StrapatS

Levande rollspel

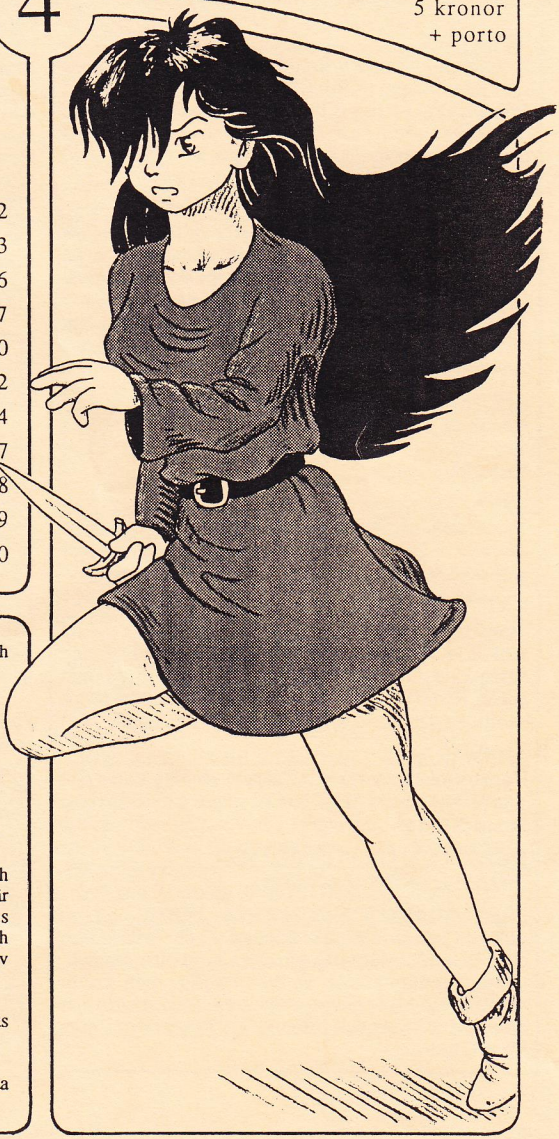
4

5 kronor
+ porto

Debattnummer!

I detta nummer:

Farbror Jonas berättar 2
Tyckeriet - Läsarnas insändarsidor 3
Vapen & Rustningar 6
Rollspelsvärldar, behövs de? 7
Annonser 10
Hur slåss du, människa? 12
Regler & Rättvisa - Magi. Bättre än LARS?..14
Haga Nostalgi-Live, en nostalgitripp 17
Retsir Lex - en Liverapport (tror jag) 18
Slutledare av Lars Tyllered 19
Kalendarium 20



StrapatS är ett fristående fansin om levande rollspel och säljs till det förmånliga priset 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.

Annonser om levande rollspel är gratis upp till en kvarts A4-sida, som sedan förminskas till detta format (A5).

Manusstopp för nr 5 är den 17 mars 1993. Kom detta utihåg!

StrapatS

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

Redaktör
Lars Tyllered
Lupinvägen 36
165 70 HÄSSELBY
08-739 00 82

Omslag & illustrationer: Jonas Nelson.

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 om levande rollspel är tills vidare gratis upp till en kvarts sida. Övriga priser efter överenskommelse.

ERSÄTTNING

Tyvärr 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 betalas antingen kontant till chefredaktören eller genom insättning på ovan angivet postgirokonto. Prenumeration är fullt möjlig, men kredit beviljas ej. Glöm inte ange från vilket nummer prenumerationen ska börja gälla. Reservation görs för prisändringar.

Farbror Jonas berättar

Njaääe, för en gångs skull svamlar jag faktiskt inte så mycket i det här numret, det börjar nämligen trilla in en del bidrag, vilket vi naturligtvis tackar alldeles särskilt jättemycket för! Glada tillrop, berömmande recensioner och en ständigt ökande ström av prenumeranter är också några av våra stora glädjeämnen just nu.
Okej, det här numret är också lite försenat, den hä[illegible] gången beror det på att jag blev däckad av influe[illegible] i en vecka. Å andra sidan hann det komma in en massa extra material, så det här numret är rekordtjockt. Det innebär förstås att "5 kr + porto" den här gången betyder 9:80. Om StrapatS har varit tunn hittills så är det på goda grunder. 12 sidor kan man nämligen klämma in på 20 grams porto, bl[illegible] något nummer tjockare så gäller 100 grams po[illegible] vilket blir lika dyrt som själva fansinet. Nedrans postverk!

StrapatS "moderfansin" Gränslandet har gått i graven - leve Gränslandet! Det innebär att StrapatS nu tar sina första stapplande steg som fristående fansin, vilket naturligtvis medför både fördelar och nackdelar, men vi hoppas att våra trogna läsare är framme och räcker oss en hjälpande hand om det skulle behövas.

Ni som tyckte att StrapatS nr 3 innehöll alldeles för lite att läsa har helt rätt, så nu försöker vi ändra på det. Ett drastiskt drag i den riktingen är att gratisannonserna för levande rollspel numera är maximerade till en kvarts sida, vill ni vräka ut er på större plats får ni betala för det. Priset är förhandlingsbart, men riktlinjerna ligger på 50 kronor för en halvsida, 100 kronor för en helsida och 150 för ett helt uppslag. Mittuppslaget är ännu dyrare, och baksidan får ni inte alls, där ska nämligen Kalendariet ALLTID finnas, lätt att hitta!

Den där utlovade artikelserien med förenings[illegible] presentationer har uppenbarligen kommit av sig, åtminstone tillfälligt. Jag har fått muntliga löften om att sådana är på väg från både Gyllene Hjorten och Seregon, och jag hoppas att alla andra föreningar inte vill vara sämre. Vill det sig väl så kan ni läsa minst en presentation redan i nästa nummer. T[illegible] dess kan ni få en försmak av vad Gyllene Hjorte[illegible] pysslar med genom att läsa Stefans välskrivna artikel. Debatt, någon?

Den här gången var det sannerligen ingen konst att fylla ut ledarspalten. Hoppas nu att ni finner resten av StrapatS nr 4 minst lika läsvärd. Det är i alla fall mer att läsa än i nummer 3...

Jonas

Tyckeriet — Insändarspalten.

Anders Nordström (G&B syd): Ewiz Ehrsson (Seregon) skrev en artikel om säkerhet när man är ute och äventyrar (StrapatS nr 2). Först av allt skulle jag vilja säga att artikeln i stort var väldigt bra. Förhoppningsvis leder den till att onödiga skador undviks. Dock var det ett par saker som jag tyckte var förvirrade.
Artikeln var skriven för att en nybörjare, oavsett vilket regelsystem han/hon använder, skulle kunna ta del av artikeln. Ändå hänvisar hon till avbrottskommandon som är Seregon-standard (just deras kombination av HOLD! och TIME OUT har jag inte sett någon annanstans). Det blir lätt förvirrande. Dessutom förstår jag inte varför man skall ha olika avbrottskommandon för säkerhet och magiska formler. Om spelet ändå skall stanna upp så räcker det med ett kommando. Vissa föreningar använder HOLD!, andra TIME OUT. Vilket som är bäst låter jag vara osagt, för det är inte kärnpunkten i mitt resonemang. Vad jag vill komma fram till är att det är dumt att lägga in egna detaljer i en allmän artikel.
Peter Hansson (Äventyrsgillet) har skrivit en i mitt tycke tämligen uttömmande artikel om avbrottskommandon i Morgonstjärnans Kungörelser nr 2.

Jonas: Ewiz har inte skrivit artikeln, det har jag, baserat på vad jag hört och läst av Ewiz, Fredrik Säterby och andra (mest Seregonfolk, det medges). Den delen med avbrottskommandon som du syftar på är skriven av Fredrik Säterby på min förfrågan, och det är möjligt att han inte visste att det skulle leda till en allmänt hållen artikel. Själv var jag vid det tillfället alltför oerfaren inom hobbyn för att inse att det förelåg några fel i det hela. Felet är alltså mitt, men nu vet jag bättre (och StrapatS alla läsare med, hoppas jag?).

Johan Almqvist: Hej Jonas! Jag skriver till dig med upprörda känslor, det beror på Dan Hörnings insändare i StrapatS nummer 3. Jag är av rakt motsatt åsikt, vapnen från Grendel har mycket fin kvalitet och är mjuka. Anledningen till att jag vet det med så stor säkerhet är att på ett Live förra året med M.A.S.K. så spelade jag under någon timma en demon som hade blivit framkallad, han var mer eller mindre osårbar, men det var en stamkrigare, stor och stark med ett tvåhandssvärd, som tog i och slog hårt på benen. Det gjorde givetvis ont, men inget blåmärke uppstod. Det tycker jag tyder på att eggen är tillräckligt mjuk.

P.S. Det går inte att leva utan Live!

Jonas: Tja, vad kan jag säga annat än att vapen är individuella, en del är farliga, andra inte. Vapen som varit ofarliga kan bli farliga med tiden, och så gott som alla vapen kan bli farliga i fel händer. Det går helt enkelt inte att dra Live-vapen över en kam. Läs även Dans, Eriks och Seregons uttalanden nedan.

Erik Malmcrona (Grendel): Det är sorgligt att en person som säger sig vara säkerhetsmedveten inte är bättre påläst (Dan Hörning, StrapatS nr 3). Hade Dan tagit sig tid att diskutera säkerhetstänkande med mig, förslagsvis under något lugnare former än vad ett konvent ger, så skulle han insett att vi som företag måste sätta säkerheten främst. VILKET VI GÖR!
De vapen han såg i Borås var fyra stycken test-vapen. Ett försök att förbättra utseendet på eggarna. Det föll inte väl ut och metoden övergavs. En ny metod utvecklades och testades, med betydligt bättre resultat. Därtill kommer att jag får en känsla av att Dan vill ha strider där man ska ta i för kung och fosterland i slagen.
Nåväl. Vi har nu skickat upp en drös vapen till Seregon, så att de får titta på dem. Anledningen till att vi valde att göra detta är det faktum att Seregon har hållit på länge och håller ordentligt på säkerheten. Resultatet av det blev att vapnen är godkända. Naturligtvis ska alla vapen ändå gå igenom vapenkontroll före användning på LRS-tillställningar! Därtill fick vi beröm för våra hjalt och våra sköldar ses som ett föredöme. Vad gäller det säkerhetstänkande Grendel och Bertolf Vapensmed står för är:
- Vi anser att säkerheten ligger i fyra delar:
1) Handen som för vapnet - slå lågt och håll igen styrkan.
2) Vapnet som slår - inbyggd säkerhet och hållfasthet.
3) Kroppen som träffas - acceptera inte hårda slag.
4) Arrangören - ordentliga stridsregler och dito vapenkontroll. Se till att de som vill strida vet vad de sysslar med och respekterar säkerhetsreglerna.
Slutligen kan då sägas att:
- M.A.S.K. och Äventyrsgillet rekommenderar våra produkter.
- Seregon godkänner deras konstruktion och funktion. Samt i vissa fall håller fram oss som förebild.
- KampanjLive Stockholm godkänner vapnen.

