

herring can #35

GOD JUL & GOTT NYTT SPELÅR!

december 2004 – januari 2005

speltidning för Sverok Ost och G&B



- 02. index
- 03. ledare
- 04. julnytt från sverok ost
- 06. tempelherremyten
- 09. wh40k: dawn of war
- 10. rutblocksrally v2.0
- 15. evil genius
- 16. world in flames
- 17. half life 2
- 18. pokéthulhu
- 19. 1900-tals lajv år 2203
- 20. anders maskar...
- 24. mats spelledartips #2
- 26. jhonny the homicidal...
- 27. faans del 4
- 31. fröken januari
- 32. herr december



vad är herringcan?

en gratis speltidning som ges ut av Sverok Ost och föreningen G&B.

kontakta sverok ost

ordförande: **JON BACKMAN**
email: jon@ost.sverok.se
box 207, 551 14 Jönköping

kontakta thc

thc@gob.nu

hemsidor

www.gob.nu/thc
www.ost.sverok.se
www.gob.nu

redaktion

chefredaktör och layout
DANIEL ROOS

nyhetsredaktör
JIM PE-MELIN

annonsansvarig
CHRISTOFFER ÅNGMARK

korrektur
JIM PE-MELIN
MICHAEL HEMMINGSSON
CHRISTOFFER ÅNGMARK

ansvarig utgivare
CLAES GERLEMAN

tryck

TABERGS TRYCKERI

omslag

framsida:
Warhammer 40,000: Dawn of War
Rendring av Blur Studios



herr December:
foto Daniel Roos



fröken Januari:
foto Johan Hector



Skaparglädje och konsumism

När jag sett en bra film, läst en fantastisk bok eller när jag plötsligt upplevt min omgivning på ett helt nytt sätt vill jag nästan alltid genast omvandla det till en spelvärld så jag kan få presentera den för mina vänner så de får uppleva den som jag sett den. Antalet universum som jag önskat fånga på det sättet är svårligen räknade, men endast några enstaka gånger har min skapelse blivit färdigställd. Till min sorg har sällan ens dessa få fått några innevånare utanför min egen fantasi, som fått ända den och utforska och leva i den. Ändå fortsätter jag att varje gång en värld fångar mig börja omvandla det till scenarion och regler i mitt huvud, och om det fastnar ordentligt börjar jag säkerligen sätta det på pränt.

Nu börjar jag dock ifrågasätta ifall jag egentligen är ute efter att verkligen få leda mina spelkamrater in i de världar som upptar mina tankar. Är det inte mer för att jag med rollspelshobbyn som undanflykt bara hoppas få vråka mig i mina egna fantasier, triggade av någon annans inspirerade skapelser på celluloid och cellulosa?

När jag greps av Stjärnornas Krig som pilt så började en process med att formulera samband och naturlagar för denna omfattande värld. Jag fyllde ut alla vita fläckar på George Lucas kartor med egna efterkonstruktioner och skapade mig ett gediget och genomtänkt universum (med min fjortonårs-uppfattning om vad som var så i alla fall). Jag började genast

befolka det med mina egna fantasiscenarion, utveckla mina "tänk om" och mest av allt fundera över hur jag själv skulle ha agerat i Lukes svarta 'Jedi-outfit'. Vid samma tid introducerades jag till rollspel genom några lata vänner som saknade en spelledare till Chock. Jag lät mig enkelt övertygas att spelleda, utan någon tidigare erfarenhet. Om det var bra eller inte får ni fråga Marcus Olsson, Patrik Tjernell och bröderna Balkeståhl om. Förhoppningsvis har de glömt det.

Själv har jag nog alltid drömt om att kunna spela med mig själv som spelledare, och det är kanske det jag gör varje gång jag börjar sätta ihop en spelvärld eller göra ett system. Hela processen där jag testar och bygger upp regler och fakta i lätt förståeliga tabeller och listor är en lek med mig själv i mina favoritvärldar.

När det gäller mina favorit-universum: Stjärnornas Krig, Babylon 5, Uplift, Cthulhu, Midgård, medeltida Japan, Blade Runner och Gibsons cyberpunksaga, så har de alla publicerats som rollspel, ofta i flera versioner och olika system. Dessa spel har dock inte alltid flutit ihop med min vision av världarna och jag har som absolut minsta åtgärd fått skriva om regler och ta till mina egna källor för bakgrundsinformationen innan jag börjat spela.

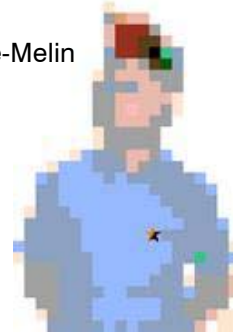
Jag har aldrig hängt på något förlags eviga serier av revideringar, moduler och kampanjer för ett spelsystem. Att på håll ha sett hur till exempel

vampyrspelare manisk köpt revideringar, tillägg och faktaböcker har avskräckt mig ytterligare från att köpa några nya spel eller anamma nya system. Sist jag försökte var när Moongoose gav ut Babylon 5 med d20. Förutom att grundboken inte ens var ett komplett spel och jag förväntades köpa åtskilliga moduler så var världen mer anpassad till reglerna än tvärtom.

Därför lär jag även härnäst göra mina spel själv, eller göra anpassningar av de enkla och flexibla system jag redan fattat tycke för, som till exempel Delta Force och GURPS. Det jag behöver för dessa spel finns i en eller två böcker för respektive spel. Resten kan jag skapa själv, vilket jag inte har särskilt mycket emot.

Men ibland längtar jag efter att åter plocka upp ett spel hos hökar'n på hörnet, och att åter få känna spänningen och tillfredställelsen jag kände när jag första gången plöjde igenom reglerna till Chock och utan särskilda förberedelser kunde kasta in mina spelare i de King och Lovecraft-världar jag redan kände till.

Jim Pe-Melin





Julnytt från Sverok Ost

Lokal och anläggningsbidrag

För att stödja föreningar med lokal har Sverok Ost ett lokal och anläggningsbidrag till föreningar med hyres-, arrende- och underhållskostnader. Bidraget täcker max 25 % av hyran/arrendet eller underhållskostnaden och uppgår till maximalt 10.000 kr.

För att bidraget ska beviljas måste er förening även ha sökt bidrag för lokal-kostnaderna på annat håll, exempelvis kommunalbidrag.

Kursbidrag

Mycket av föreningars verksamhet handlar om utbildning. Sverok Ost ger bidrag på 65 kronor x antalet deltagare x antalet kursdagar till så kallade ledarskapskurser i föreningarna. Kursen skall innehålla utbildningsmoment.

Exempel på kurser man kan hålla är spelledarkurser, konventsarrangörskurs,

lajvarrangörskurs, lokalvårdskurs, föreningskunskapskurs, projektledarkurs, kurskurs, kassörskurs eller förstahjälpenkurs. Läs mer på vår hemsida om vilka regler som gäller.

Informationsmöte med Ötsam

Delar av styrelsen var den 10 november på informationsmöte hos Ötsam, regionförbundet för Östergötlands landsting. Ötsam har infört nya regler för ungdomsorganisationerna i regionen och detta kommer självklart att påverka Sverok Ost. Rent konkret kommer de nya reglerna innebära att våra bidrag från Ötsam minskar, trots en lavinartad medlemsökning de senaste åren.

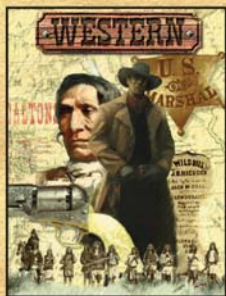
Fenix

Ost har under året erbjudit sina medlemsföreningar fria prenumerationer på speltidningen Fenix. Detta erbjudande går ut vid årsskiftet men vi hoppas att de föreningar som har haft en provprenumeration under året nu kommer att förlänga den på egen hand.

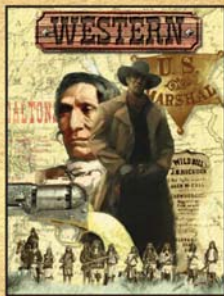
TEXT Jon Backman
BILD Lukas Thelin



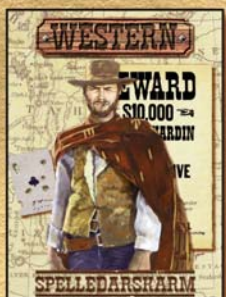
2005 KOMMER NYA WESTERN



Mjukpärm
99:-



Hårdpärm
119:-



SI-skärm
99:-



Rollformulär
50:-

Under andra halvåret 2005 släpps 4:e upplagan av Western -rollspelet. I väntan på det får du nu chansen att köpa den gamla regelboken till vrakpris, liksom spelledarskärmen och rollformulär.



RÄVSPEL
www.rollspel.com

tempelherremytens förvandlingar

“Tempelriddarna är alltid med!”

Citatet från semantikprofessorn Umberto Eco's välkända och humoristiska roman *Focaults pendel* är talande. Den som spelar *Illuminati* stöter förr eller senare på tempelriddarna. Det lär inte heller dröja länge innan den som har börjat spela crafts-miljöer i *Mage the Ascension* också stöter på dem. Den som roar sig med att surfa runt och läsa paranoidea excentrikers hemsidor på nätet, rörande “the reptiloid-British monarchy-Vatican-conspiracy” och snarlikt, snubblar snart nog på idéer om att tempelherreorden inte alls upplöstes, utan i hemlighet överlevt och syftar att ta över hela världen, såvida den nu inte redan har gjort det. I Robert Anton Wilsons romaner grundade tempelriddarna tydligen Illuminati. “Tempelriddarna är alltid med”, men varför? Denna artikel skall försöka skingra dimmorna. Först måste vi reda ut ordet orden, som har flera helt olika innebörder på svenska.

Äventyrets gång

Det svenska ordet orden verkar vara ägnat att förvirra, därför att det har många betydelser. Det är lånat från latinets ordo, som betyder ordning. De som lever i kyrkliga kommun-iteter är ofta organiserade i ordnar eller kongregationer,

under en gemensam klosterregel. Medan den helige Benedikts regel var riktad till munkar och nunnor som levde av jordbruk, och Predikarordens (dominkanernas) konstitutioner utformade livet för missionärer, själavårdskonsulter och universitets-lärare, var Tempelherreordens regel sammanställd för stridande riddare. Det är vanligt att dela in ordens-familjer i första-, andra- och tredjeordnar. Förstaordnar består av munkar eller bröder under löfte om celibat och egendomsgemenskap i en kommunitet. Andraordnar utgör samma sorts organisation för kvinnor. Tredjeordnar är, sedan 1200-talet, sammanslutningar av gifta och ogifta människor, som i sitt vardagsliv försöker leva i en viss ordens anda, och som är organisatoriskt knutna till första- och andraordnarna, men som vanligtvis bor utspridda ensamstående eller i familjer var för sig. Den största orden är Jesu Sällskap (jesuiterna) med 27 000 bröder i hela världen.

