

StrapatS

Levande rollspel

2

5 kronor
+ porto

I detta nummer:

Here we go again	2
LARS Magi - ett exempel på Live-magi	3
Ett ofarligt vapen	6
Skador och Säkerhet vid levande rollspel	8
S.T.R.A.P.A.T.S.	11
Livet i Finnskogarna, förlåt, Finnåker	12
Kalendarium	12

StrapatS är ett fansin om levande rollspel och medföljer som bilaga i postspelsfansinet Gränlandet, men kan även beställas separat till ett pris av 5 kronor + porto.

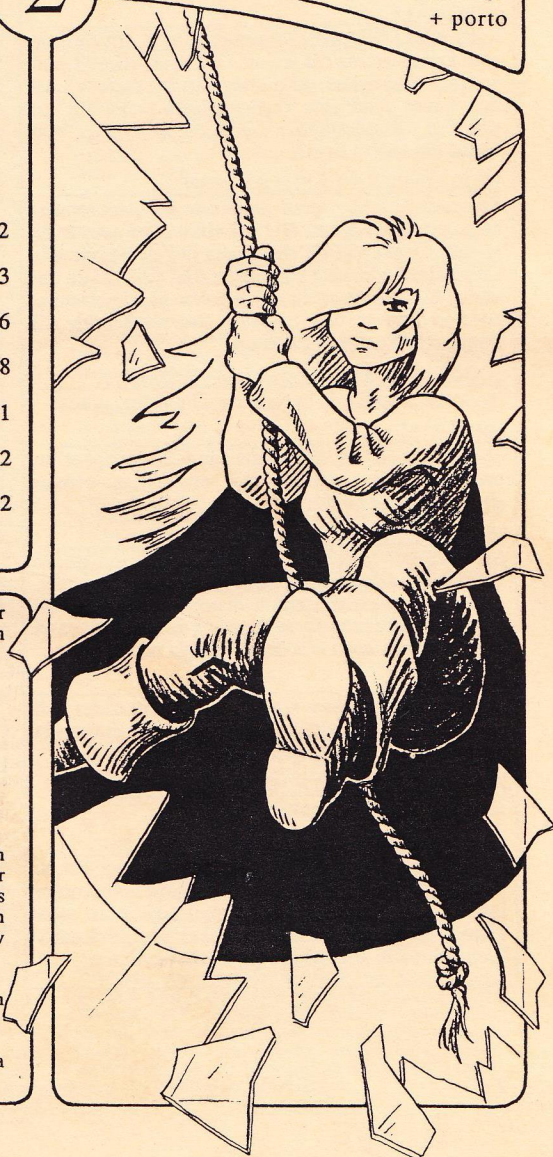
Chefredaktör och ansvarig utgivare:

Jonas Nelson
Forskarbacken 7-213
104 05 STOCKHOLM
tel. 08-15 66 85
pg. 68 02 12 - 4138 (Jonas Nelson)

Syftet med StrapatS är att informera, diskutera och rapportera om levande rollspel i alla dess former. Vi är därför i mycket hög grad beroende av läsekretsens engagemang i fansinet. Bidrag i form av artiklar och teckningar mottages tacksamt. Ersättning utgår i form av gratisexemplar av StrapatS.

Live-relaterade annonser är tills vidare gratis upp till en halvsida.

Manusstopp för nr 2 är den 10 dec. 1992. Kom detta utihåg!



StrapatS

Jonas Nelson

Forskarbacken 7-213

104 05 STOCKHOLM

tel. 08-15 66 85

pg. 68 02 12 - 4138 (Jonas Nelson)

Omslag & Illustrationer: Jonas Nelson (ja, nu igen!)

INNEHÅLL

Innehållet i StrapatS kommer att vara allt möjligt som kan relateras till levande rollspel, eller "Live" som det ofta kallas. (Observera att jag skriver Live och Livet med stor begynnelsebokstav för att undvika missförstånd i meningar av typen "Vad hände dig i förra livet?").

BIDRAG FRÅN LÄSEKRETSEN

StrapatS är i hög grad beroende av läsekretsens engagemang. Känner DU till vilka Live som är på gång? Kanske vill du annonsera om ett kommande Live? Har du kanske en rapport från ett Live du har varit på, eller sitter du och trycker på något annat som vi kan trycka istället? Minsta bidrag till StrapatS är hjärtligt välkommet!

ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

Annonser upp till en halv sida är tills vidare gratis.

ERSÄTTNING

Tyvär har vi för närvarande ingen möjlighet att erbjuda någon ekonomisk ersättning utöver gratisexemplar av StrapatS.

RÄTTIGHETER

StrapatS gör inga anspråk på rättigheterna till de artiklar och illustrationer som publiceras i fansinet, dessa kvarstår hos upphovsmannen om inte annat anges. Redaktionen förbehåller sig dock rätten att på ett rimligt sätt korta och ändra i insänt material.

ANSVAR

Upphovsmannen ansvarar ensam för sitt alster och sina åsikter, dessa skall inte på något sätt tillskrivas StrapatS om så inte anges.

BYTEN OCH GRATISNUMMER

Diskuteras med chefredaktören.

PRENUMERATION OCH BETALNING

StrapatS som subsin kostar ingenting utöver det du betalar för Gränslandet. StrapatS som lösnummer betalas antingen kontant till chefredaktören eller genom insättning på ovan angivet postgirokonto. Prenumeration är möjlig, men kredit beviljas ej.

Here we go again!

Haha, det trodde ni inte, va? Att StrapatS skulle överleva och komma med ett andra nummer? Nej, ärligt talat så var jag lite orolig själv, att basera ett fansin på ett enda snävt område är lite *väl* vanskligt. Men faktum är att StrapatS blivit oerhört populär, lovorden har strömmat in, och det är en upplyftande känsla att gå från noll och intet till att vara "fansinet som alla talar om". Helskoj! Tack allihopa!

Om nu lovorden haglat över StrapatS så kan jag tyvärr inte säga detsamma om artiklar, annonser och övriga bidrag. Förhoppningsvis är det så att ni b... är lite försiktiga så här i början för att se hur StrapatS utvecklar sig innan ni beslutar er för att skriva. För visst vill ni väl skriva om levande rollspel och inte bara läsa?

Själv inbillar jag mig att om ett fansin är dåligt och har slarvigt gjorda illustrationer så tycker genomsnittlige läsaren att "det här kan till och med jag göra bättre", och så gör han det. Om fansinet å andra sidan är oklanderligt så tycker läsaren att "varför ska jag bemöda mig om att skicka in något, när det ändå inte blir lika bra?". Nu har ni chansen att bevisa att detta bara är en ren inbillning från min sida! Dessutom, om ni tittar närmare på StrapatS så är den faktiskt långt ifrån oklanderlig. Era bidrag platsar, jag lovar!

Varför gnäller jag då så mycket om det här med att skicka in bidrag? Det gör ju varenda fansinredaktör, och det är ju aldrig roligt att läsa. Själv hade jag lovat mig att *inte* göra så i StrapatS, men så fick jag ett samtal från Stefan Eriksson i Gyllene Hjorten. Hans synpunkt gick i korthet ut på att StrapatS inte får bli "Farbror Jonas ritar och berättar", man måste ha fler skribenter med varierande stil och uttrycks-sätt för att göra StrapatS läsvärd. Jag kan bara hålla med, och därför blev det en ren inbillning från min sida, och därför blev det en ren inbillning från min sida, uppmånande ledare ändå. Förlåt, förlåt, förlåt!