Vänligen och med hopp om gemensamt arbete för LRS-säkerhet;

Bertolf Vapensmed
genom Erik Malmcrona.

Seregon: På de Live som arrangeras av enskilda Seregoniter måste *alla* vapen, både latex och boffers, kontrolleras och provslås mot användaren/ägaren och godkännas före Livet. Varje enskilt vapen godkänns alltså individuellt och enbart för just det Livet (det spelar alltså ingen roll om vapnet varit godkänt på ett tidigare Live eller ej). Eftersom alla vapen, oavsett hur de tillverkats, blir trasiga och sönderslagna efter att ha använts ett tag, så går det inte att godkänna dem för någon längre tid. Det är även ett faktum att vapnen, både boffers och latex, *ska* gå sönder efter ett tag. Det går inte att göra ett ofarligt vapen som håller i flera år.
Vi rekommenderar även att man undviker att använda latexvapen på vintern, de är mycket känsligare för kyla än vad vapen gjorda av rörisolering och silvertejp är. Kylan gör att de blir stenhårda.
Tyvärr kan vi i styrelsen inte ta på oss ansvaret för vad alla våra medlemmar gör, vi har över 100 medlemmar runt om i landet. Det finns en del som går med bara för att Seregoniter har rykte om sig att vara bra på att slåss och därför vill dra fördel av det ryktet. Jag hoppas att alla Seregons medlemmar sköter sig och följer våra vapen- och fighting-regler. Det är inte bara ni som råkar illa ut om ni missköter er utan hela Seregon som förening. Hittills har jag inte hört några klagomål men det blir allt vanligare med Live och antalet utövare ökar från år till år och då krävs det ordentliga regler för att få allt att fungera.
Vi rekommenderar alltså inga vapen framför några andra utan godkänner varje enskilt vapen från gång till gång.

Hör gärna av dig till mig om du har några frågor.

Seregons Gillesmästare
Ewiz Ehrsson
Becksjudarvägen 41
131 36 NACKA

Dan Hörning: Efter att ha blivit informerad av Ewiz om att Grendels vapen klarat Seregons speciella vapenkoll är jag beredd att ändra åsikt om dessa vapen. Enligt vad jag nu hört måste de "slås in" lite grann innan de blir användbara, men sen är de av hög kvalitet. I vilket fall som helst gäller för KampanjLivet att alla vapen kommer att testas individuellt och de som inte håller måttet kommer inte att få användas, oavsett vilken firma som har tillverkat dem.

Jonas: *Som chefredaktör och ansvarig utgivare för den här blaskan bör jag hålla mig opartisk och inte lägga mig i insändarna, men i egenskap av säkerhetsmedveten privatperson med intresse för levande rollspel vill jag kommentera ovanstående inlägg. Jag var faktiskt på plats när Seregon testade Grendels vapen, och jag måste påpeka att efter en knapp timmes användande var glasfiberkärnan på ett av svärden nära att sticka igenom vadderingen i toppen. Dessutom hade skumplasten släppt från kärnan och gick att vrida lite hur som helst. Jag skulle inte vilja kalla det "hög kvalitet", men det kanske var ett måndagsexemplar? Observera även att Seregon inte automatiskt godkänt alla latexvapen från Grendel, utan att man accepterar varje vapen individuellt. Tilläggas kan också att Seregon köpte två av svärden för att "långtidstesta" den på träningar. Det ska bli spännande att se resultatet, eller vad säger ni? Börjar det bli tjatigt med alla dessa insändare om Grendels/Bertolfs latexvapen?*

Dan Hörning: En rättelse: KampanjLive' arrangeras av SF AVGRUNDEN och några övriga personer, varav många är medlemmar i Seregon. Det arrangeras alltså *inte* av Seregon direkt. Detta var en felformulering och helt mitt fel. Jag ber Seregons ledning om ursäkt.

Anders Nordström (G&B syd): I förra numret av StrapatS diskuterades vapensäkerhet en del i insändarna. Redaktionen bad om fler åsikter, så här kommer min:
Grendels vapen är relativt säkra. De är lite för tunga, men tillräckligt mjuka. Jag har hittills aldrig varit med om några olyckor för att man haft för smal egg. Ögat ligger trots allt i en liten skål, så man skulle vara tvungen att träffa med spetsen för att skada ögat svårt. Detta gör man nästan lika lätt med en bredare egg. Visst vinner man några promille i säkerhet, men folk som blir överkörda på väg till evenemangen då??? Missförstå mig inte, jag tycker att säkerheten skall sättas i första rummet, men det finns gränser.

Intressant att notera är att Grendels vapen jämfördes med Seregons. Jag har inte hört några människor klaga så mycket på några andra vapen som på just Seregons. Jag har själv inspekterat ett flertal, och kan bara konstatera att de var väldigt hårda. Andra som jag talat med har instämt.

Även bågar är ett hett debattämne. Skall de få användas eller inte??? Skall andra kastvapen få användas??? Här har vi använt kastspjut, avsedda för tung SCA-strid (fullkontakt i heltäckande rustningar) på orustade människor utan några skador eller andra problem. Jag påstår inte att vi skall importera SCA´s vapen till

levande rollspel, men jag påstår att det går att att tillverka säkra kast- och missilvapen.

Inom Morgonstjärnan håller vi på att utarbeta en rekommenderad standard för vapen. Detta för att man skall kunna ta sitt vapen från ett äventyr till ett annat. Dessutom är det bra om nybörjare ser lite normer för hur ett vapen skall vara konstruerat.

Jag vill redan här understryka att Morgonstjärnan inte kan bestämma någonting över sina medlemmar. Vill man inte stödja den föreslagna standarden så behöver man givetvis inte. Ni som vill vara med och tycka något om förslaget kan med fördel höra av er till mig.

Det vore ju lite halvgnälligt av mig att bara säga till folk att de har fel, om jag inte gjorde något konstruktivt själv. Därför har jag skickat med ett utdrag ur våra regler, gällandes just hur vapen skall vara konstruerade. Vissa detaljer har vi inte bestämt ännu, så på vissa ställen finns det fält som ännu inte fyllts i. Framförallt gäller det dragkraft i bågar och annat som vi inte har hunnit prova ut ännu.
Jag vill också poängtera att våra regler *inte* är samma sak som Morgonstjärnans regelförslag (även om de kommer att påverka det senare).

Anders Nordström, G&B syd
Havsörnsgatan 103 (62)
556 11 JÖNKÖPING
tel: 036-18 62 81
E-mail: d91-noa@tekn.hj.se

Jonas: Där ser man, nu får Seregons vapen på käften också, det här börjar bli riktigt intressant! Regelutdraget som Anders nämner kommer på de följande sidorna, det passade inte riktigt som insändare. Jag som har tjuvläst måste undra hur du kan tycka att Grendels vapen är tunga när ni själva tillåter vapenvikter på 1 respektive 2 kg??? Jag sitter med en halvliters läskburk i min ena hand, och jämför med ett enhands boffer-vapen. Vapnet är något lättare, dvs knappt ett halvt kilo! Jag ska ta och skicka några kommentarer till Morgonstjärnan och hoppas att vapenvikterna blir lägre, och jag tror säkert att även Seregon har lust att komma till tals.

Lars Tyllered: Angående debatten om hårda vapen, tycker jag att hela debatten är lite underlig. Varje arrangör avgör vilka vapen som är OK. Min egen erfarenhet är att vapen aldrig är hårdare än slaget! Det är inte så hemskt viktigt att slå hårt...
De Seregon-vapen jag fått spö med under tre år har hittills inte tillfogat mig någon värre skada än något blåmärke här och där...
Det Grendel-vapen jag provade (i Seregon) var visserligen inte för hårt, men pinnen gick igenom sidan(!) av svärdet efter ett tag. Detta var första träningen med detta svärd. Följaktligen är det tvivelaktigt om jag personligen skulle satsa några pengar på ett Grendelsvärd...
På Trollmåne kommer ALLA vapen att testas innan, då får vi väl se...

Det Stora Mörkret - 21,22,23 Maj

Det Stora Mörkret är en seriös fantasy-live som handlar om Kaos och Ordnings eviga kamp och om hur en värld som ligger på randen av evig förintelse ska överleva den batalj som dessa giganter utkämpar där.
200 Deltagare - Kostnad 260 kr
Intresserad?
Ring 08-745 09 44 för info. Arrangeras av Dark Illusions i samarbete med Aktiv Ungdom

Vapen & Rustningar

- ett utdrag ur Regler & Rättvisa.

Regler & Rättvisa är ett regelsystem för levande rollspel, skrivet av Anders Nordström, Carl-Johan Sanglert och Sus Henrikson, alla från G&B syd.

Hur ser vapnen ut?

Alla vapen som man kan slåss med i Regler & Rättvisa är antingen teaterdolkar eller mjuka skumplastvapen (s.k. boffers). Teaterdolkar måste vara trubbiga och gå att trycka ihop utan att det kärvar. För att en boffer inte skall vara farlig måste följande punkter uppfyllas:

- Inga vassa kanter får sticka ut som man kan riva/sticka sig på.

- Alla delar av vapnet som kan träffa en motståndare måste polstras. Skaft till klubbor och yxor skall alltså förses med minst rörisolering.

