

SIGNALER

Förbundetidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund

från Sverok

nr 52 apr/maj 2007



CORIOLIS

Svenskt sci-fi-rollspel
som tar religion på allvar

Figurspel:

**Så bygger du
en spelplan!**

Berget 5

airsoftevent i
genuin miljö

Recensioner:

VANGUARD

AT-43

IMPERIAL

FRONTLINE



**Spelkonvent i Linköping
27 - 30 april**

sista datum för föransmälan: 11 april
kostnad: 150 kr vid föransmälan
300 kr i dörren

Linköping

2007



"It's getting late..."

I think my time is running out."

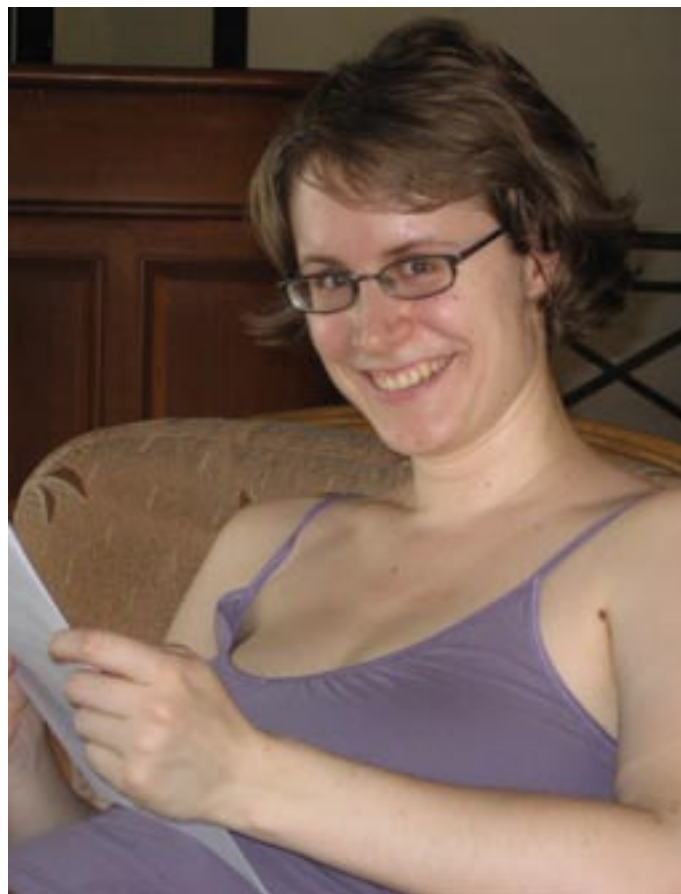
Med de orden börjar min favoritsång och de känns även som en bra inledning på min sista ledare. Det är tidig morgon och jag sitter bland myggorna och väntar på en båt som ska ta mig från Surathani till Kho Pha-Ngan i Thailand. Trots min semester har det blivit många tankar på Sverok på sistone. Precis innan jag åkte hade jag några otroligt hektiska dagar med styrelsemöte och skrivande av möteshandlingar. Även här i Thailand har jag suttit åtskilliga timmar på olika internetcaféer och filat på texter. Allt detta påminner om att min tid som ordförande snart är slut och det är med blandade känslor jag tänker på att det bara är drygt en månad kvar till riksmötet. På ett sätt känns det helt rätt. Jag börjar känna mig lite gammal i Sverok-sammanhang och inte bara när det gäller ålder, jag har ju varit aktiv utan paus i åtta år. Det är dags att gå vidare och lämna över till nästa generation och ge plats åt nya förmågor. Jag har en massa andra saker som till viss del fått stå tillbaka för Sveroks skull; utbildning, familj, vänner och faktiskt också spelandet, även om jag börjat komma ikapp på just det området på sistone. I höst ska jag faktiskt vara med och arrangera konvent också, det ska bli roligt.

Samtidigt känns det också väldigt sorgligt. Sverok har betytt så mycket för mig under så många år. Visst har det bitvis varit jobbigt och tagit mycket energi, men i första hand har det varit underbart roligt och gett väldigt mycket. Även om jag har planer för vad jag ska göra kommer det kännas konstigt att för första gången på så länge inte vara invald i någon styrelse med allt vad det innebär. Jag kommer inte kunna lämna Sverok ännu, dit är det lång tid kvar, men jag har inte riktigt ännu bestämt mig för vad jag kommer hitta på. Det finns så många intressanta saker att göra, så något ska jag nog kunna hitta på, även om jag avvaktar lite med att bestämma mig för vad det blir. Det känns som en bra idé att ta det lite lugnt först.

Nu börjar jag känna att tiden rinner iväg. När jag kommer hem är det bara drygt tre veckor kvar till riksmötet. Förutom alla riksmötesförberedelser finns det många andra saker jag vill hinna med under denna korta tid.

Men det är inte så mycket jag kan göra åt det här, det får vänta tills jag är hemma igen. Nu ska jag ta och njuta av min semester istället.

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.

Att komma ut som möp

På väg från en turnering i Köpenhamn i favvospelet *Squadleader* hann vi med ett parti av nämnda spel under tågresan hem. Vi dukade upp hela systemet med hundratals brickor. Det och rasslet av tärningar genom tärningstornet drog en del blickar må jag säga. En liten kille på sin mammas arm drogs ständigt till spelbordet. Uppenbarligen en krigsspelar-möp i sin linda, tänkte jag och gladdes.

Mitt eget krigsspelsintresse väcktes också tidigt, men inte med spel i egentlig mening. "Leka krig" var stort i mitt kvarter. Så det är med barnslig förtjusning som jag läser Irene Christenssons reportage på sidan 9 som handlar om ett av världens största airsoftarrangemang. Bli du inte mätt på krigsspel av att läsa det så kanske det är dags att göra några enkla kontroller för att undersöka om du inte är en militärt överintresserad person, en så kallad möp. Några av kriterierna enligt nätforumet SoldF, är om du ofta har byxor med benfickor och svarar "Johan Adam" istället för "ja". Händer det dessutom att du avslutar dina meningar med "slut frågor"? Har du sett alla krigsfilmer som finns lite för många gånger och brukar du ha första förband på dig, lätt tillgängligt? Dags att komma ut som möp?

En annan höjdare i nummer 52 är Emil Fröjds artikel om religion i rollspel på sidan 18. Den handlar bland annat om nya svenska rollspelet *Coriolis* som gör religionen till en självklar ingrediens i rollpersonernas vardag. Nya grepp hittar även Fredrik Palmqvist som är lyrisk över *Vanguard: Saga of heroes* i sin recension på sidan 28.

Signaler från Sverok skärper föreningsbevakningen. I slutet av tidningen hittar du vår speciella avdelning där vi uppmärksammar föreningar som har spännande saker på gång. Först ut är Ashika no Shakai. Om du vill att din förening blir uppmärksam på samma plats – hör av dig till signaler@sverok.se.



Henrik Sannesson

Om tidningen

Ansvarig utgivare
David Gustavsson

Chefredaktör
Henrik Sannesson

AD
Janetta Nyberg

Omslagsillustration:
Martin Bergström

Fotografer
Arne Albrektson, Lars Bergström,
Irene Christensson, Göran Hellkvist,
Henrik Sannesson, Ludwig Seitz

Illustratör
Martin Bergström

Skribenter
Irene Christensson, Andreas Ekeroot,
Claes Engholm, Emil Fröjd,
Daniel Krauklis, Janetta Nyberg,
Fredrik Palmqvist, Henrik Sannesson,
Linus Widner

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 juni/juli-numret är den 25/4.

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.

april/maj 2007

9



17



22



28



34



- 3 Ordföranden har ordet
- 4 Ledare
- 6 Nyheter
- 9 **Berget 5**
- 14 Riksmötet
- 18 **Religion i rollspel**
- 22 **Figurspel: Bygg ett bräde**
- 25 Vad är en bra förlorare?
- 26 Fokus på föreningen: Ashika no Shakai
- 28 Recension: **Vanguard**
- 31 Recension: AT-43 – Operation Damocles
- 34 Recension: **Imperial**
- 36 Recension: Frontline
- 38 Bokrecensioner
- 39 Serien
- 40 Kalendarium



Spelveckan går i graven

Bristande intresse att arrangera Spelveckan anges som skäl till att den nu läggs ner. I förbundsstyrelsens förslag till verksamhetsplan nämns Spelveckan inte alls.

Foto: Göran Hellkvist

– Engagemanget har gått i stå för det här, säger Dan Sivnert i förbundsstyrelsen.

Det är orsaken till att Spelveckan varken nämns i budget eller verksamhetsplan. Senaste arrangemanget genomfördes i oktober förra året. Ett trettiotal föreningar deltog, men det är inte tillräckligt.

– Det här har aldrig tagit fart på det sättet vi trodde från början. Det har gått flera år utan att vi fått något större gehör från föreningarna.

Det har också diskuterats, bland annat på Sveroks forum, hur man skulle kunna öka engagemanget. Förra Spelveckan led just av bristande engagemang. Det vittnade den ansvariga för Spelveckan om i förra numret av Signaler från Sverok. Men att veckan inte finns med i verksamhetsplanen behöver inte betyda dess snara död. Dan Sivnert uppmanar alla som tycker att Spelveckan ska finnas kvar att debattera om den på Riksmötet.

– Vi är positiva till förslag på hur det här skulle kunna drivas, säger han.

– **Henrik Sannesson**

Lokalstöd – bidragsnyhet 2007

Lokalbidrag är ett av tre nya bidrag som förbundsstyrelsen hoppas att Riksmötet ska rösta igenom. Sammanlagt ska 300 000 kronor gå till föreningar som har en plan för hur deras föreningslokal ska drivas. Lokalstödet är tidsbegränsat till ett år.

– Kommunerna stöttar ofta bara föreningar som redan har en lokal, säger Dan Sivnert i förbundsstyrelsen och fortsätter: ett lokalstöd kan vara den knuff som föreningarna behöver för att skaffa en lokal. Men vi kommer inte att ge pengar utan att föreningen har idéer om hur den kan fortsätta med sin lokal även efter det första året med bidrag från Sverok.

En möjlighet för vidare drift är att föreningen kan få bidrag från sin kom-

mun när verksamheten i lokalen väl är i gång.

Varför är bidraget tidsbegränsat?

– Det är alldeles för kostsamt, det skulle vi inte ha råd med i längden.

Utöver lokalstöd hoppas förbundsstyrelsen på att få igenom ett mötesplatsstöd för föreningar som med sin verksamhet vill nå grupper som Sverok normalt inte når. Det tredje riktade bidraget är det gamla verksamhetsutvecklingsbidraget som nu har förvandlats till det särskilda bidraget. Alla föreningar som på något sätt vill utveckla sin verksamhet, till exempel ordna ett väldigt nyskapande lajv, kan söka det särskilda bidraget.

– **Henrik Sannesson**

Gammal skog är bäst

Gammal skog är bäst för lajv, det visar en ny undersökning. Sara Matsdotter Östh hade förväntat sig ett trettiotal svar på sin enkät om vilka skogstyper som lajvare gillar. Men intresset var stort och hon fick 180 svar.

Foto: Arne Albrektson

– Lajvare är intresserade av andra lajvare och eftersom jag lovade att resultaten av enkäten skulle bli offentliga så var det många som ställde upp.

Det var på en kurs om friluftsliv och skogsskötsel på Sveriges Lantbruksuniversitet i Umeå som Sara Matsdotter Östh gjorde sin undersökning. Hon reagerade på att det fanns hyllmeter med undersökningar om ”vanliga” friluftsentressen i skogen, men ingenting om lajvares förhållande till skog. Hon bestämde sig för att undersöka närmare vilka skogstyper som lämpar sig för lajvområden och gjorde en webenkät som hon annonserade om på olika lajvforum.

I enkäten fick lajvdeltagare och arrangörer värdera bilder med olika skogstyper. Jumboplatsen – den bild som de svarande tyckte sämst om – föreställde ett kalhygge som förberetts för plantering genom så kallad markberedning, det vill säga att det översta jordskiktet fläkts upp i högar. Det området fick betyget 1,5. Många kommenterade att området var fult, att skaderisken är hög, att det är svårt att slå läger och att det påminner för mycket om modernt skogsbruk. I övrigt var det jämnt fält. Många skogstyper hamnade strax över medelbetyg men ingen nådde upp till 5 som var det högsta



Favorit blev den gamla granskogen...