Som ni säkert redan har upptäckt så skriver jag numera StrapatS med stort "slut-S" även i den löpande texten. Ursprungligen var det stora S:et en layout-tekniskt för att få en tjugisig framsida, men flera läsare tyckte att det var charmigt och bidrog till att ge StrapatS en egen profil, och jag är inte den som slår dövörat till. Om det är något annat som ni saknar eller som ni vill ändra på i fansinet så säg bara till.

Nej, nu ska jag inte uppehålla er längre. Varsågod att kasta er över StrapatS nr 2!

Jonas

MAGI

LARS 1.0 - magisystemet för Levande Rollspel Dan Hömning, Spelföreningen AVGRUNDEN

LARS (Levande och Aktivt RollSpelande) är ett regelsystem som har tagits fram för ett flertal kampanjlives (sammanhängande LRP sessioner där det är tänkt att en större mängd deltagare ska kunna spela samma rollperson i två efterföljande lives). Regelsystemet är en aning mer komplicerat än ett normalt live-regelsystem, vilket vi tycker är nödvändigt. Det är dock inte nödvändigt att styra upp LRP totalt, så som man har gjort i t.ex. England.

Magi är det som fascinerar en viss kategori av LRP-entusiaster mest. All heder åt konstiga monster, strider med boffervapen och skatter men ändå är det magin som, fortfarande bara för vissa, är den speciella kryddan som får folk att syssla med LRP. Att få känna makten och styrkan i att vara en magiker är få förunnat i verkliga livet och när man spelat vanligt rollspel vid bordet är det ändå inte riktigt verkligt. Men på LRP... alla som har provat vet vad jag menar. Att stå och skrika till någon: "Aeyabash Nutredan Aeyabash! Paralyserad två minuter!" och se honom frysa till och bli stående är en klar upplevelse. Samma sak med de flesta andra besvärjelser.

Ok, vi har konstaterat att det är en upplevelse att vara en magiker på ett live. Är det en bra upplevelse? Det beror helt på livet. Det är nämligen oerhört vanligt att magin, trots att den är så mäktig och har så stort potential att påverka livet (jag älskar dubbeltydigheten i det ordet i dessa kretsar...) i alla möjliga riktningar så får den väldigt lite uppmärksamhet. Arrangörer slänger gärna ut magiska saker och delar ut besvärjelser till spelarmagiker utan att riktigt tänka igenom vad det är de gör. På ett live jag var på (som för övrigt var oerhört bra) fanns det många mäktiga besvärjelser för magiker. Det funkade bra så länge magikerna inte mötte varandra. Det fanns nämligen en besvärjelse som hette ANTIMAGI och hade man lagt den på sig själv var man skyddad från magi. Alltså vann den magiker som hade antimagi alltid över den som inte hade det. Ganska trist i längden. På samma sätt kunde man på det livet kopiera besvärjelser av varandra hur som helst. Det tog 15 minuter att lära sig magi som det hade tagit alvernas ledarmagiker 300 år att lära sig... något realistiskt. Iofs. har man ont om tid på de flesta lives men det var för extremt. Problemet blir mindre vid kampanjlives.

Magipoäng är också något som sköts lite hur som helst. Vissa lives kör med att en magiker har ett visst antal poäng i bästa Drakar & Demoner stil. Detta system har klara fördelar jämfört med de andra och är det vi i stort sett kommer att använda här. Det finns även andra system. De två andra jag själv har sett i funktion har varit dels ett där magikerna hade obegränsat antal magipoäng och inte behövde några komponenter och dels ett där de också hade obegränsat antal magipoäng men behövde ingredienser, vilka då satte en naturlig gräns för hur mycket besvärjelser som kunde användas. Inget av dem slog mig som speciellt bra. Det system jag presenterar här använder sig dels av magipoäng och i vissa fall även av komponenter. Det är dock bara i undantagsfall.

Vart försöker jag komma? Jo, magisystemet som presenteras här och som ingår i LARS 1.0 utgår från följande grundsatsar:

1) *Magi i LRP måste vara enkel att använda och genomdriva på plats.* Inga magiska barriärer på

platser där ingen är, eftersom nya personer som anländer bara går rakt igenom dem då de inte känner till dem.

2) *Magin måste vara lättförståelig och lättolkad.* Så lite regeldiskussioner som möjligt ska uppstå.

3) *Magi ska vara mystisk.* De flesta ska känna till att det finns magi och hur man ska bete sig om någon använder den på en. Det de inte ska veta är exakt vilka besvärjelser det finns och hur mäktiga olika trollkarlar är. Detta innebär också att det ska finnas mycket magi, eftersom det då blir omöjligt att hålla reda på alla besvärjelser man kan tänkas få på sig.

4) *Magin ska vara sektionerad och stor.* Med detta något luddiga uttryck menar jag att vissa magiker ska ha tillgång till vissa besvärjelser. De ska inte känna till, i detalj, vad andra magiker har tillgång till. De ska inte heller veta om alla andra sorters magiker. Överlappning mellan olika "skolor" ska definitivt existera. Ingenting i stil med Expert, alltså. Med "stor" menar jag att det ska finnas mycket besvärjelser.

Nu har jag motiverat mig nog. Det enda jag vill säga innan jag börjar presentera LARS 1.0 MAGI är att detta bara är förslag. Vi kommer antagligen att använda något som ligger mycket nära detta på våra kampanjlives och jag kan återkomma senare med rapport om hur det gick. Det står er helt fritt att använda er av detta system på era egna lives - det är faktiskt därför det står här. Känn er fria att ändra och lägga till så mycket ni vill i systemet. Känner ni att ni har gjort någon bra förändring så meddela mig eller denna tidning så att förändringen kan komma andra till nytta också. AVGRUNDENs adress ang. magisystemet och kampanjliven är som följer:

LARS LRP REGLER
Box 25006
100 23 Sthlm

AVGRUNDEN KAMPANJLIVE
c/o Johan Okker
Ringstedsgatan 28
164 43 Kista
Tel 08/751 63 44

Magikern och användet av magi

LRP lider, som alla andra former av rollspel, också det av folk som eftersträvar maximal makt utan att förtjäna det (Powergaming, Min/Maxing - kalla det vad du vill). Det är ofta som dessa individer väljer att spela magiker i lives med luddiga regler. Ofta tillåter arrangören dem att ha vapen, sköld, rustning OCH magi. En kraftfull kombination...

För att förhindra denna form av spelande och för att bevara spelbalansen (något som är syftet med det mesta i regelsystemet LARS) har vi infört följande konventioner som en magiker måste lyda. Som magiker definieras alla personer som använder magi. Det finns undantag från dessa regler men de är sällsynta.

En magiker...

... får inte använda Rustning när han kastar besvärjelser.

... får inte använda vapen som är längre än 80 cm.

Och för alla er som gillar regeldiskussioner så är det möjligt för magikerna att använda en rustning om han tänker avstå från att använda sin magi. Det samma gäller inte för vapen. Magikern är helt enkelt otränad på att använda såna vapen. Detta går att kringgå med färdigheter men hör till undantagen. Mer om detta i LARS - FÄRDIGHETER.

Typer av magiker

Det finns ett otal olika sorter av magiker. Det är onödigt att gå in på det just nu. Den stora skillnaden mellan de olika sorterna är helt enkelt vilken sorts besvärjelser de har tillgång till. T ex har en helare god tillgång till helande besvärjelser medan en nekromantiker har bättre tillgång till besvärjelser som handskas med dödda. De olika typerna av magiker har också ett antal specialförmågor. De har vi valt att inte skriva ut här, eftersom de endast ska vara kända för magikerna i fråga. Det är inte svårt att skapa egna specialförmågor. Det lämnar vi åt den kreative livemastern. Det är inte heller nödvändigt att ha olika typer av magiker alls.