Världsliga riddarordnar

Riddarordnar är, med ett enda nutida undantag (Suveräna Malteserorden), någonting helt annat än de kyrkliga kommuniteternas ordnar, och lever inte celibatärt och anspråkslöst liv i kommuniteter. I kyrklig mening är de inte ordnar, ordines (som kommuniteterna), utan ett slag av sodalitia (fromma

lekman-na-gemenskaper). Riddarordnar är samman-slutningar av dubbade riddare, med egna utmärkelsetecken. De mest kända världsliga riddarordnarna är Strumpebands-orden (grundad av engelske kungen 1348) och Gyllene Skinnetts Orden (grundad i Burgund 1429, numera förlänad av huset Habsburg i Spanien respektive Österrike).

Förebilden för dem båda var Johanniterorden, som under senmedeltiden, utöver kärnan av riddarmunkar under ordenslöften i kyrklig mening, under andra sorters löften hade börjat ta upp riddare som var gifta och ägde privategendom. Riddarordnar måste vara grundade av en statschef eller en ledare för ett trossamfund. Det hävdas ibland att trossamfundens ledare måste ha tillåtelse av sin statschef för detta. Privatpersoner kan inte grunda riddarordnar – inte heller ättlingar till kungahus, som inte längre är statschefer. Riddarordnar kan vara andliga, statliga eller husordnar. Andliga riddarordnar förlänas av samfundsledare. Statliga riddar-ordnar förlänas av stater. Husordnar förlänas av kungahus, även om de inte längre är regerande, under förutsättning att ordnarna grundades på den tid då husets ledare fortfarande var statschef. I Sverige existerar idag den evangeliska Johanniterorden i Sverige (under svenske kungens beskydd), den ekumeniska The Most Venerable Order of



the Hospital of St John of Jerusalem (under den brittiska monarkens stormästarskap), de romersk-katolska riddarordnarna Suveräna Malteserorden och Heliga Gravens Orden, samt den savojska husorden S:t Mauritius- och Lazarus Orden. De tre första är en slags grenar av den medeltida Johanniterorden, som emellertid splittrades på grund av reformationen på 1500-talet. Suveräna Malteserorden är också en icke-territoriell stat (med observatörsplats i FN), och har behållit en kärna av riddarmunkar. Med tiden har dock två andra slags tillhörighet för icke-munkar utvecklats: de så kallade "lydnadsriddarna" och "riddarna". Munkar och så kallade "lydnadsriddare av heder och hängivenhet" måste vara adliga.

Här och där i världen florerar illegitima riddarordnar. Några illegitima riddarordnar delar namn med historiska ordnar, som redan existerar (Malteserorden/Johanniterna), eller är upplösta (Tempelherreorden). Andra saknar historisk kontinuitet, eller grundades först sedan kungahusets huvudman förlorat sin position som statschef.

Förtjänstordnar

Förtjänstordnar är inte kyrkliga kommuniteter, och inte heller riddarordnar. De utmärkelsetecken, som förekommer bland riddarordnar, ofta olika slag av emaljerade metallkors, började användas som statliga utmärkelser, även i de fall då den dekorerade inte var eller blev riddare.

Dessa kallas för förtjänstordnar. I Sverige avskaffades sådana nyårsdagen 1975, med ett undantag. Karl XIII:s orden kan fortfarande delas ut till frimurare, eftersom Karl XIII hade lite svårt att se skillnad på statliga och privata sammanhang. Övriga svenska förtjänstordnar kan delas ut till det svenska kungahuset och till andra staters medborgare.

Ordensällskap

En fjarde företeelse är ordensällskap. De är inte detsamma som riddarordnar, även om riddarsymbolik ibland kan förekomma i deras verksamhet, vilket kan förvirra betraktaren. Ordensällskap är privata sammanslutningar utan koppling till statliga utmärkelser. De har inte heller rätt att utföra

tempelherremytens förvandlingar

legitima riddardubningar, och de är inte kommuniteter, det vill säga ordnar i kyrklig mening. Inom ordenssällskap kan interna utmärkelsestecken förekomma, som till utseendet påminner om riddarordnarnas eller staternas förtjänsttecken, men ordenssällskapens dekorationer får inte bäras till högtidsdräkt i officiella sammanhang.

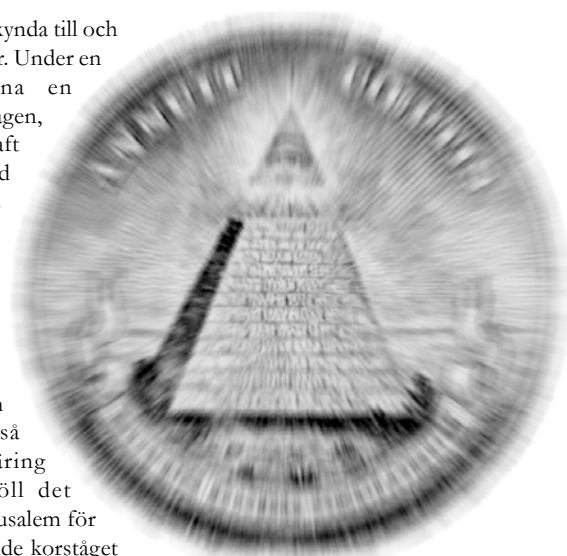
Den ursprungliga tempelherreorden

Tempelherreorden, officiellt "Kristi och Salomos tempels fattiga riddare", i dagligt tal "tempel-riddarna", grundades 1119 för att skydda pilgrimer på väg till det kristna korsfararkungadömet Jerusalem. Deras klosterregel skrevs av cisterciensabboten Bernhard av Clairvaux. I likhet med andra munkar levde tempelherrarna i egendomsgemenskap och celibat. I likhet med andra munkar bad de dagligen kyrkans fastställda sju bönetimmar, men till skillnad från andra munkar hade de under korstågen delvis stridande uppgifter. Detta var en ny uppfinning vid den tiden, även om den sjukvårdande Johanniterorden (som grundats ca 1090) så småningom skulle ta på sig en liknande roll.

Den judiske kung Salomo hade byggt det berömda templet i mitten av 900-talet fKr. Det hade vandaliserats av babylonierna på 580-talet fKr, men återuppbyggts under loppet av 400-talet fKr. Det utökades på kung Herodes tid strax före vår tideräknings början, men revs av romarna under kriget år 70 eKr. Det enda som återstod var Klagomuren. Sitt namn fick tempelherrarna därför att ett av deras främsta kloster låg på tempelberget, inte långt från Klagomuren, och så länge det franska kungariket Jerusalem bestod kunde man vid tempelplatsen se riddarmunkarna i

vit mantel med rött kors skynda till och från i viktiga beskickningar. Under en tid var tempelherrarna en framgångsrik kraft i korstågen, och de verkar också ha haft bättre kontakt med mellanösterns lokalbefolkning än korsriddare i allmänhet. Den som läser Sveriges mest sålde fantasyförfattare, Jan Guillou, har säkert bildat sig en slags uppfattning om hur det var, vilket också Västergötlands turistnärings tackar för. År 1244 föll det frankiska kungadömet Jerusalem för turkiska trupper. Det sjunde korståget (1248-1254) misslyckades. Det åttonde (1269-1272) var huvudsakligen riktat mot Tunis snarare än Jerusalem. Stegvis lyckades det fatimidiska kungariket i Egypten att framgångsrikt fördriva den frankisk-engelska närvaron. Många, däribland johanniter-riddarna, flydde till Cypern. Tempelherrarna var de sista som lämnade landet, när fästningen Ruad överlämnades 1303. Riddarordnarna hade börjat förlora sitt syfte – de hade blivit levande fossiler från ett annat århundrade.

"Fattiga riddare" kanske orden inte förblev så länge. Orden utvecklades nämligen till en tidig form av bankväsende över hela Europa och mellanöstern. Den franska kronan hamnade med tiden i statsskuld till tempelherrarna, och Filip IV den sköne fann det praktiskt och lämpligt att 1307 sprida ut rykten om att tempelherrarna var kättare, och arrestera dem i ett massgripande. Under påtryckningar



från kung Filip upplöste påven orden 1312, och dess egendomar delades mellan Johanniterorden och Kristi Riddare (i Portugal). Kungen verkar inte ha tillskansat sig fullt så mycket gods och gull som han önskat.

Somliga tempelherrarnas avrättades, men många omfördelades helt enkelt till Johanniterna, Tyska Orden eller Kristi riddare. I Skottland tycks några av tempelherrarna ha varit inblandade i bildandet av Tistelorden, som var en riddarorden knuten till det skotska kungahuset.

Tempelherreordens siste stormästare, Jacques Molay, avrättades 1314. Snart kom en legend i svang: Molay skall på bälet ha förutsagt att kung Filip och påven skulle dö inom ett år, vilket också skedde. Sedan var det tyst om tempelherrarna en tid.

TEXT Mats J Brandt

Warhammer 40,000: Dawn of War

RTS producerat av Relic, rekommenderat från 16 år, 1-8 spelare, systemkrav: Win XP/2000/Me/98, PIII 1.4 GHz eller AMD XP, 256 MB minne, 2 GB hårddisk, 32 MB grafikort.

Precis när alla inbitna StarCraft-fanatiker skulle ge upp hoppet om en uppföljare kommer detta spel. Ett actionfyllt rymd-strategispel med härligt banbrytande 3D-grafik, liksom drömmen om StarCraft 2 besannats.

Fraktionerna känner du igen sedan tidigare – människor i rymdrustningar mot diverse olika rymdvarelser som de vilda Orks, de gåtfulla Eldar, de onda Chaos och mäsklighetens försvarare: Space Marines och Imperial Guards. Med lite fantasi ser vi direkt varför Blizzard, företaget bakom StarCraft, från

början försökte få licens till Warhammer-världen när de skapade sina spel, men så är också nästan alla fantasy-raser i grund och botten desamma.

Det bör uppmärksammas att Dawn of War sätter helt nya standarder för grafik i ett strategispel. Aldrig tidigare har slagfälten varit så livfulla och intressanta att beskåda. Mycket beror på högdetaljerade texturer och modeller, men också på grund av att varje enhet har över hundra unika rörelseanimationer. Alldeles för ofta kommer man på sig själv i inzoomat läge för att beundra hur en modell gör en rundspark på en annan, eller hur Commandern hoppar upp på en hög demons rygg för att dunka ner den med sin hammare, tills man inser att man blir översprungen på andra ställen.

Förutom grafiken finns det ett gäng halvnya tappningar, som moral, terrängskydd och det faktum att det

inte finns några mineraler eller gaser att samla. Istället får man poäng genom att kontrollera vissa viktiga och kritiska strategiska punkter på kartan. Du får också bygga kraftverk för att hålla igång en energiförsörjning. Nya enheter "byggs" inte heller direkt i fabriker utan flygs in, droppas ned eller teleporterar in beroende på hur högteknologisk ras du valt. Vad som däremot är helt nytt är att modellerna köps i enheter, som kan förstärkas med fler gruppmedlemmar och olika beväpningar även efter dess att de skeppats till dig. Du kan också designa ditt eget armé-schema genom att rita egna banér, axelskydd och fritt färglägga övriga delar av rustningen, något som ger en extra personlig touch i multiplayer.

