

# "MAKE MY DAY!"

## MODERNA HANDELDVAPEN I ROLLSPEL

av Mats Blomqvist

*Bland det som intresserar många rollspelare och som förr eller senare kommer till användning i de flesta rollspelskampanjer är vapen av olika slag. I denna artikel avhandlas moderna skjutvapen, ungefär från uppfinnandet av revolvern. Jag tar upp något om olika vapentypers historia och hur man på bästa sätt beväpnar en rollperson och använder hans vapen.*

### KORT HISTORIK FÖR HANDELDVAPEN

Under de senaste 150 åren har en mängd olika vapentyper använts, alla med sina för- och nackdelar. Den viktigaste förändringen under denna tid är den dramatiska ökningen i eldkraft och eldhastighet.

#### REVOLVRAR OCH PISTOLER

Det första praktiska flerskottsvapnet var den revolver som Samuel Colt uppfann på 1830-talet (det hade funnits revolverkonstruktioner tidigare, men de hade inte varit särskilt praktiska). Revolvern förbättrades sedan i flera olika avseenden; mekanismer som tillåter både han- och avtryckarspänning, snabbare omladdning med mässingspatroner och effektivare säkringsmekanismer är några saker som gjort revolvern mer "användarvänlig". Den är det vanligaste handeldvapnet i till exempel vilda västern-kampanjer.

Efter den snabba utvecklingen under slutet på 1800-talet har revolverns evolution gått långsammare. Den har inte märkbart förändrats i konstruktionen under detta sekel, men framsteg inom metallurgin har gjort att man kan använda betydligt kraftigare ammunition och utseendet på pipor och kolvar har förändrats en del. Revolvrar används sällan i militära och polisiära sammanhang nu för tiden (en utveckling som började redan före första världskriget i Europa), så i spel som utspelar sig något eller några årtionden in i framtiden är det troligt att revolvrar bara används till målskjutning och jakt om ens det.

Automatpistolen blir istället alltmer dominerande. Egentligen benämningen "automatpistol" felaktig eftersom det bara avlossas ett skott per tryck på avtryckaren. Den har genomgått en komplicerad utveckling sedan den dök upp på 1890-talet.

Automatpistolens handhavande skiljer sig åt sinsemellan betydligt mer än revolvrar. Detta kan få konsekvenser om man till exempel försöker använda ett erövrat vapen i stridens hetta; det är inte säkert man kan till exempel osäkra eller byta magasin utan att ta en kort stund för att gå igenom vad de olika funktionerna sitter på just den här modellen. Tidiga automatpistoler var ofta något mindre tillförlitliga än samtida revolvrar och vapnen är fortfarande något mer känsliga vad gäller ammunitionssort. Moderna automatpistoler finns i en uppsjö olika kalibrar och storlekar anpassade till en mängd olika ändamål.

Maskinpistolen är en automatpistol som kan skjuta full automateld. Den utvecklades under mellankrigstiden, men har aldrig haft någon större betydelse, även om pistoler av denna typ fortfarande tillverkas på sina håll. På annat än mycket korta skjutavstånd tenderar skytten att endast spreja terrängen med kulor utan att träffa det han siktar på.





## K-PISTAR OCH GEVÄR

Kulsprutepistolen har sitt upphov i skyttegravsstriderna under första världskriget, men blev inte vanliga förrän under andra världskriget – även om den först blev känd som favoritvapen för den amerikanska förbudstidens gangsters. Den första generationen kulsprutepistoler var designade för militära ändamål och ganska skrymmande (en "tommygun" väger nästan 5 kg exklusive ammunition). Moderna k-pistar kan vara så kompakta att de går att dölja i en attachéväska eller under en överrock, men har nackdelen att vara totalt olagliga överallt. Trots detta är de de mest praktiska automatvapnen i många fall, bl a därför att de är de enda som kan förses med ljuddämpare.

Militära gevär har förändrats mycket under 1800- och 1900-talen, från mynningsladdare och primitiva bakladdare via de första magasingevären och till moderna automatkarbiner. Tidiga militärgevär hade liknande prestanda som samtida jaktgevär och deras för- och nackdelar. (I många fall var den enda skillnaden att militära vapen kunde förses med bajonett.) I och med att halv- och helautomatiska vapen började slå igenom under andra världskriget divergerade militära och civila vapen alltmer och moderna militärvapen av typ automatkarbiner har föga likhet med jaktvapen.

Automatkarbiner är lika olagliga som k-pistar och betydligt mer skrymmande, men de är effektiva på avsevärt längre håll och slår igenom kroppspansar och annat skydd betydligt bättre. Om man inte spelar i en militär eller paramilitär kampanj är detta ett ganska opraktiskt vapen.