Maginivå (M)

Maginivå är en siffra som i mycket motsvarar termen "level" i rollspel som AD&D och Rolemaster. Maginivån (M) är en siffra som står för magikerns relativa erfarenhet, skicklighet och makt som magiker. Det krävs en högre M än vad ens tilltänkta offer har i försvarsnivå (F) för att magi ska kunna fungera. Eftersom de flesta människor och andra varelser har en F på 0 så är maginivå oftast inte särskilt relevant. Det kommer dock till stor användning i konflikter mellan magiker.

Här är en ungefärlig lista på vad olika magiker kan tänkas ha för maginivåer:

Maginivå	Typ av magiker
1	Magilärling, Magikunnig vanlig medborgare
2	Magilärling, dålig magiker
3	Normal magiker
4-5	Skicklig magiker, Övernaturliga Väsen
6-9	Ärke­magiker, Gudomliga Väsen
10-14	Den mäktigaste magikern någonsin.
15	Magiguden

Försvarsnivå (F)

Försvarsnivån definierar hur väl en varelse kan stå emot magi. Har ingenting annat specificerats så har en varelse F 0. D.v.s. en vanlig människa kan inte stå emot magi. Magiker har ofta en försvarsnivå som ligger ett eller två steg under deras M. En person som har ett positivt värde på F blir inte påverkad av magi somtas med en M som är lika med eller lägre än deras F.

Exempel: Rulgh är en magiker med M 3 och F 1. Ute i skogen möter Rulgh tre stycken äventyrare. De är Linze, en krigare med

M 0 och F 0, Deszen, en magikerlärling med M 2 och F 1 och Moongroon, en tjuv som bär med sig en magisk amulett. Han har M 0 men F 5 men amuletten. Rulgh bestämmer sig för att kasta en Massbacka på de tre äventyrarna eftersom han tror att de kommer att anfalla honom. Massbacka kostar 4 mp och det har Rulgh kvar så han lyckas få utag besvärjelsen. Eftersom han har M 3 så påverkar han Deszen (med F 1) och Linze (med F 0) med lätthet. Moongroons amulett gör dock att tjuven klarar sig undan besvärjelsen (eftersom han har F 5). Vad som händer sen är en annan historia.

Försvarsnivån är helt opåverkad av vilken slags rustning man har på sig. Rustningar hindrar alltså inte inkommande magi på något sätt och inte heller hämmar de en magibaserad hög försvarsnivå.

Manapoäng (MP)

För att en magiker inte ska kunna använda en obegränsad mängd besvärjelser men ändå inte behöva släpa runt på 20 kg grönsaker som komponenter så använder vi oss i LARS av ett manapoäng baserat system. Poängen kan även kallas magipoäng, även om vi föredrar termen Mana eller Manapoäng. Det förkortas mp.

En magiker har vanligen mellan sin M x 2 och sin M x 3 mp från början. Varje kastad besvärjelse kostar mp. Magipoäng fås tillbaka en poäng per timme. De kan också fås tillbaka på andra sätt, t ex genom potions och magiska saker.

Mantra

Varje magiker har ett mantra som måste bestå av minst tio stavelser. Mantrat är ett mått på hur lång tid det tar att kasta en besvärjelse. Istället för att ha en massa komplicerade formler som den stackars LRP-spelaren måste lära sig utantill (vilket inte är realistiskt eftersom magikern spelaren gestaltar antagligen har bättre minne än spelaren själv) så använder LARS mantrasystemet. En besvärjelse kräver att magikerns mantra repeteras ett visst antal gånger. Detta definierar den tid det tar att kasta besvärjelsen. Mantrat måste repeteras högt och tydligt och höras så väl att motståndaren kan uppfatta det. På detta sätt kan man också identifiera magiker.

En magiker bör tänka noggrant över sitt val av mantra eftersom det sedan inte bör gå att ändra.

Exempel på mantras:

*Abrakadabra Kadabra Aba
Simsalaostlabim Labim Sala
Hokus Pokus Filijokus Sasham*

Magiska föremål

För att få en sak som magiska föremål att fungera i LRP så måste man vara strikt med definitioner och användningsområden. I LARS har magiska föremål belastats med följande regler:

Först och främst har ett magiskt föremål i allmänhet ingen effekt alls om användaren inte känner till vad föremålet förväntas kunna göra. Det måste alltså vara känt av användaren vad föremålets effekt är, annars har föremålet ingen effekt. Det enda undantaget här är vissa mäktiga vapen som är speciellt farliga för speciella varelser. Dessa varelser kommer då att känna till vapnets farlighet och ta effekten av den, även om vapnets ägare inte vet vad det rör sig om.

Alla magiska saker, med undantag för potions, kommer att vara markerade med röd snitsel. Denna snitsel får inte avlägsnas! Snitseln är markerad med ett nummer. De magiker som kan färdigheten "Identifiera" har listor på vissa magiska saker som de kan identifiera. Finns numret med på deras lista kan de lista ut vad föremålet gör och följaktligen använda det eller lära andra att använda det.

Det går att berätta vidare till andra vad ett föremål gör så att de också kan använda det. I detta sammanhang är det totalförbudet att ljuga, eftersom det är omöjligt för mottagaren att veta att det inte fungerar när han försöker använda det. Det enda godtagbara är alltså "Nej, jag tänker inte berätta" eller sanningen. Inga lögner här. Detta är inte Diplomacy...

Magiska saker återlämnas till arrangörerna efter varje live men noteras som rollpersonens tillhörighet så att arrangörerna kan fördela sakerna till rätt personer i början av nästa live. Detta gäller bara rekvisita pryglar. Personliga ägodelar återlämnas alltid efter varje live. Magiska personliga saker som man har förlorat på ett live ska återlämnas utanför livet till ägaren via en arrangör och på samma sätt återlämnas till tjuven via en arrangör innan nästa live börjar.

Besvärjelserna

Här följer en icke fullständig lista på ett antal besvärjelser man skulle kunna tänka sig använda på ett live. Varje besvärjelse har markerad maginivå som krävs, kostnad i mp, tid det tar att kasta besvärjelsen, om några komponenter behövs, räckvidd, effekt och verkanstid.

För att kasta en besvärjelse rabblar magikern följande: Mantra (det antal gånger som krävs), namn på besvärjelsen, effekt och maginivå den kastas på.

Exempel: När Rulgh kastar sin Massbacka besvärjelse på de tre äventyrarna säger han alltså (eftersom Massbacka kräver tre mantras):

- Abrakadabra Kadabra Aba (Rulghs mantra), Abrakadabra Kadabra Aba, Abrakadabra Kadabra Aba, Massbacka! Du, du och du backar femton steg. Maginivå 3.

Tid det tar att kasta

Tiden det tar att kasta en besvärjelse är ett enkelt nummer. Magikerns mantra (se ovan) måste repeteras så många gånger innan besvärjelsen tar effekt.

Räckvidd

Det finns tre räckvidder som är användbara inom LRP.

Den första är **beröring** som alltså kräver att magikern berör sitt offer med handen för att besvärjelsen ska kunna ha effekt. Han behöver inte beröra offrets hud men måste i alla fall ha kontakt med offrets kropp genom kläder och dylikt. Det räcker alltså inte med att greppa tag i ett vapen eller en mantel.