...men kalhygge var inte lika populärt.

betyget. Mest populär var bilden av en fullvuxen granskog som fick betyget 4,5. Även urskogslignande miljöer med död ved och mosstäckt mark fick högt betyg men där oroar sig några få för att det är för fuktigt för att slå läger och att det är svårt att undvika att skada mosstäcket.

Kan jag bryta en gren här?

Lajvare har ganska bra koll på innehållet i allemansrätten, säger Sara till Signaler från Sverok. Över 140 av de 180 svarande visste att man inte får hugga granris, till exempel för att bygga ett läger. Men vad allemansrätten rent bokstavligt står för är det många som känner sig osäkra på.

– En del hade koll på allt. Sammantaget kan man säga att lajvare har ganska god uppfattning om vad man får göra i skogen.

Bra mark värd mer

Enkäten tyder på att lajvarrangörer i gemen kan tänka sig att betala mer än idag för ett bra område. Idag är markhyran, där sådan förekommer, i snitt 42 kronor per deltagare och lajv. Undersökningen visar att man är beredd att betala i snitt 120 kronor om området är bra. Men vad är då en bra skog ur lajvarsynpunkt?

– Död ved och skogar som är mörka brukar göra att folk i allmänhet tycker att det är lite obehagligt. Men lajvare kommer bra överens med biologer. Båda blir helt lyriska över sådan skog.

– **Henrik Sannesson**

Vill du läsa hela rapporten kontakta signaler@sverok.se

Saker som redaktionen tycker om just nu!

Ringkonst

Det finns flera tolkare än Peter Jackson som vill berätta för oss hur Tolkiens Midgård verkligen ser ut. På konstmuséet Waldemarsudde i Stockholm kan man just nu kolla in konstnären Paul Raymond Gregorys version av Sagan om Ringens värld, i fantastiska ramar som är ett konstverk i sig. Drömskt, sagolikt och fängslande.



Supergänget

Vi är många som följt Massivet, Domherren, Florosa och Kapten Sveriges äventyr, som också är regelboken till Tobias Radesäters rollspel Superhjältarna. När de här kommer ut är Tobias så gott som klar med regelboken. Vi önskar oss att han aldrig slutar.
<http://tobias.radesater.googlepages.com/super>



Mobilspel 2.0

Vilket är det bästa mobilspellet någonsin? Det kanske inte ser ut att vara Snakes. Men om du minns vilka mobiltummar vi fick när föregångaren Snake blippades i varje busskur så kan jag bara meddela att uppföljaren har 3d-grafik, över 30 banor och är helt sjukt beroendeframkallande! Vad mer kan man önska sig i ett mobilspel?



P3 flyttar fram spelpositionerna

Spelhobbyn är fortfarande underbevakad av andra än specialtidningarna. Tevekanalerna har lagt ner sina satsningar. Men en liten ljusglimt är att Sverige Radio startar nytt genom att baka in spelandet i nya popkulturprogramet P3 Populär. Måndag = speldag!

BERGET 5

Tänk om kalla kriget inte var över...

Sverige är världsberömt inom airsoft. Här ska i sommar världens största airsoft-event äga rum. Spelare kommer hit från hela världen. De sista 500 biljetterna såldes slut på tjugo minuter.

Signaler från Sverok sände sin reporter för att ta reda på vad som egentligen är på gång i Väster-norrlands skogar.

Text och bild: Irene Christensson



SNÖN LIGGER ankeldjup. Rå kyla skär in i mörken när Östersjöns vindar piskar upp Ångermanälvens vatten. På andra sidan ser man det skogsbeklädda kuperade landskap som markerar Höga Kustens början. Lika dramatisk som naturen är de scener som i sommar ska utspela sig här. Hemsö mitt i älvens inlopp är en viktig försvarspunkt mot en invasion från öst. I sommar är året 1992 och kalla kriget pågår. Finland är ockuperat av sovjetiska trupper och Sverige står på tur. Här på Hemsö kommer hårda strider att utspela sig. Biljetterna är redan slutsålda. 1 200 spelare från när och fjärran kommer för att delta i världens största airsoft-event, *Berget 5*.

Föreningen Berget events har ordnat airsoft-arrangemang under fyra års tid

och deltagarantalet har ökat kraftigt för varje gång.

– Första eventet hade 60 deltagare. Många hade tröttnat på att springa runt i skogen i små grupper och spela. De ville ha något större och det var så det började, säger David Lindgren, en av *Berget 5*:s huvudarrangörer.

När det var dags för *Berget 2* kom 300 airsoftspelare från hela Sverige för att delta. Även då skedde spelet på Hemsö men bara bland bunkrarna ovan jord. *Berget 3* utspelade sig både på Hemsö och närliggande Härnö.

– Det var första gången vi i spelet använde båttransporter och fordon som vi köpt in.

Det senaste eventet, *Berget 4*, anordnades på KA5, ett militärområde i Härnö-

sand. 800 personer från både Sverige och andra länder deltog. Utöver airsoftspelarna deltog också en stor grupp lajvare som fick spela bybor i krigszonen. För dem var det som ett lajv med intriger. För airsoftspelarna var byborna en fantastisk rekvisita.

– Lajvelementet höjer spelet och ger det ytterligare en dimension, säger Olle Löfgren som är arrangör och gammal airsoftspelare.

Hemsö är inte en ö som alla andra. I skogen med utsikt över vattnet ligger bunker efter bunker. På öns högsta punkter sitter luftvärnskanoner. Nere i berget löper underjordiska gångar kors och tvärs. Det som tidigare var en militärbas är idag en perfekt plats för ett airsoft-event.

Ingångens metalldörrar döljs bakom en konstruktion av metallrör och upphängda kamouflagenät. För att få en så realistisk stämning som möjligt i spelet har arrangörerna hyrt den underjordiska fästningen för *Berget 5*. David Lindgren berättar samtidigt som han går ner för den blöta betongtrappan att stämningen och de rätta detaljerna är något de lägger stor vikt vid.

Fästningen är byggd för att klara av en kärnvapendetonation. En massiv metalldörr väntar vid trappans fot. Precis innanför till höger mot bergväggen sitter duschar på rad i taket, ursprungligen till för att tvätta bort kemikalier och



I den underjordiska fästningen finns såväl sovsalar som kök och matsal.

Den underjordiska fästningen, en före detta militärbas, blir ett av inslagen på airsofteventet.

Det finns numera tillräckligt med fordon för att transportera omkring trupper mellan områdena och arrangörerna har dessutom ordnat med speci-
aleffekter för att skapa den rätta stämningen.

radioaktiva ämnen från soldaterna vid ett eventuellt krig. Längre in öppnar sig runda gångar i olika väderstreck. Vissa är långa, andra korta, alla med betongplatta på golvet och lampor utspridda längs taket. Tre man kan gå i bredd i tunnarna. De torra stenväggarna är sprutade med roströd betong för att hindra stenras. Luften är ljummen.

I mitten av alla gångar ligger fästningens hjärta. Lokalerna går i ljust gult, blått och grönt med gråa golv. Till skillnad från gångarna har dessa rum och salar både väggar och tak som ger känslan av att vi befinner oss i en källare, inte i ett berg. Med kök, matsal och sovsal är det tänkt att människor ska kunna leva här i månader. Det finns också små rum där befäl sover och har sina arbetsplatser. Här i berget ska de svenska trupperna hålla till.

Airsoftscenariot är en form som kallas milsim, militär simulering. Det går ut på att man försöker skapa scenarion som liknar militära strider. Man försöker dock inte återskapa redan skedda strider som i reenactment. Istället skapar man nya stridsscenarion där utgången och händelserna inte är bestämda på förhand. Precis som under ett lajv lever historien sitt eget liv. Det speciella med Bergets arrangemang är att de även lägger stor energi på allt runt omkring striderna.

– Våra deltagare är ofta mycket pålästa. Därför är det viktigt för upplevelsen att



Det mest spännande momentet är smygandet innan skottlossningen börjar. 1 200 spelare kommer till Hemsö i sommar för att delta i Berget 5.

allt är korrekt. När vi placerar ut trupper ska det finnas en trovärdig anledning till varför de finns just där, säger David Lindgren.

Att upplevelsen står i centrum märks. Arrangörerna ska ta in en militärstrateg för att se till att stridsscenarierna är verklighetstroga. Inför eventet har arrangörerna köpt in fler militärfordon för transporter. Senaste fyndet är en Valp, en terrängbil, med tillhörande släp. De har nu så många fordon att de kan transportera runt trupper mellan områdena. Utöver det har arrangörerna ordnat specialeffekter som raketer, rök och smälare, allt för stämningens skull.

Men även om trovärdighet är ett av nyckelorden i arrangemanget ligger charmen med airsoft varken i krigskänslan eller vapnen. Arrangörerna talar istället om spänningen, gemenskapen och utmaningen. Och alla är överens om att de inte skulle spela airsoft om det inte var för naturupplevelsen.

– Spelet är inte som roligast när kulorna börjar vina utan när du smyger runt ute i skogen med nerverna på helspänn och du vet att bakom varje sten kan det finnas en fiende. Då är det som bäst, säger Mikael Löfman, arrangör.

– Jag ser det som en kontrast till det vanliga livet. Jag hoppas att jag får vara med om spänningen med spelet och att



jag hamnar i en grupp där jag trivs, säger Lisette Karlsson.

För Lisette kommer *Berget 5* att vara första gången som hon spelar airsoft. Med sina gröna kamouflagekläder och sitt vapen ser hon ut att vara en lika van spelare som de andra. Men det är få kvinnor som spelar airsoft och det är något som *Berget* försöker ändra på.

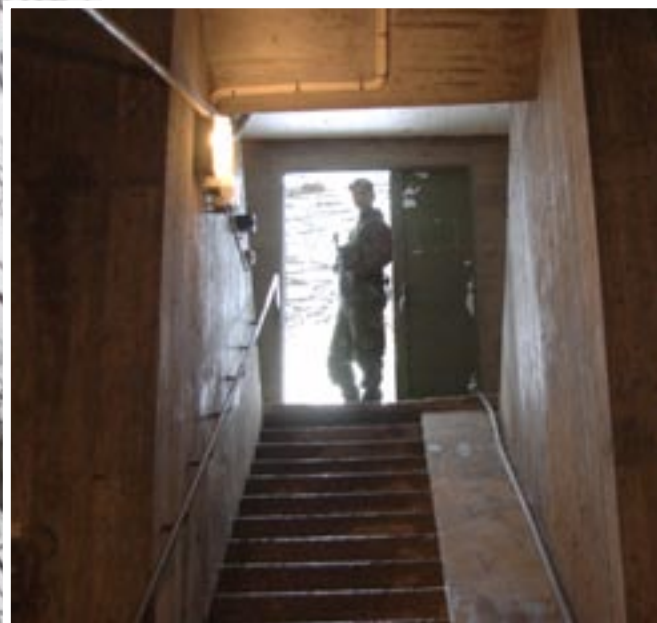
– Vi tycker att det är tråkigt att det är så få tjejer som spelar airsoft. Därför har vi ett fadderprogram under *Berget 5*. Även om platserna är slut kan tjejer som vill vara med fortfarande anmäla sig. De behöver inte betala något mer än resan hit och mat. Vi lånar ut utrustning, sätter in dem i en grupp som lär dem reglerna och hjälper dem, säger David Lindgren.

Utrustningen inom airsoft kan variera lite till utseendet beroende på vilket scenario man spelar men grunderna är oftast samma. Man har på sig militära kamouflagekläder. Dels för att de är tåliga och praktiska. Och dels för att de bidrar till känslan.

Vapnen är kopior av riktiga vapen men de fungerar helt annorlunda. Skotten är små runda kulor som väger cirka 0,2 gram. De består av kalcium och stärkelse och bryts därför ned i naturen inom loppet av två månader.

Kulorna som kallas BB: s har en hastighet mellan 80 och 180 meter per sekund. Att bli träffad av en kula ska inte kännas nämnvärt mycket. Men har man otur kan en kula skada mjuk vävnad. Därför ska alla spelare alltid ha på sig ett par skyddsglasögon. På *Berget 5* rekommenderas också deltagarna att ha tandskydd. Eventet har också en åldergräns på 18 år.

Eftersom en träff inte syns på samma sätt som i exempelvis paintball krävs det att spelarna är ärliga. Den som blir träffad tillkännager det och om den träffade inte blir hjälpt av en av spelets läkare, medics, inom tio minuter räknas den spelaren som död. Är man en vanlig soldat väcks man till liv efter ett tag i en så kallad safe zone. Är man däremot ett högre befäl dör karaktären. Det är viktigt eftersom en sådan förlust påverkar spelets utveckling.