- Polstringen måste hindra kärnan från att slå igenom. Kort sagt måste vapnet ha tillräckligt mycket stoppning. Provslå gärna mot låret.

- Toppen av vapnet (t.ex. en svärdsspets) får inte vara hård. Minst 5 centimeter polstring är rekommenderat mellan kärna och topp.

- Vapnet får inte väga för mycket. Ett kilo är maxvikten för enhandsvapen, och två kilo för tvåhandsvapen.

- Vapnet får inte vara för långt. Se våra maxlängder.

- Polstringen skall vara fästad i stommen. Vapnets stomme får inte kunna röra sig inuti vapnet. Klubbor och dylikt får dessutom inte ha huvuden som man kan vrida runt stommen.

- För vapen som man skall kunna stöta med gäller dessutom att man skall kunna trycka in spetsen minst 5 centimeter utan allt för stort tryck. Om man lägger sin kroppsvikt på spetsen skall man inte kunna känna botten av spetspolstringen. Dessutom måste spetsen vara så stabil att den inte riskerar att vikas åt sidan vid en stöt.

- Sköldar måste vara polstrade längs kanten. Trädgårdsslang är absolut minimum, men polstring motsvarande rörisolering i skumplast är synnerligen rekommenderat. Sköldar får dessutom inte ha några vassa föremål fastsatta som folk kan skada sig på.

- Bågar får maximalt ha en spännkraft på .....

- Pilar måste ha en spets som är minst 6 cm i diameter. Spetsen skall ge efter minst 3 cm under ökat tryck, och om man lägger hela sin kroppsvikt på spetsen så skall man inte kunna känna att fjädringen bottnar. Spetsen måste vara konstruerad så att den inte riskerar att falla av eller vikas åt sidan.

- Kastvapen (yxor, dolkar etc.) måste vara mjuka överallt. De får dessutom inte väga mer än ett halvt kilo. Kastspjut behöver dock bara vara polstrade i spetsen. Spesten skall vara konstruerad på samma sätt som för stötvapen.

- Naturligtvis måste man göra en personlig bedömning från fall till fall, men beakta alla de punkter som står nämnda ovan. Det gör striderna betydligt säkrare och roligare.

Förbjudna vapen

Trots alla regler om hur vapnen måste vara konstruerade, så måste vissa vapen förbjudas av säkerhetsskäl. De vapen som vi anser är för farliga att använda oavsett konstruktion är:

Ledade vapen: (Morgonstjärnor, stridsgissel etc.). Ledade vapen kan lätt vira sig runt exempelvis en handled och dra den ur led när vapnets ägare rycker i det. Dessutom går det att accelerera upp en vansinnig fart på ledade vapen, vilket i sig är farligt.

Eldvapen: (musköter, kanoner etc.). Låter kanske onödigt att ta upp, men det är bäst att vara på den säkra sidan.

Vem godkänner vapnen?

Vapnen kontrolleras och godkänns av den som håller i ett äventyr, eller någon vapenansvarig som fått just den uppgiften. Det är endast den som är ansvarig för vapenkontroll som kan ge tillstånd för ett vapen att användas.

Det kan vara en god idé att sätta en diskret markering (t.ex. en liten tejpbit i ena änden) på alla godkända vapen. På så vis kan alla som hittar ett vapen i äventyret se att det är inspekterat och godkänt.

Rollspelsvärldar, behövs de?

Ett debattförsök av Stefan Eriksson.

För några månader sedan var jag inbjuden till en paneldebatt vid Uppcon. Jag såg för mitt inre ett kaos, där jag försökte försvara Gyllene Hjortens regellösa rollspelsflum mot mjukvapenförespråkarnas mer än niohövdade Hydra. Jag bestämde mig för att tacka nej, inte för att jag fruktade nederlag, utan för att jag helt saknade intresse för en sådan debatt. Jag anser inte att det handlar om det ena ELLER andra sättet att spela LRS, utan om det ena OCH det andra. Det synsättet gäller allt rollspelande för min del, varför det egentligen är befängt att skriva en debattartikel.

Nåväl, ödet förde den ovannämnda paneldebattens värd till ett av Gyllene Hjortens äventyr. Vi kom att tala om saken, varvid han uttryckte sin önskan att göra debatten till ett forum för erfarenhetsutbyte. Rollspelare från olika landsändar skulle informera om sina olika idéer och erfarenheter. Andligt berikade skulle alla lämna debatten som vinnare.

Alltså for jag dit. Första punkten urartade till en diskussion där levande rollspel och "vanligt" rollspel ställdes mot varandra som om det rådde ett motsatsförhållande, som om det ena uteslöt det andra. Senare nådde vi punkten "rollspelsvärld" där diskussionen snart tog fasta på om sådana var bra eller inte, om man skulle ha dem eller inte. Därefter gällde debatten huruvida man skulle sammanföra alla Sveriges rollspelsvärldar i en enda standardrollspelsvärld, där en roll via dimensionsportar kunde vandra mellan de olika "världsdelarna". Jag blev ganska förvånad över dessa två inriktningar på debatten. Där satt representanter för en handfull olika LRS föreningar, med kunskaper om minst lika många rollspelsvärldar och ingen var nyfiken nog att fråga hur det stod till i dessa världar. Istället för att betrakta denna variation och rikedom som en tillgång, behandlade debatten den som ett problem. Skulle man ha världar? Och om man skulle det, borde de inte standardiseras? Kanske en värld vore tillräcklig? Jag tror att den främsta förespråkaren för en standard, eller en hopkoppling, ville sälja något...

Själv hoppas jag att så många som möjligt överlever den hårda verklighet som är LRS-arrangörens, så att vi kan välja värld, regelsystem och upplägg när vi vill uppleva LRS äventyr.

Vem är jag då?

Jag är ordförande i LRS föreningen Gyllene Hjorten, nedan kallad GH. Mitt rollspelsintresse väcktes i slutet på sjuttiotalet, kanske främst genom Tolkiens sagovärld, men även genom mitt intresse för nordisk vikinga- och medeltid. Det är alltså en dröm om en annan tillvaro, en värld där hjälten är modig och försvarar det goda med svärd i hand, som drivit mig in i ett nu drygt tioårigt LRS missbruk. Det sägs att man lär sig genom misstag, jag kan i kraft av detta kalla mig auktoritet inom området.

Min tid som LRS arrangör har inneburit ett ständigt sökande efter den fullkomliga upplevelsen, och medfört korta ögonblick av lycka men långa perioder av resignation. En sak vill jag dock hävda med en dåres envishet; LRS mår bra av mångfald. Ju fler olika regler och miljöer, desto större möjlighet till utveckling.

Hurdå värld?

När jag säger rollspelsvärld, menar jag en helhet av kartor, myter, historia, politik mm. Jag menar också något beständigt, vilket lever kvar under flera äventyr. Storleken på världen är av mindre intresse, det viktiga är att den lockar fram något hos spelarna, att den ger spelarna en gemensam bakgrund till rollspelet. Det gör att alla får en känsla för vad som gäller, vilket kan överbrygga de luckor som även de bästa regelsystem är behäftade med. Jag tror att om man spelar i Tolkiens Midgård skulle få spelare börja räkna poäng när de mötte en balrog, de flesta skulle fly. Det beror på att alla som läst böckerna vet att balrogen är en led jävel, oavsett hur många poäng eller andra fördelar spelledaren tilldelat honom. En välkänd värld blir både en begränsning och en tillgång. Begränsning i meningen att få skulle sitta vid lägerelden i Midgård och berätta att de rest till Frankerriket på jakt efter gott vin. Man vet helt enkelt vad som passar och inte. Tillgång blir en rollspelsvärld i många avseenden.

Intriger och kampanjer

En stor tillgång är att en rollspelsvärld vid en viss tidpunkt blir självgående. Det blir lätt att konstruera intriger och kampanjer. Själv brukar jag skilja på små och stora intriger. GHs rollspelsvärld neter Erborigien och liknar tidig nordeuropeisk medeltid. Jag kommer att använda den som exempel och börjar med upplägget på

vår Jarlakröning i Tuve. Kröningen utspelade sig i det feodala riket Aralantha, där en ny jarl skulle krönas i jarladömet Tuve. Den förre jarlen hade blivit mördad av en sammansvärjning som kallade sig den treeggade dolkens sällskap. Händelsen var allvarlig, då den förre jarlen var kungatrogen, och dessutom folkkär. Bland grannjarlarna finns Åtuna, vilken är känd som en måttligt god kungavän, samt Dahlen som i generationer planerat självstyre. Det innebär alltså rikspolitiskt rävspel. Detta är vad jag kallar en stor intrig. Den omfattar hela riket och kan användas i andra scenarion, tex i Åtuna eller Dahlen. På plats i Tuve fanns jarlens av Åtuna dotter, vilken var förlovad med sonen till den mycket kungatrogne jarlen av Noedren, samt jarl Peder av Dahlen, vilken genom ett giftermål med den nye Tuvejarlens syster hoppades få en bundsförvant i sina planer på självstyre. Men där fanns även små intriger. Jarlasystern i Tuve älskar ädelstenar och fester, men avskyr fisk. Jarl Peder har rikets största ädelstens-gruvor, men också dess minsta stad, belägen vid kusten. Han äter ofta fisk. Vidare hade systern haft en älskare, men då denne blev lösmynt beordrade hon sin vaktkapten att mura in ynglingen i slottsmuren. Kaptenen murade igen en 'nisch men sökte upp älskaren och bad honom lämna staden för gott, men det visste inte systern. Kaptenen använde sin fruktansvärda hemlighet för att skaffa tillträde till jarlasysterns säng.

Och så griper intrigerna i varandra. Sven, en medlem av treeggade dolken, försöker giftmörda den nye jarlen under kröningsmiddagen. Lyckligtvis blir det jarlens munskänk Jon som dör. Man misstänker arsenikförgiftning och förhör med de närvarande visar att apotekerskan sålt just arsenik till fyra av personerna i salen. Den förste att tala är jarlens vän Geiron. Denne älskade jarlens syster men fick korgen och köpte arsenik i vredesmod. Nu uppger han att han använde giftet till sina hästar, då det är känt att arsenik gör hästar piggare. Detta avslöjande gjorde att sändebuden från grannlandet Randersmark blev ursinniga och utmanade Geiron på duell dagen därpå. Randersmark är nämligen ett ryttarrike där hästar hålls högt i ära. Alltså har den stora intrigen med jarlamordet satt en liten intrig, nämligen Geirons planerade giftmord, i spel. Den lilla intrigen får Geiron att ljuga vilket trasslar in honom i en ny stor intrig, nämligen Aralanthas förhållande till Randersmark.

