

SIGNALER

från Sverok



Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund nr 50 dec 2006/jan 2007

Andra världskriget som strategispel

Så funkar det:

Åldersmärkning på dataspel

Lajvkonventen du inte får missa

Recensioner:

MARK OF CHAOS
THURN & TAXIS

Världens **största** brädspelsmässa:

Spiel '06



Att våga ifrågasätta

Sverok har hela sitt 18-åriga liv ifrågasatt befintliga strukturer och regler. Vi som är aktiva är snabba att lyfta fram Sverok som nyskapande. Vi är förbundet som lockar ungdomar och som ger dem möjlighet att organisera sig på sina egna villkor. Detta är något vi kan vara stolta över.

I en jämförelse med de äldre och mer traditionella föreningarna stämmer det. Det finns väldigt många fördomar om vad en förening är. "En förening måste ha medlemsavgift." "Alla medlemmar kan inte vara med i styrelsen." "Det måste finnas vuxna i styrelsen." "Man kan inte ha en förening över Internet." "En förening utan vuxna kan inte få bankkonto." Allt detta är påståenden som vi har mötts av i kontakt med myndigheter, banker och andra föreningar. Jag är van att ta den diskussionen även om jag ibland blir förskräckt över en del kommundienstemäns attityder. För en ung föreningsaktiv måste det vara väldigt omotiverande att mötas av ett sånt motstånd. Man brinner för en idé, men faller på grund av någon annans fåniga regler. Här har Sverok ett viktigt arbete att uträtta. Vi behöver påverka samhället i stort, samtidigt som våra föreningar behöver stöd i att ta den striden själva, eftersom vi inte räcker till för att engagera oss i alla enskilda fall.

Samtidigt som vi söker acceptans för det vi är måste vi också våga utmana våra egna gränser. Vi kan skratta åt kommundienstemannen som säger att styrelseledamöter måste vara myndiga men säger i vår tur att det måste finnas en styrelse med tre personer, helst fem, i varje förening. Svenska kyrkans unga har avskaffat kravet på att deras medlemsföreningar måste ha en styrelse. Det är dags även för oss att ifrågasätta de många självklarheter som finns i vår organisation. Det är lätt att bli hemmablind.

Det finns många organisationer som tycker att de inte passar in i föreningsformen. Jag tror att de i många fall är fast i den gamla synen på föreningar. I mina ögon är föreningsformen bred och väldigt mycket verksamhet passar in där. Det finns inget egenvärde med föreningsbyråkrati; styrelse, stadgar, årsmöte och så vidare. I första hand är föreningsformen ett verktyg för demokrati. Finns det en annan lösning kanske den är minst lika bra. Många finner sig tillrätta i vår ändå rätt så flexibla modell, men samtidigt är vi inte öppna för alla. De flesta av våra medlemmar är pojkar från vit medelklass. Vad kan vi göra för att nå andra grupper? Sverok är mångas första kontakt med föreningslivet. Jag hoppas att den erfarenheten är positiv och att vi kan sprida det till fler än vad vi gör idag.

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.

dec 2006 / jan 2007

7 + 26



12



17-23



Kanske inte hur vandrarhemmet ser ut, men man kan ju hoppas.

24



30

2	Ordföranden har ordet
4	Ledare
5	Nyheter
9	Fotoreportage: Imagicon
10	Signaler fyller 50!
12	Intervju: Emma Wieslander
16	Åldersmärkning på dataspel
17	Andra Världskriget: Advanced Squadleader
21	Andra Världskriget: World in Flames
24	Reseguide till lajvkonvent utomlands
26	Rapport från Essen
30	Hur du fixar en studiecirkel
33	Recension: Thurn & Taxis
34	Recension: Warhammer – Mark of Chaos
36	Bokrecensioner
37	Insändare
38	Debatt: Hundra höjdare bland friformsrollspel
39	Kalendarium

Vad är viktigt för dig?

Jag måste erkänna att jag är lite besviken på er. Men när jag tänker efter kanske jag borde vara rätt nöjd. Det verkar nämligen som att ni inte blir särskilt beklämda av medieskildringarna av spel som vi granskade i förra numret. Det verkar också som att er omgivning tar mediapaniken med ro och inte ifrågasätter ert val av hobby. Jag kan bara säga grattis!

Eller är det så att ni redan är mätta på det här? Ni sverokare har ju fått läsa om det i olika former sedan 1989. Redan första numret av den här tidningen som kom i december för 17 år sedan tar upp medias förhållande till hobbyn. Då var det ”drakar och demoner-spel” som TV snabbt förknippade med våld. Och det blev inte mycket bättre tio år senare. På sidan 12 kan du läsa om hur Emma Wieslander kämpade i medial snålblåst mot begrepp som ”rollspelsmord” och att Sverok utmålades som en mördarförening. Det kanske känns som länge sen rollspel på allvar förknippades med våldsbrottslighet. Men den okunniga uppmärksamheten riktad mot spel har inte försvunnit, däremot skiftat fokus. Idag är det dataspel och airsoft som ifrågasätts istället. Men i mediabruset hör jag aldrig spelarna. Ni tillfrågas inte och ni tar er inte ton.

Det är svårt att säga vad som är årets spelhändelse i det här förbundet. Medlemmarna är inte tillräckligt homogena som grupp för att kunna enas om bara en. Det är stor chans att du som läser den här tidningen just nu befinner dig på Dreamhack. Lanet som skryter om att vara världens största är i alla fall en av de tilldragelser som kvalar in bland årets viktigaste. Mässan Spiel i Essen som ägde rum i mitten av oktober var ett annat sådant evenemang. Och lika självklart som att Signaler finns på plats på Dreamhack var vi också nere i Tyskland. För dig som inte fick ett säte i Sverok Skuds buss kan jag rekommendera Palle Carlsson och Claes Engholms artiklar. Och du som inte skriver under på att varken Spiel eller Dreamhack är så viktiga – hör av dig på signaler@sverok.se så att vi kan bevaka din viktigaste spelhändelse!



Henrik Sannesson

Om tidningen

Ansvarig utgivare
David Gustavsson

Chefredaktör
Henrik Sannesson

AD
Janetta Nyberg

Omslagsfoto:
Henrik Sannesson

Baksidesfoto:
Tim Jensen

Fotografer
Anette Bolin, Jesper Donnis, Claes Engholm, Magnus Gyllenhammar, Wilfried Heider, Sofia Nordin, Maria Nygård, Kenneth Rudenstål, Henrik

Sannesson, Ludwig Seitz, Martin Svärd, Emma Wieslander

Skribenter
Palle Carlsson, Irene Christensson, Claes Engholm, Nils Jungenäs, Daniel Krauklis, Aimée Kreuger, Tobias Lehto, Axel Rydén, Henrik Sannesson, Anna Westerling, Tobias Wrigstad

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 februari/marsnumret är den 13/12.

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.

Östnytt friades för inslagen om LinCon

Östnytt friades för sina inslag om LinCon. Direktören som fattade beslutet säger att professor Conny Nordin's egna invändningar mot programmet skulle kunna utgöra grund för omprövning. Störst chans till fällning är det om han själv anmäler.

Bild från LinCon.
Personerna på bilden har
inget samband med artikeln.

De två inslagen från 4 och 5 juni fick 15 anmälningar emot sig. (Se förra numret av Signaler från Sverok.) Men inslagen stred inte mot kraven på opartiskhet och saktlighet i SVT:s sändningstillstånd. Det var ett normalt ärende som avgjordes på direktörsnivå av Granskningsnämnden för radio och tv. Själva nämnden med olika ledamöter behövde inte ta upp fallet. Cecilia Renfors var den som fattade beslutet.

– Jag kunde inte se att det skett något oegentligt i klippningen, säger hon.

Flera av anmälningarna pekar på att professor Nordin inte verkar införstådd i vilka spel han uttalar sig om. En anmälare skriver att professorn fick svara på frågor om dobbel – alltså inte den typ av spel som spelades på LinCon. Men Cecilia Renfors har tittat igenom inslagen och hon ser inga tecken på att Conny Nordin pratar om något annat än spelkonventet.

– Jag uppfattar det så att han pratar om en koppling till det som ägde rum i Linköping.

Conny Nordin har senare sagt att hans jämförelse mellan spelgalor och allvarligt

missbruk var klippt ur sitt sammanhang. Han berättade i förra numret av Signaler från Sverok att han fick frågor som handlade om det han forskar om, det vill säga spel med snabba vinster. Han har personligen aldrig besökt LinCon och han berättar för Signaler från Sveroks redaktion att han vid intervjutillfället befann sig i Sörmland och att reportern råkade ha möjlighet att träffa honom där.

– Om det går att få fram ytterligare uppgifter kan man begära en omprövning av granskningsnämndens beslut, säger Cecilia Renfors.

Men inför nummer 49 sa Conny Nordin till Signaler från Sveroks redaktion att han själv inte hade för avsikt att anmäla inslagen. Och då blir det svårare att få en fällning.

– Jag kan inte säga vad som räcker till en fällning, säger Cecilia Renfors, men en förstahandsuppgift är alltid starkare än en andrahandsuppgift.

Att Östnytt's nyhetspresentatör före inslaget den 5 juni säger att professor Nordin "står fast" vid sin kritik av konventet är också en fråga som anmälarna tar upp i sina brev till granskningsnämnden.



Conny Nordin själv säger till Signaler från Sverok att det var "en och endast en intervju". Men inte heller på den punkten räknas Östnytt's inslag som osakligt, trots att det framstår som att han vidhåller sin ståndpunkt.

– I det här fallet bedömde jag det inte som en grund för fällning oavsett om man hade kontaktat professorn igen eller inte. Jag tycker inte att det ordvalet var sånt att det hade så stor betydelse i inslaget. Granskningsnämnden brukar inte fälla på enskilda ord, som inte är på pricken, om de inte ger en helt felaktig bild.

Enligt praxis hos granskningsnämnden ställs det mycket lägre krav på saktlighet på utomstående medverkande som till exempel intervjupersoner. Därför bedöms Conny Nordin's uttalande om kopplingen mellan spelmissbruk och spelkonventet inte som grund för osaklighet. Flera anmälare tog också upp att reportern i inslaget säger att uteslutande pojkar och män deltog. Men nyhetspresentatören rättade till det i den andra sändningen. Därför bedömer Cecilia Renfors att inslaget inte var osakligt heller på den punkten.

– **Henrik Sannesson**



Gott om tillfällen att umgås också mellan seminarierna.



"Lita på oss – vi är dina förtroendevalda!"

Socialt slag

I ena ringhörnan vägde juridik, rättigheter på Internet och mediaträning in i tungviktsklassen. Men trots en lättviktare som "social samvaro" i andra ringhörnan blev det en hård match när Storslaget utkämpades i Linköping i oktober.

De förtroendevaldas samarbetsträffar med utbildning, information om förbundet och umgänge utvidgas en gång om året till att engagera arbetsgrupperna inom Sverok. Då blir slagen, som samarbetsträffarna kallas, istället Storslag. Under andra helgen i oktober sammanträdde sverokare på Sättravallen i Linköping.

hur det ska välkomna nya distriktsstyrelser. Kriss Andsten, rättvisans ansvarig i förbundsstyrelsen, kunde också berätta om en nystartad arbetsgrupp som behandlar just rättvisefrågor. Fokus ska ligga på att så handgripligt som möjligt jobba med jämställdhet, jämlikhet, integration och handikapp.



Petra och Zworcken.

Det var fulladdat med föreläsningar, seminarier och diskussioner. Men starkast intryck gjorde inte föreläsningsprogrammet utan alla goda tillfällen att socialisera, attackera nyfunna vänner eller debattmotståndare i diverse spel, bada bastu – och skrikande hoppa i sjön precis utanför. Diskussionsviljan tycktes minst lika stor i bastun klockan två på natten som i föreläsningssalen.

Nästa slag är någon gång i februari, därefter är det Inslaget för de nytillträdda distriktsstyrelserna.

Den som vill vara med på det ska se till att kandidera till styrelsen för sitt distrikt. Vem vet, någon sen natt nästa år kanske det är du och jag som sitter i en bastu någonstans i Sverige och argumenterar om hur Sverok ska bli ännu bättre.