Den andra är **kasträckvidd**. Den används bara när besvärjelsen kräver en komponent som man kastar på sitt offer. Räckvidden begränsas endast av hur bra man är på att kasta.

Den tredje är **inom synhåll**. Den innefattar även hörhåll eftersom det är svårt att bli påverkad av en LRP-besvärjelse om man inte hör vad den har för effekt.

Effekt

Varje besvärjelse har sin unika effekt. En fullständig lista följer efter detta.

Komponenter

Hur länge är man påverkad?

Detta varierar naturligtvis också från besvärjelse till besvärjelse. I grunden finns det fyra olika tider:

Omedelbar: Effekten inträffar omedelbart och leder antingen till permanenta följder (t ex skada som sedan läks normalt) eller till ingenting.

Synhåll: Så länge magikern som kastade besvärjelsen är inom synhåll så är besvärjelsen i funktion. Detta kan påverkas av den drabbade som kan avlägsna sig så långt att han inte längre kan se magikern. Då slutar besvärjelsen att verka. Det hjälper dock inte att hålla för ögonen eller något liknande patetiskt. Definitionen på synhåll är alltså att man kan se magikern om man anstränger sig för att göra det.

Femton minuter: Som det låter. Bra är alltså att ha med sig en "magisk tidskänsla", d.v.s. en klocka. Naturligtvis väl dold under kläderna. Har man ingen klocka får man fråga andra vad klockan är. Gör detta diskret för att inte bryta stämningen.

Permanent: Denna typ av besvärjelse är i effekt tills någon tar bort den med t ex antimagi.

Listan av besvärjelser

Besvärjelserna har vi lämnat därhän, delvis pga att Jonas inte ville upplåta hela Strapats å LARS och delvis pga att det kan ge upphov till nya intressanta besvärjelser om varje livemaster tvingas tänka till lite själv. Vi har dock en diger lista på besvärjelser som kan tänkas publiceras om intresse finns.

Dan Hörning

Spelföreningen AVGRUNDEN 1992

Jahapp, nu har ni läst *ett* exempel på hur man kan lösa det här med magi i levande rollspel. Det finns många olika varianter på detta tema, och alla har de sina fördelar respektive nackdelar. Om ni känner till något system ni tycker är bättre så får ni gärna komma med inlägg i debatten eller skriva en egen artikel. Själv håller jag till exempel inte med Dan på alla punkter ovan, det var för övrigt jag och Erik Sieurin som använde oss av komponent-systemet på Saturday Night Live, och den varianten har många fördelar som jag gärna redogör för någon annan gång.

Jonas.

Ett ofarligt vapen

- Hur man tillverkar ett godkänt boffervapen.

av Ewiz Ehrsson, Gillesmästare i Seregon.

(Denna artikel har delvis publicerats tidigare i RFA nr 3.)

Vapen

Seregons vapen är utprovade under flera år för att vara lagom mjuka så att man inte skadar sig. Det är meningen att vapnet skall gå sönder innan människan gör det. De enda material som får förekomma i ett Seregonvapen är bambu, tunn rotting, rörisolering, liggunderlag, skumgummi, silvertejp, eltejp och latex. På handtaget får även läder eller dylikt användas.

Så här görs ett Seregonsvärd

Kärnan: De vapen vi oftast använder är de runda svärden som är gjorda av rörisolering. Kärnan utgörs av en bambu- eller rottingpinne, max ca 2 cm i diameter. Alltför tunna pinnar går lätt av så det är bra om de är så nära 2 cm som möjligt. Rotting är mycket böjligt och om det bryts bildar det inga farliga flisor. På grund av böjligheten rekommenderas ej rotting till vapen över 120 cm längd. Slår du t.ex. mot en sköld med ett längre rottingvapen så böjer det sig över sköldkanten och kan snärta tillbaka upp i ansiktet på den som håller skölden. Bambu däremot bryts i många små flisor som lätt sticker sönder rörisoleringen. Det är därför bra att tejpa bambupinnen först. Det kan även gå bra att använda vita ihåliga plaströr, även dessa max 2 cm i diameter. De måste också tejpas ordentligt för när de går sönder blir det många vassa flisor som man kan skada sig på. Kärnor av andra träslag eller andra material blir oftast för tunga och hårda och bör därför undvikas. Motstå frestelsen att göra för stora vapen. För enhandssvärd rekommenderas ca 80 cm längd och för tvåhandssvärd ca 110 cm. Längre vapen blir för otympliga att hantera.

Padding: Vi använder rörisolering, storlek 22x15. (22 mm diameter på hålet i mitten, 15 mm skumplast runt om.) 1 meter räcker till ett tvåhandssvärd. Ta en bit rörisolering, ca 15-20 cm kortare än pinnen och trä på denna. (Det är viktigt att rörisoleringens innerdiameter är större än pinnen så att det glappar lite, annars blir svärdet för hårt.) På handtaget ska det inte finnas någon isolering.

Gör inte handtaget för litet, på ett enhandssvärd ska man få in två händer och på ett tvåhandssvärd tre händer på handtaget. I spetsen på svärdet måste pinnen sluta ca 2 cm innanför rörisoleringen. Läggs en bit skumgummi eller dylikt i toppen så att inte pinnen ligger direkt mot tejen, annars går tejen lätt sönder och pinnen sticker ut och kan skada någon. Fäst med silvertejp som läggs längs med pinnen.

Parerstång: Skär därefter av ca 25 cm rörisolering som skall bli parerstång. Skär en skåra mitt på och trä på denna på pinnen. Man kan även tillverka parerstången av liggunderlag. Parerstången och klingan fästs lämpligtvis vid pinnen med eltejp. Allt täcks därefter med silvertejp som läggs *längs* med klingan. Man ska inte linda tejen *runt* klingan för då drar man ihop isoleringen och svärdet blir för hårt. Tejpa även parerstången med silvertejp och fäst gärna med korslagd eltejp så att man håller ihop handtaget, klingan och parerstången. Detta förhindrar att klingan lossnar från pinnen vilket annars kan hända. Det ska *inte* finnas någon pinne i parerstången, då går den bara av och någon kan skada sig på pinnen. Parerstången håller bättre om den bara består av rörisolering eller liggunderlag för då böjer den sig efter handen vid slag och bryts alltså inte av.

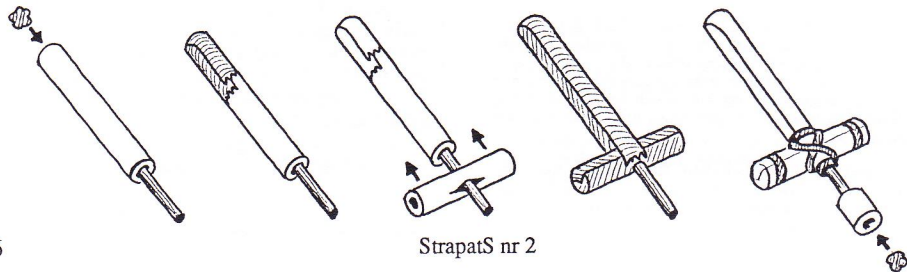
Svärdsknopp: Ytterst på handtaget måste man ha en knopp som görs av en bit rörisolering, ca 5 cm lång. Även där måste pinnen sluta ca 2 cm innanför isoleringen och skyddas med skumgummi eller dylikt. Knoppen bör fästas med eltejp innan man lägger på silvertejp.

Handtaget: Linda gärna läder, tätningslist, tyg, skumgummi eller dylikt på handtaget så att det blir lagom tjockt och så att du får bättre grepp.