– Vi vill inte att det ska kännas som om arrangörerna berättar en historia. Det är viktigt att alla känner sig delaktiga i historien och känner att de kan påverka den, säger Mikael Löfgren.

– När vi bygger upp historien länkar vi ihop händelser så att en sak inte kan hända utan att en annan har hänt. På det sättet blir alla involverade, säger David Lindgren.

Det är inte bara historien som måste bli klar innan eventet äger rum. Att ordna så att alla deltagarna har tillgång till mat, toaletter och vatten är en annan viktig del att ta hand om. David Lindgren berättar att kommunen har varit mycket hjälpsam och tillmötesgående. För Västernorrland innebär världens största airsoft-event bättre ekonomi bland annat i form av ökad turism. Eftersom hälften av deltagarna kommer från andra länder har arrangörerna också utsett en representant i varje land som kan hjälpa sitt lands deltagare med information och att ta sig hit. Det officiella språket under arrangemanget kommer att vara engelska även

om de flesta av de sovjetiska trupperna kommer att tala ryska och de finska trupperna finska och så vidare. Något som bara höjer stämningen ytterligare.

Alla deltagare får själva önska i vilka trupper de vill spela. Men det finns undantag där arrangörerna för allas bästa går in och bestämmer vilka som får vara med. För de som är ute efter en fysisk utmaning finns det specialstyrkor. För att försäkra sig om att de som söker sig till elitstyrkan verkligen är beredda på vad det innebär begär arrangörerna in hälsointyget av de sökande.

– Specialstyrkorna kan gå mellan fem och sju mil under både dag och natt. För att gilla det måste man vilja gräva ner sig i en myr och vänta på att fienden ska dyka upp. Har man inte den fysik som krävs ökar risken för skador och man får inte roligt, säger Mikael Löfgren.

Arrangörerna är också mycket noga med att välja ut vilka som blir befäl.

– Vi ställer höga krav på den person som ska leda över 300 man. De vi väljer ut har ofta erfarenhet både från airsoft

och från befälsposter inom det militära. Det gör vi främst för att minska riskerna för skador, säger Mikael Löfgren.

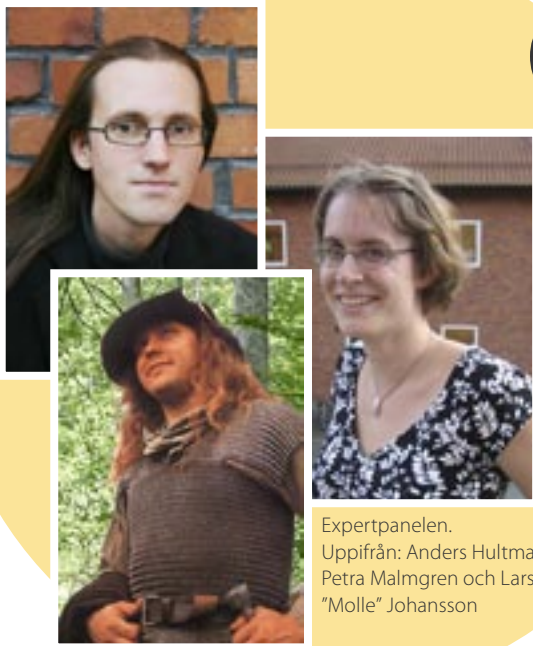
Mycket arbete kvarstår. Men det märks att eventet kommer att bli en spelupplevelse som sent ska glömmas. Redan nu kan man föreställa sig de scener som kommer att utspela sig här. Ljudet av springande kängor mot tunnlarnas betonggolvet kommer att blandas med dånet av detonationerna ovan jord. I skogarna kommer rekognosceringspatrullerna att smyga mot ljudet av främmande språk. Sammandrabbningen sker på Hemsö i sommar. Kalla kriget är här – *Berget 5*.



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

irene_christensson@hotmail.com

Överlev Riksmötet!



Expertpanelen.
Uppifrån: Anders Hultman,
Petra Malmgren och Lars
"Molle" Johansson

Som förstagångare på Sveroks Riksmöte den 20-22 april är du inte ensam. Hälften av deltagarna kommer dit för första gången. Men hur undvika att bli frukostmat åt debattlejon som satt på Riksmöte när du gick på dagis?

Signaler serverar experttipsen som tar dig helskinnad genom helgen.

SVEROK ÄR EN skola i demokrati. Det är i alla fall vad förbundets representanter ofta upppepar. Under året styrs Sverok av förbundsstyrelsen, men styrandet är en förlängning av Riksmötets vilja. Och på Riksmötet har ombud som kan väljas av alla föreningar möjlighet att påverka hur och i vilken riktning styrelsen ska arbeta. Precis som alla skolor handlar det om att lära sig och Sveroks Riksmöten har varit lite av en experimentverkstad i demokrati. Under årens lopp har det också i vissa fall lett till intrigerande och härskartekniker. En som har sett det mesta av det är Lars "Molle" Johansson, utvecklingschef på Sveroks kansli. Hittills har han inte missat ett enda av Sveroks 18 Riksmöten.

Tips!

- Läs möteshandlingarna i god tid.
- Våga fråga när du inte förstår, men gör det före debatten kommit igång!
- Kom till mötet väl utsövd!
- Om du vill få igenom din vilja, sök likasinnade ombud till exempel inom distriktet och på forumet.
- Läs föregående Riksmötesprotokoll.
- Följ diskussionen om motionerna på Sveroks Riksmötesforum

– Vi jobbar mycket med att förebygga härskartekniker eftersom vi sett att många såna har utnyttjats under årens lopp. För 12-13 år sen var det en gruppering som hade som taktik att sprida ut sig väldigt mycket i möteslokalen. När sedan ledamöterna i följd uttryckte samma åsikt fick man intrycket att det var mötets allmänna mening, eftersom åsikterna kom från så spridda håll i salen. Sen avslöjade vi det eftersom det visade sig att alla kom från samma förening. Så det försöket misslyckades.

Det finns även andra härskartekniker berättar Molle och ett annat symptom på det är att Riksmötena inte nöjer sig med en, utan har fyra mötesordföranden.

– Det är för att ordföranden kan få orimligt stor makt. Han kan till exempel klubba igenom frågor väldigt snabbt för att påverka utgången i en fråga. Det här systemet motverkar det.

Riksmötet som demokrativerkstad är förstås också betjänt av att många är nya och kan tillföra sina tankar och idéer. Men det förutsätter också att de nya vågar ställa sig i talarstolen och uttrycka sina åsikter.

– Förra året körde vi med en snabbpresentationerunda. Alla fick springa upp i

talarstolen och berätta vilka de var. Det kan vara lite skrajset att gå upp där och prata framför hela mötet men vi brukar pusha för det, berättar Molle.

Sveroks ordförande Petra Malmgren har hunnit med sex Riksmöten. När förra mötet ställde upp alla deltagare i en lång orm med förstagångarna i ena änden och dem som varit på flest möten i den andra, hamnade hon nära veterankanten. Hon, liksom många andra, tycker att det är viktigt att man sätter sig in i riksmöteshandlingarna i förväg. En annan källa till information som Petra förordar är Sveroks forum där man kan ta del av diskussionen om Riksmötet.

– Sen tror jag att det är viktigt att du för fram dina egna åsikter på mötet och inte bara lyssnar på andra. Lita på att du kan någonting!

I år testar Sverok ett nytt ombudssystem. Exakt hur ombudsvalet har gått till kan man läsa om på Sveroks hemsida. Tanken är att ombuden ska representera både små och stora föreningar och därför används två system parallellt. De 101 ombuden behöver sätta sig in ordentligt i motionerna som kommer diskuteras på mötet. Anders Hultman, som varit

Intervju med: Aimee Kreuger



Snabba fakta: Aimee Kreuger

Ålder: 26 år.

Spelar: Mest brädspel men har varit på mellan 40 och 80 lajv.

Hjärtefråga: Vi unga ska inte hogga spelandet, Sverok behöver rikta sig mer mot vuxna.

Udda merit: Har jobbat på spritfabrik i östra Berlin, där kollegorna bara var vagt medvetna om att muren fallit.

Gillar: dansa till synt och electro.

Om ordförandeskap: Man får se människor växa i sina roller.

Hallå Aimee Kreuger! Du är valberedningens förslag på ny ordförande. Hur känns det?

– Jättebra. Det är en lång process som pågår fortfarande, hittills har det tagit fem månader.

Hur stor chans är det att du blir ordförande nu då?

– Det får du fråga valberedningen om, eller medlemmarna. Jag har redan blivit gratulerad men egentligen är det ju bara en rekommendation, i slutändan är det årsmötet som avgör.

Vad vill du förändra inom Sverok?

– Jag tycker att vi borde vända oss mer till de vuxna. Man kan titta på vilka trösklar vi sätter upp för vuxnas spelande. Jag tror att det är ett större steg att få dem att bilda föreningar än att visa hur kul det är att spela. Att främja spelande tror jag gynnar oss. Jag tycker att vi ska vända oss mot den generation som själva inte mött spelandet.

Vad tycker du borde finnas i verksamhetsplanen?

– Jag tycker att vi ska fortsätta med de projekt som är konkreta i sitt verksamhetsstöd. Petra [*Malmgren, reds. anm.*] har jobbat med att ta fram en välkomst-

bok för distriktsstyrelser, det är ett jättebra initiativ. En annan grej är mallar för foldrar. Om man sitter i till exempel rättvisearbetsgruppen och vill skicka ut en folder ska det finnas en mall för det så att man inte behöver sitta och pilla med layout om man inte vill. Dessutom tycker jag att det ska stå vilken typ av mässor som Sverok ska synas på.

Vad kan du göra som Sveroks ordförande?

– Externt har man stor möjlighet att föra fram Sveroks åsikter. Internt så har man ett stort ansvar att följa verksamhetsplanen och Riksmötets vilja. Oavsett hur det blir så är det enorm erfarenhet.

Vad tänker du då på?

– Man får ett annat perspektiv som ordförande. Jag tror att det är större skillnad att byta från att vara ledamot till att bli ordförande än att gå från distrikt till förbund. Jag har ju redan varit ordförande ett år och jag sett att man får ett annat perspektiv. Som ledamot kan man vara väldigt engagerad i ett projekt men som ordförande måste man se till resurserna. Sen är det kul att se hur folk utvecklas. Vår sekreterare i Sverok Stockholm är 15 år och har utvecklats jättemycket. Sådant lade man inte märke till som ledamot.

– **Henrik Sannesson**

mötesordförande på sex Riksmöten och deltagit i 12, säger dessutom att du gott kan fråga om det är något i en motion du inte har förstått genom att läsa den.

– Var inte rädd för att fråga vad det handlar om, men gör det före diskussionen har kommit igång. När debatten är igång är det lite för sent att sätta sig in i frågan.

Anders tipsar också om att den som vill driva igenom en fråga ska söka stöd för den redan före mötet.

– Du kommer garanterat inte vara ensam med dina åsikter. Så försök hitta likasinnade inom ditt distrikt eller på Sveroks forum.

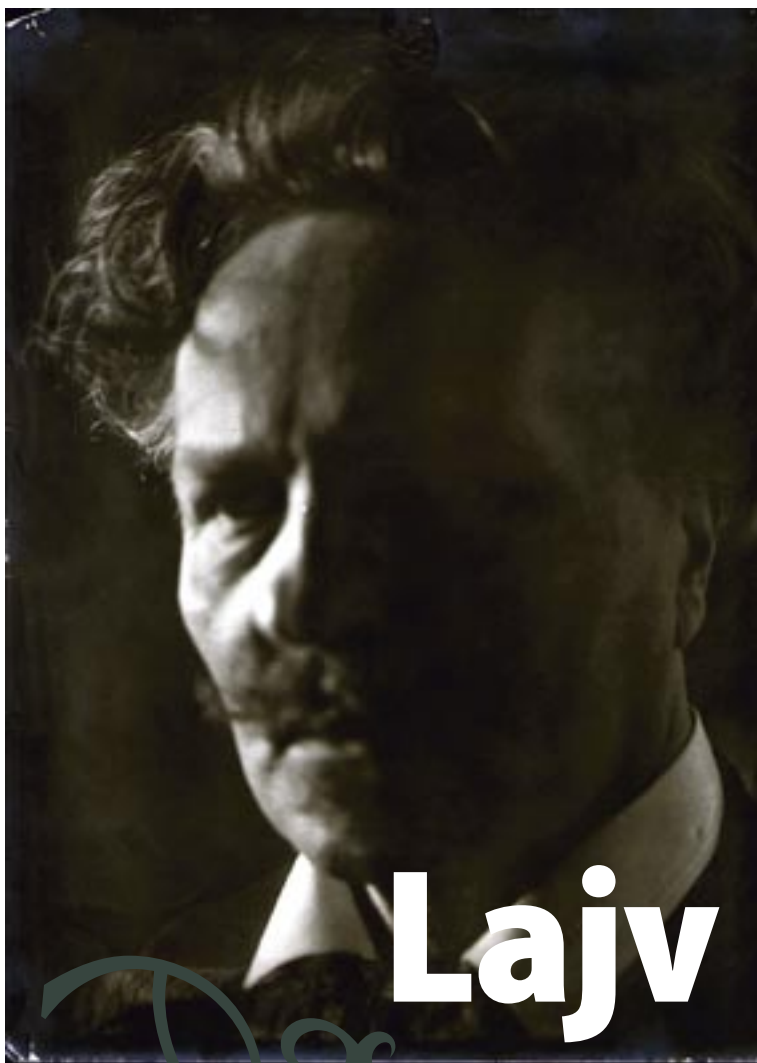
Vill du verkligen göra allt för att förbereda dig har Anders ännu ett tips.

