

Nytt E-zine om rollspel

Tigerens Öga

Nr 1

December 2004

Ur innehållet

Skymningshem: Andra Imperiet

Krille berättar om Rävsvans
Förlags nya rollspel som
kommer i tryck.

Vem är vem i familjen

Hur håller man ordning på
rollfigurens släktband.



Tigerns Öga

Nr 1
December 2004

Tigerns Öga

Tigerns Öga är ett elektroniskt fanzine (e-zine) som utkommer med ett varierat antal nummer per år. Det publiceras på internet och är helt gratis att ladda hem, och finns endast tillgängligt i PDF-format.

Tigerns Öga berör alla former av bordsrollspel inom de flesta genrer, men är främst inriktat på svenska rollspel. Både gamla och nya, sådana som ges ut och sådana som inte längre tillverkas.

Tigerns Öga berör både tryckta rollspel och så kallade independentrollspel som finns på internet. Både amatör och professionellt skapade rollspel.

Redaktion/Chefsredaktör

Fredrik Derefeldt
e-post: fredrik@derefeldt.se

Omslagsillustration

Roberta Matthews
"Midnight Down"
e-post: dogmas_muse@yahoo.com
hemsida:

<http://torachan.deviantart.com>

Kontakt Tigerns Öga

Fredrik Derefeldt
e-post: derefeldt@bredband.net

Hemsida Tigerns Öga

<http://www.derefeldt.se/fanzine>

Annonsering i Tigerns Öga

derefeldt@bredband.net

Kostnad är gratis så länge som fanzinet är gratis för andra fanzine och rollspel som utges gratis. Dessa medtages i mån av plats och i ordningen först till kvarn.

Recensioner i Tigerns Öga

Vill du få ditt rollspel eller ditt fanzine recenserat? Skicka då ett recensionsex med snigelpost till:

Fredrik Derefeldt
Borgmästaregatan 8B
63235 Eskilstuna

Och märk kuvertet med "Tigerns Öga".

Finns det bara online, så kan du skicka ett mejl där du anger hur jag kan ladda hem det, skicka aldrig hela rollspel till min mejl.

© 2004 Fredrik Derefeldt

Medhjälpare sökes!

Vill du hjälpa till att göra ett ännu bättre e-zine.
Kolla Tigerns Ögas sista sida vad som behövs.

Innehåll

3

Redaktören har ordet

Lite tankar från redaktören om detta första nummer och på fortsättningen.

4

Western genom tiderna

En genomgång av alla moduler som utgivits till rollspelet Western i väntan på fjärde utgåvan.

6

Lite tillägg till Playelf2

Har knopat ihop några saker att använda i Rävsvans Förlags rollspel Playelf2.

Inför Skymningshem: Andra Imperiet

Tigerns Öga har interjuvat Skymningshems skapare för att få lite bakgrund om det nya svenska rollspelet.

8

Hålla ordning på familjen

Hur skall jag hålla reda på hela min rollpersons släkt? Användbart även för spelledaren att skapa intressanta intriger.

10

Rollspelstidningen Fenix

Den nya tidningen för alla oss som gillar rollspel.

12

Rollspel på nätet, gratis att ladda hem

Det finns åtskilliga rollspelsprodukter på nätet, vissa av dem är riktigt bra, till och med bättre än utgiona produkter, här kommer några exempel.

14

Slutklämmen

Ja, då var första numret till ändå. Vad händer närmast.

Redaktören har ordet

Så ser då äntligen ett nytt fanzine dagens ljus. Planerarna har funnits länge på ett eget fanzine. Material har samlats för att det skall bli betydligt fler nummer än detta.

Fast för att få endel variation så skulle jag vilja ha hjälp med framförallt texter och bilder. Speciellt ljust detta med bilder är min akilles häl, då en ettåring ritlar bättre än jag själv.

Detta fanzine är inriktat på svenska rollspel, både köperollspel och independentrollspel som går att ladda hem. Jag skall försöka täcka så varierande områden som jag kan, men det kommer att finnas luckor. Exempelvis så kommer det antagligen inte bli så mycket texter till skräckrollspel då det inte är min favoritgenre precis.

Jag hoppas att iallafall något som jag skriver kan vara till nytta eller är av intresse för just du, du som just nu sitter och läser detta fanzine. Jag gör detta lika mycket för er läsare som för mig själv.

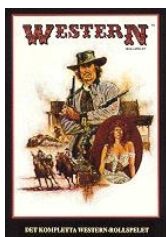
Tack för mig och på återseende.

Fredrik

Western genom tiderna

av Fredrik Derefeldt

Produkt	Utgiven	Sidantal	Format	Övrigt
Lancelot Games				
Regler				
Western rollspelet	1989	72+64	A4	Box
Äventyr				
Hogan's Last Stop	1989	32	A4	
Lawster's Lode	1989	32	A4	
De svarta banden	1989	40	A4	
Blodspengar	1990	36	A4	
Dead or Alive	1991	40	A4	
Tillbehör				
Spelledarens skärm	1989	6	A4	
Rollformulärsblock	1989	4	A4	20 st
Formulärsblock	1989	1	A4	5+5+10 st
Rävspel				
Regler				
Western rollspelet	1998	248	A4	
Äventyr				
Western klassiker	1999	16	A4	se artikeln
Legender från Wyoming och Montana	2002	64	A4	
Legender från Arizona och New Mexico	2002	64	A4	
Kampanj				
Laglöst Land	1999	112	A4	
Arizona	2003	120	A4	
Tillbehör				
Spelledarskärm	1999	6+40+8	A4	

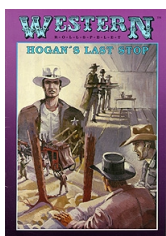


Western rollspelet

Konstruktion: Anders Gillbring, Mikael Hermansson, Anders Thyberg.
Information: Under år 1989 utkom både första och andra utgåvan. Det är inga större förändringar mellan utgåvorna.