Ett annat exempel är vårt våräventyr, då en stad intagits av Randersmark och en inventering visade att slottet plundrats. Spaningar visade att flera av den gamle furstens män synts i Rashskogen, vilken blev scenen för äventyret. Gyllene Hjortens folk letade efter de stulna föremålen, utan att veta att deras ärkefiende, den onde trollkarlen Zaffra, var på plats i samma ärende. Vad GHs folk främst åtrådde var privilegiebrevet på staden och dess furstendöme, vad Zaffra sökte var i första hand urgamla skrifter vilka skulle ha förvarats i staden. För äventyrarna var detta ett vanligt äventyr där de sökte vissa försvunna praktföremål, alltså en liten intrig. Men plötsligt mötte de den fasansfulle Zaffra och insåg att han sökte efter samma saker, alltså en stor intrig. Att Zaffras uppdykande blir effektfullt kräver att äventyrarna känner igen honom och vet vadhan står för, utan att han nämnts i inbjudningsbrevet. Varje information där om trollkarlen skulle helt förta överraskningen.

Kunskaper och upplevelser

En rollspelsvärld kräver en del av spelarna. De måste nämligen lära sig lite om den. Men varje genomtänkt LRS har en diger bakgrundsinformation som man bör kunna. Jag vill alltså hävda att en värld inte ställer högre krav på spelarna, än engångsscenarion. Som exempel nämner jag Jarlakröningen i Tuve igen. En man skulle spela prins, utsänd att förrätta kröningen. Han visste vad prinsen hette och de viktigaste dragen i prinsens personlighet. Dessutom kunde han rikets historia och kunde utan förberedelser hålla ett tal där prinsen framhåller rikets ärofulla förflutna, dess höga ideal och kungamaktens förhoppningar på den nye jarlen. Hade man inte haft en värld hade bara prinsens roll krävt väldigt mycket arbete. De som kom till festen, visste vad Tuve är för en stad, och vad Aralantha är för land. De visste vad det var för präst som utförde reningsceremonin och i vilka gudars namn han gjorde det.

Vid just kröningen spelade de flesta hovroller, vilket inte är brukligt. Det var alltså en samling tillfälliga roller, vilket möjliggjorde det upplägg med små virriga intriger som byggde på att varje roll hade vissa egenskaper, vetskaper eller

relationer som om de kom i dagen skulle förorsaka trassel. Det vanliga är att vi spelar mer rörliga roller, med starka vagabonddrag. Det innebär att dessa roller drar vägarna runt och kan dyka upp på de flesta ställen i Erborigien. Man kan alltså spela samma roll år efter år. Det betyder att rollerna blir mer och mer levande, de har mer än en uppsättning kläder och de har minnen från vardagen. Just minnen från vardagen är svåra att hitta på när man skapar en roll och ändå är de nog så viktiga. På alla LRS blir det dödtider. Stunder då man runt en lägereld suger sina pipor och skickar hornen laget om. Har man då småsaker att tala om, minnen från andra resor, episoder från äventyr eller liknande, blir stunden runt elden förtrolläd. Har man det inte pratar man episka frågor som gudar och kungar i fem minuter, så sitter man tyst i tio minuter, varpå någon frågar vad man jobbar med när man inte är på Live. Jag vägleds i mitt spelande av stämning. Det beror nog på vad jag nämnde ovan om drömmen om en annan tillvaro. För mig är LRS inte ett spel typ schack eller monopol, där man kan småprata samtidigt som man köper Narvavägen. Nej, för mig är LRS en upplevelse där det är lika glädjande att höra någons berättelse om skördefesten i hans hemby, som det är att döda demonen.

Tid i spelet

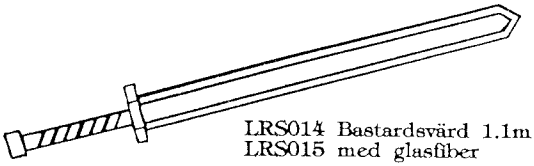
I GH spelar vi med realtid. Ett år i Erborigien är ett år i verkligheten. Det gör underverk med trovärdigheten. Ta bara tio personer som tillsammans upplevde ett äventyr för fem år sedan. Sätt dem i värdshusets bänk och låt dem berätta. De kommer alla att berätta olika, därför att de minns olika. Det gör att händelser som utspelade sig i GHs ungdom för fem eller tio år sedan nu börjar anta en härlig myt eller sagoform där bara vissa huvuddrag relateras lika, medan detaljer varierar beroende på vem som återger historien. Om det i brevet inför ett tillfälligt scenario står att två roller träffades den 14:e maj år 1990, är det lätt hänt att de träffas, skakar hand och säger: "Vad har du gjort sedan vi möttes den där gången i maj 1990?" Om man upplevt mötet för två och ett halvt år sedan och inte läst om det sedan dess, är det troligt att man säger: "Det var länge sedan!" Med en varaktig värld får man alltså ett riktigt tidsperspektiv, där minnen från gårdagen ofta, värdshusvistelser undantagna, framträder i tydligare dager än händelser tre år tillbaka.

Dokumentation och introduktion

Slutligen vill jag ta upp en konsekvens av världen, som kan vara en tillgång eller belastning, alltefter önskemål. I GH har vi valt att skriva om vår värld och våra upplevelser. Det gör vi i några olika former. För det första har vi Laurentius krönikor, ett beställningsverk av konungen av Aralantha. Det är en skrift där en gammal lärd man tillsammans med två av historiens huvudpersoner berättar om de händelser som format historien. Vissa kapitel återger LRS äventyr, medan resten är uppdiktade för att ge en bild av världens persongalleri och utveckling. Det är den samlade bilden av historien, den officiella sanningen. Dessa krönikor binds sedan in för hand och säljs till föreningens medlemmar och andra. Vad Krönikorna saknade var en total beskrivning av världen. Eftersom de är skrivna i romanform skildrar de endast de platser där händelser utspelar sig, överblick saknas alltså. Därför framställde vi "världshandboken". Det är en mer uppslagsliknande skrift där varje rike presenteras i ett kapitel omfattande historia och styrelseskick mm. Dessutom finns alla städer med stadsprivilegier beskrivna med rubriker som befolkning, bebyggelse, sägner, handel, värdshus mm. I varje kapitel finns en rikskarta. Därpå följer kapitel om natur, handel, lagar, tro, lärdom, samt några få visor. Därutöver har vi antologier, sagosamlingar där alla medlemmar är fria att medverka. Dessa sagor kan ibland ha innehåll som motsäger krönikorna, men det blir ju så med muntliga sägner, de skildrar inte alltid sanningen. Dessa sagor kallas Dunkla Källor, av orsak enligt ovan, och limmas in i "pocketutförande". Sist men inte minst har vi visorna. Skalder och lekare omsätter sina upplevelser i sånger, med vilka de håller episoder och händelser vid liv.

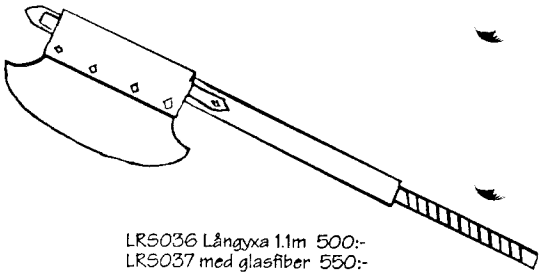
Alltså...

Utrymmet är litet och jag kanske inte disponerat det väl. Jag måste alltså avrunda. Världar är jättebra! I GH har vi präglat mynt, sytt baner och tält, infört olika moden för olika länder och folk, diktat visor och ljutit blod. Vi har grälat om huruvida Randersmarkare är stroppiga eller inte, om vättar skall få rösta i Wenheim, eller om Nar skulle ha förbjudit det om han levat. Vi har givit ut tidningar med skvaller från olika riken, vi känner folkens kynnen, deras svaga och starka sidor. Vi har världens historia, dess intriger och ränker. Vårt problem är inte att finna på intriger till LRS, inte heller att skapa bakgrunder och miljöer till LRS. Vårt problem är att orka utföra dem i praktiken. Jag förstår dem som inte skapat sig en värld, men jag förstår inte dem som ser problem i rollspelsvärldar.



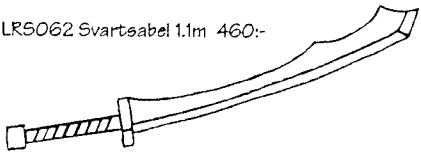
LRS014 Bastardsvärd 1.1m 430:-
LRS015 med glasfiber 480:-

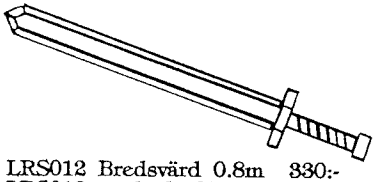
Latexvapen och annat för alla smaker...



LRS036 Långyxa 1.1m 500:-
LRS037 med glasfiber 550:-

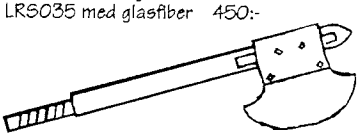
LRS062 Svartsabel 1.1m 460:-

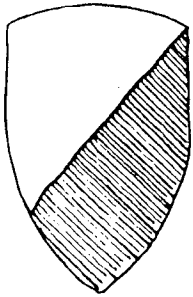




LRS034 Stridsyxa 0.7m 400:-
LRS035 med glasfiber 450:-

LRS012 Bredsvärd 0.8m 330:-
LRS013 med glasfiber 380:-





LRS040 Trekantsköld 0.8x0.5m 500:-
LRS041 Rundsköld diam. 0.5m 450:-
LRS042 Rundsköld diam. 0.6m 550:-

LRS050 Orkhuggare 0.8m 350:-
LRS051 med glasfiber 400:-

4

För komplett katalog skicka frankerat svarskuvert (C5 och 5:80) till:
Bertolf Vapensmed
Nordostpassagen 36
413 11 Göteborg

KLUBBRABATTER

Beställning av minst 20 ex av Beowulf-LRS-regler ger 20%:s rabatt.

