

# SIGNALER

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

från Sverok

nr 49 okt/nov 2006



## Granskning: Spellarm i media

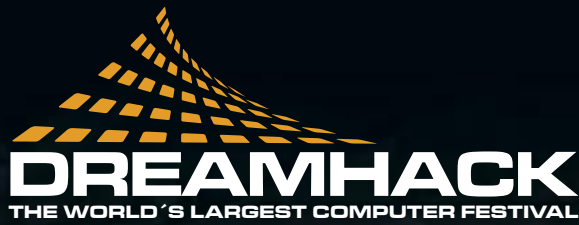
och hur det  
påverkar hobbyn

## Les Seules – Counterstrikerävar på världsturné

Recensioner:

CAYLUS  
MYKERINOS  
VÄGAR

# Stockholms Spelkonvent

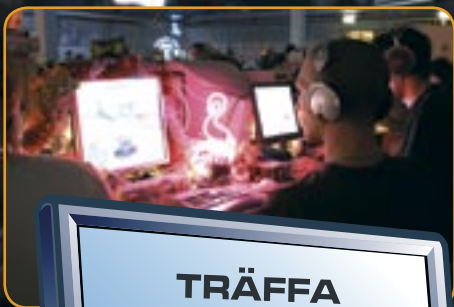


NU SKA VI SÄTTA ETT NYTT VÄRLDSREKORD!  
SKA DU MED?! VI VILL HA 10.000 DELTAGARE

**DU KAN VARA DÄR!**

**WINTER 2006 30 NOV - 3 DEC**

**DREAMHACK ÄR VÄRLDENS STÖRSTA LAN  
ENLIGT GUINNESS REKORDBOK 2006**



TRÄFFA  
SVEROK PÅ  
DREAMHACK  
(HALL D)

Sverok

**TELLA** [telia.se/gaming](http://telia.se/gaming)

**ABIT** Always Quality     **Antec** The Power of You     *arvikafestivalen*  
**WGT** WORLD GAMING TEAM     **datorbutiken.com**     **HJEMMET MORTENSEN**

**WWW.DREAMHACK.SE**



# Alla är viktiga

I era händer håller ni nu det första numret av förbundstidningen från den nya redaktionen. Jag hoppas ni tycker det ska bli lika spännande att läsa den som jag tycker. I skrivande stund har jag ännu inte sett den, men de artiklar jag har hört talas om ser jag fram emot att läsa.

Att göra en förbundstidning i ett förbund med en sådan bredd i verksamheten som Sverok är en utmaning. Det finns många viljor att tillfredsställa och många olika åsikter om vad tidningen ska innehålla. Till viss del handlar det om att ta upp de olika spelen i lagom mängd så alla känner sig berörda, men det finns andra svårigheter också. En del vill att den mest ska handla om spel och spelande eftersom de tyvärr tycker det är ointressant att läsa om förbundet. Andra vill att spelen ska ta en mindre del i relation till förbundsartiklarna eftersom det ju är en tidning för förbundet och spel finns det andra tidningar som skriver om.

Ett ständigt återkommande ämne jag kan lova er är ändå Sverok – vårt förbund. Tidningen är en viktig kommunikationskanal i förbundet, både ett sätt att sprida information mellan föreningarna och från distrikten och förbundet centralt. Några som är svåra att nå är tyvärr de enskilda föreningsmedlemmarna. Inte ens en tiondel av er prenumererar på tidningen (det är gratis, anmäl er på hemsidan) vilket gör att tidningen oftast bara når föreningens kontaktperson. Samma sak gäller övrig information vi skickar ut. Förhoppningsvis sprids den även till styrelsen, men det är svårt för oss att veta.

Det är lite tråkigt att den vanlige föreningsmedlemmen är så pass långt från förbundet. Vi har i några år pratat om att skapa en vi-känsla i förbundet och det är en bra målsättning. Viktigast är dock den gemenskap som finns inom föreningarna. Det är i föreningarna spelverksamheten finns och vi på distrikts- och förbunds nivå finns till för att stödja den, för att stödja er medlemmar. Därför föredrar jag att ni i första hand känner er hemma i er egen förening och skapar en gemenskap där. Ett bra tillfälle att göra en kombination är dock Spelveckan. Den äger rum om lite mindre än en månad, jag hoppas att många av er tar chansen att engagera er både för föreningen och förbundet.

Slutligen vill jag önska Henrik och Janetta välkomna. Jag hoppas att vi får många trevliga tidningsnummer tillsammans. Jag hoppas också att ni läsare tar chansen att vara med och påverka så att vi tillsammans skapar vår förbundstidning.

Petra



## Vad är Sverok?

Sverok, Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett ideellt riksförbund för dem som älskar att spela spel i alla former.

Organisationen saknar religiösa eller politiska kopplingar, i Sverok finns plats för alla.

Idag har förbundet fler än 1 600 föreningar som tillsammans har 72 500 medlemmar. Förbundet startades 1988 och är godkänt av Ungdomsstyrelsen, som är en tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer utsedd av Utbildnings- och kulturdepartementet.

Medlem i Sverok blir man när man går med i en förening som är ansluten till Sverok. Man kan bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande.

# Ta ställning nu!

Jag vet att valet är förbi. Men det pågår ett krig där ute och du kan fortfarande göra skillnad. Fienden tror att spel är ondskefulla och leder till våld, kriminalitet och missbruk. Fienden attackerar din och min gemensamma kärlek till spel. Vapnen är moralpanik, dåligt underbyggd forskning och tvärsäkra uttalanden om spelandets skadlighet. Gör motstånd! Sätt ner fötterna! Visa att de har fel och vi har rätt!

Jag har varit naiv, jag erkänner det gärna. I min värld var kampen redan vunnen. Spelintresse har alltid betraktats som nördigt. Skillnaden idag är att nördnen är den nya tidens hjälte. Och det finns all anledning att vara stolt, det vet både du och jag. I min värld har det länge varit allmänt vetande att spel inte bara är en mysig hobby utan att det också utvecklar ens sociala, mentala och analytiska förmåga. Jag trodde också att det var allmänt vetande bland journalister – att 90-talets frosserier i okunnig rapportering var historia. Men min värld var för liten. Och utanför den pågick dumheterna fortfarande. Sommarens Linconlarm slog upp mina ögon och yrvaken bestämde jag mig för att det här numrets granskning skulle söka efter sanningen. Vad fanns bakom bluffen att sällskapsspel är lika farligt som missbruk? Läs om vad vi kom fram till på sidan 17–21.

Kom ihåg att hur felaktiga de än är så påverkas föräldrar, lärare och alla andra av fiendens attacker. I somras åkte jag den dryga tågresan från Östersund till Stockholm: Sex timmar utan vare sig luftkonditionering eller trådlöst nätverk. Bredvid mig satt en äldre man och vi ville båda slå ihjäl lite restid. När jag berättade om mitt nya uppdrag som redaktör för en speltidning beklagade han sig över sitt barnbarn. Jo, barnbarnet satt ju så länge framför datorn och till och med när solen sken ute! Men det här var en resonabel person med sinne för humor så jag berättade vad jag tyckte: att det är oerhört skönt att sitta framför datorn hela dagen när det är perfekt badväder ute. Det är befriande att inte alltid göra det som förväntas. Och erfaren och klok som den här mannen var, kunde han med ett leende förstå det sköna i mitt resonemang. Ta ställning du också, berätta för andra om vad du gör, det gör skillnad!

Tidningen du håller i är fullpackad med spelare, spelande och spel. Men eftersom det här är nya redaktionens första nummer saknar vi er i tidningen! Kom ihåg att det är ni Sverokmedlemmar som vi gör tidning åt. Skriv och kritiser, beröm, debattera, ha åsikter, frågor och synpunkter. Varsågod, det här är Signaler från Sverok!



Henrik Sannesson

## Om tidningen

**Ansvarig utgivare**  
David Gustavsson

**Chefredaktör**  
Henrik Sannesson

**AD**  
Janetta Nyberg

**Omslagsfoto:**  
Henrik Sannesson  
**Baksidesfoto:**  
Tim Jensen

**Fotografer**  
Janne Björklund, Irene Christensson,  
Kate Furoy, Magnus Gyllenhammar,  
Göran Hellkvist, Sampo Sakari  
Korhonen, Saara Kähönen, Olov

Pettersson, Sebastian Samuelsson,  
Henrik Sannesson, Cecilia Sundström,  
Simon Talltorp

**Sribenter**  
Kriss Andsten, Ruben Brundell,  
Irene Christensson, Claes Engholm,  
Emil Fröjd, Nils Jungenäs, Johanna  
Koljonen, Daniel Krauklis, Maria  
Rodén, Oskar Sandström, Henrik  
Sannesson, Sofia Sundström, Karin  
Tidbeck

**Tack till**  
Tidskriftsverkstan

**Tryck**  
Trydells, Laholm

ISSN 1653-8897

**Adress**  
SIGNALER FRÅN SVEROK  
c/o Janetta Nyberg  
Vedevågsslingan 3  
124 74 Bandhagen  
signaler@sverok.se

SIGNALER FRÅN SVEROK utges av Sverok med 6 nummer per år. Citera gärna men glöm inte att ange källa. Eftertryck av längre stycken kräver Signaler från Sveroks tillstånd.

**Manusstopp för november/december-numret är den 13/10.**

### Vill du annonsera i Signaler från Sverok?

**Spelföreningar** anslutna till Sverok har möjlighet att annonsera till kraftigt nedsatt pris – eller till och med gratis!  
**Övriga annonsörer** kan vi erbjuda annonsplats i storlekarna helsida, halvsida eller 1/4 sida, till mycket förmånliga priser. Kontakta signaler@sverok.se för mer information.

oktober/november 2006

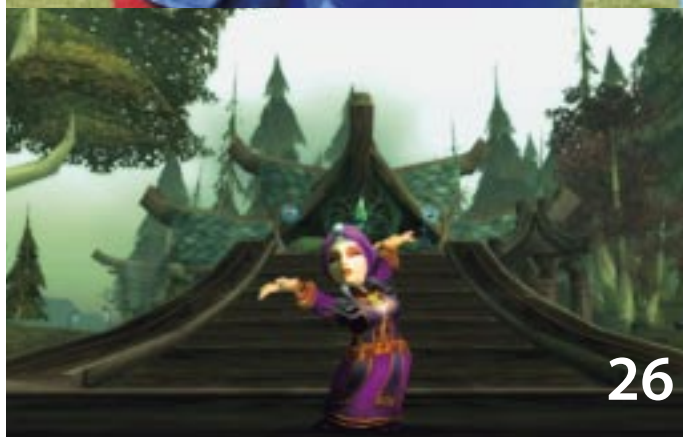
14



20



24



26



38

- 3 Ordföranden har ordet
- 4 Ledare
- 6 Nyheter
- 11 Dragonbane i backspegeln
- 14 **Les Seules**
- 17 Östnytt under luppen
- 20 **Spellarm** i media
- 22 Spelveckan 2006
- 24 **Paintball** på sommarlovet
- 26 Hur fungerar **rollspel** online?
- 28 Bussresa till Essen
- 29 Spelrecensioner: Mykerinos och Caylus
- 32 Bokrecensioner
- 34 Recension: Spelledarskärmen "Vägar"
- 36 Debatt: Diskriminerar vi?
- 37 Krönika: När spelen blev politiska
- 38 Fotoreportage: **Stockholms Spelkonvent**
- 40 Kalendarium



## Hallå, Magnus Alm...

**...avgående chefredaktör för Sverox. Hur känns det?**

– Det känns som att det var ett naturligt steg. Jag har gått från att ha jobbat runt omkring spel till att arbeta med spel. Så det känns bra.

**Vad gör du egentligen?**

– Jag jobbar med ett kreativt team som utvecklar spel till PC och mobil. Jag har ju alltid hållit på med spel så det känns kul att själv faktiskt producera dem nu.

**Varför ville du sluta jobba med Sverox?**

– Jag kände att mitt intresse skiftade åt ett annat håll. Jag tycker att Sveroks medlem-

mar förtjänar den bästa möjliga chefredaktören och det var inte jag längre.

**Berätta om ert spel Ninja loves Pirate.**

– Det är ett klassiskt sidscrollande arkadspel där man spelar antingen ninja eller en pirat och slåss mot zombies och robotar. Vi ville få till en schysst retrokänsla.

**Vad var roligast med att göra Sverox?**

– Att få göra en tidning om det som mitt liv kretsar kring: nämligen spel. Ett otroligt mångfacetterat arbete med allt ifrån artiklar om figurmålning till rapporter från paintballhändelser. Sen har det varit kul att jobba med unga kreativa människor och få ta del av deras berättelser om vad de gör. Vi vill göra en tidning som kunde lyfta blicken från förbundet och förmedla glädjen till hobbyn som finns hos medlemmarna och läsarna.

**Jag tar över ditt jobb. Några råd?**

– Underskatta absolut inte den enorma kraft och potential som finns i medlemmarna. Håll huvudet kallt i debatten och jobba med förbundet. Det kan vara en mäktig bundsförvant om man jobbar med det och inte emot det.

**Tack för rådet, lycka till!**

– Tack detsamma!

– **Henrik Sannesson**

## Medlemmarna minskar – och ökar

**Över 20 000 medlemmar lämnade Sverok förra året. De var organiserade i två jättelika föreningar. Samtidigt tillkom flera stora föreningar.**

Bakom Sveroks medlemsras ligger två föreningar som förra året antingen upphörde eller minskade väldigt kraftigt. CM Spelförening och Ekberg spelsällskap stod för minskningen från 96 000 till 72 500 medlemmar. Men räknar man bort att de försvann har det också tillkommit nya medlemmar. Ordförande Petra Malmgren ser raset snarare som en ökning.

– En noggrannare analys av siffrorna visar på en 25-procentig ökning. Det är klart att det inte känns bra med ett tapp. Men det är glädjande att vi ändå ser en positiv utveckling i medlemssiffrorna.

Många medlemmar har tillkommit och föreningarna har fått ett lite annorlunda format. Borta är jätteföreningarna och i deras plats kliver stora föreningar med mellan 1000 och 6000 medlemmar fram. Totalt finns 1608 föreningar i förbundet.

– Det är kul att se att det finns intresse för hobbyn och att vi faktiskt drar till oss medlemmar. Det är lite färre föreningar än tidigare och vi var rädda att vi skulle minska mer. Men när vi har analyserat medlemssiffrorna från 2005 blev vi positivt överraskade.

De nya medlemssiffrorna som nu är klara visar att förbundet år 2005 hade totalt 72 551 medlemmar och 64 068 medlemmar mellan 7 och 25 år.

– **HS**

## Röda politiker mest positiva till nya föreningslokaler

**Nya mötesplatser för studieförbund och föreningar står högt i kurs för många av Sveriges kommunpolitiker. Men många är också osäkra och har inte bestämt sig i lokalfrågan. Det visar att det finns ett utrymme för dialog.**

I en undersökning från Folkbildningsförbundet säger 37 procent av Sveriges kommunpolitiker ja till att verka för bättre tillgång till möteslokaler. Men det är stor skillnad mellan de olika partierna. Socialdemokrater och vänsterpartister har störst andel, 50 respektive 49 procent, för bättre tillgång till möteslokaler.

Men skillnaden till de andra partierna är inte så stor i det avseendet. Bara kristdemokraterna och moderaterna har färre än 40 procent ja till bättre tillgång till mötesplatser. Moderaterna är det parti som är minst positiva. Bara 27 procent säger ja och moderata kommunpolitiker är också de som i störst utsträckning, 49 procent, tycker att föreningslivet redan har god tillgång till samlingslokaler.

Det råder också stor osäkerheten bland många av de tillfrågade. Folkbildningsförbundet påpekar därför att det finns goda chanser till dialog. Eftersom nästan en femtedel (17 procent) av alla som svarade i undersökningen uppger att de inte vet eller inte tagit ställning i frågan, är möjligheten att påverka politikerna stor. Det osäkraste partiet i den här frågan var miljöpartiet med 27 procent vet ej-svar.

Undersökningen genomfördes av Folkbildningsförbundet som är studieförbundens intresseorganisation. Av 4116 kommunpolitiker var det till slut 2541 som svarade. Enkäten som även innehöll många andra frågor genomfördes före riksdagsvalet den 17 september för att väcka opinion om folkbildningsfrågor.

– **Henrik Sannesson**

Länk till hela undersökningen finns på [www.sverok.se/signaler](http://www.sverok.se/signaler).



Foto: Simon Talltorp

# Festivalstämning på RopeCon

**Finska RopeCon slår flera svenska konvents deltagarantal tiofalt. I år kunde arrangörerna dessutom stoltsera med hopp-borg, specialskriften konvents-sång och egen tidning.**

Det var ett tappert gäng svenskar som åkte över till Helsingfors i Finland för att delta i årets upplaga av RopeCon. Torsdagen den 10:e augusti slogs portarna upp. Till skillnad från svenska konvent var det ingen drop-in. Kön innan portarna slogs upp ringlade sig lång utanför och när dörrarna äntligen öppnades vällde konventsbesökarna in. Klockan 18.00 var det officiell invigning med tal, presentation av gäster och även sång i form av RopeCon-sången, som var specialskriften för konventet. Konventsprogrammet fanns i speltidningen Rooli Pelaaja, ett samarbete som var nytt både för arrangörerna och för tidningens, men det verkar ha fungerat bra. Halva tidningen var konventsprogram, halva bestod av tidningsartiklar och dylikt och alla besökare fick varsitt exemplar.