Själva rollspelet kan man knappast kalla för nybörjarspel. Reglerna är omfattande och avancerade.

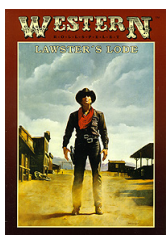
För mig själv så är introduktionsäventyret i detta rollspel ett av mina mest klassiska, Sutton Creek.



Hogan's Last Stop

Konstruktion: Anders Thyberg.
Information: Första äventyrsmodulen till rollspelet. Innehåller äventyret Hämnaden för Roscoe Farly.

Det blev något fel bland spelledarpersonerna, varför det medföljde ett löst A4-ark med de rätta.



Lawster's Lode

Konstruktion: Mikael Hermansson.
Information: Ett äventyr som utspelar sig bland gruvstäder och innehåller försvunnet silver.

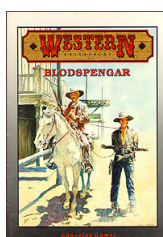
Det återfinns utöver äventyret också endel äventyrssupplag.



De svarta banden

Konstruktion: Anders Gillbring, Mikael Hermansson, Anders Thyberg.
Information: Ett äventyr där det pågår en jakt på ett banditsränarbyte.

Det låter inte så problematiskt, men med det antal personer som är inblandade så blir det inte lätt.

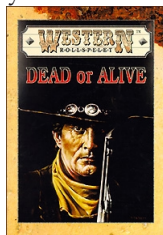


De svarta banden

Konstruktion: Anders Gillbring, Mikael Hermansson, Anders Thyberg.
Information: Ett äventyr där det pågår en jakt på ett banditsränarbyte.

Det låter inte så problematiskt, men med det antal personer som är inblandade så blir det inte lätt.

Modulen innehåller även äventyret En yrkesmördares heder.



Dead or Alive

Konstruktion: Tobias Amnell, Patrik Oksanen, Henrik Bergander, Joakim Johansson.

Information: En äventyrsmodul som innehåller tre fyllängdsäventyr.

Det första handlar om ett mord på en glädjeflicka, där en av rollpersonernas släkting nu sitter inom lås och bom som misstänkt för dådet.

Jag skall inte gå in mycket närmare på de övriga äventyren, men alla är ändå värda att spelas.

Denna modul var också den sista utgivna produkten till Western, innan Lancelot Games gick i konkurs 25 september 1991.



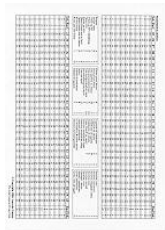
Spelledarens skärm

Information: Bestod av 2 ark på 630x297 mm som var vikta till A4-format. Skärmen reviderades inte till utgåva 2 av reglerna.



Rollformulärsblock

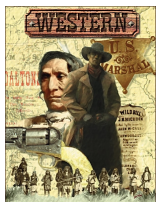
Information: Bestod av 20 st 4-sidiga rollformulär.



Formulärsblock

Information: Bestod av 5 summeringsformulär, 5 snabbhetstabeller, samt 10 "Vad har hänt?" formulär. Samtliga formulär var ensidiga.

Snabbhetstabellen var nog den detalj i striden som gjorde att dessa tog så vansinnigt lång tid att utkämpa. Jag känner till flera personer som under en enda strid har hunnit läsa ut en bok.



Western rollspelet

Konstruktion: Anders Gillbring, Tove Gillbring.

Information: Kraftig reviderad utgåva av rollspelet från 1989. Reglerna har blivit både enklare och mer snabbspelade. Nu kan man faktiskt rekommendera spelet även för noviser.

En sak som även fanns i de tidigare utgåvorna, är den mängd av bakgrundsinformation som finns. Omkring halva regelboken har bara historisk bakgrundsfakta om västern.

Något som också är bra och faktiskt genomgående i alla Rävspels westernmoduler, är att det medföljer ett fullängdsäventyr, så även i regelboken som går att få med mjukpärm eller hårdpärm.



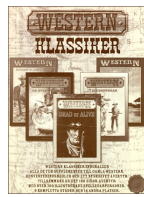
Spelledarskärm

Konstruktion: Anders Gillbring, Tove Gillbring.

Information: Spelledarskärm till tredje utgåvan av rollspelet Western. Denna skärm är inte heller det enda du får, utan tillbehöret innehåller också äventyret Lagen i Trinidad, som dessutom kom strax före det

amerikanska valet mellan George W. Bush och Al Gore. Snacka om sammanträffande.

Till äventyret medföljer även en tabloid tidning avsedd för äventyret, nämligen The Trinidad Herald.



Western klassiker

Konstruktion: Anders Gillbring, Tove Gillbring.

Information: Modulen innehåller konverteringsregler från det gamla rollspelet Western från 1989 till det nya.

Det innehåller också ett nyskrivet äventyr, men framförallt så medföljer samtliga utgivna äventyrsmoduler till Western från 1989 inklusive konverterade stats för spelardarpersonerna.

En riktig raritet som är slutsåld sedan länge.



Rollformulär

Konstruktion: Anders Gillbring, Tove Gillbring.

Information: Innehåller 20 st fyra sidiga rollformulär till Western.



Laglöst Land

Konstruktion: Gunilla Jonsson, Michael Petersén.

Information: Modulen som beskriver både den laglösa sidan och de som bekämpar dem.

Modulen är full med äventyrsuppslag, men innehåller precis som allt annat, om man bortser från rollformulären, ett fullängdsäventyr.



Arizona

Konstruktion: Anders Gillbring, Tove Gillbring.

Information: Senaste tillskottet till Western är Arizona, som blev uppdelad i två, då material fanns i överflöd. Den andra delen som ännu inte har utkommit är Tombstone.