AIMÉE KREUGER bossar över Sverok Stockholm, och tror att Gogol Bordello 26/11 kommer bli årets spelning.

aimee.kreuger@sthlm.sverok.se



Kriss Andsten – rättvisans ansikte.



Foto: Ludwig Seitz

Rapport från Spiel'06

Lajvrekvisita, brädspelsorgie och fotmarsch var några av ingredienserna när Sverok Skud besökte årets upplaga av Europas största spelmässa – Spiel i Tyskland.

Spiel 06 utgörs av 725 utställare som på en yta av 43 000 kvadratmeter visar upp och demonstrerar sina produkter. 2005 besöktes mässan av cirka 144 000 personer under de 4 dagar som den pågår.

Första mässdagen går åt till att kolla läget och kika runt i montrarna. Brädspel och lajv är det som tar störst plats. Det finns lajvvapen- och rekvisitatillverkare från hela Europa, bland annat det danska företaget Palantoke. I år var även World of Warcraft-kortspelet stort och visades upp i en maffig monter. Dag två innehöll en del speltestande för att man den eftermiddagen och under dag tre skulle kunna bestämma sig för vilka spel man skulle köpa med sig hem. Totalt under resan så gick jag cirka 29 563 steg. Man är ganska

trött på kvällarna när man kommer tillbaka till hotellet. Det hindrar dock inte folk från att samlas på hotellrum och i lobbyn för att spela de nyinköpta spelen.

En hel del av de brädspel som säljs på mässan är tyska, men det brukar gå att få tag på engelska regler till många spel. I alla fall till dem som inte har så mycket specialregler på själva spelplanen eller eventuella kort.

Från Sverige kom representationen från olika delar av landet. Det var en trevlig skara människor som inhystes på Sheraton hotell i Essen, vilket kanske var lite i lyxigaste laget. Bland annat stod en person och gjorde våfflor och pannkakor på beställning vid frukosten. Avresa skedde

från Malmö på kvällen torsdagen den 19 oktober och vi var tillbaka i Malmö 02:00 på måndagen den 23 oktober. Vi besökte mässan tre av dess fyra dagar och alla verkade nöjda när bussen gav sig av hemåt på söndagseftermiddagen.

Nästan direkt efter årets resa börjar arbetet med förberedelserna inför nästa års resa till Essen.

Mer info om resan till Spiel 07 finns på <http://www.skud.sverok.se>

PALLE CARLSSON
arrangör för Essen-resan

Läs mer om Essen på sidan 26!



Ingen folkstorm till WOW i kortform

– Magic kommer bara vinna på det här, det kommer att locka datorspelare till kortspelen.

Daniel Högkvist var en av relativt få spelare som lockats till Dragons Lair's releasetillställning av World of Warcraft-kortspelet i slutet av oktober.

Ganska snabbt slutar spelarna vid bordet i källarlokalen på Kungsholmen i Stockholm att säga Resources. "Det är ju ändå samma sak som mana" säger en kille. World of Warcraft med undertiteln

"trading card game" liknar förstås Magic. Men det har en nyhet och det är att speciella kort ska ha funktion även i onlinereversionen av WoW.

När Signaler var på plats och provkörde satt ett tjugotal spelare med nyöppnade lekar och körde igenom sina första matcher. Men någon rusning var det inte när spelet släpptes i en lördag i slutet av oktober i Stockholm.

– Henrik Sannesson

Postal 2 i rätten

I vinter tas fallet med dataspelet Postal 2 upp i tingsrätten i Helsingborg. Justitiekanslern har stämt den skånska distributören av spelet för olaga våldskildring. I stämningsansökan finns exempel på skildringar som skulle kunna vara exempel på olaga våldskildring. Ett stort antal fall där dataspelets hjälte slår av huvuden finns beskrivna. Huvudlösa blir poliser, präster, män och kvinnor. Dessutom hinner huvudpersonen tända eld på folk och skjuta på flera som ber om nåd.

Justitiekanslern beslöt redan i april 2004 att en förundersökning skulle inledas. Och i januari 2005 beslöt JK att åtal för olaga våldsskildring ska väckas. Fallet med Postal 2 är ett yttrandefrihetsmål som döms enligt yttrandefrihetsgrundlagen YGL. Signaler från Sverok kommer att rapportera om utgången av fallet i kommande nummer.

– Henrik Sannesson



Imagicon 13–15 oktober

Den nationella science fiction- och fantasykongressen Swecon – som i år gick under namnet Imagicon – samlade runt 170 personer i Tekniska högskolans kårhus i Stockholm, som kom dit för att träffas, lyssna på föredrag, se film och byta böcker.

Nästa år kommer Swecon att hållas i Göteborg.

Text och foto: Maria Nygård



Många hemlösa böcker fick nya ägare.



Kongressens bästa tröja. Teckning av Edward Gorey.

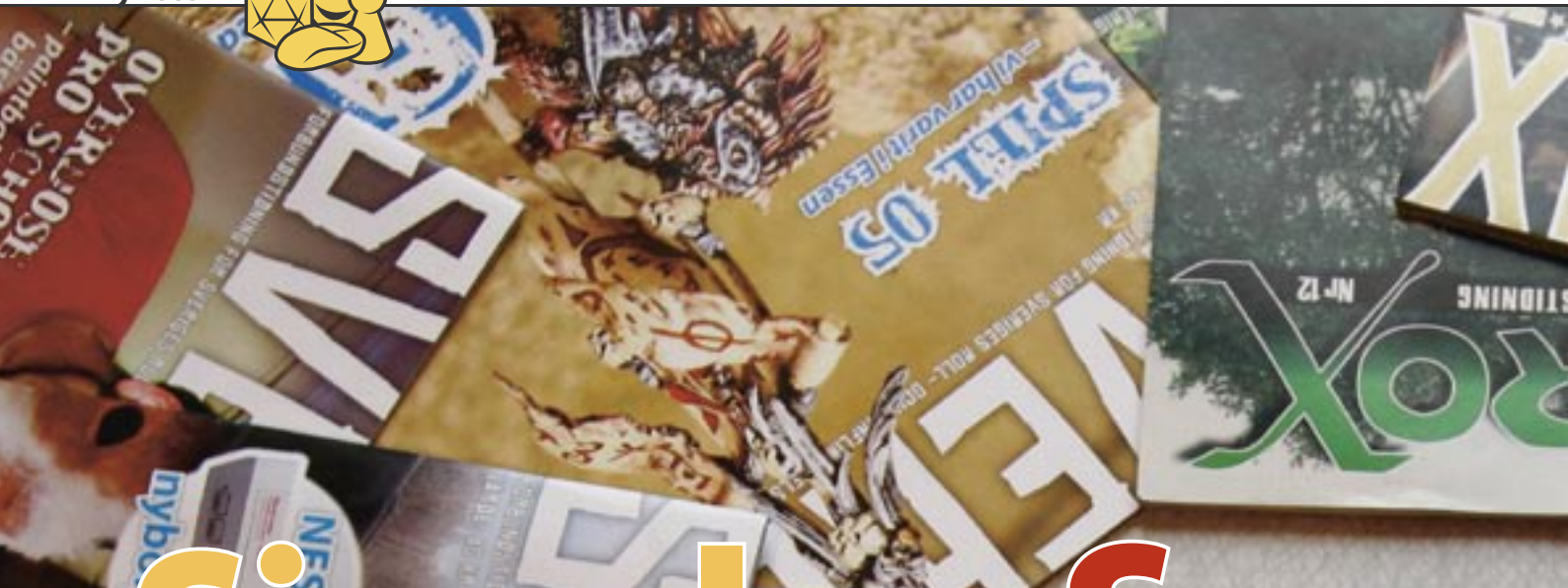
Sverok-föreningen Catahya lånade ut spel till kongressens deltagare.



Även sf-författare som A. R. Yngve känner ibland för att imitera Gollum.



Kongressens ande gnisslade motvilligt innan den släpptes ut ur sitt kärll av hedersgästen Martin Andreasson. Övriga på bilden är arrangören Ylva Spångberg och hedersgästerna tillika författarna Geoff Ryman och Joe Haldeman.



Signaler firar

50



Sveriges roll- och konfliktspelsförbund har gett ut 50 utgåvor av sin tidning. Sen starten har den blivit fet, stor och färgglad. Men ämnena har inte ändrats.

Signaler från, till eller i Sverok? Eller kanske allt samtidigt?

På den översta tidningen kan ni se Sveroks gamla logotyp!

som ett rent nyhetsblad. I detta nummer finns mest information; Ingvar Gröns har skrivit om SVEROKS funktioner och funktionärer, Magnus Widqvist beskriver sitt system för betygskänning på roll- och konfliktspel och Frederik Innings har forskat fram 10 i topp listor över mest köpta spel från två av Sveriges större spelaffärer.

Signaler från SVEROK är mitt förslag på bladetets namn, andra förslag är välkomna. Det är tänkt att Signaler ska vara en del av en samlingstidning, dvs en tidning som byggs upp av ett antal mindre tidningar, föreningsblad och/eller fanzine. Tryck- kostnader för de individuella tidningar betalas av



Första numret, precis som det femtionde, tog upp nya projekt inom förbundet och mediabevakningen om hobbyn.

Tidningens första chefredaktör döpte tidningen till Signaler från Sverok. Det här var så tidigt att det nya spelförbundet inte ens hade ett namn. John Robillard hittade helt enkelt på förkortningen Sverok.

– Jag var med på förbundets konstituerande möte och tyckte att vi behövde en tidning. Och eftersom jag hade en Mac så kunde jag göra den.

Nummer 1 damp ner hos medlemmarna i form av en dubbelkopierad A4-sida i december för 17 år sen. Signaler nummer 1 innehåller inte många grafiska element utan består mest av text.

– Är loggan med där? Det är nästan den jag är mest stolt över att vi fick med, säger John när han blir uppringd av Signalers nuvarande redaktör.

Sveroks första logga bestod av ett hexagonmönster, taget från strategispelens värld. I hexarna finns stiliserade tärningar och en spelbricka. Genomkorsar mönstret gör förbundets namn.

Informationen från förbundet fortsatte att komma i ett A5-häfte under nittio-

talet. Fullvuxen blev förbundetidningen först när produktionen hamnade utanför förbundet. Anders Blixt, gammal räv i svenska rollspelsbranschen blev chefredaktör för Sverox, som den kom att heta.

– Vi hade ju gjort tidning förr så det var inga problem. Vi hade fullt stöd när vi fick uppdraget. Sen var redaktionen väldigt intresserad av rollspel. Så vi fick många brev om att vi skulle ta in mera lajv och det gjorde vi ju också sen.

Anders Blixt har konstruerat några av Sveriges mest framgångsrika rollspel. Till exempel har han skrivit Drakar & Demoner Expert och Mutant 2 – det senare är idag mest känt som Undergångens Arvtagare. Han var också med om att göra Äventyrsspelstidning Sinkadus. Skillnaden mot Sverox var enorm.

– På åttiotalet satt vi på betald kontorstid och gjorde en tidning (Sinkadus) som med dåtidens mått hade stora resurser. Sverox var ju en helt annan tidning. Vi hade inte lika mycket pengar men vi gjorde mycket reportage från konvent och lajv. Vi försökte dessutom göra en bra och blandad förbundetidning. Vi hade

jätteroligt under de åren. Det var aldrig några problem att få folk att ställa upp och skriva.

John Robillard och Anders Blixt presenterar Sveriges första roll- och konfliktspelegeneration. Hedersmedlemmen John är född 1953 och har sen länge slutat att gå på konvent. Däremot blir hans 20-åriga son ibland igenkänd på grund efternamnet. John ser tillbaka på tiden i förbundet och på tidningen med glädje.

– Roligt att förbundet håller ställningarna.

Anders Blixt är inte heller lika aktiv längre, även om han spelar rollspel någon gång i månaden och skriver i tidningen Fenix. Hans viktigaste råd för förbundetidningens chefredaktör är att vara boss. På frågan om han levde som han lär blir svaret ett otvetydigt: ”Ja!”. Den nuvarande redaktionen tog över efter populära November som gjort tidningen i två och ett halvt år. Den kommer att fortsätta komma ut i sin stabila takt av sex nummer per år.

HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se



A photograph of a woman with short blonde hair, smiling and sitting in a large tree. She is wearing a white sweater, a blue denim jacket, and a bright orange scarf. The background shows green foliage and a glimpse of a building in the distance.

Från "mördarförening" till demokratiskt exempel

Emma Wieslander är en av Sveriges mest nyskapande lajvarrangörer. Därtill är hon egenföretagare, föreläsare och författare. Emma var en av dem som var med och formade Sverok till den organisation den är idag.

Foto: Henrik Sannesson

Sverok under mitten av nittiotalet led av växtvärk och kraftiga inre slitningar. Många ville ha en ny ordförande för och många ville att den personen skulle bli Emma Wieslander. Men Malmötjejen som i några år styrt Sveroks södra distrikt och gjort två SydCon ville inte bli ordförande i en styrelse hon inte suttit i först.

– Det var personer som ringde mig dagligen och tjatade på mig att ställa upp. Till sist gick jag med på att bli vice ordförande för Sverok.

Det har gått över tio år sedan årsmötet 1996. Då skedde något som Emma beskriver som en kupp och som andra benämner ”de långa knivarnas natt”.

– Inte bara den avgående ordföranden utsattes för en kupp. Jag har i efterhand fått reda på att det nog aldrig var riktigt meningen att den som tog på sig ordförandeskapet verkligen skulle ha det. Kanske var det bara ett sätt att få mig att ställa upp.

Ordföranden avgick snabbt därefter och lämnade Sverok i Emmas händer.

– Det var inte ett bra sätt att ta över förbundet. Under den tidigare ordföranden hade förbundet gått från att ha några

tusen medlemmar till 20 000 på bara några år.

Struktur för att ta hand om alla nya saknades. Distrikten fick göras om och förbundet blev representerat i hela landet. Sakta tog ett nytt Sverok form. Emma var ställföreträdande ordförande i ett år och satt som vald ordförande mellan 1997 och 1999.

Förutom de organisatoriska problemen inom förbundet var media något som Emma och Sverok fick kämpa emot. I Bjuv blev en spelldare mördad av två medspelare och den tragiska historien blåstes upp i kvällspressen som gottade sig med säljande löp. Ingen brydde sig om att se över bakgrunden till incidenten. Spelhobbyn var ond i allmänhetens ögon.

– Sverok var inte känt på den tiden såsom det är idag. Vi fick inte komma till tals i frågan utan liknades vid en konstig liten sekt.



Foto: Henrik Sannesson

Emma berättar om rubriker som ”Mördarföreningen får miljoner” och hur mordet blev känt som ”rollspelsmordet”.

– Det var en tid då man inte kunde berätta om sin hobby, inte för att man riskerade att bli stämplad som nörd, utan som mördare. Jag fick uppleva mycket hotfulla situationer, till och med från poliser.

Vissa av kommunerna slutade att ge Sverokanslutna föreningar bidrag. Emma var fast besluten att ändra på omvärldens uppfattning om förbundet och stå upp för barn och ungdomars rättigheter. Att bilda föreningar är en demokratisk rättighet som barn precis som vuxna har rätt till. Hon debatterade med politiker, i medier och försökte vända opinionen. Samtidigt startade ungdomsstyrelsen en utredning för att ta reda på om rollspel och spelhobbyn verkligen var något man ville stötta. Utredningen kom fram till att så var fallet och opinionen började vända.

Mellan himmel och hav var ett multi-konstprojekt med en specialskriven konstmusikkomposition och ljuskonstinstallationer som byggde upp mycket av miljön. Hjärtat är bosättningens tempel. I dess inre finns en rum för andakt och meditation.

Denna plats skapades av ljuskonstnären Benedikte Lindström.
Foto: Emma Wieslander



En av deltagarna från Norge som spelar en kvällsmänniska, vilket syns på kläderna och dess färger
Foto: Sofia Nordin



Emma riggar teaterljuset för att få det att se ut som om en sol vandrar över himlavalvet.
Foto: Sofia Nordin



– Jag satte som mål att under min tid som ordförande skulle Sverok gå från att vara en mördarförening till att bli ett demokratiskt exempel. När jag var klar med det avgick jag. Dessutom började jag känna mig lite till åren kommen, jag var ju 25.

Emma beskriver sin tid som ordförande som extremt hektisk – hon sov oftare på nattåget än hemma och jobbade 80-timmarsveckor. Men hon ser ändå på perioden som givande.

–Sverok var en livsstil. Jag har fått träffa så många människor och jag har aldrig ångrat att jag engagerade mig.

Emma Wieslanders rollspelade började i Malmö för 18 år sen. Först fick hon inte vara med, hon var ju tjej, men som sextonåring fick hon prova på Drakar och demoner. Men spelomgångarna var inte riktigt så roliga som hon hade

tänkt sig och snart gick hon över till Call of Cthulhu.

Tillsammans startade spelgänget föreningen Tomtar och troll och för att kunna få bidrag från kommunen behövde den vara ansluten till en organisation som var rikstäckande.

– 1991 var det inte självklart att det var Sverok vi skulle gå med i. Många andra spelade i andra organisationer, till exempel politiska partier, för att kunna få bidrag.

Tomtar och troll valde i alla fall att ansluta sig till det unga och relativt okända förbundet Sverok.

Spelföreningen kom att bli en av Malmös största. Kommunen hjälpte till med lokaler och på skolloven fick de pengar för att kunna ha öppet med personal. Under den här tiden provade Emma på levande rollspel för första gången. Men det skulle komma att dröja lite innan hon fastnade.



Emma var ansvarig för gestaltningen och ledde flera dramaövningar inför själva slutevenemanget hösten 2003.

Dramalajvet Mellan himmel och hav handlade mycket om kärlek och att skapa metoder för att spela kärlek på lajv.

Den stora delen av projektet var de övningar som ledde fram till själva slutspelet.

– Man kastade tennisbollar på varandra och sa att det var eldklot. Alla hade tre liv. Det var inte riktigt min grej.

Med en generationsväxling i föreningen skiftade Emmas intresse mer och mer åt Sveroks distrikt i Lund. Hon blev ordförande och dessutom en av två huvudansvariga för att arrangera konventet SydCon. Tyngdpunkten på konventet kom mer och mer att handla om experimentella former av rollspel – former som idag har blivit utbredda. Emma berättar att arbetet med konventet gjordes med glimten i ögat. Experimentierandet handlade om att utforska rollspelens möjligheter. Och på den vägen har hon fortsatt.

Idag är det framför allt lajv Emma är engagerad i och hon har bland annat gjort ett stort projekt tillsammans med Riksteatern, Mellan himmel och hav. I sin löst sammanhållna lajvtrilogi (del två kommer under 2007) utforskar hon könsrol-

ler och experimenterar ännu mer med formerna för lajvandet.

Efter sin tid i Sverok har Emma blivit populär som föreläsare och hjälper andra organisationer att skapa bättre strukturer.

– När jag slutade med Sverok var det många som tog kontakt med mig och ville höra om mina erfarenheter.

Hon har hunnit vara samordnare för stora FN-projekt och gett ut en bok om organisations- och ledarskapsutveckling. Dessutom har hon nu alltså tid för själva spelhobbyn. Vid sidan av allt har hon också börjat studera vid Stockholms universitet.

– Utan Sverok skulle jag inte ha kunnat göra något av detta. Min högsta avslutade utbildning är grundskolan. Att läsa vidare har det liksom aldrig funnits tid till. Men all bildning är inte utbildning. Den grund Emma har fått genom att vara engagerad i Sverok har gett henne både

grundläggande behörighet till universitet och högskolor samt redskapen för att göra det hon jobbar med idag.

Nu som 34-åring, studerar hon på heltid samtidigt som hon är småbarnsmamma och driver sitt företag. Och det går bra. Emma har precis fått en ny stor kund. Och det som en gång såg ut att bli en lugn höst är nu minst lika hektisk som hennes Sveroktid.

Info om Emma Wieslanders nästa lajv Mellan stål och glas finns på: www.arsamandi.nu/msog/



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

irene_christensson@hotmail.com

PEGI och ESRB, wtf m8?

Obegripliga förkortningar dyker upp i dataspelens förtexter. De kan betyda att du är för ung för att få spela. Tobias "Kiruna" Lehto reder ut hur åldersmärkingen av datorspel fungerar.

IDAG FÅR INGEN börja lira ett datorspel innan en lång rad informrande skärmbilder har susat förbi. Och du får inte bara veta vem som producerade spelet eller vilket företag som gjorde de coola ljudeffekterna. Du får också veta om du har åldern inne för just det här spelet. Moralpanik skriker vissa – andra säger sunt förnuft. Precis som filmer och airsoftvapen har även spel åldersgränser av förklarliga skäl. En elvaåring har inte den mognadsgrad som krävs för att skilja verklighet från fantasi på samma sätt som en vuxen.

Men betyder det här att det är lika illa som att falsklegga sig in på krogen när man helt enkelt struntar åldersmärking och gibbar på? Svaret är förstås nej. De åldersmärkningssystem som finns idag är bara rekommendationer.

Idén med märkingen kommer från USA, där Mortal Kombat skapade förskräckelse med sina "fatality moves". Efter det bildades Entertainment Software Rating Board, ESRB, för att kunna sätta vettiga åldersgränser på datorspel. På senare år har det införts ett eget system i Europa som heter PEGI och ges ut av Pan Eu-

ropean Game Information. Det har fått mycket kritik för att märkingen görs utifrån fasta kriterier som inte tar hänsyn till helhetskänslan av ett spel. Ofta kan det leda till att märkingarna från de två olika organisationerna kan bli väldigt skiftande och därför vilseledande.

PEGI har åldersgränserna 3, 7, 12, 16 och 18 år. Till det kommer symboler som beskriver om spelet till exempel innehåller dåligt språk, droger eller våld. ESRB (Entertainment Software Rating Board) är en fristående organisation som grundades 1994. Deras system bygger på en symbol för åldersmärking på framsidan av spelet och en likadan symbol med en enkel förklarande text. ESRB har sex åldersgränser och en symbol som betyder att spelet ännu inte bedömts. Åldersgränserna är Early Childhood (3 år och uppåt), Everyone (sex år och uppåt), Everyone +10 (10 år och uppåt), Teen (13 år och uppåt), Mature (17 år och uppåt) samt Adults Only (18 år och uppåt).

I Sverige används främst PEGI:s märking, men även produkter med ESRB:s märking kan förekomma. Det finns ingen lag på att spel måste märkas

och det finns även spel som helt saknar märking.

Slutligen är det värt att påpeka att alla spel som går att spela online har en liten brasklapp med i sin åldersgräns, nämligen att spelupplevelsen kan förändras om man spelar online. Där kan ett spel som har en åldersgräns på 16 år helt plötsligt bli minst lika grovt som ett spel som har 18 års åldersgräns.

Mer om åldersmärking kan man läsa på <http://www.esrb.org> och <http://www.pegi.info>.



TOBIAS LEHTO är en norrlänning i exil som gillar blanka bilar, blanka svärd och blanka dagar i kalendern.

kiruna@sverok.se

VÄRLDENS MEST SPELADE KRIIG

VISSA ANSER ATT andra världskriget slutade så tidigt som 1945, men det är givetvis vansinne. För den som ofta kollar på Discovery Channel, rör sig mycket i spelbutiker eller kikar in på nästan vilken spelsserver som helst går det lätt att bevisa motsatsen. Mullret av stridsvagnar hörs fortfarande i Europa, Operation Barbarossa – Nazitysklands invasion av Sovjet 1941 – börjar om varje vår och det blodiga gatloppet uppför Normandies sandstränder pågår just i detta nu.

Vi spelare verkar aldrig bli riktigt mätta på andra världskrigsshooters och strategispel. Men de har sina begränsningar – dator och konsolspelen. Realism, valfrihet och genuint historieintresse kastas ut till förmån för låg inlärningströskel och väldigt snygga explosioner.

Men för den vill sätta sin egen fantasi i rörelse finns andra bra spel, oftast består de av pappbrickor med väldigt små siffror och kartor indelade i hexagoner. I den här Andra världskrigsspecialen stänger vi av datorn och blir analoga.