Det gick snabbt att konstatera att besökarna klädde ut sig i högre grad på RopeCon än på ett generellt svenskt konvent. Det fanns också pris att vinna för bästa kostym, tillsammans med lite andra sed-

vanliga konventspriser. Det var en del cosplayers också och totalt många fantastiska dräkter som ibland även involverade föräldrarna vid skapandet. Överlag verkade det finnas mer tjejer än på svenska konvent och medelåldern kan också ha varit snäppet lägre.

Spelen som spelades var ungefär desamma som i Sverige. Kortspelen och figurspelen fanns tillsammans på en ganska stor öppen yta och ändå ganska klart avgränsade från varandra. Brädspelen hade en egen byggnad vilket gjorde att de blev lite ensamma. Sedan fanns det lite olika ströarrangemang i de mindre rummen, förutom föreläsningar och affärer. När det gällde spelrelaterade affärer fanns de i ett rum och till skillnad från i Sverige var det inte direkt någon konkurrens mellan dem. De sålde olika saker och var tydligen utvalda av RopeCon. De höll dessutom vanliga öppettider. Utbudet var en blandning mellan spel, med lite airsoft-prylar, lite lajvgrejer och lite krimskrams. Här kunde man också köpa konventströjor som fanns som linne, långärmade och i tjejmodell, förutom som t-shirt.

Utomhus hölls det bland annat bofferturnering i både lag och enskilt och det fanns också en reenactmentförening på plats. En annan sak som fanns var ett uppblåsbart hopp-torn, något som fanns med för andra året i rad. Första året hade det

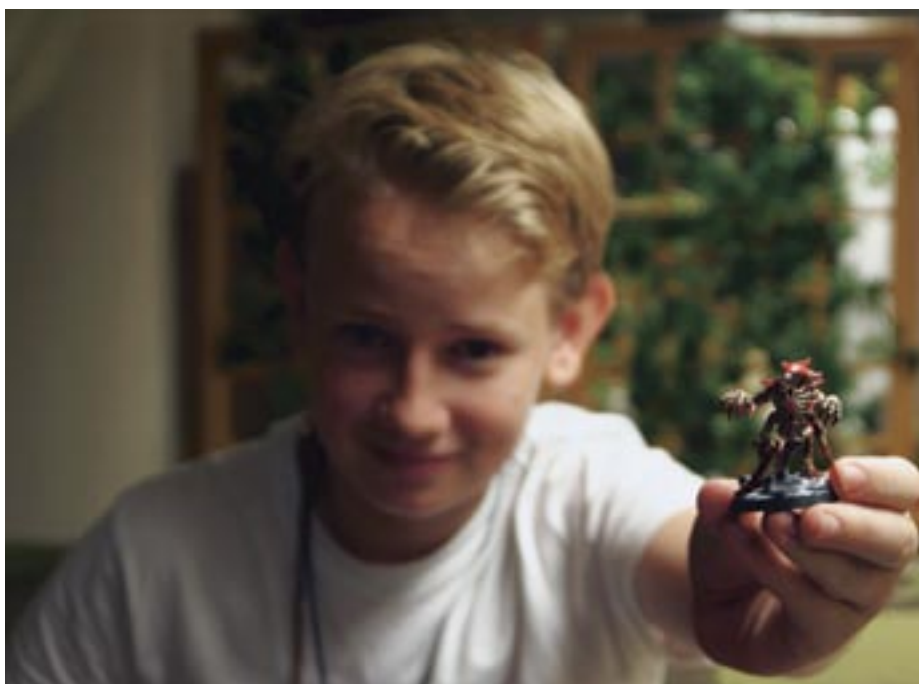
väckt skepsis hos arrangörerna, men i år ville de inte vara utan.

Lokalerna var lite speciella i sin utformning och kändes små i förhållande till storleken på konventet. Det fanns en relativt dyr restaurang och pub inne i huvudlokalen och en affär i närheten där det gick att köpa mat till lite billigare priser. Likaså gatukök bredvid affären och ett par tält utanför huvudlokalen som sålde mat. Sov gjorde vi i arrangörssovsalen i sängar ett par av nätterna och en natt inne i en sovsal, då med svensk konventstandard, det vill säga golv.

Vi själva gick runt mycket och tog lärdom och fick intryck av arrangörer och deltagare. Vi arrangerade Verbal Kombatt en av nätterna och lärde oss att "verta" betyder "blod" på finska. Dagen efter kunde vi konstatera att det dröjer ett tag innan Finland slår Sveriges rekord i Lajvtetris, även om de förbättrades markant från den första till den sista omgången.

Slutligen kan jag rekommendera de som känner för att prova på ett konvent med festivalstämning och många besökare att åka till RopeCon. Språket kan vara ett problem, men det finns arrangemang och föreläsningar även på engelska. Annars går det bra att bara gå runt och njuta av stämningen.

**MARIA RODÉN**  
maria@skud.sverok.se



# SM-vinnaren i 40K yngst i turneringen

Axel Rydén var yngsta deltagaren i SM-tureningen i 40K på SydCon i augusti. Det hindrade honom inte från att ta hem förstapriset. Motspelare ovana vid Tyranids är en förklaring till vinsten.

– Jag vann för att jag är bäst helt enkelt. Axel Rydén svarar kaxigt men också lite skämtsamt. Jag pressar honom om varför han, som yngsta deltagare, avgick med seger i SM i 40K. I turneringen på Sydcon, som av hävd betecknas som SM i figurspe-

let Warhammer 40 000 deltog uppemot 50 personer. Många av deltagarna var mer än dubbelt så gamla som Axel, och spelade WH40K redan innan han existerade. Turneringen spelades i sex omgångar, där segermarginalen i föregående match samt hårdheten på armén, enligt turneringens kompsystem, hela tiden bestämde nästa motsändare. Deltog i turneringen gjorde bland annat den då regerande mästaren, Håkan Karlsson.

För att träffa Axel åker jag till Rogue Traders lokaler på Kungsholmen i Stockholm. Jag hittar honom när han sitter och spelar ett warcraftliknande spel med en kompis.

– Jag vann då...

Det är mer ett konstaterande än en fråga som hänger kvar i luften när Axel Rydén lämnar datorn. Men motståndaren verkar inte vara av avvikande uppfattning.

Vi sätter oss i ett avskilt hörn av Internetcaféet. Axel berättar att han började samla ihop en Fantasyarmé, eftersom han hade kompisar som också samlade. Så småningom fortsatte han med WH40K, och är nu med sina Tyranids inne på sin fjärde armé. På Games Workshops butik i Stockholm erbjuder man kurser i figurspel. Men därifrån blev Axel i stort sett utslängd eftersom han bara vann hela tiden. Istället blev det att han fortsatte att spela i Rogue Traders lokaler.

I källaren är det idag bara en handfull personer. Och vi får en föreläsning av Axels armé på ett bord i det övergivna figurslagsrummet. Tyranidarmén är 79 modeller stark i sitt turneringsutförande. Det märktes att många var ovana att möta Tyranids, berättar Axel nästan lite ursäktande, när han summerar sin framfart i SM-turneringen.

– De siktade inte på mina synapsenheter, utan sköt bara på kanonmaten hela tiden. Om man dödar synapsenheter så blir alla andra såhär: *(Axel härmar en zombie genom att hänga med huvudet och armarna.)*

Inför sin sista match i turneringen hade Axel imponerat genom att vinna tre av sina fem matcher samt spela oavgjort i två. Bland annat spelade han oavgjort mot den regerande mästaren Håkan Karlsson. I sista matchen fick Axel möta Jeppa Resmark som ställde upp med en mäktig Imperial Guard-armé på 150 modeller. Axel hade turen att få börja, vilket sannolikt avgjorde matchen. I första rundan nådde Tyranidernas snabbaste enheter nästan hela vägen fram till Imperial Guards främsta enheter, och efter tre rundor hade 120 av Jeppas 150 Imperial Guards blivit utslagna, berättar Axel. Följden var kapitulaton och Axels SM-vinst i 40K 2006 var ett faktum. Men han medger att det var just initiativet som gjorde vinsten. Hade motståndare haft turen att få börja hade utgången troligtvis blivit en helt annan.

*Tyranid-armén till ett värde av 1745 poäng finns att beskåda på [www.sverok.se/signaler](http://www.sverok.se/signaler)*

**NILS JUNGENÄS**  
nils@jungenas.com





Foto: Henrik Sannesson

Tomas, Hanna och David är nöjda med seminarierna.

## Prat drog publik

Seminarierna på Stockholms spelkonvent drog en dryg fjärdedel av konventets 400 besökare. Gruppen bakom vill nu att spelmötet också ska bli en plats för workshops och debatter.

– Jag tror att det finns ett jättestort sug efter...

– Metaspelning, konventsgeneralen Tomas Lidholm fyller i Hanna Jonssons mening, men hon tar snabbt tillbaka den.

– Hur ofta diskuterar man inte spel egentligen?!

Med runt bordet finns också David 'CD' Skogsberg, också han ingår i arrangörsgruppen för Stockholms spelkonvent. Han tog över de praktiska ansvaret för seminarieverksamheten.

– Det har varit i snitt ett tjugotal personer på alla seminarierna. Men folk har kommit och gått också, så det är svårt att säga hur många det var totalt. Dessutom var det flera seminarier som drog över tiden. Det är också ett tecken på att det var populärt, säger David 'CD' Skogsberg. Med mer marknadsföring tror Hanna Jonsson att fler har gått på seminarierna. Intresset för seminarier på konvent är lågt om man jämför med Finland.

– På RopeCon hade de fyra parallella spår med föreläsningar och seminarier, säger Tomas Lidholm.

Det var vitt skilda teman på seminarierna. Det hölls paneldiskussion med Sverok och

Fair Play om spelmissbruk och spelberoende. På plats fanns också Association for Renaissance Martial Arts, ARMA, i form av Nils-Erik Fahlvik. Dagen till ära hade han klätt upp sig i sin helrustning. Mycket omtyckta var också flera seminarier med erfarna spelkonstruktörer som handlade om spel- och scenarioproduktion. Men på sikt vill Hanna Jonsson, som var den som planerade seminarieverksamheten, att konventet ska bli mer av en mötesplats där företag, hedersgäster och workshops kan bli en naturlig del.

– Vi ville ha seminarier redan förra året, men det blev så stressigt. Då kom förberedelserna att handla mest om att hitta en skola. I år har vi inte heller riktigt hunnit med så mycket som vi hade velat. Vi har en del andra kontakter, som till exempel med Historiska museet här i Stockholm, som vi skulle vilja utnyttja.

Det är Sveroks verksamhetsutvecklingsbidrag som gjort seminarierna möjliga. Totalt 19 200 kronor har konventet fått till arvoden, lokal och resor för de inbjudna talarna.

– Det här ligger också i linje med vårt samarbete med studieförbundet: att verkligen kunna visa att spelkonvent inte bara är navelskådning – att det vi håller på med är ett riktigt erfarenhets- och kunskapsutbyte, säger Hanna Jonsson.

**HENRIK SANNESSON**

## Plåster på såren för försenad information

Nya regler från ungdomsstyrelsen och försenad information från Sverok har gjort att färre föreningsrapporter än vanligt har kommit in.

Nu höjs bidragen som kompensation till föreningarna.

– Vi är inte i närheten av att ge ut så mycket pengar till föreningarna som Sveroks riksmöte har bestämt. Därför höjer vi bidragen för att föreningarna ska rapportera. Det vore ju dumt om pengarna inte kom ut till spelhobbyn som det var tänkt.

Det säger Petra Malmgren, Sveroks ordförande till Signaler. Förbundet har fått in färre föreningsrapporter än vanligt. Och förbundsstyrelsen har därför bestämt att höja bidragen fram till den 31 december.

– Vi har ett budgetmål att få ut de här pengarna till föreningarna. Men för att vi ska kunna göra det behöver vi få in rapporter från föreningarna om hur stora de är och att de faktiskt är aktiva. I år har vi väntat på nya regler från Ungdomsstyrelsen och vi har också väntat på den nya förbundsdata-basen. Så det är inte föreningarnas fel att få rapporter har kommit in.

Och det är alltså inte på något sätt för sent att rapportera än. Medlemstalet för 2006 går även att rapportera under våren 2007. Men det skulle inte fungera att alla väntar till sista stund. Därför uppmanar Petra Malmgren föreningarna att rapportera redan i år för 2006.

– Det är ju bättre för föreningarna också, då får de pengarna så fort vi har granskat deras uppgifter. Och de får dessutom del av det höjda bidraget.

– HS

### Fakta/ Tillfällig bidragsökning 2006

Bidraget per medlem har i år alltså höjts till 100 kronor. Likaså verksamhetsbidraget är tillfälligt höjt till 3000 kronor per förening.

Nytt för i år är att medlemslistan måste skickas in digitalt för att man ska få fullt medlemsbidrag. För att kunna få verksamhetsbidrag måste en förening ha minst fem medlemmar i åldern 7-25.

Fullständiga bidragsregler finns på [www.sverok.se/bidrag](http://www.sverok.se/bidrag).



Den mysiga miljön i Sveroks tält uppskattades av många festivalbesökare.

## Sverok på Pridefestivalen: "Förbundet måste våga möta hbt-personer"

På årets upplaga av Pridefestivalen var Sverok med för första gången. Mikael Leisjö, som är vice ordförande i förbundet tror att deltagandet är ett tecken på förbundets allt mer individuella människosyn.

– Vi har börjat märka att organisationen inte bara består av föreningar utan av människor som vill engagera sig, säger han.

Sverok deltog för att det är ett förbund som har hbt-personer, alltså homo-, bisexuella och transpersoner i sin medlemskår. Alla organisationer som vill synliggöra hbt-personer och få en chans att möta dem, kan vara med på Pridefestivalen. Och i år kom alltså Sverok ut.

Den vanligaste invändningen mot att Sverok ska möta sina olika medlemmar och vara medveten om deras olikhet är att förbundet vänder sig till spelare oavsett egenskaper som kön och etnicitet.

Det tankesättet vänder sig Mikael Leisjö emot.

– Vi som förbund måste se alla våra medlemmar. Det ska vara öppet för alla att vara med. Men samtidigt måste vi veta vilka våra medlemmar är, annars vet vi inte hur vi kan hjälpa dem att få en meningsfull fritid.

Intresset var stort för Sverok-tältet. Där var det litet lugnare än på resten av festivalområdet. Många föräldrar var nyfikna på intressanta aktiviteter som Sverok och föreningarna har att erbjuda, berättar Mikael Leisjö. Initiativet till deltagandet på Pride var hans eget och nu hoppas ha att det blir lika bra 2007.

– Jag har varit i organisationen så pass länge och jag tror inte att jag kommer att bli drivande nästa år.

En Pridestafettpinne finns alltså att plocka upp låter det på Mikael Leisjö. Det ska sägas att han inte var ensam represen-

tant för förbundet. Under hela festivalen var det fyra personer i taget som representerade förbundet. Och Mikael tycker att många lärdomar har dragits.

– Vi har fått väldigt mycket kunskap med oss om hur man visar upp spelhobbyn utåt. Och vi lärde oss också mer om samarbeten. Vi hade två företag: SF-bokhandeln och Svarta Katten som samarbetspartners. Sen lär man sig mycket på att få förklara för föräldrar och andra som inte känner till någonting om spelhobbyn varför den bidrar till ett öppet samhälle.

– Vi vet ju att man lär sig samarbete, empati och att läsa av andra människor. Men för allmänheten är det inte självklart. Och att bli tvungen att försöka förklara varför spelhobbyn är så bra – det är väldigt nyttigt.

**HENRIK SANNESSON**  
signaler@sverok.se



Timo Multamäki med sin nya 26 meter långa vakthund.

# I drakens spår

**Besvikelser hotar överskugga Dragonbanes nydanande idéer. Men lajvbyn i Älvdalen kan bli en tillgång för hela Sverige.**



Det internationella mastodontlajvet *Dragonbane* spelades i Älvdalens kommun 27 juli till 4 augusti. Deltagarantalet var under 350 – men projektet var komplext och budgeten enorm. Ungefär hundra aktiva arrangörer och lika många övriga bidragande från tiotals länder har sedan projektstarten i februari 2003 samarbetat om förberedelserna. En fungerande by byggdes upp på området och där kan den komma att stå kvar i framtiden. Markägaren har för närvarande givit ett femårigt tillstånd.

I skrivande stund är bokföringen ännu inte avslutad, men huvudarrangör Timo Multamäki meddelar att den slutliga kostnaden sannolikt låg på ungefär 500.000 euro (med dagens växelkurs 4,6 miljoner kronor). Spelaravgifterna täckte mindre än tio procent av kostnaderna; sponsorer och understöd över dubbelt så mycket och produktsporing närmare hälften. Summan innehåller också transportkostnaderna, men inte produktionskostnaderna,

för den omtalade drake som byggdes av Dragonbanes hårt arbetande nördbrigad. Bygget av draken finansierades i sin helhet av Multamäki och ett antal privata investerare och sponsorer.