Modulen beskriver delstaten Arizona utförligt, och det medföljer en karta över Arizona samt över Tuscon.

Vad händer nu med Western

Samtliga utannonserad moduler som var tänkta att utkomma inom en närstående framtid, någon var till och med tänkt att utkomma till jul, har förskjutits.

Orsaken till detta är att under nästa år, är det tänkt att en fjärde utgåva av reglerna skall utkomma, och innan denna har kommit, så kommer det inte släppas några fler produkter till Western.

Jag kan gissa att det dock kommer att utkomma några fler moduler i ungefär samma veva som reglerna till fjärde utgåvan, då flera moduler är väldigt nära att vara helt klara.

Vidare läsning:

<http://www.rollspel.com/>

<http://www.algonet.se/~khelatar/khe/lance-s.html>

Lite tillägg till Playelf2

av Fredrik Derefeldt

Rollspelet Playelf2 hittar du på Rävsvans Förlags hemsida <http://www.foxtail.nu/playelf.html>, och detta är rollspel är ett manschauvinistiskt koboldnostalgiskt rollspel.

Nya raser

Troll

Troll är stora mörkgröna eller brunsvarta bestar som alltid går omkring och är hungriga. De hatar allt vad solljus heter.

Troll har fördelarna Regenerera (10) och Mörkersyn (5), de får även en bonustärning på Supa samt en bonustärning på antingen Tåla stryk eller Våld.

För att kompensera detta, så erhåller ett troll nackdelarna Hungrig (5), Jävla solljus (10), Magiskt obegåvad (5) samt Motbjudande (5).

Dvärgisk dvärg

Om en dvärg är kort, så är en dvärgisk dvärg betydligt kortare. De är liksom sina större fränder skäggiga och kraftigt byggda.

Liksom för en helt vanlig jävla dvärg så gillar de sten och järn, men vad det gäller dryck så är det mjöd som gäller för en dvärgisk dvärg.

En dvärgisk dvärg har fördelen Mörkersyn (5), de får även en bonustärning på Envishet, Smida samt Supa.

För att kompensera detta, så erhåller en dvärgisk dvärg nackdelarna Kort (5), Långsint (5) samt Stolt jävel (10).

Ny nackdel

Jävla solljus (10 eller 15)

För tio 10 poäng så hatar du och mår illa, när det är solljus ute, och tar dig bara ut för att fånga mat eller göra några andra viktiga saker.

I övrigt håller du dig inomhus eller åtminstone undan solljuset.

För femton poäng tar du skada av solljuset.

I nför Skymningshem: Andra Imperiet

av Fredrik Derefeldt

Inom kort kommer ett nytt rollspel ut till butikerna från Rävsvans Förlag. Det är förlagets tredje produkt, efter Västmark och Lemuria, det sistnämnda i samarbete med Rävspel.

Detta nya rollspel heter Skymningshem: Andra Imperiet, och kommer att använda samma grundsystem som Västmark, T10-systemet. Spelet bör finnas tillgängligt senast den 17 december 2004.

Fanzinet Tigerns Öga har gjort en exklusiv intervju med konstruktören Krister Sundelin.

Tigerns Öga: Hur kom du på idén med Skymningshem: Andra Imperiet?

Krister: Det är inte helt lätt att svara på. När jag skrev Skymningshem (utan andra imperiet) så fanns det alltid en tanke om att man skulle kunna sticka ut i rymden. Premissen för Skymningshem var ju att det var en gammal jordisk koloni som "tappades bort". Jag tror att det började med en spelad kampanj i Skymningshem, där det faktiskt kom till en brytpunkt där någon form av kontakt ut i rymden inträffade, och jag var därmed tvungen att ta ställning till hur kontakten skulle gå. De alternativ som jag kom fram till då, att man skulle införlivas i Jordens imperium igen eller att det inte fanns någon att kontakta, kändes otillfredsställande.

En annan faktor var en diskussion om space opera som genre. I den diskussionen så kom det fram att det saknades bra space opera-spel på svenska. En

tredje faktor var överblivna rymdskeppsdesigner från ett gammalt science fiction-spel som jag utvecklade för den lokala spelgruppen här i Skövde. För omkring två år sedan så kom de första konkreta tankarna på Skymningshem: Andra Imperiet, och jag visste då att det skulle bygga på Skymningshem och vara space opera, och att det skulle ha med ett antal element från Skymningshem, men så mycket mer visste jag inte. Jag har en logga nånstans från den tiden.

Jag tror att det var under sommaren 2003 som det bestämdes att det nya spelet skulle innehålla stora mängder manga, anime och wuxia, men jag vet inte exakt hur beslutet gick till. Andra försöket att se på serien Neon Genesis Evangelion kan ha påverkat, men faktum är att jag faktiskt inte vet.

Tigerns Öga: Berätta lite vad som är så speciellt med Skymningshem: Andra Imperiet?

Krister: Till att börja med är det space opera, manga och wuxia. Det finns inget svenskt rollspel som innehåller manga, anime och wuxia som bärande element. Det finns inget svenskt rollspel i skrivande stund som har space opera som bärande element heller, eller för den delen utspelar sig till största delen i rymden.

Vidare är det, vid sidan om Mutant, det enda spel som medvetet satsar på snabbhet och flyt i reglerna, och som till ännu högre grad än något annat spel fokuserar på spelarinteraktion och deltagande. I Skymningshem: Andra Imperiet kommer man inte

undan ett medvetet val när man gör en handling, medan i alla andra rollspel så kan man komma undan med att helt enkelt slå en tärning mot ett spelvärde. Skymningshem: Andra Imperiet reducerar helt enkelt inte spelarens interaktion till tärningsrullare och röstförvrängare. Spelaren är med och påverkar, jämt.