– Läs igenom förra årets protokoll. Då kan du se hur mötet förhöll sig och behandlade olika frågor. Det ger dig en bild av hur det kommer att gå till. Det borde jag ha gjort till mitt första möte.

Aimee Kreuger som av valberedningen föreslås bli Sveroks nästa ordförande har deltagit i två Riksmöten tidigare och hon har ett lite mer praktiskt inriktat tips.

– Se till sova bra i förväg. Visst är det tänkt att du ska kunna sova även under helgen men ofta blir det inte så i praktiken. Du kommer garanterat vilja springa uppe på nätterna och argumentera för dina motioner. Så kom till mötet med en väl påfylld sömnpool!

– **Henrik Sannesson**



Till vänster: Självporträtt av Strindberg, enligt egen utsägo "en djefla man som kan göra många konster". Bland annat grubbla över familjen.

Lajv + teater = sant?

Anna Westerling tänker ta reda på saken

Hallå där, Anna Westerling, lajvarangör och f d chefredaktör för lajvtidningen Fëa Livia. Du håller på att förbereda ett lite ovanligt projekt?

– Ja! Det heter "En stilla middag med familjen" och är en hybrid mellan lajv och teater som ska gå av stapeln i augusti.

Hur kom du på den idén?

– Det började med att jag såg den fantastiska filmen "Festen" av Thomas Vinterberg och tänkte: det här måste jag göra lajv av! Sen spelade jag i pjäsen "Ett Dockhem", och insåg att den handlar ju om samma sak. Och Strindberg, säga vad man vill om honom, men han har en del

roliga tankar om familjen också. Så vi tog alla rollkaraktärerna ur sex andra teaterpjäser som också har med familjen att göra, flätade ihop alla deras berättelser, och lät dem vara gästerna på Festen...

Vad är skillnaden mot ett "vanligt" lajv?

– Att vi alla vet vad som händer. Min vän Martin Brodén har en tes: "inga hemligheter på lajv". Vi testar den lite fullt ut här nu. Ska du spela Nora (i "Ett Dockhem") så kommer du lämna Helmer i slutet på kvällen. Alla vet det, Helmer vet det, du vet det, det är ingen surprise för någon, och så gäller det bara att innan



Foto: Anna Westerling



spelet prata igenom hur man ska lägga upp det här så att det funkar.

Vi har tre visioner: att diskutera hur familjen ser ut idag, om det hänt något sen Nora slog igen den där dörren för snart 128 år sedan. Sen vill vi prova att blanda teater, lajv och friformsrollspel. Och vi vill att det ska vara enkelt att komma dit och spela. Många är vuxna människor nu med mycket annat för sig, och har inte tid att som förut förbereda sig i månader, men vi vill inte att de ska sluta lajva för det.

Vilka vänder du dig till?

– Jag vill att alla som tycker det här verkar kul ska komma, även om man inte gjort det förut, oavsett om man är ung eller gammal, teatermänniska eller lajvare. Det fina är att vi blandar lajv och teater och ingen vet ju riktigt vad det här kommer bli. Så det finns ingen som kan det här bättre eller sämre, eftersom det inte har gjorts förut! Scenen måste växa och utvecklas för att den ska kunna överleva, annars kommer det arras mindre och mindre lajv till slut.

Är det åldersgräns?

– Vi har sagt att det här är för vuxna av vuxna, och så får man definiera vuxenhet själv. Om det är någon som är under 18 som anmäler sig så tar vi en dialog med den.

Eftersom det är en middag och det kommer att serveras alkohol så måste vi ha någon sorts regel där. De flesta kommer nog att vara lite äldre. Men jag vill inte stänga ute någon.

Måste man plugga in alla pjäserna?

– Nej. Iden är att vi ska kunna komma dit och bara veta vem vi ska spela. Väl på plats får man läsa ”sin” pjäs och får diskutera tillsammans med dem man ska spela med. Jag tror det är kul om man läst pjäsen innan, mest för ens egen skull, men det är inget man måste.

Berätta om din egen erfarenhet av lajv världen!

– Jag har varit inblandad i Sverok, och var redaktör för Fea i sex år, och hjälpt till med många lajv sen jag var 17. Och så har jag åkt på en massa lajv förstås. Men det här är mitt första egna stora lajvprojekt.

Du var med och arrangerade Knutpunkt i fjol och vill gärna skapa internationella kontakter mellan lajvare. Gäller det även för ”En stilla middag med familjen”?

– Jag vill visa upp hur vi kan göra lajv i Norden. Det är tanken. Det pratas mycket om det på Knutpunkt, men ofta blir det bara ett svenskt lajv med några finnar, eller ett danskt lajv med ett par svenskar... och det är synd. Vi spelar fyra ”föreställningar” och den sista är på engelska, för att locka in fler deltagare som inte är från Sverige. För mig är det viktigt att alla som är på lajvet ska kunna delta i all interaktion. De första som anmälde sig var från Norge, sen ett gäng italienare! En del norrmän kommer säkert på de svenska spelen också, så vi gissar att det kommer bli en viss blandning.

Till sist: har du några personer som du helst skulle vilja dök upp?

– Thomas Vinterberg förstås! Det vore ju grymt coolt. Jag har mailat honom och frågat.

– **Janetta Nyberg**

janenyb@yahoo.com



Religioner

i rollspel



Mattias Lilja, huvudförfattare till rollspelet *Coriolis*

Religiösa grupper fungerar som fiender eller uppdragsgivare, men religionen får ingen verklig plats i spelvärlden. Ett nytt svenskt rollspel vill ändra på det.

Signaler från Sveroks Emil Fröjd träffade Mattias Lilja, som är huvudförfattare till *Coriolis*, spelet som gör stor sak av vardagstron.

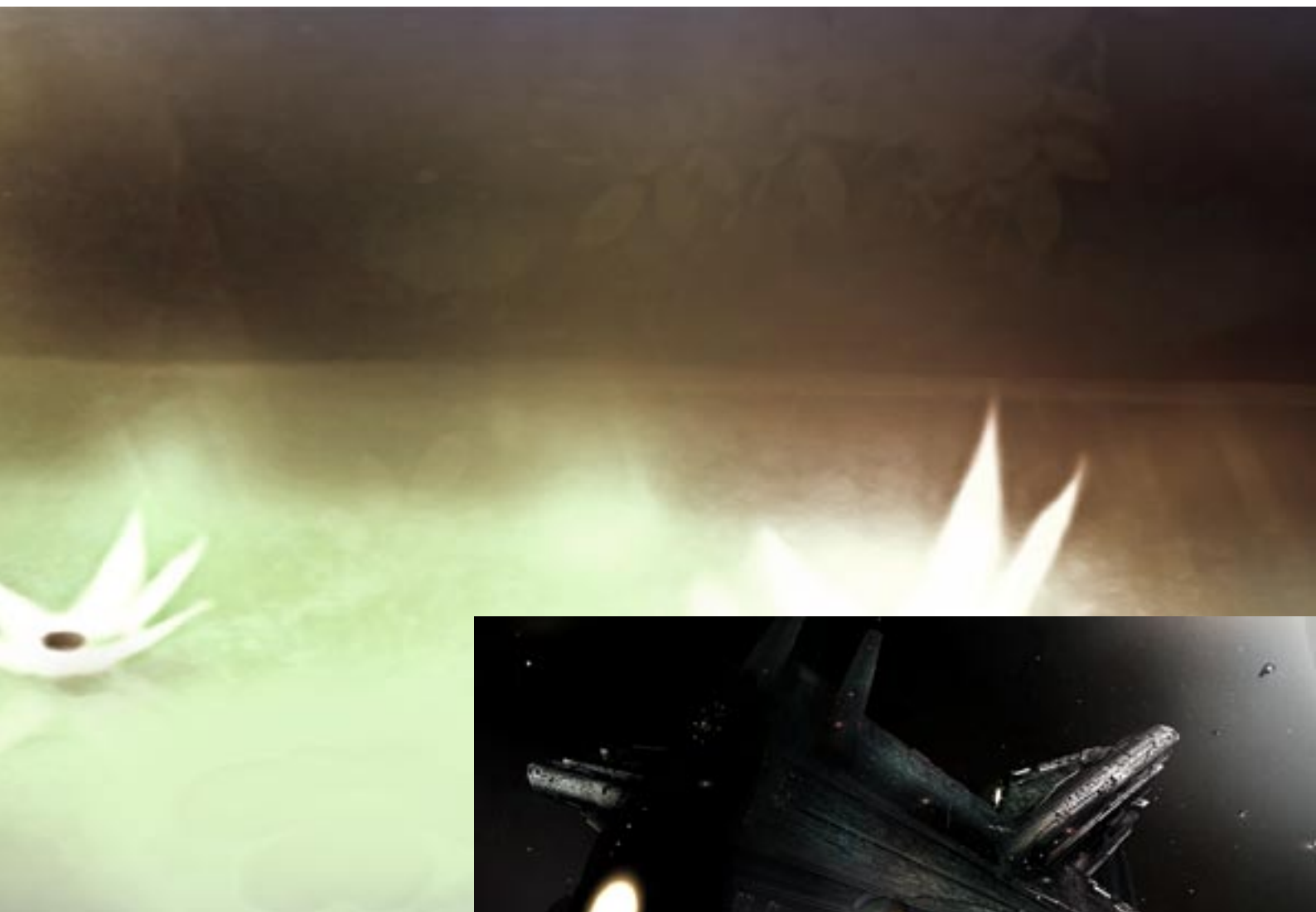


Illustration: Martin Bergström

– **VI VILLE REDAN** från början att religion skulle ha betydelse för alla hjältar (rollpersoner) och inte bara för vissa klasser så som präster, svarar Mattias när jag frågar ut honom om rollspelet *Coriolis*. *Coriolis* är ett sci-fi-rollspel där religion har fått stor plats.

Mattias förklarar att i skapandet av *Coriolis* har religionen vävts in i hela spelet, både i spelmekaniken och i bakgrunden. När man skapar sin hjälte så väljer spelaren en ikon som hans hjälte tillber. Alla är troende som inte aktivt gör valet att vara icke troende. Den karaktär som inte är troende kommer misströas av resten spelvärlden och delvis straffas av spelmekaniken. Utöver detta så får troende hjältar bonus på aktiviteter när de ber till rätt ikon. Religionen i *Corio-*

lis är en polyteistisk folktro där karaktärerna tillber den ikon som står dem själva närmast. En skeppsgast tillber ikonerna Skeppsgasten och en soldat ikonerna Gråterskan, men om de till exempel ska ut och resa ber de istället till Resenären för god reslycka.

– En kapten med ett rymdskepp utan tempel ombord skulle betraktas som rent vansinnig och troende skulle inte följa med på en resa med ett sånt skepp, säger Mattias.

När SL sen slår för att avgöra om det uppstår komplikationer med resan så får skeppet utan tempel negativa modifieringar på tärningslaget och löper på så sätt större risk att råka ut för trubbel, fortsätter Mattias. Detta är en av de effekter man får om man spelar icke troende.

Kombinationen av regelmekaniken och samhällets syn på religionen ska göra religionen mer vardaglig, påtaglig och verklig, berättar Mattias Lilja.

