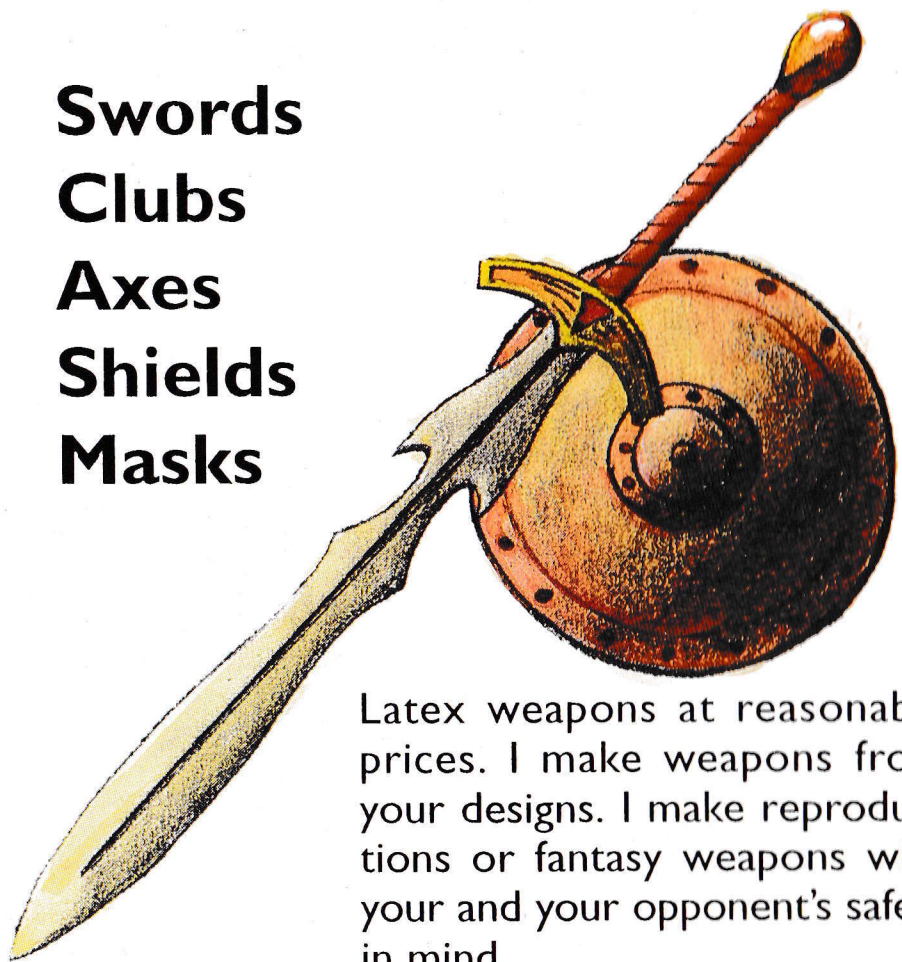


Latex weapons

Swords
Clubs
Axes
Shields
Masks



Latex weapons at reasonable prices. I make weapons from your designs. I make reproductions or fantasy weapons with your and your opponent's safety in mind.

DURANDAL
Theatre &
Live Role Playing
Weapon Workshop

Phone or write to:
Pierre Lussagnet, Karlshamnsgatan 5,
214 35 Malmö, Sweden,
040-97 60 89

Or visit me at Floragatan 17, Malmö,
Sweden

StrapatS

MARS 1995

25

10 kronor



svartfolk

labyrinter

vinterlive

jönsig
dekal
medföljer!

extra-slickigt jubileumsnummer!

Haha - lurad!

Ett glassigt omslag behöver inte nödvändigtvis innebära att innehållet förändrats till det bättre. Nej, bakom skalet är det samma gamla gnetiga StrapatsS som alltid, och så kommer det förmodligen att förbli ett tag till.