Slutligen så slår den här interaktionen igenom hela vägen, även till andra spelgrupper. Världsbeskrivningen i spelet bygger på en wiki-wiki-web, en artikeldatabas på internet som vem som helst kan bidra till. Antag att du kommer på en kul planet för dina spelare, låt oss kalla den Kiryo. Efter ett äventyr så skriver du in lite anteckningar om Kiryo och vad som hände på planeten i wikin. Grejen är nu att andra spelare kan läsa artikeln, tycka att den var cool, och bygga vidare på den. En annan spelare kanske lägger in en ny kontinent med ett par nya länder på Kiryo, och ett par stora städer där också. En tredje spelare skriver ner lite om Kiryos relationer med grannplaneterna. Så plötsligt, några veckor senare, så upptäcker du att världen som du skrev in plötsligt har en ny kontinent, två stora städer, ett antal platser att äventyra på, mängder med spelledarpersoner och hur många intriger som helst som man kan göra äventyr av. Din inspiration om Kiryo har hjälpt andra spelare att spela Andra Imperiet, och det får du tillbaka i form av ännu mer inspiration.

På så sätt så är Skymningshem: Andra Imperiet en levande värld, och framförallt en värld som växer med och utvecklas med spelarna. Det är som en MUD eller MMORPG, fast för rollspel. Ju fler som spelar Andra Imperiet, desto mer levande är världen. Det går utmärkt att spela spelet utan det här stödet, men det blir så mycket mer om man använder sig av det.

Tigerns Öga: Kommer Skymningshem att komma ut nu när dess efterföljare redan är på väg ut på marknaden?

Krister: Förmodligen inte. Det finns redan fyra fantasyrollspel på den svenska rollspelsmarknaden - fem om man räknar in Saga - så marknaden är helt enkelt mättad. Ett sjätte spel är för mycket.

Tigerns Öga: Finns det planer på fler moduler till Skymningshem: Andra Imperiet, som det finns till Västmark?

Krister: Jajjemen. Exakt vilka och vad de innehåller är inte specificerat än. Jag behöver återhämta mig efter att ha färdigställt Andra Imperiet innan jag kan ta beslut om sånt. Det kan bli tal om både områdesmoduler, regelmoduler och annat skoj. Den mest konkreta funderingen är en kortlek med taktikvals kort, eventuellt packad med en officiell T10-T10.

Tigerns Öga: På tal om Västmark, hur har responsen varit på den tredje utgåvan som finns i tryck.

Krister: Den har varit positiv, men hämmad dels av att det finns få säljkanaler, och dels av att det finns så många andra fantasyspel. Med Drakar&Demoner, Eon, Pompedia och Saga ute i butiken så är det svårt för ett smalt, historiskt rollspel med fantasysmak att

få plats. Västmark är ett smalt rollspel, men utöver det så har kritiken varit god eller mycket god.

Tigerns Öga: Kan du säga varför vi skall köpa Skymningshem: Andra Imperiet, och inget annat liknande rollspel?

Krister: Den viktigaste orsaken är att det faktiskt inte finns något liknande rollspel. Det är det enda rymdrollspelet i Sverige, det är det enda manga/anime/wuxia-inspirerade svenska rollspelet, det är det enda svenska rollspelet med asiatisk-inspirerad miljö, det är det enda rollspelet med en öppen spelmiljö som man själv kan påverka, och det är det enda svenska rollspelet som ges ut i Äventyrsspels gamla G5-format. Faktum är att även om man tittar internationellt sett så är det få rollspel som kan plocka in dessa finesser.

Trots att det inte finns något liknande spel så är det en kul miljö som det är enkelt att komma in i. Det räcker faktiskt med att ha sett Star Wars, så har man andan direkt. Faktum är att George Lucas fick namnet på sina jedi från japanska kostymdramer, så kallade "jidai geki". Byt ut ljussvärden mot samurajsvärden, så har du miljön klar för dig.

Själv känner jag att med Star Wars: Episode III som kommer till våren, och med det spirande manga-intresset i Sverige, så är Skymningshem: Andra Imperiet helt rätt i tiden. Hade det kommit för ett år sedan så hade det varit för tidigt, och hade det kommit om två år så hade det varit för sent. Men nu känns det som precis rätt tidpunkt att släppa ett sådant här spel.

Det finns inget liknande svenskt spel, och med tanke på produktionstiden för rollspel så tror jag att Skymningshem: Andra Imperiet kommer att fortsätta att vara unikt ett tag till.

Därmed tackar vi på Tigerns Öga, Krister för att han tog sig tid att svara på våra frågor. Nu väntar vi med spänning på hur Skymningshem: Andra Imperiet verkligen blev.

Förhoppningsvis ska vi kunna publicera en recension av Skymningshem: Andra Imperiet efter jul- och nyårshelgen, då jag hoppas att nästa nummer ska kunna komma ut i januari.

Länkar i anslutning till Rävsvans Förlag

Hemsida

<http://www.foxtail.nu/>

Skymningshem: Andra Imperiet Online

<http://www.foxtail.nu/shi2/>

Playelf

<http://www.foxtail.nu/playelf.html>

Västmark

<http://www.foxtail.nu/vstmrk.html>

<http://www.foxtail.nu/vmwiki/>

T10-systemet

<http://www.foxtail.nu/t10/>

Övrigt

Dessutom finns ett officiellt forum tillägnat Rävsvans Förlag på adressen <http://forum.rollspel.nu/>

Hålla ordning på familjen

av Fredrik Derfeldt

Inledning

Något som jag har upptäckt ett antal gånger i äventyr, både köpta och amatörkonstruerade, så finns det ett antal som inleder ungefär såhär: Någon rollpersons okända släkting, bror, kusin eller något liknande.

Men handen på hjärtat, hur många okända nära släktingar kan en rollperson egentligen ha? Det finns vissa fall, exempelvis att rollpersonen är oäkting, någon av föräldrarna har vänstrat utan att tala om det, men i övrigt?