Att kostnaden blev så enorm har att göra med organisationens unikt höga ambitionsnivå. Organisationen ville låta spelaren komma till ett dukat bord, till en helt komplett fantasivärld där inget simulerades av något annat. Samtidigt skulle spelaren själv inte behöva ha med sig något utom sina rollkläder, sov- och ätsaker. Som många domedagsprofeter inom Lajvsverige observerade var målen ouppnåeliga. Den högsta prioriteten var naturligtvis att slutföra byn, som vid spelarnas ankomst ännu var halvfärdig. Det gjorde att många andra problem föll mellan stolarna under veckorna före lajvet. Till exempel hade ingen testat huruvida de tält som över hundra av spelarna skulle bo i egentligen var regnsäkra. Det var de

inte, och fick inför spelet fodras med svart plast – en frustration för spelare som inte fått tillåtelse att ha med sig sina egna medeltidstält, eller för den delen regnsäkra sina lajvkläder.

Besvikelserna riskerar att överskugga den massiva prestation som arrangörsorganisationen faktiskt levererade: En by med badtunnor i det fria; ett fungerande bageri; en smedja och ett tempel. Dessutom stod den för: Alla latexvapen som användes i spelet; Riktigt med mat åt alla spelare, även om dem som tillredde den inte alltid hade koll på allergikers specialbehov. Även kok- och förvaringskärl, kärror, lyktor, magiska redskap och scenografiskt genomtänkta ritualplatser stod arrangörsteamet för. Liksom ingame-redskap för byns hantverkare – och för draktämjarna att bygga sina krigsmaskiner med.

Ett exempel på det spelmässigt fruktbara med *Dragonbane*-approachen till fysisk verklighet utgjordes av en stor skattkista



Mycket arbetstid har gått åt till förberedelserna inför Dragonbane, både bland arrangörer och deltagare.



som av rollerna antogs vara full med guld. Det skulle under spelets gång avslöjas att de svekfulla häxorna i själva verket fyllt den med stenar. Kistan var i trä med smidda beslag och fruktansvärt tung. Att flytta den involverade sex till åtta man och helst en kärra, vilket stimulerade till många konkreta spelsituationer. Kistan var utrustad med fyra stora lås som krävde fyra unika nycklar för att öppnas. Vid det planerade öppningstillfället befann sig en av nycklarna fyra kilometer från låset – en spännande påminnelse om spelvärldens realistiska dimensioner.

Spelplatsen och den höga utrustningsnivån genererade alltså högkvalitativt spel. I viss utsträckning gällde detta också de fantastiska specialeffekterna som arrangörerna bjöd på. Starka dofter, olikfärgad rök och lågor, vätskor som sken i olika färger eller bytte färg var några exempel som integrerades elegant i häxspelarnas magi. Hade spelarna förvarnat om vilken typ av effekter som fanns att tillgå hade tricken säkert kunna användas än mer effektivt.

I ett spel med en drake och elddyrkare hade fyrverkerier och explosioner också sin givna plats, men på den fronten levererade organisationen långt mer än situationen krävde. Pyrotekniken var tidvis så illa integrerad i handlingen att spelarna inte visste hur de skulle reagera på den. Det förorsakade den lajvtypiska devalveringen av spelareaktioner: från "vid den

Röde, vad är det där?" – till "jaha" på två dagar) Dessutom också en del frustration i ett spel där mycket möda lagts ner på att ge en in-game-förklaring till allt från spelarnas olika modersmål till lajvbybors typiska problem att komma ihåg namnen på sina grannar.

Dragonbane-organisationen har inte publicerat någon internrevision av säkerheten, men många spelares subjektiva uppfattning var att explosionerna inte alltid genomfördes på ett tryggt sätt. Arrangörerna verkar ha förlitat sig på sin förmåga att se och varna spelare i skogen, en skyddsåtgärd som vissa spelares vildmarksovana och nattmörkret snabbt gjorde otillräcklig.

Själva draken bröt en halskota tre dagar innan lajvet och hann till platsen med ett nödrop och med väldigt få av de utlovade funktionerna i drift. Varken ben eller ansikte rörde sig, vilket tyvärr gjorde varelsen mer komisk än skrämmande. Det beryktade motorstoppet i byn är dock en skröna – det var meningen från början att draken skulle dö och stå kvar. Att draktämjarna förbjöds anfalla draken berodde på att ett tillräckligt antal säkerhetskameror inte kunnat installeras för att göra interaktion med en rörlig drake tryggt.

Andra fantasylajv har alltså både positiva och negativa lärdomar att dra av Dragonbanes specialeffekter. Den mest över-

raskande insikten lär ändå vara att de mest magiska effekterna skapas av äkta närvaro. Att det verkligen fanns många barn i byn var fantastisk. En brittisk blodhäxa vittnade om att han skrämde en liten flicka så till den grad att han känt sig nödgad att bryta spelet lite grann för att visa att han inte var farlig. Påföljden blev att barnet blängande klagjorde att det minsann bara var hennes roll som var rädd.

En skojig upplevelse för dem som närmade sig byn utifrån var att se bybor och hundar i vild jakt på en förrymd fårscock. Och spelområdets dramatiska höjdskillnader, kalhyggen och – fenomenalt i en berättelse om en drake – svarta skogsbrandslandskap skapade mycket mer *sense of wonder* än alla smällare tillsammans.



Att barn var med uppskattades av många.

De påkostade specialeffekterna hade en stor plats på lajvet.



Alla fotografier: Janne Björklund, Saara Kähönen, Sampo Sakari Korhonen

De många begränsningarna angående utrustning, som alltså också blev en källa till frustrationer, tjänade ändå främst i den interna realismens tjänst. *Dragonbane* lyckades leverera något så sällsynt som en fantasyvärld befriad från Landet Lajviens visuella klichéer. För var och en av de tre kulturerna hade ett klädskick definierats, inklusive mönster (upp till storlek 62) som gick att ladda ned på hemsidan. När de enskilda spelarna gjorde sina tolkningar inom begränsningarna – färgspecifikationer för varje grupp, bara naturmaterial, ingen metall osv – uppstod trovärdiga variationer inom varje kultur. Även om allas kläder var individuella var det lätt att se vilken grupp man tillhörde, ett konkret hjälpmedel för att uppleva kulturskillnader, gemenskap och främlingskap.

En hög grad av kontroll och detaljerade instruktioner var nödvändiga för en ensemble med spelare från över tjugo länder. Alla svenska lajvare har förstås inte heller samma uppfattningar om vad som är okej utrustningsmässigt, men på *Dragonbane* var det extra viktigt att utesluta de lakansmantlar och gympadojor som fortfarande förekommer på kontinenten. Några riktigt dåliga kläduppsättningar slank tyvärr ändå igenom arrangörernas kontroll och saboterade för de andra spelarna. Att spela på engelska och sitt hemspråk om vartannat fungerade generellt väl. Men spelare ur kulturer där det är ovanligt att vara in-game dygnet runt offade ibland ogenerat på sitt eget språk ovetande om att många skandinaver förstår t ex spanska och tyska.

För majoriteten av spelarna, och alldeles särskilt för spelare som inte är vana vid den nordiska spelstil som betonar inlevelse och illusion, var *Dragonbane* en positiv upplevelse. Den förståelse av Scandinavian Style Larping spelarna tar med sig till sina hemorter kan komma att höja ribban för lajvkulturen i hela Europa. Och till och med de mest besvikna spelarna erkänner att de upplevt många storartade ögonblick på lajvet, särskilt i interaktionen med den fysiska byn och samhället däri.

Cinderhill med sina långhus och tempel står kvar och kommer att förvaltas av en stiftelse som hyr ut den för lajv och liknande evenemang. En grupp eldsjälur har inlett diskussioner med kommunen om att inrätta ett Europeiskt lajvcentrum i Älvdalen. Draken kommer att repareras, men dess framtid är för tillfället oviss. Timo Multamäki säger att hans hus, om inte annat, kommer att ha den mest imponerande vakthunden i Finland.



"Titta, den följde med oss hem! Visst kan den få bo hos oss?"



**JOHANNA KOLJONEN** har nyligen börjat intressera sig för ekologiska grönsaker.  
johanna.koljonen@nojesguiden.se



Allt började som ett tidsfördriv under ett tråkigt sommarlov. Idag, sju år senare, har hobbyn blivit ett yrke med turneringar, resor jorden över, en andraplats i ESWC (electronic sport world cup).

Och nu till hösten en egen realityserie.

# Les Seules

När hon sitter på caféet i den nybyggda gallerian finns det ingenting som visar att hon skiljer sig från andra 22-åringar. Med sina blå jeans, sin svartvita tröja, gympasskor och axelväska ser hon ut som de flesta besökarna i köpcentrat. Men vi möts här för att Counterstrike-spelaren Sofi Bystrom, mer känd som Sophi, snart återigen ska lämna sin hemort Sundsvall. Och inför den långa turnén behöver hon handla en del saker.

För hennes klan, Les Seules, brukar försäsong betyda bootcamp där klanmedlemmarna tränar tekniker och utarbetar strategier. Men i höst blir det annorlunda. Les Seules ska spela i USA, Europa och Asien, i städer som Los Angeles, Berlin och Kuala Lumpur. De kommer under den tiden följas av ett tv-team och resultatet blir en realityserie som ska sändas på MTV.

– Jag är nervös över att det ska bli en realityserie av det. Jag känner att jag inte har lika bra kontroll över det som ska hända, säger Sofi Byström.

Sofi började spela Counterstrike som en

avkoppling från skolan. När hon gått ut gymnasiet blev spelandet en heltidssyssla. Då tog hon också initiativet till att bilda klanen Les Seules.

– Jag ville åka på ESWC men hade ingen klan. Jag kände till några andra tjejer som också var duktiga men klanlösa. Namnet Les Seules tog vi för att det speglar vad vi var. Les Seules betyder outsider, utanför, säger Sofi.

Den gången kom Les Seules på fjärde plats i ESWC men i år lyckades de få en andraplats. Les Seules är därmed världens näst bästa tjejlag i Counterstrike. De förlorade mot det franska tjejlaget BTB. Enligt Sofi var det den värsta finalen hon varit med om.

– Alla matcher hade varit lugna men i finalen skrek alla åskådarna och dränkte nästan all kommunikation mellan oss. Jag hörde bara publikens tjut och den franska kommentatorn i mitt headset, fransmän kan vara rätt patriotiska av sig.

Att sitta i en arena och spela inför sex-

tusen åskådare stör henne inte. Nervositeten Sofi känner inför en match går snabbt över när hon kommer in i spelet. Värre är det när Les Seules spelar på mindre arrangemang.

– Då kan åskådare stå precis bakom stolen och då kan det bli svårare att koncentrera sig.

Men alla tjejerna i laget är tävlingsmänningar och fokuserar på vad de gör. Klanmedlemmarna har tidigare varit mycket aktiva inom andra sporter, vissa på elitnivå.

– En av oss var skridskoåkare och två av oss spelade fotboll. Själv höll jag på med orientering. Idag är Counterstrike den enda sporten för oss. Det är en sport som alla andra bara det att man rör sig mindre, säger Sofi.

Det är tack vare att de är tävlingsmänningar som har tagit klanen dit den är idag, tror Sofi. De drivs av en vilja att vinna. Men också för att de fungerar så bra ihop, både ingame och privat. Förutom Sofi så består

## Klanen är lite som en andra familj, vi är som systrar

laget av svenskan Natalie Ek, Nat0. Hon är 19 år, yngst och klanens senaste tillskott. I Counterstrike är Nat0 en allroundspelare, en soldat som följer order.

Louise Thomsen, Aurora, är från Danmark, hon är äldst i klanen och har varit med sen klanen bildades.

– Hon är stark och bestämd vilket gör henne perfekt som ingameledare, lagkapten. Hon säger åt oss vart vi ska gå och lägger upp våra strategier. När vi reser runt fungerar hon som en storsyster för oss andra, säger Sofi.

Line Haug, Misshyper, och Anette Skarderud, Cazzidy, är båda från Norge. Misshyper är krypskytt och Cazzidy är allroundspelare precis som Sophi och Nat0.

– Misshyper har ett dyrt vapen men hon kan ta ut personer ur motståndarlaget med ett skott vilket skapar luckor i motståndarnas försvar. Cazzidy tar många risker när hon spelar men vi vinner många matcher genom vi vågar ta vissa risker, säger Sofi.

Sofi eller Sophi spelar själv allroundsoldat men hon brukar försöka spela säkert, mestadels för att de andra i laget spelar mer vågat.

Alla i laget har starka personligheter och det längsta de har varit tillsammans tidigare är tre veckor. Men även om det kommer bli lite mindre konflikter under turnén de kommande två månaderna tror inte Sofi att det blir något större problem.

– Blir det konflikter så löser vi dom, vi

har en bra kommunikation inom gruppen. Klanen är lite som en andra familj, vi är som systrar.

Idén med att göra en realityserie av Counterstrike var inte Les Seules. De blev kontaktade av det unga produktionsbolaget Bringiton. Men Les Seules har haft tur med både sponsorer och uppmärksamhet i media.

– Hur det har blivit så vet jag inte riktigt. Vi kanske är duktiga på att omedvetet marknadsföra oss själva.

Även om det känns nervöst med en realityserie ser Sofie fördelar med att Counterstrike lyfts fram mer i media. Om intresserade för sporten ökar vill fler företag sponsra spelare. Det gör att sporten växer och utvecklas menar hon.

– I många andra länder har Counterstrike spelandet kommit mycket längre. I Korea direktsänds stora matcher i tv. Redan i Tyskland och Frankrike är intresset för Counterstrike mycket större än i Sverige. Något som är konstigt eftersom många duktiga Counterstrikespelare kommer från Norden, säger Sofi.

Att Counterstrike har stort potential att kunna växa till en folksport tvivlar inte Sofi på. Men då måste först fler få kännedom om den. En realityserie om tjejer som spelar Counterstrike kan öka allmänhetens nyfikenhet för sporten. Tjejer brukar inte spela dataspel och får därför mer upp-



Foto: Bringiton

## Jag har fått ut så mycket mer av sporten än själva spelandet. Jag har fått vänner för livet.



Foto: Brington

märksamhet när de gör det, tror hon. Och ökad uppmärksamhet gagnar sporten.

Det bemötande som Sofi har upplevt när hon berättar för andra om hennes spelande brukar oftast vara positivt även om killar oftast brukar vara mer entusiastiska än tjejer. Inom sporten kan det däremot ibland finnas killar som tycker att Les Seules får orättvist mycket uppmärksamhet eftersom de inte är lika bra som de bästa manliga lagen. Vissa menar till och med att tjejer inte kan bli lika bra på datorspel.

– Eftersom det är mest killar som spelar kan det ibland bli rätt grabbigt. Men när de säger att vi inte kan spela sporrar det mig till att motbevisa dem. Fast de flesta stöttar oss helhjärtat, både proffsen och hobbyspelarna, säger Sofi.

Hon hoppas ändå på att det kommer fler kvinnliga spelare till sporten. Anledningen till att det idag finns fler duktiga manliga spelare än kvinnliga beror på att färre tjejer spelar datorspel som Counterstrike.

Förutom att hon får mycket stöd av andra professionella spelare inom Counterstrike får hon stöd både från sin bror, sina föräldrar och sin pojkvän.

– Det var min bror som lärde mig Counterstrike från början och idag är han stolt över mig, att jag har lyckats nå så långt.

Till en början var hennes föräldrar skeptiska mot spelandet och var oroliga över att det skulle gå ut över skolan. Men idag är det också stolta.

– Inför ESWC i somras lärde jag min pappa hur han skulle se livesändningar från tävlingen. När Les Seules gick upp i final var han så nervös att han knappt vågade titta, säger Sofi.

Stöd i sitt spelande får Sofi också av sin pojkvän som även han spelar Counterstrike på professionell nivå.

Eftersom hennes hobby har blivit hennes arbete kopplar hon idag av med andra spel som Painkiller, Quake4 eller Sims2. Fast då får hon bara spela dem i lagom mängd. Spelar hon för mycket blir hennes teknik i Counterstrike sämre. Något som inte får hända.

Trots att hon spelar så mycket Counterstrike tröttnar inte Sofi. Spelets charm med strategitänkande, lagarbete och adrenalin kickar är fortfarande lika givande. Och hon tänker inte sluta spela på länge än.

– Counterstrike är roligt i sig men jag har även fått ut så mycket mer av sporten än själva spelandet. Jag har fått vänner för livet. Jag har sett och upplevt saker som jag annars aldrig skulle ha fått göra, säger Sofi.

Den dag hon väljer att sluta spela kommer hon ändå ägna sig åt något relaterat till spelandet. Men just nu ligger fokus enbart på den kommande turnén och hon hoppas att hon även får tid till att besöka kinesiska muren.