– En av de saker som är svårast med att skapa en religion i ett rollspel är att få den att kännas äkta och inte bara som en andra hands magi. I många rollspel brukar ofta den äkta känslan försummas. I *Coriolis* har vi valt att göra så att religionen påminner om existerande religioner från verkligheten men ändå inte kopiera dem rakt av. Detta för att det ska bli lätt för spelare och spelledare att komma in i och få förståelse för religionen i *Coriolis*, men att den samtidigt har fått ett djup, säger Mattias Lilja.

Det känns som en mycket bra idé att låta religion få stor plats, då i många rollspel och i flera av de spelgrupper där jag har varit med så har religionen bara fungerat som en uppdragsgivare eller en annorlunda typ av magi.

Religioner i olika rollspel

I de flesta rollspel så är religionernas grund sann och gudarna existerar verkligen (med detta vill jag vare sig bekräfta eller förneka existensen av gudar i vår värld). Detta ger en bra och solid grund att utgå ifrån när man vill att religionen ska ha stor betydelse för världen. Religioner i rollspel avspeglar ofta de forntida religionerna som t ex den antika grekiska mytologin eller asatron. Gudarna i dessa religioner är ofta mänskliga med styrkor, svagheter och kan vara mycket nyckfulla och det är också möjligt att döda dem. I episka äventyr så behöver man mäktiga fiender och allierade, då fungerar gudar och deras kulturer mycket bra till båda sakerna.

Till vissa rollspel så kommer det specifika religionsböcker som tillbehör. Ett av dessa är boken ”Religioner: Gudarnas Kamp” till *Eon*. Boken tar upp en massa olika religioner som tyvärr känns som om man har tagit religioner från vår värld och förändrat dem lite. Detta gör det lättare för spelarna att förstå och sätta sig in i religionen. Trots detta så känns religionerna i *Eon* som om de inte existerar i vardagen utan bara för att vara de klassiska uppdragsgivarna och fienderna. Man får ingen känsla av att religionen är verklig och levande. Denna känsla genomsyrar många spel, vilket känns tråkigt då religion har så stor plats och betyder så mycket i den riktiga världen.

I spel som utspelar sig i en modern värld beror det ofta mycket mer på spelgruppen hur stor betydelse religion har. Om inte spelet är fokuserat på religion som till exempel *In Nomine* (ett rollspel där man spelar änglar eller demoner som kämpar för den egna sidan på jorden). Trots detta så har flera av de

moderna spelen en stark influens av religion oavsett om det är de existerande religionerna eller om de är påhittade. I *Vampire: the Requiem* så har skaparna valt att väva in de religioner som existerar i vår värld i spelets bakgrund. En hel del av myterna om vampyrer härstammar från kristendom eller andra religioner.

I *Kult* cirkulerar spelet runt religion även om man som spelare skulle kunna spela hur länge som helst utan att reflektera över det. Visserligen kretsar spelet ofta kring den personliga skrällen, men i själva verket är religionen ett viktigt fundament för spelvärlden i *Kult*.

Religion var ett stort inflytande vid skapande av spelet och gudomar har stor plats i det. Gudarna använder människorna som spelpjäser och på det sättet fyller religionen en viktig plats i spelet trots att SL inte visar det öppet. Utöver religionerna från verkligheten så finns det mindre kulturer som känner till de riktiga gudarna och tillber dem på olika sätt.

Religiösa rollspel

Svenska kyrkan i Västerås stift har länge förenat religion och rollspel genom att använda rollspel som underlag för konfirmandundervisningen. Jag pratade med Len Howard som är ungdomskon-sulent på Västerås stift. Han berättar att Västerås stift tagit fram fyra olika rollspel och att religionens grundfrågor spelar en stor roll i spelen.

– Det handlar om moraliska frågor som man kan stöta på i vårt samhälle. Ofta handlar det om val utan något rätt eller fel svar.

”Vägen” var Västerås stifts första rollspel och det är ett klassiskt fantasyspel om en kamp mellan det goda och det onda. Det goda är en förklädd kristendom medan de onda är en självcentrerad egoistisk kult med den starkes rätt i fokus. De övriga spelen som Västerås stift skapade är också tänkta att användas till



”Vägen”, rollspel från Västerås stift.



"Coriolis"

konfirmandundervisning, men utspelar sig i olika miljöer så som i romarriket, vikingatiden och i framtida rymden.

Ateism

Coriolisförfattaren Mattias Lilja berättar om en bekant som missionerat i Afrika.

– När hon försökte förklara ateism var det ingen som förstod henne. De kunde acceptera att man hade en annan tro än deras, men att inte ha någon tro alls, det var helt omöjligt att förstå.

Detta är något som för mig känns väldigt likt religionerna i rollspel, i det att det finns inga ateistiska rollspel. Religionen finns alltid i bakgrunden för att forma världen. Kanske finns det ett behov efter något större än oss själva som smugit sig in även i rollspelens värld?



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_frojd@postmaster.co.uk

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 storleka helsida, halvsida eller 1/4 sida, till mycket förmånliga priser.

Kontakta signaler@sverok.se för mer information.



PRINS EUGENS WALDEMARSUDDE



PAUL RAYMOND GREGORY

Ur Tolkiens värld. 24 mars – 5 augusti

Utställningen presenterar den brittiske fantasykonstnären Paul Raymond Gregorys målningar, 1978–2005, med motiv hämtade från bland annat Tolkiens Sagan om Ringen. Dessutom visas en samling skivomslag för hårdrocksband illustrerade av konstnären.

Sveroks medlemmar erbjuds rabatt. Entré 65:- (ordin. 85:-)

Öppet: tis-sön kl 11–17, kvällsöppet tors till kl 20.

Adress: Prins Eugens väg 6, Djurgården, Stockholm

Tel: 08-545 837 00 www.waldemarsudde.se





Med fast mark under fötterna



Använd en blomsprayflaska för limblandningen

Oavsett om ens imaginära krig utspelar sig tusentals år framåt i tiden, i en fiktiv fantasyvärld eller under andra världskriget behöver man alltid en sak – något att spela på!

I den här artikeln kommer vi att beskriva hur man enkelt bygger ett bräde som fungerar för de allra flesta spelsystem och samtidigt är både hållbart, lättförvarat och snyggt.

Text: Linus Widner
Foto: Lars Bergström

INFÖR GOTHCON 2006 ville vi skapa något extra. I vår förening hade vi redan innan ett antal terrängbräden men vi kände att samlingen behövde utökas och vi bestämde oss för att bygga ett alviskt bräde. Sagt och gjort, vi hoppade raskt in i steg ett.

Det tar oftast ett par helger att bygga ett bräde, med tanke på torktid för färg, spackel och lim. Ta god tid på dig när du bygger. Om man stressar kan det förstöra mycket.

Steg ett – planera!

Att bara kasta sig in i byggandet är lätt när entusiasmen sprutar ur öronen på en själv och på ens vänner som är där för att hjälpa en. Risken är att man halvvägs genom byggandet plötsligt inser att den där idén med järnvägsspår över hela brädet kanske inte var världens mest geniala plan, speltekniskt sett...

Efter att ha skissat på en del ganska grundläggande idéer var vi på det klara med att bordet skulle vara väldigt friskt

och grönt, att det skulle finnas stora terrängbitar som var väldigt alviska (detta innebar också att vi skulle behöva bygga nya träd för att få in den rätta känslan) och att vi ville ha med en flod.

Steg två – införskaffa material.

Allt material man behöver för att bygga själva brädet finns på ditt närmaste byggvaruhus. Vi använde oss av vita fri-golitplattor i olika tjocklekar, 1 cm tjock spånskiva, spackel, svart och röd vattenlöslig färg, limpistol med ett antal extras-



Brädet görs i sektioner så blir det lätt att förvara.



Den lilla floden i närbild

tavar samt trälim. Man behöver dessutom såg, träfil, sandpapper, brytbladsknivar och penslar. Från en hobbyaffär skaffade vi olika nyanser av grön flock.

Flock – pulverliknande terrängmaterial som ger en effekt som bland annat kan likna gräs.

Steg tre – göra sektionerna.

Ett standardbräde är ungefär 180x120cm i storlek. Vi delade in det i tre delar eftersom det blir lättare att förvara, och dessutom kommer frigolitplattorna i behandliga ark för detta.

Se till att du jobbar någonstans där det är lätt att städa upp efter dig. Att bygga ger skräp att städa upp. Se även till att täcka arbetsytan med tidningar, det hjälper en hel del vid målning och flockning.

Börja med att såga ut lister i spånskiva. De ska vara lika breda som frigolitplattorna är tjocka. Om de blir lite bredare går det lätt att fila ned efter att allt är limmat. Det är självklart viktigt att delen som ska vara mot bordet är rak. Vi använde oss av tre cm breda lister, vilket gör att bräderna blir både hållbara och lätthanterliga. Såga ut alla lister på en gång, det är lättast så. Gör en testomgång utan lim för att kolla att allting verkligen kommer att passa ihop. Använd sedan limpistolen för att fästa listerna vid frigoliten. Lägg limmet på spånlisten och pressa sedan listen mot frigolitplattan – det sitter på lite mindre än en minut.

WARNING: pistollim är varmt! Se upp så att du inte bränner dig!

Steg fyra – att skapa ytan.

För att över huvud taget kunna måla eller lägga på lim på bräderna måste man först se till att ytan är relativt slät och hård. Frigolit är poröst, och därför bör man spackla ytan. Använd en bit papp eller en spackelspatel för att sprida ut spacklet över bräderna. Se till att det täcker överallt och var noga med att det inte blir ett för tunt lager. Vänta tills det har torkat.

När spacklet har torkat bör man slipa ner det något. Ett ganska fint sandpapper fungerar bra. Var beredd på att det blir mycket slipdamm.

När ytan är slipad och fri från damm är det dags att måla den. Vi täckte hela brädet med svart färg. När den var torr gjorde vi korta, oregelbundna streck med rött här och var på bordet. Det låter helt otroligt, men detta gör att det inte ser alltför konstigt ut om flock skulle ramla av efter en tids idogt användande. För nu går vi till...

Steg fem – flocka.

Att flocka bräderna är egentligen väldigt lätt. Måla utspätt trälim (ska flyta väldigt lätt) på en del av en sektion, ungefär 1/4. Kupa händerna och tag olika nyanser av flock i dem. Skaka om flocken så att det blandar sig. Skaka sedan ut blandningen över det limtäckta området. Skaka sedan brädan så att flocken sprider sig och

till sist antingen ligger kvar eller har ramlat av. Samla ihop det som blivit över och ha det som grund i nästa omgång. Måla på lim på en ny del och sprid ut flock igen. Upprepa tills alla tre sektionerna är täckta. Låt torka.

För att få flocken att verkligen sitta bör man försegla ytan så gott man kan. Vi blandade ut trälim i samma dimension som vid flockandet och hällde i en blomsprayflaska. Se till att ha en speciell sprayflaska för detta ändamål! Spraya limblandningen över det nu torra brädet. Låt torka igen.

Vi försökte ge bordet ytterligare alvisk känsla genom att sprida vita blommor över brädet innan vi sprayade lim över det. Det såg väldigt bra ut till en början, men efter bara några slag var blommorna borta. Det hade nog varit bättre att ha med dem i flockblandningen.

Voilà! Brädet är klart!

OBS! Ställ inga väskor eller liknande på bräderna! Risken finns att hårda, utskjutande delar sjunker ned i brädet och gör hål i det.

I nästa artikel ska vi gå igenom hur vi byggde allt det som hamnade på brädet. Då får ni även veta hur vi byggde floden. Den senare är ganska speciell, och om ni vill inkludera en sådan i brädet så rekommenderar vi att inte börja bygga förrän ni läst nästa artikel!