Föreningar erhåller följande rabatter vid större beställningar:
10 vapen, sköldar och/eller rustningar ger 15%
20 " " -"- " " 20%

Nu är vintermörkret tätt och vädret gör att man knappt vill sticka näsan ur huset och än mindre bege sig på Live... Men hav förtröstan, det kommer en vår även efter denna vinter och det blir en vår fylld av Live. Ett Live Du absolut bör vara med på är Trollmåne, som går av stapeln 29-31 maj.

Varför just Trollmåne? Jo, därför att Trollmåne inte kommer att vara en upprepning av gamla idéer. Trollmåne utspelar sig i en sagovärld i ordets rätta bemärkelse, lik den som de germanska och skandinaviska folksagorna utspelar sig i. Återupplev din barndoms sagor i Live-form! Fly undan stornästa, klumpiga troll, ta en pratstund med en häxa, se en skygg älva försvinna bakom en gran och akta Dig för den mäktige älvakonungen.

Vill Du spela bonde, rövare eller soldat, eller föredrar Du en spännande roll som väsen (kanske t.o.m. Näcken)? Trollmåne är dessutom garanterat orchfritt!!!

Anmälan sker till:

Lars Tyllered
Lupinvägen 36
165 70 HÄSSELBY
08-739 00 82

Medarrangörer:

Cecilia Strömberg
0158-201 90

Carina Gustavsson
08-35 53 97

Anmälningsavgiften är 100 kronor, vilket sätts in på postgirokonto 6218419-7 (Lars Tyllered).

Inget särskilt sista anmälningsdatum föreligger, men anmäl dig så snart som möjligt, gärna redan idag. Ange namn, adress, ålder, telefonnummer och eventuella rollprefe-renser.
Om du har egna idéer angående roller och intriger, tveka inte att höra av dig.

Lev väl i vintermörkret!

Hur slåss du, människa?

av Håkan "Biggrin" Stendahl, Seregon-tränare.

"Oändligt sakta smög vi fram mot elden. Där var de, precis som spejaren sagt, de äcklande Oelischa-prästerna som bara ett dygn tidigare hade kidnappat den fagra mön Emina. Nu när vi kommit närmare såg vi också att där låg hon, fastfjättrad på ett stenaltare medan en av prästerna målade underliga tecken på hennes kropp. Det hela var en bedövande och chockerande syn; prästerna i sina mörka kåpor som stod runt altaret och med hesa röster raspade fram någon sorts hymn, Översteprästen som ropade ut underliga ord samtidigt som han målade tecken på den förtvivlat skrikande Emina....."

Detta är en syn som jag tror att de flesta Live:are vill uppleva med all dess stämning och helhet. (*Kanske inte Emina. Reds. anm.*) Tänk då du hjältemodigt skriker "Anfall!" åt din grupp och slänger dig fram för att hjälpa den fagra mön från dessa mörka präster och deras ondskefulla gud. Tänk dig triumfen när du kommer till byn med den avsvimmade mön i dina armar och skriker efter en helare, tänk då också på ifall ni slänger er fram mot prästerna, ett par slag utväxlas innan ni hör: "AAJ!!!.....Hörni, sluta slåss, han är skadad på riktigt!" Inte lika kul, eller hur? Er hjältemodiga och spänningsfyllda räddning har plötsligt blivit ett jättelikt antiklimax där inget kommer att kunna rädda stämningen och återbörda den till platsen igen.

Många försöker eftersträva realism under strider och visar gärna sina skador genom att skrika till och ta sig för "såret". Detta är bra rollspelande och de personerna skall ha all heder, det finns dock en detalj som är mindre bra - de *riktiga* skadorna.

Hur många av er som har varit med på några Live kan ärligt säga att ni inte har varit rädda för att er motståndare skulle ha träffat med den där vilda svingen, eller det där slaget som missade ditt ansikte med en centimeter? Hur ofta har ni inte hört klagomål om hur hårt den eller de slog, hur ont någon har i fingret eller huvudet, hur ingen av motståndarna siktade utan bara slog o.s.v. Rätta mig *gärna*, men jag tror många av er håller med mig om ovanstående.

Hur många av er därute har däremot tänkt på att det ibland kanske är just *du* som har slagit den där svingen eller det där huvudslaget av någon anledning?

Jag har i skrivande stund varit på 26 Live vilket på ett av de senare inkluderade en halvmosad tumme (tog två veckor att läka) samt en mycket öm axel, och på senare tid har jag börjat fundera över vissa tendenser. Många översätter gärna vapenskicklighet med att slå hårt för att inge respekt. Missförstå mig inte nu, med hårt menar jag inte slaget som kanske snärtar till och gör lite ont i någon minut, med hårt menar jag slaget som är ämnat att förflytta dina revben 10 centimeter in i kroppen, och som tyvärr börjar bli alltmer förekommande hos Live:are. För att försöka förklara och ändra på detta tänker jag nu ta upp vissa saker:

Den vilda svingen

Många tar i för allt vad de är värda för att träffa, varför? Oftast är de ute efter att träffa och "döda" sin motståndare och blir därför lite överentusiastiska och slår hårdare. Detta leder ofta till klagomål, osämja och gräl.

Det okontrollerade slaget

Detta är det simpla slaget som man slår bara för att träffa sin motståndare, det slås vanligen utan att ta hänsyn till vart man träffar eller hur hårt, och ofta leder det vidare till vilda svingar. En Live:are som slåss på detta sätt brukar förbluffande ofta träffa sina egna eftersom han inte har en aning om vart de står.

Stötar

Ganska vanligt även när man inte har ett stickgodkänt vapen. Det finns många anledningar till detta och jag ska inte gå in på alla, men vanligast är att man inte kan kontrollera sitt vapen utan försöker på alla sätt att "döda" sin motståndare.

Huvudslaget

Detta slag är ofrånkomligt och alla kan förstå att det av misstag inträffar ibland. Det som inte kan förstås är den rikliga mängd av dessa slag som kommer från personer som gjort ett vapen och sedan åker på Live och slåss utan att ens ha gjort ett seriöst försök att lära sig kontroll över sitt vapen. Detta är ofta den vanligaste anledningen och därför också den farligaste. Folk, förstå att ett slag i huvudet gör ont!

Dessa är säkert inte alla av problemen med vapen på Live, men jag tror att jag i alla fall har vidrört de största krånglen.

Övning ger färdighet

Så, vad ska man då göra åt saken? Det bästa man kan göra är naturligtvis att träna, träna och träna. Med detta menar jag inte att man samlar ihop kamraterna, går ut på ängen och drämmer på. Med träning menar jag att man verkligen försöker lära sig att handskas med sitt vapen. Ett enkelt sätt för detta är att två personer ställer upp mot varandra, sedan börjar den ene med att ropa till exempel "ben" eller "arm" precis *innan* han slår och dessutom visa med svärdet vilken sida han kommer att slå på medan den andre bara får parera. Gör detta långsamt till att börja med och öka sedan takten när ni märker att det hela "flyter", efter ett tag kan man börja med att enbart visa med svärdet vart man tänker slå. Ytterligare ett sätt är att två personer ställer upp mot varandra, sedan slår den ene tre slag medan den andre bara får parera förutom en attack som han får slå när som helst. När den förste personen slagit sina tre slag så byter man *direkt*, inte genom att säga till att "nu är det din tur". Använd dessutom gärna en poänglista, till exempel först till femtio träffar vinner.

Syftet med detta är att dels vill du parera/hoppa undan för att inte bli slagen, dels måste du slå *kontrollerade* slag som den andre har svårt att parera/hoppa undan från. Naturligtvis kan man ändra på detta mot något likvärdigt, tänk dock på två saker: Det ena är att ni inte ska tröttna på detta och börja "leka" istället, då lär ni er inget. Det andra är att kontroll och skicklighet inte kommer direkt, det tar ett tag.

Några övriga tips och åtgärder

- Undvik kättingvapen (ledade vapen), dessa går lätt runt en handled eller dylikt, sedan vill ägaren dra tillbaka sitt vapen: SNAP! Det är väldigt lätt att skada en handled.

- Undvik hillebarder och andra långa vapen *som ej är paddade på stången.*

- Undvik kastspjut, dessa har en förmåga att vända sig i luften.

Livebågar

Rekommenderad maxkraft på en båge är 28 pund. Detta är gränsen för en livebåge i England, jag har en sådan båge själv och anser den mycket bra tillsammans med en väl paddad pil.

Livepilar

Ta fram en femkrona och rita en cirkel cirka en centimeter utanför femkronans kant, detta är den *minsta* paddingen du bör ha. Har din pil inga fjädrar så glöm den, då är den direkt farlig.

Jag hoppas att jag i alla fall har fått någon att börja fundera i och med denna artikel. Om någon vill diskutera något av det ovanstående så ring gärna till mig, eller varför inte skriva en egen artikel?

Tills dess, väl mött Live-världen 1993!

Håkan "Bigge" Stendahl, tel. 08-86 62 99.

Jaha, får jag börja kommentera? Tack. Håkan är som sagt vapentränare i Seregon, tillika en av deras absolut bästa svärdsviftare. Han har dessutom en smått otrolig erfarenhet av Live - 26 stycken!!! (Själv har jag bara varit på 9...). Han bör alltså veta vad han talar om, och jag lyssnar gärna på hans råd. Trots det tycker jag att 28 pund låter mycket för en projektil som avfyras mot oskyddade människor. Dessutom anser jag att det inte bara är pilens kraft och vaddering som avgör om den är farlig eller ej, utan även det faktum att den dyker upp från ingenstans, en projektil som man är helt oförberedd på. Jämför det med att kasta en tennisboll på någon. Den är inte vass, men kan ändå göra skada även om man inte tar i med full kraft, särskilt om man råkar träffa i huvudet. Nu har jag tjatat nog om vad jag anser om Livepilar, ni ska få slippa mina åsikter på den fronten, i alla fall ett tag...

Jonas.

