

Årgång 20 nr.1

# Lagunen

År 2026



Nyhet! Lagunen finns nu i en  
**LÄTTLÄST** VERSION  
på vår hemsida.

intervju med

# Bärjar-Berra

Läs Lagunen digitalt





Årgång 20. Nummer 1.

# Lagunen

År 2026

## Ledaren.



Qrkod till ledaren.

För ungefär 17 år sedan började jag jobba i Eskilstuna kommun som kvalitetssäkringssamordnare inom vad som då hette Arbete och fritid. En av de verksamheter som jag arbetade med var Lagunen. Verksamheten hade funnits i några år och var när jag började en välfungerande tidningsredaktion där många beslut fattades i demokratisk anda på redaktionsmöten. Det var en rolig verksamhet att jobba med där det var högt i tak och jag kunde ibland åka dit enbart i syfte att tanka positiv energi.

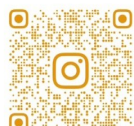
Efter några år fick jag möjligheten att hoppa in som chef för daglig verksamhet och tappade kontakten med Lagunen. Och när jag under några år arbetade som chef för LSS-boende så kom jag ännu längre ifrån. När jag för typ 8 år sedan kom tillbaka till det som nu heter Arbete och aktivitet och blev chef för Lagunen hade verksamheten förändrats. Den demokratiska andan och det höga taket fanns kvar men kvaliteten på tidningens innehåll hade höjts. Tidningen gick även att läsa på webben och det gick till och med att lyssna på reportagen.

I år har verksamheten funnits i 20 år och den utvecklas fortfarande. En nyhet för i år är att tidningen finns att läsa på lättläst svenska på redaktionens hemsida. Om verksamheten fortsätter att med samma nyfikenhet och kreativitet utveckla både innehåll och form så ser jag ingen anledning till varför vi inte får möjlighet att fira 30-årsjubileum. /Douglas

## QR koder:



Arbete & Aktivitets  
Facebook



Arbete & Aktivitets  
Instagram



Soundcloud  
Ljudklipp

2

## Adress:

### Lagunen

Rosstorpsvägen 12

633 54 Eskilstuna

TELEFON:

016- 710 74 23

E-POST: *ny mailadress*

[lagunen347@gmail.com](mailto:lagunen347@gmail.com)

HEMSIDA:

[Tidningenlagunen.se](http://Tidningenlagunen.se)

FACEBOOK:

Arbete och Aktivitet  
Eskilstuna

INSTAGRAM:

Arbeteochaktivitet

SOUNDCLOUD:

Lagunen och Digitalkraft

## Ansvarig utgivare:

Douglas Gilljam

Företagenshus

Munktellstorget 2

633 43 Eskilstuna

Telefon: 070- 167 21 55

E-post:

[douglas.gilljam@eskilstuna.se](mailto:douglas.gilljam@eskilstuna.se)

## Tryck:

**arkitektkopia**

Svarvargatan 9

Eskilstuna

## INNEHÅLL:

### SIDA:

2. LEDAREN
3. ANNONSER/INSÄNDARE
- 4-7. <sup>Intervju</sup> BÄRÇAR-BERRA
- 8-12. <sup>Intervju</sup> LUCAS FALK
13. INBJUDAN LAGUNEN 20 ÅR.
- 14-15. SENASTE NYTT
- 16-17. NUMRETS FRÅGA
- 18-19. UTVECKLINGSSIDAN
20. ALBERTS ALBUM RECENSION
21. DJUR KOALA
22. RECEPT
23. EMILS KNEP OCH KNÅP
24. NUMRETS BILD

# Annons/Insändare



NU FINNS LAGUNEN I EN LÄTTLÄST VERSION!

Lagunen har funnits i 20 år.

I tidningen finns berättelser, nyheter och gemenskap. Nu tar vi ett viktigt steg. Vi har gjort en lättläst version av Lagunen. Det betyder att fler kan läsa och ta del av tidningens innehåll.

Alla läser på olika sätt. En del behöver kortare meningar och enklare ord. Därför har vi gjort språket tydligare, använt enklare ord och mer mellanrum mellan textraderna.

Vi på Lagunen vill försöka uppnå att fler kan ta del av vår tidning.

Varmt välkommen att läsa lättlästa Lagunen!

Genom att skanna QR-koden kommer du till den lättlästa versionen på Lagunens hemsida.

/REDAKTION Lagunen



# Intervju med Bärgar-Berra

Qr kod till intervjun.



*Bärgar-Berra som egentligen heter Bertil Silwing har blivit ett välkänt ansikte för många svenskar genom sitt arbete ute på vägarna och sin medverkan i tv-serien Vägens hjältar. Som bärgare rycker han ut vid olyckor, haverier och andra akuta situationer där fordon behöver tas om hand. Redaktion Lagunen har intervjuat Bärgar-Berra som du kan läsa här.*

## Vad gör en bärgare?

- En bärgare är ett ganska allsidigt jobb alltifrån att ta hand om trasiga bilar till att hjälpa till med låsöppningar, starthjälp och reparationer på plats. Ibland kan vi dra loss stubbar, byggnadsställningar och allt som har med vinschning att göra men den huvudsakliga uppgiften är att ta hand om trasiga bilar.

## Hur länge har du jobbat som bärgare?

- Sedan 1980 har jag jobbat som bärgare i snart 45 år.

## Vilken typ av bärgningsuppdrag gör du oftast?

- Det som är vanligast i Stockholm är punkteringar och starthjälp.



På bilden: Bertil (Bärgar-Berra) och hunden Signe.

## Hur snabbt kan du vara på plats när det har hänt något?

- I Stockholm är vi alltid på väg inom en halvtimme från att vi fått in larmet om vi är lediga.

## Vilka fordon kan du bärga?

- Allt från mopedbilar till mobilkranar.

## Vilken är den mest utmanade bärgning du har gjort?

- Oj, det är många. Ett exempel är när vi inte kunde komma in med en vanlig bärgare och därför fick använda småbärgare i stället. Det var en riktig utmaning. En gång var det en cementbil som hade lagt sig på sidan och den tippade vi upp med hjälp av två små bärgare. Andra situationer som är utmanande är när bilar hänger över en kant eller står långt ner i ett trångt garage med stulna bildäck. Får man inte tag på nya hjul så måste vi lyfta bilen med vagnar och ta ut den på det sättet. Det finns många sådana här situationer och det är just de utmaningarna som gör jobbet så roligt.