För det är också multiplayer som spelet är byggt för. Det enda negativa måste vara den alldeles för korta och enkla en-spelarkampanjen, men är man ute efter att spela mot andra spelare, så levererar Relic återigen en riktig fullträff till strategispel!



Daniel Roos

Nyttiga länkar

www.dawnofwargame.com

Officiell hemsida för spelet

dow.gob.nu

G&B's community för Dawn of War Sweden, som också råkar vara officiell värd för de svenska mästerskapen



RUTBLOCKS-RALLY 2.0

Grundregler (A)

RbR är från början ett väldigt enkelt system för accelererad rörelse på rutat papper. Principen är denna:

Grundregel för Förflyttning (A1)

Man utgår från den hastighet man hade i steget innan. Hastigheten är lika med riktning och sträcka i det förra draget (antalet rutor i X- och Y-led). Om det är fråga om startdraget har man givetvis ingen hastighet och den är sålunda noll i båda leden.

För sitt nya drag har man nu möjlighet att ändra fart och riktning genom att öka eller minska sträckan för detta drag med en ruta plus eller minus i X- och Y-led. Man kan givetvis också fortsätta i exakt samma hastighet.

Exempel: Spelare A rörde sig i förra draget 3 rutor åt höger och två rutor nedåt (X=3, Y=-2 om ni föredrar det). För det nya draget har han redan denna hastighet och kommer alltså med oförändrad hastighet alltså ytterligare 3 rutor höger och två rutor nedåt i nästa drag. Om spelaren vill bromsa kan han istället välja att flytta 2 rutor till höger och 1 ruta nedåt. Vill han istället svänga kan han till exempel minska farten i X-led och öka den i Y-led så han rör sig 2 rutor åt höger och tre rutor nedåt.

För att svänga och vända i en kurva är det bara att fortsätta minska farten i endast ett led, så om vi fortsätter med exemplet ovan kan spelaren åka 1 ruta åt höger och 2 neråt, sedan 0 steg åt höger och 2 neråt, 1 steg åt vänster och 2 neråt och nu har han vänt från att åka nedåt åt höger till att åka nedåt mot vänster. Hur lätt som helst!

Grundregel för Förflyttning: Banan (A2)

För att tävla i RbR så behöver man ett vanligt rutat A4-ark lämpligen på vilket man rita ytterkonturerna av en bana. Försök att undvika att rita kanterna av banan över kryssen mellan rutorna eftersom det är på kryssen man ritar ut sin position och vi vill ju kunna avgöra om man är på eller av banan. Ytterligare så bör man hålla banans bredd mellan två och fem rutor breda (så att det ryms två till fem rut-kryss mellan höger och vänster vägkant). Gör dock inte banan så smal som två kryss på några långa sträckor eftersom det blir svårt att köra om då och då blir det tristare att rejsa.

Sedan behövs ett streck på en linje i rutnätet och tvärs över banan på någon plats vilket blir start och mållinje. Spelarnas bilar skall starta på denna linje i de enklaste reglerna så vägen bör vara tillräckligt bred för att alla ska kunna starta på ett eget kryss på denna linje. Lotta eller nåt för att avgöra spelordningen och sätt ut era startpositioner.

Sedan får spelarna i tur och ordning välja hastighetsändring och sätta ut sin nästa position. Bind samman punkterna med linjer så det blir lättare att följa respektive förare. Rita också gärna med olika färger eller använd kryss/punkt/cirkel för att skilja spelarnas bilar åt.

Fler möjligheter med banans egenskaper finns under *Avancerade regler för Kollisioner (C3)*.

Grundregel vid avkörning (A2b)

Om en spelare kör av banan (dvs. när hans drag är genomfört och bilens position hamnar tydligt utanför banan) så kraschar den och spelaren är ute ur rejset.

Grundregel vid kollision (A3)

I grundreglerna får två spelare stå på samma punkt och man kan inte krocka med varandra. Dock kan två spelare då hamna i exakt samma spår och det blir lite tråkigt eftersom de då kan köra exakt samma väg gå i mål samtidigt, så jag rekommenderar att ni spelar med åtminstone *Förbättrad Kollisionsregel B3b*.

Grundregel vid målgång (A4)

I grundreglerna sker varje spelares drag i en runda simultant. Därför är det dött lopp mellan två spelare som passerar mållinjen i samma runda.

Förbättrade regler (B)

Denna nivå av regler är nästan nödvändiga om man vill spela ett intressant spel. Att spela enbart med *Grundreglerna* är kanske lämpligt för att introducera någon till RbR eller för små barn, men man torde ganska snart kunna plocka med de man gillar av dessa regler.

Förbättrad regel för Förflyttning (B1)

I grundreglerna begränsas inte

förflyttningen alls vilket innebär att man kan stanna och 'vända på en femöring'. De förbättrade reglerna innebär dock att man när man stannat helt får man bara starta på nytt i samma riktning man hade innan man stannade. Detta innebär också att man inte kan börja med att svänga i sitt första steg i starten utan att det första steget måste vara rakt i banans riktning, eller i 90 graders vinkel mot startlinjen om det är bättre uttryckt så.

Ett annat litet tolkningsproblem i grundregeln är att gena i tvära kurvor. När man drar en rak linje mellan start och slutpositionen i ett drag kanske den smiter över väggen eller något annat objekt som man inte kan köra över (se *Avancerade regler för Kollisioner C3*). Ta då som regel att om det går att kröka linjen så du inte korsar väggen utan att dra den utanför den ruta där din väg går så klarar du dig.

Skulle du vilja ha regler för att backa finns dessa bland de *Avancerade Reglerna för Förflyttning (C1)*.

Förbättrad regel vid avkörning (B2b)

I stället för att åka ur vid avkörning kan man få fortsätta rejset genom att köra tillbaka på banan. Man måste dock fortfarande följa förflyttningsreglerna och man måste återvända till banan på en plats bakom den man åkte av så man inte kan tjäna på att köra av banan.

Förbättrad regel vid Avkörning (B2c)

Som komplement till *regel B2b* kan man också begränsa maxhastigheten vid körning utanför banan till en eller två rutor i X respektive Y-led. Detta simulerar sämre eller annorlunda körunderlag och principen kan enkelt anpassas till olika avancerade regler.

Förbättrad regel vid Kollision (B3)

För att bättre simulera trängsel på banan och göra omkörningar mer spännande så kan man förbjuda att två bilar står på samma position samtidigt. Den som flyttar före får dock på detta sätt en stor fördel eftersom han får välja riktning och position först. För att denna fördel inte skall bli större än nödvändigt så får man inte heller flytta till en position som är upptaget från förra draget av någon annan spelare som ännu inte gjort sitt drag denna runda. För att lämna detta problem ännu längre bakom sig rekommenderas *Avancerade Regler för Kollision (C3)*.

Förbättrad regel vid Målgång (B4)

För att avgöra ett dött lopp enligt *Grundregel vid Målgång (A3)* kan man låta den som i målgångsdraget kommit längst över mållinjen räknas som före i mål. Minns att diagonala avstånd är längre än vågräta och lodräta sträckor när du räknar antal rutor. Denna regel innebär självklart att det fortfarande kan bli dött lopp. Kontrollera då vem som var närmast mållinjen efter förra draget och bedöm denne som före över mållinjen. Är det fortfarande lika så är det verkligen dött lopp!

Avancerade Regler (C)

Denna nivå av regler kan komma att väsentligt slöa ner spelet i vissa fall. I andra kan det helt enkelt vara något som gör spelet mer variationsrikt och förhoppningsvis roligare.

Avancerad regel för förflyttning: backning (C1a)

Eftersom det är svårt att med penna

markera allt får många sorters egenskaper med sina streck och punkter. I detta fall måste man på något sett med sina streck markera att man inte rör sig framåt med sin bil. Detta kan eventuellt göras med en streckad linje, men vad som är bäst får du välja själv.

När man backar så gäller samma princip som i *Förbättrad regel för Förflyttning (B1)* fast efter att man stannat så får man fortsätta även bakåt i samma riktning som sista steget, fast åt motsatt håll då. I backläge så kan man också använda hastighetsbegränsning, tex max två rutor i X- respektive Y-led, eftersom det är svårare och motorer i allmänhet inte har lika många växlar för backning.

Avancerad regel för Tvärbromsningar (C1b)

Det finns tillfällen då man vill tvärbromsa för att undvika en kollision eller om man använder dessa regler för annat än vanlig rallykörning. Detta är en enkel regel för hur man tvärbromsar eller handbromssvänger.

Tvärbromsning har en svårighet som är 1 högre för varje ruta mer man vill minska hastigheten än vad *Grundregler för Förflyttning* tillåter. Grundsvårigheten för att få minska hastigheten med 2 steg är 4 (ett mer än vad bromsning enligt grundregel A1 tillåter) och man kan inte ändra den med mer än 4 rutor och då är svårigheten 6. Detta tal skall man slå lika med eller över med en 6-sidig tärning. Om slaget misslyckas och blir lägre än misslyckas inbromsningen lika många rutor kortare. Man räknar ut svårigheten endast efter det led (X eller Y) man vill bromsa mest!

Det är inte helt självklart nu att veta vilket kryss man ska stanna på slutligen i 'det andra ledet', men om man räknar

▶ **RUTBLOCKS-RALLY 2.0**

bakåt i det led man rörde sig snabbast och skär av linjen man rör sig längs där så blir läget i det andra ledet endera närmare ett av kryssen eller mitt emellan. Kan du inte avgöra att det ena krysset är närmare slår du T6:an en gång till och flyttar åt höger eller uppåt vid resultat 1-3 och nedåt eller åt vänster vid resultat 4-6.

Observera att vid en misslyckad Tvärbromsning har bilen inte stannat utan fortsätter nästa drag med utgångspunkt från den hastighet den slutligen rörde sig i detta drag!

Avancerad regel för Handbromsvändning (C1c)

En handbromsvändning är en teknik för att vrida bilen till ett exakt läge med en sladdning, dvs att bilen inte är riktad i momentets riktning i slutpositionen för ett drag. Med denna regel liknar det att kunna bromsa in och stanna på exakt rätt ruta (som måste ligga intill den linje det nya draget utgår ifrån) och sedan välja vilken riktning man vill börja nästa drag i. Givetvis då från en hastighet av noll rutor i båda leden eftersom bilen i praktiken har stannat. Detta för att tex kunna svänga in i en smal gränd i ett biljaktscenario. Regeln fungerar delvis lika som *Tvärbromsningar (C1b)*.