Jaktgevär utvecklades mer eller mindre parallellt med militärgevären till dess att automatvapnen började slå igenom som militär beväpning. Jaktgevär tillverkas i tjuotals olika kalibrar, anpassade för jakt på alla sorters byte på kort eller långt håll (Det gäller givetvis att ha med sig ett vapen lämpat för situationen – ett kaliber .17 höghastighetsgevär som kan träffa en ekorre i huvudet på 200 meters håll är till ringa nytta om man stöter på en uppretad grizzlybjörn på några meters håll.) De är nog de vapen som är lättast att få licens för, men de är givetvis svåra att dölja. I en vildmarkssituation är de ofta de enda vapen man behöver, men i många andra lägen klarar man sig utan dem.

Prickskyttegevär är för det mesta nära släkt med jakt- eller militärgevär, men är ofta försedda med tillbehör (kikar- och ljusförstärkarsikten, bipoder) för att öka träffsannolikheten på långt håll. Renodlade militära prickskyttevapen väcker myndigheternas intresse i betydligt högre grad än civila jaktvapen utan att vara så mycket bättre att det brukar vara värt besväret.

## HAGELGEVÄR

Hagelgeväret härstammar från de slätborrade jaktgevären under 1600-, 1700- och början på 1800-talen. Med ett slätborrat vapen kan man skjuta flera mindre kulor lika lätt som en större och så småningom började man tillverka vapen enkom för detta ändamål. Enkel- och dubbelpipiga hagelgevär är allt som finns att tillgå fram till början av vårt sekel. De är effektiva mot de flesta mål på någorlunda kort håll, men det är givetvis ett handikapp att man bara har ett eller två skott innan

---

# ”God created men — Colonel Colt made them equal.”

Talesätt i Vilda Västern

---

man måste ladda om. (Detta gäller också många kulvapen, t. ex. dubbelstudsare och muskötter, men sådana vapen används ofta på längre håll så det är lättare att ladda om utan att bli störd.)

Halvautomatiska och pumphagelgevär har, liksom k-pisten, mycket stor eldkraft på kort håll, men är betydligt lagligare än denna på de flesta platser. Som en ytterligare bonus kan de ofta avlossa fler ammunitions typer än hagel (brenneckekulor, ”slugs” eller till och med små granater). De är dock ganska skrymmande och kan endast döljas under mycket bylsiga kläder. En lösning på detta problem är det avsågade hagelgeväret, som dock är olagligt praktiskt taget överallt, även på platser med en mycket liberal vapenlagstiftning — det kan ju bara användas till olagligheter.



## LÄMPLIG BEVÄPNING FÖR ROLLPERSONEN

Rollpersonens beväpning påverkas givetvis av kampanjen. När man skapar sin rollperson och går igenom dess förmågor och utrustning bör man försöka ställa sig vissa frågor för att klarlägga riskerna i kampanjen: Hur ofta kommer jag att vara i eldstrid? På vilket avstånd kommer detta att ske? O.s.v.

I de flesta cyberpunk-kampanjer är våld så vanligt att alla ständigt måste vara redo på att hamna i strid med kort varsel. I många *Call of Cthulhu*-kampanjer är det långt mellan striderna, men när man väl behöver vapen så behöver man mycket av dem (även om chansen att överleva är blygsam oavsett hur tungt beväpnad man än är). I den typiska *Vampire*-kampanjen kan våld och ond bråd (o)död vara vanliga, men tekniska detaljer angående skjutvapen spelar en liten roll.

Oftast har spelaren en bild av rollpersonens roll i kampanjen. Skall rollpersonen endast slåss i självförsvar eller kommer han/hon att ha en mer offensiv roll? I det första fallet så behöver den färre vapen (och vapenfärdigheter) än i det andra. Även om det ofta är frestande att specialisera sig på en typ av vapen och bli extremt skicklig på det — detta är särskilt tydligt i spelsystem där man väljer färdigheter mer eller mindre fritt — så vet man inte vad för slags situationer man kommer att hamna i; risken för överspecialisering är sålunda stor. Det är i själva verket oftast praktiskt att kunna hantera flera sorters vapen.

## AMMUNITIONENS BETYDELSE

En aspekt av skjutvapen som ofta ignoreras, eller i alla fall inte får den betydelse den borde, är ammunition. Under 1800- och 1900-talen har handeldvapnens ammunition genomgått en lika drastisk utveckling som själva vapnen. I början på 1800-talet laddades alla vapen med svartkrut och blykulor genom mynningen. Efter diverse experimenterande uppstod den moderna metallpatronen kring 1870 (kantandtändningen är något äldre och används fortfarande till vissa finkalibriga patroner).

I grunddesign skiljer sig de flesta nutida patroner inte från sina föregångare för mer än ett sekel sedan, även om designen av själva projektilen har utvecklats, särskilt under de senaste åren. Vapenindustrin fortsätter dock att söka nya lösningar och på senaste tiden har det dykt upp hylslös ammunition. Detta spar mycket vikt, men är än så länge mycket dyrt. Tekniken har hittills bara annamats av den tyska armén som har utrustat vissa förband med G11-geväret.