## Är det skillnad på att bärga på sommaren och på vintern?

- Ja, det är det. Under vintern är allting oftast fastfruset, snöigt och kallt. Det gör det mer utmanande att jobba på vintern än på sommaren. På sommaren är det lite enklare eftersom man har lite mindre kläder på sig också.

## Hur kommer det sig att du hamnade med i programmet Vägens Hjältar?

- Jag hamnade där var för att jag bärgade en utav tjejerna på TV4, Malin Kvist. Hon fick en idé om att man skulle börja göra en TV-serie om bärgare för att öka statusen på bärgningsyrket. Det var på nyhetsbolagets tid så vi spelade in ett pilotavsnitt, alltså en förinspelning av Vägens Hjältar för att se om det

kunde bli en programserie. Det fungerade så bra så vi fick göra en säsong. Vägens hjältar blev en succé, nu har vi gjort 14 säsonger av Vägens Hjältar.

## Vad är det svåraste med att vara bärgare?

- Det svåraste med att vara bärgare är att man måste tänka flera steg framåt och planera vad som behöver göras. Man måste ha god bilkunskap, vara klurig och ha lite MacGyver i sig. Vi brukar säga att man måste vara en problemlösare, det är både det svåraste och det mest utmanande med jobbet. Kunskap är väldigt viktigt i vår bransch. Det är dyra fordon och dyr utrustning vi arbetar med och utan rätt kunskap kan man orsaka skador för hundratusentals kronor, särskilt när det gäller stora fordon eller elbilar. Därför måste vi utbilda oss hela tiden.

## Hur är det att ha med sig ett filmteam med sig på jobbet?

- Den frågan får jag ofta, särskilt under den första veckan. I början kändes det lite ovant och man var ganska stel. Men efter ett tag blir det mer som att ha med sig kompisar. Man sitter ju nästan alltid tillsammans med fotografen och producenten i bilen. Antingen åker producenten i bilen bakom eller så sitter han med i min bärgningsbil. Till slut tänker man inte på det längre. Det är som att ha en kompis med sig på jobbet även om man har en kamera i ansiktet hela tiden och det får man helt enkelt vänja sig vid.



### **Vilken utrustning använder du mest?**

- Jag vill gärna säga vinschen. Den använder jag för att lyfta eller dra bilar.

### **Varför valde du att bli bärgare från början?**

- Jag tyckte det var spännande. Jag jobbade först på larmcentralen, dit man kommer när man ringer 112. Jag började åka bärgningsbil bara för att se hur det var. Jag började jobba extra och trivdes med jobbet och sen blev det att jag fortsatte med det. Jag tycker det här är ett roligt utmanande jobb.

### **Kan du berätta om din mest spännande bärgningsräddning?**

- Det var när jag stod en fredagseftermiddag på pizzerian och hämtade pizza till familjen. Telefonen ringde, sex bilar hade krockat nere i Nackaforumgaraget. Det var en bil som hade orsakat alltihopa. Farbrorn hade trampat fel på gas och broms så han manglade ihop fem till sex bilar där nere i garaget på rusningstid. Det var väl en av de mest spännande gångerna man har varit med om. Jag var ensam där och skulle reda upp allting och flytta undan alla bilar. Sen är det ju många otäcka olyckor som är spännande också, stora krockar på motorvägar till exempel. Det är ju lite av medaljens baksida när man gör illa sig men det är ju spännande att vara med och klippa av tak och plocka ur folk ur bilarna. Huvudsaken är att de klarar sig så känns allting bra, plåt går alltid att ersätta.

### **Har du hjälpt någon känd person med bärgning?**

Jag har haft många kändisar i hytten som Björne i Björnes Magasin, Björn Skifs, Carola Häggkvist, Björn Gustafsson med mera. Man kan säga att det händer någon gång om året. Jag har bärgat några kända idrottsstjärnor också. Jag brukar säga så här *"inför bärgarn är alla lika dåre som direktör det spelar ingen roll vem man är, man behöver hjälp i alla fall av oss"*.



### **Vad är det bästa med att vara bärgare?**

- Det bästa är att man får en tillfredsställelse varje gång man har lyckats med ett arbete. Man känner glädje när man får igång bilen, låser upp, startar, byter däck och lagar punktering. När man ser att folk blir nöjda när de får hjälp i en dålig situation, det är nog det mest tillfredsställande i mitt jobb. Man känner sig nöjd med sig själv när man åker hem.

### **Har du något speciellt knep när du bärgar?**

- Jag brukar kalla det för dirty tricks, det är sådant man lär sig av erfarenhet, det viktigaste är ju att läsa av kunden när man kommer fram. Vad vill kunden. Det är ju kundens bil som jag ska hantera även om jag tycker att det är en skrotbil så får jag aldrig säga det till kunden. Man får vara väldigt försiktig med vad man säger, man kan ju inte springa fram och säga vad vill du ha skrotet någonstans. Tar man folk på rätt så blir det inga problem då blir alla glada när man hämtar bilarna.

### **Finns det något som är extra jobbigt som har hänt under ett uppdrag?**

- Ja, det är ju när någon gör illa sig eller ännu värre att någon avlider när man ska hämta. Det är det värsta uppdraget man kan ha som bärgare. Man ska ta hand om det som blir kvar på olycksplatserna, det är medaljens baksida brukar jag säga annars så är jobbet otroligt spännande och roligt men just när det händer tragiska olyckor då är det inte så kul att vara bärgare.

### **Vad är det vanligaste uppdraget du får?**

- Det är punkteringar och starthjälp, det är det vanligaste vi gör. Sen på vintern är det dikeskörningar eller fastkörning.

### **Har du själv blivit bärgad av dina kollegor?**

- Ja det har jag, bärgningsbilar går också sönder även med min privatbil har jag fått hjälp med när jag har varit ute och åkt i Sverige.



## Måste det alltid vara en TMA bil med på era uppdrag?

- Nej, inte på alla uppdrag. Det är på skyddsklassade vägar eller när vi upplever att det finns en risk för att vi kan bli påkörda. Vår största fara när vi är ute bärgar är passerande trafik. När vi står och jobbar far bilar förbi oss som kan köra på oss. Mötande trafik är inte lika farligt som passerande trafik. Då måste vi ställa en skyddsbil (\*TMA bil) bakom oss men dem kör bilister också ofta på så det har blivit mycket tuffare att vara bärgare än vad det var för 30 år sedan.