– Linus Widner

SOLNEDGÅNG

POST-APOKALYPTISKT STÄMNINGSLAJV

**HAR DU NÅGONSIN UNDRAT HUR VÄRLDEN SKULLE SE UT
EFTER ATT OLJAN SINAT, KNAPPEN TRYCKTS OCH
VÄRLDEN RASAT?**

DÅ ÄR DETTA LAJVET FÖR DIG

**SOLNEDGÅNG ÄR ETT POST-APOKALYPTISKT STÄMNINGSLAJV
SOM UTSPELAR SIG 2019, ETT PAR ÅR EFTER ATT DET
TREDJE VÄRLDSKRIGET OFFICIELLT TAGIT SLUT.
MÄNSKLIGHETEN LEVER ISOLERAD OCH SKRÄMD I BUNKRAR
OCH ÖVERGIVNA STÄDER, DÄR DEN DAGLIGA PRIORITERINGEN
ÄR ATT SKAFFA MAT FÖR DAGEN OCH HÅLLA SIG GÖMD FÖR
ALLA SOM VILL EN ONT.**

**HAR DU VAD SOM KRÄVS FÖR ATT ÖVERLEVA I EN VÄRLD DÄR
ETT MÄNNISKOLIV ÄR MINDRE VÄRT ÄN GEVÄRSKULAN SOM
BEHÖVS FÖR ATT TA DET?**

**OM DETTA LÅTER INTRESSANT, GÅ IN PÅ
WWW.FREEWEBS.COM/SOLNEDGANG
OCH TA REDA PÅ MER**

En dålig förlorare?

DET SLOG MIG under årets ASL-begivenhet nere i Köpenhamn i slutet av februari. Efter två förluster och en oavgjord match på Scandinavian Open var det som att gå in i en vägg. Huvudet hängde och jag insåg långsamt att jag är en riktigt dålig förlorare.

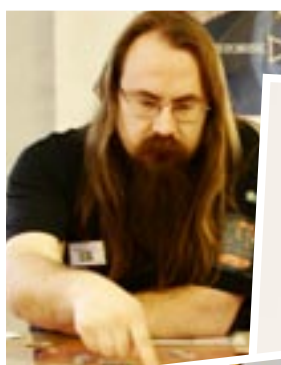
Några spelare vid bordet bredvid hade också tankar om vinnandets vikt. En av dem kommenterade: ”Jag behöver inte hävda mig genom att vara bäst på att flytta runt pappbrickor på en karta.” Att jag skulle kunna yttra samma ord efter att ha blivit krossad en hel helg kändes avlägset just då. Samtidigt var det förstås eländigt att tänka att den goda förloraren förmodligen hade mycket roligare än jag, trots att hans resultat säkert också var kassa.

Med lite mindre självinsikt skulle man kunna säga att jag har vinnarskalle. Jotack, gener och uppväxt har gett mig en del av den varan. Det låter inte heller så svagt som ”dålig förlorare”. Det har varit en tanke att klänga fast vid – med tiden alltmer desperat. Men efter det senaste äventyret i Köpenhamn kom självinsikten som ett brev på posten. Som den undersökande journalist jag är beslöt jag mig att ta reda på vad som utgör en bra förlorare och hur man blir en.

Jag började med att fråga Tomas ”Brain” Davidsson som på sagda turnering lyckades hålla humöret på topp. Han fick i sin tur tipsa om en annan bra förlorare som fick tipsa om nästa, ja, jag tror ni fattar nu va...

– **Henrik Sannesson**

Vad är en bra förlorare (och hur blir man en)?



Tomas ”Brain” Davidsson, Borås: Om det är tajt hela vägen, matchen är rolig och man haft kul hela tiden då är det helt ok att förlora. Blir man däremot helt överkörd för att någon slår bra tärningsslag då är det värre. Då finns inget annat än att bita ihop och komma igen nästa gång.



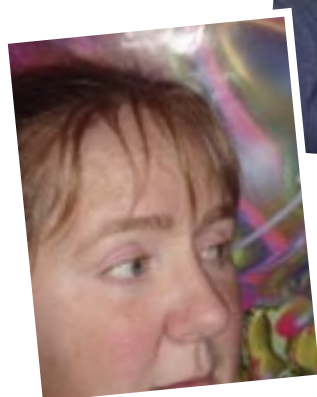
Daniel Johansson, Borås: Man måste kunna skilja på vad som är viktigt och inte. Visst kan det vara viktigt i vissa fall att vinna, men sitter man en kompisväll och slänger ur sig otrevliga kommentarer är det inte så kul för kompisarna. En bra förlorare skyller inte ifrån sig till exempel på att vinnaren slog bra och kan respektera den som vinner oavsett vad det berodde på.



Björn Jansson, Borås: För att bli en bra förlorare är förutsättningen att man verkligen gillar spelet och spelandet tillsammans med andra. Det är det man ska stå efter, inte själva vinsten. Men det är klart man inte behöver vara glad när man förlorar om man spelar i en turnering.



Carl-Gustaf Samuelsson, Borås: Vägen måste vara det roliga, då blir man en bra förlorare. Jag tror dåliga förlorare har det i sig för att deras föräldrar redan tidigt har uppfostrat dem till att vinst är det enda som räknas.



Karin Warmenius, Göteborg: Att vinna varje parti är inte det viktigaste. I vissa spel, som Roborally, tycker jag att det kul oavsett om man vinner eller inte. Man får ju fundera över varför man spelar och kanske om man vill att folk ska fråga en nästa parti också. Men så här skulle jag inte sagt för 20 år sen. Då var jag inte alls någon bra förlorare.

NINJOR UNDANBEDES

Ashika no Shakai



Det började som ett lajvfölje, men nu har Sydsveriges mesta japanfantaster slagit ner bopålar. Ashika no Shakai blir först i Signaler från Sveroks nya avdelning om Sveriges spelföreningar. Erik Pihl och Kristian Samuelsson tog chansen att berätta om varför ninjor suger och om hur det kommer sig att Hässleholm är förvillande likt Japan.

DET ÄR EN VISION om mångbottnat lajvande med trovärdiga karaktärer som inspirerat Erik Pihl och en handfull andra att dra igång föreningen Ashika no Shakai. I några år har han och ett gäng kompisar funnits med som Japaninspirerat lajvfölje. Och sedan förra året är visionerna permanentade i en ny förening som ordnar sitt första lajv i slutet av juli. Det kommer att utspela sig i den egna spelvärlden Ashika [uttalas *Ash-ka*] som likheterna till trots inte är japanrollspel formulär 1A. Ashika har sin historia och sina egna sociala koder, allt för att spelarna ska komma in i illusionen.

– Vi tycker att det här är grunden för kulturlajvande. Det måste finnas något

för spelarna att bygga sina karaktärer på. Det har gjorts försök förr med Japanlajv, men det har mest varit en ursäkt för att göra saker riktigt dåligt, som att hacka loss med kampsport och så. Ashika är en annorlunda värld med ett lugnare tempo och garanterat befriad från fulla knektar på värdshuset.

Klassamhälle

Ashika är ett land i förändring. Men traditionens kraft är fortfarande stark och präglar människorna både bland överklassen Takai och den stora gruppen bönder, handelsmän och hantverkare som ingår i Yasai. Den tredje klassen, de munkliknande Shijin står lite utanför

rangskalan och fungerar som en medlande kraft. Dyrkan av Rei – andarna – är en viktig del av Ashikainvånarnas liv.

– Det som är typiskt för Ashika är tron på återfödelse. En drivkraft för Shijin är att man tjänar Rei. Den som gör det belönas i nästa liv och får en bättre start nästa gång. Men hur det fungerar rent speltekniskt är inte hugget i sten.

– Vi har inte sagt rakt ut hur det är. Det är upp till vad man själv tror. Återfödelse kan finnas som en del av din intrig. Det kan vara så att din syster dog när du var liten och att du tror att hon finns återfödd i en person i din närhet.

Tillväxt

Alla som hittills anmält sig till *Flodens källa*, som sommarens lajv heter, har också kryssat i att de vill bli medlemmar i föreningen. Sen grundandet förra året har man nu kommit upp i trettio medlemmar. Kristian Samuelsson, som Erik Pihl drog med i projektet tidigt, berättar att mycket av arbetet med spelvärlden handlar om att skapa trovärdiga karaktärer tillsammans med deltagarna.

– För att hjälpa spelarna att utveckla roller ber vi dem först att svara på ett antal frågor. Vi vill försöka hitta rätt plats till dem i intrigen. Sen ger vi dem en förutsättning. Den kan till exempel ta upp att du är dotter till den eller den i byn och att de här olika personerna och händelserna är viktiga i ditt liv. Utifrån förutsättningen kan spelaren få en känsla som hennes rollbeskrivning bygger på. Tillsammans med oss och de andra spelarna i hennes grupp bygger vi sedan en karaktär. Hemsidan *ashika.info* har fått en viktig betydelse för karaktärsbygget. Där kan alla prata med dem som ingår i samma grupp. Och man får en chans att lära känna dem man kommer att ha en nära relation till.

Ninjur, samurajer och katanas

På samma gång som Japan är en inspirationskälla är bilden av landet också en felkälla i byggandet av spelvärlden. I Sverige har vi få källor till information

om feodaltidens Fjärran Östern. Det kan bli stora utslag på kliché-o-metern på ett svenskt Japanlajv. Därför, berättar Erik och Kristian, har de gjort en lista över företeelser de inte vill se skymten av på sina lajv.

– Vi har från första början bannlyst vissa ord. Alla vet vad en geisha eller samuraj är och därför finns de inte i vår värld. Vissa av begreppen finns kvar i någon form men de har andra namn, berättar Kristian.

Men trots att föreningen har en stark vision är det svårt att få folk att inte frossa i den japanbild som de själva har.

– Jag ser det fortfarande som ett problem eftersom många tar sina förutfattade meningar med sig. ”Vad coolt med japanlajv, får jag ha ett katana då” kan någon fråga, trots att man har förklarat hur världen ser ut. Därför har vi gjort en lista över allt som inte finns i Ashika.

Bredare bälten för tjejer?

En viktig ingrediens i världen är att rollerna är könsneutrala. Det betyder bland annat att spelare av båda könen kan spela alla sorters roller. Men den biten är nog den svåraste att sälja in hos deltagarna.

– Så ofta vi har ett tillfälle så försöker vi säga ”nej, du behöver inte ha ett bredare bälte för att du är kvinna” eller liknande. Många faller automatiskt in i traditionella tankemönster och vill skilja på mäns och kvinnors dräkter och namn etc. Vi försöka istället inpränta i folk att vem du är avgörs av din samhällsklass snarare än av ditt kön. Det blir ett slags socialt genus, berättar Kristian och Erik fyller på:

– Vi försökte praktisera det här på lajvet *Grevinnans nya rike* där vi spelade som följe. Det gick ganska bra. Vi måste försöka inpränta i deltagarna att de måste lämna dagens värderingar bakom sig när de träder in i vår värld, säger Erik.

Österns pärla – Hässleholm

Tänk risfält, terassodlingar och böljande bambu. Luften är fuktig i Ashika. Och det är varmt och disigt. Sverige må vara

fattigt på japanskt klimat. Men i Hässleholm finns ett område med bokskog som lika gärna kunde ha befunnit sig i Asien. På tal om undersökningen om lajvare och skog (se artikel på sidan 7) tycker Erik och Kristian att området får en klar fyra av fem i betyg.

– Det enda felet är att det är lite för litet. Det ligger en landsväg rätt nära men den hörs inte så länge man är en bit in i skogen. Då hörs bara åns brus. När man går där i skymningen kan det kännas som att man står i Kambodja.


Det säger en nöjd Erik Pihl, som redan planerat en framtida kampanj efter sommarens lajv.

– **Henrik Sannesson**

Vill du också berätta om din förening i tidningen?

Hör av dig till [signaler@sverok.se!](mailto:signaler@sverok.se)





Vanguard: Saga of Heroes

De skapade en gång klassikern *EverQuest* och nu är de återigen tillbaka på MMORPG-scenen med sitt nya spel, *Vanguard: Saga of Heroes*. I slutet på januari öppnades portarna till världen Telon och frågan många ställer sig är om det kommer bli ännu en rungande succé.

Text: Fredrik Palmqvist

DET FÖRSTA JAG reagerar på när jag loggar in med min nyskapade karaktär är hur otroligt snyggt allt är och hur långt bort man kan se. Jag ser berg torna upp sig i horisonten och en drake som flyger så pass långt bort att den bara är en liten prick på himlen. Ett par hundra meter bort ser jag en vakt sittandes på ett enormt drakliknande djur. Jag sitter i ett par minuter och bara mättar mina ögon med vyerna.

Inte långt ifrån min startpunkt hittar jag en ingång till vad som ser ut som en enorm stad vaktad av en massa Dark Elves. Jag beger mig in i staden och börjar en lång klättring uppåt via ramper, trappor och stora salar. Facklor brinner på väggarna och min skugga spelar över marken när jag springer genom gångarna. Genom skyttespringor på ena sidan ser man dalen breda ut sig så långt ögat kan nå och på andra sidan gången finns

det fönster som vetter mot en gigantisk sal vars botten inte går att se för att det är så djupt. Jag hoppas verkligen att jag får komma in där någon gång för det är verkligen bland det häftigaste jag någonsin sett i ett spel.