När spelaren valt vilken ruta han vill stanna på och i vilken riktning får man först följa inbromsningsreglerna i *regel C1b*. Om slaget lyckas och man stannar på den ruta man önskat hamnar också bilen i den riktning man valt. Hastigheten är nu noll i X och Y-led och spelaren måste börja köra i den riktning han valt till nästa drag (Spelar man med *Avancerade Backningsregler C1a* får spelaren självklart backa i den motsatta riktningen också). Om slaget misslyckas blir det dock skojigare.

Först behandlar man ett misslyckande likadant som vid *Avancerade regler för Tvärbromsningar (C1b)* men bilens slutriktning blir annorlunda. Minns hur mycket slaget misslyckades med. När man sedan avgjort vilket kryss bilens position slutligen blir så slår spelaren den sexsidiga tärningen igen. Bilen kommer nämligen att sladda för mycket eller för litet och detta lika mycket som förra slaget misslyckades. För varje poäng första slaget misslyckades så snurrar bilen 45 grader. Om bilen ville stanna rakt mot höger när den handbromsade och det första slaget misslyckades med 3 så kommer bilen att rotera 135 grader fel åt något håll. Det andra slaget avgör rotationsriktningen. Blir det 1-3 är det medurs och 4-6 moturs. Slutligen som ytterligare en skillnad gentemot *Tvärbromsningensregeln* så stannar bilen alltid helt, även om handbromsningen misslyckats.

Avancerade regler för Avkörningar (C2)

Någon sådan finns intre i denna upplaga. Regel C2 är bara reserverad för detta ändamål.

Avancerade regler för Kollisioner (C3)

Detta innebär ett nytt element på banan samt en enkel kollisionsregel.

På banan kan man rita svarta ytor som motsvara solida objekt som hus, bergväggar, stora stenar eller andra immobila och stabila hinder. Om en bil kör på en sådan kraschar den obönhörligt och är ute ur rejset. Det som räknas som solida objekt är en svart (eller mörk) yta som täcker över ett eller ett par kryss eller kanske en hel vägsida.

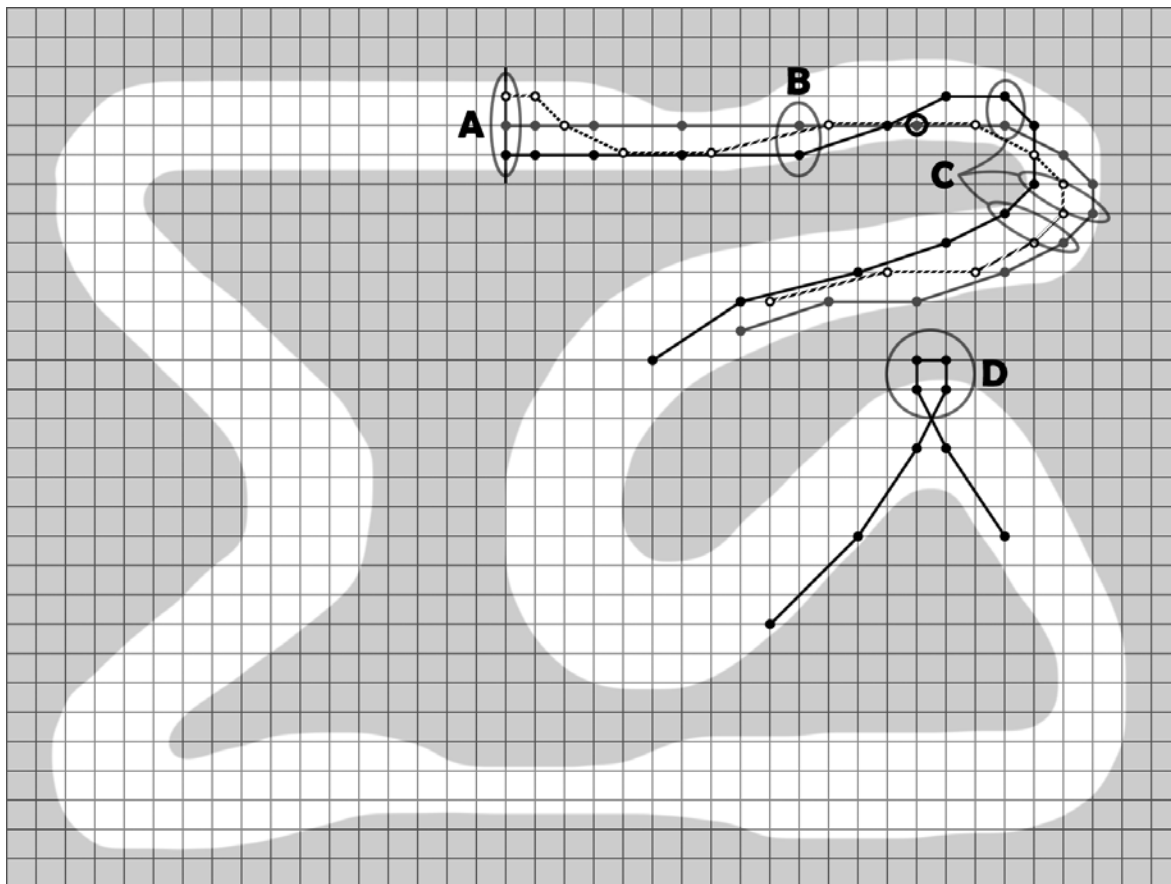
Om det bara är fråga om en liten sten som täcker ett kryss och en spelare kör över eller riktigt nära den så kan man ju enligt *Förbättrad regel för Förflyttning (B1)* faktiskt smita förbi den med lite tur. Då kan man använda ett tärningslag för att se om man ändå kolliderar med objektet. Ett eller två på en T6:a är då alltid en kollision.

Till sist...

Jag hade velat fortsätta med ytterligare regelförslag ett tag till, men som ni förstår så är dessa regler ganska utbytbara och lätta att variera så ni kan säkert anpassa dem själva. Grundtanken är dock att de ska vara lätta att använda för skoj fristående spel. När jag spelade *Formula Dé* för första gången häromveckan (augusti 2003, förf. anm) fick jag dock en hel hopper nya idéer som skulle kunna inlemmas i dessa, bland annat denna för förflyttning:

Förslag till Avancerad regel för Förflyttning (Cx)

För att reducera övertaget för den som kör först kan man införa initiativslag för de spelare som ligger jämt vid varje runda. Den som slår högst får flytta först. Att avgöra om två spelare ligger jämt i en runda är ju inga problem om de kör på en raksträcka som är vågrät, lodrät eller 45 grader diagonal. Då ser man ju lätt om de ligger bredvid varandra i nittio graders vinkel mot körriktningen. Men i en kurva så får man kanske höfta lite grand när man försöker avgöra om två spelare ligger jäms med varandra. Endera gör man så att om ledningen för endera spelaren är mindre än en ruta i färdriktningen så



slår man alltid initiativ, eller så slår man bara i de fall då spelarna ligger exakt jämt vilket bara sker i de specialfall jag först räknade upp (då vägen är lodrät, vågrät och 45 grader diagonal). It's up to you!

Skriv gärna och föreslå förbättringar, egna regler eller berätta hur ni använt er av dessa regler och om det var roligt. Mycket nöje!

TEXT & BILD: Jim Pe-Melin

Va! Fattar du fortfarande inte?

A. Utgångsläget på startlinjen samt ett läge då alla spelare ligger jämt och initiativslag skulle krävas enligt *Förslag till Avancerad regel för Förflyttning (Cx)*.

B. Svart och Grå spelare ligger här parallellt och initiativslag krävs enligt *Förslag till Avancerad regel för Förflyttning (Cx)*.

C. Lägen då spelare Grå blir omkörd av Svart i en kurva. Första läget ligger Svart efter Grå. Läge två skulle förmodligen kräva ett initiativslag enligt *Förslag till Avancerad regel för Förflyttning (Cx)*. I läge tre har Svart tydligt kört om Grå.

D. En avkörning där Svart bil tvingas göra en sväng bakåt för att komma in på banan bakom den punkt den körde av vägen enligt *Förbättrad regel vid Avkörning (B2b)*.

GAME MANIACS

ALLT INOM SPEL & HOBBY!

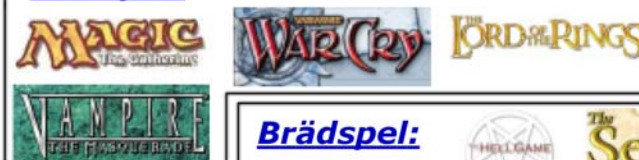
Figurspel:



Rollspel:



Kortspel:



Brädspel:



Kommande områden:

- Dataspel (PC, PS2, XBOX, Nintendo)
- Mer historiska figurspel
- Paintball
- Fiske
- Ditt önskemål?

TILLBEHÖR I LAGER:

- Färdig terräng
- Stort utbud av tärningar
- Plasticard
- Fiamboard
- Balsaträ
- Färg, verktyg mm

Vi står för:

- Brett utbud
- Snabba leveranser
- Kompleta sortiment
- Låga priser
- Bra Service & hobbysupport
- Ständigt växande sortiment
- Eget årligt konvent!

KOM OCH SE HELA VÅRT UTBUD PÅ:

www.GameManiacs.se

tel: 0705-190 274
Box 69
53321 Götene

Evil Genius

Strategi från 2004, producerat av Elixir, rekommenderat från 12 år, systemkrav: Win XP/2000/Me/98SE, PIII 800 MHz, 128 MB minne, 1.4 GB hårddisk, 16 MB grafikkort.

Hur ond är du egentligen? Hur fånigt diaboliska planer kan du sätta i verket innan James Bond kommer och stoppar dig? Med Elixirs senaste spel får du chansen att leka dumdristigt ond världshärskare a'la 60-talets agentfilmer. Kanske till och med rätta till alla de fäfånga misstag som begås av skurk-arketypen i samma filmer.

För de som är bekanta med datorspelen The Sims och Dungeon Keeper, får här se en osannolik kombination av de bägge. Du tar kontrollen över ett ont geni med långsiktig ambition att ta över världen. Givetvis designar du dina egna högkvarter i The Sims-manér, fast där du skulle satt lavalampan eller brödrosten planterar du nu istället fällor, tortyrkammare och bankvalv. Vardagslivet för dina undersåtar är väldigt betydelsefullt. En mätt, utvilad och glad undersåte är en effektiv undersåte, så därför får många av dina onda maskiner ge plats för fritidsrum, godisautomater, matsalar, sovrum och annat mindre elakt. För att undvika



att dina undersåtar siktat lika illa som Storm Troopers byggs skyttebanor, klassrum och liknande.