Vi berättar om Advanced Squadleader som firar 30 nästa år. Vi tittar också närmare på World in Flames som i ett fågelperspektiv beskriver hela kriget, månad för månad från september 1939 till maj 1945.

Text: Henrik Sannesson och Nils Jungenäs

Advanced Squadleader



Artikelförfattaren själv i ett koncentrerat parti "For whom the bell tolls" mellan tyskar och amerikaner.

Foto: Martin Svärd

När taktikspelet Advanced Squadleader firar 30-årsjubileum 2007 är det med ny glans. Lanseringen av ASL Starter Kit har lockat nya till sekten. Men i Sverige är ASL-spelare per definition i fyrtioårsåldern. Känner du dig ung och intresserad av andra världskrigsspel? Läs!

Text och foto: Henrik Sannesson



Notera den tyska vagnen som har parakerat alldeles i skottlinjen för den brittiska.



Det var ingen bra strategi, det kunde man nästan gissa...

Stalingrad 17 oktober 1942

En bataljon ur tyska Wehrmachts grädda står under ditt befäl. I din kikare studerar du fiendens linje – ryssarna som hukande springer mellan sina eldställningar. Dina trupper rycker försiktigt fram. Tystnaden bryts bara av vinden och på avstånd det låga mullret från fyra stridsvagnar, som på tomgång inväntar dina order.

Och action!

Gevärseld skär genom stillheten och en av dina grupper på högerflanken kastar sig i skydd. Du svänger runt med kikaren och ser mynningsflammorna slå från övervåningen på ett radhus. Några sekunder senare faller ett tyngre vapen in i kören, låter som en maximkulspruta, konstaterar du. På din order börjar Panzer-fyrorna rulla fram mot en bättre eldställning. Du hinner precis se dina skyttar besvara elden med sina musergevärvär när en granat exploderar mitt på stabsplatsen. Den kommer inte ensam. Ryssarna har ställt sina granatkastare på fabrikenas tak, ypperligt ställe hinner du tänka innan du kravlar bort på marken till din radiooperatör. Han ligger död i en krevadgrop men radion fungerar. Du får artilleriet på tråden och börjar



Mattias Rönnblom studerar ett parti mellan Pär och Martin.

rabbla kartkoordinater. En löpare kastar sig ner framför dig. Mittflanken, berättar han med andan i halsen, har stött på vidsträckta minfält längs hela linjen. En skytt som gick på en mina är allvarligt skadad. Ingenjörer, skriker du till löjtnanten i gropen bredvid, fram med ingenjörer! Du säger åt löparen att mitten ska bita sig fast. Han ska just springa tillbaka till sin pluton när han möter en kula från en prickskytt ämnad för dig. Ett högt svischande ljud följs av en rökpelare framme vid de ryska ställningarna. Regementesartilleriet har prickat in en ensam granat som säkerhetsåtgärd. Innan du släpper loss ett regn av hundramilimetersgranater vill du veta vad du skjuter på. Nu ska de få se där framme, tänker du skadeglatt.

Regler till ALLT

”Fire for effect”, säger den tyska spelaren högt. Det måste sägas högt enligt reglerna, som är Advanced Squadleaders bibel. Regelboken är spelets styrka men också dess akilleshäl (läs mer om det längre fram). I de flesta spel som är

krångligare än Fia med knuff uppstår regeldiskussioner, så även i ASL. Skillnaden är att i ASL slipper ni argumentera i evigheter vad som är mest sannolikt (och mest till er fördel). Vill du tysta fiendens tunga kulspruta i bottenvåningen i ett hus genom att parkera din T-34 i farstun – be my guest. Risken är stor att du fastnar eller i värsta kör genom golvet och ramlar ner i källaren, men oroa dig inte för att det saknas regler. Vill du starta en skogsbrand för att röka in din motståndare – fritt fram! Du kan ha otur med vinden och få röken i ansiktet. Men till skillnad från många andra spel behöver du aldrig drömmande tänka ”fan vad coolt det vore att göra si eller så, synd att det inte går”.

Taktik på gruppnivå

Precis som namnet antyder är Advanced Squadleader ett spel som handlar om squads, eller grupper på svenska. Varje pappbricka motsvarar en skyttegrupp på mellan sex och tolv man. De två spelarna möter varandra genom att spela scenariot som återger strider. Varje sida brukar ha ett tiotal grupper understödda av till

exempel kulsprutor, eldkastare och pansarvärnsvapen. I många scenarier finns också kanoner, stridsvagnar och andra fordon. Enheterna petas runt på en karta indelad i hexagoner. För den som vill ha snygga explosioner är det fantasins kraft som gäller. Närheten till historien ger spelet stor variation, eftersom utvecklingen gick i rekordfart mellan de första krigsåren och de sista. Fordonen från 1939 känns som leksaksbilar i jämförelse med tyska Kungstigrar, amerikanska Pershings och sovjetiska Stalinvagnar i scenarion som utspelar sig 1944-45.

Reglerna är allt

Mycket av det som gör ASL till ett så varierat spel är frivilligt. Natt, skidåkning och väder piggar upp den rutinerade. Men för nybörjaren skulle nattreglerna göra ASL till en ospelbar plåga. Du kan strippa ner spelet till att bara innehålla det allra enklaste. Ungefär där börjar Starter Kit 1 med både avskalade regler och förenklade kartor. Men för att ha kul och verkligen bli en duktig ASL-spelare måste man lära sig reglerna. Andra spel



När det är tillräckligt förnedrande situationer, då dyker alltid kamerorna fram.

har oftast inte sina regler i en tjock ringpärm med tätt skrivna sidor. Och tröskeln som reglerna utgör är ASL:s akilleshäla. För nybörjaren kan ASL te sig kompromisslöst med sina långa förkortningar och torrt skrivna regler. Sannolikt är det därför som så få spelar ASL idag. Och i början tar det tid. Ett scenario mellan två nybörjare kan vara en hel evighet eftersom minsta lilla problem leder till slag i regelboken. Kanske är det en tröst att ett scenario bara tar en kväll i anspråk när man väl har spelat ASL några gånger.

Charmiga fördomar

Charmen med ASL är att nationerna har så olika egenskaper. Alla är bra på någonting men vissa är väldigt bra på nästan allt. Till exempel finnarna är väldigt förlåtande att spela. Jänkarna är mer svårspelade. De har visserligen spelets högsta eldkraft men också dess sämsta moral. Moral i ASL-termer är synonymt med viljestyrka under beskjutning. Tys-

karna är effektiva, den fördomen stämmer även i det här spelet. De har hög moral, skjuter bra och dessutom har de roliga gadgets som panzerfausts och nahverteidigungswaffe. Där det senare är ett självförsvarsvapen för stridsvagnar som skjuter ut spränggranater – ofarliga för vagnen men livsfarliga för attackerande infanterister. Ryssarna å sin sida har politiska kommissarier representerade på spelplanen. De är fantastiska på att motivera trupperna. I övrigt är spelet tack och lov helt avpolitiserat.

Charmig slump

Spelets konstruktörer har fångat in det roliga med att råka slå bra. En ”critical hit” är en lyckoträff efter vilken fiendens stridsvagn blir sprängd i småsmulor. Ett extra turligt moralslag betyder att gruppen får rulla ett extraslag på ”heat of battle”-tabellen. Av den kommer roliga påfund som bärsärkagång eller att en hjälte

lösgör sig och blir en egen liten bricka. Slumpens makt är både mäktig och har humor i ASL, trots att spelet för utomstående kan verka helt humorbefriat.

Briljerar i detaljerna

Varje scenario innehåller små men ändå spektakulära händelser. Precis när din motståndare ska börja skjuta dig i stycken så sätter det igång att snöa och han förlorar sikten. Du får en hjälte eller har flyt när du skjuter rökgranater eller så går fiendens kanon sönder när han chansar på att den ska hålla trots att han tar en risk. Detaljerna är inte alltid avgörande för spelets utgång utan fungerar som en krydda. Hjälten du fick kanske inte avgjorde scenariot och motståndaren lyckades kanske reparera sin trasiga kanon i nästa runda. Men det är i de små detaljerna man hittar spelets själ. Och det är dem som får din motståndare att börja gnälla på att du har för mycket tur.

HENRIK SANNESSON



World in Flames

Ett spelparti varar hundratals timmar, reglerna är så många att spelkonstruktörerna själva måste titta i regelboken för att komma ihåg dem. Varför ge sig i kast med monstret World in Flames när man kan vara ute i solen istället? Nils Jungenäs har svaret.



Bra pincetter har blivit svårare att få tag i, sedan frimärkssamlarhobbyn dött ut. Okej, pincett är logiskt för att flytta brickor men nagelsax? Jo, brickornas hörn har rester från papparken som de levererades i. Klippa, klippa, klippa – World in flames innehåller 3600 brickor.

WIF SIMULERAR HELA andra världskriget både geografiskt och kronologiskt. Spelarna måste ta hänsyn till väder, folkopinion, handelsavtal och underrätelseverksamhet. De har under spelets gång full frihet att besluta om sin nations övergripande strategiska beslut och kan dessutom själva styra alla detaljer i genomförandet.

Tjusningen med World in Flames ligger just där i föreningen mellan globala strategiska beslut som sträcker sig över flera år framåt och det taktiska genomförandet ner på som lägst divisionsnivå. Det ställer höga krav på självdisciplin att i alla de tusentals små beslut spelarna fattar hela tiden gå i linje med sina egna övergripande mål. De får inte låta sig lockas av små kortsiktiga vinster på bekostnad av helheten. Tillsammans med sina allierade gör man innan partiet upp grandiosa planer för hur fienden skall krossas. Detta är naturligtvis något man sedermera, under mycken frustration och svår ångest tvingas revidera i värsta fall varje kväll efter avslutat spel. Man har naturligtvis stor frihet att agera på ett helt annat sätt än som skedde historiskt. Spelet har inga inbyggda begränsningar som skall styra handlingen efter den

historiska. Istället har man försökt hitta de bakomliggande orsakerna och implementerat dem i spelet. Det är alltså fullt möjligt att återskapa det historiska skeendet även om det inte är särskilt sannolikt. Jag har till exempel aldrig under 15 års spelande sett Tyskland knäcka Frankrike på bara sex veckor. Det kanske går, men det skulle troligtvis kräva riktigt korkat agerande från den franske spelaren.

Lika viktiga som de militära besluten är också frågan om produktionen. En krigsmakt utan rätt verktyg kommer i slutändan inte uträtta några stordåd. Även i fråga om krigsproduktion har man möjlighet att välja en helt annan väg än i det historiska skeendet. Japanen kanske struntar högakttningsfullt i flottan och bygger en enorm armé för att ta över Asien istället. Tyskland kanske bygger hangarfartyg och slagskepp för att försöka konkurrera med britterna om herraväldet på haven som ett led i att skydda Italien och försöka erövra självaste Storbritannien.

Hjärtat i World i Flames är landstridskrafterna. De utgör ett enormt spektrum där grundenheten är en armékår. Detta är en i sig komplett men samtidigt rela-



Det här partiet av utökade versionen av World in Flames börjar redan 1936 med krigets politiska förspel. Johan Sahlin spelar Tyskland, Dag Olausson USA och Patrik Hyvärinen spelar Sovjet. De började partiet förra hösten och efter 20 spelträffar är de framme på försommaren 1944. Spelet löper ända till 1946.

titvt specialiserad militär enhet om ungefär 30.000 - 100.000 man, beroende på vapenslag och nationalitet. En fallskärms- eller marinkår består kanske bara av 30.000 man med lätt utrustning, men dessa är å andra sidan extremt välutbildade. En motoriserad infanterikår på 50.000 man med gott om artilleri och luftvärn har således mycket högre stridsvärde, men naturligtvis inte den flexibilitet som fallskärmssoldater eller fjälljägare har. Man har även möjlighet att producera fristående divisioner för att till exempel få extra spets i anfällen på kritiska frontavsnitt. Här kan man hitta pansardivisioner, amfibiedivisioner, mekaniserade divisioner osv, men också specialenheter som ingenjörsförband.