Visst, släktingar kan försvinna, till exempel om någon släkting är sjöman och fartyget förliser, då vet inte släkt och vänner vad som hänt, om han överlevt eller om han följt fartyget ner i djupet. Detta innebär dock inte att personen i fråga är okänd, utan snarare att hans öde är okänt.

Med denna artikel tänkte jag visa ett sätt som man kan hålla ordning på vad som händer och sker med rollpersonens släktingar. Man slipper då bland annat det jag nämnde i första stycket, men man får också så mycket mer äventyrsuppslag som berör familjemedlemmar, om familjen är annat än soffliggare eller inte har alltför vanliga yrken. Speciellt tydligt blir detta om rollpersonerna tillhör adelsfamiljer, då kommer ofta mycket intriger för att stärka sin egen ställning och kanske skaffa sig mer makt på andras bekostnad.

Sedan finns det dessutom rollspel som har regler för hur man skapar fler släktmedlemmar i flera generationer. För att bara nämna några, som dessutom är svenska, så har både Western (utgåvan från 1989) utförliga regler respektive Eon.

Vad behövs?

Till det sätt att hantera släktingar som jag beskriver behövs tillgång till en dator med internetuppkoppling, gärna även tillgång till en skrivare. Internetuppkopplingen krävs egentligen bara för att hämta hem programmet som jag tänkte använda i till detta ändamål.

Jag har själv erfarenhet av liknande program och detta program är trots att det är shareware ett av det bättre, dessutom är det inte så dyrt jämfört med andra liknande program att registrera programmet.

Det program jag pratar om heter MinSläkt och finns just när jag skriver denna artikel i version 3.1b och är ett släktforskarprogram, och detta kan gått och väl konkurrera med de två svenska bjässarna Holger

och Disgen, där den sistnämnda även kräver medlemskap i släktforskarföreningen DIS.

Programmet kan hämtas från tillverkarens hemsida <http://www.dannbergsdata.se/laddahem.html>.

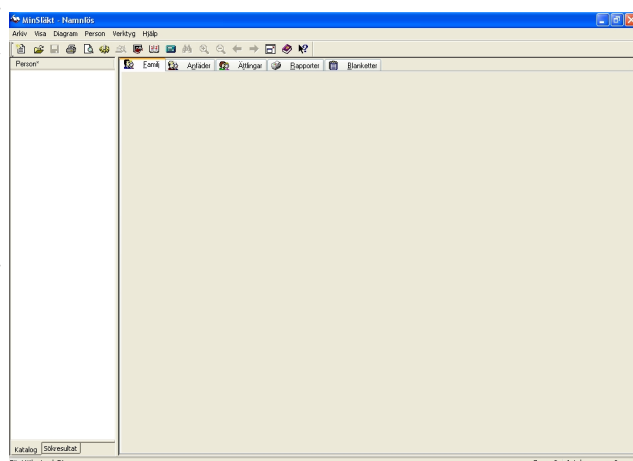


Det största irritationsmomentet med att inte ha programmet registrerat är att det kommer upp ett meddelande ganska ofta som säger att produkten inte är registrerad. I övrigt fungerar det mesta.

Då sätter vi igång

Installationen skall jag inte ta upp, utan det bör inte välla några större problem, och den går väldigt fort.

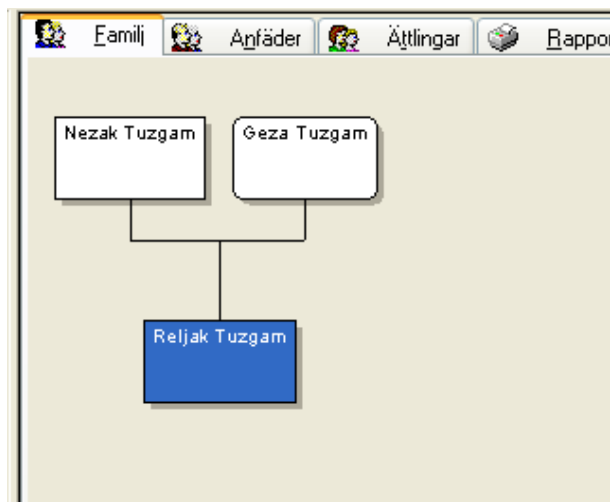
När du väl har startat programmet, så ser skärmen ut på följande sätt:



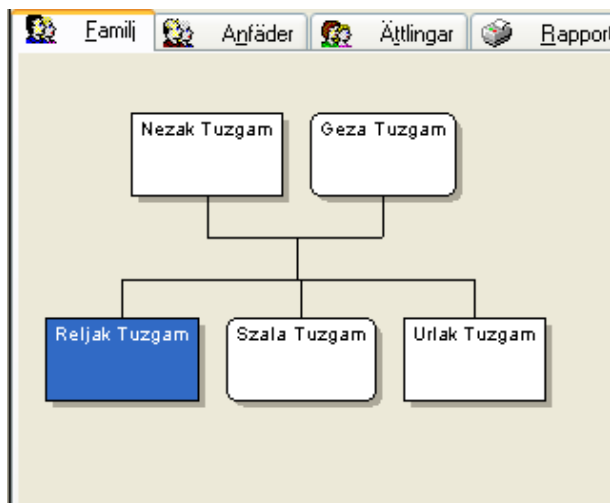
Det första vi nu skall göra är att skapa en person, lämpligen rollpersonen vars släktband vi nu skall skapa. Detta görs genom att vi väljer "Person" och sedan "Ny person" i menyn. I mitt fall fick jag upp redan nu informationen att programmet ej är registrerat (kommer inte nämna det i fortsättningen), då väljer man bara avbryt och gör senast kommandot igen.

Nu skriver vi i de uppgifter vi har, i mitt fall förnamn och efternamn. samt kön, jag väljer också ett yrke. Jag döper honom till Reljak Tuzgam, han får bli bonde och är självklart i detta fall en man.

