligheter!!!**



**Maj 2006**

# Ledare

Äntligen ett nytt nummer av föreningstidningen. Denna gång tryckt i färg.

Ursprungsplanen var detta nummer av tidningen tänkt att komma ut i november förra året. Saker kom dock i vägen och när det väl fanns tid att göra tidningen hade motion lagts om att distriktets skulle inköpa en RISO som klarar skriva ut i färger.

I detta läge valde redaktionen att lägga tidningen på is fram tills denna anlänt.

Detta nummer bjuder mest på material om rollspel och lajv. Det finns dock även en artikel om programspråkskonstruktionen switch case. Mycket nöje med läsningen.

Chefredaktör Per-Anders Staav

## Innehållsförteckning

Sid 3 Citat sida  
Sid 6 Nya utskriftsmöjligheter  
Sid 7 Sysslar man med lajv på Proxx?  
Sid 8 Lajv: Lajvskröner  
Sid 16 Brädspel: KAST kopplar ej av  
Sid 18 Rollspel: Vilka är det som träffas på tisdagar?  
Sid 23 Rollspel: Alfred Duffel berättar  
Sid 28 Rollspel: Finatchia nyheter  
Sid 32 Rollspel: Finatchias klimat  
Sid 56 Informationsbyrån om Switch Case  
Sid 58 Presentation av Genesis  
Sid 60 Baksidan

# Citat sida

Klas "Socket är magiskt fungerande"  
Robert "Ungefär som SDL då?"

Mormor "World of warcraft är inte ett datorspel, det är en sjukdom."

"Som Conan Barbaren" Johan  
"Sa du Konrad Barbaren!!!" Okänd  
"Vad pratar ni om?" Konrad

"Jag vill slippa tänka, som normala människor!" Monica

"Nästa år tänker jag flytta hemifån...till Proxxi" okänd

"Stjäl du mitt ansikte så dödar jag dig!" Roos

"Det är klart att vi vill se alla skäggor på Debiankonferansen"  
Johan

"Det fanns faktiskt tjejer där också" Per  
"Åh? skäggiga tjejer???" Johan

"Klas äter ju sushi som om det gav exp," Johan

"Varför inte?" okänd  
"För att min värdighet säger 'Tjing, tjong, tjong', och jag vet inte vad det betyder" Otso



## Citat sida 2

"Vet du vad två dimensioner är?" Helmut  
"Som i GTA2?" Konrad

"Man måste ju få ljuga när man e på Proxxi" Carl

"Jag gillar att den här funktionen inte \_gör\_ något, den har liksom tappat köttet i sin existens!" Carl när han jobbade på sitt filsystem

"Ja, jag vet att jag är bra på att göra av med pengar, men det är du också, IRL" sagt av Slafs till Klas

"Va, är inte du din egen mormor?" Slafs  
"Nej, inte min mamma heller" Carl  
"Då skulle du vara rekursiv" Slafs  
"...och tvåkönad" Carl

"Är han en tjuv?" Helmut  
"Är han en Treasure Hunter?" Martin  
"En pank Treasure Hunter i så fall" Helmut  
"Kanske därför han är en Treasure Hunter" Martin

"Men dom gjorde väl 2000 kloner av varje c64 spel?"  
"Och? Har du kollat på windowsmarknaden på sistonde?"  
Per och Yann diskuterar spelmarknaden

Eric Druid anländer och hälsar på Micke Johansson. "Hejsan Susanne!" säger Daniel Armyr



## Citat sida 3

"Det är möjligt att det inte är pekaren som är för stor, utan allt annat som är litet..." Jonas H

"Iggy, det är ett mycket vackert musikinstrument...om man hatar sig själv" Carl

Den illaluktande jätten springer förbi gruppen och dyker efter staven de kastat i vattnet. Efter att plockat upp den simmar den västerut.

"Jätten smälte inte till ingenting när den hoppade i vattnet!!!!"

"Det är lugnt. Ingen vet att vi gjorde det här"

"Eh...hur skulle vi fått betalt om jätten hade upplösts i ingenting?" Finatchia rollspelare

"Det slår mig att det inte smakar så mycket gris" Carl

"Har du testat vegetariskt?" Klas

"Jag har inte ätit någon vegetarian" Carl



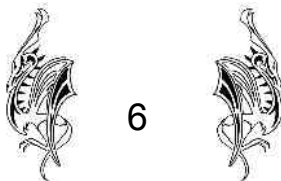
## Nya möjligheter att skriva ut saker

Det har troligen inte undgått många av lokalens besökare att Proxxi har skaffat en ny skrivare av sorten Samsung. En trevlig liten färglaser som skriver ut på båda sidor. Det är dock inte den enda möjligheten som öppnat sig utan Sverok Stockholm har även bytt upp sig från Riso föreningstidningen brukar tryckas på.

En Riso är tryckmaskin som skriver ut sidor med en enorm hastighet. Den gamla Rison led av diverse ålderskrämpor och drivrutinen var av fel sort. Förklaringen till dålig kvalitet på bilder i gångna nummer av GAME är helt enkelt att drivrutinen skalade om bilderna till 600 dpi när själva Rison tryckte i 400 dpi. Ett annat strul gällde att man måste byta toner innan man kunde skriva ut i annan färg. Något som i kombination med att Risos pappersmatning sällan drog rakt gjorde det mer eller mindre hopplöst att få ut snygga färgutskrift.

Ett exempel på hur illa det kunde gå är föreningstidningens drakar nere i sidfoten som totalt manglades av Riso rippern som inte kunde hantera en scannad bilds naturliga gråhet i bakgrunden. Redaktionen har gjort digital remastering av bilden för att förbättra kvaliteten. Inte för att det behövs dock nu när den nya Rison är på plats.

Distriktets nya tryckningsmaskin är ett litet tekniskt underverk av sorten bläckstråle skrivare som kostar som det vore laser utskrift. Den skriver ut i färg, sorterar pappersbuntar och kan vika samt häfta när det är mindre buntar. Vill ni skriva ut något som mer omfattande så gör det inte på lokalens skrivare utan tala med Roos eller Pa om att använda Rison.



## Sysslar man med lajv på Proxxi?

Svaret är både ja och nej. I anslutning till föreningslokalen har alltid funnits lajv verksamhet även om rekryteringen nästan helt sker utanför lokalen. Det är också sällsynt att det ordnas aktiviteter som faktiskt rymms inne i lokalen, oftast hyrs en slöjdsal så alla får plats.