Merparten av brickorna i spelet är snyggt designade. Dessutom har man försökt skapa så mycket historisk anknytning som möjligt. Det finns en tysk kår heter DAK "Deutsche Afrika-Korps", men också hundratals andra namngivna arméer och armékåror som inte är lika kända för allmänheten.

Spelmakarna har lyckats bra med den

svåra uppgiften att balansera och jämföra militära enheter. Det var enorm skillnad mellan krigets högteknologiska länder i Europa och de militära u-länderna. En tysk pansarkårsbricka som grovt räknat symboliserar 50.000 man och 1.000 stridsfordon är vida överlägsen en kinesisk infanteriarmé som kan bestå av så många som 120.000 man. Tilläggas bör att jag bara har sett tyskt SS-pansar i Kina en enda gång under mina 15 år som WiF-spelare, och det partiet var i praktiken avgjort långt innan Totenkopf rullade över gränsen från Mongoliet.

Till arméerna läggs en uppsjö av luft och sjöstridskrafter. Den senaste upplagan av spelet innehåller 3600 brickor och ett stort antal ytterligare komponenter. Bland dem kan nämnas böcker och administrativa ytor där man placerar symbolbrickor för att markera hur mycket arbetslösa piloter man har, vilka fartyg som ligger inne för reparation och så vidare. De sju kartorna är vackra och rikt detaljerade med järnvägslinjer, städer, hamnar och floder. De täcker i princip hela världen med hexagoner som är ungefär 20 till 30 mil i storlek.

Vansinnet i att sätta igång ett parti World in flames och spela hela monstret från 1939 till 1945 uppvägs ändå av att spelet har en viss självmedvetenhet. Det finns ett stort antal frivilliga regler som man kan skala av. Och den enorma skalan kan krympas ner och man kan spela scenarion som är långt mer överskådliga. Vill man få det hela mer lätthanterligt kan man spela scenarion som tar upp viktiga historiska skeenden istället för hela kriget. Det går också att begränsa krigandet till vissa världsdelar. Man behöver inte lära sig alla regler utantill, men det är förstas en stor fördel om flera i gruppen har ett gott hum om reglerna. En tröst kan vara att regelsamlingen inte ens behärskas av dess konstruktörer. Jag har själv, mitt under ett parti sett spelmakarna stå och leta i senaste utgåvan av regelboken. Med den trösten kan alla krigshistoriskt intresserade nu se sig om efter första bästa World in flames-parti. Närmare än så här vill du inte komma andra världskriget.

NILS JUNGENÄS
nils@jungenas.com

Pittoreska Köpenhamn, inte långt ifrån där Knutpunkt 2007 håller till. Räkna dock med kallare väder än på bilden i februari

Resguiden för dig som tröttnat på Sverige

Känner du att konventen flyter in i varandra? Att spelen, diskussionerna och människorna är de samma vart du än kommer? Att allt har blivit tråkigt och slentrian? Du har varit där, gjort det och fått en himla massa t-shirtar på vägen.

Då behöver du semester!

Evenemangsfotograf: Jesper Donniss

Signaler erbjuder den enda resguiden du behöver i vinter för att få nya intryck och uppleva spännande äventyr. Naturligtvis är vår resebroschyr designad för den kräsne spelaren, och innehåller tips på var du kan få ny inspiration till din spelhobby och komma hem full av energi och nya idéer.



ANNA WESTERLING tipsar om vinterns evenemang i Europa. anna@sverok.se

Mittelpunkt 12/1–14/1

ÅK TILL DET natursköna södra Tyskland där floderna Rhen och Mosel möts. Där kommer den 12-14 januari den första tyska lajvkonferensen Mittelpunkt hållas. Lajv kommer här diskuteras ur alla möjliga synvinklar. Några teasers är:

- Lajv-sminkning med en professionell make up artist
- Medeltida- och renässansdans – alltid en favorit
- Introduktion till radial konstruktivism
- Avrollning – att lämna rollen efter lajvet

Arrangemang kommer att hållas både på tyska och på engelska. Men kan du lite skoltyska är det ju ett utmärkt tillfälle att borsta av den och lära sig vad viktiga begrepp så som in-lajv, boffer, avrollning och annat heter.

Mittelpunkt kommer att hållas i ett konferenscenter som även har pool, allt detta för att du ska kunna slappna av maximalt efter en lång dags konfererande och spelande. Så när januarikylan är



“Hättest Du Lust, mit mir zu tanzen?”



Professionella make-up-tips hjälper dig hitta vem du är

för stor, och du har julmat och välvilliga släktingar upp över öronen – bege dig då ner till södra Tyskland för att se hur tyskarna lajvar – och hur de ser på lajv. Det kommer att ge dig helt ny inspiration inför sommarens lajv.

Titta in på:
<http://www.larp-mittelpunkt.de>

Knutpunkt 15/2–18/2



Mytomspunna Knutpunkt: sedan lång tid ett traditionsenligt tillhåll för det glamourösa "vackra folket". Passa på att mingla bland eliten du också! Vem vet vem du kan träffa på?

FÖR TIONDE ÅRET i rad slår lajvkonferensen Knutpunkt upp dörrarna. Den här gången är det Danmark som står som värdland. Knutpunkt är den nordiska konferensen för lajv och har hållits i alla de andra nordiska länderna. Nu är den inne på sitt tredje varv runt Norden. Kontakter har knutits, manifest har skrivits och nya lajv har presenterats. Årets konferens kommer knappast att vara något undantag. Danskarna siktar stort på 350 deltagare; majoriteten från Norden, men ryktet går om att deltagare kommer från både USA och Kina. Knutpunkt kommer i år vara en enorm smältdegel med åsikter, erfarenheter och idéer. För att inte låta idéerna försvinna när deltagarna åker hem så gör Knutpunkt en bok som ingår för alla deltagare på konferensen.

Efter tio år skulle man kunna anta att

den nordiska lajvscenen blivit likriktad, men så är inte fallet. I Norge arrangerar fler kvinnor lajv, i Finland är skillnaden mellan rollspel och lajv liten och i Danmark är fantasyscenen större än här. Vad tio år av Knutpunkt däremot lett till är en gemenskap som möjliggör besök på lajvarrangemang runt om i Norden.

Knutpunkt går av stapeln den 15-18 februari strax utanför Köpenhamn. För dig som känner att du vill ha mera Danmark arrangeras också "A week in Denmark" i anslutning till det. Då får du bo hos danska lajvare i Köpenhamn och gå på lajvarrangemang i staden. Detta för att du ska kunna studera den danska lajvscenen från första parkett.

I februari kommer lajvare från hela

värden vallfärda till Köpenhamn för att få sitt lystmäte av internationellt lajv. Kommer du vara en av dem?

<http://www.knudepunkt.org/>

Det kan vara en djungel där ute, men du är i gott sällskap...



Fastaval i påsk

TILL PÅSK ÄR det återigen dags att bege sig söderut till Danmark. Då erbjuder rollspelskonventet Fastaval allt som de svenska rollspelkonventen gör – och litet till. Där finns rollspel, brädspel och kortspel, men även Helcon (ett konvent i konventet), lajv, workshops med mera.

Konventet satsar mycket på rollspelsscenarier, så är du intresserad av bra scenarier är det här definitivt platsen för dig. Det finns också många scenarier som bygger på så kallat "systemlöst rollespil", dvs danska för friform. Det går att läsa många av förra årets scenarier på: <http://alexandria.dk/data?con=239>.

På Fastaval delas också Nordens Oscar i scenarieförfattande – Ottopriset – ut. Priset delas ut i allt från bästa scenario till publikens specialpris.

Konventet pågår i fem dagar; över påskhelgen från onsdag till söndag. Det är mysigt och familjärt med "gör det själv"-koncept, som innebär att alla är med och hjälper till med de praktiska göromålen. Konventet innehåller också fler barer än spelbutiker.

Om du inte gjort det förr, hoppa släkten i påsk och möt våren tillsammans med Danmarks rollspelare.

Till sist: tänk på att en främling bara är en vän som du ännu inte lärt känna!





Världens STÖRSTA brädspelsmässa!

Ovan: Gott om tillfällen att prova sina nyförvärv.

SPIEL '06 i Essen är nu avslutad och vår reporter Claes Engholm har plockat godiset ur den tyska spelkakan. Speltillverkare från 31 länder väntar med sina släpp till just Essen.

Det innebär en kavalkad av framförallt brädspel. Håll till godo – mer spelnyheter än så här blir det inte.

Foto: Ludwig Seitz



Tyvärr var han i plast och inte på riktigt, men ganska fin ändå.

Naturligtvis var anledningarna till den tyska vallfärden fler än att man hann med dem på fyra dagar.

Tio till brädden fyllda mässhallar fulla med spelnyheter hade lockat 150 000 besökare. Som svensk är det svårt att inse hur brädspel kan vara så stort. Det handlar om världens största brädspelsmässa. Och den rymmer dessutom massor av kortspel, serier, rollspel, figurspel och lajvrelaterat gods.

Många speltillverkare släpper sina nyheter här. Andra passar på att visa upp prototyper som är minst lika attraktiva att prova. Tänk dig att i skapelseprocessen få diskutera och påverka ett spels mekanismer med upphovsmannen själv vid bordet. Det finns gott om tillfällen att mingla med kända spelmakare om man vet hur de ser ut. Självklart signerar spelmakarna de spel som säljs och priserna är ungefär hälften av vad vi är vana vid i Sverige.



Ovan: Vänta tills ett bord blir ledigt? Är du inte klok? Det finns ju fortfarande plats på golvet!



Krympt huvud av
känd spelmakare?

Språkförbistring

Representationen av icketyska spelföretag har ökat för varje år och ironiskt nog var det på mässan lättare för oss utlänningar att ta till oss varandras spel än värdlandets. Svenska Gigantoskop är ett exempel där man redan från början kör med engelska regler och när till och med franska spel inkluderar en engelsk översättning av reglerna, undrar jag varför så få tyska spel gör det. Ofta saknas en engelsk översättning även på företagets hemsidor. De tyska demonstratorernas kunskaper i både engelska och spelen de hade framför sig var högst varierande. I resesällskapet konstaterades att spel vi tyckt var bra nog att betala för efter en förvirrad demo blir ännu bättre med de rätta reglerna. Man borde kanske fundera innan man köper ett tyskspråkigt spel i hopp om att någon oombedd entusiast översatt reglerna på Boardgamegeek*. Vill man inte lära sig tyska får man vänta på att någon annan distributör skeppar

*<http://boardgamegeek.com>. Brädspelsforum på nätet där folk inte tvekar att lägga upp gruppfoto på sina spelpjäser och återberätta partier i minsta detalj. Ofta får detta många entusiastiska kommentarer och debattinlägg.

en översatt utgåva till Sverige. Nu har jag dock blivit smärtsamt medveten om hur många pärlor som sorgligt nog aldrig når utanför Tyskland.

Nya koncept

Ni vet hur det är. När man tror att allt redan är gjort har alltid någon klurat ut något nytt. Två nyheter som diskuterades livligt var *Space dealers* och *Khronos*. *Space dealers* ackompanjeras av en CD som förutom en instruktionsvideo innehåller exakt 30 minuter stämningsfull rymdmusik. Så lång tid har upp till fyra (eller åtta om man kombinerar två uppsättningar) spelare på sig att simultant och i realtid byteshandla så bra som möjligt. För att undvika kaos kräver handlingarna att man vänder ett av sina två timglas och planerar nästa drag i 30 sekunder. I den avancerade varianten kan man även få ett tredje timglas och dessutom blockera de andras.

Khronos utspelar sig i allt annat än realtid. Samma område gestaltas på tre spelplaner och spelet pågår under medeltiden, renässansen och modern tid samtidigt. Ett vanligt ”bygga och expandera-



För lajvaren och rekviritafetischisten fanns mycket pynt att peta på.





Tyskarna är ivriga gör-det-självare. Det fanns gott om lösa spelpjäser att köpa för den som vill göra egna spel



Sega Carcassonne-gubbar. Sött värre.

Sverige representerar.



Om du tycker det här är ett stort fotbollspel...