Nästa steg är att skaffa några föräldrar till Reljak. Vi kan börja med fadern Nezak. Då väljer vi "Person", "Ny familjemedlem" och slutligen "Far". Även fadern är bonde. Samma procedur sker sedan med modern, bara det att man väljer "Mor" istället för "Far". OBS! Se till att din rollperson är markerad, annars hamnar modern som mor till din rollpersons far, om denna är markerad istället.



Nu kan vi titta hur vi lägger något syskon till Reljak. Då markerar vi antingen hans mor eller hans far. Därefter väljer vi "Person", "Ny familjemedlem" och exempelvis "Dotter". Vi lägger även in hans bror på samma sätt.



Nu bör du kunna hur man lägger in nya släktingar i programmet. Vi skall nu visa hur man lägger in lite mer information om en viss person, och då börjar vi igen att markera vår rollperson Reljak.

Väljer sedan att dubbelklicka på honom och vi får upp samma fönster som vi fick när vi skapade honom och fyllde i hans namn.

Nu kan du också se att vid rubrikerna "Far" och "Mor" står hans föräldrar ifyllda. Skulle det nu vara så

att Reljak blev gift klickar man på den gröna pilen ovanför rutan för "makar/sambor".

Vi skall nu fylla i en händelse för vår rollperson Reljak och väljer därför fliken "Händelser". Därefter klickar vi på den gröna pilen, då får vi upp rutan "Ny händelse", och i det här fallet så är händelsen den att Reljak faktiskt är född. Vi väljer således "Födelse", och kan sedan fylla i födelsedatum (jag nöjer mig med årtalet) och födelseplats.

Händelse	Datum	Plats
Födelse	583	Klippslätten

Vi gör på samma sätt för de övriga syskonen.

Nu bör du kunna det mesta om inmatningen i programmet. Jag tänkte nu förklara lite om olika saker i programmet.

Eftersom detta är ett släktforskarprogram och det finns en sekretessgräns på 70 år i Sverige så finns det en ruta "Konfidentiellt", det är just det denna ruta är till för så att inte sekretessbelagda uppgifter kommer ut på utskriften m.m. av misstag. Du såg säkert också rutan "Källa", vilken har till uppgift att bekräfta var uppgiften är hämtad ifrån, inte heller den är nödvändig att använda i rollspelsammanhang.

I rutan noteringar kan man skriva något om just händelsen, om exempelvis förlossningen skedde på hästryggen. Men var det inget speciellt så behöver man inte skriva något. Vid dödsfall kan man exempelvis ange dödsorsak här.

Under fliken Bilder kan man lägga in till exempel en bild på sin rollpersons ansikte.

Familjenbilden ger en bild av hur en familj der ut, det vill säga, föräldrar, syskon och barn.

Väljer man fliken Anfäder så kan man se en viss persons förfäder. Rubriken ättlingar visar personens avkomma. Notera att allt utgår från den person som är aktiv (aktuell).

För att göra en person aktuell högerklickar du på personen i fråga och väljer "gör aktuell".

Fliken Rapport är den flik där man väljer vad man vill ha för utskrift. Ett register kanske?, en antavla eller stamtavla (ättlingatavla).

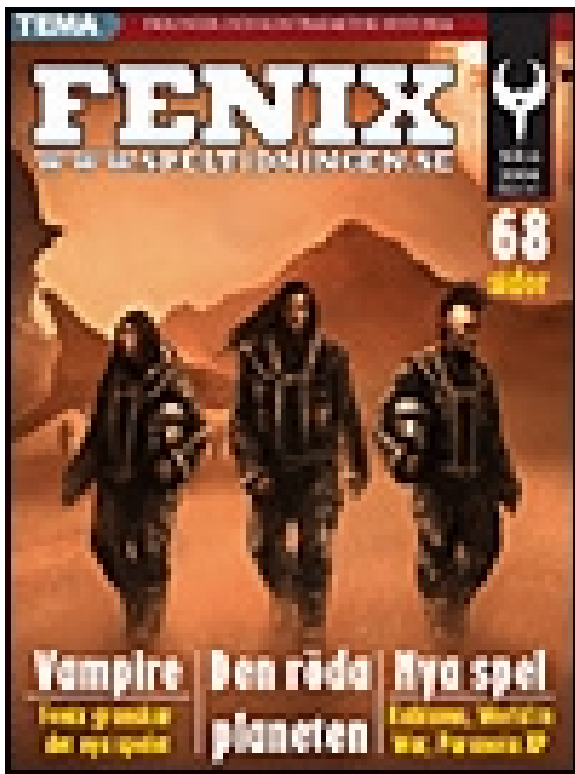
"Antavla" och "Anfäder" är egentligen samma sak, skillnaden är att "Antavla" visar anorna på ett grafiskt sätt, medans "Anfäder" skapar en textbaserad antavla, så kallad anlista.

En "Personakt" är uppgifter om en viss person. Allt du skrivit in om en person kommer ut om just denna person vid detta val.

Dannbergs Data

<http://www.dannbergsdata.se/>

Rollspelstidningen Fenix



Efter rollspelstidningarna Sinkadus och Rubicon, som gavs ut av spelföretagen Target Games respektive Lancelot Games, som bägge dessutom gick i konkurs under 1990-talet, så har det varit tunt med rollspelstidningar.

Neogames gav sig på ett försök med Codex, som snart blev uppköpt av andra bolag och den bytte ägare ett par gånger och det blev mindre och mindre rollspelsmaterial, och numera är denna tidning också nedlagd.

Nu finns det ändå två stycken, nämligen Drakens Tand som började som ett fanzine, som också sedan har varit ett fanzine online under ett antal nummer innan en omstart för något år sedan då det blev en rollspelstidning.