Spelmotorn skapar en färgglad, grafiskt stilren och snygg spelvärld, som smälter perfekt in i den filmgenre man försöker återskapa. Och även om spelet i sig förvisso är rätt så nyskapande, så blir det lätt långtråkigt om man inte från början planerat tillbringa många timmar för att uppnå varje delmål i den stora kampanjen spelet utspelar sig i. Storleken på kampanjen ger därför mer att utforska för de som verkligen fastnar, och visst sitter man och småskrattar lite då och då. Alla de oerhört fåniga smådetaljerna visar att spelet skapats med glimten i ögat. Vad sägs till exempel om tortyrförsök genom att

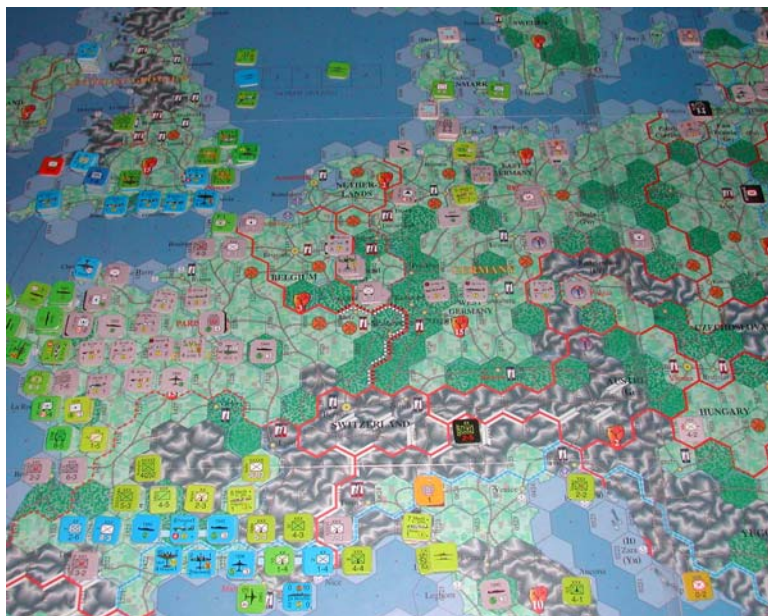
dansa som Michael Jackson framför sina offer?

Daniel Roos



Sverok växer!

18 oktober lämnade Sverok in sin ansökan om bidrag för 2005 till Ungdomsstyrelsen. Ansökan är baserad på 2003 års medlemssiffror som därmed är sluträknade. Räkningen stannade på 1.575 aktiva föreningar och 65.959 medlemmar vilket är en fortsatt kraftig ökning från tidigare år.



Battle Report: World in Flames

Då har man då avslutat ett WiF-parti! Det tog två år för de allierade att fullständigt krossa axelmakterna. Vi började spela tidigt 2002 och avslutade det i mitten på april 2004.

Partiet

Speltekniskt spelade vi från september/oktober 1939 fram till årsskiftet '44/'45. Då vi bröt partiet hade Japan några få ynka hexar i Korea och nästan hela sitt hemland till förfogande då Kina och USA hade

gobblat upp resten av deras imperium. I Europa stod det brittiska pansarkåren anförda av Montgomery i hexarna nordväst om Berlin efter att de tillsammans med amerikanen hade tagit sig in via Danmark och Hamburg. Ryska pansarkåren stod i hexarna öster om staden ledda av bland annat Vatutin. Britterna hade dessutom tagit sig igenom alperna efter att ha krossat hela Italien och hade runt åtta-tio kårer runt München i södra Tyskland. Amerikanen hade tagit hela Belgien, Holland och Frankrike med undantag för franska rivieran där engelsmannen mest satt och drack Vermouth, och hade gjort kraftiga insteg i Ruhr.

I stora drag präglades partiet av en

tidig krigsförklaring från Commonwealths sida mot Italien vilket resulterade i att hela Nordafrika föll till britten redan 1940. Amerikanen klarade trots de krigshetsande britten av att förklara krig på Japan under maj/juni 1941 och kunde därmed behålla Filippinerna hela kriget. Dessa två skeenden tillsammans med en Barbarossa '42 och en D-Day redan hösten '42 (!) möjliggjorde en långsam nedmalning av tysken. Men trots att de allierade kom i land i Europa redan 1942 kunde de inte utnyttja brohuvudena förrän i slutet av '43. Italien föll inte förrän '44. Det tog förvisso bara 5 allierade impulser från de första brittiska och amerikanska



landstigningarna tills dess att britterna intog Rom.

Kristian Madsen spelade det hårt ansatta Tyskland, Emil Persson anförde den ryska björnen och även de tappra fransmännen, Fredrik Moens japaner och italienare slogs till sista man, Henrik Björkman var den store räddaren i väster och Carl-Niclas Larsson styrde samväldet. Det var ett kul parti som har gett massor av insikt i hur vi skall spela nästa gång! Vi kommer att dra igång det nya partiet i maj!

För den som är tekniskt intresserad så körde vi *WiF Final Edition* med alla expansioner (inte *CoIF* eller *Cruisers*) och vi använde de flesta optionals, bland annat *Oil*, *Limited Overseas Supply* och *In the Presence of the Enemy* med flera.

TEXT Carl-Niclas Larsson

Fakta

World in Flames (WiF) är ett krigsspel om andra världskriget som på strategisk nivå försöker simulera olika historiska utgångslägen. Spelarna, från 2-6 stycken tar på sig de olika stormakterna i kriget, dvs Tyskland, Commonwealth (dvs det brittiska samväldet), USA, Ryssland, Italien, Kina, Japan och Frankrike, och försöker efter de respektive utgångslägena lyckas bättre än det gick i verkligheten. WiF spelas som regel över hela världen på 4 stycken A1-kartor samt ett antal mindre kartor föreställande USA och Skandinavien mm. Enheterna i spelet är som lägst på divisionsnivå, men är till största delen bestående av kårer och arméer. En runda i spelet täcker två månader i verkligheten, men varje runda består av ett variabelt antal impulser som är beroende av väderförhållanden. I korthet kan man säga att en runda är kortare på vintern än på sommaren, dvs det finns större möjligheter att hinna göra många saker under varma och torra somrar än under blöta och stormiga vintrar.

Mer information finns på www.a-d-g.com.au



Half Life 2

Efter en mängd förseningar och än fler konspirationsteorier, så anländer då världens mest efterlängtade spel och uppföljaren till storsäljaren Half Life 1. Det blir därför svårt att inte ha nästintill perfektionistiska krav och förhoppningar på spelet... Det skrämmande är dock att spelet banne mig lever upp till dessa förhoppningar.

Allt känns oerhört genomarbetat och spelutvecklarnas skaparglädje för spelet skiner igenom och träffar spelaren solar plexus till en ren knock out för de oerhört stämningsfulla miljöer, karaktärer och även generell handling i spelet. För till och med de oftast så tråkiga problemmomenten i FPS har i Half Life 2 bytts ut från att jaga rätt spak till rätt dörr till, hör och häpna, rent intelligenta problemlösningar. Den nya fysikmotorn gör det möjligt att använda föremål omgivningen till att bygga upp trappor, lägga vikter för att ändra ramper, eller placera flytbojar under vattenhinder. Spelmotorn används även med glädje för att anspela på vilken B-zombiefilm som helst, och köra igång propellarar, färga monstren med färgburkar eller varför inte kasta iväg bensintunnor, som du tänder på i luften. Bara dina mest sadistiska drömmar sätter gränserna.

Efter att ha spelat igenom hela kampanjen kan man inte hjälpa annat än att känna en stark mersmak och att kampanjen varit lite kortvarig, eftersom jag annars säkerligen kunnat sitta spelandes fortfarande. Det är förhoppningsvis också detta som är spelskaparnas mål, att väga av rätt portion action, istället för att spelaren ska tröttna halvvägs under spelets gång.

Det blir omöjligt att ge spelet något annat än toppbetyg och spelet är ett klart måste för alla som är intresserade av spel eller spelutveckling i allmänhet.



Daniel Roos



Fakta: Pokéthulhu

Spelet kan laddas ned som en PDF-fil på 1,2 MB som från bland annat:

www222.pair.com/sjohn/downloads.htm

Mer info finns på:

jump.quick.to/pokethulhu

Känner du att du prompt måste köpa det i bokform så refererar jag glatt till:

archive.gamespy.com/comics/kovalic/pokethulhu/

Du vet väl att du alltid hittar senaste nytt i seplvärlden på www.gob.nu

Gratis är gottast:

Pokéthulhu

The Adventure Game

Detta är ett mycket välproducerat spel som helt respektlöst korsar Pokémon och Call of Cthulhu.

Det är naturligtvis ett skämt som gått långt överstyr. Riktigt, riktigt, rejält, inne-på-tredje-upplagan-t-shirts-och-tennfigurer överstyr. Spelets idé är att man spelar kultister, det vill säga barn som med boken *Pokenomicon* och en lysande dodekaeder (d12) vandrar omkring, samlar och tränar *thulus* – gulliga, små onda monster från de frusna vidderna bortom tid och rum – som de sedan låter slåss mot varandra, precis som i tv-serien och samlarkortspelet!

Själva spelet är svartvitt på 32 sidor, där 28 sidor är själva rollspelet och fyra sidor är kort som används i spelet och urklippbara “cardboard heroes” figurer av människor och thulus. Vill du ha snyggare figurer får du beställa dem från Steve Jackson Games. Spelet är riktigt proffsigt gjort, snyggt layoutat med gott om bilder och infoboxar. Layouten får jag nog säga är snyggare än de flesta andra rollspel jag sett.

Det är nog egentligen allt jag behöver säga. Jag menar, vad läser du helst, en halvtafflig recension på svenska eller ett snyggt, slick och roligt rollspel på 28 sidor på engelska? Jasså, jag behöver skriva fler rader för att fylla spaltmeter? OK!

Omslaget är en bild på Picathulhu, hemsidor till skaparna, en parodi på texten till D20-systemets obligatoriska OGL-licens och tack till speltestare för “cool mail

from fans who got the joke behind the joke”. Därefter kommer en introduktion till “vad är rollspel” i form av en serie på tre sidor av John Kovalic i hans typiska Dork Tower stil. Sedan följer själva spelet med karaktärsskapande, thulhuskapande, kaoskort (kommer tillbaka till dom senare), tärningskastande och strid (vanlig och thulhu-strid). Därefter kommer en lång presentation av olika thulhus och det hela avslutas med ett fem sidor långt introduktionsäventyr, fem sidor! (Jag har köpt långa, kommersiella, 300 sidors rollspel med kortare introduktionsäventyr än så!) och ett utkast till en hel liten kampanj. Det hela är välskrivet, kul och har massor med referenser till teveserien, samlarkortspelet och spelfilmen som spelet är uppkallat efter. Sist kommer 16 kaoskort, formulär och klippfigurer för och av kultister och thulhus.

Är det komplett? Tja, nästan. Det finns inga regler för hur thulhus devolvar – även om det refereras till det. Det finns inget erfarenhetssystem, men frågan är om det behövs. Annars är det nog komplett!