Sköt om ditt vapen

När man slagits i någon tid med ett svärd så blir rörisoleringen tyvärr ganska sönderslagen. Det känner du själv genom att klämma på svärdet, känns pinnen igenom rörisoleringen så är det dags att byta. Behåll då pinnen om den är hel och återanvänd den rörisolering som är användbar till knoppar och parerstänger på dina nya svärd.

När pinnen går av, vilket den gör efter ett tag, skär du bara upp tejen vid parerstången, drar ut pinnen och stoppar i en ny. Tejpa igen och svärdet är helt igen.



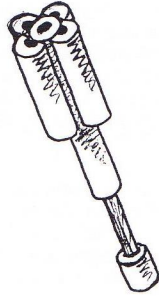
StrapatS nr 2

Yxa/Hammare

Yxor, hammare, klubbor och liknande görs likadant som svärd fast man skär ut ett yx-/hammar-huvud i tjock skumgummi eller liggunderlag och tejpar fast det ovanpå rörisoleringen i ena änden av pinnen. Använder man liggunderlag måste man vara försiktig med hur man lindar silvertejpen eftersom liggunderlag blir hårdare än skumgummi när det pressas ihop.

Mace

En mace görs genom att man trär rörisolering på en pinne, lämnar öppet för handtaget och sätter en knopp i änden - precis som grunden till ett svärd. Sedan görs huvudet av två rörisoleringsbitar, ca 20-25 cm långa, som delas på längden och tejpas fast runt överdelen av pinnen med den välvda sidan utåt.



Platta svärd gjorda av rörisolering

Det går även att göra platta svärd genom att helt enkelt skära/afasa av sidorna längs med rörisoleringen innan du tejpar med silvertejp. Slipa gärna med sandpapper eller fil så att det blir slätt. Har man ett sånt här svärd måste man vara noggrannare med att kontrollera klingan ofta. Eftersom det är mindre rörisolering längs de platta sidorna går ett sådant svärd sönder mycket fortare.

Platta svärd gjorda av liggunderlag

Man använder samma sorts kärna som till de runda svärd, men man skär till två smala remsor liggunderlag som läggs på varsin sida om pinnen och tejpas fast. Därefter skär man till två avlånga bitar liggunderlag som fästs på varsin sida om den vadderade pinnen och tejpas ihop med varandra. Även dessa svärd ska tejpas längs med, lindar man dem blir de stenhårda!

Med den här typen av svärd är det ännu viktigare att pinnen inte sticker ända ut i svärdsspetsen. Liggunderlag är tunnare än rörisolering och skyddar därför mindre. Spetsen böjer sig också lättare och då sticker pinnen garanterat ut efter ett tag. Om man har skurit till en trekantig spets får pinnen inte gå ut i denna trekant, den måste sluta minst en centimeter innanför.

Silversknopp och parerstång tillverkas på samma sätt som för runda svärd.

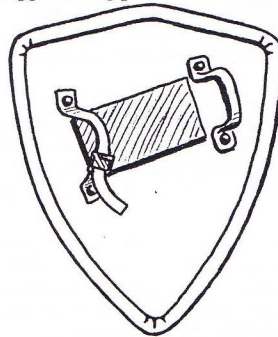


Sköld

En sköld görs av ca 1 cm tjock plywood eller spånskiva. Andra träslag går också bra bara de inte är för tunga eller går sönder för lätt. Såga ut den sköldform du vill ha. Tänk på att inte göra den för stor, då orkar du inte slåss med den. Lämplig höjd på skölden är så att den räcker från axeln ner till mitten av låret. Fila till kanterna.

Padding: Kanten måste vadderas så att inte vapnen slås sönder mot den. Dessutom är en oskyddad sköldkant farlig i strid. Antingen kan man använda rörisolering, gärna något tunnare än den som används till svärd, storlek 18x15 går bra. Skär upp isoleringen längs med, trå denna på kanten runt hela skölden och fäst med silvertejp. Alternativt kan man använda liggunderlag som viks över kanten och tejpas, häftas eller nitas fast. Om man vill göra kanten snyggare kan man täcka den med läder eller tyg som häftas eller nitas fast.

Handtag: Ett handtag kan man göra av en skidrem som nitas/skrivas fast. Ett annat sätt är att köpa ett möbelhandtag som man använder till lådor och dylikt. Tänk på att du ska kunna få plats med hela handen när du håller i det, även på vintern när du använder handskar, så köp inte för litet. Skruva fast handtaget i skölden med skruvens huvud på sköldens framsida, inget vasst får sticka ut där. Täck alla skruvar, nitar och dylikt med tejp eller liggunderlag så att man inte kan göra sig illa på dem. Runt armen är det bäst med en rem som går att justera. Det är också bra att limma fast en bit liggunderlag på sköldens baksida mellan remmen



och handtaget så att armen ligger mot detta när man har skölden på sig. Om man vill kan man sätta en bärrem på skölden, snett över ryggen, så att skölden bärs upp till en del av remmen och inte bara av handen. Nu återstår bara att måla skölden och den är klar!

Material

Rotting och bambupinnar kan man köpa på Weibulls eller i välsorterade byggvaruhus.

Rörisolering köps i VVS-affärer, vi använder storlek 22x15. Den kostar ca 20-25 kronor per meter.

Silvertejp finns att köpa i VVS-affärer och på de flesta bensinmackor. En 10-metersrulle (räcker till ca 2 svärd) kostar ca 25 kronor och en 50-metersrulle kostar runt 100 kronor.

Skador och säkerhet vid levande rollspel

Synpunkter av Ewiz Ersson, Fredrik Säterby m.fl., sammanställda, kompletterade och förvanskade till egenkänlighet av Jonas Nelson

Live-hobbyn har blommat upp snabbt, kanske *för* snabbt. På så gott som varje levande rollspel förekommer det idag vapen som är direkt farliga, och de svingas av personer som inte fått minsta träning i att hantera dem på ett säkert sätt. För att kväva detta ofog i sin linda tyckte jag att det var hög tid att skriva den här artikeln innan någon skadas allvarligt på ett Live. Jag rekommenderar att ni alla läser den noggrant och sprider kunskapen till era kamrater. Ni som arrangerar Live, ta gärna fasta på nedanstående råd och rekommendationer och ha dem i åtanke när ni skriver era egna interna Live-regler.

Låt mig först slå fast att det finns olika sätt att utkämpa strider på. Här i Sverige känner jag till tre principer:

Boffer: Lätta, mjuka vapen, som inte ska kunna göra någon skada. Detta är det vanligaste vid Live, och det jag kommer att ta upp nedan.

SCA: Sällskapet för Kreativ Anakronism (SCA) slåss mestadels med träkäppar eller trubbiga vapen, men det ger upphov till rejäla bucklor i rustningarna, som är ett måste om man ger sig in i en SCA-strid.

Gyllene Hjorten: Vapnen är äkta, och kan alltså inte användas i strid. Istället avgör man striden genom att komma överens om vilken sida som *borde* ha vunnit om det hade kommit till strid.

Vapnet

Ett boffer-vapen ska vara mjukt. Grundregeln är att vapnet ska gå sönder innan människan gör det. Antagligen har du på de föregående sidorna nyss läst Ewiz' artikel om hur man tillverkar ett Seregonvapen, så då har du förhoppningsvis förstått principen.

Material

Så gott som alla boffer- och latexvapen har någon sorts styv kärna. Denna får inte vara för tung eller för tjock. Godkända kärnor är rotting, bambu och plasttrör, typ PVC eller elrör. Att metallkärnor är uteslutna är väl knappast förvånande, men få tänker på att även ett enkelt kvastkaft ger vapnet en avsevärd tyngd i slagen. Överhuvudtaget får det inte förekomma någon form av metall eller tyngder i vapnet. Ett bra Livevapen ska vara lätt, snabbt och mjukt.