Regler & Rättvisa - Magi

Regler & Rättvisa är ett regelsystem för levande rollspel, skrivet av Anders Nordström, Carl-Johan Sanglert och Sus Henrikson (alla från G&B syd). Systemet är för närvarande uppe i över 120 sidor och första utgåvan förväntas bli färdig någon gång i sommar.

Vi skulle här vilja presentera vår syn på magi och lämpliga magiregler, som kontrast till LARS-magi (som presenterades i StrapatS nr 2).

Vad är magi?

Innan man överhuvudtaget börjar tänka på de regler som styr magin, så bör man fundera lite på vad magi egentligen är för något. Om vi plockat med en ficklampa till 1400-talet så hade den med största sannolikhet betraktats som magisk (eller välsignad). De saker som vi idag ibland benämner som magiska (PSI, kraftlinjer etc.) kommer kanske i framtiden att kunna förklaras strikt vetenskapligt.

I Regler & Rättvisa har vi bestämt oss för att betrakta magin som en vetenskap. En magiutövare kan med ord och gester kontrollera olika energiflöden och få dessa att utföra hans önskningar. Energin hämtas från andra plan, parallella med vårt eget.

Enligt våra regler kan alltså alla lära sig magi. Det krävs dock åratal av studier, vilket gör att magiutövare oftast försummat andra färdigheter och kunskaper. Dessutom har vissa större fallenhet för magi än andra. Det är inte konstigare än att vissa har lättare att lära sig ett främmande språk eller förstå avancerad matematik. Som arrangör kan man alltså se till att det inte blir för många magiker under ett äventyr genom att hänvisa till ovanstående.

Det skall väl kanske tilläggas att magin verkligen inte uppfattas som en vetenskap av gemene man. Det skulle nog vara svårt att övertyga Snuffo Bongkäft (en typisk byfåne) att han också skulle kunna använda magi om han bara fick rätt utbildning. För alla utom de invigda framstår magin som något mycket konstigt och mystiskt (ofta till och med farligt). Trollkarlar bemöts med respekt (och ibland misstänksamhet) varhelst de drar fram.

Magi kontra religion

Den stora skillnaden mellan magi och religion är att magikerna påverkar sin omgivning själv eller tvingar en gud/ande/demon att göra det åt honom/henne. En person som utövar religion ber sin gud att göra saker åt honom/henne. Med andra ord är religionsutövaren beroende av att guden är välvilligt inställd.

Var lär man sig magi?

Det finns två olika sätt som man kan lära sig magi på. Antingen hittar man en magiker som tar sig an en som lärling eller också får man söka in på någon av de magikerakademier som finns. I ett äventyr skulle en sådan kunna utgöra platsen för många intriger.

Magiskolor

Magin delas in i olika magiskolor, nämligen:

Skapelsemagin, även kallad animism (sysslar med växter, djur, natur och dylikt).

Mentalismen, som sysslar med att förvränga och påverka sinnet.

Elementarismen, som sysslar med de fyra elementen (jord, eld, luft, vatten).

Demonologin, som frammanar demoner och andra bestar från andra plan.

Nekromantin, som studerar det döda.

Runmagin, läran och användandet av det magiska runalfabetet.

Den sista är lite speciell och kommer att tas upp senare.

Anledningen till att magin är uppdelad i olika magiskolor är att den blir mycket lättare att hantera för akademierna (och för äventyrsarrangörer). Det är ungefär som att fysik kan delas in i ellära, optik, akustik etc.. Detta innebär att magiskolorna ibland delar på formler som ligger i gränstrakterna mellan dem. Som exempel kan nämnas SÖMN, vilken kan kastas både av animister och mentalister.

På en akademi studeras vanligen bara en magiskola, och ofta kräver den att eleverna bara studerar just den inriktningen. Det finns dock inget som rent praktiskt hindrar en från att studera flera olika skolor.

Demonologer och nekromantiker håller till på avlägsna platser eftersom de är avskydda och fruktade av gemene man.

Kraftpoäng

Alla varelser har en mental gräns för hur mycket magi de orkar med. Detta gestaltas av att alla magianvändare blir tilldelade ett antal kraftpoäng. Detta är det förråd de har att tillgå när de kastar formler. Olika formler kostar olika många kraftpoäng att kasta. Ibland kan magikern själv bestämma hur många kraftpoäng som han/hon vill väva in i en formel (t.ex. HELA).

Man får tillbaka en kraftpoäng varje timme tills dess att man nått sin maxgräns. Denna går inte att överskrida på normal väg.

Antalet maximala kraftpoäng kan ökas enligt Regler & Rättvisas erfarenhetssystem. Det var dock inte det vi tänkte berätta om här så vi lämnar det med förklaringen att man kan köpa en högre maxgräns för vunna erfarenhetspoäng (vilka kan fås på ett flertal sätt). Det finns dock alltid en maxgräns för hur mycket man kan höja gränsen.

Om en magiker blir av med alla sina magipoäng så faller han/hon i koma tills dess att ett poäng återvänt.

Besvärjelser

Grundtanken vi har är att varje formel skall utföras så att den känns magisk på något sätt. Om deltagarna i ett äventyr känner att magikern bara är en vanlig kille med plusregler på sin sida så har man helt förlorat meningen med magi.

Alla våra besvärjelser finns beskrivna med följande punkter:

FORMEL: Den verbala delen av en besvärjelse. Den rimmar alltid eftersom det är det som öppnar portarna för energitransport mellan de olika planen. Formeln skall dessutom så klart och tydligt berätta vad det är för formel och hur folk borde reagera. I LARS-magi var man tvungen att ropa ut effekten, vilket vi tycker dödar spelstämningen väldigt effektivt. Svåra formler tar längre tid (vissa kan ta flera sidor text).

KOSTNAD: Hur många kraftpoäng som det kostar för trollkarlen att kasta formeln.

KOMPONENTER: De saker som magikern måste ha till hands och använda för att formeln skall fungera. Komponenter kan vara allt från eldbollar (tennisbollar med påsydda tygstrimlor) och ljus till svart pulver och färgat vatten. I spelvärlden däremot består komponenterna av svavel, alruna, kopppar etc.

VARAKTIGHET: Den tidsrymd som besvärjelsen varar.

UTFÖRANDE: En beskrivning på hur magikern måste gå till väga. Om inte beskrivningen följs exakt så misslyckas formeln.

VERKAN: Den effekt som formeln har på den/det som den kastades på.

TEKNISK DETALJ: Övrigt som kan vara av intresse.

För alla s.k. attackformler måste trollkarlen träffa sitt offer med någon form av substans (vanligtvis pulver eller en boll). Detta gör att alla har en sportslig chans att undgå en trollkarls attacker.

Som kuriosa kan nämnas att jag (i rollen av Herr Grip, en riddare med något avvikande sexualvanor) blev kontrollerad tre gånger på "Dagen efter". Det var ett gäng mörkeralver som hade stulit ett smycke från mig och jag försökte förtvivlat få tillbaka det. Problemet var bara att jag inte kunde gå i närheten av dem, för då kontrollerade de mig omedelbart. Jag hade i och för sig väldigt roligt under tiden, men frågan är om det är särskilt lyckat rent speltekniskt. En magiker med kraftpoäng kvar är rena atombomben. Samma magiker utan kraftpoäng är ingenting.

Mycket av det magiska ligger i utförandet av formeln. Vid exempelvis ANIMERA DÖD, måste man tända/släcka ljus, bleka den dödes ansikte och dra kolstreck under ögonen. Det gör inte bara att det hela blir mer rituellt och stämningsfullt, utan bidrar också till att den döde ser lite mer odöd ut i slutändan.

Svårighetsgrad

Olika formler är olika svåra att behärska. Därför är de alla försedda med ett skolvärde mellan ett och fem. För att kunna kasta en formel, så måste trollkarlen ha minst lika mycket i skolvärde för just den magiskola som formeln tillhör (om den tillhör flera skolor så räcker det med en valfri av dem). Skolvärdena motsvarar den teoretiska bakgrunden till magin. I Regler & Rättvisa behandlas de som färdigheter, som den här artikeln inte heller handlar om. Kort sagt, svårare formler kräver mer erfarna utövare.

Magikort

Ibland kan en magiker ha bråttom från en plats där han/hon kastat en formel. Därför har vi infört magikort. Dessa innehåller en kort förklaring till vad en formel gör. Genom att snabbt slänga den på marken till den som drabbats av en besvärjelse, så kan trollkarlen spara tid. Målet är att alla formler skall vara helt självförklarande (och kunna rollspelas), men ibland uppstår frågor ändå (t.ex. Oj, han förstenade mig... kan man häva det med antimagi???). Korten är dock inte magiska på något sätt, utan finns bara för att få spelet att flyta bättre.

Magisk strid

När två magiker träffas som önskar ta kål på varandra medelst sina psykiska krafter, så spelar de i princip sten-påse-sax om sina kraftpoäng. De använder dock helt andra gester (som ser mer magiska ut). Om man förlorar en omgång så rinner ett kraftpoäng ut och återgår till naturens eviga kretslopp.

Runmagin

Runmagin fungerar som ett komplement till de övriga magiskolorna. Utövaren använder det magiska runalfabetet för en mängd praktiska saker, som t.ex. att lagra kraftpoäng i saker. Det går även att gillra fällor med runor genom att man binder in formler i ett magiskt mönster. Allt beskrivs med cirklar och runor. Oftast utlöses fällorna av att någon ser runorna. Det är dock väldigt sällsynt med sådana fällor.

Magiska föremål

Alla magiska föremål har en liten invikt lapp fastsatt någonstans. På lappen står det precis vad saken är för något och vad den gör. Vapen aktiveras vid beröring, brygder när de dricks. Det är dock viktigt att skilja på magiska drycker, heliga vätskor och örtdekokter. De två senare kan ha samma egenskaper som en magisk brygd, men är inte ett dugg magiska för det.

En magisk brygd skapas genom att man hettar upp vatten och därefter väver in en formel i vätskan. Formeln får brygden att anta en viss färg (karamellfärg).