OK. In på detaljnivå, reglerna är enkla: Kultister har sex *stats* som i praktiken varierar mellan 1 och 10. En *Grade Level* (vilken klass som barnen går i alltså), *Sanity*, *Phys Ed*, *Shoplifting*, *Pokéthulhu Lore* och *Talking Trash*. Ett av statsen är *Lucky*. Dessutom har de en *aspect*, till exempel *odöd* eller *fixig*. Slag görs med 1-3 (1 – svårt, 3 – lätt) d12, där en av tärningarna skall vara lika med eller under din stat. Gäller det din lucky-stat slår du alltid tre tärningar.

Thulhus har tre stats: *Power, Speed, Hit Points*, två aspekter samt fyra olika attacker. Thulhustrid är – då det är det centrala i spelet – klart mer komplicerat, med ett framspelat och framslaget initiativ, olika attacker som kan kontrastas med andra attacker, aspekter som kommer i spel med mera. Det är inte komplicerat, men det finns ett taktiskt djup som gör det hela intressant.

Slutligen har vi Kaoskorten: Varje spelare får i början av varje spelpass två kaoskort. Varje kort gör att något händer, något försvinner, någon snubblar, somnar, håller med om ett påstående, tja ... diverse olika. Men det finns ett villkor. Spelaren som vill spela sitt kort måste välja ut en annan spelare som måste, ur minnet, läsa upp något från TV-serien. Exempel är "Team Eibons Chant" eller "Any of the things you never say to a Polyp". Kommer han inte ihåg så sakas kortet utan effekt.

Men vänta nu! Vilken TV-serie? Vilket samlarkortspel? Vilken spelfilm? Tja, det är naturligtvis det som är skämtet. Det är inte första gången någon gjort ett rollspel på en imaginär TV-serie (kolla in www.spaceshipzero.com till exempel), men i det här fallet tycker jag det funkar ovanligt bra. Speciellt kaoskorten måste vara hur kul som helst med det rätta spelgänget.

Tja, det var allt! Produktionsvärdet på spelet är mycket högt, det är gratis, man får använda d12:or och det väcker i alla fall hos mig en lust att samla ihop ett par kompisar, fixa lite karaktärer och raida lillebrors videosamling efter en samlingskassett gamla Pokemonavsnitt. Det är nog det som är "the joke behind the joke": att det är ett skämt men samtidigt ett riktigt bra rollspel!

Rekommenderas!

TEXT Mattias Östklint

Hört på ett 1900-tals- lajv år 2203

"VISST ÄR DET HÄFTIGT ATT LEVA SOM PÅ 1900-TALET? ATT BO UTE I SKOGEN OCH BYGGA BETONGHUS."

"JAG HAR SETT BILDER FRÅN 1900-TALET. SYNTHARE HADE VISST GOLFBYXOR OCH KEPS."

"ÄR DU NÅGON SLAGS PERIODPOLIS, ELLER? VAD ÄR DET FÖR FEL PÅ BEATNIKS MED MOBILTELEFONER?"

"NEJ. FRANSKA MOTSTÅNDS-RÖRELSEN BAR INTE SYNTETPOLOS OCH UTSVÄNGDA JEANS."

"TITTA. SS-OFFICEREN SPELAR GAMEBOY."

"DUMHETER. VEM HAR SAGT ATT FLANELLBYXAN BLIVIT MINDRE VANLIG PÅ 1900-TALET? BEVISA DET!"

"ALLA DANSADE JITTERBUGG PÅ 1900-TALET!"

"INTE PERIOD? FOLKDRÄKTER ÖVERLEVDE VISST UNDER 1900-TALET. DET HAR JAG SETT PÅ BILD! NU TÄNKER JAG GÅ OCH BLANDA TILL MER CEMENT. AKTA MINA KNÄTOFSAR."

TEXT MATS J BRANDT

BILD PATRICK SPAHR



Anders maskar på Jobbet

När jag försökte hitta lite latexmaskar att recensera lyckades jag även hitta Anders Celin; en man som sysslar med att sminka folk inför filmer, teatrar med mera. Han gör även latexmasker.

Självklart fick jag idén att göra en intervju med honom. Tråkigt nog hade jag inte möjligheten att besöka honom personligen utan skickade istället över ett gäng frågor via e-post som han svarat flitigt på.

I vår kommande tävling kan man vinna en halvmask som föreställer en orch gjord av Anders Celin. Jag har även recenserat en orchmask han gjort vilket kan läsas i förra numret av Herring Can, eller laddas ned i vårt tidningsarkiv på www.gob.nu/thc

Hur länge har du sysslat med att göra maskor?

Jag började när jag var runt 10 år då jag kom på att textillim blev gummi när det



stelnade. Några veckor senare gick jag på en maskerad som en förruttnad vampyrzombie. Föräldrarna till mina klasskamrater suckade och skakade på huvudet som de brukade göra när Anders hade gjort något utanför normen i småstaden Gullbrandstorp. Hudbitarna var fästa med dubbelhäftad tejp och skavde så mycket att jag fick ta av mig de innan festen var slut.

Mina föräldrar har fått stå ut med mycket. Allt ifrån nergipsade köksredskap, latex på mattor och att ens son sliter av sig kinden och halva ögat vid matbordet.

Vad fick dig att börja göra maskor?

Jag såg en dokumentär på tv om hur de gjorde filmen "The company of wolves" som innehöll en fantastisk scen där en man (Stephen Rea) förvandlas till en varulv. Våldigt smaskigt! Kort därefter såg jag en dokumentär om "Jedins Återkomst" där jag fick se hur de kontrollerade jättesnigeln "Jabba the Hutt". Eftersom jag alltid varit intresserad av att skrämma folk började jag bygga monster av toalettpapper och leksaker (det var svårt att få tag på rätt material för en som hade fem kronor i veckopeng).

Det var ganska avancerade monster som kunde röra på ansiktet med små motorer från leksakerna, dock ej så hållbara. På 80-talet (pre-internet och kabelteve) var det svårt att hitta fakta om makeup. Det fanns dock en utländsk tidning som hette Fangoria som gjorde specialreportage om de värsta effekterna.

Effekter som inte sveriges biobesökare fick ta del av då den svenska censuren var bland de värsta i Europa, näst Tyskland givetvis.

Att utöva det yrke du gör, är det det roligaste som finns?

Det roligaste i masktillverkningsprocessen är när man för första gången lossar latexen från en ny form och ser resultatet. Det näst roligaste är när man sminkat på latexdelarna på en människa och ser hur de "får liv".

Hur många maskor har du gjort?

Har inte hållit räkning på alla jag gjort men det är väl två till trehundra stycken. Det är dock sällan folk vill ha helmasker utan snarare delar som sår, näsor, öron eller andra proteser. Jag har även gjort mat och accessoarer i latex.

Vad är det roligaste du gjort?

Det var att tillverka en rumpa i latex till en film jag gjorde. I filmen skulle en man bajsas på en tallrik som revolt mot sin dominerande mamma. Jag ville ha en extrem närbild på detta och enda fram tills dagen innan tänkte jag låta min egen rumpa vara stuntrumpa.

Trots att jag är ganska egenkär så fick jag lite kalla fötter då filmen skulle visas på en bio och att se sitt anus uppförstorat till 10x4 meter var lite väl magstarkt. Så jag sov inte natten innan utan tillverkade en latexrumpa som spändes över ansiktet så att munnen blev själva ringmuskeln. Även om det inte var en riktig stjärt som sågs bajsas på premiären så märkte inte publiken detta utan skrek ändå.

Annars var det rätt kul att tillverka vingarna till The Rasmus första video "In the Shadows". Då blev jag intervjuad av MTV och var med i "Bakom videon" som "Anders - The Latex guy!".

Varför tillverkar du masker till lajvare?

Jag får sällan tillfälle i arbetet att göra fantasifula masker utan mest enklare brännskador eller någon skottskada. Fantasmasker ger en tillfälle att vara mer kreativ då man oftast inte behöver hålla sig innanför verklighetens gränser. Dock tjänar man inte så mycket på det. Normalt sett tar jag 800 kronor per timme plus moms och att tillverka en mask tar betydligt längre tid än en timme.

Jag försöker anpassa priset till vilka som beställer det. En budget vid en musikvideo eller film är annorlunda mot en 12-årig lajvintresserad pojkes budget. Dock har jag insett att bara ta 600:- för en helmask, som jag gjort vid några tillfällen, snabbt leder till konkurs.

Vad gör du på din fritid?

Jag har nästan ingen fritid då det mesta jag gör smälter in i mitt yrke som skådespelare och filmskapare. Mest sitter jag framför datorn och skriver, redigerar eller ritat. Att se på film upptar en stor del av min tid också.

Har du någon speciell hobby förutom att göra masker och sminka folk?

Hmmm... skulle vara att se på film. Jag samlar på filmer och har ca 1.200 filmer i mitt videotek. Annars gillar jag att samlar på mig kunskap i alla dess former.

Håller du själv på med lajv?

Som skådespelare får jag utlopp för mina

behov att vara någon annan på arbetstid. Jag har bara varit med på ett lajv i Halmstad. Det var ett vampylajv där jag, tillsammans med en kompis, skulle vara två nosferatu.

Jag lade ner mycket möda på en avancerad makeup och lyckades göra oss riktigt skräckinjagande och 'verklighetstrogn'. Väl på lajvet visade sig att jag hade varit lite överambitiös då de andra vampyrerna hade bara köpt löständer på Buttericks och sminkat sig lite vita i ansiktet. När sedan huvud-Nosferatun,

vår herre, kom in i en taskigt gjord mask av gipsbindor målad med vattenfärger hade jag svårt att hålla mig för skratt. Speciellt när han började prata med en tillgjort mörk, rosslig melodramatisk röst (som de flesta på lajvet pratade när de skulle vara vampyrer) och viftade magiskt med händerna, fick jag bita mig i läppen för att inte skratta.

Resten av kvällen gick åt med att gå omkring med armarna i kors över bröstet (osynlighetstecken). Kort sagt så hade jag inte en så bra lajvupplevelse. På nått sätt tycker jag det blir roligare då man lägger ner möda på att det ska bli så verkligt som möjligt. Jag funderar på att prova på ett fantasylajv då det verkar mer seriösare då det måste hållas i en tidsenlig miljö. Inte i



en festlokal i Halmstad där man sminkar sig vit i ansiktet och pratar som om man fått en halsinfektion.

Spelar du mycket spel?

Inte så mycket tränings- eller brädspel, förutom schack. Dock tycker jag om bra datorspel när jag får tid. Jag är inte så mycket för 'spring och skjutospel' utan gillar de där man får gå omkring och utforska och lösa gåtor. Tyvärr har jag inte hittat så många bra spel i den kategorin. Phantasmagoria, Asylum, Zelda och Resident Evil triologin är några favoriter. Just nu håller jag på att spela Clive Barkers 'Undying' som är riktigt kul! Skriv gärna till mig och tipsa om fler spel i samma kategori!

► Anders maskar...

Fem bra saker att veta om latex?