**IRENE CHRISTENSSON** spelar allt från rollspel till brädspel, såväl dåtid och framtid, från fantasy till sci-fi.

irene\_christensson@hotmail.com



Foto: Brington





# Östnytt erkänner okunskap om spel

Foto: Magnus Gyllenhammar

Det i spelkretsar numera berömda citatet "Den här sortens spelgalor är lika begåvat som att låta ungdomar pröva vin och whisky i tre dagar" handlade inte om Lincon. Trots det tycker reportern som gjorde inslaget att det var objektivt. Hans chef hävdar att okunskap om spel låg till grund för publiceringen.

Kjell Lundström är reporter på SVT-programmet Östnytt och det var han som låg bakom de två inslagen om Lincon den 4 och 5 juni i år. Kjell Lundström blir uppenbart överraskad när han blir uppringd av Signaler från Sverok. Men att få klarhet i hur ett citat om hasardspel hamnade i ett inslag om Lincon blir inte så lätt.

– Jag förstår inte avsikten med en sån intervju?

Vår tidning bevakar Sverokmedlemmarnas intressen. Många av medlemmarna var på Lincon och blev väldigt upprörda eftersom de tyckte att det var felaktigheter med i inslagen.

– Ja, jag kan inte svara på frågor från en tidning bara så här.

Nähe...

– Jag måste prata med... prata med redak-

tionsledningen om det här, du får ringa mig sen.

Närdä?

– Imorrn förmiddag. Men jag förstår ändå inte poängen med det här, inslagen är ju gjorda.

Det ska visa sig Östnytt hellre gör kritiska inslag än pratar om sina metoder att framställa dem. Dagen efter har Kjell Lundström bestämt sig; han vill inte prata med media om sina inslag. Bara hastigt och motvilligt går han med på att besvara ett par frågor.

Conny Nordin har berättat att hans jämförelse med allvarligt missbruk handlade om hasardspel och inte om de sällskapsspel som spelades på Lincon. Du fick det att låta som att citatet handlade om Lincon. Varför gjorde du så?

Reporter Kjell Lundströms iakttagelse om svag kvinnlig representation på Lincon ändrades mellan första och andra sändningen, eftersom filmklippen visade motsatsen.

– Det där är en efterkonstruktion från hans sida. Han kände till vad som spelades på Lincon, annars skulle det inte varit någon poäng med att intervjua honom.

Han berättade för oss att du hade börjat intervjun med att prata om Lincon och att du sen kom in på frågor om hans forskning som rör spelmissbruk. Det var i det senare sammanhanget som han gjorde sin jämförelse med allvarligt missbruk.

– Så var det inte, han kände till vilka spel som spelades på Lincon.

I inslaget säger Kjell Lundström att det utslutande var män i olika åldrar som deltog i konventet. I samma beskrivande prat om spelkonventet säger han att "det infinner sig en egendomlig känsla när man vet att solen skiner från klarblå himmel".

Men att en reporter fäller en kommentar

som går ut på att det är egendomligt att spela spel när det är soligt ute i ett i övrigt väldigt spelkritiskt inslag, det tycker Kjell Lundström inte är konstigt alls.

– Det här var mer en känsla som jag fick. Det var ingen värdering.

**Tycker du att det här var ett objektiva inslag?**

– Absolut.

Men där slutar intervjun med Kjell Lundström. Han vill inte prata mer med oss utan hänvisar till Karin Öhlander som är redaktionschef för Östnytt.

**Hej, jag ringer från tidningen Signaler från Sverok och vi håller på med en mediekritisk artikel om er rapportering om spelkonventet Lincon.**

– Jag sitter i ett sammanträde så jag kan inte svara på frågor just nu.

**När kan du svara på frågor då?**

– Du kan mejla dina frågor till mig.

**Men jag vill ju ha en telefonintervju så att jag kan ställa följdfrågor och få saker förklarade.**

– Och jag vill ha dina frågor mejlade.

**Jaha, så det är så ni gör folk ställer kritiska frågor till er?**

– Jag har inte hört en enda kritisk fråga från dig.

**Du säger att du inte har tid. Men om du vill kan jag ställa dem nu?**

– Nej, du får ringa efter klockan 16.

Nästa gång Signaler från Sverok ringer upp Karin Öhlander är tonen nedskruvad. Morgonens försök att till varje pris undvika att svara på direkta frågor har bytts ut mot professionell kyla. Karin Öhlanders nya strategi är att bara ta ställning till information hon har hört direkt i örat. Det gör läget låst eftersom hon inte har all information och Kjell Lundström vägrar svara. Att Östnytt fick det att låta som att Conny Nordins jämförelse med att prova vin och whisky handlar om Lincon kommenterar Karin Öhlander så här:

– Det kan jag inte säga något om för Conny Nordin har inte talat med mig om detta.

**Det första av inslagen innehöll ingen kommentar från spelkonventets arrangörer. Är det rätt att så här pass allvarlig kritik får stå oemotsagd?**

– Jag tycker inte man kan säga att inslaget

”Jag tycker det ligger ganska nära att prata med en professor i spelberoende när det handlar om en spelgala. För dig kanske det är självklart att man inte gör en sån koppling.” Östnytt's redaktionschef Karin Öhlander förklarar hur redaktionen blandade ihop Nordins forskning om hasardspel med ett spelkonvent med sällskapsspel.

innehöll en stark kritik av Lincon.

**Det innehåller ett citat där Conny Nordin säger att ”den här sortens spelgalar är lika begåvat som att stänga in ungdomar i tre dagar och låta dem prova vin och whisky”.**

– Är det verkligen direktcitater?

**Ja.**

– Men då måste ju han svara på den frågan.

**Ja, men han säger till Signaler från Sverok att han pratar om hasardspel som hans forskning handlar om.**

– Men du sa att han sa ”på den här sortens spelgalar”?

**Spelgalar ja, men han blev intervjuad om sin forskning. Citatet handlar just om hans forskning – inte om Lincon. Hur kom det sig att ni ville göra ett inslag med just Conny Nordin egentligen?**

– [lång tvekan] Vad tror du? Jag tycker det ligger ganska nära att prata med en professor i spelberoende när det handlar om en spelgala. Nu känner ju du till mycket mer om det här med konventet och Lincon. För dig kanske det är självklart att man inte gör en sån koppling. Men en spelgala och ett spelberoende, jag tycker det ligger ganska nära.

**Ja, fast Conny Nordin pratar om spel som handlar om snabba vinster...**

– [avbryter] Men det vet ju inte jag. Jag tycker inte att det är långsökt att säga att om man ska göra ett jobb på en spelgala att man också talar med en professor i spelberoende.

**Jo, fast det är ju lite olika spel.**

– Du säger det ja. Du kanske har lärt mig någonting nytt här då.

**Du kanske ska prata med Conny Nordin nästa gång ni gör ett inslag så ni vet vilken sorts spel ni pratar om?**

– Jag kan ju inte tala med alla vi intervjuar.

**Jag hade hellre pratat med den reporter som gjorde inslaget, för han hade ju kunat svara bättre men det fick jag inte.**



– Nej, han ville väl inte det.

Inslagen den 4 och 5 juni följdes av stor aktivitet inom Sverok. Många blev väldigt arga och Granskningsnämnden för Radio och TV har tagit emot 15 anmälningar av inslagen. De kritiserar att kritiken mot Lincon fick stå oemotsagd i det första inslaget; och att Conny Nordins citat är klippt ur sitt sammanhang. En anmälare skriver till exempel: ”Journalisterna verkar inte förstå eller bry sig om skillnaden mellan de sociala spel som arrangerades på konventet och de insatsspel som vanligen brukar avses när man talar om spelmissbruk och beroenden som jämförs med alkohol- och drogmissbruk”.

Lincon-generalen Emma Axelsson skrev också en debattartikel i lokaltidningen tillsammans med Conny Nordin en vecka efteråt. Och Conny Nordin hörde också själv av sig till Östnytt.



Foto: Magnus Gyllenhammar

När Signaler från Sverok ringer upp honom har hysterin kring Linconrapporteringen hunnit lägga sig. Men han är fortfarande kritisk till Östnytt's inslag.

– Det här har inte varit så roligt för mig heller. Jag ser mig som en ganska svårlyrad person, men med facit i hand kunde jag ha varit försiktigare.

– Men, tillägger han, jag hade inget skäl till det då, eftersom frågorna kom från det håll jag forskar om.

– Det var en väldigt jäktad intervju. Reportern började prata om det här spelkonventet Lincon. Sen gick han över till att ställa frågor om min forskning. Han trodde kanske att jag fortfarande svarade på frågor om konventet, men det kan också ha varit så att reportern inte kunde skilja på de olika speltyperna, alltså hasardspel

och sällskapsspel. Men jag har ju absolut inga onda avsikter mot sällskapsspel.

Professor Conny Nordin arbetar på institutionen för nervsystem och rörelseorgan på Linköpings universitet. Han är välciterad i media när det gäller spelberoende och han varnar framförallt för spel med slumpstyrda snabba vinster. Det spelar mindre roll om det är pengavinster, hävdar han.

Flera som anmält Östnytt's rapportering till granskningsnämnden kritiserar också att det sades i påannonseren till inslaget den 5 juni att professor Conny Nordin ”står på sig i sin kritik mot Lincon”. En av anmälarna kommenterar det så här:

”Professor Nordins uttalanden verkar fortfarande vara tagna från samma intervju som användes i det tidigare inslaget men har klippts in för att ge intryck av att

professorn svarar på arrangörernas uttalanden”.

Conny Nordin berättar direkt för Signaler från Sverok att det var en enda intervju som låg till grund för båda inslagen. Trots detta låter alltså SVT Östnytt påskina att han vidhåller sin kritik. I det här fallet är Karin Öhlander försiktigt kritisk till sin redaktions agerande.

– Om det är på det sättet du säger är det naturligtvis inte bra, men det måste jag ta med den som körde ut sändningen.

Mer om SVT:s inslag kan du läsa på [www.sverok.se/signaler](http://www.sverok.se/signaler)



**HENRIK SANNESSON**  
signaler@sverok.se

# Medielarm om spelhobbyn

Medierna har ett stormigt förhållande till spelhobbyn, minst sagt. Svenska journalister visar gång på gång att de helt saknar hämningar när de får chansen att spekulera i kopplingen mellan spel och brott. På nittioalet hade spelkritikerna sina glansdagar och artiklar med dålig källkritik avlöste varandra i hög takt. Nu är kritiken tillbaka i nygamla kläder. Sommaren 2006 har vi fått uppleva vår beskärda del spellarm. Jotack.

Signalers granskning handlar i det här numret om medierna och spelhobbyn. Vi inleder med Oskar Sandströms utmärkta artikel om larm värda att minnas.

## Styckmordet i Halmstad

I december 2002 styckmördas den tjugotvååriga Marcus Norén i Halmstad. Marcus sysslade med Vampire-lajv och det dröjde inte länge innan Aftonbladet och Expressen börjar kartlägga vad en vampyrlajvare egentligen är och den stora faran med rollspel. Den andra januari 2003 publicerar Expressen en artikel där de skriver att "polisens hetaste spår är de blodiga och våldsamma spel som han [Marcus reds anm.] deltog i". Dagens Nyheter publicerade samma dag en artikel som sa det rakt motsatta, "Polisen tvivlar på koppling till rollspel". Dagens Nyheter fastställer att kopplingen med rollspel bara är rena spekulationer. Expressen skriver däremot om polisens teorier: att mördaren

finns i bekantskapskretsen och troligen är en psykiskt störd person och att det förmodligen finns en relation mellan Marcus och hans mördare. Aftonbladet väljer istället att pussla ihop citat. I rubriken citeras en av Marcus bekanta. Vännen: "Det är hemskt – Mördade Marcus klädde sig som rollfiguren". Den spontana tanken för en läsare är att vännen oroade sig för att Marcus började klä sig som sin rollkaraktär. Men de två citaten som rubriken och underrubriken bygger på är "Det känns hemskt och fel att det här skulle hända honom" och "Han hade en lång svart rock som är ganska vanlig bland gotharna". I fokus ligger hela tiden vampyrrollspel som motiv till styckmordet. Den tredje januari anhålls två män för mord och medhjälp till mord. Alla kvällspressens teorier som

hade med vampyrlajv och riskerna med rollspel föll då samman. Mördarna hade varken koppling till rollspel eller lajv.

## Mordförsök kopplas till rollspel

Dagens Nyheter skrev den 10 oktober 2002 om en nittonåring som åtalades och sedan dömdes för mordförsök. Redan i rubriken "Rollspel nära leda till mord" visar skribenten att det är rollspelsinslaget som var det viktigaste. Åklagaren ansåg att dådet var inspirerat av rollspel och våldsfilm. Artikeln berättar om hur nittonåringen "lekte rollspel" och att själva mordförsöket var ett slags iscensättning av en filmscen ifrån Moulin Rouge. Nittonåringen hade med sig en väska med verktyg för att stycka kroppen och sa att

Ungdomarna säger att de spelar teater, när det i själva verket är killerspel och vampyrspel de spelar

## "Rollspel kan leda till våldsbrott"

Han var alltid spelledare och bestämde allt

"ROLLSPELEN BORDE INTE FÅ FINNAS"

det skulle bidra till rollspelsatmosfären. Rekvizitan till rollspelet - ett slagträ och en kniv - kallade han en kreativ eskapad. Nittonåringen fälldes och dömdes till psykiatrisk vård. Problemet med artikeln är att den genomgående antyder att rollspelet och våldsfilm är roten till det onda. I själva verket handlade mordförsöket om avundsjuka hos en svårt sjuk ung man med störd verklighetsuppfattning.

### Rollspelsmordet

Två bröder 16 och 17 år gamla mördar den 20 november 1994 sin jämnåriga kamrat i Bjuv. När polisen kartlägger brödernas umgängeskrets och fritidsintressen visar det sig att de och offret kände varandra och att de hade spelat rollspel tillsammans. I en artikel i Aftonbladet från november 1994 beskrivs brödernas intresse för rollspelen Mutant och Drakar & Demoner. Den yngre brodern ska ha varit spelledare och det jämförs i nästa mening med att han på nollningen på sin gymnasieskola blev utsedd till bödel: en titel han var mycket stolt över. De båda brödernas rollspelsintresse står i fokus för Aftonbladets bevakning av mordet i Bjuv. Men i åtalet har åklagare tonat ner vikten av mördarnas rollspel. "Motiven är oerhört komplexa", säger chefsåklagare Carl-Gustaf Pfeiff till Helsinborgs Dagblad. Det visar sig senare i den rättspsykiatriska undersökningen att de båda bröderna led av vissa personlighetsstörningar. Mordet i Bjuv i nordvästra Skåne kallas i fortsättningen för rollspelsmordet och det följs av en lång rad artiklar där olika kopplingar mellan rollspel, våld, och kriminalitet görs.

### Riksdagsmotion om rollspel och "De övergivnas armé"

Den 25 september 1997 lämnar socialdemokraterna Bengt Silfverstrand och Birthe Sörestedt in en motion om rollspel för att uppmuntra Ungdomsstyrelsen att

göra en undersökning. Anledningen är att Silfverstrand och Sörestedt ifrågasatte om Sverok skulle finansieras med statsbidrag. Motionen byggde till största del på Didi Örnstedt och Björn Sjöstedts kritiserade bok "De övergivnas armé". Boken kom till största delen att handla om en ensidig och negativ vinkling av rollspelshobbyn, dessutom full av felaktiga och/eller löstryckta citat. Silfverstrand och Sörestedt stödde sig i motionen på dels citat ifrån rollspelet Kult, dels påståendet att det fanns "klara samband mellan intensivt rollspel och kriminella handlingar". Orsaken var två uppmärksammade mord i Bjuv och Hammarbyhamnen där varken åklagare eller försvar lade fram rollspel som orsak. Motionen avslogs i sin helhet.

### Kult

Ett av de större medielarmen om rollspel på 90-talet var när rollspelet Kult kom 1991. Medierna var inte sena att skriva om det nya skräckrollspelet som uppmuntrade till mörka ritualer och satanistiska besvärjelser. Att rollspelet var avsett för den äldre publik var det många som missade. Rapport sände i februari -92 ett inslag på Stor & Liten där även debattören Allan Rubin figurerade. Allan Rubin var arkitekt och antidrogdebattör men valde nu att ge sig i kast med rollspel. Han skrev insändare, publicerades på DN debatt och kallade sig ungdomsexpert vilket ledde till att han publicerades även i mindre tidskrifter. Men Allan Rubin är mest känd för att ha skrivit i Livets Ords tidskrift Magazinet där en kampanj startades med ett rundbrev till alla församlingar. Brevet innehöll citat ifrån Kults regelböcker och besvärjelsebeskrivningar och tjänade som namninsamling för att stoppa rollspelet. Även Ulf Ekman, Livets Ords grundare deltog i debatten. Detta pågick i nästan tre år och fick två effekter - dels sköt Kults försäljningssiffror i höjden och dels togs Kult bort ur Stor & Litens sortiment.