Att syssla med lajv är inte gratis, men det är en stimulerande hobby som har potential att ge den riktigt ultimata kicken.

Den lajvförening i lokalen som lämpar sig bäst för nybörjare är Genesis (som presenteras sist i detta nummer).

För de medlemmar som vill sy och hantverka i lokalen tillhandahåller Genesis symaskiner och läderverktyg.

I detta nummer publicerar vi även ett antal anekdoter från lajv som medlemmar varit på. Förhoppningen kan dessa ge er det där lilla suget om att man faktiskt borde pröva. Redaktionen önskar gärna att ni medlemmar bidrar med fler sådana, samt bilder från lajv, till föreningstidningen.



# Lajvskröna från Trenne byar

På världshuset Fiskefyren i en av de trenne byarna sitter en samling äventyrare och väntar på strömmingsmackor.

Plötsligt hörs ljudet av vatten som hålls över en eld. Alla tittar dit och ser världshussonen stå där i panik. Sonen griper tag i vedträn och försöker tända elden igen med obefintlig framgång.

Dörren öppnas och världshusvärlden kommer ut, sonen piper och springer.

Fadern springer efter och återvänder med ett fast tag i sonens öra. De försvinner in i boningshuset.

Sonen ropar "Nej far, inte spaden!!!". Något hårt slår något mjukt.

Dörren öppnas och fadern kommer uttumlande. Efter honom kommer mor i huset med en stor slev i handen. Hon hytter med den och varnar

"Du ska inte slå din son...han ska kunna laga maten också".

Mor försvinner in i stugan och regler dörren. I dörren öppnas en liten lucka och sonen sticker ut näsan, skriker "Gubjäkel!".

Fadern springer fram till dörren och rycker och drar så att hela huset skakar.



# Lajvskröna från Ögon i Natten

Högalverna vandrar genom den lummiga skogen. De är blott ett stenkast från trevägskorsningen i mitten av lajvområdet. Vid vattnet finns en stor sten där de sätter sig ned och börjar prata och sjunga.

Det ligger ett oansenligt läger några meter längre bort. Efter en stund kommer ett större drowfölje längs stigen. Drow är onda alver från underjorden som dyrkar en spindelgudinna. De är speciellt kända för tortyr och fantatism.

Högalverna tittar bort och hoppas att dessa har viktigare saker för sig än att vara elaka mot högalverna.

Till deras förvåning kliver drowalverna in i lägret och börjar göra mat. Den ena högalven säger till den andra "Jag hoppar i och simmar om de närmar sig".

En drowalv reser sig och kommer fram. "Det här kommer göra ont" viskar den andra högalven.

Drowalven säger "Sjung högre så att minna manar hör er." Högalverna lyder skrämnda och förvånade.

Detta var början till ett utmärkt samarbete där en av högalverna dog och den andre fördes som fånge till underjorden och aldrig sågs mer.



## Lajvskröna från Tirad Kampanjen

Orch och alv talar på väg till rådslag för alla skogens folk.

"Vad äter ni orcher egentligen?" alv

"Växter, kött...lite vad vi hittar," orch

"Har ni någon gång ätit något som talat?" alv

"Nej...all vår mat vara död först," orch

"Jag menar om ni ätit något som talade innan den dog," alv

"Inte veta," orch

"Ni måste väll veta om det ni åt kunde tala. Jag skulle aldrig kunna äta en varelse som kan tala," alv

"Jo...men alvdruid säga att han tala med växter och djur...inte veta om det är sant...men om det är sant jag äta saker som tidigare talade," orch

"Har du ätit människor någon gång?" alv

"Ja, de vara döda de med," orch

"Har du ätit alver någon gång?" alv

orchen ser till att försvinna iväg innan han behöver svara.



## Lajvskräna om varför brottsplatser ej ska undersökas noggrant

Ett skogsalvsfölje är ute och går i skogen. Oväntat stöter de på en grupp mörkeralver. Grupperna är jämstarka i antal och beväpning. Plötsligt upptäcker dock en skogsalvskvinna att hon är ensam kvar och alla andra från hennes grupp flytt.

Möreralvsmagikern tar kontroll över skogsalven med magi och beordrar henne att följa med. De går upp på ett berg och utför en ceremoni som avslutas med att de skär halsen av skogsalven.

Eftersåt hamnar skogsalvs spelaren på marken med massor av teaterblod över hals och nacke. Mörkeralverna lämnar henne för att göra fler illdåd.

Skogsalvs spelaren ligger kvar där en stund för de ska hinna försvinna. Precis när hon tänker resa sig hör hon folk som kommer smygande. De är en hopar äventyrare som sett det hela på avstånd och nu kommer närmare för att se vad som hänt.

"Är hon död?" frågar en äventyrare.

"Jag vet inte, vi får väl titta efter." Skogsalvs spelaren suckar över blodet som droppar på tunikan.

"Vänta lite, det där är en alv. Det är inte bra!" utbrister någon



## Lajvskröna om varför brottsplatser ej ska undersökas noggrant

"Är hon verkligen död?" frågar äventyraren.

Skogsalvspelaren undrar om det behövs en neon skylt som pekar ut halsskadan.

"Vi kanske ska gå härifrån innan andra alver kommer hit".

Gruppen börjar gå men stannar.

"Är hon verkligen död då?" frågar äventyraren.

Skogsalvspelaren vill strypa dem...kottarna under ryggen gör jätte ont.

Som tur för dem gick äventyrarna iväg innan någon alvarlig skada uppstod på dessa spelare, de var bara väldigt nära att hamna på sjukhus.



## Allmänna lajv sköner

Bondkvinna skyndar fram till bygardet. "Det är något som smyger i skogen," säger hon.

"Smyger, det är ohederligt!" svarar en vakt ointresserat men gör inget mer.

Om vakten ångrade sig senare vet man ej ty han nedgjordes strax senare av de orcher som smugit i skogen.

\* \* \*

Den lilla flickan går på stigen i skogen och äter kakor. Plötsligt står ett väldigt stort troll framför henne. Trollets klubba är lika stor som flickan.

Trollet tittar ned på henne och framför allt på kakorna. Flickan har hört rykten inne i byn att trollet inte är så farligt om man matar det.

Trollet säger med mycket alvarlig basröst "Får inte jag din kaka så slår jag ihäl dig". Flickan ger honom alla kakorna, skriker sedan och springer därifrån efter att ha sett sitt livs första troll.