*\*TMA bil är ett fordon som utrustats med den senaste tekniken för att hjälpa till med trafik hantering och skydda bärgare och arbetande personer vid händelser i trafiken. Efter en incident på vägen kan det vara viktigt med en TMA bil för att skydda de som arbetar efter en olycka. TMA-bilarna är utrustade med varningsljus och varningsskyltar.*



## Vilket är det konstigaste uppdraget du har fått?

- Det konstigaste är nog att bärga en älg eller ett vildsvin som har blivit påkörda. Det är ett konstigt uppdrag att dra undan ett vildsvin som har blivit påkört de är ju stora och tunga, man kan inte lyfta dem. Sen kan det också vara att fälla skorstenar, dra upp rötter och fälla träd så att de inte ramlar på huset, vi gör ju lite sådana grejer också.



Intervju med

# Lucas Falk

## Kan du berätta kort om dig själv vem du är och vad arbetar du med?

- Jag heter Lucas Falk. Det beror på vilken tid på dagen man frågar mig. På dagtid jobbar jag med Studieförbundet och studieförbundet med spel och kulturverksamhet. Kvällstid sitter jag och skriver böcker inom spelkultur. Jag skriver rollspel och formger själva böckerna.

## Kan du berätta kort vad rollspel är för något för de som inte vet?

- Det är en ganska konstig hobby på sina sätt, man sitter i en grupp och berättar historier ihop på sitt sätt. Man använder regelverk och slump med tärningar eller kort för att skapa oförberedda delar i berättelsen så att man inte bestämmer själv var berättelsen tar vägen. Man gestaltar olika roller i de här berättelserna. De vanligaste är rollspelsäventyr som påminner om Sagan om ringen sen finns det också rollspel med familjedrama eller rymdäventyr och allt däremellan. Men man använder helt enkelt ett regelsystem för att improvisera berättelser tillsammans med andra människor.

## Vilka var dina första rollspelupplevelser och hur har det påverkat ditt skapande?

- Jag började spela datorspel baserade på rollspel och tyckte att det verkade spännande att utforska världarna i det. Ett par kompisar hade hört talas om att det fanns rollspel som man kunde spela utan dator så vi satte oss hos några kamrater och provade. Jag tror att jag är den enda som fortsatte med att spela, de andra tyckte inte det var så roligt men jag fastnade direkt för det. Mitt första rollspel hette *Drakar och Demoner*. Det är det klassiska svenska rollspelet hos många. Men ganska tidigt så kände jag att det var väldigt mycket regler i *Drakar och Demoner*, det var för krångligt för mig så jag började göra det lättare för mig genom att göra om systemet. Sen så har väl det sparat genom åren då jag har fortsatt att göra massa rollspel från grunden.



### Hur började ditt intresse för bordsrollspel?

- Jag tror att det var mycket för att jag började spela datorspel, det lät spännande att inte vara begränsad. När man spelar TV-spel eller dataspel så är det ju någon som har gått in i förväg och sagt att om någon trycker på den här knappen så händer det här. Man kan inte gå genom den här dörren för där har vi inte programmerat någonting, det är bara en kuliss. Jag tyckte det var väldigt spännande att i bordsrollspel så fanns det inte några sådana begränsningar, man kan välja själv om man kan gå genom den där dörren. Man har en roll som spelar som heter spelledare som får improvisera medans de andra



utforskar. Just den gränslösa kreativiteten är någonting som jag tycker är väldigt spännande. Att det inte finns något förutbestämt, inga begränsningar på vad man kan hitta och utforska. Jag tycker det är spännande att skapa saker i grupp. Att man själv inte får bestämma allting utan man får på demokratisk väg komma fram till en gemensam skapelse med de andra som blir större och mer intressant än om man hade suttit själv och skrivit i sin kammare.

### Vad kan du berätta för de som vill prova bordsrollspel?

- Jag tror att det bästa man kan göra är att hitta någon som vet hur det går till och som kan hjälpa till att förklara. Att man spelar med andra människor som kan visa hur man gör. Sen tror jag att det är bra att våga bjuda på sig själv och inte vara orolig för att göra bort sig. Man gör saker tillsammans och det bygger mycket på improvisation, kreativitet och att man tar det lite grann på allvar. Så som svar på din fråga är att jag skulle säga; hitta någon att spela med, slappna av och ha roligt istället för att försöka få det att bli bra första gången.

### Vad rekommenderar du för en ny person som vill testa på bordsrollspel för första gången?

- Det här är en diskussion som vi har ganska ofta i rollspelssammanhang. Nybörjaranpassade rollspel kan ofta vara lite karaktärlösa och ointressanta, nästan som om man skalat bort allt för att göra dem så enkla som möjligt. Jag tror att det bästa är att hitta ett spel som har en spelvärld eller en typ av berättelser, gärna med bilder som man blir inspirerad av och känner nyfikenhet inför att utforska mer av. Det finns en massa bra nybörjarspel men det handlar om att hitta ett spel och en spelvärld som man verkligen är sugen på att testa. Det finns allt möjligt, vissa älskar de mer regeltunga rollspelen där man kan sitta och pussla och tänka ut strategier medan andra gillar mer teatergestaltandet. Någon kanske avskyr sagor och fantasyberättelser men är jättefascinerad av rymden då hittar man ett sådant spel och provar. Det tror jag blir bäst.



### Finns det några specifika rollspel som har inspirerat dig särskilt mycket?

- Det finns ett rollspel som heter *Mörk Borg* som är skapat av några svenska rollspelskapare. Det är väldigt mörkt och kaotiskt och det är ett väldigt inspirerande rollspel för att det är inspirerande att titta i och är nästan som ett konstverk i sig. Det kan vara kul att spana in och se den extrema änden. Sen finns det även andra rollspel som har inspirerat mig som heter *Blades in the Dark* där man spelar som ett kriminellt gäng i någon form av en korrupt värld där man försöker etablera sig. Man gör stötar mot andra gäng och korrupta adelsmän och sådär. Det beror lite på vad man är sugen på, det finns även ett franskt spel som heter *Dragon fly Hotell* som är ett rollspel

om drömmar och hallucinationer som är något helt annat. Det gäller att suga åt sig. Jag började på en lista över alla rollspel jag spelat. Nu är jag uppe i 100 olika rollspel och alla har inspirerat mig på olika sätt. Men det är tre exempel i alla fall.