### 40 000 svenskar spelberoende

Svenska Dagbladet publicerade i augusti i år en artikel om ökat spelberoende bland ungdomar. Tidningen hänvisar siffran 40 000 beroende till organisationen Fair Play, som arbetar mot dataspelsvård och beroende. Men i Sverige finns ingen studie på hur många som är dataspelsberoende. Samtidigt som artikeln fastställer en siffra säger den att det saknas svensk forskning som underbygger den. Fair Plays siffror kommer ifrån psykoterapeuten Owe Sandberg som arbetar med spelberoende. I USA uppskattas åtta miljoner vara beroende av sin dator.

- Överför man de siffrorna till Sverige, där datortätheten är betydligt högre, skulle det handla om minst 40 000 svenskar, säger Owe Sandberg. Denna siffra är alltså enbart baserad på datortätheten i Sverige.



**OSKAR SANDSTRÖM** tycker om Ordfrent, folkfront och sånt som rimmar på front.

os22aj@student.hik.se

**HENRIK SANNESSON**

signaler@sverok.se

#### Har du blivit diskriminerad för att du spelar spel?

Blev din förening av med lokalen? Fick ni avslag på er bidragsansökan? Särbehandlas ni av kommunen på grund av illvillig medie-rapportering?

Hör av er med era erfarenheter till signaler@sverok.se!



Foto: Göran Hellkvist

# Manual: Spelveckan 2006

Jessica Gidlund i föreningen Ångermanälvorna är en av många föreningsaktiva som just nu förbereder Spelveckan 2006. Men hur gör man?

Av två andra spelveckan-arrangörer, som Signaler har pratat med, får Jessica rådet att hålla sig på rätt nivå.

Om hon får som hon tänkt sig blir det zombierollspel för nybörjare i en lånad lokal, kanske också ett föredrag.



Jessica Gidlund på lajvet "Sagan om Lohelien 2".

– Vi är bara femtio personer i vår förening så det blir inte så stort. Jag har tänkt prata med Studieförbundet i Kramfors och försöka få en lokal där vi kan ha våra aktiviteter. Där kan jag hålla föredrag om hur man ordnar lajv.

### Men det låter ju rätt ambitiöst?

– Ja jag brukar kunna bli rätt överambitiös, men nu när du skriver om det i tidningen så blir det ju svårt att inte genomföra det sen.

Ångermanälvorna har medlemmar i och runt om Kramfors men också i Umeå och Sundsvall. Förra året var Ångermanälvorna en av 67 föreningar som hade arrangemang på spelveckan. I år satsar förbundet på att åtminstone 100 föreningar ska ha ett arrangemang. Det är stort och smått, högt och lågt. Ett arrangemang kan till exempel vara att ordna ett lajv på torget eller hålla öppet hus och ordna aktiviteter i föreningslokalen. Christoffer Fogelström, mannen bakom den berömda Sverox-ar-

tikeln om figurspelsfenomenet ost, är ansvarig för Spelveckangruppen.

– Det här är inte så stort som det kan bli än. Vi har flera speciella bidrag man kan söka och vi kommer också att skicka ut spel till de föreningar som är med och arrangerar något.

Mycket ost till föreningarna alltså. Projektbidrag på 500 kronor är det som alla föreningar får som deltar och också rapporterar sitt deltagande efteråt.

Utöver det finns en projektfond på 40 000 kronor. De pengarna kan man ansöka om till större arrangemang. Syns man i media, och det var det över 20 föreningar som gjorde förra året, så får man dessutom en extrapeng för det.

*All flesh must be eaten.* Så heter spelet som Jessica Gidlund hoppas kunna ordna på spelveckan. Det är enkelt, berättar hon. Ett zombierollspel där man spelar sig själv utifrån den plats man är på. Hon vill inte

att spelveckan ska bli för krånglig att hantera. När det här skrivs, i slutet av augusti, är den ännu bara på planeringsstadiet för henne: Att ordna en lokal står högst upp på listan. Men hon berättar att föreningen har bra kontakt med Studieförbundet i Kramfors, så det oroar hon sig inte för.

Jessica får bekräftelse på sina funderingar inför spelveckan från två som ordnat spelveckan på sina respektive orter tidigare. Det viktigaste, säger Hans Josefson från Umeå, är att inte arrangera för stort.

– Jag kände en tjej som vikarierade som chef för ungdomsavdelningen på biblioteket, så för oss var det enkelt att få en lokal. Vi åkte dit och tog med oss lite spel och sen spelade vi där. Men det var ändå förhållandevis välbesökt och lyckat.

Hans Josefson har i flera år varit med och arrangerat konventet Snökon i Umeå. Den förening han är med i vid sidan av konventsföreningen kör mest brädspel av

den typ man brukar kalla ”tyska”, som till exempel Carcassonne. För föreningen blev spelveckan en bra affär. Sverok skickar alltid ut spel till de föreningar som är med för att de ska ha något att spela på sina öppna aktiviteter. Hans Josefsons förening fick både Ticket to ride och Star Wars Risk. För den lilla kompisföreningen var bidragen på ungefär 1000 kronor också mycket välkomna.

Just att man inte behöver ta i ändå från tårna och ordna något helt enormt gör att Hans Josefson inte är rädd att ordna arrangemang på Spelveckan i år igen.

– Det största hindret är egentligen bara att komma sig för att göra något. När det gäller att få en lokal så tror jag att biblioteken är rätt tacksamma för den här sortens aktiviteter. I alla fall här i stan är de väldigt spelvänliga. De lånar till exempel själva ut rollspelsböcker. Hör man bara av sig i tid är det nog inga problem att ordna en aktivitet.

Det andra rådet som Jessica Gidlund får kommer från Patrik Ljungberg från Katrineholm. Hans förening: KattCon ordnade för andra sommaren konventet med samma namn. Det är ett av Sveriges mindre konvent. Och även när det gäller Spelveckan är Patrik inne på att hålla storleken nere. Lokal tycker han är a och o för en lyckad Spelveckanaktivitet. Men han sätter ändå upp ett varnande finger.

– Ta inte vatten över huvudet. En stor och dyr lokal är mycket för en liten förening, försök att hitta så billigt som möjligt eller helst gratis. Bäst är förstås att få en bra kontakt på kommunen. Det har hjälpt oss jättemycket.

Hur får man då en kommunkontakt som ställer upp i vått och torrt? Jo, efter konventet KattCon tog kommunen själv kontakt med föreningen. Men man behöver ju inte ordna ett konvent bara för att få en kommunkontakt.

– Det är bra att göra något som syns. Man kan ju till exempel bjuda in någon kungubbe och hålla ett föredrag om rollspel. Vår kontakt med kommunen gjorde att vi fick reklam för vår aktivitet på Spelveckan. Eftersom det var höstlovsveckan så fick vi vara med i kommunens reklam i lokaltidningen. Och det kom mycket folk. Föreningen dubblade sitt medlemsantal efter spelveckan och det



Patrik Ljungberg och Hans Josefson

var både unga och vuxna som ville lära sig hur det gick till med de olika spelen. Den minst lyckade dagen hade temat rollspel.

– Det fungerade inte med att bara ha rollspel en dag. Vi borde ha haft något mer samma dag för det är inte alla som vågar eller vill sätta sig ner och spela rollspel på biblioteket bara sådär. Man kanske inte förstår reglerna eller förstår hur det går till.

Just rollspel upplever Patrik Ljungberg som rätt svårt att förklara också bara genom att spela. Han funderar på att det vore bättre att hålla föredrag om rollspel.

– Eftersom det här är min främsta hobby så händer det att folk frågar vad det är och hur det går till. Sen har Sverok en jättebra broschyr som handlar just om rollspel. Om man själv håller ett föredrag kanske det inte är så enkelt att förklara trots att man vet precis själv hur det går till. Man kanske inte hittar ord till att göra ett föredrag. Det händer ibland när man förklarar att den som lyssnar bara stelnar till och säger typ ”Eh du tappade mig för en halv minut sen”, då är det jättebra att ha lite stödord.

Men vad ska man då tänka på om man vill ordna ett arrangemang på Spelveckan i år. Patrik Ljungberg på föreningen KattCon tycker att det finns en sak som är extra viktig.

– Våga fråga Sverok! De kan hjälpa till med att svara på frågor, de kan ge ekonomiska bidrag och de kan hjälpa till med spel. Jag tycker inte att man ska stirra sig blind på vad de inte kunde hjälpa till med, för det är klart att de inte vet eller kan allt heller. Men vi fick jättebra stöd och svar på våra frågor inför spelveckan.

**HENRIK SANNESSON**  
signaler@sverok.se

## Fakta/ Spelveckan 2006

### När:

Vecka 44:  
måndag 30 okt – söndag 5 nov

### Varför:

Skapa en vi-känsla inom Sverok, engagera medlemmarna och dra uppmärksamhet till spelhobbyn.

### Hur:

Du bestämmer!

### Tävling:

Fototävling och pris för bästa arrangemang.

### Kontakt:

[www.sverok.se/spelveckan](http://www.sverok.se/spelveckan)

### Fakta/ Bidrag

#### Föreningsbidrag:

500 kronor per förening

#### Projektfond:

Extrapengar för större projekt

#### Mediabidrag:

Liten extrapeng om din förening syns i media

#### Spel:

Alla föreningar som deltar får något spel

### TIPS!

#### Så här ordnar du spelveckanarrangemang:

#### Fixa någonstans att vara.

Kolla med bibliotek, studieförbund, kommunen eller skolan.

#### Marknadsföring:

Prata med kommunen, lokaltidningen/radion, sätt upp lappar på biblioteket eller på stan i tid.

#### Ekonomi: Anpassa storleken på

arrangemanget efter din förenings storlek och ekonomi.

**Håll det enkelt.** Visa och spela några brädspel på biblioteket kan vara alldeles lagom för en liten förening.

#### Stora planer?

Samarbete står i fokus i Spelveckan i år. Jobba tillsammans med en annan förening och sök projektbidrag.



Foto: Kate Furoy

# Paintball på sommarlovet



Foto: Sebastian Samuelsson

**Namn:** Maria Burström

**Spelat paintball sedan:** 2003

**Paintballag:** FL Charms - Europas främsta kvinnliga paintballag.

**Meriter:** två tredjeplatser i Millennium seriens (Europaligan) division 2. Hon kom även på tredje plats totalt i division 1 i den nordiska ligan säsongen 2005. Både i europaligan och i den nordiska ligan spelar FL Charms mot herrlag.

*Mer information om Maria och FL Charms hittar du på internetsidan [www.flcharms.com](http://www.flcharms.com)*

Fotbollsläger och seglarskola är vanliga sommarlovsaktiviteter för unga i Uppsala. Men i år var intresset stort för en annan aktivitet som innebär bland annat färgfläckar, teknikträning och massor av adrenalin. Maria Burström ville erbjuda något utöver det vanliga och startade paintballskolan.

– Jag tycker att paintball är så otroligt kul att jag vill locka fler till sporten. Därför startade jag paintballskolan.

Idén föddes redan i julas, men det var först i maj som en hemsida snickrades ihop. Information skickades ut i samband med att kommunens sedvanliga aktivitetsinformation gick ut till ungdomar på sommarlov. Utöver paintball var utbudet som väntat traditionellt.

– Det fanns inte så många sommaraktiviteter att välja bland. Och paintball verkade spännande och allra roligast säger Tim Garland, en av paintballskolans många nöjda deltagare.

Skolan riktade sig till tjejer och killar som aldrig provat paintball förut och tanken var att de skulle få bekanta sig med sporten på ett lekfullt sätt. Men inriktningen skulle ändå ligga mot tävlingsvarianten av paintball. Målsättningen var att erbjuda ungdomar en ovanlig sommarlovsaktivitet men att det samtidigt inte skulle kosta alltför mycket. Därför hölls

skolan på Wizeguy Paintball Park en mil utanför Uppsala. De fick låna all utrustning som behövs för att spela och fick tillgång till en riktig tävlingsbana. Banan är en så kallad sup'airballbana som består av uppblåsbara gummivärn, underlaget är kortklippt gräsmatta. Alltihop är omgärdat av ett nät som fångar upp bollarna och skyddar åskådarna från att bli träffade.

– Ungdomarna har fått lära sig grunderna i tävlingsstrategier, vikten av att kommunicera med varandra under matcherna och även grundläggande teknikträning. Men självklart har de fått spela mest matcher. Det är ju det som är allra roligast och det är ju därför man tränar över huvudtaget, säger Maria och ler.

Maria anser att teknikträning inom paintball är lika viktigt som inom vilken annan sport som helst.

– Jag har velat att alla deltagarna ska få lära sig hur man hanterar sin marker på rätt sätt. Alla har fått träna på att skjuta med både höger och vänster hand.



De har även provat på att springa och skjuta samtidigt. Och jag har varvat in lite skotträning.

Grundkonceptet har varit att mixa teknikträning med mycket matchspel. Antalet spelare i varje lag har varierat från bara en i varje lag till två, tre ända upp till åtta spelare.

Konceptet har visat sig lyckat eftersom ett tiotal ungdomar blev så bitna av sporten att de frågade om paintballskolan kunde fortsätta hela sommaren. Självklart ställde Maria upp på det. Nu är det träning varje söndag.

– Jag hoppas att några av dem startar ett eget lag och börjar tävla. Det skulle vara jättekul att fortsätta att stötta och träna dem. Men då måste de köpa egen utrustning. Under paintballskolan har de fått låna utrustning och nu hoppas jag att föräldrarna vill hjälpa dem att satsa vidare.

Engagerade föräldrar har det inte varit någon brist på under sommaren. De flesta har stannat kvar och hjälpt sina barn med tips och råd från sidan av banan. Syskonen har fått prova på att hålla i markörerna och picknick-korgen har varit ett självklart inslag.

– Vem kunde tro att det här skulle bli ett helt familjenöje, men det har jag absolut inget emot säger Maria. Vi kommer att fortsätta med träningarna på söndagar tills det blir för kallt ute. Sedan kommer de som vill kunna fortsätta att träna inomhus i en gymnastiksal hela vintern. Men då använder vi gummibollar eller reballs som det egentligen heter.

Vi kan nog räkna med att paintballskolan blir en återkommande sommarlovsaktivitet i Uppsala med tanke på att föräldrar redan har hört av sig och undrar om det blir någon fortsättning nästa år. Ung återväxt och engagerade ledare som Maria bådär gott för paintballssverige.



**SOFIA SUNDSTRÖM** gillar bollar, helst färgbollar, men gummibollar går också bra  
– fast ju färggladare resultat desto bättre.  
sofia\_flcharms@hotmail.com



Foto: Cecilia Sundström

## Tre mini-intervjuer med deltagare från skolan

**Tim Garland, 12 år:**

**Varför ville du vara med på paintballskolan?**

– Det fanns inte så många sommaraktiviteter att välja bland. Och paintball verkade spännande och allra roligast.

**Hur var skolan?**

– Jättekul! Jag trodde att det skulle vara lite läskigt men det var det inte.

**Vad är roligast?**

– Att springa och flytta sig och att man får så mycket adrenalin i kroppen.

**Varför blev det en fortsättning på paintballskolan?**

– Alla tyckte att det var så kul att vi ville fortsätta och det fick vi.

**Vad är det svåraste med att spela paintball?**

– Det svåraste är tekniken och att springa och skjuta på samma gång.

**Jesper Jarl, 11 år:**

**Du var inte med när paintballskolan startade, så varför började du?**

– Jag såg när de andra spelade och det såg så roligt ut att jag också ville prova.

**Gör det ont att bli träffad?**

– Nej inte speciellt. Jo förresten...ibland... säger han och ler.

**Vad är roligast?**

– Att man får hålla på med gevär och att man får skjuta på kompisar...hehe...

**Vad är svårast?**

– Att flytta sig från värn till värn.

**Hur gör man för att bli bättre?**

– Det är bara att köra på och göra allt bättre i nästa match.

**Kan du rekommendera detta till andra?**

– Absolut! Jag har redan fått en kompis att börja också.

**Adam Hultén, 13 år och hans kompisar Fredrik, Emil och Sebastian:**

**Hur kom du på att du ville vara med på paintballskolan?**

– Jag och mina kompisar såg en lapp i skolan. Vi tyckte att det verkade kul och att det var en annorlunda sport. Sedan är det ju kul att få skjuta folk på låtsas.

**Var det inte läskigt i början?**

– Nej, inte alls. Kanske när man är sist kvar i sitt lag och det andra laget har många kvar som försöker markera ut en.

**Hur kommer det sig att ni har fortsatt?**

– Vi är flera från samma skola så vi har peppat varandra. Sedan vill vi börja tävla så därför har vi varit här varje söndag och tränat sedan det började.

**Ni ser lite svettiga ut. Är det jobbigt att spela?**

– Hehe...ja det är faktiskt ganska jobbigt men jättekul!

**Vad är svårast med paintball?**

– Att träffa är svårare än man tror. Och så är det svårt att veta vart motståndarna är på planen. Det är därför man måste prata med varandra och berätta vart de andra är.



Ovan:  
Kath och Cracks jagar iväg en alltför efterhängsen beundrare. Kan man bara kommunicera i skrift – och alltså varken använda kroppsspråk eller röst – blir det en utmaning att göra spelet levande.



Gnom i dykarhjälm eller mustaschpyrdd pirat? Online går det an att vara vem man vill.