Förutom kärnan krävs förstås vaddering. Ta till rejält, man ska inte kunna känna kärnan genom vadderingen. Lämpligt material är rörisolering, skumgummi och liggunderlag. Det ska finnas ett litet glapp mellan kärna och vaddering för att dämpa kraften i slaget, men det får inte heller vara för stort, då kan man få en hård smäll när kärnan fullföljer slaget fastän vadderingen redan bromsats upp.

För att skydda vadderingen måste du klä vapnet med något, till exempel silvertejpe eller latex. Tejpen skall inte lindas runt klingan utan läggas på längs med, annars pressas vadderingen ihop för hårt. Se också till att det inte finns några vassa kanter eller skarvar på ditt vapen som man kan skada sig på.

Form

Även om vapnet är mjukt och lätt kan det ändå vara farligt om det har en olämplig utformning. Det vanligaste är att man "glömmer" att vaddera parerstängen och svärds-knoppen. Visserligen ska man inte med dessa delar, men i stridens hetta kan vad som helst hända. Det ska inte finnas *någon* del av vapnet som är oskyddat!

Vapnet bör heller inte vara för stort. Dels blir det otydligt och man får svårt att kontrollera det, men framför allt får man ett så pass stort moment i ett långt vapen att även mjuka vapen kan slå ner folk i stövelskaften. Enhandsvapen bör vara ca 80 cm långa och tvåhandsvapen ca 120 cm. Längre vapen går naturligtvis att göra, men de är inte till någon direkt nytta i en strid. De som slåss med så långa vapen måste backa hela tiden för att hålla motståndaren på lagom avstånd.

Stickvapen och ledade vapen? Glöm det!

En annan farlig detalj är vapnets spets, som ofta är dåligt skyddad. Det kan hända att kärnan plötsligt trycks igenom spetsen. Man ska därför *aldrig* sticka med ett boffer-vapen, *bara* hugga och slå. Stickvapen som spjut och pilar är klart olämpliga. Pilar hinner man ofta inte ens uppfatta innan det är för sent, och de kan sticka ut ett öga även om de är väl vadderade. Dessutom är det inte bara pilens spets som är farlig, vid en rikoschett kan kärnan bli en riktigt otäck projektil. På vissa Live har det förekommit stridsslagor och andra ledade vapen. De stackare som råkat ut för dem kan säkert intyga dess olämplighet. Det blir ett väldigt schvung i en slaga, och de är svåra att hålla under fullständig kontroll. Att få en slaga i ansiktet är som att bli träffad av en fotboll. Ledade vapen har dessutom en tendens att linda sig kring händer och vapen, och rycker man till då kan man göra stor skada. Ledade vapen ska alltså inte heller användas på Live.

Självklart kan spjut, pilbågar och slagor få förekomma som rekvisita så länge de inte används i strid, men se till så att alla känner till det och respekterar det!

Striden

För det första - i stridens hetta är ALLT möjligt. Även om du inte siktar på ansiktet så kan du råka snava eller slinta och få in en oavsiktlig träff. Även om du känner till och kan hantera ditt vapen kan du råka bli av med det, och andra kanske inte kan hantera det lika bra. Vapnen ska vara ofarliga i alla händer!

En vanlig företeelse är att man lever sig in starkt i striden, och adrenalinet rusar i höjden. Följden kan bli att man dels har svårt att kontrollera styrkan på sina slag och dels att man lätt kan tappa besinningen. Detta är två negativa effekter som till exempel mans gör att man kan tappa sin känsla för leken (det är ju trots allt en lek och inte blodigt allvar). För att undvika detta krävs **gott omdöme** och **rutin**. En spelare med gott omdöme vet hur hårt han ska slå för att inte skapa föregelse och harm mitt under striden, medan en rutinerad spelare kan hålla huvudet kallt och rollspela sin karaktär även i stressade situationer. Nu finns det de som anser att man rollspelar sin orch bra om den är grym, har ett 2-meters svärd och slår hårt. Knappast. Att rollspela genom att slå hårt är rent befängt. Det är ingen som blir gladare av det, tvärtom.

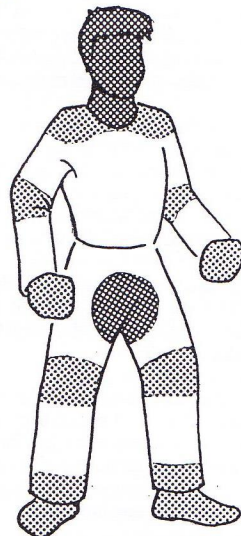
En strid i ett levande rollspel går ut på att träffa, inte på att slå så hårt som möjligt. Många verkar ha missförstått detta totalt. Ett löst slag kanske du kan hejda om någon råkar falla handlost in i er strid, och även om du inte hinner det så blir i alla fall inte träffen så allvarlig.

Som jag redan har råkat nämna så ska man aldrig stöta med ett vapen, bara slå och hugga. Riskan att kärnan slår igenom spetsen kanske inte är stor, men den finns där. Dessutom är kraften vid en stöt fördelad på en mycket mindre yta än vid ett slag, och kan vara fullt tillräckligt för att slå luften ur folk. Jag har visserligen inte hört talas om någon som spräckt mjälten på det viset än, men det skulle inte förvåna mig om det vore fullt möjligt.

Träffområden

Var på kroppen får man slå, och vilka ställen ska man undvika att träffa för att inte skada någon? Ja, två ställen är helt tabu: Huvudet/halsen samt underlivet. Det spelar ingen roll om motståndaren har hjälm, suspensoir och hela surven, man slår ALLTID, ALDRIG på dessa områden. Vill man göra det ska man gå med i SCA, och inte ränna runt på Live och vara livsfarlig. Ser jag någon som gör det efter den här artikeln så ska jag personligen bannlysa den personen genom en svartlistning i StrapatS.

Andra områden som man ska undvika att slå på är axlar, armbågar, händer, knän och fötter. Kort sagt, alla leder. Reglerna för vilka områden man inte får slå på kan variera från Live till Live, men jag rekommenderar dessa. Man bör dessutom undvika att slå på skenbenen och i ryggen då detta kan göra ganska ont, men har man godkända vapen och slår löst så tycker jag att det är okej.



Områden man absolut INTE får slå på.



Områden man ska undvika att slå på.

Självklart ska man inte slå på någon som ligger ner. Håller man på och slåss och den ene ramplar bör man avbryta striden för att se att vederbörande inte gjort sig illa. Man kan lägga svärdet på denne för att markera att han förlorat, men det är ingen vits med att fortsätta att slå på honom när han ändå inte kan försvara sig.

Står någon på knä efter att ha blivit av med benen bör den som slåss mot den knästående hålla sig inom 45° vinkel. Det är inte särskilt ridderligt att tvinga den som står på knä att cirkla runt.

Tänk också på att vapnen (särskilt latexvapen) blir hårdare på vintern. Slå alltså löst om det är kallt ute.

På många live är "halssnittning" det enda sättet att döda någon. Om du tänker utföra en snittning, se till att offret är stilla och *lägg* ditt vapen mot halsen, *dra* inte. Din silvertejp kan ha blivit fransig och kan rispa upp den stackarens hals. Det är tråkigt nog att dö, att bli skadad gör inte saken bättre...