## Lajvskrönor om oväntade komplikationer

Orgoloth visar sig lite svår att väcka sista morgonen på lajvet. Efter att Kylad gjort ett flertal försök med bland annat ett boffersvärd utan någon effekt konstaterar han att det säkert finns någon annan som är mer sugen på att slå Orgoloth med svärd. Han hämtar Salchar. Salchar kliver in men kommer snart ut smått förlägen. "Jag trodde jag slog mot rumpan men han vred sig åt fel håll."

\* \* \*

Mörkeralvsgruppen Månens väktare dyker sent på natten upp vid lägret mörkeralvsläger. Lägret tillhör gruppen, som leds av alv som går under öknamnet "kjejsar-tvättsvamp".

De kommer fullt beväpnade men försvinner iväg när de får frågan vad de gör där.

Strax efter hör man flertalet av dem trilla ned i diket. De kommer tillbaka och frågar efter en lyckta men "kjejsar-tvättsvamp" kräver att de frågar så högt att hela hans läger hör det innan sådan lämnas ut. Mörkeralverna vägrar med resultat att klanen återigen hamnar i diket.

Kjejsar tvättsvamp beordrade att i fortsättningen skulle diket draggas efter döda mörkeralver varje morgon.



## Lajvskröna om ritual

Drowalvsmagiekern Lindil har alven Aldalómës själsnamn. Han har dock gett sitt löfte på att aldrig bruka det och han ska ordna så att ingen annan heller kan missbruka det.

Snön har slutat falla och alverna beger sig till ritualplatsen. Lindil samt lärling utför en ritual...inget händer.

Plötsligt exploderar marken och upp ur snön kommer en demon. Lindil vill att demonen ska döda någon samt svara på en fråga. I utbyte ger han Aldalómës själsnamn. När hon dör ska hon inte födas som alv utan bli demonsnack, men vare sig demonen eller någon annan får bruka namnets kraft.

Aldalómë vrålar av ilska och springer framåt...exakt en halvt steg...framför henne står plötsligt en mur av alver som inte vill att hon ska dö tre steg längre fram. Demonen försvinner ut i skogen för att jaga sitt offer.

Snabbast springer dock Lindil när skogsalvsdruiden Yavannion får veta vad han gjort och jagar honom med en yxa.



## Brädspel, lugn och ro för kropp och själ?

Efter att ha ångat på i lugnt tempo hela våren bestämde sig KAST för att man torsdagen den 29 Oktober skulle prova på att hinna med ett parti diplomacy på en kväll. Det betyder 2 minuter per drag plus resolve. En äggklocka håller tiden.

I god tid innan hade ett bord placerats mitt i stora rummet och spelplanen lagts fram. Sakta men säkert började fler och fler att flockas runt bordet till det var dags att börja. Ett tiotal förhoppningsfulla spelare anmälde sig varav hälften aldrig spelat förr. Snabb regelgenomgång och så var det dags att börja. Äggklockan vreds upp till 2 minuter och så var paniken i full gång. Att tänka ut och skriva ner ett drag visar sig ta minst 60 sekunder. Altså, knappa 60 sekunder kvar att forma allianser på. "Vem är Tyskland?" vrålas det ut för full hals ett flertal gånger. En efter en börjar dragen lämnas in och så ringer klockan.

Spänningen är olidlig. Har man skrivit rätt drag eller har man försökt flytta motsåndarens pjäser istället? Englands försök att flotta en marktrupp i första draget var lite väl magstarkt för de flesta men nya som gamla spelare hade, till största delen, lyckats få ner något både begripligt och konstruktivt.

Vrida upp klockan igen och paniken var åter tillbaka.

Ungefär två timmar senare var det en rätt spak skara som gemensamt valde att kalla det mer eller mindre oavgjort.



## Brädspel, lugn och ro för kropp och själ?

Aldrig förr har det pustats ut så på en av KASTs spelkvällar. Detta firades genom att bryta förpackningen på ett av våra aldeles nya Fantasy Flight-spel: "Mutiny" som erbjöd oss en timmes lugn och ro utan onödig mental gymnastik innan det var dags att packa sig hemmåt för kvällen.



## Rollspel: Vad är det för spel på tisdagar?

På tisdagar leder Roos Proxxis största rollspelsgrupp (Finatchia Minor hade fler spelare, med de var fördelade över små grupper och i tiden). Kampanjen går under namnet Darkover, och den första omgången är redan avslutad. I detta nummer gör vi tillbakablick och postar en inkrönika skriven av en av spelarna. Först dock Roos ursprungliga presentation inför kampanjen.

### Darkoverkampanjen

Jag har många gånger tänkt att jag vill spela fram en berättelse på planeten Cottham 5. Fram tills nu har jag dragit mig för att göra våld på MZ Bradleys klassiska SF-värld eftersom jag är ganska dålig på att komma ihåg detaljer som namn på personer och platser. Men saker och ting förändras, jag har insett att även om jag inte kommer att vara Bradley trogen i allt är jag nog ändå en ganska väl vald person att förmedla känslan för världen, eftersom jag känner den så väl som jag gör. Dessutom har jag hittat en ganska stor lucka i Darkovers tidslinje, och med författaren borta kan väl jag, lika väl som någon annan, dra igång ett försök att fylla ut det som saknas.

Ah, jag glömmer så lätt att hon skrev de flesta romanerna om darkover innan science fiction och fantasy började distribueras i Sverige, så det kan nog behövas en kort sammanfattning. De första böckerna kom på 50-talet och var SF med fantasyinslag. Berättelserna handlade om hur kulturen i Jordimperiet krockar med den på Cottman 5, eller Darkover som invånarna själv kallar den. Planeten är en kall och ogästvänlig planet med bara en liten beboelig yta och kollonerades av misstag då ett av de första kolloniskeppen från Jorden kommit ur kurs och nödlandar.



## Rollspel: Darkoverpresentation

Kontakten med resten av mänskligheten bröts och spillran på Darkover utvecklas i en helt annan riktning än resten av imperiet. När planeten väl upptäcks finns det ett stabilt feudalsystem som leds av sju familjer. Efter att ha fått in gener från ickemänskliga arter på planeten besitter de ett par förmågor som andra saknar. I kraft av dem besitter de också makten över planeten.