# Spela rollspel i WoW

– en ovetenskaplig betraktelse

**FÖR LITE MER** än ett år sedan blev jag introducerad till begreppet onlinerollspel. Spelet ifråga är det som är mest populärt på marknaden just nu, World of Warcraft. Att det blev just WoW var en ren slump; jag hade inte spelat de strategispel som onlineversionen är baserad på, och jag hade ingen aning om vilka andra spel som fanns att välja mellan. Det råkade finnas hemma, så jag testade – och fastnade. Mina skäl att spela var ganska enkla. Jag gillar datorspel och rollspel. Ett fenomen som kopplar samman de två är ju fantastiskt. Jag var också nyfiken på vad det fanns för möjligheter inom onlinerollspel, vad man kunde experimentera med. Vad kan då en rollspelsräv få ut av att lira på nätet?

## Fjantigt eller pretto

Hur mycket rollspel är det då i ett on-

linerollspel? Jag hade inga högre förväntningar när jag först började. Från vad jag hade hört var det mest frågan om trams i stil med "Varen hälsad främling, vart-hän begiven i eder?" För någon som är lite bajsnödigt intellektuell och gärna har mer Bergman än Jordan i tillvaron är väl inte det så lockande. Trots min överlägsna attityd till det hela tänkte jag ändå att jag måste testa. Jag skapade en liten gnom på Argent Dawn, en rollspelsinriktad server (majoriteten av de servrar som finns för WoW kräver inte att man spelar en roll) som varmt rekommenderats. Variationen var enorm. Under den första veckan jag spelade stötte jag på ett brett spektrum av spelsätt. Folk som alls inte brydde sig om serverns regler kunde stå och prata om fotbolls-VM i ett hörn, medan ett par präster några meter därifrån hade en djup filosofisk diskussion om själens na-

tur. Ytterligare några meter bort stod en alvisk strippdansös och bjöd in folk till kvällens evenemang.

Jag själv hittade så småningom fram till likasinnade personer och kom med tiden att uppleva digitala händelser som var minst lika intensiva som något jag varit med om under andra former av improvisation eller berättande. Resan har både bekräftat en hel del uppfattningar jag hade innan, men också gett mig en nyfunnen vördnad inför människans förmåga att förmedla berättande och låta sig hänryckas genom ett så enkelt verktyg som text.

## Anonymitet

Det som främst skiljer onlinerollspel från bordsvarianten är förstås att man inte möter sina medspelare personligen. Du kan vara fullständigt anonym. Det är något som leder till både enorma möjligheter

och stora svårigheter, och inte så få fallgropar. Många spelar roller som fokuserar på teman som i lajv- och rollspelssammanhang skulle betraktas som sprängstoff eller åtminstone krångligt material. I den digitala miljön händer något. Teman som behandlar kärlek, sexualitet, depression eller våld förekommer överallt. Anonymiteten befriar på flera sätt: det finns inte samma möjlighet att göra bort sig eftersom du inte behöver avslöja vem spelaren bakom rollpersonen är. Därför kan man gå längre än man normalt skulle göra.

Ingen kan heller se eller kontrollera hur mycket av dig själv du lägger ned i din karaktär. Här finns kanske förklaringen till att så många mörka teman förekommer. I onlinerollspelets värld finns möjlighet att leva ut tankar och känslor som man annars inte skulle ha vågat visa. Eller sådant som man inte har någon att prata om med. Detsamma gäller förmodligen också alla kärleksteman som förekommer. Här finns en möjlighet för rollen att förälska sig i en annan person eller utforska sin sexualitet på ett sätt som är fullständigt säkert, åtminstone i fråga om sjukdomar eller graviditet. Det ligger ju också en fara i att lämna ut sig själv, särskilt om man är instabil som person. Här finns också en chans att få utlopp för sina fantasier.

Anonymiteten fortsätter ha sina verkningar även när man pratar med folk ur roll. Extrema sidor visar sig som inte skulle ha uppkommit i ett socialt sammanhang i den fysiska världen. Vissa berättar intima hemligheter om sig själva, andra tar chansen att skapa en ny personlighet som kanske är mycket mer populär än spelaren. Ytterligare andra passar på att avreagera sig.

Det finns en ekvation som heter "normal person + anonymity + audience = fuckwad", grovt översatt "normal person + anonymitet + publik = arsel". Med andra ord finns det många som gör lite vad som helst eftersom ingen kan "komma på" dem.

### Könsroller

Ytterligare en konsekvens av att du inte kan avgöra vem som döljer sig bakom karaktären är en märklig form av jämställdhet, men ändå inte. Kvinnliga rollpersoner

har lika mycket makt som manliga, både socialt och politiskt. Till skillnad från vad jag har upplevt som tjej i den fysiska spelvärlden, där det är lätt att bli både objektifierad och förlöjligad om man är i minoritet, får en kvinnlig karaktär här samma respekt som en manlig. På samma sätt tillåts manliga karaktärer att vara "mjuka tontar" utan att för den skull tappa trovärdighet.

Samtidigt är allting i spelet oerhört traditionellt avseende kön. Män är byggda som tyngdlyftare och har grova drag (med undantag för två raser, gnomer och odöda, som är lönnfeta respektive beniga). Du kan inte välja att göra din insnöade trollkarl tanig eller småtjock. Kvinnor är kurviga med mjuka drag. Kläderna följer samma mönster: en rustning som på en man är heltäckande är ofta blott en bikini på en kvinnlig figur.

De här två sidorna borde inte gå att förena, men det gör de. Det är samtidigt förvirrande och oerhört intressant.

### Problem

I ett onlinerollspel kan du inte använda dig av ditt kroppsspråk eller läsa av någon annans. På sin höjd kan du få din karaktär att göra gester, eller beskriva hur hon eller han ser ut när hon säger en viss sak. Det blir en utmaning att få fram så många nyanser som möjligt i en miljö med så begränsade verktyg. Du får använda pauser, stavning och accenter i texten för att få fram en känsla som annars skulle ha krävt kroppsspråk eller röstläge.

Ett stort problem för rollspelarna i World of Warcraft är den statiska världen. I jämförelse med till exempel Star Wars Galaxies, där spelare kan skapa och äga områden. I WoW finns inga sådana platser. Spelarna är hänvisade till offentliga områden som de inte på något sätt kan påverka. Följden blir att många intriger centreras kring politik och relationer, saker som inte kräver att något fysiskt faktiskt förändras i världen. På plussidan är det förstas ett träningsmoment att bygga upp historier som handlar om relationer och känslor varelser emellan, något som oftast får komma i andra hand när det gäller bordsrollspel och lajv. Å andra

sidan kan det emellanåt kännas som en såpopera som aldrig tar slut, med personer som rör sig mot en bakgrund som aldrig förändras.

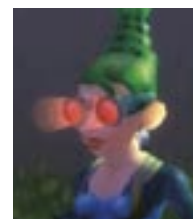
För att återkoppla till anonymitet, möjligheten att gå upp helt i en annan karaktär och dess konsekvenser kommer jag till ett annat problem. I onlinevärlden finns ingen struktur för spelandet. Det finns inga tidsramar, och ett begrepp som debriefing existerar knappast. Läger man till det anonymitetens skydd och möjligheten att lägga in så mycket av sig själv som man vill, så blir resultatet en gränslöshet mellan personen och karaktären. Du behöver inte distansera dig från karaktären om du inte vill, för det finns ingen mekanism som kräver det. Jag har ganska många gånger stött på spelare som mått dåligt, i vissa fall till och med brutit samman, på grund av relationer mellan deras karaktärer och andras som gått snett. De spelade helt enkelt inte sina karaktärer längre, de var sig själva i digital form. Och det som hände dem tog de personligt. Det händer ju i bordsrollspel och lajv också, men de sessionerna tar alltid slut förr eller senare. Här finns ingen sådan klar gräns.

### Så till sist:

När jag skrev den här artikeln hade jag frågan i huvudet om en bordsrollspelare kan lära sig av onlinerollspel. Det tror jag att man kan, även om jag är osäker på om de båda genrerna alls är jämförbara. Något som är säkert är att det finns ett stort värde i att rollspela utan att kunna göra sig en uppfattning om spelaren i förväg. Interaktionen i bordsrollspel och lajv påverkas av vad vi tycker om våra medspelare: hur de ser ut, vilket kön de tillhör, vilken social status de har. Utan alla dessa förutsättningar är vi tvungna att börja från noll. Och därifrån kan vi nå nya insikter, även om det finns en hel del **problem längs vägen.**

**KARIN TIDBECK** går på Skurups folkhögskola där hon klappar feta katter och skriver surrealism. Ibland är internetuppkopplingen tillräckligt snabb för att döda drakar också.

ktidbeck@gmail.com



# ”Magicspelare luktar illa”?

**HUR TAR MAN** egentligen upp saker som rättvisa, jämlikhet och utanförskap? Låt oss börja med att poängtera att Magicspelare luktar illa och är tjocka – har man någonsin varit på ett konvent så är det svårt att missa.

Egentligen borde det ju inte vara så svårt att snacka om det. Merparten av medlemmarna i Sverok har varit mobbade (det var ett gäng år sedan undersökningen gjordes, dock). Alla pysslar med någon sorts subkultur som är mer eller mindre accepterad av samhället – oftast mindre. Visst borde det finnas en förståelse för utanförskap? Eller är vi stackars mobbade spelare inte bättre än alla andra när det kommer till kritan? Man kan argumentera för bägge delarna. Vi är både bra och dåliga.

Dels snackar vi om rent samhällsmässiga problem som visar sig även hos oss. Bögar och flator vågar inte komma ut av rädsla för att de skulle bli sedda just som ’bögen’ eller ’flatan’ eller helt enkelt bli särbehandlade. Det är inte den teoretiska bögen eller flatan – de finns på riktigt och de finns i Sverok. Så få är de inte heller. Spelare är nog inte större homofober än resten av landet, men vi är – tydligen, eftersom det ses som ett problem – inte så mycket bättre heller.

En lite större kategori är kvinnorna inom hobbyn – 11% av Sveroks medlemmar. Elva procent. I samhället i stort är det 51% kvinnor. Varför är det så få tjejer hos oss? Visst, det skiljer enormt mellan olika sorters spel – lajv har en långt mycket jämnare fördelning än 40k, exempelvis – men krasst sett, det går två kvinnor på

hundra figurspelare. Är 40K ett typiskt killspel? Vad är i så fall ett tjejspel? The Sims? Och varför är just det då ett tjejspel? (Om du tror att du har ett enkelt svar på den frågan är det nog värt att tänka efter en gång till.)

Tar vi i stället och tittar på etnicitet vore 11% plötsligt en vansinnigt bra representation relativt sett. Antalet blattar i Sverok är rätt få till antalet. Innan 2006 var den första svarta killen jag sett på riksmötet en observatör från scouterna. Var är alla invandrare? Vi borde, statistiskt sett, ha tusentals. Eller är det så att de inte spelar spel? Varför saknar även de andra ungdomsförbunden etnisk blandning? Antingen är det mer eller mindre rent etniska förbund – eller vit medelklass. Varför denna segregering? Känner du själv fem invandrartjejer eller -killar som spelar spel?

Om vi lämnar de mer allmänna problemen och ser på oss själva är det något som stört mig rätt länge, är hur vi – många av oss – behandlar andra gamers. Det tydligaste exemplet för mig har varit magicspelare: Det går inte ett konvent utan att man får höra om hur illa magicspelare luktar eller att de är överviktiga.

Okej, visst har jag varit i en och annan magicsal och ja, det är oftast dålig luft – men när lyckades vi lägga in ’tjock’ och ’dålig hygien’ som associationer till ordet magicspelare? Varför är det alltid kortspelarna som används som humoristiskt exempel i skämt om tvål och gasmask? Även om det är välmenta skämt är det en etikett som inte är speciellt hedrande och som gärna applicerats friskt.

Går man in på de bra sidorna så har vi gamers en hel del att vara stolta över också. Spel har hjälpt otroligt många med allsköns problem, må det vara dåligt självförtroende, bristande social kompetens, kriminalitet, droger eller annat. Det beror egentligen inte på spelen – det beror på spelarna. Vi accepterar folk som de är, när de väl kommer till oss och det absolut senaste man kan höra som aktiv inom förbundet är saker som ”om det inte varit för rollspel hade jag suttit på kåken nu”.

Det viktiga är att inse att det faktiskt finns trösklar som gör att en del – eller kanske rätt många – av en eller annan anledning känner sig ovälkomna hos oss. Både för de som redan är med oss – våra vänner Magicspelarna – och de som inte ännu är det – blattarna och alla tjejer som egentligen tycker spelare är rätt kul folk men inte insett det ännu. Onödiga trösklar och trösklar som vi alla måste jobba på om vi vill bli av med dem.

Det börjar i huvudet.



**KRISS ANDSTEN** önskar sig fler timmar på dygnet, fred på jorden eller en nio kilos Snickers. En ledig helg vore inte så dumt heller men livet är hårt mot de hårda. Och honom.

kriss@sverok.se



# Mykerinos: Maktkamp i museimiljö

Foto: Olov Pettersson

**DETTA ÄR ETT** i raden av alla trevliga brädspel som Lautapelit tagit licens på för att översätta till de nordiska språken. Denna gång spelar vi arkeologer i Egypten vars utgrävningar inte har något ädlare syfte än att muta in de mest prestigefulla utställningsrummen på muséet.

Spelet går ganska fort att lära sig men bjuder ändå på lite mentalt tuggmotstånd. Man etablerar majoriteter och samlar serier, utan pengar, handel eller tärning. Spelet fungerar i stort sett lika bra på tre som fyra spelare. Reglerna för tvåspelarparter stoppar in en neutral tredje spökspelare som styrs av de två andra. Detta ter sig lite konstruerat och Mykerinos verkar inte vara att rekommendera för de som är ute efter ett spel för två i första hand.

På det hela taget är jag positivt inställd, men det finns en plump i protokollet. Den svenska översättningen har såpass många språkfel att det kan störa koncentrationen när man läser in reglerna. Detta sänker helhetsintrycket helt i onödan för spelet är bra. Funderar ni på att hugga ett spel

från Lautapelit kan ni ändå sova lugnt. Det är inga fel på själva spelen de lanserar, beroende på tycke och smak, förstås. De enda andra svenska regler jag läst från Lautapelit är till Caylus och de hade inte samma problem.

Mykerinos är till storlek och komplexitet ett brädspel i mellanklassen som spelas i fyra omgångar. Spelplanen består av olika färgkodade plattor med fyrkantsmönster som kombineras slumpvis inför varje omgång. Man får alltså alltid unika banor där man med sina tråkuber ska muta in så stora delar som möjligt av de områden som är intressantast för tillfället. I den ordning man avstår från att placera ut fler kuber vinner man också områdena där flera spelare är lika rikligt representerade. Vunna plattor kan sen vändas till effektkort i fem serier. Varje set av alla fem kort ger extra poäng i sluträkningen. För att göra det ännu mer intressant kan man istället för att plocka effektkort överväga att säkra utställningsrum med sina kuber. Ju bättre rum du får desto högre siffra får du multiplicera med dina kort. Alla rum

belönar inte alla kort så det gäller att hinna först till de rum som matchar de kort du har flest av. För många kuber i museet gör dock att du har för få kuber att leka med bland pyramiderna. Klassisk "Gaah, jag vill göra allt på en gång men måste avväga vad som är viktigast just nu!"-ångest utlovas.

Det är svårt att hitta några jämförbara spel att referera till men om Through the desert och fina Domaine stryker er medhårs är det definitivt värt att kolla in Mykerinos.

**CLAES ENGHOLM**  
spelevinken@hotmail.com

## Härdfakta:

### Mykerinos

(Nicolas Oury)

2–4 spelare. 10+ år.

Speltid 30–60 min.

Ystari games,

svensk utgåva från Lautapelit



# Caylus: Bli bästis med kungen

Foto: Olov Pettersson

**ÅR 1289 BESLUTAR** Kung Filip att förstärka franska kungadömet gränser med ett stort slott vid den ännu oansenliga byn Caylus. Med den bakgrunden har Ystari Games skapat ett väl sammansatt brädspel om handel, resurshantering och timing. Det passar kanske inte släkträffen men den analytiske spelaren belönas väl i Caylus.

Detta är en glad nyhet. Ett par finska lärare som kallar sig Lautapelit ger ut flera tongivande brädspel på svenska och som kanonstart har de inlett med fantastiska Caylus. Reglerna kan vara svåra att få ett helhetsintryck av till en början men är väl värda att sätta sig in i för dig som vill be-

lönas för ditt tänkande. Spelet känns väl genomarbetat med många aspekter som påverkar varandra och goda möjligheter till interaktion mellan spelarna. Kom ihåg att ett bra spel rör upp känslor: Beslutsångest, till exempel. Det finns så många alternativa drag och olika kombinationer att avväga att hela känsleregistret kommer till pass. När någon norpat något framför näsan på dig och hela din plan faller som dominobrickor, är frustrationen lika stor som tillfredsställelsen när allt klaffar i flera led.

Fem nybörjare har med potential för ”analysparalys” en helkväll att se fram emot. Fyra mer erfarna spelare får ner speltiden betydligt. Jag har bara testat två-spelarvarianten en gång och det gav inte samma mersmak. Har ena spelaren lyckats distansera sig i poäng verkar det svårt att hämta in och tendensen att vi spelade var för sig minskade spänningen. Det kanske fungerar bättre med två sammansvetsade spelare.