Vad det än kan se ut som (med klisterdekaler, färgomslag och allt) så tänker StrapatsS INTE ta upp kampen med Fëa Livia (för ni har väl sett nr 8?) Visserligen kan jag om jag vill, men ni ser ju vad som händer? Förseningar och extra mycket jobb för mig! Men på *något* sätt ska man väl ändå fira att StrapatsS avverkat 25 nummer på rekordtid? Nå, detta är en engångsföreteelse. I nästa nummer kör vi som vanligt igen - Snabbt, Enkelt & Billigt!

StrapatsS

Chefredaktör & ansv. utg.
Jonas Nelson
Ateljévägen 22, nb
172 41 SUNDBYBERG
Tel: 08-98 20 33
e-mail: nelson@1.kth.se
pg: 68 02 12 - 4138
(Jonas Nelson)

Omslag: Jonas Nelson.
Tillägns alla gnällspikar...

Illustrationer:
Jonas Nelson, Natalie Sjölund
och Björn Hellqvist.

Upplaga:
600 exemplar.


Tryck:
Billiga Tryckeriet, Fruängen.

Nästa manusstopp:
20 mars 1995.

Läsarenkäten har gett väldigt dåligt resultat. Trots att läsekretsen närmast fördubblats sedan i fjol, så har antalet svar minskat! Därför förlänger jag sista svarsdatum till manusstoppet för nr 26. Snoka rätt på din enkät i nr 24 och fyll i den (fast strunta i detta unika jubileumsnummer).

De enkäter som trots allt *har* kommit in ger StrapatsS sämre betyg än i fjol. Nu tycker ju inte jag att StrapatsS har blivit sämre, så antagligen är det bara ett uttryck för att läsarna har blivit kräsare och förväntar sig mer och bättre saker hela tiden. Jag är ledsen att behöva göra er besvikna, men jag varken hinner eller orkar lägga ner mer jobb på StrapatsS än vad jag redan gör! Tyvärr!

Apropå de jönsiga klistermärkena som medföljer detta nummer: Jag har fler märken, men de går inte att köpa! De delas bara ut till de som skickar in artiklar el dyll. Allt som publiceras kommer att belönas med 1-5 dekalering!

Slutligen vill jag bara påminna om att nästa gång är det dags för april-april-numret igen! Ta chansen att luras, häcklas och driva med allt och alla inom Live-rörelsen! Inget som skrivs i april-april-numret skall tas på allvar, så ingen behöver känna sig sårad eller träffad! Huvudsaken är att det är ROLIGT! Om ni är osäkra kan ni ju alltid driva gäck med mig eller StrapatsS... 

INNEHÅLL

Innehållet i StrapatsS utgörs av 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 "I gryningen skulle livet upphöra").

LÄSARBIDRAG

StrapatsS 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 StrapatsS är hjärtligt välkommet! Skicka gärna ditt alster på diskett i TEXT (ASCII) -format. PC eller Mac kvittar lika.

ERSÄTTNING

Tyvärr har vi för närvarande ingen möjlighet att erbjuda någon ekonomisk ersättning utöver ett gratisexemplar av det aktuella numret av StrapatsS.

ANSVAR

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

RÄTTIGHETER

StrapatsS 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 till på ett rimligt sätt korta och ändra i insänt material.

Ni som lämnar in bidrag görs uppmärksamma på att allt material som ej är märkt med copyright kommer att betraktas som fritt för läsarna att kopiera och distribuera så länge källa och upphovsman tydligt anges.

ANNONSER

Annonser om levande rollspel är tills vidare gratis upp till en kvartssida per person/förening och nummer. Halvsida 100:-, helsida 150:-, uppslag 250:-

PRENUMERATION

StrapatsS betalas antingen kontant till chefredaktören eller genom insättning på ovan angivet postgirokonton. Prenumeration är fullt möjlig. Sätt i så fall in valfritt belopp på postgirokontot, så meddelar vi dej när dina pengar börjar ta slut. Glöm inte ange ditt namn och din adress, samt från vilket nummer prenumerationen ska börja gälla. Någon kredit beviljas ej. Reservation görs för prisändringar.