Vår kampanj börjar innan planeten blir återupptäckt. Ja, egentligen skiljer sig tidslinjen på Jorden sig ifrån MZ Bradleys långt tidigare. Det blir inget egentligt imperium, utan mänskligheten har spridit sig till nya planeter med egna nationer, idéer och fraktioner. Motsvarigheten till FN har dock skickat iväg ett av de första skeppen med IED (information/entropy drive) vilken medger destruktiv duplicering av materia på andra platser i universum, och därmed möjlighet att färdas snabbare än ljuset. Tekniken visar sig dock inte vara helt pålitlig och när licenserna till nanoteknologin i navigationssystemet tappar kontakten med sin licensserver blir besättningen tvingad att vidta desperata åtgärder. De tvingas göra 1738 hopp i både tid och rymd utan att veta varken var eller när de landar innan de får en bebodd planet i sikte. Det är Darkover strax efter the ages of chaos, i slutet av den av Bradley mindre behandlade eran 100 kingdoms.

Besättningen delas i två halvor då hälften ger sig av i de sista fungerande räddningskapslarna och resten blir tvungna att kraschlanda skeppet eftersom det bara är designat för att docka i omloppsbana och landningsskytteln är demonterad för att överhuvudtaget få igång IED-drivten efter licenshaveriet.



# Rollspel: Darkoverpresentation

Spelarnas karaktärer är de som kom undan i kapslarna samt en lokal adelsdam som lett en räddningskaravan upp i bergen.

## Roller

Alvin Nox

pilot på den demonterade skytteln  
medlem av närskyddsstyrkan  
håller hårt i sitt prickskyttegevär  
oväntad god kontroll på sina tankar

Alfred Duffel

terraformeringsingenjör  
har satt i sig nanon från ett helt colonization seed  
funderar på att starta en kedja av vulkaner längs ekvatorn  
rider gärna baklänges

Charles Payne

kvartermästare  
är försvunnen (vilket alla tycks ha glömt)  
mästare på logistik

Kirean Windu

ingenjör  
irländare med hett temperament  
pratar hållre än vackert

Mara

assistent till läkaren  
del av närskyddsstyrkan  
uppmärksam typ



# Rollspel: Darkoverpresentation

Löjtnant Crux  
marinsoldat  
enda kvinna bland de som kom i kapslarna  
har en juste kanon i hölstret

5A729C1103BF1732  
aka saruman  
nanotekniker  
anakronistisk gamling i en 13-årings kropp  
använder faktiskt papper!  
kan faktiskt skriva!  
skriver faktiskt på tangentbord!  
gillar reglementen

John White  
geolog  
ibland är han en häst  
verkar ha utvecklat kroniskt illamående  
verkar ha någon form av kontakt med den infödda adelsdamen

Hj Vooram  
ambassadör  
självssäker typ  
har en förvirrad ai i hjärnan  
verkar bra på det mästa

Jung  
läkare  
vad har han egentligen i väskan?  
romantiker  
skrytmåns



# Rollspel: Darkoverpresentation

Isac  
navigatör  
stabil kille  
har glömt vad du hette redan innan du berättade det

Gaëlle Lanart-Alton  
lokal celebret klädd i väldigt många lager röda kläder  
har med sig balklänning på räddningsexpeditioner  
har en gigantisk ädelsen runt halsen  
...i en silkespåse  
...i en läderpåse

I kommande nummer av föreningstidningen kommer det postas mer nyheter från Darkover kampanjerna. Det hänger dock på er deltagare att kontakta redaktionen med material.

I detta nummer följer nu en redogörelse av vad som hände enligt Alfred Duffel. Dock saknas den viktigaste pusselbiten. Hur gick det egentligen för den strandsatta gruppen? Vad för viktigt som hände missade Alfred eftersom han var upptagen med annat?

För er som intresserade att delta rekommenderas att kontakta Roos i lokalen och höra efter för det aktuella läget i spelvärlden.

För inspirerade som vill läsa in sig på världen inför höstens Darkover spelande finns det nu i lokalen en uppsättning Darkover böcker.



# Rapport från Darkover

## Alfred Duffel berättar vad han minns

**[Datum: ]**

Ännu ett uppvaknade ur hypersömnen. Det råder nästan panik stämning på vårt skepp, varför all denna panik? VA?!? – håller licenserna till all nano på att gå ut? Men de skulle ju kunna klara av att vara ute i deepspace länge och inte behöva ha kontakt med någon licensserver!!

Det ser ut som om vi kommer att ha en hel del jobb, till att börja med så har vi inget fungerande navigationssystem. Piloten och delar ur besättningen försöker att skapa någon form av fungerande system så att vi kan göra hyperrymdshopp, trots att vi inte har några licenser för navigering – Fan ta skeppsvarvet, de lovade ju att det inte skulle vara några problem!

**[Datum: ]**

Vi har lyckats ordna någon form av navigation, vi var dock tvungna att slakta vår nedstignings skyttel, och en hel del annat. Vårat livsuppehållande system fungerar dock ett tag till (hoppas vi).

Däremot så har större delen av våra replikatorer fått sätta livet till – så hädan efter kan vi inte få några nya kläder, åtminstone inte på ett tag! Dags att gå ner i hypersömn igen under hoppen. Vi får verkligen hoppas att vi kommer till bebodda system.



## Rapport från Darkover (forts)

### [ Datum: Okänt – någon stans i tid och rum (NS) ]

Skepps datorn har väckt mig och några till. Den anser att den har hittat en beboelig planet och att vi skall på börja förberedandet av landning. Kommer ifortsättningen att ange datum från denna dag – Någon Stans i tid och rum, NS i korthet.

### [ Datum: NS + 2 ]

Nedstigning. Det blev ett stort tumult bland den kvinnliga delen av besättningen då det inte var någon kvinna som var med bland dem som fick plats i räddningskapslarna.

### [ Datum: NS + 3 ]

Alla har tagit plats i kapslarna och vi skjuts ut, det ser ut som om alla utom en kapsel kom iväg. Ah! Där kom den också iväg – det var nog våran byråkrats kapsel. Han skall ju alltid följa alla protokoll till punkt och pricka.

Ingen vidare landning, hård som satan. Vi landade i alla fall något snär samlade. Låt se var har vi hamnat? Berg och snö. Skeppet skall vara något åt söder, åt vilket håll nu det är. Tur att det är hård skare. Efter diskussion så kommer vi fram till att vi skall gå nedför och inte uppåt. Där borta ser det ut att vara ett hus! En liten tom stuga utan bekvämligheter. Inget rinnande vatten och ingen värme. En liten karta i alla fall.



## Rapport från Darkover (forts)

[ Datum: NS + 4 ]

Efter att övernattat i en stuga (nummer två som vi träffat på) så fortsätter vi nedåt, här börjar det bli skog. Någon eller några har slagit/borrat in rör i träden. Vi följer deras spår. Där borta, på andra sidan dalen ser det ut att vara ett följe!! Några rider på hästar och andra – vad rider de på?