"HOLD"

Om du av någon anledning snabbt behöver avbryta spelet så ropa "HOLD", högt så att alla i närheten hör det. Vill man vara riktigt säker på att alla uppfattar ropet kan man kräva att den som hör ett "HOLD" genast upprepar det (alla ska alltså ropa "HOLD"). Alla som hör ett "HOLD" slutar genast med vad de håller på med, tills det hela är fixat. Goda anledningar till att ropa "HOLD" är bl.a:

- Någon råkar ut för eller riskerar att råka ut för en olycka.
 - Vapen/sköld/rustning/kläder går sönder.
 - Be de utslagna flytta på sig så att de inte kommer i vägen eller riskerar att bli trampade på.
 - Förklara verkningarna av nyss kastad magi.
 - Förkunna något som ska vara märkbart i Livet, t.ex. "Jag är osynlig", "Blå dimma väller fram ur skogen" etc.
- Använd ditt eget omdöme. Hellre för många "HOLD" i en strid än ett för lite. Glöm aldrig "HOLD", det är din livförsäkring i strid, så missbruka det inte.

Om du trots allt hamnar i strid mot någon som du anser inte slåss på ett säkert sätt, ge inte igen genom att själv slå hårdare eller bli förbannad, det leder bara till en dålig stämning på Livet. Ropa "HOLD" istället och förklara vad han gör för fel. Vem vet, han kanske inte läser StrapatS?

"TIME-OUT"

Detta är också ett mycket viktigt kommando, men får endast ges av Spelledaren samt av magiker eller motsvarande med särskilt tillstånd. "TIME-OUT" motsvarar "HOLD" och bör upprepas av alla på samma sätt. Skillnaden består i att vid "TIME-OUT" måste alla spelare inom hörhåll förutom att stå stilla även gå ned på knä, sänka huvudet och blunda. Något hemligt kan alltså ske, någon kan försvinna osynlig eller liknande mäktig magi etc. För att få ropa "TIME-OUT" fordras Spelledarens tillstånd.

"TIME-IN"

Det här är det kommando som bryter "HOLD" och "TIME-OUT" och gör så att allting återgår till det normala igen när alla är redo. Spelet fortsätter alltså från den punkt där det avbröts, eller från den punkt man kommit överens om ("Men om han nu var osynlig så skulle jag aldrig sprungit fram eftersom jag inte kunde se honom"). Även "TIME-IN" bör upprepas av alla inom hörhåll.

I mörkret lurar faran...

På många flerdagars-Live och nattliga Live spelar man under dåliga ljusförhållanden. Det kan vara både spännande och skrämmande, men också farligt. Man bör vara försiktig med var man sätter fötterna och undvika att springa iväg huvudstupa ut i terrängen, särskilt om man inte har någon ljuskälla

med sig. Alla måste också ha Live-områdets utsträckning klart för sig så man inte går vilse i natten. Man ska dessutom undvika att ge sig ut i skogen ensam. Snavar man och bryter foten kan man få stora problem att skaffa hjälp.

Mörkerstrid är extra knepigt, eftersom man inte ser något, eller bara ser svagt i skymning, gryning och eldsken, och det kräver en lite annorlunda stridsstil. Framförallt måste man tänka på två saker:

1. Att vara försiktig med var man sätter fötterna, och även visa hänsyn till motståndaren genom att varna honom om han håller på att backa in i taggbuske, utför ett klippstup eller liknande. Använd HOLD om det behövs.
2. Slå aldrig höga slag, och slå aldrig uppifrån. Då löper man nämligen stor risk att träffa ögon och ansikte, och motståndaren kan göra sig ordentligt illa om han inte ser slaget komma. Se till att svärds-spetsen aldrig går över axelhöjd. Det kan tyckas mesigt, men hellre det än ett enda skadat öga någonsin!

Leka med elden...

Eld förekommer på många Live; som lyktor, facklor, lägereldar eller magiska fyrverkerier. Det behövs väl inte påpekas att man ska vara ytterst försiktig så att man varken sätter eld på sig själv, andra eller skogen. Se till så att det alltid finns vatten i närheten av lägerbål och dylikt.

Att tänka på som arrangör

Se till att du redan i utskicken noga anger vilka regler som gäller för vapen, strid mm under Livet, då undviker man onödiga diskussioner senare.

Ha alltid en vapenkontroll innan Livet startar. Kläm på vapnen och känn efter så att pinnen inte känns igenom. Se efter så att vapnet är väl vadderat överallt och så att pinnen inte sticker ut i någon ände. Provså med vapnet mot den som tänker använda det. Om någon inte vill ta emot ett slag av sitt eget vapen så är det vapnet garanterat förbjudet att använda under Livet. Det är bra om arrangören har några extra vapen att låna ut till de som eventuellt får sina egna vapen underkända.

Ha alltid en regelgenomgång innan ni börjar, och gå igenom hur man slåss. Många har kanske aldrig varit med förut och brukar då göra "golfsvårigheter" med svärden vilket inte är trevligt. Det är också viktigt att tala om var man får slå, annars kan någon lätt hänvisa till att "ingen har sagt att man inte får slå där". Det är viktigt att alla nybörjare vet vad levande rollspel går ut på så att de inte tror att det bara är att puckla på alla man ser.

Se till så att alla har områdets gränser klart för sig.

Se till så att det finns vatten i varje läger, både för att dricka, rengöra sår och att släcka eldar med. Varje läger samt spelledarna bör dessutom ha första förband lätt tillgängligt.

Om det går att ordna bör man ha tillgång till en bil med förare under hela Livet, ifall någon trots allt skulle behöva föras till sjukhus. Tillgång till telefon är också bra.

Ha gärna silvertejp, eltejp och lite reparationsverktyg tillgängligt om någon skulle behöva laga sin utrustning.

Att tänka på som deltagare

Minns arrangörerna om det är någonting av det ovanstående de verkar ha glömt. Tveka inte att kräva vapenkontroll. Arrangörerna är ofta stressade och kan inte komma ihåg allting.

Se till att ditt vapen och din utrustning är i gott skick. Kontrollera vapnet noga under hela Livet. Ta gärna med dig lite silvertejp så att du snabbt kan reparera en skada.

Slås med omdöme och följ reglerna, även om andra inte gör det. Förklara för dem vad de gör för fel, annars lär de sig aldrig.

Ta med dig vatten att dricka och för att göra rent sår med. Plåster och första förband är också bra att ha med sig, även om arrangörerna har tänkt på det kanske de befinner sig flera kilometer bort.

Till sist...

Tack vare ett gediget samarbete mellan flera personer som måste betecknas som erfarna i Live-sammanhang, är det min förhoppning att den här artikeln täcker in det mesta som är viktigt om skador och säkerhet på Live. Om det trots det är något du saknar eller något du tycker verkar felaktigt så tveka inte att kontakta mig.

Jag skulle vilja ge ett stort tack till alla er som hjälpt mig sätta den här artikeln på pränt genom att berätta om allehanda skador ni sett och upplevt, och gett förslag till åtgärder. Utan er hade jag kanske inte skrivit det här. Vem vet, ni kanske räddat någon stackare från ett liv i rullstol! Tack!

S.T.R.A.P.A.T.S.

Som ni kanske kommer ihåg utlyste jag i förra numret en tävling, som gick ut på att lista ut vad en eventuell förkortning S.T.R.A.P.A.T.S. kunde tänkas betyda. Det bästa förslaget skulle belönas med ett gratisnummer av StrapatS. Emellertid fick jag så många bra förslag att jag tänkte be er läsare att rösta fram det bästa. Bestäm dig alltså för vilket av nedanstående förslag du tycker är bäst och skicka ditt svar till StrapatS före nästa manusstopp, dvs 10 december.