## Hur går du tillväga när du skapar ett nytt rollspel världen, systemet eller temat?

- Det är en bra fråga för det är så väldigt olika i spel, ibland kan jag snubbla över ett rollspel som har en mekanik som skulle kunna funka till ett annat system eller ett helt tema. Ibland så ser man en jättebra film och tänker att det här skulle gå att göra ett rollspel av det här temat. Då får jag börja leta efter mekanik eller referenslådor från andra spel och pussla ihop. Så det beror helt och håller på vilket sorts spel det handlar om det börjar i alla ändrar men det är en väldigt iterativ process som det heter när man gör några saker och när man pusslat ihop några för att sedan gå tillbaka och se vad som funkade och inte funkade i systemet för att allting hänger ihop på något sätt. Man får jobba i vändor så att det växer fram.

## Vad är det konkret som skrivs som till exempel regelverket?

- Man kan säga att man tillsammans skriver en slags instruktionsbok som man följer. Man behöver gemensamt förklara hur rollspelet går till, hur man gör och ofta ge några exempel på hur det kan se ut i praktiken. Sedan skriver man ett begränsande regelverk. Till exempel om rollpersonen hamnar i en svår situation kanske man slår en tärning. Är rollpersonen stark har den större chans att lyckas, men om den inte är särskilt intelligent har den svårare att se mönster och då blir tärningsslagen sämre. På så sätt bygger man ihop allt. Mycket bygger på improvisation, men man kan inte hitta på vad som helst. Det man gör får konsekvenser, och resultatet blir därför inte alltid så exakt som man först beskrev det. Ibland uppstår en bieffekt eller en ny variant av det som hände.

## Har varje karaktär en story i de här spelböckerna?

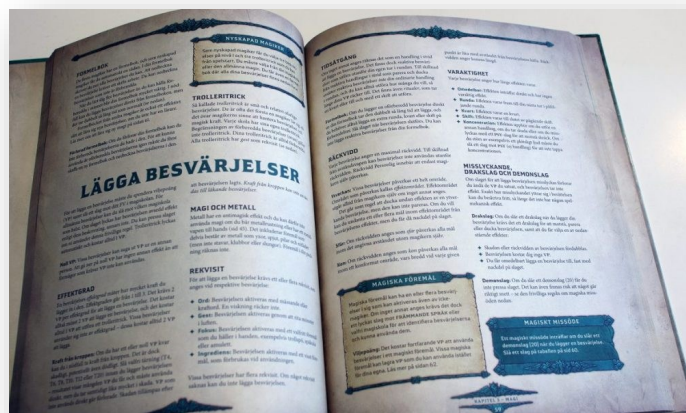
- Oftast skapar man sina karaktärer själv och varje spel har en egen procedur för hur det går till. Man kan säga att karaktärerna fungerar som verktygslådor för att lösa de problem som dyker upp på olika sätt. I vissa spel finns färdiga karaktärer men även då fungerar de som verktygslådor hur din figur fungerar och de här procedurerna använder du för att skapa eller spela den. När karaktärerna är klara gör man förberedelser och bestämmer parametrarna och sedan tar improvisationen vid men alltid inom ramarna för de regler som finns.

Det liknar att köra bil det finns en massa regler man måste följa. Hastighetsbegränsningar att inte köra fort över ett övergångsställe att lämna företräde om en bil kommer från höger (om man inte är på huvudled). Men samtidigt bestämmer man själv vart man kör. Rollspel fungerar likadant att man har frihet att välja riktning men att reglerna sätter gränserna.

Det finns ett citat: ”att prata om musik är som att prata om arkitektur det är bättre att uppleva det än att bara beskriva det”. Samma sak gäller för rollspel man förstår det bäst när man provar det.

## Vad tycker du är viktigast i ett bra regelsystem?

- Jag tycker att det absolut viktigaste är att skapa någonting som man inte hade kunnat komma på själv. Ett riktigt bra regelsystem får oss att tänka på ett annat sätt. En annan viktig aspekt är att systemet ska vara lättanvänt och tillgängligt för alla som vill spela. Precis som med alla verktyg. Om verktygslådan är svår att öppna eller låst på något sätt då är det kanske inte en särskilt bra verktygslåda från början.



## Hur balanserar du mellan struktur, regler och berättandefrihet?

- Det beror också väldigt mycket på vilket spel man pratar om. Jag vill gärna att reglerna ska ligga inbäddade i berättelsen och påverka hur man tänker men inte för mycket. Om man tar Monopol som exempel tänker man ju inte på någon berättelse eller karaktärer. Man slår en tärning, flyttar sin figur och det finns väldigt lite fiktion eller frihet i själva spelet.

Jag försöker hålla mig borta från för många procedurer. Jag vill att skapandet och berättandet ska få stå i centrum men att reglerna ändå ska styra upplevelsen i en riktning som man inte själv hade tänkt från början.

## Hur testar du nya spel och får feedback?

- Det finns riktlinjer inom speldesign man ska misslyckas snabbt ju tidigare man kan prova ett koncept i praktiken, funkar det här eller funkar det inte värt att bygga vidare på eller måste jag gå om och göra om. Desto bättre funkar det här eller måste jag göra det bättre så att man inte fortsätter bygga på någonting och man bygger på någonting, jag ska bara göra det perfekt och sen ska jag prova det för då kan det visa sig att det inte blir alls som man tänkt sig. Så att jag brukar försöka så fort jag har någonting färdigt, då provar jag det i praktiken och helst med andra människor och ser vad som händer blir det här som jag hoppas och vilka svårigheter jag stöter på. Så jag är väldigt tacksam över att jag har en grupp vänner som är nyfikna på att prova de här spelen och testat spelen på konvent med främlingar för då får man lite andra tankar och idéer

## Vad är nyckeln till ett engagerade spelmöte?

- Jag tror att det behöver finnas saker att göra saker som man kan föreställa sig och göra som ”åh det här blev jag nyfiken på” som man om man ska hitta på en ny spelvärld så även som våran egen då kan man ju lika gärna leva i våran värld men om tänker att åh det där såg spännande ut. Har man en så där fantasivärld som har magi till exempel och man blir nyfiken på magi delen eller några spännande varelser eller har en rymd värld kan det vara spännande att utforska den eller spännande utomjordiska varelser. Ett par punkter som folk skulle kunna tänka det där ser spännande ut egentligen är samma som i film eller i en bok någonting som man kan ta fasta på och bli nyfiken på.