Motståndskraft

I LARS-magi hade varje människa ett värde på sin magiska motståndskraft. Det finns inte alls i Regler & Rättvisa. Däremot har en duktig magiker oftast ett större utbud av skyddande formler. Att lyckas få in en formel på en bra magiker motsvarar alltså ungefär att sticka en gaffel i ögonspringan på en kämpe iklädd fullplåtsrustning. Är man inte beredd så åker man dit.

Verkar det förvirrat???

Tja, om Regler & Rättvisas magisystem verkar förvirrat så kan det bero på att jag försökt minimera det till tre sidor, vilket är svårt. Om ni har några frågor eller synpunkter så får ni hemskt gärna höra av er.

Vid pennan

Anders Nordström
(Björn Misstänksamme)
(Herr David Magnusson Grip)
(Erik Järnnäve)
(Efraim av Edsberget, persivant af Gissen, Silvfer hjort)
(Sinclair Frideberg)
Havsörnsgatan 103 (62)
556 11 Jönköping Tel: 036-18 62 81

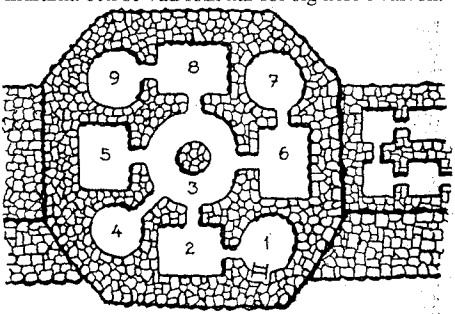
Även i år bjöd Seregoniterna på vinterLive i Hagaparken. Haga Winter Live börjar bli något av en tradition™ vid det här laget, men i år var det mer traditionellt än normalt - man återskapade nämligen det första Livet i Haga, så långt det nu gick, alla deltagare som var med "när det begav sig" kunde inte dyka upp, så det blev vi nybörjare och gröngölingar i hobbyn som fick en chans att smaka på hur Live gick till på 80-talet. Det blev en fascinerande upplevelse...

Haga Nostalgi-Live

av Jonas Nelson

Tänk er ett av de första äventyren till exempelvis rollspelet Advanced Dungeons & Dragons. Tänk er ett grottkomplex, där rummen är översållade med fällor, skatter och monster utplacerade helt utan logik. Tänk er sedan att någon får den befängda idén att förflytta alltsammans till slottsruinen i Hagaparken, med några halvtokiga, lakansbehängda människor - utrustade med hornbeprydda ishockeyhjälmar, kartongsköldar och skumgummisvärd - i huvudrollerna. Då får ni något som börjar likna Haga Nostalgi-Live.

För att ni ska förstå hur det hela gick till måste ni skapa er en bild av hur slottsruinen i Hagaparken ser ut. Den består av nio rum med bastanta stenväggar, cirka tre meter höga, men utan tak. Man kan alltså promenera omkring ovanpå murarna och se vad folk har för sig nere i valven.



Spelet kan börja...

Det fem man starka äventyrargänget anlände, och kom snart in i rum 2, där de fann en låst "dörr" och en staty, som pekade mot den öppna dörr de kommit igenom. Det tog dem nästan tio minuter att klura ut att den stängda dörren öppnades genom att vrida statyn mot dörren, trots att "statyn" hela tiden gav dem ledtrådar i stil med "Jag *pekar* mot den *rätta* vägen...". Och jag som trodde att detta var en klassisk rollspelsgåta...

Till slut kom de dock vidare in i rum 3, där de genast blev överfallna av en bunt orcher. (Spelledaren själv gick hela tiden omkring på muren och talade om för spelarna vad de såg och vad som hände, ungefär som i ett vanligt rollspel. "Ni kommer in i ett stort runt rum. Plötsligt kastar sig fyra orcher över er, och ni slåss för ert liv"). Efter varje strid ropade spelledaren "TIME-OUT", varpå monstren sprang iväg till nästa rum för att föreställa nya monster som spelarna kunde slå ner, allt för att ge sken av att komplexet var fyllt av varelser, trots att vi bara var sju stycken! Då och då var det dock äventyrarna som dog, och då fick de börja om ifrån rum 1.

I rum 4 fick äventyrarna tag på en nyckel till rum 6, och i rum 7 räddade de en tillfångatagen jungfru från ett öde värre än döden genom att skänka henne just döden, precis som man gjort i det ursprungliga Haga-Livet. Gången till rum 8 var spärrad av en magisk elvägg, illustrerad av två filtar, och varje försök att med våld tränga igenom porten gav dödliga elchocker. (I det första Livet hade äventyrarna funderat både länge och väl, när spelledaren gav dem rådet att "använda huvudet". En dansk skalle i dörren ledde emellertid bara till döden, och inte till nästa rum som den stackars äventyraren hade hoppats...)
I rum 9 fanns slutligen en mumifierad konung liggande på marken med ett svärd på bröstet. Så fort någon vidrörde svärdet vaknade dock mumiekonungen och fyra andra mumier till liv för att skydda svärdet. Detta blev ett långdraget problem för äventyrarna att lösa, så långdraget att mumiekungen plötsligt vrålade "TIME-OUT!!!" och började göra åkarbrasor för att inte frysa till is på den kalla marken, alltmedan äventyrarna blundade och undrade vad det var för hemskt som nu skulle hända...
Till slut kom de dock på idén att hämta en skylt som ett tidigare monster burit, på vilken det stod textat "Farligt Monster". Några drag med pennan ändrade detta till "Ofarligt Monster", och slutligen "Väldigt Dött Ofarligt Monster", vilket fick mumien som de hängt skylten på att segna ner till marken. Ett par andra mumier "excorcerades" med "förnedringskottar", och slutligen fick äventyrarna kämpa mot tiden när ruinen började falla i bitar omkring dem.

Av någon anledning jag inte begriper fick äventyrarna betala 30 kronor och vi monster bara 10 kronor i deltagaravgift, fast vi säkert hade lika roligt allihopa. Nå, jag klagar inte, på det hela taget tror jag aldrig att jag har haft roligare på ett Live, och man kan ju bli nostalgisk för mindre...

Utdrag ur Inkvisitor Mordains bok "Retsir" om hans äventyr i Dalfodin

av Simon Malmberg

Det är nu trettio dagar sedan jag och kapten Malkur lämnade Seryt vid havets rand. Att vi färdades ensamma berodde på att jag varit ute på en inspektionsresa längs kusten. När jag återvände till Seryt fick jag veta att Hans Nåd Biskopen hade gett sig av norrut till den avlägset belägna provinsen Dalfodin. Jag hade redan förut hört talas om den och dess många kättare. Nu skulle de äntligen kväsas!

Jag fick med mig kapten Malkur som skydd och vägvisare till Dalfodins huvudort Ulvby. Vi förde även med oss förnödenheter till Hans Nåds soldater. Vi följde länge en väl använd väg rakt mot norr. Vägen finns fortfarande kvar, men liknar numer en mindre stig än en landsväg.

Vid gränsen träffade vi på ett läger. Där bodde en riddare och hans två livvakter, varav en var kvinna. Riddaren, som hette Belkatraze, kom från staden Beckla, en dryg månads färd åt norr. Har man i åtanke att Dalfodin är Kejsardömets allra nordligaste provins förstår man att hans land låg långt bort. Livvakterna kom från de grönhåriga barbarstammar som bodde i skogarna runt Beckla.
De sade även att de dyrkade guden Gnosht. När jag frågade sade riddaren att det betydde "Stor Fader" på vårt språk. Jag undervisade honom då i Allfaderns lära, vilken han erkände, liksom hans underlydande. Min mission i Dalfodin tycktes ha börjat bra.

Vi hade knappt hunnit avsluta vårt samtal förrän vi hörde vrål från skogen. Kapten Malkur upplyste mig om att det var svartfolk. Strax därpå fick vi syn på en mindre grupp orcer, ungefär fem stycken. De stod i skogsbrynet och tvekade ifall de skulle attackera oss. Vår grupp drog sina vapen samtidigt som jag kastade en förbannelse över dessa ondskans kreatur. De tycktes bli avskräckta av Allfaderns namn och flydde med svansen mellan benen.

Belkatraze och hans följe hjälpte oss med förnödenheterna mot att vi skulle ordna härbärge i byn åt dem. Vi kunde väl ha gått en kvarts timme när vi framför oss på vägen såg samma svartfolksgrupp. De spärrade vägen och viftade med sina vapen. Vi försökte skrämma bort dem, men då störtade ytterligare tio orcer ut ur skogen på bägge sidor av vägen. Vi fann oss helt omringade och försökte förhandla, men de oförstående kreaturen kastade sig över oss som en man. Med min lönndolk fällde jag en av dem innan en annan rände ett svärd i sidan på mig och jag svårt sårad föll till marken.

När orcerbandet hade avlägsnat sig lyckades jag med mycken möda ta mig upp på fötter. Ingen i sällskapet tycktes ha blivit dödad, men alla var mer eller mindre sårade. Till vår förvåning och lycka hade orcerna inte rört vår mat eller vår utrustning. Vi återupptog sålunda marschen mot Ulvby, stöttade mot varandra.

Till vår fasa kunde vi höra orcervrålen inte långt bakom oss och satte upp den högsta fart våra sår medgav. Efter kanske en timmes färd nådde vi Hans Nåds vagn och trodde oss vara i säkerhet. Vagnen befanns dock ha en bruten hjulaxel och trots att den var fullastad fanns inget levande väsen i närheten. Vi fruktade att det kunde ha hänt Hans Nåd något, men med orcerna i hasorna och i fallande skymning kunde vi inget göra.

Strax därpå mötte vi några ensamma vandrare vilka upplyste oss om att vi inte befann oss långt från byn. Cirka två till tre timmar efter att vi nått Dalfodins gräns kom vi trötta och sårade in i Ulvby. Orcerna hade förföljt oss ända till bygränsen och fick drivas bort av byvakten.

I byn rådde stor aktivitet. Framför värdshuset "Det Slaktade Lammet" hade man härmönstring i fackelskenet. Riddare och munkar pilade hit och dit med budskap. Jag inträdde i värdshuset. Där rådde ett ogudaktigt fylleslag med knivslagsmål och druckna människor utsträckta på det ölbestänkta golvet. Jag drog mig skyndsamt tillbaka och begav mig istället till byns Allfaderstempel.