Trevliga individer – talar en gammal dialekt som gör det svårt att förstå vad de säger. Undras var vi kan vara. Är dessa från någon av de tidigare utskickade kolonierna som man har förlorat kontakten med?

Det verkar som om detta är ett matriarkatiskt samhälle då kvinnan i rött verkar vara den som bestämmer och den enda krigaren som är med är också kvinna.

De vill att vi skall följa med dem. På DERAS djur – jag har ju aldrig ridit!!

Det verkar ju vara en baggis – men skall inte huvudet vara framåt? STÅ STILL! STOP!! STANNA!!! HALT!! Hör vad jag säger! - Jag sitter ju kvar i alla fall – Ups! en mjuk landning. Best att ta det varligt nästa gång.

De verkar ha någon form av nano eller annan teknik som vi inte ser – ledar kvinnan, Gail – verkar ha detta när hon tänder brasor. Det kan jag oxo göra med nano J.

Varför har inte dessa stugor några fönster??? (best att jag låter nanot göra det till alla fönster här)

Ytterligare en övernattning i en liten stuga.



## Rapport från Darkover (forts)

[ Datum: NS + 5 ]

Där borta vid bergs kammen – ser det ut att vara några ryttare till. Gaele säger att de inte är några som hon känner till. Crux och ..... säger att de är beväpnade. Urs hemska tanke skall de bli strid. Ja, ja vad har man inte soldater till. Mera över till mig att roa mig med sedan.

[ Datum: NS + 7 ]

### I Nanosvärm

Får meddelande om att jag befinner mig i instans 3762 av process 'Rädda mig'. Hm, detta är en ny upplevelse. Få se jag befinner mig i en liten stuga – dörren är blockerad, inget finns utanför den. För lite processor kraft säger nanot. En trevlig liten inglasad altan med utsikt över havet. Vad hände? – Rapport från nanosvärmen: Elakartat – militärt nano gick till attack mot mitt nano interface och började förstöra det. Något gick fel och man har lyckats ta tillvara en större del av mina intryck och minnen, färdigheterna verkar vara intakta.

Jag kan kommunicera med andra via deras nano interface. Fast man kanske inte skall kalla det kommunicera jag får bara deras syn och hörsel intryck – DET HÄR KOMMER ATT BLI JOBBIGT. Får försöka att upprätta en tvåvägs senare.

[ Datum: NS + 8 ] I Nanosvärm

'Gala middag och falkenering insikt om att vara i dvala i tre dagar'



# Rapport från Darkover (forts)

[ Datum: NS + 9 ] I Nanosvärm

'Slottet rustar för strid, CRUX hittar flygvagn'

[ Datum: NS + 10 ]

I Nanosvärm

'Terapi och studier i hur bygga nytt nano interface'

[ Datum: NS + 10 ]

Real Life

'Gaele hard startar kroppen'

[ Datum: NS + 11 ] I Nanosvärm

'Terapi och studier i hur bygga nytt nano interface'

[ Datum: NS + 11 ]

Real Life

''

[ Datum: NS + 12 ]

I Nanosvärm

'Terapi och studier i hur renovera/bygga en helikopter'

[ Datum: NS + 12 ]



## Nyheter från Finatchia kampanjerna

Finatchia är den rollspelsvärld som Per-Anders Staav har skapat och sedan flera år använder i sina rollspelskampanjer.

För att sprida information kommer föreningstidningen publicera information och skrönor från kampanjen. I detta nummer kommer huvudpunkten ligga på bilder som illustrerar dominerande naturtyper i Finatchias länder.

Först dock nyheter och rykten.

Bönder från Toladia berättar att ett levande träd tilltalat dem och förklarat sig villigt att göra en av dem till mäktig hjälte. Bönderna följde Magikergilletts råd om att inte gå nära träden och flydde därifrån. Okänd i Toladia, 2994 nya eran.

Mäster Zoz'lag, ledare för upproret mot kejsaren i orienten, gick segrade ur sin duel med samuraj från huset Ian på Lin Tse Mado. Kejsaren ryktas vara mycket vred och har krävt hus Ian som kompensation ska lösa ett antal svåra uppdrag som länge jäckat orientens äventyrare. Det har även införts kejsarlig förvaltning av skatter från Ian Tse, Ian Mklada och Ian Myong. Tai Ling, västra orienten, 2994 nya eran.

En draconian ska vandra från stad till stad mumlandes sa'ting'il'athor. Många som iaktagit honom har känt sig skrämde och sprungit efter hjälp, men han är alltid borta innan vakter hinner dit. Okänd i Al'kryza, 2994 nya eran.



## Finatchia: Ryken

Kyrkorna är korrupta. Deras hantering av den hungerkrisen visar tydligt att de bara är ute efter att tjäna pengar. Gör en god gärning och bilda ett medborgargarde och bränn ned syndens nästen när ni har chansen. Eric från Rena Trons Order, Kzardon 2994 nya eran.

Zaznak, före detta kopräl, nu kapten, har bildat en grupp kallad Zaznaks Jägare. Gruppen lovar en stor belöning till den som hjälper dem att finna de ondsinta äventyrare som försökt orsaka massmord i orienten. Boende i Yama i västra orienten 2994 nya eran

Rena Trons Ordern måste visa omdöme när tiden nu närmar sig då den tusende krigaren kommer. Förfall inte i det hat och kortsynthet som präglar kyrkorna. Var redo att färdas mot mötesplatsen när vår ordens värv inleds  
Tyroni från Rena Trons Ordern i Toladia, 2994 nya eran.

Världens största hjälte Agul Frindon dog i Kzardon i strid med kaosförkämpe under stormningen av mystisk befästning vid namn Maridro. Ny bärare av den berömda rustningen är Hantilia mí Elrochia, förste krigare av Ht'lians. 2995 nya eran.

Anslut er till mästare Pi och hans fenomenalt givande kampsports träning i öknen utanför Rydoz. Ni kan inte föreställa er vilket lugn man känner efter att tagit del i träningen, okänd, Rydoz, 2995 nya eran.