## Vad tycker du kännetecknar den svenska rollspels scenen jämfört med den internationella?

- Det är en intressant fråga, jag tror svenska rollspel står ganska högt i status internationellt, vi har ett par riktigt stora förlag och vunnit många priser för rollspel. Jag tror att det finns en bred rollspelscen genom att vi har mycket föreningar som gör att många kan prova på och spela rollspel på olika sätt och kanske hamna i lite andra grupper om man jämför med USA, där brukar det vara lite mer strikt eller enformigt det finns många som spelar samma rollspel. Har gjort det på samma sätt och spelar som reglerna är skrivna i Sverige så tror jag att vi är mer benägna att experimentera med andra sätt att spela och ibland med andra människor att spela med. Sen finns det många som är väldigt duktiga på formgivning i Sverige vilket jag tror bidrar till vårt fram seende internationellt också.

## Finns det några svenska rollspelskapare som du tycker fler borde känna till?

- Den här Mörk Borg som jag har pratat om det är hyschat många inom rollspels världen som känner till det men det finns en skapare som heter Simon Petersson som ingen har hört talats om i princip men som gör jättespännande spel han har gjort ett spel som heter *Se och göra i Aliatra*. Man utforskar staden som man besöker i spelet. Det är en jättetjock bok och det beror på vilken dag man anländer och hur länge man stannar beroende på vad som finns att göra i spelet. Det är ett väldigt annorlunda sätt att spela rollspel på till skillnad om man är äventyrare som ska gå och döda en drake. Han gör finurliga mekaniker och gör väldigt annorlunda rollspel. Simon Petersson borde fler rollspelare spana efter för att få en bredare bild av rollspel.



## Har du några råd till den som vill börja skriva egna rollspel?

- Ja dels så skulle jag ju spela mycket rollspel, få mycket erfarenhet av det och om man inte vill börja med ett blankt dokument som blinkar så finns det ju rollspel som till exempel Mörk Borg och Blades in the Dark som har släppt sina regelsystem fria, då kan man ta något existerande rollspel och ändra på det samma sak där prova och spela rollspelet och samma sak där prova det så snabbt som möjligt och låt andra ta del av det sådär så att man inte lägger 20 år på att göra världens bästa rollspel provar man det och så funkar det inte eller så säger någon det här finns ju redan. Spela mycket rollspel och göra små förändringar och provar istället för att börja på något stort själv och visa det för andra människor tidigt.

## Hur många rollspel har du gjort?

- Det vet jag inte men kanske 15 stycken eller något sådant.

## Under hur lång tidsperiod har du gjort de här rollspelen?

- Jag gjorde som sagt fel i början, jag började väl skapa rollspel för ungefär 20 år sedan men det tog 10 till 15 år som jag höll på med ett rollspel. Det blev aldrig bra, det har vi inte ens gett ut. Det är för grötigt och jag vart inte nöjd med det. Jag började om för 5 till 6 år sedan men som sagt har försökt tänka lite mindre och utforska mer olika typer av rollspel.

## Vad är det för rollspel du gillar att skriva själv?

- Det beror väldigt mycket på. Det vi har gett ut nu är en mörk fantasirollspel. Man spelar i en mörk värld som håller på att gå under. Det är väldigt mycket samberättande och improvisation och tolkningar av saker, det är ganska mörka berättelser. Sen har jag gjort ett som är optimistiskt och en färgglad värld och det utspelar sig mer i en sydamerikansk sydostasiatiskt polynetisk miljö. Sen har jag gjort ett som är inspirerat av gamla tv-spel som är med tv-spels logik och pixelgrafik. Jag har även gjort ett rollspel om fornnordiska gudar där man skapar en fornnordisk gud. Det är väldigt spretiga spel vi har.

## Har rollspel en spelplan?

- Inte alltid men ibland.



Peter

Lukas

## Vilka är ni?

- Det är jag och Peter som skriver böckerna. Jag brukar göra formgivningen och Peter brukar ta hand om bokföringen och ekonomin och projekt kring det. En hel del av illustrationerna gör jag mycket själv men ibland anlitar vi också andra personer som fångar upp temat eller känslorna vi är ute efter. Vi har jobbat väldigt mycket med en illustratör som heter Ronja Melin, hon är fantastisk duktig och hon behärskar många olika stilar så henne brukar vi anlita som illustratör. För engelska spel anlitar vi en engelsk redaktör som kollar om vi använder rätt grammatik eftersom vi inte är engelskspråkiga i grunden. Sen behöver vi anlita ett tryckeri som hjälper till att producera

böckerna och så. Vi är ett väldigt litet team om man jämför med större förlag men rollspel kan man göra som ensam person i princip.

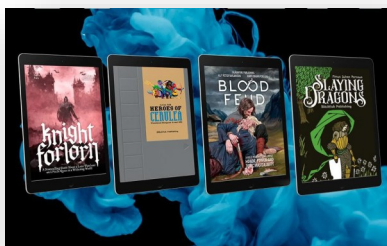
## Jobbar ni hemifrån eller har ni en arbetsplats?

- Det är lite spännande Peter som jag arbetar med bor i Småland och vi hade inte träffats innan vi började att göra spel tillsammans. Spelen har vi gjort på internet helt enkelt. Jag jobbar nästan bara hemifrån och ibland skriver jag någonting på tåget. Det är inte så mycket pengar i det vi sysslar med, det är mest en fritidssyssla.



## Kan du säga några namn på rollspel att tipsa som ni har gjort?

- Man kan gå in på vår hemsida, [Blackfishpublishing.com](http://Blackfishpublishing.com) Där finns en mängd spel att titta på om man är nyfiken. *Heroes of Cerulea*, som har vunnit ett pris, är till exempel ett tv-spelsinspirerat rollspel med pixelgrafik. Vi har också *Bloodfeud*, som handlar om toxisk maskulinitet i isländska vikingasagor. Ett annat spel är *Vindsjäl*, ett optimistiskt och storslaget äventyrsrollspel och så finns *Knight Forlorn*, vårt mörka riddarspel som nu är släppt. Allt detta kan man gå in och läsa om och ladda ner om man är intresserad.