Den andra är Fenix som snart har funnits i ett år. Den ges ut av de gamla

rollspelsrävorna Anders Blixt (har jobbat tidigare på bland annat Target Games under dess glansdagar i slutet av 1980-talet), Anders Gillbring som gav ut Western (under Lancelot Games varumärke), Åke Rosenius som har tecknat mycket (bland annat åt Lancelot Games).

Sedan i kuliserna finns bland annat Magnus Seter (skrivit många äventyr, bland annat åt Riotminds och Target Games), Dante Algstrand (designat mycket produkter åt Riotminds) samt Tove Gillbring, fast att säga att hon finns i kulisen är väl lite väl mycket, hon är tidningens chefsredaktör.

Nu har hela sexnummer utkommit under premiäråret och jag kan börja sammanfatta tidningen.

Utökade nummer

Det första är att Fenix sa från början att varje nummer skulle innehålla 40 sidor.

Med facit på hand så kan jag säga att inget nummer har ännu haft 40 sidor. Samtliga sex nummer har varit utökade, vilket känns som en bonus.

Birger Barbaren

Tidningens egen, ja, jag vill kalla den för det, maskot, är en kär kompanjon som jag har skrattat åt mycket. Han är en öldrickande och kvinntjusande barbar som inte direkt går hårt mot det skräckinjagande, utan han tar den snabba enkla vägen.

Denna serie finns i varje nummer och är klart läsvärd, hmm... jag menar ju tittvärd. Serien baseras på bildrutor

utan text. Det är nästan så att hela tidningen skulle vara värd sitt pris bara för dessa serierutor.

Skaparen är Åke Rosenius som låg bakom den kultförklarade serien *Överlevnadshandboken* som är strippar ur bland annat den sedan länge nedlagda tidningen *Rubicon*.

Teman

Varannat nummer av *Fenix* har haft ett tema. I nummer 2 var temat konspirationer, i nummer 4 var det skräck och i det senast utkomna numret, nummer 6 var temat ukronier och kontrafaktisk historia.

Av dessa har jag haft god nytta av temanummer 2 och 6, varför inte nummer 4 beror nog på att jag inte alltid är så förtjust i skräck.

Officiellt material

Tidningen *Fenix* har fått äran att innehålla officiellt material till i stort sätt varje svenskt rollspel som finns på marknaden idag.

Vissa rollspel dock bara representerade i vissa nummer, medans andra rollspel har någon artikel i varje nummer.

Kvaliteten på de flesta artiklarna har hög kvalitet, och det gäller hela tidningen, inte bara det officiella.

Det finns dock vissa djupdykningar, men smaken är ju som baken, alla artiklar kan ju inte älskas av alla läsare.

Inte bara rollspel

Nu är inte *Fenix* en helt renodlad rollspeltidning, utan den innehåller också material till andra typer av spel, dock ligger betoningen på rollspel.

Något som är återkommande är korta artiklar om *Paintball*, något som jag personligen inte är ett dugg intresserad av, men ändå som har jag faktiskt läst alla artiklar, och med något undantag har jag faktiskt gillat det jag läst.

Något som jag dock skulle kunna klara mig utan är de artiklar som handlar om *HeroClix*, men det är väl något som är efterfrågat av andra. Tidningen blir ju inte sämre för att inte jag gillar alla artiklar.

Framtiden

Tidningen är klart läsvärd och jag hoppas att den kommit för att stanna. Jag hoppas också att tidningen inte får samma utveckling som *Codex*, där jag inte hittade någon läsvärd artikel för min del i de sista numren.

Något som jag ser fram emot är den utannonserade äventyrsbilagan som skall bli en stående del av tidningen. Först ut är ett äventyr till *Drakar och Demoner* 6.





Rollspel på nätet, gratis att ladda hem

av Fredrik Derefeldt

Tigerns Ögas Kvalitetsmärke

Detta kommer vara en återkommande plats i fanzinet, dock inte säkert att det dyker upp i varje nummer. Här har jag kollat igenom endel indierollspel på nätet, i huvudsak sådana som är gratis och finns i PDF-format, även om andra format även kan undersökas.

De rollspel som bedöms vara av en mycket hög kvalitet kommer dessutom att förse med fanzinet Tigerns Ögas kvalitetsmärke, det är det som du ser här ovan. En av punkterna för att överhuvudtaget kunna erhålla detta märke är att rollspelet är gratis. Sedan att det går att köpa, eller att senare versioner bara går att köpa, gör inget hinder, för att få behålla kvalitetsmärket.

Detta märke får om konstruktören vill, placera märket på omslaget eller på någon annan plats i rollspelet för att bevisa att rollspelet erhållit märket.

Västmark 2.14e

Detta sagorollspel som använder våran värld till grund, men handlingen är belägen på en påhittad ö, Lyonia finns numera i en version 3, som dock endast går att köpa i tryckt form.

Den föregående versionen finns dock fortfarande kvar att ladda hem. Det är den huvudsakliga orsaken till att Västmark tas upp här. Version 2.14e har även den gått under en kort period att köpa, då i färgutskrift inplastat omslag och ringbunden.

Språket i rollspelet är enkelt och mycket mera alldagligt än de flesta rollspel. Att alla rollfigurer har lika mycket poäng är definitivt inget krav i detta rollspel, det viktigaste är att rollfiguren blir en intressant person att rollspela.

Rollspelet saknar typiska ingredienser som attribut som nästan bara har som uppgift att få fram andra värden.

Här finns istället något som kallas egenskaper, vilka kan ha ett värde oftast mellan -1 och +4, men undantag finns.

En negativ egenskap kan under vissa

omständigheter bli positivt, och tvärtom.

Det som hos många rollspel är färdigheter, kallas i detta rollspel för skickligheter.