Nyheter

VM i levande rollspel

Söndagen den 21 maj 1995 arrangerar sammanslutningen Paladin det första internationella levande rollspelsmästerskapet, med pengar och priser till ett värde av ca 10 000 kronor. Det hela går av stapeln på ett etablerat Liveområde nära Coventry i England.

Varje lag får bestå av högst 10 personer. Anmälningavgiften är 10 pund per person (ca 120 kronor).

Om du tycker att detta verkar intressant, skicka efter en anmälningblankett ("Booking Form") från:

ILRPC Bookings,
Paladin,
178 Eastern Green Lane,
Coventry CV5 7DP
UNITED KINGDOM

eller skicka ett e-mail till:
lazarus@cix.compulink.co.uk

Inget samband = Ingen utredning

I StrapatsS nr 24 påstod jag att Rikskrim beslutat sig för att utreda en eventuell koppling mellan rollspel och ungdomsvåld. Det visade sig senare vara en mediagroda, Rikskrim har inga sådana planer och ser ingen anledning att starta en utredning.

Citatet

"Riktigt gulligt"
- Allan Rubin (!) om levande rollspel i TV:s "Kvällsöppet"

!!! Tyckeriet !!!

Rutten redaktör

Maria Ekblad: Om det nu är något som ruttnat så är det Jonas Nelsons hjärna! Vad är det egentligen hobbypsykologen Jonas spyr ut för dynga? I stycket om "institutionaliseringen" (StrapatsS nr 24 sid 8) luftas åsikter som både är snedvridna och snurriga. Där behandlas ämnen som inte har i StrapatsS eller med Lajv att göra. Jag uppmanar alla att läsa artikeln en gång till och noga fundera över vad han egentligen kastar ur sig. Att t.ex. klämkäckt fråga om du sett någon dö ("räck upp handen") - är inte det förbannat fräckt? Är inte det något känsligt, som ska behandlas varligt och vid rätt tillfällen?

Detta är inte initiativet till en idiotisk debatt i Tyckeriet, läs bara artikeln och fundera själva. Sist: Inte visste jag att jag lajvade för att få uppleva dygd, ridderlighet och hövishet. Jag trodde det handlade om rollspel och teater.

Dyng-Jonas: Jo, självklart är det fräckt! Det verkar ju vara det enda säkra sättet att få någon respons från läsarna! Men för att mildra Marias ilska vill jag gärna förklara ett par saker:

- För det första så är artikeln en ren följd av att rollspels hobbyn (även levande rollspel) fått agera syndabock för det allt grövre våldet bland ungdomar. Artikeln vill (bland annat) peka på ett antal alternativa orsaker, och därför anser jag att den har i StrapatsS att göra.

- När jag tar upp ämnet död och institutionalisering så menar jag naturligtvis inte ond, bråd död som trafikolyckor eller mord (sådant är knappast trevligt att se och uppleva) utan s.k. "naturlig död". Döden har de facto blivit något som moderna människor helst inte vill ha något med att göra, utan lämpar över det hela i samhällets armar. Annat var det förr när äldre släktingar dog ställa i sin säng hemma i familjens stuga. Då var döden helt enkelt en del av livet. Idag är det något som vi skräms av och helst inte vill tala om. Många tycker nog därför som Maria, att döden är något känsligt som man inte pratar om hur som helst, och jag är ledsen om jag själv varit så frispråkig att någon blivit illa berörd.

- Slutligen så kan jag inte veta varför varje enskild person ägnar sig åt levande rollspel. Kanske är det bara teater? Kanske bara lek? Självt finner jag många glädjeämnen i levande rollspel, ett av dem är upptäckten att ridderlighet och hövishet existerar och behandlas som dygder, vilket sällan är fallet i vår vanliga vardag. Erbjuder jag mig att ledsaga en ensam ung dam hem i Stockholmsnatten får jag bara misstänksamma blickar eller hänskratt till svar.

Tack för din insändare, Maria! Alltid trevligt att se att det finns människor som har åsikter och vågar ryta till!