# Lagunen 20 år

Välkommen på  
öppet hus!

I år fyller vår redaktion 20 år,  
2 decennier av berättelser,  
reportage, engemang och  
gemenskap.

Kom och träffa redaktionen. Se hur vi  
arbetar bakom kulisserna och dela dina  
egna minnen med oss!

---

Plats: Lagunen. Rosstorpsvägen 12

Datum: 19 maj

Tid: Klockan 10-14

Ingen föranmälan krävs!



# senaste nytt

## JVM-GULD



Sverige är världsmästare i junior-VM i ishockey. I finalen besegrade juniorkronorna Tjeckien med 4-2 och tog därmed sitt första JVM-guld sedan 2012.

## Senior Materials

Senior Materials fabrik i Eskilstuna stoppas tillfälligt. Anledningen är att företaget ännu inte har fått ett slutgiltigt besked om hanteringen av de giftiga kemikalier som ska släppas ut från fabriken. Produktionen pausas i väntan på myndigheternas beslut om tillstånd och villkor för kemikalieanvändningen.

## USA har tillfångatagit Venezuelas president Nicolás Maduro

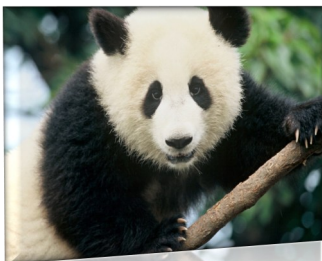
USA har genomfört en militär operation i Venezuela där president **Nicolás Maduro** och hans hustru **Cilia Flores** greps av amerikanska specialstyrkor och fördes till USA för att ställas inför federal domstol i New York. Trumpadministrationen säger att gripandet var nödvändigt för att ställa dem inför rätta för bland annat narkotikabrott, enligt amerikanska myndigheter.

## Golden Globe-statyett

Den svenske skådespelaren **Stellan Skarsgård** har vunnit en Golden Globe-statyett för sin roll i den norska filmen **Sentimental Value**.

## Nytt Europarekord

**Andreas Almgren** har satt ett nytt Europarekord på ett halvmaraton den nya tiden på 10 kilometer är nu 26.43.



Jättepandan är inte längre utrotningshotad! Idag finns det nära tvåtusen jättepandor i det fria.

## Två kvinnor mördade under julhelgen.

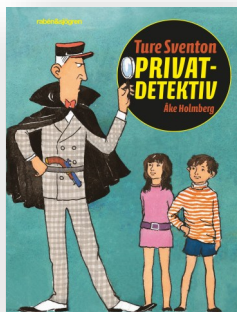


Under julhelgen har två kvinnor dödats i Sverige i separata våldsdåd som nu utreds som mord. I Boden i Norrbotten blev en 55-årig kvinna mördad på juldagen och två tonårsdöttrar skadades innan gärningsmannen sköts ihjäl av polis. I Rönninge utanför Stockholm hittades en 25-årig kvinna död och en 26-årig person har anhållits misstänkt för brottet.

# Terrordåd i Sydney

Sexton personer dog och fler än 40 skadades när två gärningsmän öppnade eld mot ett judiskt firande. Många har fördömt terrordådet.

Artisten **Robyn** är aktuell med en ny platta "**Sexistential**" som är hennes första album sedan *Honey* från 2018.



## Helge Skoog

Skådespelaren Helge Skoog har avlidit, 87 år gammal. Han var en av Sveriges mest folkära skådespelare och blev särskilt känd för rollen som Ture Svencion i SVT:s julkalender 1989.



Bamse fyller 60 år. Under jubileumsåret delar tidningen **Bamse** ut ett särskilt **Snällhetspris**. Priset ska uppmärksamma personer som, precis som Bamse gör världen lite bättre genom att vara snälla, hjälpsamma och modiga i vardagen.

Donald Trump vill att USA ska äga Grönland som en delstat i USA och han utesluter militär för att få som han vill. Grönland tillhör NATO och ett angrepp från USA på Grönland skulle äventyra NATO som allians.



## Flera länder bojkottar

### Eurovision Song Contest 2026

Flera europeiska länder har meddelat att de inte kommer att delta i Eurovision 2026 i Wien som en protest mot att Israel tillåts tävla i evenemanget. Beslutet att låta Israel vara med har väckt politisk kritik i samband med landets krig i Gaza.

## Ny entré invigd på Mälarsjukhuset

Mälarsjukhuset i Eskilstuna har invigt sin nya huvudentré. Entrén markerar starten på flytten till sjukhusets moderniserade vårdbyggnad.

# Numrets fråga

## Vad är ditt första vårtecken?

**ULRIKA**

- Då börjar det blomma som tussilago.



**PETER**

- Att det blir grönt och varmt.



**LISA**

- Vitsippor, tulpaner och fågelkvitter.



**RASMUS**

- Att det blir varmt och att Speedway börjar på tv:n igen.



**NINNI**

- Blåsippa, vitsippa, krokus, tulpaner och liljekonvalj.



# PETER

Första knopparna på buskarna, det är fantastiskt att se dem!



# PERNILLA

- Tussilago i diken och att snön börjar smälta och gräset börjar växa.



# ANNA

- Vitsippa.



# ROGER

- Sol, värme och när gruset sopas bort.



# LENITA

- Krokusblommor och när de borstar bort gruset.



# Vad är AI?

AI står för artificiell intelligens, det vill säga en intelligens som har förmågan att visa människoliknande drag som resonerade, inläring, kreativitet och planering. Den artificiella intelligensen har möjliggjort för tekniska system att uppfatta sin omgivning och anpassa sina verktyg efter det.

AI kan även tänka själv, det kan inte robotar. Däremot finns det robotar som är programmerade med AI som till exempel robotgräsklippare. Utan AI skulle den inte kunna klippa gräset.

Det har länge diskuterats om AI bara är bra eller om det har kommit för att ta över våra jobb. Med det här reportaget vill vi att ni ska kunna bilda er egna uppfattning om ämnet.

Här kommer saker som är positiva med artificiell intelligens.



## Vad är bra med AI?

AI är ett perfekt hjälpmedel om du till exempel ska skriva texter. Den kan även användas som ett hjälpmedel om du är blind och vill veta vilka färger som finns. Det finns flera appar som kan hjälpa dig med detta. Du kan hitta dem där appar finns.