Stockholms Tempofyllda Rollspelslivesfansins-Arbetare Prövar Alla Tillfällen i Sverige.

Svensk Tidning Rörande Allmänfarliga Plastvapen-Amatörers Tönterier i Skogen.

Schizofrena TRollslaktande Anakonisters Periodiska Anarkistiska TidSkrift.

StrapatS-Tävlingen "Råkar" Att Premiera Alster Tillerkännandes StrapatS.

Som Tidigare Resor Avslutas Påskö-seglatsens Ankomstfest Till Sjöss.

Solen Talar Retoriskt Angående Polstjärnans Attrahering Till Saturnus.

See Tolroth Running Around Pendragons Armies Throwing Spears.

Snälle Trollkarlen Rune Ankdamm Presterar Alltid Töntiga Spells.

Shelob, Tolroth, Ralf, Arwen, Pallando, Alla Tar del av StrapatS.

Serie-Trollet Ragnar Avslutar Patetiskt Alla Tidningens Strippar.

Tharon Right Against Pathetic Anti-dragon That Sleeps.

Snotlings Tänker Riktigt, Annars Plattar Alla Troll Snotlings.

Som Tecknaren Ritar Antas Porträttet Att Toppa Säljlistorna.

Stora Tänkare Räknar Alltid På Andra Tänkares System.

Skrivaren Tharon RAPporterar Allsköns Trevliga Sagor.

Svärdet Tumlar Runt Av Piratens Allvarligt Tunga Slag.

STRyp Alla Politiker! Anarkistiska TerroristSällskapet.

Öjungfrun Tora Rengör Ankaret På Asa-Tors Skepp.

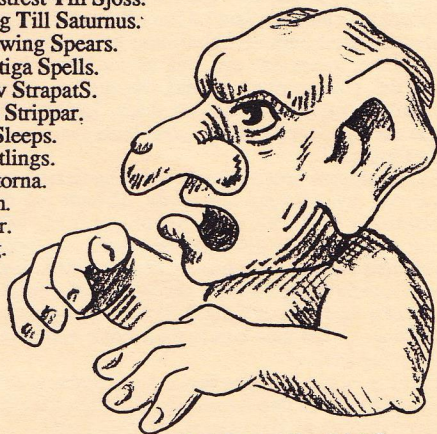
STRid Antas Påverka det Allmänna hälsoTillståndet.

Snön Tronar Röd Av Pastiller, Alla Tuggar Snö.

STRategisk Plats Att Tala Spel.

STure RAPar Alltid Till Slut.

STRängt APATisk TidSkrift.



PATETISK ? JAG ?

Livet i Finnåker av Jonas Nelson

Vad vore väl StrapatS utan en Liverapport? Tyvärr har jag inte varit på något egentligt Live sedan sist, däremot fick jag förmånen att följa med Seregon till kursgården i Finnåker för att hjälpa Kyrkans Ungdom att arrangera sin spelhelg. Det dansades medeltida dans, målades tennfigurer, förelästes i heraldik och spelades en hel del. Dessutom gästades man av Brother Angelo, en äkta fransiscanermunk, som var en mycket trevlig prick med en stor portion humor. Och så var det förstås ett litet Live, arrangerat av Seregon med Forolkin i spetsen.

Eftersom vi bara hade en eftermiddag på oss och eftersom lägerdeltagarna till största delen bestod av ungdomar i åldern 12-15 år var det nödvändigt att ha ett enkelt och snabbt scenario. I korthet gick det ut på att konungen var döende, och hans hovläkare hade förkunnat att han troligtvis skulle avlida vid tre-tiden. Tills dess rådde konungens fred i landet, och det var förbjudet att slåss öppet. Konungen hade emellertid ingen arvinge, så det skulle komma att bli en stor maktkamp om tronen efter hans död. De spelare som aspirerade på titeln hade alltså att vinna över andra på sin sida så att de skulle kunna bli valda till kung med majoriteten av folkets stöd.

Naturligtvis var Livet inte fyllt av enbart tronaspiranter, där fanns guldgrävare, orcher, monster och allt annat som man kan hitta på ett Live. Jag och Seregoniterna fick välja fritt vad vi ville spela, så länge vi bidrog till att göra Livet roligt. Själv spelade jag en senil, lomhörd gammal man, som irrade runt i skogen och letade efter sin bortsprungna hamster Garfinkel. Påtande med min käpp snokade jag igenom minsta skrymsle, muttrande saker som "Vars har du tage vägen, din förnicklade hamsterfjant? Kom till husse!". Tyvärr blev jag efter bara en halvtimme halshuggen utan anledning av en elak typ, och så var Livet slut för min del. Det var mycket synd, för min karaktär var en fröjd både att spela och att skåda. Jag överdriver inte när jag säger att de jag mötte hade svårt att hålla sig för skratt!

Så småningom proklamerade spelledaren att kungen var död (synd att jag inte levde, då hade jag tänkt klämma i med "Vafalls? Är dungen röd? Mitt i vintern?"). Nu var det alltså fritt fram att banka på varandra i kampen om tronen. Det absolut farligaste man kunde ta sig till i det här läget var att resa sig upp och ropa "Jag är kung!", då blev man garanterat nedslagen. Till slut kunde man dock enas om en drottning istället.

Därefter vidtog kvällens bankett, där riddarna och vi gäster passades upp av pöbeln. Somliga utnyttjade den förmånen till det yttersta, eller hur Ralf?

Kalendarium

Varför är jag alltid den siste som får reda på att det stundar ett Live? Fyra av de fem nedanstående Live:n är det redan för sent att anmäla sig till, två har till och med varit för länge sen när ni läser det här. Anledningen till att jag tar med dem ändå är för att visa att det faktiskt finns Live även i detta slaskiga höstmörker. Alltid en tröst, om än en klen sådan...

16-18 oktober. **Björnklo**, ett Live vid Färdsjärstorp arrangerat av Enhörningen. Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS. Kostnad från 200 kronor.

31 oktober. **Jarlakröning i Tuve**, ett levande rollspel på Nyköpings hus, arrangerat av Gyllene Hjorten. Linus Nilsson, Ö.Kyrkogatan 42, 611 33 NYKÖPING. Kostnad 400 kronor.

20-22 november. **Det brända landets rivaler**, ett Live vid Färdsjärstorp arrangerat av Sir V.Å.S. Anmälan senast 30 oktober. Carl-David Waltersten, Viksängsgatan 28, 723 47 VÄSTERÅS. Kostnad 60-200 kronor, flickor halva priset.

28-29 november. **V.Å.S. 6 år**, ett mini-Live med bankett arrangerat av Sir V.Å.S. Anmälan senast 13 november. Markus Waltersten, Viksängsgatan 28, 723 47 VÄSTERÅS. Kostnad 20-110 kronor, tjejer halva priset.

Maj -93. **Trollmåne**, ett sagoLive arrangerat av Lars Tyllered. Annonser kommer i nästa nummer.

Om det är någon som har varit på något av ovanstående arrangemang och har lust att skriva en rapport till StrapatS så skulle jag bli oerhört tacksam.

Nu är det här numret slut, men vi kommer igen om en månad. Då har antagligen redaktionen fått tillökning i form av Lars Tyllered, även känd som Morsúl. Tills dess, ha det så bra och skicka in en himla många fina bidrag är ni snälla!



"Jag kan inte skriva. Vad har DU för ursäkt?"

Nästa manusstopp 10 december 1992 !!!