## Finatchia: Ryken

Mäster Zoz'lag ska enligt ryktet befunnit sig på vägen till Yan Tora Doria när han mötte kejsarens förkämpe. Först nekade Zoz'lag att strida eftersom han redan nedkämpat kejsarens förkämpe och nu ville han möta kejsaren själv för att ta över tronen. Kejsarens förkämpe insisterade dock på att han var den äkta förkämpen, och visade upp dokumentation som styrkte hans ställning. En blodig duel följde som slutade med att Zoz'lag kastades in i en mur om och om igen, men likväl vägrade att ge sig. Slutligen skall Zoz'lag och förkämpen ha talats vid ett längre tag. Vad som sades är inte känt, men de deklarerade efteråt att de båda slutit ett förbund om att söka Kouga Erya den förste. Okänd från Yan Tora Doria, 2994 nya eran

Hovastrolog Li Sama i orienten har utsatts för ett mordattentat i sin trädgård. Skrämda tjänare som kom dit påstod att hovastrolgen halshuggits, men detta rykte visade sig vara falskt när Li Sama starkt bandagerad dök upp vid hovet och krävde att Shogun Itto jagar ned den nedriga utlänning som besudlat hans meditation. Obekräftade rykten gör gällande att de tjänare som spritt det falska ryktet om hovastrolgens död dött i matförgiftning. Anonym Yan Tora Doria, 2994 nya eran

Situationen i Uzcadia förvärras. Hela byar befinner sig på flykt i rädsla att deras by ska vara nästa mål för de mystiska angripare som skövlar byar ursinningslöst. Magikergillet måste finna en lösning snart. Bybo från Uzcadia, 2995 nya eran



## Finatchia: Ryken

Aldarcias huvudstad har intagits av drakarnas armé. Merparten av den forne kejsarens trupper deserterade innan striden i protest mot brist på mat och de skulle tvingas försvara landet mot drakar. Kejsarens öde är okänt, vissa påstår att han fick huvudet avbitit medan andra säger att han gått under jorden. Okänd, Al'kryza, 2995

Gåtan med hungersnöden är löst. En ond sekt vid namn Cypressordern har från ön Te'pez organiserat ett stort nätverk som spridit förgiftat mjöl och säd. Ön har satts i blockad, men inga lyckade inbrytningar mot ön har gjorts. Sekten ska tydligen skydda sig med hjälp av magi. Okänd på båt utanför Toladia., 2995

Den högalvsika befästningen Erud ska enligt ryktet råkat ut för alvarliga problem och kraschlandat i ett träsk i norra Fyldezia. Ljustordern vill härmed tillkännage att rykterna är överdrivna och att högalverna endast passat på göra viss service på Erud när man väl är nere på land. Ljuorden, Zyr, 2995

Ht'lians, de uråldriga alverna, har återvänt från okänd plats. Oväntat nog har de dock inte gjort några försök att återta sitt gamla rike utan drar runt vägarna som fattig munkar. Klart är att de inte lever upp till sitt rykte. Många äventyrare som sökt upp dem för att testa deras förmågor har gått segrande ur mötena. Ht'lians verkar helt inriktade på att iakta utan att ingripa. Vissa har gått så långt att de antytt det är bedragare utsända av magiergillet från att avleda uppmärksamheten från gillet's spektakulära oförmåga att hantera världens kriser.



# Finatchia: Climate guide to the countries



## Al'kaduk

The eastern part of the Aldarcia empire. It is a rich land, with reasonable possibilities to do farming, something that is rare on this latitude. Many nations has over the year tried to capture the area from Aldarica but failed.

One of the prime reasons are that much of the population are draconians that take arms when invaders come. To what degree draconians actually bow the aldarician emperor in reality is not clear.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Al'krytza

The eastern part of the Aldarcia empire. Most of the population live close to coast or up in the mountains. The mountains are filled with mines that form the backbone of the Aldarcian economy. In ancient times the dwarves also mined in the area, with them gone the Aldarcian has expanded their operations into former dwarven areas.

The southmost parts of Al'kryza actually have rather much forest, but besides that the whole land is desert.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Arcadia

A little kingdom with jungle climate. Much of the economy is based on long distance trading. Many traders that travel to the orient prefer to make their last stop in Arcadia before they depart since food are cheap and it's easy to find mariners looking for job.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Ardezia

Ardezia is a country rich on timber, ores and similar riches. Still few of these aid the living of the many poor that struggle below the burden of the nobles high taxation. The guild of magics wish for peace in their neighbourhood is the major reason that no uprisings take place.

Northern parts of Ardezia have cold winters, but in whole the region is much suited for farming.



# Finatchia: Climate guide to the countries



## Arnak

A country of high mountain peaks and wide valleys. The parts of the land that are possible to grow crops in are actually quite productive, but not enough to support the rather large population.

The population focus on craftsmanship and production of things to sell to the rest of the world. Combined with a rather strong naval presence its rare that the population have trouble to find food to put at their table.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Elroch

A country far to the north. The climate is hard on the inhabitants, but the trolls like it that way. The summer is short and the sun fail to rise during the middle of the winter.

No matter what part of the year the trolls find most of the food by hunting. The eternal ice at the northsea is the most popular hunting ground.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Fazik

Information about the country is very limited since only elves can travel there and they never speak about what can be found there.

Jungle climate and untouched nature are normally assumed, but few knows for sure.



## Finatchia: Climate guide to the countries

### Fyldezia

The country is a mixture between untouched jungle and farmed lands. Much of food is exported north to Arnak.

The grey elven part of the population make sure that plenty of exotic goods are present on the market.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Hygion

A small island that is almost completely devoted to houses and military facilities belonging to the paladin order of Zenatharion. Most of the food is imported from other regions, but there is a rather large local fishing fleet.

The little nature that is left resembles the leaf forests of southern Al'kryza. It is considered so treasured by the citizens that you end in prison if you without permit cut down trees or make other modifications on the nature that is not clearly safe.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Iklytz

The lands of the kingdom of Iklytz are pretty easy to farm. In ancient times much trade with dwarven civilization happened through the region. The economic blow of the dwarves disappearing almost made the country fall apart. Yet this is by now far into the past.

Much of the worlds wine is produced in the region. Oliveoil is also a rather popular product.

Many view Iklytz as a growing market, even while some would argue that country already is a good and stable market.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Inzita

A theocracy ruled by the priests of Inzit. The land is hot and arid, not very suited for producing food.

Some of the more central parts are true desert, but the northern parts have a slightly better climate. Historically these areas have often been contested by both Inzita and Kar. Most of the time they have been controlled by the Inzita nation.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Kar

The region has plenty of wood suited for large ships and potential to be rather string economicwise.