Det skall erkännas att spelet har en viss tröskel för oerfarna brädspelare och man

vinner sannolikt inget annat i sitt första parti än mersmak och revanschlust. Jag känner ännu efter 10–15 partier att jag kan utvecklas.

Spelet består av en gemensam spelplan som avbildar det påbörjade slottet och vägen genom byn. I syfte att vinna kungens gunst kommer de konkurrerande spelarna successivt utveckla vägen till en riktig paradgata. För att göra detta måste de placera rätt antal av sina sex arbetare på rätt plats vid rätt tillfälle. Resurserna som krävs för att bygga gestaltas av olikfärgade träkuber. Byggnaderna består av olika effektbrickor som läggs på planen. Genom betalning bemannar du de lediga arbetsplatser som redan finns. Om motspelarna därför istället tvingas bemanna arbetsplatser du grundat tidigare höjer det dina prestigepoäng ytterligare.

Redaktören bad mig gå in lite djupare i vad jag tycker är Caylus största förtjänst och helt konsekvent har jag svårt att välja även här. Det skulle då vara just mångfalden. Spelet har bland annat; varierande spelarordning, avvägd kassa därefter, le-

## Härdfakta:

### Caylus

(William Attia)

2–5 spelare, 12+ år.

Speltid 60–150 min.

Ystari games,

svensk utgåva från Lautapelit

darbroms, flera poängavräkningar, påverkbart antal rundor och hjälp för de hjälplösa. Allt som kan få ett spel att fastna i ett visst läge då utgången verkar given är alltså avhjälp. Vad spelet lyckligtvis saknar är tärningar, spelarutslagning och memoryfaktorer. Ett så mångfacetterat spel är svårt att göra rättvisa i text men jag gör ändå ett försök.

### Spelets gång

För er som gillar tärningar, slump och tur i spel gäller det att hänga med i starten för dessa moment är snabbt avklarade. Som en del av förberedelserna lottas spelarnas initiala ordning samt sex förbestämda produktionsbyggnaders inbördes ordning längs vägen. I och med detta är partiets alla slumpmoment avklarade. Ju senare i turordningen man lottas desto mer startkassa får man. Hädanefter är man enbart hänvisad till att förutsäga motspelarnas drag och förekomma dem.

I början av varje omgång tankas spelarkassorna med två mynt. Detta är nödvändigt syre för de som nödgats tömma kassan. Sedan placeras arbetarna på brä-

dets olika funktionsställen. En i taget per spelare och för ett mynt per arbetare tills dess att priset höjs med ett mynt för varje spelare som avstår. Den första som avstår får ett extra mynt för det och den som vill fortsätta engagera arbetare betalar i stället allt mer. Brickor man själv lyckats bygga på planen får man alltid besätta för bara ett mynt men då vinner du heller inga belöningar för att andra använder dina byggnader. Finurligt nog finns det ett ställe att parkera en arbetare för att alltid bara betala ett mynt oavsett hur många som passerat sig ur denna placeringsfas men då har man å andra sidan bara fem arbetare över till annat. Ständigt dessa val!

Efter detta utageras byggnadernas funktioner i den ordning de ligger längs vägen och här finns ytterligare en smart beståndsdel i spelmotorn. En neutral (men påverkbar!) aktiveringspjäs avgör vilka byggnader som faktiskt aktiveras. De arbetare som satts i arbete på fel sida om nämnda pjäs åstadkommer alltså ingenting för sin betalda lön. I samma ordning som spelarna tidigare avstod från att placera fler arbetare får de nu muta aktivatorn framåt eller bakåt. Vill man ha

sista ordet om vilka hus som ska aktiveras gäller det alltså att passa sist i placeringsfasen och ändå ha pengar kvar att muta aktivatorn med. Det är här samarbetsdiskussionerna dyker upp mellan de som vill flytta den framåt eller bakåt. ”Jag betalar ett mynt så att din jätteviktiga funktion aktiveras om du lovar att betala ytterligare två mynt så att jag garanterat får nytta av min efterliggande arbetare”. Då spelar det ingen roll om siste man använder sitt sista mynt för att backa aktivatorn ett steg. Det finns säkert lika många åsikter om ”table talk” som det finns spelare. För vad det är värt är det främst i detta moment lobbysnacket sker mellan de spelare som har en slant att avvara.

Företrädevis är det genom att bygga mest på slottet som man belönas med kunglig ynnestar. Dessa består av fyra rader med inriktning på poäng, pengar, resurser eller billigare byggande. Vartefter man tjänar ynnestar avancerar man sina markörer längs radernas olika steg till allt bättre prestanda. För att en ledande spelare inte ska kunna distansera sig finns här en inbyggd ledarbegränsning.

Det finns fler funktioner inbyggda i spelet än vad som får plats i en recension, men jag hoppas att det framgår hur enastående spelets alla variabler interagerar med varandra. Det finns många olika strategier att testa sinsemellan: Någon är rik, någon har mycket resurser, någon har byggt många välbesökta hus längs vägen medan någon surfar hårt på de ynnestar som ihärdigt slottsbyggande har gett. Komplexiteten gör att olika partier kan ha helt olika karaktärsdrag och att nöttåligheten på detta spel känns väldigt bra.

Har ni haft nöje av Puerto rico, Amun-Re och Goa ska ni absolut bekanta er med Caylus.



**CLAES ENGHOLM** är en regelbunden player som bara får spel om folk inte fattar poängen. Han har också svårt att hålla inne med kassa ordvitsar.

spelevinken@hotmail.com



Foto: Olov Pettersson

Spelarnas ”arbetare” rör sig längs med den slingrande byvägen. Den mindre av de två vita pjäserna är aktiveringspjäs, vars placering kommer att avgöra vilka byggnaders funktioner som faktiskt ska aktiveras. Nummerplaceringarna vid bron visar i vilken ordning spelarna kommer att få chansen att ”muta” aktiveringspjäs att gå dit de vill.

# Vägar

## – spelledarskärm till Skymningshem

**VÄGAR ÄR** inte bara en spelledarskärm utan också ett väldigt bra hjälpmedel för spelledaren i allmänhet. Självklart riktar sig Vägar primärt till de som spelar Skymningshem: andra imperiet men inte uteslutande, alla spelledare kommer att ha nytta av Vägar oavsett vilket spel man spelar och hur erfaren man är.

Det intressantaste med "Skymningshem: andra imperiet Vägar" är boken Spelledarhäftet, som startar med ett kapitel som behandlar tips till spelledaren. Det första tipset man får är "Spelledarens uppgift är att se till så att spelet är så roligt som möjligt för så många som möjligt!". Jag skulle vilja säga att det inte bara är spelledarens uppgift utan även spelarna i gruppen. Detta är något som ibland glöms bort vilket jag finner mycket sorgligt. För skulle man följa detta råd så skulle många spelgrupper få en bättre spelmiljö och ett bättre flyt i sitt spelande.

Efter detta följer tips om hur du lär känna dina spelare och i och med detta

kan se till så att du uppfyller deras önskningar om vad de vill ha ut av spelet. Detta är något nytt för mig som jag tycker är en mycket bra idé och som kan vara till hjälp för både veteraner och nybörjare.

I de följande kapitlen så kommer det flera saker som i stort inte är nytt utan som finns i andra spel. Så som ett kapitel om hur man lägger upp äventyr och kampanjer, hur man spelleder strid och spelledarpersoner. Det finns en del nya saker men det mesta är saker som man har sett förut. För den delen är avsnitten inte dåliga, utan väldigt matnyttiga framför allt för nybörjare, men det finns också en hel del saker för veteraner att fräscha upp sig på.

Det finns också ett kapitel som listar och behandlar klichéer, som är ganska intressant. Många av dem är specifika för gen-

ren men flera av dem är generella. Fram till denna punkt är Spelledarhäftet väldigt användbart till andra spel än bara Skymningshem: andra imperiet.

I ett kapitel närmare slutet tas spelledarpersoner upp. Man får både värden för vanliga spelledarpersoner som spelarna antagligen kommer att möta (t ex polis) och även hur man använder dem. Dessa delas upp i tre olika kategorier, bromsklossar, motorer och förbipasserande. Dessa förklaras och man får förslag om vad de kan användas till. Hälften av informationen i detta kapitel är användbart för alla spelledare oavsett spel, och den andra hälften är speciellt till Skymningshem: andra imperiet.

När jag väl har tagit mig igenom reglerna och plockar fram spelledarskärmen







så fastnar genast min blick på den otroligt vackra bilden som pryder utsidan av spelledarskärmen. Insidan av skärmen pryds av väldigt användbara tabeller som brukligt är. Skaparna av "Skymningshem: andra imperiet Väger" ville inte bara ge ut en spelledarskärm, då man enkelt kan göra en sån själv till ett mycket billigt pris. Det var därför de valde att göra så att köparna fick någonting mer.

I Väger följer också ett häfte med errator och tabeller. På framsidan så finner man errator där de verkar har korrigerat de fel som finns sen tidigare i regelboken. Inne i häftet hittar man alla tabeller ifrån både regelboken och även ifrån Spelledarhäftet. I häftet finns även något som ofta saknas i många spel, som jag känner att alla spel som inte utspelar sig i nutiden bör ha (och vissa av dom gärna också kan ha) – namnlistor från olika kulturer. Det finns även några nya rollformulär. Detta häfte känns också ganska simpelt och inte mycket nytt i det, men det är otroligt nyttigt och bra att

ha informationen samlad på ett ställe.

Allt detta är paketerat i en mapp som känns väldigt simpelt och smart då man får allt samlat på ett och samma ställe.

Jag personligen tycker detta verkligen är ett värt köp för dem som spelar "Skymningshem: andra imperiet Väger" och kommer att komma väl till användning. Jag tycker även att det är ett värt köp för de som inte spelar Skymningshem: andra imperiet, då det innehåller en massa användbart även till andra spel, och då framför allt för spelledaren.



**EMIL FRÖJD** – en gammal räv som skulle vara drömkunden för en spelbutik, vore han inte fattig student. Spelar Warhammer och det mesta i brädspels- och rollspelsväg. Har ett alldeles för stort kortspelskåp.  
emil\_froj@postmaster.co.uk

Reine Rosenberg har gjort de mangainspirerade illustrationerna.



**Psst...!**

**Den här annonsen är GRATIS!**

**Visste du att** Sverokanslutna spelöreningar kan få gratis annonsutrymme i Signaler från Sverok?  
Så här stor annons kan föreningar anslutna till Sverok få med i tidningen utan kostnad. Det kan exempelvis vara reklam för ert nästa arrangemang, inbjudan till öppet hus i spellokalen eller kallelse till ert årsmöte.

Behöver ni mer utrymme än så här så gäller följande priser:  
Helsida: 1 000 kr, Halvsida: 600 kr, 1/4 sida: 300 kr.

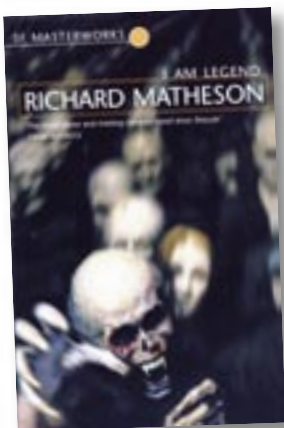
För mer information, maila [signaler@sverok.se](mailto:signaler@sverok.se).

# Ur bokhyllan

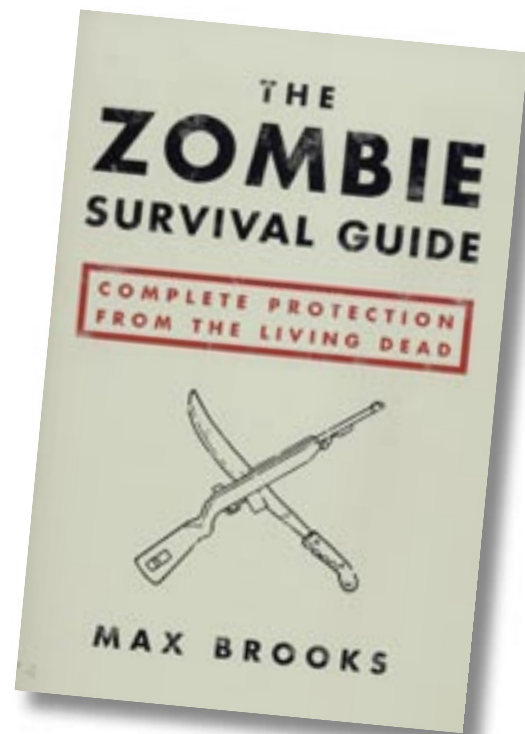
Så här i oktober när butikerna svämmar över av plastspöken och annat skräckpynt tar vi en titt på hur det skulle kunna se ut – om de döda kom tillbaka?

Daniel Krauklis plockar några favoriter på området som han av en eller annan anledning fastnat för.

## I Am Legend Richard Matheson



Den här långnovellen kommer ofta ihopbuntad med andra texter och handlar egentligen om vampyrer - inte zombies - men å andra sidan sprids det odöda tillståndet genom ett virus. Vår protagonist, Robert Neville, är den sista levande människan på jorden. Resten av planetens befolkning - varje man, kvinna och barn - har förvandlats till vampyrer. Alla törstar de naturligtvis efter hans blod.



## The Zombie Survival Guide Max Brooks

Det är ju bara en tidsfråga innan de avlidna börjar resa sig ur sina gravar, så den förnuftige förbereder sig för deras ankomst - till exempel med den här praktiska manualen om hur att skydda sig mot de levande döda. Till de viktigare tipsen hör att organisera försvaret i god tid - gärna före invasionens början, att huggvapen inte behöver laddas om, att det inte finns några säkra gömställen - bara säkrare. Håll dig i rörelse, håll en låg profil, håll dig alert! Ta på slimmade kläder och klipp håret, låt dig inte stängas in i en bil utan hoppa upp på hojen istället, använd huvudet och hugg av deras. Oumbärligt kunnande när horden av vandöda kommer.

## Hanteringen av odöda John Ajvide Lindqvist



När sommarsolen bleknat till ett vagt minne och mörkret sänkt sig över Norden igen kanske lite odött kött kan passa på lästaffeln? Den här gråsvenska zombieromanen är i sådana fall en given sidvändare. Sensommaren 2002 svävar ett elektriskt fält över Stockholm, efter en långvarig värmebölja, och plötsligt vaknar de döda till liv. Bortgångna pensionärer krasar på dörren till sina hem, offer för bilolyckor stiger upp från bårhuset, anhöriga gräver upp sina omkomna barn på kyrkogården. Myndigheterna försöker, på sedvanligt taffligt vis, ta ansvar för utvecklingen - men som vi alla vet kan det aldrig gå väl när Storebror lägger sig i.

---

**DANIEL KRAUKLIS**  
skyndar på sina steg lite extra efter att solen gått ner.  
Men bara lite grann.  
prima\_materia@hotmail.com

# Lektips för långa bilresor

**TRISTESSEN PÅ** långa bilfärder bryts numera lättast med teknologi. Men har man ingen spelkonsol eller mp3-audiobok till hands behövs andra tidsfördriv när samtalsämnen tryter. I många familjer och konventsfarande rollspelsgrupper har man i sådana situationer av hävd tagit till spel och lekar av den gamla skolan.

Det är de lekarna, utan batterier och med ett element social interaktion, som Jonas Jepson har samlat i sin bok *Lekar i bilen för stora och små*. De åttio förslagen, varav en del är variationer på varann, är barnfamiljsvänligt organiserade enligt svårighetsgrad. Den lättaste nivån lämpar sig för dem som inte kan stava eller räkna. De tyngsta utmaningarna på den fyragradiska skalan är ämnade för vuxna resenärer som är ”pigga och tycker att de är mycket smarta”.

Som läsare märker jag snabbt att jag egentligen bara tänker på lekarna i två kategorier. Dels sådant jag själv skulle kunna tycka är kul (ett drygt tiotal lite mer avancerade strategispel, minnes- och ordlekar). Och dels sådant som egentligen är fruktansvärt tråkigt men behövs för att inte barnen, vare sig de är fem år eller tolv, ska krevra i baksätet.

Just för tramsigt tidsfördriv som man själv egentligen har lämnat bakom sig för tjugo, trettio år sedan är boken oundgänglig. Sådana lekar, som att samla färger i

landskapet, sitter alldeles för djupt i det egna minnets gömmor för att hitta fram spontant i en stressad situation. När man själv suttit vid ratten i åtta timmar och junior börjar visa tecken på *road rage* kommer referensmaterialet följaktligen väl till pass.

Det ska dock sägas att nästan alla barnvänliga lekar i boken innehåller element av viftande eller skrikande, ofta bägge. I ovan nämnda stressläge kanske killa-och-slä-leken, tungvrickarleken eller en-person-fipplar-med-stereon-medande-andra-sjunger-refränger-i-olika-takt-leken inte precis lugnar föräldragenerationens nerver.