Efter 15 minuters springande når jag slutet på min klättring och stiger ut på en bergstopp. Återigen blir jag helt tagen på sängen och jag kan inte låta bli att



Hästar kommer väl till pass då man ska färdas över långa avstånd.

stirra ut över dalen jag nyss var i, långt där nere kan jag se tälten där jag startade och ovanför mig flyger två enorma drakar som verkar vakta ett stort tempel. Jag sitter kvar uppe på bergstoppen i nästan 20 minuter innan jag beger mig ner igen för att fortsätta utforska världen, helt inställd på att en vacker dag få se alla andra underbara platser i den värld som heter Telon.

Världen

Världen Telon består av de tre kontinenterna Qalia, Thestra och Kojan och varje kontinents landmassa är ungefär dubbelt så stor som hela *World of Warcraft*. Ni som spelat sagda spel inser säkert hur gigantiskt stort Telon är, för er andra är det nog svårt att ens föreställa sig. Eftersom världen är så otroligt stor så finns det hästar att köpa redan när man når level 10 och senare finns både

droskor, båtar och flygande riddjur att tillgå. Tillverkarna har lagt ner mycket tid på att olika områden och platser ska kännas unika, vilket märks tydligt när man börjar resa omkring i världen.

Resor är en viktig del av spelet och känslan för världen, därför har utvecklarna lagt ner mycket arbete på att göra resandet roligt och inte bara något man bara gäspar sig igenom för att man måste. Är man ute och åker båt så gäller det att vara på sin vakt eftersom drakar, pirater och sjömonster gärna anfaller obeskyddade skepp, medan droskor och karavaner är ett hett byte för stråtrövare och tjuvar.

Redan när jag når level 20 så inser jag att *Vanguard* har ett par pusselbitar som jag har saknat i andra MMORPG de senaste åren. Spelet är både svårt och utmanande till skillnad mot andra spel jag provat och man behöver verkligen koncentrera sig

ordentligt emellanåt för att överleva. En positiv följd av att spelet är såpass svårt är att folk tar sig tid att samarbeta i grupper och socialiserar mer med varandra. Jag har på 2 veckor i *Vanguard* lärt känna fler personer än jag gjorde på 2 år i *World of Warcraft*.

Diplomati

En helt ny sak som aldrig tidigare setts i ett MMORPG är diplomati och i *Vanguard* är det ett eget litet spel. Spelaren får kontroll över en kortlek bestående av olika typer av handlingar som kan användas under en diplomatisession, kallad Parley. Sen gäller det att spela de kort man valt på bästa sätt för att sänka motståndarens dialogpoäng till 0 alltmedan man håller sin egen poäng högt. Systemet är väldigt roligt och det är väldigt lätt att lära sig samtidigt som det finns avancerade strategier som är mycket komplicerade

och invecklade. I städerna finns olika det olika fraktioner som kan påverkas i olika riktningar och beroende på hur de ställer sig i olika frågor så ger de olika fördelar som till exempel stridsfärdigheter, olika bonusar, speciella diplomatikort, pengar och mycket annat. Även inom diplomatin är det viktigt att spelare samarbetar eftersom fraktionerna hela tiden sakta återgår till sina normalvärden och det är omöjligt att hålla dem kvar dygnet runt ensam.

Raider

Raids och högnivåspelandet är en viktig del av alla dagens MMORPG och även här har *Vanguard* siktat högt. Redan på level 35 börjar olika grottor öppnas upp som kräver ända upp till 24 personer för att besegra och på level 50 finns det redan nu en mängd bossar och områden utvecklade, medan fler kommer i en stadig ström. Till skillnad mot *World of Warcraft* så finns det inga instanser i *Vanguard* utan alla zoner och grottor är öppna för alla spelare samtidigt. Det blir därför en kamp mot både klocka och andra spelare när man jagar efter bossar och föremål, vilket är ytterligare en sak som jag personligen har saknat sedan *EverQuest*.



Grafiken är genomarbetad och detaljerad men kräver en hel del av datorn.

Krav

Tyvärr så kräver *Vanguard* lite mer än vad andra spel gör, dels från din dator och dels från dig som spelare. För att spela med alla inställningar på max så behöver man en dator i den extremaste klassen. Detta är ett medvetet val gjort för att gra-

fiken ska fungera längre utan att bli omodern, men man blir lätt frustrerad när man ändå försöker och det hackar och laggar så man blir galen. Tidsmässigt så är *Vanguard* rätt tungt och långsamt. Det kommer att ta sin tid att nå level 50 och det blir lätt långtråkigt och segt utan bra umgänge och socialt snackande. Turligt nog består spelarkretsen mestadels av erfarna och trevliga människor till skillnad mot vissa andra spel, så förutom att det tar längre tid att levla så märker i alla fall inte jag av det något nämnvärt.

Avslutning

Trots detta måste jag ge *Vanguard* ett mycket positivt omdöme, även om jag inte tror det passar alla, långt ifrån. Om man däremot som jag längtar tillbaka till svunna tider, då MMORPG var svåra och utmanande, så är *Vanguard* perfekt. Det finns fans som kallat spelet för "det riktiga *EverQuest 2*" och jag är beredd att hålla med dem.



Världen är stor: var och en av de tre kontinenterna i Telon är dubbelt så stor som hela *World of Warcraft*.

FREDRIK PALMQVIST
palmen@otaking.se



AT 43

Operation Damocles

Än en gång strider människor mot slemma aliens. Rackhams *AT 43 – Operation Damocles* är ett figurspel med färdigmålade figurer.

Snabba regler men något obalanserat är första omdömet om detta lyxliur från vår testspelarare Andreas Ekeroot.



Nu blir det snart jobbigt för vår lille soldat när han får se vad som gömmer sig bakom hörnet.

OPERATION DAMOCLES-LÅDAN är väl tilltagen, mycket snygg och har ett fint fönster så att man kan se sakerna i lådan. Att packa ur lådan får mig att känna mig som ett barn på julafton, först möts jag av förmålade figurer av olika storlekar och typer, sedan lite terrängdelar, måttband, tärningar och sist men inte minst instruktionsboken.

Reglerna är pedagogiskt upplagda, först en bakgrundstext, följt av en snabb introduktion till spelet och sedan börjar första scenariot. Varje scenario tillför ett antal regler. När man spelat färdigt alla sex scenarier har man alla regler som krävs för att spela *AT43 – Operation Damocles*. På de två sista sidorna finns alla reglerna sammanfattade plus några bonusregler såsom ledarskap och ett mycket smidigt verktyg döpt till ”The universal resolution table” som i princip är samma sak som motståndstabellen i gamla *Drakar och Demoner*.

Reglerna är enkla men effektiva, de bygger på att varje handling har ett värde

som mäts mot ett motstånd. Med hjälp av ”The universal resolution table”, över-sätts skillnaden mellan handlingsvärdet och motståndet till ett värde man måste slå med tärningen för att lyckas. Detta gäller alla situationer där tärningar är inblandade. Ett exempel är att för varje skott som avfyras tar man pricksäkerheten för vapnet minus avståndet till målet i hela decimeter. Avståndet mäter man med det medföljande måttbandet eller en vanlig linjal. För varje skott som träffar slås en tärning med vapnets skadevärde minus målets rustningsvärde för att se om träffen gör skada. Reglerna är enklare än stridsreglerna i valfritt rollspel men krångligare än reglerna i tyska brädspel. Det enda jag har att invända är att reglerna till en början kan vara lite kryptiska. När de väl sitter går det som en dans.

Jag och min lillebror Jesper spelade igenom de sex stycken introsnarierna, jag valde att spela människorna eller U.N.A. (United Nations of Ava) som de också kallas medan Jesper spelade Therians, det vill säga de onda utomjordingarna. Jag vann

en av sex matcher. Efter den traumatiska upplevelsen har jag suttit och funderat på hur balanserat spelet egentligen är.

Den som får börja rundan har ett otroligt övertag, särskilt om den har fortsatt tur med tärningarna. Therians får en modifikation på plus ett på initiativslaget, det finns en väldigt bra anledning i spelet men gör spelet obalanserat. Det jag klurat mest på är om man kan kompensera otur med tärningar med taktiskt spelande.

Under de sex matcher jag spelat har jag inte kunnat bevisa det. Det har varit tärningens lag som gällt och Therians har i princip alltid vunnit. Det enda scenario som U.N.A. vunnit går ut på att förstöra två nanogeneratorer och det är tack vare U.N.As infanteris specialvapen som de lyckas. Dessutom är de försvarande Therianstyrkorna i det scenariot förvånansvärt få. Jag känner en viss frustration över att tärningarna avgör så mycket i spelet. Det innebär att oavsett vad jag gör måste jag ha räflyt för att lyckas med någonting, jag kan inte kompensera för otur i en given situation genom att använda en annan



– Grabbar, är det någon som kom ihåg att ta med konservöppnaren den här gången?

taktik. Jag hamnar likväl i en situation då jag måste slå tärningar, det kan finnas regler i den stora regelboken som jämnar ut detta, men det finns inga antydningar till det i regelboken som följer med *AT 43 – Operation Damocles*.

Jag hade väldigt kul när jag spelade *AT 43 – Operation Damocles*, även om jag flertalet gånger i förtvivlan såg på när de onda utomjordingarna förvandlade mina modiga soldater till köttslamsor. Det som tilltalade mig mest var att flytta omkring små färgglada plastfigurer och ställa upp dem i fina formationer för att sedan skjuta på andra färgglada plastfigurer. Grundmålningen av figurerna är snygg och om man är duktig på att måla är det ingen konst att förbättra den. Spelet bör tilltala dem som hatar att måla sina figurer samt dem som älskar att måla sina figurer och alla däremellan. Rackham planerar att släppa ett antal expansioner till *AT 43* under 2007, de har redan släppt ett halvdussin, bland andra större och elakare infanteri till Therians och motsvarande till U.N.A.

Sammanfattning

Sammanfattningsvis tycker jag att *AT 43 – Operation Damocles* är ett mycket underhållande figurspel, om än något obalanserat. Om man har rutin på att spela spel är det inga problem att balansera upp varje scenario efter att ha spelat det några gånger. Men jag tycker ändå att det är lite dåligt av Rackham att inte balansera spelet så att man oavsett vilket lag man väljer att spela har en chans att vinna.

I övrigt är spelet gediget gjort, de förmålade figurerna är snygga, lådan har konstruerats smart och är en fröjd att packa upp. Instruktionsboken är snygg, om än inte så tydlig som den skulle kunna vara. Reglerna är sympatiska och snabba, men jag skulle gärna se en översättning av dem till svenska för att förenkla för de yngre spelarna.

ANDREAS EKEROOT är en norrlänning som hellre spelar spel än slåss med de andra tjurarna.
andeke@gmail.com



Imperial

Imperial är ett av många spel som hade premiär på Essen-mässan ni kunde läsa om i förrförra numret. Redan då märktes ett stort intresse och snacket var snabbt igång. Scenariot är Europa på gränsen till första världskriget där skrupellösa investerare smider ränker för att mjölka ländernas statskassor på så mycket pengar de kan.

Foto: Ludwig Seitz

VAD SOM FÖRST ter sig som ett traditionellt krigsspel visar sig snabbt handla om pengar och timing. Genom att investera i ländernas aktier tjänar spelarna pengar på utdelningar och framgångsrikt ledarskap. Nu kan man i spelhålan Dragon's Lair i Stockholm se upp till tre partier spelas samtidigt under de regelbundna brädspelskvällarna. Nyhetens behag klingar nog av men jag anar att *Imperial* är en överlevare som kommer roa brädspelare för ett bra tag framöver.

Spelet och dess regelhäfte är hyggligt lätt att lära sig. Utmaningen ligger istäl-

let i att förutse vilka länder som är på väg att expandera och vilka som kommer att ha mest pengar att dela ut till minst antal övriga spelare - däri ligger spelets kärna.