AI kan hjälpa till när du vill komma på nya idéer till exempel musikgenres, idéer till böcker och mera. Om du är ensam men inte har råd med husdjur eller är pälsallergier kan AI vara till nytta även här. Du kan till exempel skaffa ett robohusdjur för att ha som sällskap.

Ett annat område där AI kan komma till nytta är att förenkla din vardag genom att automatisera tråkigt arbete till exempel agera som justerare eller sekreterare åt dig. Även matlagningen kan underlättas av AI. Man kan till exempel generera recept på kakor eller bara få lite inspiration.

AI kan även användas som hjälp med att bearbeta texter till exempel ditt CV. Tänk dock på att använda egna ord och att du bara har det som hjälpmedel. Den kan även skapa nya bilder åt dig eller göra om bilder som redan finns. Tänk på att använda det här mest inom fritiden och inte på jobbet.



Det finns mycket positiv med AI men även sådant som är mindre bra. Så härifrån kommer vi även diskutera det som kan uppfattas som mer negativt med AI.

# Vad är mindre bra med AI?

Det pratas mycket om AI och i grund och botten är AI avancerade datormodeller som via algoritmer och insamlad data kan generera mycket och mycket. Dessa datormodeller lovar mycket och många forskare är överens om att de kan förändra världen för många. Det är lätt att bli förförd av det, men det finns ett flertal risker som det inte pratas mycket om. Vi kommer att nämna några av dessa i ett försök att ge er en nyanserad bild av detta nya fenomen.



AI kan användas för att lura folk med fejkade inlägg, bilder eller filmer. Det kan vara svårt att skilja något verkligt från en AI manipulerad bild. Därför är det viktigt att du kan det här med källkritik. Var vaksam på varifrån något kommer, är det en källa man kan lita på? Sök runt på Internet om något inte känns rätt. Kolla om det faktiskt finns något som stödjer det du såg eller läste.

Utöver risken med manipulation finns det även en signifikant risk att AI bygger på stulen information. När de tränar modellerna tränar de dessa på saker som finns på Internet utan att få tillstånd från de som gjorde materialet de tränar sina modeller på. Det pågår just nu flera

rättsprocesser där upphovsmakare anklagar AI företag för att ha stulit sådant de har gjort.

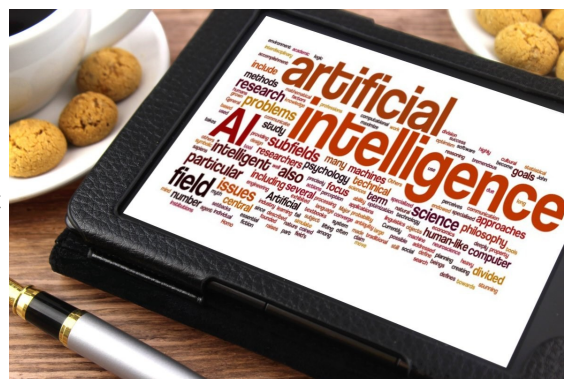
Man ska vara extra noga med att dela med sig av AI- skapade bilder. Beroende på användarvillkor för tjänsten du använder finns det en risk att du inte själv äger rättigheterna till bilderna. Om dess bilder dessutom använder upphovsskyddat material kan du hamna i kläm med lagen om du delar med dig av dessa.

Om du använder AI är det viktigt att du tänker efter själv. AI har en tendens att "hallucinera". AI är byggd för att ge dig information som du gillar. Oavsett om den är korrekt eller inte. AI kan helt enkelt "hitta på saker". Det har varit flera fall där advokater använder AI för att bygga ett fall och AI hittar på beslut som stödjer vad advokaten vill uppnå. Det är inte bra. Det är lätt hänt att hela fallet kastas ut om saker inte stämmer med verkligheten.

Du vet inte heller alltid varifrån AI hämtar information. Det kan vara falsk information eller information hämtat ur sin kontext, vilket kan ge ett felaktigt svar. Dubbelkolla alltid vad AI hittar på om det känns fel.

Personlig integritet är ett område där AI brister. Det du delar med dig av med en AI samlas in och skickas till en datahall för att analyseras. Det för med sig risken att känsliga detaljer du har delat med dig av kan läcka. AI kan även i mer auktoritära samhällen användas för att slå ner på folk med åsikter som går emot en sittande regering. Du kan inte lita på att den data du delar med dig av hålls säkert.

Slutligen drar det enorma mängder vatten och energi att använda AI. De datacenter som används behöver både ström och kylning. Vissa datacenter drar mer vatten och ström än hela närområdet. Det är inte bra för miljön. Flera forskare på området varnar för att AI drivet riskera att underminera och destabilisera elnätet. Det finns helt enkelt inte tillräckligt med ström för att driva alla dessa datacenter.



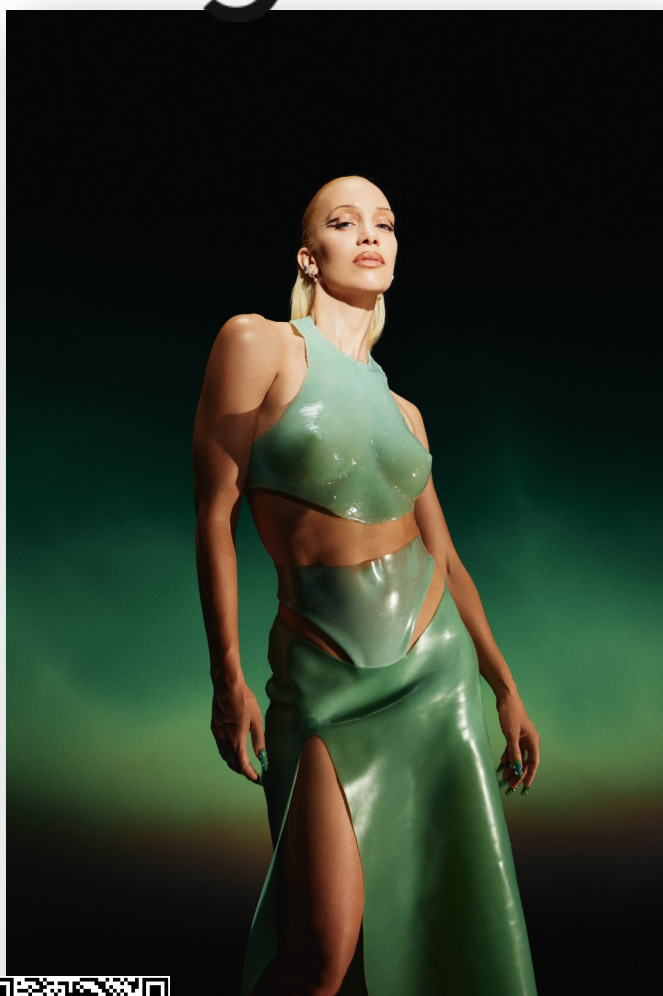
QRkod till reportaget.