...är det inget mot det här!

spel” blir något annat när du funderar på om huset du vill bygga snart kommer kunna ha stått där i framtiden med tanke på att grannkäken kan komma att ha expanderat förr i tiden. Det har bara inte hänt än. Svårt att hänga med i paradoxerna? Man blir visare(!) med tiden.

På tal om tid, lär *Start player* vara tidernas främsta exempel på ett kort(!)spel. På tio sekunder avgörs vem som är förstaspelare i nästa vel med ett enda kort ur leken per parti. Exempelvis finns kort som utnämner den som kan nämna flest spel på "i" eller med lägst IQ till förstaspelare. Alla kort är illustrerade med figurer i putslustig dialog på respektive korts tema. Som kuriositet tar jag upp det tyska geografifrågespelet *Ausgerechnet Uppsala*. "Uppsala" betyder hoppsan på tyska och den svenska staden är utmärkt på omslaget.

Trender och tendenser

Bäst respons fick nog Fragar Games för spelet *Hameln*. De 1 000 tillgängliga exemplaren var alla förbeställda veckan innan mässan. Stora skulpterade pjäser som påminner lite om trädgårdstomtar är tydligen inte att underskatta. Ytterligare *Settlers of Catan*-varianter verkar också gå hur bra som helst. Den senaste heter *Kampf um Rom* och är ett historiskt

scenario på en sydeuropeisk karta. När skaparen Klaus Teuber signerade sina spel var mässans Kosmosavdelning lika packad med folk som i en leksaksbutik en kvart före stängning dan före julafton. Vad gäller framtiden smälter bräd- och kortspelen alltmer ihop med de elektroniska. Redan nu finns datorspel på bräde och tvärtom, men det senaste är en begränsad upplaga av *World of Warcraft*-kort med koder som låter dig påverka din online-karaktär på ett sätt som annars varit omöjligt.



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



LUDWIG SEITZ är en hängiven gamer men känslig för spelteman som känns påklistrade.

ludwig_seitz@gmx.de

Gissa vem som gjort vad!

Du är kanske en mästare på att spela brädspel, men var kommer spelen ifrån? Egentligen? Vem hittar på alltihop? Så här ser de ut, några av figurerna bakom spelen. Och här har du chansen att verkligen sätta nörd-kunskaperna på prov.

Här är ett antal spelmakare vi sprang på i mässvimlet, gömda bland sina lådor och tärningar. Vem är vem?

Försök para ihop rätt upphovsmakare med spelet de gjort! Om du ger upp, eller bara vill förkovra dig i värdelöst vetande, så hittar du svaren på sidan 39.



A



B



C



D



E



F



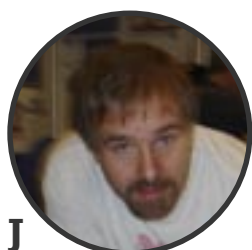
G



H



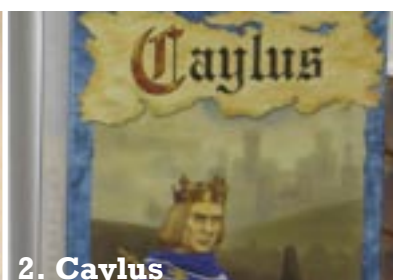
I



J



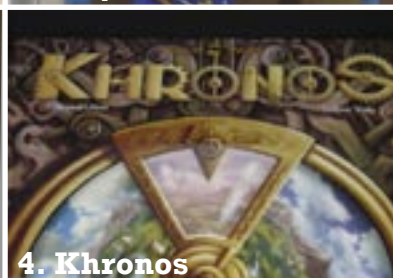
1. Settlers of Catan



2. Caylus



3. Take Stock



4. Khronos



5. Perikles



6. Gheos



7. Primordial Soup



8. Hermagor



9. Yspahan



10. Fiji



Kan man ordna en...

studiecirkel i figurmålning?

Niklas "Peppe" Persson har varit med i studiecirkel lika länge som han spelat rollspel. Hans förening har fått tillgång till en toppenlokal genom Studieförbundet.

Och han är nästan odelat positiv till att Sverokföreningar startar cirkel.

Fotografer: Kenneth Rudenstål,
Wilfried Heider, Anette Bolin

– Du ska vara beredd att förklara vad ni gör och vad ni står för. En del har bara hört dåliga saker om rollspel, att man hugger huvudet av varandra i skogen. Då är det viktigt att du kan visa till exempel några rollspelsböcker, eller om ni håller på med lajv att ni kan visa upp kläder eller något annat som ni gör. Var inte rädd för att få nej. Om ni bara kan förklara vad ni gör så kommer det att flyta.

Niklas är ordförande i Den turkosa goblinen, en rollspelsförening som har funnits i Ulricehamn i många år. Själv började han som tolv-trettonåring och då var samarbetet med Studieförbundet redan igång.

Studiecirkel = figurmålning

Det är inte lätt att lista ut vad en studiecirkel är bara av namnet. Men vi kan konstatera att en cirkel ska bestå av



Via studieförbunden kan du få hjälp med till exempel lokal för att arrangera ett LAN.

minst tre personer. Den kan drivas hemma hos dig eller i en lokal, allt beroende på förutsättningarna. Du ska lära dig någonting av den, men vad – det är en bedömningsfråga. Det varierar från studieförbund till studieförbund vad som räknas. Men sedan Sverok sökt medlemskap i Studieförbundet har intresset från den organisationen växt för aktiviteter som ryms under förbundets tak. På Studieförbundet Södra Skaraborg i Ulricehamn är det Anette Bolin som bedömer om en aktivitet kan räknas som folkbildning. Hon är noga med att lyssna på alla spelare som kommer till henne. Det är viktigt att de ska känna sig välkomna berättar hon. Men hon har dragit en skarp gräns och stängt ute aktiviteter som har med paintball och airsoft att göra. När det kommer till figurspel sätter hon gränsen vid att spela, det kan man inte räkna som en studiecirkel. Måla går däremot bra.

– I slutändan ska jag kunna stå för de pengar jag beviljar men det har inte varit några problem för mig hittills.

Inga pengar i handen

Bidragsreglerna är som sagt individuel-

la och varierar mellan de olika studieförbunden. Dessutom fungerar det helt annorlunda än i Sverok. De pengar som Den turkosa gobblin får av Sverok betalas ut direkt till föreningen och den får använda pengarna utan efterkontroll. Anette Bolin på Studieförbundet skulle i princip aldrig ge pengar direkt på det sättet. Alla pengarna ska gå direkt tillbaka till studiecirkeln och det är hon som står för inköpen. Hon har köpt både blistrar och startpaket till studiecirkel som målar figurer. Hon har inhandlat tält åt lajvare och i fallet med Den turkosa gobblin är det hon som står för lokalhyran.

– Vi har hyrt ett gammalt kontorslandskap i Ulricehamn med 9 rum som hyser föreningarna Den turkosa gobblin och Fafnesbane som tillsammans har 60 medlemmar. De har nästan finare där än vad jag har här på kontoret. Och de är så glada över lokalen. Den kostar 10 000 kronor i månaden, men eftersom de är flera föreningar som rapporterar många timmar är de väl värda bidragen till hyran.

Det är svårt att säga vad som egentligen är folkbildning. Att prova whisky-sorter är inte folkbildning i Anette Bolins ögon. Tydligt inte sånt som har med

paintball att göra heller. Men även om hon själv sätter vissa regler så kommer andra regler uppifrån. Och hon är tveksam till om dem som bestämmer verkligen vet vad de olika spelen innebär. Till exempel är brädspel inte en rapporterbart verksamhet.

– De kanske tänkte på Fia med knuff när de skrev reglerna. Men det här är ju oerhört komplicerade regler, ofta på engelska som ungdomarna tar till sig. De är ju piskade att lära sig engelska för att förstå och kunna spela.

Rollspelare fromma människor

Samarbetet mellan Studieförbundet och rollspelsföreningarna i Skaraborgs län har pågått i cirka åtta år. I början gick det trevande. Anette Bolin hade läst mycket i tidningarna om folk som tagit livet av sig och det gick mycket rykten om rollspel.

– Ganska snart förstod jag skriverierna om rollspel inte stämde. Det var en tråkig sida att pressen gick så hårt åt dem. När lokaltidningen ringde en gång sa jag att de rollspelare jag känner är de mest fromma av människor. Spelen är utvecklande och

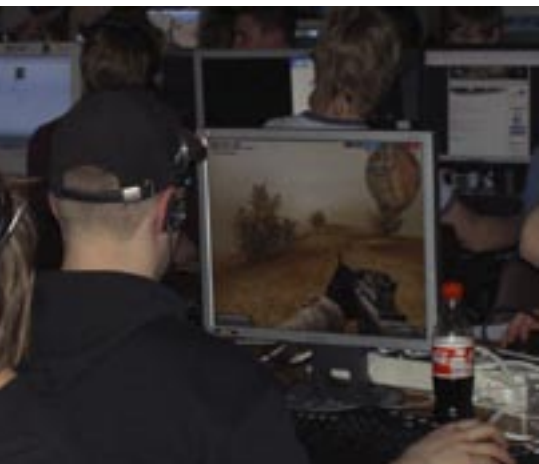


Foto: Anette Bolin

unga kan lära sig att gestalta något utåt i de roller de spelar. På det sättet växer man som människa.

Många av dem som var med från början, har lämnat länet och en ny generation har tagit vid. De är mycket aktiva både med aktiviteter som räknas som cirklar men också annat. Just nu hoppas Anette Bolin att det ska ordnas ett LAN i föreningslokalen även om det inte är att räkna som en studiecirkel.

– Vi har många som är intresserade av programmering och det som är runtomkring spelandet. För sånt får man givetvis rapportera, men inte själva spelandet.

”Ska vara gött att komma hit”

Det finns många studieförbund i Sverige och att hitta rätt handlar inte bara om hur många kronor man får per sammankomst. Niklas Perssons förening var med i ABF från början. Men det tog inte så lång tid innan de sökte sig till Studieförbundet istället. De olika förbunden har olika regler och det kan vara olika mängder pengar det handlar om. Men Anette Bolin tycker inte att man ska haka upp sig på det.

– Vissa tittar bara på pengarna och jagar runt för att hitta det förbund som ger mest. Men det är inte säkert att de hittar rätt för det. Här kan de låna material och jag har massor av rollspelsböcker här. Det ska kännas gött att komma in och vara

här. Sen kan det vara så att de som kommer hit har väldigt flummiga idéer. Men vi kan inte sitta för säkert, tycker jag. Vi måste våga och visa att vi kan prova. Sen är det klart att jag skickar hem en del gäng och ber dem att tänka igenom sin idé och göra en ordentlig plan.

Sverok rekommenderar föreningar att kolla runt bland studieförbunden. I kunskapsbanken på www.sverok.se kan man läsa mer om hur man går till väga. Där står bland annat att olika förbund kan olika områden olika bra. Det är inte säkert att det första förbundet du kollar upp är det bästa för just din förening. Något förbund kanske kan ge er tillgång till en bra lokal medan ett annat kanske kan ge er stöd inför ett större projekt. Vidare kan man läsa att Studieförbundet är det förbund som Sverok har mest kontakt med.

Mörk bild av rollspel

– Vi märker av att det finns många negativa attityder till rollspel, säger Niklas Persson och fortsätter:

– Folk vet inte hur social man blir av att spela en roll och hur mycket man utvecklar sin sociala förmåga. Man får mycket tillbaka av att sitta och beskriva vad man gör, vad som händer runt omkring en och förklara hur man är som människa i rollen. Och det är få som förstår hur mycket planering som ligger bakom och hur mycket man måste läsa för att kunna spela.

Niklas Persson har hängt med Anette Bolin några gånger och fått berätta för studieansvariga i grannkommunerna om vad rollspel går ut på.

– Det är många som har hört de dåliga rykten som finns, så det är kul att vi kan ge en annan bild. Och på de ställen som vi har varit har folk blivit väldigt positiva. De är intresserade när man kommer och berättar om något som är nytt för dem.

Nästan bara fördelar

Niklas Persson ser egentligen bara fördelar med cirkelverksamheten. Studieförbundet har gett hans förening en lokal, något som Sverok inte hade kunnat hjälpa till med.