Själv spelsystemet är både enkelt och genialt, och är det som sedermera blivit T10-systemet, vilket Rävsvans Förlag har gjort fritt att använda i sina egna spel, om man följer vissa uppsatta regler, som är ganska enkla.

Boken innehåller allt man behöver för att komma igång, förutom papper, penna och en tiosidig tärning. Kan dock vara bra att kopiera upp de olika formulärens, bland annat rollformuläret, så det finns till alla som behöver det.

Dessutom så finns det näst intill inga förkortningar, vilket kan för en oinvigd person se väldigt svärbemästrat ut.

Äventyret Skandalen i Conari ingår som ett introduktionsäventyr.

Västmark får därför härmed Tigerns Ögas första kvalitetsmärke



ett sagolikt rollspel på svenska
Västmark

Motivering

Västmark är ett lustfyllt sagorollspel som både nybörjare och mer avancerade rollspelare kommer att ha roligt åt.

Spelsystemet är enkelt och genialt och världen känns inspirerande och sagolik.

Dogmarollspel

Vill man ha enkla rollspel som inte tar så mycket utrymme, eller inte slösar sida efter sida med papper från skrivaren och att den svarta färgen försvinner i en rasande takt, kan man ta sig en titt på något av de alla dogmarollspel som finns på svenska.

Detta inleddes 2003 genom att Anders Troberg utlöster Trobergs Dogmautmaning, där det gällde för spelkonstruktörerna att skapa ett rollspel på max totalt 2 A4-ark, regler och, spelvärld skulle finnas på den ena A4:an och eventuella rollformulär på den andra. Max en tärning, en vanlig kortlek eller liknande fick vara slumpgeneratorn.

Tävlingen fick oväntat mycket bidrag, närmare bestämt 31 spel som totalt tävlade i sju kategorier.

Tävlingens stora vinnare blev Svante "Dimfrost" Landgraf vars dogmarollspel "Fabeljazz" vann hela tre kategorier, nämligen Bästa spel, Bästa koncept samt Mest fantasifullt.

Vinnare Dogmautmaningen 2003

Bästa spel

Fabeljazz (av Dimfrost)

Bästa koncept

Fabeljazz (av Dimfrost)

Bästa regler

Murder, We Wrote (Krille)

Mest nyskapande

Dagshuvudnyheter RPG (av Quadrante)

Mest fantasifullt

Fabeljazz (av Dimfrost)

Bästa nybörjarspel

Fantasy Light (av Han)

Bästa design (grafisk utformning)

Aska till Aska (av Mask)

Alla bidragen från 2003 finns här:
<http://archive.rollspel.nu/rollspel/dogma/dogma2003.pdf>

Tävlingen från 2003 blev en sådan framgång att det gav mersmak, och år 2004 gick andra årets utmaning av stapeln.

Denna gång blev det ännu flera bidrag, summan blev hela 42 stycken. Det fanns ett par nyheter inför denna utmaning. En ny kategori hade tillkommit, nämligen Bästa beskrivning av vad ett rollspel är (dock blev det bara en deltagare i denna kategori, men en värdig sådan). Dessutom ställde Alltid Attack Förlag och Bazar Förlag upp med priser.

År 2004 fanns det två stora vinnare, nämligen "Aki" konstruerat av Krille som vann tre priser samt "Piraterna från Pluto" av Nightowl, som vann två priser, varav kanske den tyngsta titeln "Bästa spel".

Dogmautmaning ser således ut att ha kommit för att stanna!

Vinnare Dogmautmaningen 2004

Bästa spel

Piraterna från Pluto (av Nightowl)

Bästa koncept

Ormens krig (av Mask)

Bästa regler

Aki (Krille)

Mest nyskapande

Aki (av Krille)

Mest fantasifullt

Piraterna från Pluto (av Nightowl)

Bästa nybörjarspel

Legend (av Baldyr)

Bästa design (grafisk utformning)

Aki (av Krille)

Bästa beskrivning av vad ett rollspel är

Introduktion till rollspel (av CGH)

Man kan upptäcka två saker vid en snabb flukt. Nämligen att både Mask och Krille har vunnit någonting i bägge utmaningarna. Den andra saken är den att Krille har faktiskt vunnit samma kategori två år i rad, Bästa regler.

Nu väntar vi med spänning på nästa års utmaning som antagligen.

Regler och annat för utmaningen

<http://forum.rollspel.nu/postlist.php?Cat=5&Board=dogmarollspelsforum>

Alla bidragen från 2004 finns här:
<http://archive.rollspel.nu/rollspel/dogma/dogma2004.pdf>

Slutklämman

Så var då första numret slut och jag hoppas på en fortsättning. Jag har material för det, men för mig skulle det underlätta med bidrag till Tigerns Öga.

Jag efterlyser följande som vill hjälpa till:

Skribent: Någon, några som bidrar med texter, allt med rollspelstema är av intresse.

Tecknare/Illustratör: Någon, några som gillar att teckna och gör det bättre än streckgubbar. Det är ungefär det jag själv klarar av.

Recensionsex: Jag kommer i nästa nummer och därefter börja recensera rollspel och fanzine. Jag tar av det som jag äger själv, men vill någon ha sitt recenserat så hör av dig till mig, så skall du få uppgifter om vart jag vill ha sakerna. Gäller i huvudsak svenskt.

Reklam: Vill du göra reklam för ditt fanzine, rollspel eller annat rollspelsrelaterat finns den möjligheten. Så länge som e-zinet finns och är gratis, kommer även annonsplatserna vara gratis. Om jag dock får in många annonser så kommer jag få prioritera, och lägga in överblivna annonser i nästkommande nummer. Vill inte att annonserna tar plats på bekostnad av artiklarna. Hör av dig till mig för närmare information.

Och tillslut, som hoppas jag på att nästa nummer av Tigerns Öga utkommer under januari.

Tack för mig och hoppas du har fått något av intresse.

Fredrik