Vid templet mötte jag äntligen Hans Nåds Garde, men Hans Nåd själv befann sig inne i templet och ville inte bli störd. Jag språkade dock med abbot Sajlon och fick en del nyttiga upplysningar. Jarlen i Dalfodin hade nyligen avlidit. Adelsätterna Klyvenlans och Drakenreser, som länge hade varit i fejd med varandra, hade nu tänkt befästa sin vänskap med

ett giftermål mellan Lord Klyvenlans son och Baron Drakenresers dotter. Man hade gjort i ordning för ett praktfullt bröllop när nyheterna om Jarlens frånfälle kom. Dessutom hade till allmän fasa Lordens son funnits nedskjuten i skogen - med Baronens pilar i ryggen. Lordens son låg nu på *lit de parade* i templet medan alla soldater hade givit sig ut på jakt efter mördaren. Läget var alltså minst sagt laddat och natten långt ifrån över.

Plötsligt kom en högrest skepnad klädd i olycksbådande svart kåpa ut ur templet med långa steg. Med hög röst, med främmande brytning, gav han order om att ingen fick komma in i templet, varvid Gardet löd honom, till min förvåning. Jag fick senare veta att detta var traktens mäktigaste magiker, mäster Necrolobeius Geail Staevenulvf, efter vilken Ulvby är uppkallad. Magikern försvann sedan raskt ut i skogen.

Inte långt efteråt uppenbarade sig Hans Nåd. Detta var ett länge efterlängtat möte. Vi hade inte träffats på många månader. Varför vi inte hade träffats vid gränsen sade Hans Nåd hade berott på att han hade blivit inbjuden till bröllopsfesten. Han hade tidigare under dagen funnit ett ark med runor. Eftersom jag hade alla mina kodnycklar vid vagnen och vi dessutom behövde de förnödenheter som däri fanns ordnades en expedition, ledd av kapten Malkur. Sedan dessa återkommit installerade Hans Nåd och jag oss i templet. Vi kom fram till att runorna var orciska, vilket var förbjudet i Kejsardömet. Trots utlovad amnesti var det dock ingen som trädde fram för att tolka det och mig veterligt är arket ännu ej dechiffrerat.

Vid midnatt började patrullerna återkomma. Deras nyheter var få och bådade ej gott. Man hade inte sett något spår av mördaren, men väl av kringvandrande orcerstammar. Enligt vissa uppgifter formligen krälade skogen av dessa bestar, men en rimlig uppskattning ger vid handen att det rörde sig om uppemot ett fyrtiotal.

Trots dessa oroande uppgifter förflöt natten lugnt. Vakttjänsten försummades på det hela taget. Hade det funnits några orcer runt lägret hade de mycket väl kunnat skära halsen av hälften av invånarna innan någon märkt det. Jag tillbringade natten inom templets väggar. Trots kylan på dessa nordliga breddgrader uppskattade jag dock standarden, vilken vida översteg de föregående trettio dagarnas härbärgen.

- Isildur Elendilion, 930128

Slutledare

av Lars Tyllered

Hej, här var det meningen att jag i egenskap av ny medredaktör på denna excellenta(?) tidning skulle ha skrivit något långt och inspirerat om ett SCA-event i Sundsvall. På grund av tung stress i det civila blir det dåligt med det, jag nöjer mig med att konstatera att det var kul, kallt, god mat och trevliga människor. (*Låter som en ganska bra sammanfattning av Sundsvall i stort, tycker jag som bott där i 20 år. Jonas.*)
Eventuellt kommer jag att presentera SCA i nästa nummer om ingen med längre och mer ingående erfarenhet har lust (Padraig, Peder, någon?). Vidare svarar jag gärna på frågor om hur man arrangerar Live (kanske behövs eftersom varenda Live:are verkar arrangera ett eget Live numera...). Jag passar också på att göra reklam för mitt eget (det tredje), dvs. Trollmåne. Se annons på mittuppslaget! Det är inte för sent att anmäla sig!
Skriv gärna och tala om vad ni mer vill se i StrapatS.

Skrivet i stor hast, på kvällen efter Den Stora Tentan (som gick hyggligt), m-å-n-g-a dagar efter deadline,

Eder Lars Tyllered
alias Olof Stormkråka
alias Celegorm
alias Värdshusvampyren
alias Vad FANSTYG som helst.

Liten faktaruta:

SCA

SCA - Svenska Cellulosa Aktiebolaget, Sveriges största privata skogsbolag, med huvudkontor i Sundsvall. Äger och förvaltar cirka 1,82 miljoner hektar skogsmark (motsvarar ungefär 3,6 miljoner fotbollsplaner), huvudsakligen i norra Sverige. SCA bildades 1929 och har över 35000 anställda. Omsättningen uppgick förra året till cirka 35 miljarder kronor.

Kalendarium - fullare än nånsin!

13 mars. **I Begynnelsen**, Särimners Vänner arrangerar Fantasy-Live i Göteborg från 150 kr.

26-28 mars. **Slottet Tre**, klockspel & kämpalek i Västerås trakten. Ett arrangemang av V.Ä.S. Kontakta Elina på tel. 021-84 24 91.
27-28 mars. **Artefakten**, Fantasy-Live utanför Falun. Kontakta Ferdinand Kjellin, tel. 023-339 20. Kostnad 100 kronor inkl. övernattning.

9-11 april. **Mozews Fusion**, FramtidsLive med paintball, norr om Stockholm. Kontakta Christian Angerbjörn, Kämpevägen 12, 191 49 SOLLENTUNA, tel. 08-96 86 72. Från 200 kr.
9-12 april. **"Kung Arthur"** i Finnåker med Seregon och Kyrkans Ungdom.
Dessutom GothCon denna helg, där Särimners Vänner arrangerar Livet **"Hefners Creek"**.

16-18 april. **Våroffer** i Västerås arrangeras av Enhörningen. Kontakta Hasse Nilssson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89. Anmälan senast 31 mars. Se separat annons.

24-25 april. **VEGA-Liven** (VikingaLive), kontakta Gunnar Söderberg, Stagneliusv. 45, 5 tr., 112 57 STOCKHOLM, tel. 08-65 63 742.

7-9 maj. **Tvisten om Eirendal**, ett Fantasy-Live arrangerat av Rulgh. Kontakta Johan Cransenhed, Drottningg.40, 702 22 ÖREBRO, tel. 019-11 05 98.

13-23 maj. **Magna Charta**, ett SCA-arr.
14-16 maj. **Ariannas Bröllop**, arrangör Ralf Lindgren, tel. 08-87 66 78. Endast särskilt inbjudna.
21-23 maj. **Stora Mörkret**, Fantasy-Live i Stockholm, arrangör Magnus dePourbaix, Valfiskens gata 790, 136 64 HANINGE, tel. 08-745 09 44, eller Anna-Carin Grönlund, Graneboyägen 62, 136 59 HANINGE, tel. 08-777 18 36. Kostnad 260 kr. Se separat annons i detta nummer!
(Dessutom StockCon denna helg.)

28-31 maj. **Nattens Ögon**. Stockholms skärgård?, Kristian Nylund, tel. 08-26 15 69. Cirka 300 deltagare!
29-31 maj. **Trollmåne**. Sago-Live i Stockholm, arrangerat av Lars Tyllered, Lupinvägen 36, 165 70 HASSELBY, 08-739 00 82. Kostnad 100 kr. Se separat annons i detta nummer!

17 juni. **"Robin Hood"** i Finnåker med Seregon och Kyrkans Ungdom.

18-20 juni. **VikingaLive** i Stockholmstrakten, arrangerat av Variatio Delectat. Kontaktperson Daniel Eklund, Lilla Erstagatan 4, 116 35 STOCKHOLM, 08-642 26 93. Kostnad troligen runt 100 kronor.
18-20 juni. **Bizarra Tider**. SF-Live i Stockholm, arrangerat av Jens Gustafsson, Vibblabyvägen 40, 175 41 JÄRFÄLLA, tel. 08-580 326 61. Kostnad 100 kronor.
18-20 juni. **Amaress**. Fantasy-Live utanför Norrtälje. Eva Florén, Smara 3249, 760 31 EDSBRO.

≈ slutet av juni. **Sirakin**, 3-dagars Fantasy-Live utanför Falun. Kontakta Kalle Grill, tel. 023-108 00. Kostnad 100-150 kronor.

3 juli. **Avros Gästabud**.

9-11 juli. **Spegel** arrangeras av Sparricorn. (Jacob Gårder och Mattias Leidebjer.)

16-18 juli. **Tar Atanamirs Fylke** i Örebro. Arrangör Jonas Hjärpe, tel. 08-754 12 28. 08-500 26215
16-18 juli. **SkogsVentyr-93** i Skräddartorp, Dalarna (samma som SV-92), ett arrangemang av Mälardalens Allmänna SpelKlubb, BOX 539, 721 09 VÄSTERÅS, Stefan Landberg tel. 021-35 60 77, Alf Bergman tel. 021-33 17 10.

22-25 juli. **Averhulta**, FantasyLive i Stockholm, arr. Simon Andersson, tel. 08-29 37 66, eller Annelie Gustafsson, tel. 08-97 70 19.
22-27 juli. **Rulghs RövarLive** i Västerås. Arr. Måns Svensson, Wigeliev. 7, 712 32 HÄLLEFORS, tel. 0591-109 36.
23-25 juli. **Gripenklos Hemlighet**, FantasyLive i Stockholm. Arrangörer Robert Weitz, tel. 08-25 79 60, eller Paul Bodin, Bokbindarvägen 86, 126 45 HÄGERSTEN, tel. 08-645 21 32. 100-150 kronor.

juni 1994. **Gudars Skymning**, arr. Enhörningen.

augusti 1994. **Trenne Byar**, arrangerat av "Ett glas". Kontakta Alexander Graff, Skogsvägen 11, 191 45 SOLLENTUNA, tel. 08-96 73 76, eller Gabriel Walldén, Bergkällavägen 72, 191 79 SOLLENTUNA, tel. 08-626 83 55. *Många* deltagare väntas...

sommaren 1997. Treveckors-Live(!) Arr.Rulgh. (*Är detta ett skämt? Den som lever får se...*)

Nästa manusstopp den 17 mars 1993!