– Sverok ger oss bidrag till vår verk-

samhet. I cirkelverksamheten presterar vi så många timmar att vi får en lokal. Jag rekommenderar alla föreningar att ta kontakt med ett Studieförbund på sin ort och presentera sin idé.

Enda invändningen som Niklas ser är att någon måste ta ansvar för studiecirkeln. Och den som är cirkelledaren måste gå en utbildning.

– Den betalar förstås Studieförbundet. Men kraven kan ändå upplevas som jobbiga om man inte vill binda upp sig. Man är kanske lite yngre och känner att man inte klarar av att hålla igång en cirkel.

När Niklas kom in fanns det redan äldre som kunde vara cirkelledare i hans förening. Men nu har han hållit egna cirklar i fem–sex år. Och han framhåller att det finns andra fördelar än de direkta för föreningen med att vara med i ett studieförbund.

– I min ålder, jag är 20 år gammal, pratas det ju väldigt mycket om karriär och att söka jobb. Och i en sån situation är det en oerhört bra grej. Det är ingen dålig merit att berätta att man är aktiv i en förening och leder studiecirklar.

Fakta: Studieförbund

Studieförbundet <http://www.sfr.se/>

ABF <http://www.abf.se/>

Medborgarskolan

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

TBV <http://www.tbv.se/>

Folkuniversitetet

<http://www.folkuniversitetet.se>

Sensus <http://www.sensus.se>

Sisu <http://www.svenskidrott.se/sisu/>

Bilda <http://www.bilda.nu/>

Nykterhetsrörelsens

Bildningsverksamhet

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

Studieförbundet Vuxenskolan

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

Regler för en studiecirkel:

3 träffar, 3 deltagare och 9 studietimmar á 45 minuter.



HENRIK SANNESSON
signaler@sverok.se

Thurn & Taxis

Thurn und Taxis är en tysk släkt som drivit poståkerier med sådan glans att de adlats. Spelet Thurn & Taxis vann i år tyska jurypriset Spiel des Jahres. Lägg till det att det är konstruktören av Puerto Rico som ligger bakom. Det bådar gott för Thurn & Taxis.

Foto: Claes Engholm

ATT TÄVLA OM de bästa postkörningsrutterna i 1600-talets Sydtyskland låter kanske inte alltför upphetsande. Spelet är tyskt i de flesta bemärkelser. Vänner av 30-sidiga tärningar, effektkort och exploderande monsterkaraktärer gör sig icke besvär.

Med detta sagt kan de flesta se fram emot en trevlig stund bland släkt och vänner den kommande julen. Spelet är inte klurigare än man gör det. Visst hjälper det att memorera vilka kort motspelarna dragit men det är inte nödvändigt för att störa

sina motspelare. Ofta lyckas man bättre än man själv anar.

Spelplanen är en fint illustrerad karta över Sydtyskland. Målet är att placera alla sina postkontor vilket avslutar spelet och omvandlar motspelarnas oplacerade posthus till minuspoäng. För att uppnå monopol på postmarknaden måste man samla stadskort och lägga ut rutten genom regionerna. Ju längre sträckor man täcker in desto fler poäng får man. Den som leder spelet bör snabbt uppgradera sin postvagn till högsta klassen för att även på detta sätt vålla en avräkning.

Ytligt sett påminner detta om storsäljande *Ticket to Ride* men lyckligtvis är skillnaderna så pass stora att spelet lever på egna meriter. Här lottas inga hemliga agendor ut i förväg. Din agenda är upp till dig och det är motspelarnas uppgift att förutse den. Det finns alltså utrymme för hjärngympa och preventiva drag men vill man bara ha ett sällskapsspel fungerar det också. Då kör spelarna mer sina egna race med mer kapplöpning som

följd. Vid spel med två spelare blir det lite tryggare att planera långsiktigt. Det är helt enkelt mindre konkurrens om både korten och poängbrickorna och du borde kunna hålla någorlunda koll på de kort din enda motståndare drar öppet. Med tre spelare blir det värre.

I jämförelse med Seyfarths välkända *Puerto Rico* är T & T snabbare och lättare att spela. Inte nödvändigtvis som en bra sak för den som gillar att klura lite djupare men som förströelse för stunden duger det gott. Reglerna sitter vid första partiet och *Thurn & Taxis* är ett julklappstips så gott som något.



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

Hårdfakta:

Thurn und Taxis

(Karen och Andreas Seyfarth)

2–4 spelare. 10+ år.

Speltid 60 min.

Utgivet av Hans im Glück (tyska),

Rio Grande Games (engelska)

och Lautapelit (svenska).



Warhammer: Mark of Chaos



Warhammer: Mark of Chaos välkomnar spelaren med en maffig inledningsfilm där Empire och Chaos-trupper slåss mot varandra i en dimmig skog. En otroligt välgjord sekvens som får en att längta efter att få spela ett första uppdrag.

Dock möts jag av ett problem då jag ska spela mitt första kampanjuppdrag – spelet laggar. Med tre år gammal dator går MOC i en slow-motion-robotdans. Vill du ha en bra spelupplevelse rekommenderar jag dig att kolla att ditt grafikkort och ramminne verkligen räcker till. Jag tar i alla fall mitt pick och pack och går ner till Dragonslair, ett internetcafé på Kungsholmen i Stockholm, som delar lokal med min förening Rogue Trader.

Precis som i Warhammer Fantasy Battles (figurspelet som Mark of Chaos är byggt på), har olika lag olika fördelar. Och datorspelet har fler likheter med figurspelet. När tillräckligt många av ens egna enheter dör flyr de överlevande ofta i panik. Precis som i figurspelet gäller det också att planera sina anfall och alltid vara ett steg före motståndaren.

När du spelar singleplayer så får du välja om du ska spela kampanj eller custom battle, det senare alternativet låter dig spela ett valfritt slag där du får välja sidorna som ska slåss.

Det finns två kampanjer att välja emellan: en där man spelar Empire och en lite



Snygg grafik – men den kan bli ett problem för en dator med några år på nacken.



ondare variant då man spelar Chaos. Jag spelade den sistnämnda och fann den mycket välupplagd och varierad.

Sista uppdraget i båda kampanjerna är det ett stort slag om Empire-staden Talabheim, vilken sida som vinner, ond eller god, bestämmer du...

Utmärkande för *Warhammer: Mark of Chaos* är att man precis som i figurspelet kan skapa en armé från en av de fyra raserna som alla har sina särdrag. Empire är människor som slåss för att försvara sitt land. De har tillgång till mängder av kanoner och gevärsskyttar. Överlag är de klena, men många. Chaos är nordmän

som styrs av fyra ondskefulla gudar. De har demoner och välbepansrade enheter till sitt förfogande och har få men kraftfulla soldater. High Elves är högalver som är allierade med Empire och vill fördriva Chaos från världen. De har bland annat kraftig magi och drakar. Skaven är rättmännen och utgör spelets hordarmé.

Men Skaven har också specialenheter som den destruktiva Warp Lightningkanonen och de gigantiska muterade råttorna. Orcs & Goblins lever för att slåss, vems sida de slåss för har ingen betydelse. De är legosoldater som man kan hyra in till sin armé för en billig penning.

Jag ger ett gott betyg till *Mark of Chaos*. Det är ett spel med sann "Rome: Total war"-känsla. Glöm bara inte att du behöver en kraftfull dator för att få det att flyta.



AXEL RYDÉN SM-vinnaren i 40K började sin bana som WHFB-spelare men blev utslängd från GW eftersom han bara vann hela tiden.
knytt@hotmail.com

Valberedningen söker kandidater

Vill du påverka spelbobbyns framtid? Vill du träffa nya kompisar? Vill du utveckla nya kunskaper? Är du beredd att lägga tid och energi på Sverok?

Just nu pågår arbetet med att hitta kandidater till styrelser, valberedningar och revisorsuppdrag för såväl distrikt- som förbunds nivå inom Sverok. Är du intresserad eller är någon bekant till dig lämplig som kandidat?

Gå in på www.sverok.se/valberedning och läs mer.

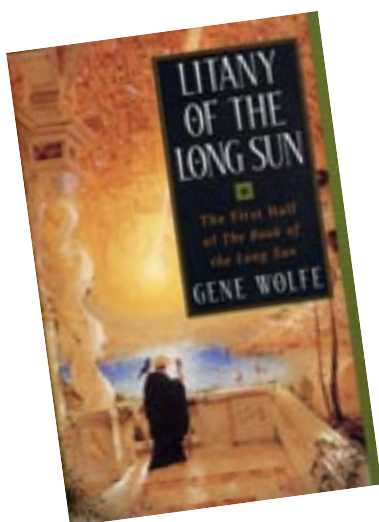


Foto: Ulf Nisab

Ur bokhyllan

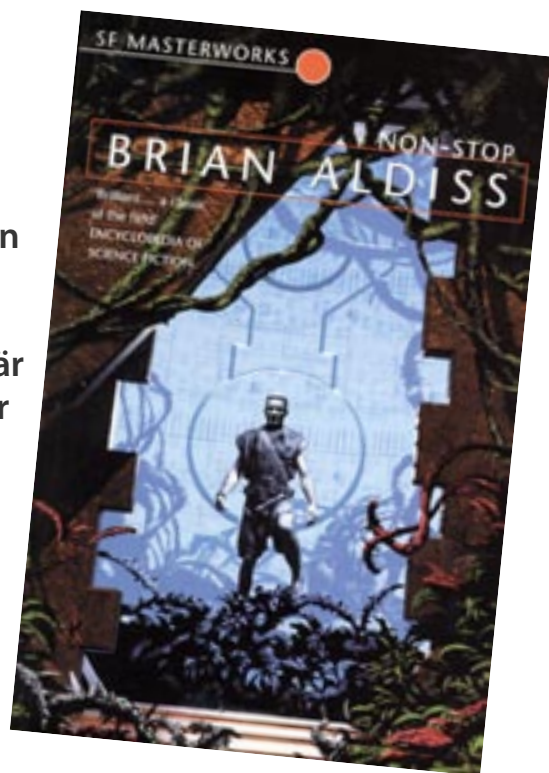
Julmys med släkten i all ära. Men när vinden ylar, snön ligger meterdjup och morbror Bengt för tjugonde gången ska dra den där gamla skrönan om när han i sin ungdom smugglade syltefläsk under kavajen, då är det läge att ta sin tillflykt någon annanstans. Och mer eskapism än gigantiska rymdskepp på resa genom evigheten är svårt att hitta.

Daniel Krauklis tipsar om några personliga favoriter på området.



Litany of the Long Sun Gene Wolfe

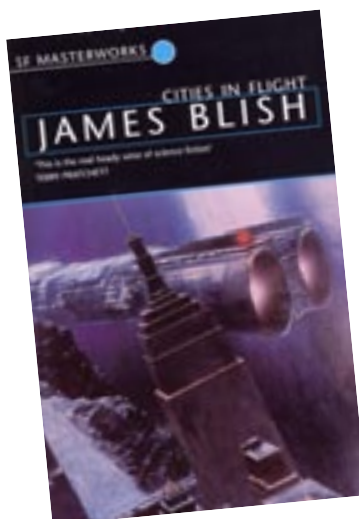
Författaren till Torterarens skugga har skrivit fler böcker i samma värld, som dock inte har givits ut på svenska. Den här volymen samlar de två första delarna i fortsättningen på den förra romanserien. Vi får en inblick i världen The Whorl, som existerar inuti ett gigantiskt generationsskepp utsänt från Urth, där händelserna i Torterarens skugga utspelade sig. Fantastiskt välskrivet med ett mycket vackert språk och ett moget berättartempo, som gör det lätt att förstå varför Wolfe av många hyllas som den störste nu levande amerikanske författaren, oavsett genre.