1. Latex tål inte fett! Vaseline, fettsmink eller olja suger latexet åt sig och sväller och går sönder. Använd vattensmink, ricinmink eller rubbermask-greasepaint.

2. Latex mår inte bra av att stå i solljus för länge då det torkar ut.

3. Latex luktar inte gott eftersom det innehåller ammoniak.

4. Latex får en vit hinna som liknar damm efter ett tag. Det beror på att ammoniakerna avdunstar och bildar små kristaller. För att rengöra torka försiktigt av det med en fuktig trasa.

5. Latex går aldrig bort från kläder om du skulle spillta på dig. Om olyckan skulle vara framme så försök inte gnugga bort det eller skölja med vatten. Vänta tills det torkar och försök dra av det.

Hur beställer man av dig?

Man skriver ett mail till mig anderscelin@hotmail.com och talar om vad man är ute efter så gör jag mitt bästa för att ordna det efter tid och möjlighet. Jag svarar gärna på frågor också. Man kan också gå in på min hemsida www.anderscelin.com och kolla.

Slutligen vad tycker du om vår tidning Herring Can?

Det är suveränt att det görs en bra omfattande lajvtidning i Sverige. Skulle bara önska att den hade större spridning då det säkert finns många svältfödda lajvare som bara längtar efter läsvärd lajvlektyr! Speciellt detta nummer blir extra bra då det med största sannolikhet innehåller en mycket läsvärd artikel om ett masktillverkande, charmigt universalgem!

TEXT Sebastian Thorneus



Rapport från VROKs spelhelg

Bland de sista av årets dagar tillbringade jag i Scenstudion, Vänersborg där VROK (Vänersborgs Roll- Och Konfliktspelsförening) inbjöd till en spelhelg där spel av alla de slag stod på programmet.

Som nyinflyttad var detta mitt första steg in i en ny spelförening där alla ansikten var obekanta. Tonvikten var lagd på bräd- och figurspel där det anordnades turneringar. Då jag tillhör de ofrälse hade jag anmält mig till båda de existerande rollspelsscenerierna, men kastade både ett och två ögon på figurernas liv och öde under spelhelgen.

Efter inledningstalet på lördagen påbörjades äventyret "Frusen Tid", en spännande Andra Världskrigshistoria. Detta äventyr skulle också visa sig bli det enda för min del. Men två dygn, fyra spelare och nitton speltimmar senare klagade jag ändå inte.

Vårt äventyr hade en del pauser för att tillfredsställa alla inriktningar av människor,

och i en av dessa pauser beskådade jag Terminator 3 (utan besvikelser – det är svårt att få sådana när man är utan förväntningar) under konventets filmvisning.

Utöver detta sysselsatte jag mig (som sov gott båda nätterna) med att läsa diverse spelkomplement och stifta bekantskap med den störtsköna serien "Johnny the Homicidal Maniac". Musik spelades nonstop och örat fick sig till livs många trevliga bitar, bl.a. en skön version av Castlemania-soundtracket.

Mästerskap spelades i Settlers, SpaceHulk och RoboRally och vinnarna fick - liksom den framröstade Årets Spelledare 2003 - fina priser under högtidliga former på måndagseftermiddagen.

Summa summarum var detta tre roliga dagar och ett utmärkt sätt för en nyinflyttad att knyta kontakter med framtida medspelare.

TEXT & FOTO Stefan Lindquist



golem (hebr.),

1. benämning främst inom judisk mystik på en konstgjord människogestalt som genom magi blivit levande.

2. Sveriges modernaste spelbutik på nätet, www.golem.se.

3. inom kort Göteborgs nya lokala spelbutik på Aschebergsgatan, ett stenkast från Vasaplatsen.

Kontor

Kärralundsgatan 27
416 56 Göteborg

Butik (öppnar januari 2005)

Aschebergsgatan 26
411 33 Göteborg

Webb

www.golem.se
kundtjanst@golem.se

www.golem.se

Mats Spelledartips 2

Många scenarion och kampanjer lider av något man bäst kan beskriva som "kulissyndrom".

Alltså att världen finns där för spelarna att traska runt och äventyra i. När spelarkaraktärerna är på en plats lever den upp, monster hotar omgivningen, intriger rockar loss och spelledarpersoner har mystiska historier att berätta. När ingen är där liksom dör den, spelledarpersoner går in i koma eller törnrossömn och allt stannar av till nästa gång karaktärerna kommer dit. Ett tag kanske det fungerar, men en van spelare lär sig snabbt att känna igen symptomen.

Det kan vara bra om man vill skapa en känsla av att karaktärerna verkligen är världens och historiens mitt och de viktigaste personerna som existerar. Det är de och inga andra som kan rädda världen från undergång och det är naturligtvis de som skall bli dess framtida härskare.

Det är sämre om man vill skapa en historia där karaktärerna bara är en liten del av en stor och äventyrligt värld eller historia.

Det finns lite olika sätt att få omgivningen att bli lite mer levande. Det bästa sättet är att använda olika former av tidslinjer, alltså händelser och saker som är beroende av tiden och inte platsen. Det enklaste sättet är att helt enkelt att skriva upp en lista med händelser som följer av var andra (vid ungefär bestämda tidpunkter) om inte karaktärerna ingriper vid någon punkt. Om dom gör det, är det enklaste att se-

dan improvisera vad det fortsatta resultatet blir.

Tidslinjer kan vara i olika skalor. Allt ifrån en vanlig årtalsuppräknning, som listar de där listorna med vad som hände på olika årtal, men uppräknat i framtiden istället, till att de kan vara vad varje person gör i ens omgivningen de närmaste timmarna. I en kampanj är det bra att ha en bunt olika tidslinjer och framtida händelseutvecklingar planerade.

Själv tycker jag att det är betydligt viktigare att planera framtiden i en kampanjvärld, än att beskriva och notera varenda detalj i världens nutid. Detaljerna kan man lätt improvisera, men att lägga upp intressanta intriger med många inblandade personer och fraktioner kräver förberedelser. Tveka heller aldrig att riva upp det du har planerat, om det visar sig vara dumt eller karaktärerna gör något som borde leda till en framtida förändring.

Här är några exempel på hur det hela kan användas:

Metaplotten

Världen är stor och karaktärerna är bara vanliga individer i den. Runt omkring dem spelar mäktiga individer sitt eget spel, utan tanke på små individer som karaktärerna. Någon gång kanske de kan få vara med och påverka, men i det stora hela har de inte där att göra. White Wolf kör just nu stenhårt på den i sin *Day of the Apocalypse* (eller vad det nu heter). Där kommer Världen att gå under och det är inget man kan göra något åt.

Stressfaktorn

Lämpar sig till ett lite kortare scenario, som dom man har på konvent eller så. Det finns en lista och en tidplan på saker som kommer att hända, om inte karaktärerna är där och räddar dagen. Varje gång de missar att fixa en händelse, leder det till en långsam förstörelse av allt runt dem. Hus exploderar, vänner dör och skattetrycket förstör alla pengarna dom har på banken.

Vägen mot förintelse

Ungefär som exemplet ovan, men där man tydligt kan se att allt kommer att gå åt helsike, om inget görs. Cthulhu kommer att vakna och mänskligheten förvandlas till hjärnätande zombies vadandes i översvämmade städer. Steg för steg blir allt värre. Det enda som kan stoppa allt är en liten grej, som att man spränger ett energicentrum, löser upp en sekt eller hindrar roboten från att åka bakåt i tiden. Det intressanta är inte att stoppa varje enskild sak som händer, utan den stora bakomliggande orsaken.

Spelarna får alltså uppleva hur det hela tiden blir värre och värre för samma plats och personer. Scenariot har inte många platser eller personer, men dessa har en tidsaspekt på sin beskrivning. Lite av poängen är att just se hur alla välkända saker förändras.

Karaktärsutvecklingen

Sätt dig ner vid något tillfälle och skriv ihop en liten framtida plan för hur omgivningen skall utvecklas för varje karaktär i din kampanj. Då tänker jag

mest på sådant som hur det går för deras släkt och vänner, närmaste grannar och kanske värsta fiender. Ens barn kanske börjar i skolan medan pappa är ute på äventyr eller trollen tar din grannes katt. Det leder till en spännande värld där kanske det inte alltid är bäst att gå ut och samla erfarenhetspoäng.

Politiskt spel

Lite liknande metaplotten, men kanske mer jordnära. Ledningen i landet man bor i lever inte heller i ett statsfält. De kanske är aggressiva imperialister som vill erövra sina fiender eller snälla pacifister. Gör en plan för hur kriget kommer att utvecklas. Därifrån kan man snabbt improvisera hur den mer jordnära situationen blir för karaktärernas omgivning. Om landet invaderas kanske det börjar knalla runt massa elaka soldater, folks hur eldas upp och det uppstår ett flyktingproblem. Kan spelarna påverka något i det stora hela, eller får de nöja sig med att göra vad de kan för att hjälpa sina nära?

Andra politiska plotter kan vara valrörelser (en klassisk sådan utspelades i Shadowlands), giftermålsplaner för landets arvtagare, dödsfall i ledningen, förslag om orättfärdiga skatter eller lagar och en himla massa andra roliga saker.

Realtidsspelet

Ett mord har begåtts. Nu har spelarna fyra timmar, i realtid, på sig att lösa det. Lämpar sig om scenariot utspelar sig på en relativt begränsad yta. Tänk dig mordet på Orientexpressen. Hela tiden går folk runt och intrigerar med varandra. Har karaktärerna tur och skicklighet kan de få ledtrådar genom att tjuvlyssna och prata med rätt person vid rätt tillfälle. Är de klantiga



avslöjas
de eller är
otaktiska och får ingen
information.

Karaktärens öde

Varje karaktär med ett öde, har en hemlig tidslinje. Den skall du försöka få dem att följa. Hur mycket de kan få göra avsteg från den, eller slita sig bort ifrån den, beror på hur du som SL ser på framtida öden. Är de något man kan ändra, eller är de fasta? Berätta för allt i världen inte din åsikt för spelarna. Låt

de strida med sitt öde och kanske vinna eller inse att spelet redan är förlorat innan de börjat sätta ut pjäserna.

Det var bara några exempel på hur man kan använda detta allt för glömda verktyg till en intressantare historia.

TEXT Mats Bergström
BILD Anders Lindberg

Jhonny The Homicidal Maniac

Johnny, eller Nny (uttalas som engelskans *knee*) som han vill bli kallad, är en maniskt paranoid, gänglig, svartklädd yngling. Till det yttre inte helt olik seriens skapare, Jhonen Vasquez.

Nny är dock inte den som bara går hem och grubblar över varför folk stirrar på honom eller säger saker bakom hans rygg. Han släpar istället vid lämpligt tillfälle hem och styckar, lemlästar och åderlåter sina plågoandar (och det innefattar i stort sett hela resten av mänskligheten) på de mest fantasifulla sätt, och förklarar även emellanåt hur han ser på sin lott för sina offer.