Jepson verkar inte alltid ha reflekterat över att ett bra bilspel har andra kriterier än att avancerad utrustning inte behövs. Sanning eller kånka hade varit ett intressantare förslag med några tips om konsekvenser som inte är trafikfarliga. Vissla-med-mat-i-munnen-leken lär bli måttligt

populär hos bilägarna. Och instruktionen för Bilpoker är obegriplig – poängreglerna är utförligt beskrivna, men hur man konkret spelar framgår frustrerande nog inte.

Med lite urskiljning från föräldrarnas sida har nog barnfamiljer ändå mycket glädje av boken på långfärder. Ni som reser med vuxna kanske ska spara era slantar till bensin i stället och hitta idéer till sällskapsspel som författaren har gjort – genom att fråga kompisarna.



**JOHANNA KOLJONEN** har nyligen börjat intressera sig för ekologiska grönsaker. johanna.koljonen@nojsguiden.se





Palle Carlsson och Sverok SKUD arrangerar bussresa till Spiel-mässan.

# Bussresa till Essen

För tredje gången ordnar Södra kulturdistriktet (Sverok SKUD) Essenresa. Förra året åkte 21 svenskar och i år hoppas Palle Carlsson fylla en hel buss med 50 platser.

## Hallå Palle Carlsson, varför ska man åka med till Spiel i Essen?

– Alla kan hitta något intressant där och så träffar man otroligt mycket bra folk, dels umgås man med svenskarna i gruppen men man träffar också engelsmän, tyskar, fransmän och andra nationaliteter. Det är väldigt öppen stämning och vi har haft jättebra, vi som har åkt ner tidigare. Sen har vi förberett en liten överraskning som kommer på resan. Det har vi inte haft förut.

## Vilka är det som följer med?

– Det är generellt lite äldre publik än vad som brukar vara på svenska konvent. Vi har en medelålder på ungefär 25 år. Sen ska tilläggas att vi har 18-årsgräns för resan. Det beror på att vi arrangerar inte kan ta ansvar för minderåriga. Det är ett ögonblicks verk att man tappar bort någon där på det här helt enorma mässområdet. Och det ska tilläggas att det finns en hel del öl i Tyskland också, och vi har ingen lust att vakta på någon. Men man kan få komma med ändå om man har en målsman med sig. Två av våra resenärer är far och son som delar sitt spelintresse.

## Vad är det för spel på mässan?

– Det är väldigt mycket brädspel. De har en stor marknad i Tyskland. Och det är mycket kortspel som Magic, Yu-gi-oh och Pokemón. Vi vet att svenska Gigantoskop som gjort Spank the monkey åker ner. Sen är lajv väldigt stort i Tyskland också. Arrangörerna av Spiel har i mycket utgått från den tyska marknaden.

## Lajv säger du, men i Sverige så är ju lajvare mycket hemmapysslare.

### Är det mer kommersialiserat i Tyskland menar du?

– Jag vågar inte svara på det, men utbudet för färdiga lajvprylar är bra mycket större i Tyskland än i Sverige och de har en stor del av Spielmässan.

### Har du nåt speciellt Essenminne?

– Nej, man är lika fullproppad med intryck varje gång man kommer hem därifrån. Första året körde vi ner i en minibuss och hade rätt dålig koll på vart vi skulle någonstans. Så det minns jag rätt tydligt – när vi körde fel...

### Kommer ni komma rätt i år då?

– Förra året tog vi in ett bussbolag som kör oss ner och de kan Danmark och norra Tyskland väldigt bra. Vi startar från Malmö vid tiotiden på kvällen och kommer fram lagom till att mässan öppnar.

### Essenmässan är känd för att många nya spel släpps just där. Varför är det så?

– Det är den största spelmässan i Europa och den är väldigt välbesökt. Det kommer många internationella besökare. Som jag har förstått är Tyskland inte bara en av de största brädspelsproducenterna utan också det land som köper mest brädspel. Det här gör att man har valt Essen för att få bäst genomslag.

### Men om man inte är brädspelare eller lajvare, är det någon vits att åka med?

– Jag är rollspelare i grunden. Visst, jag

har försökt ge mig in på brädspel och annat, men jag har min hemvist i rollspelen. För oss är inte Essen nån nyhetsmessa direkt. Det är inte så att det lanseras nya spel där. Däremot kan du hitta prylar som är svåra att få tag i eftersom det är många internationella butiker där som vanligen bara finns på nätet. Men jag åker ju mest ner för gemenskapens skull. Även om jag är rollspelare i grunden så är det inget fel i att åka ner och spela brädspel en helg.

### Vad kostar det att följa med och vad ingår?

– Vi subventionerar priset med ungefär 30 procent. Man betalar 1700 och då ingår resan, hotellet och inträde på mässan. Vi kommer bo på Sheraton och där ingår frukost.

### Sheraton, wow!

– Det kan ju låta lyxigt för en bunke spelare som åker ner. Men det var det som fanns som kunde ta emot så här många personer. Och det ligger bara 4 minuter med tunnelbana från mässan så vi ser framför oss en riktigt bra helg. Förra gången hade vi hotellet lite längre bort och då var bussen tvungen att åka fram och tillbaka flera gånger om dagen. Så den här lösningen är klart bättre.

### Resan avgår ju redan den 19 oktober. Är det inte för sent att anmäla sig nu?

– Egentligen är sista anmälningdag den sista september, men vi vill ju fylla hela bussen. Om det finns platser kvar så kan det fortfarande gå.

# Det politiska spelet

**NÄR SPELET BLEV** en världsekonomisk faktor att räkna med, blev det också politiskt. Alla spel är således politiska i grunden men långt ifrån alla är medvetet politiska. De spelare som med sina verk låter oss få en djupare förståelse av vårt medium förtjänar en eloge. Vi sover när vi spelar, men konstnärer som Hideo Kojima (Metal Gear Solid), Michel Ancel (Beyond Good and Evil) och Suda 51 (Killer 7) väcker oss ur vår slummer.

Spelindustrin är en av världens starkaste nöjesindustrier. Och med storleken kommer en enorm förmåga att påverka. Spelets ekonomiska mått och dess kraft att prägla sina spelare gör det politiskt, helt enkelt därför att även det mest harmlösa spel har en effekt på spelaren.

Allt för ofta när jag spelar, glömmer jag mediet jag använder. Jag vaggas in i en verklighetsflykt där spelet som sådant inte märks. Om jag inte märker spelet när jag använder det, då kan jag inte heller reflektera över de effekter det får på mig.

”Splinter Cell” är ett utmärkt exempel. Sam Fishers äventyr eftersträvar realism. Och med realismens utsuddande av det anormala, glömmer jag bort att jag håller i en kontroll. Jag sjunker in i spelet och tillåts inte tänka igenom det faktum att jag spelar eller hur det påverkar mig. En slags sömn i spelandet uppstår, en politisk slummer.

Realismen har blivit den slutgiltiga genredefinitionen.

Men samma sak förekommer i nästan alla former av spel. ”Final Fantasy 7” är ett tydligt exempel, där jag fångas så till den grad av spelet att jag ofta glömmer bort att jag spelar. Jag sys in i fiktionen.

Tillåts jag aldrig reflektera över mitt medium när jag använder det, blir jag blind för de element som påverkar mig när jag spelar. Hundra timmar med ”Final Fantasy 7” har stor effekt på mitt sätt att uppfatta världen. Något annat vore naivt att tro.

Det relevanta är spelarens vetskap om produktens förmåga att påverka. Först därefter kan vi förstå hur vi påverkas. För ett spel påverkar olika personer på olika sätt. Vad som uppfattas som positivt av någon kan vara negativt för någon annan. Därför bör vi alltid tillåtas begrunda det medium vi använder.

Problemet handlar såklart inte om någon medveten hjärntvätt från spelindustrin, men ett strukturellt problem i spelskapandet. Majoriteten av produkterna i dagens spelutbud följer den mall för transparenta spel som jag har beskrivit ovan. Och kan vi inte sätta fingret på den exakta bakomliggande orsaken till problemet, blir det svårt att påverka eller

förändra. Situationen är emellertid inte helt hopplös.

Motrörelser skapas i alla kulturformer, så även i spelbranschen. Med den härskande struktur som jag precis har beskrivit kommer reaktionerna. Födelsen av det politiskt medvetna spelet.

Tre exempel på den typen av spel belyser varför de kan beskrivas som politiskt medvetna. Capcoms ”Killer 7” är politiskt i sitt ironiserande över statlig terroristbekämpning. Den sarkastiska undertonen säger allt om spelets politiska agenda. Terroristbekämparen i spelet, Mr. Harman, är djupt schizofren, för att inte säga bindgalen. Terroristerna är osynliga. På så sätt blir spelet en politisk kommentar.

Ubi Softs ”Beyond Good & Evil” är politiskt i sin vilja att vända traditionella könsroller. Den kvinnliga huvudrollsinnehavaren Jade saknar de klassiskt feminina drag som tv-spelshjältinnor oftast bär. Den fullt påklädda och smarta Jade är en feministisk förebild i spelform. Hon tillåts vara spelets hjälte på sina egna villkor.

Kanske viktigast av de tre exemplena är Konamis ”Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty”. Spelets politiska medvetenhet koncentreras i några viktiga ögonblick i slutet av historien. Karaktären Raiden springer naken runt i en absurd miljö, och hans vägvisare via radiolänk, ”Översten”, börjar plötsligt bete sig underligt. Här blir spelet självreflexivt. Översten säger flera konstiga saker till Raiden. Bland att: ”Jag märkte det här för ett tag sedan, du har alldeles för många Game Overs. Förlåt min ärlighet men du är verkligen dålig på det här spelet.” Och ”Ärligt talat, du har spelat länge nu. Har du inget annat att lägga din tid på?”

Spelets motivering till Överstens yttranden är ointressant. Viktigare är vad han säger. Översten bryter illusionen som skapats i spelet. Han adresserar spelaren direkt och kommenterar spelandet. Jag reagerar när jag hör honom säga orden. Jag börjar reflektera över spelet i sig. När spelet kommenterar sig självt är det medvetet om sin politiska makt. Först då kan det sätta sin makt i relation till spelaren.



**RUBEN BRUNDELL** har stora planer på ett Silent Hill-Maraton. Knäböjer på morgnarna för sitt Famoto Ueda-altare. Längtar mest av allt efter Wii. [ruben\\_brundell@yahoo.se](mailto:ruben_brundell@yahoo.se)

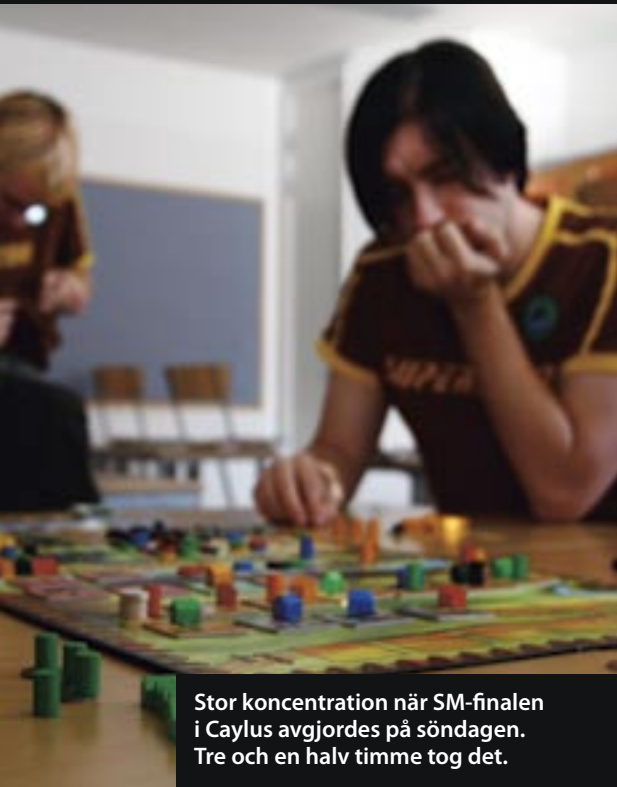
# Stockholms Spelkonvent

lockade ungefär 400 personer till Gärdesskolan på Östermalm i Stockholm den 8-10 september.

Text och foto: Henrik Sannesson



Ostmätaren gick bananas inne i 40K-rummet.



Stor koncentration när SM-finalen i Caylus avgjordes på söndagen. Tre och en halv timme tog det.



Återväxten inom hobbyn tycks vara god. I sann konventsanda var det stor åldersspridning.



Warmachine på SF-bokhandeln



Seminiarierna var uppskattade inslag på konventet. En dryg fjärdedel av besökarna hann titta på åtminstone ett seminarium.



Nils-Erik Fahlvik håller seminarium i aulan om medeltida kampkonst. Helrustningen på 32 kilo hindrade inte Nils-Erik från att visa hur man slår kullerbyttor.



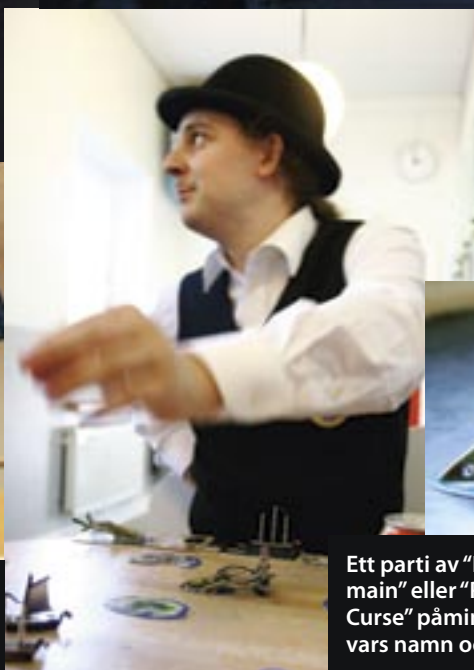
Det här Europe Engulfed-gänget ville locka nya spelare till brädspelshobbyn. Istället hamnade de i ett avlägset trapphus.



En del i publiken ville helst behålla svärderna som de hade fått titta på under föreläsningen...



Ryktet spreds snabbt om Martin Lysén och Anton Strydoms egenhändigt konstruerade EVA-Showdown (efter anime-serien Neon Genesis Evangelion) där spelarnas jätteroboter får demolera (eh... försöka stoppa "änklarna" från att demolera) Tokyo i frigolit. Det var fullt os hela helgen med både unga och inte fullt så unga spelare.



Ett parti av "Pirates of the spanish main" eller "Pirates of Davy Jones Curse" påminner en del om en film vars namn också börjar på Pirates



En representant för Tvikstapel demonstrerar företagets 3D-version av fyra i rad.



## KALENDARIUM

---

### Storslaget 13-15 oktober:

Alla distrikts- och förbundsaktiva i Sverok träffas i Linköping

[www.sverok.se](http://www.sverok.se)

### Spiel i Essen 19-22 oktober:

Södra Kulturdistriktet tar med Sverokmedlemmar till Europas största spelmässa i Tyskland.

<http://www.merz-verlag.com/spiel>

### Gävle Bibliotek 23 oktober:

Efter samarbete med Sverokdistriktet GävleDala invigs rollspelsavdelningen på Gävle Bibliotek.

### Spelveckan 30 oktober – 5 november

[www.sverok.se/spelveckan](http://www.sverok.se/spelveckan)

### Dreamhack 30 november – 3 december:

Världens största datorfestival!

[www.dreamhack.org](http://www.dreamhack.org)

---

## Hur blir man medlem i Sverok?

Medlem i Sverok blir man när man går med i en förening som är ansluten till Sverok. Man kan bilda sin egen förening eller gå med i en redan existerande förening.

För information om hur man går till väga, titta in på [www.sverok.se](http://www.sverok.se) eller kontakta Sveroks kansli!

## Kontakt:

### Sveroks förbundskansli

Klostergatan 5A  
582 23 Linköping  
[info@sverok.se](mailto:info@sverok.se)

### Sverok GävleDala

Vågskrivargatan 5  
80320 Gävle  
026-12 51 20  
[info@gd.sverok.se](mailto:info@gd.sverok.se)

### Sverok Ost

Box 207  
55114 Jönköping  
036-71 90 50  
[ost@sverok.se](mailto:ost@sverok.se)

### Sverok Nedre Norrland

Emmelie Nordström  
Nybrovägen 28  
86035 Söråker  
[emmelie.no@telia.com](mailto:emmelie.no@telia.com)

### Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16 B  
12163 Johanneshov  
08-653 43 21  
[stockholm@sverok.se](mailto:stockholm@sverok.se)

### Sverok Svealand

Maria Jaakkola  
Apelvägen 15  
70358 Örebro  
[mia@sveroksvealand.se](mailto:mia@sveroksvealand.se)

### Sverok SKUD

Box 1548  
22101 Lund  
[skud@sverok.se](mailto:skud@sverok.se)

### Sverok Väst

Riksdalersgatan 32  
41481 Göteborg  
031-13 32 20, 073-333 60 60  
[vast@sverok.se](mailto:vast@sverok.se)

### Sverok Övre Norrland

c/o Henrik Dahlberg  
Sernanders väg 10:514  
752 62 Uppsala  
070-605 37 29  
[info@on.sverok.se](mailto:info@on.sverok.se)