Non-Stop Brian Aldiss

Det ligger något lika tragiskt som fascinerande i tanken på gigantiska rymdskepp som långsamt banar sig väg genom kosmos på väg mot ett avlägset mål, i förhoppningen om att passagerarna ska kunna finna en ny hemvärld. Kan det egentligen fungera? Inte om man ska tro romanerna på temat. Non-Stop är den kanske mest klassiska av generationsskeppsromaner, som innehåller alla de ingredienser som senare går igen i genren. Roy Complain tillhör den primitiva Greene-stammen och lämnar reviret vid Quarters för att utforska världen. Ju längre bort han kommer från sitt invanda jaktområde, desto tydligare blir det för honom att mer än han kunnat ana döljer sig bakom de djungelfyllda korridorerna.

Cities In Flight James Blish



Samlingsvolym med fyra romaner som utgör en framtida historik, där antigravitation gjort det möjligt att lyfta städer som New York från jorden och förvandla dem till jättelika rymdskepp, som långsamt kan segla genom tomheten. Medicinska framsteg har förlängt livet till omkring tusen år, och den nomadiserande kulturen bildar ett galaktiskt imperium. Generationsskepp på annorlunda vis.

DANIEL KRAUKLIS
siktat mot stjärnorna.
prima_materia@hotmail.com

Läsarbrev

Vi har fått några brev, men vi vill ha fler. Signaler är trots allt en tidning om, av och för Sveroks medlemmar. Så vi vill veta – vad vill DU läsa mer om?

Paintball – är det spel?

Jag tycker fortfarande att vi som spelförbund borde ha en tidning om spel och om oss – inte en och en tredjedels sida om sport.

”Jag tycker att paintball är så otroligt kul att jag vill locka fler till sporten.”

Från artikeln ”Paintball på sommarlov” i nummer 49, är det någon som kan berätta för mig var man hittar kopplingen till spel i den artikeln, för jag kan det inte.

Hon som är intervjuad verkar ju i alla fall tycka att taktiken är lika viktig som i vilken annan sport som helst. Vad kommer närmast, fotbollsskola för gamers eller FC Z's laguppställning i nästa match?

Christoffer Ångmark

Svar:

Är det så att paintballhobbyn har tagit klivet över från spel till sport helt? Har paintballspelare blivit sportutövare? Är det viktigt för hobbyn att bli betraktad som sport och vilken roll spelar det inom Sverok? Vi vill höra fler åsikter i den här frågan!

Henrik Sannesson, redaktör

Skriv till oss!

Vi letar alltid nya medarbetare som vill vara med och göra Signaler till den tidning vi tycker den ska vara – om, av och för Sveroks medlemmar. Så hör av dig!

Har du något att berätta? Kanske vill du skriva en artikel, eller tycker du om att fotografera? Maila till signaler@sverok.se!

Tack för LinCon-artikeln!

Hejsan redaktionen!

Ville bara skicka ett stort tack för det första numret med er bakom tangentborden. Helt suveränt! Jag sträckläste tidningen, till och med artiklar som inte alls har med mina främsta intressen att göra som jag förmodligen skulle hoppat över annars. Mysigt upplägg, kul med boktips! Jag vet att vissa tycker det är för mkt ren text, men jag är verkligen inte av den åsikten. Tidning är text och informationsinnehåll först och främst, och det var intressanta artiklar gång på gång. Man vände blad med tanken att det inte kunde komma mer intressant, men se det gjorde det.

Vill dessutom rikta ett särskilt varmt tack till Henrik Sannesson för ”Larm i media”, LinCon-artikeln. Tack tack tack. Nu får alla veta hur hopplöst det var att diskutera med Östnytt, mentaliteten som fanns där, och Conny Nordins uteblivna/felaktiga information etc. Och behöver jag nämna att den kvinna ni pratade med inte alls nämndes när jag ringde, men att jag däremot fick prata med tre olika ”ansvariga” under tre dagar. Man frågar sig stilla hur arbetsordningen fungerar på den redaktionen...

MVH, Emma Axelsson, LinCon-general 06

Svar:

Det gläder mig extra mycket att få uppskattning just för artikeln om Östnytt. Det är aldrig kul när folk blir arga på en för att man gör sitt jobb. Men Östnytt reagerade verkligen konstigt när jag ringde till dem. Utifrån min erfarenhet som journalist var deras agerande ett skolexempel på hur man betar sig när man har något att dölja. Det är extra anmärkningsvärt att just en redaktion förhalar och vägrar att svara på frågor. Jag kände mig nästan som Janne Josefsson, som ställer något småfiffelföretag mot väggen, i Uppdrag Granskning. Bara det att i det här fallet var det ingen småskojare utan den ansvarige utgivaren för en licensfinansierad tv-kanal som slingrade sig.

Jag vill också tacka å våra medverkandens vägnar för berömmet av resten av tidningen. Sånt blir vi i redaktionen jätteglada för!

Henrik Sannesson, redaktör

Hundra höjdare

SÅ HÄR: det saknas en svensk friforms-historia. Ingen vet vad som har gjorts och eftersom det finns få forum för att diskutera scenarier och speltekniker är det också svårt att veta vad som händer just nu. Friformstidningen Frispel, som jag tycker alla friformare skall köpa, men framförallt skriva i, är ett superbtt initiativ. Men med en utgivningstakt på ett nummer per år hinner man inte täcka allt.

I alla fall: Alltför många scenarier och idéer har glömts bort och fallit ur tiden. Vi måste skapa en kultur kring och forum för att sprida bra idéer och scenarier så att vi kan utvecklas, och så att det blir lättare för nya aktörer att ta del av vad som redan gjorts. På avstånd har jag sett Martin Brodén bli allt bittrare av att åka runt på konvent och uppleva hjulet återuppfunnet. Det är synd.

Och en sak till: Sverige behöver ett friformskonvent! Det finns idag inget konvent som samlar alla friformare på det sätt som SydCon mer eller mindre gjorde under den andra hälften av 90-talet. Det finns heller inget organiserat samarbete eller utbytande av tekniker på friformssidan, som lajvarnas Knutpunkt. Ser ni hur allt det här hänger ihop?

De sista tio åren har jag bara skrivit och spelat friform. Jag har lärt mig en hel del – av att göra fel, av att göra bort mig och av att göra rätt. Men jag hade aldrig lärt mig så mycket om rollspel utan alla fantastiska scenarier som jag läst och spelat genom åren: Velour och Sagan om gudarnas nektar (Gargarisma), Sista brevet från Stalingrad (Christoffer Krämer), Körsbärsträdgården (Martin HE Assars-

son), Telefonplan -73 (Tony Gustafsson och Markus Hallström), Välkommen till Förorten (Fredrik Axelzon), Laila Wiberg och Johan Jonssons Cthulhu-scenarier, My Baby Just Cares for Me (Henrik Örnebring), Rollspelet Rollspel (Thorbiörn Fritzon med flera), Höstlegender (Tomas Ruzic) osv. Säkert är att jag skulle bli en ännu bättre scenarioförfattare om jag också fick läsa dina spel. Men hur skall jag få tag på dem?

Jag tänkte i alla fall att vi skulle ta tag i det här nu. De tre första stegen är i pipelinen. Men låt oss först prata litet grand om Danmark.

I Danmark finns en fungerande tradition av att spara och göra scenarier tillgängliga för flera. Jag tänker t.ex. på Alexandria.dk (<http://Alexandria.dk>) och Projekt R'lyeh. Det förstnämnda är ett IMDB för scenarier och det andra är de 100 bästa scenarierna nedladdningsbara som PDF. Om man vill ta reda på varför danskt systemlöst rollspel rockar, som Olle Jonsson har skrivit om i den här tidningen förr, är R'lyeh rätt plats att starta på. (Not: friform heter systemlöst i Danmark.)

Men nu till saken.

1) Den fantastiske Peter Brodersen, som driver Alexandria.dk har låtit Olle och mig skapa en Svensk klon: <http://se.alexandria.dk>. Där har vi matat in delar av min konventsfoldersamling, och mycket av vårt eget förstås. För att svenska Alexandria skall fungera behöver vi din hjälp – data om dina konvents-scenarier så att vi kan skapa den där förteckningen av vad som faktiskt har hänt i

Rollspelssverige genom åren.

2) Jag, Martin Brodén och Thorbiörn Fritzon startar idag en motsvarighet till Projekt R'lyeh, som vi förstås kallar "100 höjdare". Den finns på <http://jeepen.org/100>. Där vill vi samla just 100 höjdare, gärna också scenarier från förr, som verkligen lärde oss något om hur man skriver rollspel. Visst kan vi gräva i våra gamla kontakter och dammiga högar av sparade rollspelsscenarier – men vi behöver din hjälp här igen.

3) Friformskonvent. Något som kombinerar det bästa från SydCon och Fastaval – där mycket av det som var fett på SydCon kom ifrån från första början om jag förstår saken rätt; riktigt bra rollspelsscenarier – med det bästa från Knutpunkt – en engagerad debatt om hur man egentligen skapar rollspel; internationella kontakter och sociala aktiviteter som går utanför att bara hänga i kafeterian. Jag återkommer om detta, men bollen är i alla fall i rullning.

Nej hörni, nu kör vi.



TOBIAS WRIGSTAD är jeepformare och friformare sedan 10 år. Han prövar gränser och löser svåra scenarieproblem med fet form. Till vardags universitetslektor i Data- och Systemvetenskap.

tobias@jeepen.org

KALENDARIUM

Dreamhack 30 november – 3 december:

Världens största datorfestival!

www.dreamhack.org

CrossCon 27–30 december:

Rollspel, figurspel och LAN i Gislaved. När du tröttnat på raskande rävar och hejande tomtegubbar.

home.student.uu.se/heli5541/cc/index.html

Mittelpunkt 12–14 januari 2007:

Tyskt lajvkonvent i Rhendalen.

www.larp-mittelpunkt.de

Knudepunkt 15–18 februari 2007:

From Denmark with love. Det nordiska lajvkonventet går av stapeln i Helsingør i Danmark.

www.knudepunkt.org

Kontakt:

Sveroks förbundskansli

Klostergatan 5A
582 23 Linköping
013-14 06 00
info@sverok.se

Sverok Gävle/Dala

Vågskrivargatan 5
80320 Gävle
026-12 51 20
info@gd.sverok.se

Sverok Ost

Box 207
55114 Jönköping
036-71 90 50
ost@sverok.se

Sverok Nedre Norrland

Karoline Jonasson
Trossgränd 18
83138 Östersund
info@nn.sverok.se

Sverok Stockholm

Bolidenvägen 16 B
12163 Johanneshov
08-653 43 21
stockholm@sverok.se

Sverok Svealand

Henrik Hedberg
Flogstavägen 81 A
75272 Uppsala
070-3639054

Sverok SKUD

Box 1548
22101 Lund
skud@sverok.se

Sverok Väst

Riksdalersgatan 32
41481 Göteborg
031-13 32 20, 073-333 60 60
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

Efterlysning!

Saknar du serien som brukade finnas längst bak i Sverox? Vi med. Faktiskt.

Saken är, att vi tycker det skulle vara väldigt trevligt med en serie i Signaler också. Och vi vet att det finns talanger där ute. Gott om talanger.

Det är bara det, att vi inte har namnet på någon av er.

Så nu efterlyser vi dig/er som gör serier, gärna på temat spel och spelande. Vill du vara med och skapa en ny serie åt Signaler? Eller kanske du känner någon som du tycker är bäst i världen på just sånt? Tipsa dem om att vi finns!

Maila signaler@sverok.se för mera information!

Lösning till Spelmakarnas vem-är-vem på sid 29:

A. Emanuele Ornella (Hermagor), B. René Wiersma (Gheos), C. Klaus Teuber (Settlers of Catan), D. Arnaut Urbon (Kronos), E. William Attia (Caylus), F. Sebastien Fauchon (Yspahan), G. Friedemann Friese (Fiji), H. Simon Hunt (Take Stock), I. Martin Wallace (Pericles), J. Frank Nestel (Primordial Soup)

POSTTIDNING B

Avs: SVEROK
Klostergatan 5A
582 23 Linköping



Player VS Player Just Got Personal



LAUNCH EVENTS • OCTOBER 21-22
IN STORES OCTOBER 23

Heroes of
Azeroth

For more information visit:

www.UDE.com/WOW



© Upper Deck Europe BV, Pleyboan 13, 1382 JK Woop, The Netherlands. All rights reserved.
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azeroth is a trademark, and Warcraft
World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