Det förekommer många kalibrar och sorters ammunition (betydligt fler än vad de flesta rollspelsregler tar hänsyn till). För att ytterligare komplicera saken så är terminologin ganska förvirrande. I Storbritannien och



Nordamerika anges kalibrar i hundra- eller tusendelar av tum (t. ex. .22 eller .338), medan resten av världen räknar i millimeter. Dessutom är den angivna kalibern ofta nominell och motsvarar inte exakt kulans diameter. (Sålunda är det inte uppenbart att en .357 magnum är en något förlängd .38 special och att .380 ACP är samma sak som 9mm kort.) Under många tidsperioder förekommer åtskilliga kalibrar nästan utslutande i enstaka länder. (Detta beror i allmänhet på politiska förhållanden men inte alltid; Australiens civila vapen har i detta avseende varit under amerikanskt inflytande mycket länge.)

Det är klokt att ta detta i beaktande när man väljer vapen till sin rollperson, särskilt om man spelar i en kampanj som rör sig över flera länder eller i områden långt från större städer. Det är lättast att få tag i mindre jaktkalibrar och hagelpatroner samt i vissa fall vederbörande lands militärkalibrar (i vissa länder har det dock varit förbjudet att äga vapen i militära kalibrar). Mycket grova kalibrar för storviltjakt är mycket svåra att få tag i på andra platser än där de används (huvudsakligen Afrika, Alaska och Indien). Hur trevligt det än verkar att kunna fälla en noshörning med ett skott, så är sådana vapen dyra, tunga, klumpiga och jobbiga att skjuta. Om man inte skall skjuta elefanter eller dinosaurier är vapen grövre än älgstudsare ganska meningslösa.

Samma sak gäller pistoler; det finns sällan någon anledning att ha grövre vapen än .45 eller .357 magnum. Skadeverkan i ett mänskligt mål ökar inte märkbart över en viss gräns, eftersom kulan tenderar att gå rakt

igenom offrets kropp utan att överföra all sin kinetiska energi. Om man däremot avser att skjuta någon genom en vägg eller annat skydd är ju givetvis en .44 magnum bättre än en .38.

## VAPNENS DÖLJBARHET

En faktor väl värd att begrunda är vapens döljbarhet. Man kan äga hur effektiva och destruktiva vapen som helst, men om de inte är lättåtkomliga blir de värdelösa. Även om man är utrustad med ett stort vapen är det bra att ha ett litet i reserv. De enda vapen som går att dölja i de flesta sammanhang är pistoler. I allmänhet måste man dock offra en eller flera av pistolens egenskaper till någon grad (magasinskapacitet, träffsannolikhet och/eller slagkraft) om man skall ha en döljbar modell. (Detta varierar dock mycket mellan olika tidsperioder; under 80- och 90-talen har framsteg inom materialtekniken gjort att det finns många effektiva döljbara pistoler). Vilken sorts pistol som går att dölja varierar givetvis med hur man är klädd, ens kroppsbyggnad och medmänniskornas observationsförmåga.

## STRUL

Oberoende av vilket vapen en rollperson använder och hur effektivt, dödsbringande och fantastiskt det är, kan det få eldavgrott eller gå förlorat. Om man rör sig i tidsperioder eller miljöer där vapnen är svåra att ladda blir det ofta nödvändigt att utrusta sig med till exempel två pistoler. I många andra fall är det fortfarande praktiskt att bära två pistoler, en för normalt bruk och en för situationer där det första har gått förlorat eller inte kan användas. (Många slutar att leta om de hittar en pistol vid exempelvis en kroppsvisitering). I många amerikanska poliskåror är bärande av två pistoler vanligt och i vissa fall påbjudet av ledningen.

## LAGLIGHET

Både rollpersoner och speledare måste ta hänsyn till vapens laglighet i den miljö man rör sig i. Bestämmelserna för innehav och anskaffning av skjutvapen varierar mycket från land till land och ibland (till exempel i USA) från delstat till delstat, eller till och med stad till stad. Detta påverkar givetvis vad man kan göra och hur myndigheterna reagerar på brott som begås med skjutvapen. I till exempel det nutida England är nästan allt privat innehav av skjutvapen förbjudet och i Japan är bestämmelserna ännu hårdare och man kan dömas till fängelse för innehav av en mindre mängd ammunition. Om man i stället rör sig i miljöer där den statliga kontrollen har kollapsat, finns det inget som hindrar att man beväpnar sig så kraftigt som man vill – olyckligtvis gäller detta även ens motståndare så det blir viktigt att känna till den lokala "balansen" och rätta sig efter den.