Imperials motor känner vi igen från spelet *Antike* av samme upphovsman. Även här finns ett hjul med olika handlingsalternativ där alla länder har varsin väljarpjäs. Spelaren med störst summa investerad i ett land väljer ett av pjäsens tre närmaste alternativ gratis. Med egna pengar kan landspelaren hoppa upp till tre extra steg på hjulet. De flesta alternativen är alltså inte tillgängliga två turer i rad. Notera att det är länderna och inte spelarna som har sina turer. En spelare kan alltså under ett och samma turvarv sköta flera länders handlingsväljare. En spelare som däremot inte är störst investerare någonstans kan bara försöka köpa sig majoritetsägande i ett av länderna. Det kan låta hårt att sitta på läktaren under perioder men att "krypa" som näst bäst i flera länder kan tvärtom vara taktiskt. Köptillfälle får man nämligen bara med

en investerarbricka som cirkulerar ett steg medsols varje gång någon väljer eller passerar handlingen "Investor". Spelare utan kontroll över något enda land får i gengäld köpa valfri aktie varje gång någon annan gör det. Låt det goda rulla!

Handlingsalternativen är fabriksbygge, produktion, förflyttning, aktieutdelning (samt aktieköp), import och skatteindrivning. De som kan behöva en liten beskrivning är aktieutdelningen och skatteindrivningen. Ett lands ledare kan dela ut pengar från statskassan till spelare utifrån de investeringar de eventuellt gjort i landet. Minst får först så det kan hända att den aktive spelaren som oftast själv ska tjäna mest, slutligen inte får full pott. Det är också nu spelaren som för tillfället har investerarbrickan får två miljoner i köpstöd för att köpa eller uppgradera en valfri aktie. Det är huvudsakligen så här statskassorna fylls på. Vad lär vi oss då? Jo, ett land som säljer dåligt kommer ha mindre pengar att dela ut, bygga fabriker samt importera extrapjäser med när det

Härdfakta:

Imperial

(Wolfgang Mac Gerdts)
2-6 spelare. 12+ år.
Speltid 120-180 minuter.
Utgivet på engelska och tyska
av Rio Grande Games.



Till höger: Alla sparar i fredade Schweiz som anses neutralt, till skillnad från Sverige!

kniper. Sannolikt kommer landet också ha svårt att erövra utomstående stater från vilka man kan driva in skatt.

Skatteindrivning är så attraktivt att länder ofta tas över så fort deras handlingsväljare har "Taxation" inom räckhåll på hjulet. Viktigast med att taxera är att värdet på aktiernas återbetalning stiger längs en poängskala. Det gäller att de länder du har många aktier i avancerar på bekostnad av länder där andra har större återbetalning än du själv. Ju fler territorier ett land erövrar, desto större återbetalningsvärde och inkomst till statskassan. Avdrag görs för de pjäser som ännu står på kartan och kräver lön. En renodlad "pimpspelare" tar sålunda krasst över två grannländer, låter det som först ska driva in skatt slå ut sina pjäser mot det andra och överläter sedan de nyvunna territorierna till sitt andra land att taxera. Efter detta är vem som helst välkommen att överta styret och ansvara för återuppbyggandet av krigsmakterna. Den sluge spelaren försöker upprepa procedu-

ren nästa gång länderna är på väg att dra in skatt. Spelarna bör enbart bry sig om sina egna kassar! Om skatteunderlaget förbättrats sen sist belönas även landsspelaren med mellanskillnaden. När ett lands värdemarkör når maxvärdet på poängskalan jämför genast spelarna värdet av sina aktier och lägger till sina kontanter. Rikast vinner, så man måste hålla sig osentimental till "sitt" land under resans gång. Om någon tar över allt du har på kartan inför "sitt" lands kommande taxering, ser du till att själv vara det anfalande landets ledare tills dess och häva in stålarna. Skattar bäst som skattar sist!

Imperials komponenter består av färgade träpjäser, solida aktiekort och färgkodade sedlar. Spelet är helt utan tärningar och effektkort. Planen och fyra behändiga snabbreferenskort är liksom aktierna dubbeltryckta med engelska och tyska på varsin sida. För de historieintresserade följer också en skrift om de olika ländernas status under tiden då *Imperial* utspelas. En liten anmärkning får väl utdelas



för de slarvfel i reglerna som rättas till av en separat errata-lapp.

På det hela taget är *Imperial* ett väl utformat och balanserat spel. Nybörjare kan ha fördel av att börja med två eller tre deltagare då det kan vara lättare att överblicka spelets gång. Därefter kommer spelet mer till sin rätt med fler spelare. *Imperial* står högt i kurs!



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



Frontline: Är inte Kursk en ubåt?

Получена задача: Отремонтировать мосты

Gillar du stridsvagnsdueller och svår filmmusik? Då tillhör du den tänkta målgruppen för *Frontline: Fields of Thunder*. Men frågan är om det är just det här spelet som ska få dig att uppleva den härliga sommaren 1943.

SOM INBITEN krigsspelare lockades jag av försäljningsargumenten. Det här skulle bli spelet för den som tycker att andra utvecklare fuskar för mycket med realismen i sina krigsspel. För visst är det så att realism i många fall byts ut mot spelkänsla. Det är ett okontroversiellt byte för de allra flesta. Den stora frågan – bland oss som tycker att realism är en stor del av spelkänslan – är när någon ska lyckas kombinera spelkänsla och realism. Ryska utvecklaren Nival har försökt. Sättningen är pansarslaget vid Kursk sommaren 1943, den sista allvarligt menade tyska offensiven på östfronten.

Inget Pulp Fiction

Ibland säger jag till mina skribenter att bryta upp tidslinjen i artiklarna. Att börja mitt i handlingen eller där det är som mest spännande. *Frontline: Fields of Thunder* hade också behövt lite kritik i den riktningen. Istället kör man den klassiska vägen för att bygga upp inläringen. Men ärligt talat, är vi inte lite trötta på att börja med lätta enheter och att vi ska utrustas allt tyngre för varje uppdrag. När ska det komma ett spel som öppnar våra ögon för att ökad svårighetsgrad inte är synonymt med tyngre arsenal och fler stridsvagnar.

Reeeeeaaaaalllltiiiiidddddd

Taktik är inga lätta grejer. Du kan känna dig nöjd när infanteriet utforskar terräng, stridsvagnar anfaller i täta formationer och hela räden understöds av flyg och artilleri. Men om vagnarna istället kommer rullande på kolonn och kör in i ett minfält och sen får tugga i sig ett fett bakhåll med kanoner och infanteri. Ja, då är du rätt rökt i det här spelet. Om du vill dig ta igenom scenariona måste du hushålla med resurserna. Efter ett sånt misstag kommer du garanterat utnyttja möjligheten att skruva ner hastigheten



På östfronten inget nytt: Grafiken i *Frontline: Fields of Thunder* är okej, men knappast spektakulär.



Enheterna tar helst närmsta vägen till målet, raka spåret genom stan om det behövs!

på spelet rejält. I trailern som finns på utgivarens hemsida kan man lätt tro att det här är ett actionfyllt spel där det går undan. I själva verket tar det flera timmars tålmodigt mangel att ta sig igenom ett scenario.

Fågelvägen – den bästa vägen?

Du bossar över minst 15-20 enskilda enheter. Tyvärr tar de alltid närmsta vägen mellan punkt A och punkt B på kartan. Enheterna låter sig inte nedslås av berg eller skogar, trädgårdar eller i till och med hus. Infanteristerna blir visserligen väldigt trötta och stridsvagnarna förvandlas till skogsmaskiner som faller jätteträd till höger och vänster. De fina vägar som finns är det ingen som vill använda. Visst kan man styra enheter till att gå förbi punkter på kartan, men då tar ordergivningen också sin runda tid. När man har gett order till hela följet har den första redan hunnit bli sprängd i småsmul eftersom den inte upptäckte fienden förän fyra vagnlängder bort (synräckvidden är också ett problem, jag kommer till det). Samtidigt står den sista fortfarande och väntar. Sedvanligt i genren är att skapa grupper. Tyvärr är det inte heller riktigt hundra. Pansar behöver infanteri och tvärtom. Men skapa då en grupp med

båda tänker du. Ja, det kan man göra. Men pansaret åker snabbare och snart har de kört ifrån infanteriet. Jag har ännu inte lärt mig hur man får till välblandade styrkor som kommer fram samtidigt på något smidigt sätt.

Svår balansgång

Rena pansarstrider tycker jag faktiskt kan bli rätt trista. Därför är det kul att se att infanteriet har fått en framskjuten roll. Skyttegrupperna är riktigt vassa på att ta kål på stridsvagnar, tyvärr kanske lite för vassa. Det är när orädda infanterister kravlar fram över öppen mark och sedan effektivt prickar in handgranater från 40 meters håll som det börjar det kännas att spelet hade mått bra av en rejäl balanseringsomgång. Samtidigt vill Nival göra *Frontline* till ett taktikspel med täta dueller. Den ambitionen gör våld på det historiska (och ganska coola) faktum att stridsvagnsduellerna ofta skedde på över 1000 meters avstånd. Det blir lite fänigt

att Tigervagnar inte kan se längre än 300 meter och att infanterister inte skjuter längre än 50 meter.

Omdöme

Det är en skön syn att det förutom de vanliga konservburkarna finns halvbandvagnar, pansarbilar, lastbilar, jeepar, flygplan, eldkastarenheter med mera. Det är en skön variation i enheterna man får. Men *Frontline: Fields of thunder* har ingen revolutionerande spelidé att stoltsera med. Det är taktik på östfronten som vi känner den. Inte heller grafiken är något att yvas över. Spelet lider av krocken mellan realism och viljan att vara snabbt och actionfyllt. För dig som är en hardcore krigsspelare är det här förstås ett givet köp. Gillar du däremot titlar som får dig att spela "bara en stund till" trots att det gryr ute då ska du tänka dig för en extra stund. Så realistiskt att det blir coolt och värt besväret är det inte.

– Henrik Sannesson

Ur bokhyllan

Romaner med spel som förlaga blir inte alltid så roliga. Men har man ett starkt spelintresse är kvaliteten fikon värd eftersom man gärna plöjer böckerna ändå, för att samla små guldkorn av bakgrundsinformation, få ny inspiration eller bara hålla glöden för spelet varm.

Den här vändan tipsar Daniel därför om några "måsten", om man har bakgrundsintresset.



The Well of Eternity Richard Knaak

Richard Knaak har tidigare i sin karriär misshandlat Dragonlance-världen, och här är turen kommen till Warcraft. Romanserien War of the Ancients behandlar alvdrottningen Azsharas fall, den brinnande demonlegionens första intrång i Azeroth och slaget vid Hyjal. Ett episkt tema, som dock besudlas av en fjantig tidsreseplott, träig porträttering av huvudpersonerna och ett slappt berättande överlag.

Men det är ju rätt sjukert att få flukta på de epokgörande, tusentals år gamla händelserna ändå, innan man drar ut och raidar efter lite zomg epixx ftw!!!11



Ravenor Dan Abnett

Till Games Workshops spel har det skrivits både kalkoner och riktigt bra, hårdkokt krigsromantik. Abnett är en av fixstjärnorna och tumlar framförallt runt i världen till Warhammer 40.000. Hans romanserie om den stränge men rättvise politiske kommissarie Ibram Gaunt lär väl knappast ha undgått någon figursmekare. Den här volymen är första delen i en uppföljarserie till trilogin om Eisenhorn. Huvudpersonen är psionikern och inkvisitorn Gideon Ravenor, som arbetar för Ordo Xenos och i sällskap av sin väloljade grupp medarbetare halkar in i allehanda politiska intriger och härvor av demonisk korruption.



The Dark Elf Trilogy R A Salvatore

Knappast någon nyhet den här heller, men väl värd att nämnas i detta spelböckernas minikanon. Denna samlingsvolym spänner över de tre första böckerna i Salvatores långa romanserie om den (relativt) godhjärtade svärdsekvilibristen och mörkeralvsprinsen Drizzt Do'Urden, känd från Forgotten Realms. Missnöjd med lack- och lädermentaliteten i den underjordiska staden Menzoberranzan ger han sig upp på ytan för att finna nya allierade, men släkt och "vänner" från förr tänker inte låta honom slippa undan så lätt...

DANIEL KRAUKLIS
har läst mer än han låtsas om.
prima_materia@hotmail.com

STRIDSRUNDOR

Tesla bildar en förening

av Mattias Huss och Stuart Shelley



Foto: Martin Boose

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!

Kontakt:

Sveroks förbundskansli

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

Sverok GävleDala

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

KALENDARIUM

.....

GothCon XXXI Påskhelgen 6–8 april 2007:

Sveriges största spelkonvent äger rum i Göteborg.
www.gothcon.se

Riksmötet 20–22 april:

Sveroks Riksmöte ordnas 20-22 april i Linköping.
www.sverok.se

LinCon 27–30 april:

Spelkonvent i Linköping.
www.lincon.se