Many wars with the neighbouring countries and the civil unrest that followed when the previous king was murdered have impacted badly on the economy. In recent years the country has recovered some fram stability granted by empress Windil Kar, but there is still much to do.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Kyndos

This region used to be one of the main suppliers of grain, but that is in the past. During the last couple of thousand years the land have been cursed in some unknown way. Animals miscarried, crops turned rotten and citizens suffered from illness. The nobles didn't deal with problems and tried conquest of nearby countries with spectactular failure as result. Finally the country collapsed and none bothered to move in to bring order. In recent years the curse vanished, but few dare to settle there yet.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Kzardon

The worlds only true democracy, also the country that butchered the nobles when those were found to worship the chaos gods.

The region is not perfect for farming, but more than able to support its population. Many wars in the past and the recent civil war that secured democracy has hurt the economy badly.

To worsen things elemental beings called Salamanders for unknown reasons attacked Kzardon and burnt crops, citires and castles without giving any explanations. The salamanders are gone, but the traces after them will take years to rebuild.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Maxadi

Home of the highlanders that produce much of the worlds wool. The rocky ground is not suited for larger cities and people thus normally live in small clan. Some of the clans are stationary while other follow their cattle around. In recent years much of the population were tricked to travel to Inzita by a false prophet and the population numbers of the region is therefore in thinner than usual. Some of clans had started to return with the expected conflicts when they found the old homes occupaid.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Mydak

It used to be a regular country, but after dangerous tactical gambling the nation was crushed by the mighty Ardezian army.

After the war the citizies were forbidden to unite or to form armies of their own. Instead they hire weapon guilds to serve as police and soldiers.

The region has very good climate for farming and most of towns prosper by the steady stream of visitors that come to look for weapon guilds. These give plenty of opportunity to find long distance trading partners even while the cities rarely have access to ships of their own.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### H'min Taigon

Far to east the small islands of the orient lies. Rumour says there are other islands in great sea, but it most likely these are not at all comparable with the rich orient.

Some evil voices say that the good soil is connected to the evil forces that severly trouble anyone that use magic there, but few believe this. Oni and other supernatural creatures are a plausible source without connecting them to the good soil.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Parax

The small and ancient country has always suffered attacks from the neighbouring countries. People from the south that want to move from Kyndos and people from the east that want to control Parax's fairly rich natural resources.

In recent years there has been no wars and Parax has surged economically as an unexpected trading partner in form of the trolls from Elroch has appeared.

There have been some problems lately due to famine, but all in all Parax is more healthy than it has been for ages.



# Finatchia: Climate guide to the countries



## Rydoz

A theocracy that is ruled by the priestess of Dynia. The land is desertlike and nothing eatable will grow there unless it's protected by the magic powers of Dynia priests.

As comparison Rydoz reminds of Inzita, but has less mountains and more strange magic hidden in the ground. The guild of magic keep a large presence in the area to catch all dangerous objects found in the ground.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Toladia

A jungle country that long has suffered from unresolved conflicts between humans and orcs. After the latest king rose to the throne this conflict seem to have settled down.

In recent years the warlock Hariblam the cruel manipulated the essence of the nature and many of the trees turned sentient. Unfortunately almost all of the living trees hunger for flesh and blood.



## Finatchia: Climate guide to the countries



### Uzcadia

A theocracy ruled by the priests of Inzit. The country used to be rich, but has suffered a lot during recent years from villages and towns being sacked by unknown attackers.

The priests have requested help from the guild of magic, but no reply has come. Many argue that the spell users from the local magic tower could deal with the problem, but they refuse to do what the central guild is bound to do.



# Finatchia: Climate guide to the countries

## Wyntox

Same kind of highland as Maxadi, but with a much large proportion of the population living in proper cities.

Partly this due to land that is more easy to farm, but also largely due to that the traders of Wyntox take the bulk of profit as they sell the wool from Maxadi and Wyntox to the rest of the world.

Another possible reason for the clans living in cities might be that the guild of magic, that have a presence here, likes to have a city around them.



## Finatchiakampanjen som inte tar slut?

En del i lokalen kanske undrar om Pas kampanjer någonsin tar slut. Kampanjen Finatchia Major: Nadoroths hemlighet har ju pågått längre än GAM haft lokalen.

Egentligen är det dock inte sant att det är en enda kampanj som pågått så länge. Nadoroths hemlighet är ramhandlingen till det som hänt på senare år i Finathcia. De fristående delarna som varit inom Nadoroth är:

- \*Maraboc profeten
- \*Encralion utbrytaren
- \*Fasan från Cyrlanlova
- \*Hungerns plågor

Även episka saker måste dock ta slut, och Nadoroth kampanjen närmar sig sitt slut. Exakt hur långt som återstår är svårt att säga. Vem vet ett nytt kapitel av sagan kanske öppnar sig när spelarna gör något oväntat. Finatchia förbereder sig dock för det som profetiorna varnar för ska gå i uppfyllelse.

Det börjar därmed dra ihop sig ny Major samt ny Minor kampanj.

Är ni intresserade av att delta så kontakta Pa.

Experimentet med ramkampanj och delkampanjer kommer troligen inte att upprepas utan det blir fristående kampanjer som följer. Exakt vad de kommer innehålla är lite svårt att säga innan Nadoroths hemlighet är helt avslutad. En rimlig gissning är dock att minst av en av kampanjerna kommer inkludera ett korståg mot nattens länder.



# Informationsbyrån: Varför måste man göra break i switch case satser?

Erfarna programmerare tenderar att förutsätta saker de lärt sig, de glömmer att fundera på varför saker är som de är.

Switch case är en känd programmeringskonstruktion från språket C som ger en enkel och tydlig syntax för att välja vilken kod som ska köras i en valsituation. Koden blir ofta lättare att läsa än om det skrivs med en massa if satser (om ni inte är bekanta med switch rekommenderas att surfa till [http://en.wikipedia.org/wiki/Switch\\_statement](http://en.wikipedia.org/wiki/Switch_statement) innan ni läser vidare)

Om man inte vill att man efter ett visst case block ska köra koden i nästa case block måste man lägga till en break sats mellan dem. Gör man inte det sker så kallad fall through.

Än så länge inget konstigt...men nu till den kriska frågan. Varför har man inte designat tvärtom så att man skriver exempelvis falthrough när man vill att nästa block ska göras?

Frågan är högst berättigad eftersom det efter studier av verkliga program visar sig att ungefär 99% av alla case satser har ett break i sig.

Motsatt beteende skulle helt enkelt spara världens programmerare ohyggligt massa skrivande. För att inte tala om att man kunnat undvika massor av jobbiga buggar kopplade till fall through som sker av misstag.