Av en händelse råkar dessutom huset han flyttat in i ha en löjligt komplex källare med oändligt många rum, redan utrustade med de mest fantastiska mordredskap, samt en vägg som han ständigt måste friska upp med färskt blod (det förlorar ju sin klara färg så fort!).

Huset ligger också granne med huset där *Squee* bor. Squee är en liten mörkrädd pojke med spöken under sängen (och med en helt egen serie), vars mamma aktivt ignorerar honom ("Mommy is ignoring



you honey. Go bother your father") och vars far ser Squee som orsak till att hans liv stagnerat totalt. Squee har också en liten nalle som heter Shmee som är besatt av en demon, men det är en annan historia. Johnny brukar komma in i bland och lätta sitt hjärta för den vettskrämde Squee.

Johnnys själsliv har dessutom en något komplex karaktär. Till exempel talar hans samvete genom en kanin han spikat upp på väggen och hans sämre sidor talar genom två reklamfigurer i cellplast vilka Nny hängt som dekorationer på sin vägg.

Serien är svartvit och har en tydlig gothprägel, men i den goda smakens namn så är den inte helt snäll ens när den beskriver goth-kulturen utan ger den ständiga kängor. Att Jhonen Vasquez inte är särskilt förtjust heller i den medel- eller ideal-amerikanska livsstilen råder inte heller någon tvekan om. I likhet med Jhonen ritar också Nny serier, fast om den misygyne och totalt oförståelige stretchgubben Happy Noodle Boy.

Om du absolut inte kan ta till dig mängder av svartvitt obefogat ultraväld med ett leende ska du nog hoppa över denna bok och kanske läsa *Squee* eller se *Invader Zim* hundra gånger först, så att du vänjer dig. Ni övriga bör lägga märke till de små insprängda rutorna i berättelsen, typ:



Titel: JTHM: director's cut skriven och tecknad av Jhonen Vasquez, publicerad av Slave Labour Graphics 1997.

Kostnad: ca 220 kr (Dolores, Gbg). ca 120 sidor.

Författaren: Jhonen Vasquez är också skyldig till serierna *Squee*, *I Feel Sick*, *Filler Bunny* och den tecknade tv-serien *Invader Zim* som släpps på DVD under 2004.

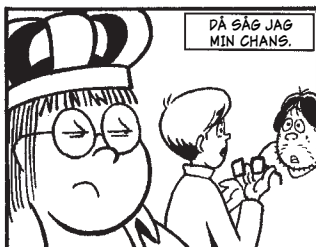
“**STUPID PEOPLE:** I would ask you too keep in mind that this should not be a source of moral guidance (that would be movies). Put away the knives and never allow yourself to forget; You are stupid. /JVC”

TEXT Jim Pe-Melin

FANS! DEL 4

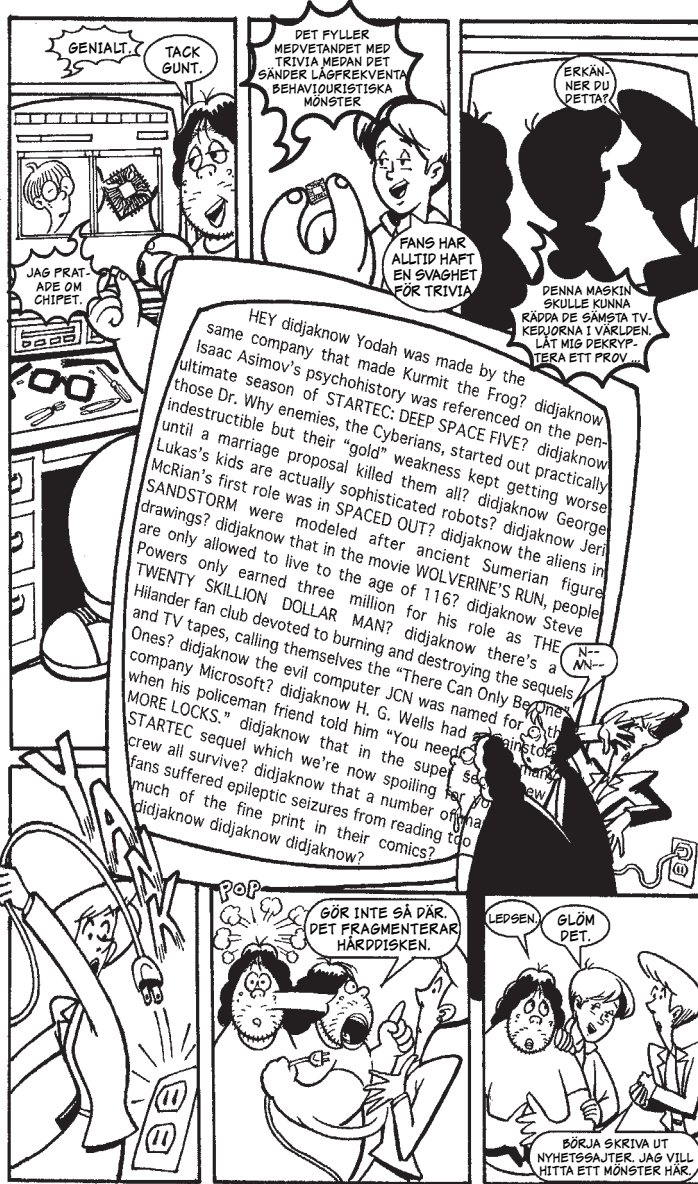
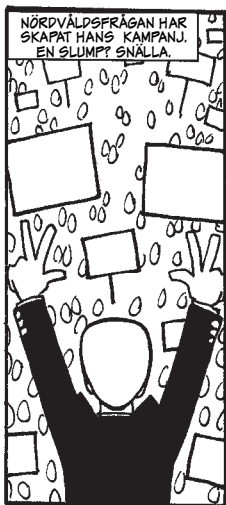
MISSAT NÅGOT NUMMER?

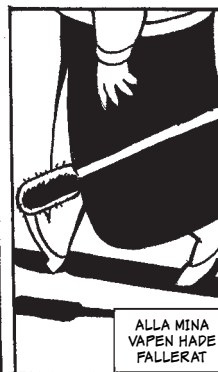
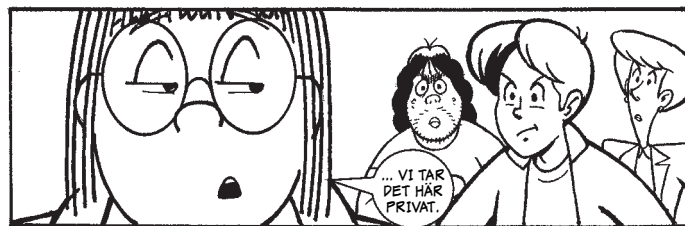
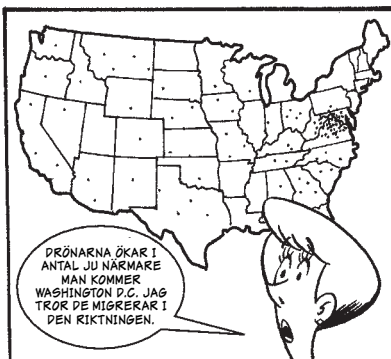
LADDA NER TIDIGARE AVSNITT PÅ WWW.GOB.NU/THC



MANUS: T CAMPBELL
ILLUSTRERING: JASON WALTRIP
ÖVERSÄTTNING: JOHAN JONSSON
SVENSK REDIGERING: DANIEL ROOS

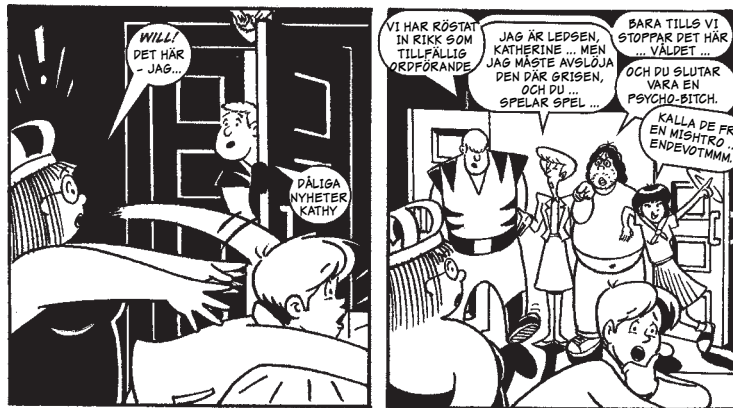
FANS!





* ÄNNU EN MER ELLER MINDRE SUBTIL HÄNVISNING TILL FANDOM IS A WAY OF LIFE (FIAWOL)

► FANS!



*HÄR HÄNVISAR KATHERINE TILL SCAGS TRADITIONER MED KRÖNIKÖRER SOM EN DEL AV EN DROTNINGIS HOV.

FORTSÄTTNING FÖLJER...



Fröken Januari: Susann Haagensen, 23år

När fröken Januari inte skjuter skurkar så jobbar hon som kallskänka. Bland intressena finns longboards, heminredning, obskyra tennfigurer och politisk aktivism. Hon är vegetarian och övertygad nykterist, något som hon delar med flera gobare. Inför det nya året önskar hon fred på jorden, en vespa och en större vapensamling:

Civilstånd: Sambo
Stjärntecken: Vädur
Favoritennfigurstilverkare: Coppelstone
Favoritspel: Abe's Odyssey
Favoritbok: Luffarens Guide till Galaxen
Favoritdjur: Vesslan Illern

mån	tis	ons	tor	fre	lör	sön
					1	2
CrossCon 3	4	5	6	Blodsband 7	8	9
Deadline för insänt material till THC #36 10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	Sista röstrings- och nomineringsdag inför Riksmötet 20	21	22	23
24	25	26	27	28	Kejsartemplet Träff 1 29	30
Motionsstopp inför Riksmötet 31						

B Förenings
Post

~~Avsändare:
Sverok Ost
Box 207
551 14 Jönköping~~

Porto
Betalt



Herr December: Calle Sanglert, 32 år

Herr December har precis flyttat från Malmö tillbaka till den ursprungliga hemstaden Jönköping. Han tycker bäst om klassiska rollspel, men kan även tänka sig ett och annat brädspel då och då. Hans fritid ägnas för tillfället mest åt att vara instruktör i en av Jönköpings två aikidoklubbar. "– Just nu finns det alldeles för lite tid över för rollspel", säger herr December, men lovar Herring Can's läsare att det snart skall bli ändring på det.

Civilstånd: Sambo
Stjärntecken: Tvilling
Favoritmat: Soba
Favoritspel: Castle Falkenstein
Favoritbok: Valis av P K Dick
Favoritträd: Bok och björk

mån	tis	ons	tor	fre	lör	sön
		1 2v2 testcup inför svenska mästerskapen i Dawn of War	2	3 Blodsband Klubb Norra Station	4 Club Finit	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24 Julafton :)	25	26
27	28	29	30	31		