Alberts

ALBUM  
RECENSION



# Agnes



Qr-kod till reportaget.

# Album Beautiful Madness

*I det här numret kommer ni att få läsa min recension av Agnes album **Beautiful Madness** men först lite information om artisten.*

Agnes startade sin karriär för snart tjuugoett år sedan då hon var med och vann *Idol* 2005. Efter vinsten har hennes karriär gått spikrakt uppåt och hennes musik har hörts på många dansgolv runt om i världen. Hon slog igenom stort med låten "Release Me" som släpptes 2009 och sedan dess har hon haft flera framgångsrika hits.

Albumet **Beautiful Madness** inleds med ett cirka en minut långt intro som följs av titelspåret med samma namn. Det är ett väldigt bra album med många coola och starka låtar. Skivan rör sig mellan flera olika genrer. Den dominerande är synthpop, men även inslag av house, disco och soul förekommer, vilket ger albumet variation och en modern känsla.

En nackdel med albumet är dock de många korta introna som ligger mellan låtarna. Enligt mig drar de ner helhetsintrycket. Istället för att vara ett album på 45 minuter till en timme, vilket det hade kunnat vara med enbart normallånga låtar, landar speltiden på endast 31 minuter.

Den bästa låten på albumet är utan tvekan titelspåret **Beautiful Madness**. Utöver den är **Balenciaga Covered Eyes** (spår åtta) ett av skivans absoluta höjdpunkter. Den svagaste låten är spår 15, **Uterus and Universe**, som inte riktigt når upp till samma nivå som resten av materialet.

Sammanfattningsvis är **Beautiful Madness** ett väldigt bra album som får **8 av 10**. Det enda större minuset är de många introna utan dem hade helhetsbetyget kunnat bli ännu högre.

# Numrets djur



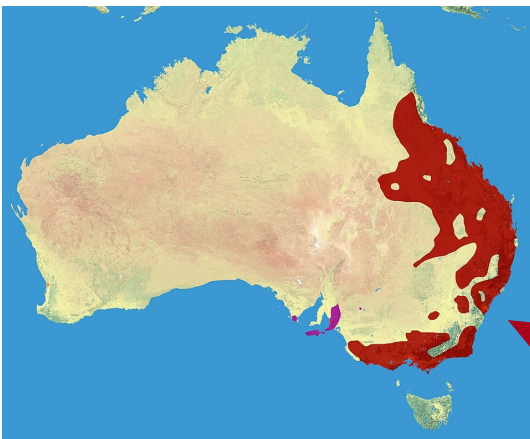
Qr kod till reportaget.



# KOALA

*Koala Phascolarctos cinereus* är ett australiskt trädlevande pungdjur och den enda nu levande arten i familjen Phascolarctos. Den har tidigare kallats pungbjörn och koalabjörn vilket är missvisande eftersom den saknar släktskap med björnar.

Koala populationen minskar och arten klassades år 2022 som utrotningshotad, organisationer som arbetar med att skydda Koalan menar att minskningen är så pass stor att Koalan funktionellt är utdöd men de finns de som motsätter sig detta påstående.



Koalor lever vilt i östra och sydöstra Australien. De bor högt upp i eukalyptusträd i skogsområden. Där spenderar de nästa hela sin tid med att sova och äta. Koalan äter nästan bara blad och sover ungefär 20 timmar varje dygn. De trivs bäst i skogar med mycket regn.

Koalan kan bli upp till 10 år gamla i det fria men de kan nå 20 år om de lever i fångenskap.

*Rödmarkeringen visar vart koalor lever i Australien.*

Koalor från de södra och kyligare delarna är större än de nordliga delarna och hanarna där är också större än honorna i de trakterna. En koala kan väga 12 kilo för hanar och 8,5 kilo för honor.

Honorna blir könsmogna vid två års ålder och kan vid god hälsa föda en unge varje år i cirka tolv år. Koalor är parningsberedda i ungefär 35 dagar och dräktigheten varar från 25 till 35 dagar. Ungarna stannar hos mamman där de håller sig dolda i cirka sex månader sen stannar de ytligare ett halvår med modern ridande på hennes rygg och livnär sig på mjölk och blad till det är dags att ge sig av efter 12 månader.



# RECEPT

## Ost & Skinkpaj!

4 portioner

### Ingredienser:

3 dl vetemjöl  
100 gram margarin  
3 msk kallt vatten  
120 gram rökt eller kokt skinka  
150 gram riven ost  
3 ägg  
3 dl mjölk  
½ tsk salt  
1 krm peppar  
½ tsk paprikapulver



### Gör så här:

Finfördela matfettet i mjölet till en gryning massa. Tillsätt vattnet och arbeta snabbt ihop till en deg.

Tryck eller kavla ut degen i en pajform cirka 25 cm i diameter. Nagga botten en gaffel. Låt den stå i kylskåpet i cirka 30 minuter.

Sätt ugnen på 250 grader.

Skär skinkan i strimlor. Vispa ihop ägg, mjölk och kryddor.

Förgrädda pajskalet mitt i ugnen i cirka 10 minuter.

Sänk värmen till 200 grader.

Lägg skinka och ost i pajformen. Häll över äggstanningen.

Grädda pajen mitt i ugnen i cirka 25 minuter eller tills äggstanningen stannat.

# Emils KNEP och KNÅP



I RUTAN FINNS MÅNGA OLIKA SAKER. KAN DU HITTA RÄTT ANTAL AV DE FYRA SAKERNA NEDAN BLAND ALLA ANDRA BILDER? ⇒ TITTA NOGA - BILDERNA KAN VARA SMÅ ELLER VRIDNA ÅT OLIKA HÅLL!

HUR MÅNGA HITTA DU AV VARJE SAK?



6 STYCKEN



10 STYCKEN



12 STYCKEN



9 STYCKEN



Foto av: Freddy Jakobsen.