## Informationsbyrån: switch case (forts)

Självklart är hela denna diskussion hypotetisk. På grund av alla program som skulle behövas ändras så är det ogörligt att ändra beteendet för switch case. Detta svarar dock inte på frågan varför man från början gjorde denna idiotiska desgin.

Informationsbyrån har givetvis tagit reda på bakgrunden. Det finns faktiskt en domän av program där break är mer ovanligt än motsatsen. En kompilator som översätter kod till körbart program använder oftast fall through. I synnerhet eftersom fall through är mycket enkelt att koda i maskinkod, man gör helt enkelt ingenting.

Givetvis var de som utvecklade ALGOL på 60 talet och tog fram switch case konceptet inte helt dumma. Under utvecklingen av språket insåg de att man skulle argumentera för att fallthrough var dåligt för vanliga programmerare. Dock så konstaterade de att de redan skrivit en handfull verktyg som då skulle behöva skrivas om. Detta fann de vara alldeles för jobbigt, och till nackdel för alla programmerare som kommit efter fick saker förbli som de är.

Historien är dock inte slut här. I språket C# så finns switch case...men det är inte frivilligt att skriva break. Alla case satser måste sluta med break eller ett speciellt hoppkommando som heter 'goto case'...iofs måste till Microsofts försvar sägas att deras lösning nog helt eliminerat antalet program med buggar just på grund av programmerare fattat fel om hur switch case fungerar.



## Informationsbyråutmaningen

I förra numret ställdes frågan från IB om någon kunde förklara varför folk inte naturligt upptäcker reglerna för hur föremål faller. Det mesta annat i vardagen snappar man ju upp av sig själv genom att bara göra saken. Inget svar har inkommit till redaktionen.

Svaret är ganska enkelt...iakttagaren måste jämföra med något för att se att saker rör sig. Att jämföra med golvet säger att föremålet faller. Dock är den naturliga jämförelsen i sidled just personen själv. Går han och släpper föremål så kommer det jämfört med honom falla rakt ned, medan det jämfört med resten av rummet uppför sig som rörelsemängden säger och trillar i en kast parabel innan den slår i marken.

IB utmaningen till detta nummer är:

Tre personer kommer till glassstånd där glassarna kostar antingen tio eller tjugo kr. Den första personen lägger tjugo kr på disken och får frågan ”Vill du ha stor eller liten glass”.

Den andra lägger tjugo kr på disken och får frågan ”Vill du ha stor eller liten glass”.

Den tredje lägger tjugo kr på disken och får omedelbart sin glass.

Hur kan detta komma sig?

Hör av er till redaktionen när ni kommit på svaret.



## Föreningspresentation: Genesis

Genesis är en ideell förening, ansluten till Sverok - spelförbundet. Bortsett från att uppmuntra de egna medlemmarna att skapa rekvisita och roller inför lajvarrangemang satsar föreningen även stort på att sprida information om den levande-rollspelshobbyn till utomstående.

Huvudsakligt sätt att informera är att föreningen genomför demonstrationer av dräkter och skådespel i diverse sammanhang, vanligast är modeshower på de syfestivaler som ordnas i mässhallen i Sollentuna, men även andra platser förekommer. Föreningen brukar också ofta förmedla kontakter mellan lajvare och intresserade fotografer.

Föreningen har runt en 50 medlemmar, varav de flesta kommer från stockholmsområdet. Kontakt uppgifter till föreningen och dess styrelse går att finna om man besöker hemsidan <http://www.proxxi.org> och klickar på länken Genesis.

Är ni intresserad att komma i kontakt med lajvare så är detta den perfekta föreningen att engagera sig i. Vill man prova på lite innan man verkligen åker på sitt första lajv passar föreningens modevisningar utmärkt. Man kan också hjälpa till på dessa visningar utan att synnas på scen. Det behövs alltid folk som hjälper till smink, rekvisita och förberedelser.

### Allmänt om Levande-rollspel

Levande-rollspel startade som en ungdomsrörelse men har med tiden breddas till att ha deltagare från alla åldrar. Hantverk, improvisationsteater och drama möts i levande-rollspel till en kreativ blandning.



## Föreningspresenation: Genesis (forts)

Ofta används förkortningen Lajv för att beskriva hobbyn. Utmärkande jämfört med liknande företeelser som teater är att handlingen på det som spelas upp är bestäms av deltagarna själva. Skaparna av arrangemanget ger endast bakgrund. Ett typiskt arrangemang har runt 100 deltagare men allt mellan 10 och 1400 deltagare har förekommit.

För att inte störa illusionen strävar, man inom levande-rollspel, efter att all rekvisita ska vara så realistisk som möjligt. Ofta görs dock vapnen i skumvadd täckt av latex så att de blir säkra i okoreograferad strid. Rustningar, kläder och övrig utrustning görs dock i tidstypiska material.

“Ingen annan hobby har troligen till så hög grad bidragit till att ungdomar engagerat sig i att lära sig gamla hantverk.”

Levande-rollspel är i grunden en lek för alla åldrar men ger samtidigt deltagarna nya perspektiv på svåra situationer som mobbing och rasism. Skälet är att dessa aspekter av naturliga skäl belyses väl när världen beskrivs i enlighet med exempelvis fantasy grenens stereotyper.

“Levande-rollspel är den perfekta kombinationen av lek och möjlighet att utveckla förståelse för hur svåra situationer som mobbing, rasism och olikheter påverkar personer och grupper.”



## Baksidan

Knäck i micro

tid ca 15 min

för 40 st

1 dl vispgrädde

1 dl strösocker

1 dl sirap

3 msk skållad, hackad mandel

Blanda grädde, socker och sirap i ett kärl som har höga kanter och tål micro. Sätt micron på full effekt i 8 minuter och gör kulprovet. Rör ner mandeln och fyll formarna.

GAMexclusive är föreningstidning för den ideella spelföreningen GAM.

Ansvarig utgivare och redaktör: Per-Anders Staav

Illustrationer: Anna Rönnkvist

Fotografier: Per-Anders Staav

Korrekturläsning Roos bland annat

Redaktionen nås på [redaktion@proxxi.org](mailto:redaktion@proxxi.org)

Artiklar i detta nummer:

Rapport från KASTs brädspel, Roos

Presentation av Darkover, Roos

Alfreds redogörelse, Martin Winstrand

Lajvskröner, Maria Sillén och Per-Anders Staav

Presentation av Genesis, Maria Sillén

Övrigt redaktionen

Kontakta GAMs styrelse innan något material i tidningen reproduceras eller kopieras.