!!! Tyckeriet !!!

Höj priset!

Olle Johansson: Angående att StrapatS får det lite knapert med höjt porto. Självklart ska du höja priset för tidningen till 15 kronor, så den kan fortsätta att komma ut i samma ypperliga kvalitet som förut, kanske t.o.m. bättre. Jag vet inte hur många som vill betala en femma till för tidningen, men jag gör det definitivt. Nu kanske fem kronor är en lite för stor höjning när portot bara gått upp med 50 öre, men det skadar väl inte att Jonas tjänar lite pengar också. Detta kanske kan få tidningen lite bättre också, med färgomslag, eller att den blir tjockare. Det förutsätter ju dock att fler skriver artiklar till tidningen...

Jonas: Jag antar att du är nöjd med useendet på det här numret då? Som du ser så skulle jag kunna göra StrapatS lika fet och färgglad som kollegan Fëa Livia (om inte ännu värre), men det är inte min avsikt. StrapatS ska vara snabb, enkel och billig - både för mig och för läsarna. Därför lägger jag med avsikt inte ner så mycket jobb jag skulle kunna på layout etc, då det skulle ta för mycket tid! Men självklart ser jag gärna att fler skickar in artiklar till StrapatS, det skulle spara ännu mer av min tid, samtidigt som fansinet blev mer läsvärt!

Medioker media mm.

Björn Hellqvist: Jag vill följa upp min betraktelse om rollspelskalabaliken i nr 24, och även bedrivat instämna i Jonas reflektioner över medias rapportering. I Rapportens morgonnyheter kl. 8 den 18 januari 1995 tog man upp Bjuv-mordet, där bröderna beskrevs som levandes i en känslökall värld fylld av videovåld och data- och rollspel "där man får poäng för att döda". Ack så enkelt allt är i Rapport-redaktionens populistiska värld! De är gamla rollspelsfiender som släppte fram Allan Rubin i ett numera ökänt reportage.

I Svenska Dagbladet 950116 gavs en lite annorlunda bild. Bröderna beskrevs som mobbade och vilсна invandrarbarn utan några vänner. När 15-åringen "svek" dem genom att bli "snyggare" (han började träna, blev av med finnarna, fick kontaktlinser mm.), slog det slint i deras skallar. Även om allt inte kan lastas på föräldrarna (brödernas dubbelarbetande får tillät dem t.ex. inte att ta hem kompisar), är det ändå märkligt att sådan känslökyla kan växa fram. Sådant lärs inte in med video och spel, utan uppstår i en förskräckande hemmiljö. Men i den svart-vita medievärlden gör Rapport det enkelt för sig... Det är vuxna som som har glömt hur det var att vara tonåring och mobbad, som inte kan förstå sina barn. I den debatt som varit (är) får t.ex. Didi Örnstedt symbolisera de vuxna, som trots i

grunden goda avsikter inte begriper någonting alls. Mobbing driver 10-tals barn och ungdomar till självmord varje år, rollspel gör det inte. Visa respekt, var förebilder och lev väl!

P.S. Helt ruttna är ändå inte media. Flera tidningar har haft den goda smaken att ta in förklarande artiklar om rollspel, och Svenska Dagbladet har här varit främst. I TV:s "Kvällsöppet" gjordes ett ärligt försök att ge en bild av rollspelshobbyn, och om inte annat var det en höjdare att få se Erik Blix i krona och med latexsvärd. En eloge till spelare, föreningar och inte minst SVEROK för engagemanget runt om i landet!

Jonas: En långsökt slusats av det Björn säger skulle alltså vara att det kan vara livsfarligt att skaffa kontaktlinser! Något för Expressen att tänka på...

Nä, allvarligt, om jag skulle tillägga någonting här vore det väl möjligen att peka på det faktum att många som utsatts/ utsätts för mobbing ägnar sig åt just dataspel och rollspel. Om sedan några av dem blir mentalt instabila individer som kanske pendlar mellan tyst inbundenhet och "oförklarliga" våldsdåd, eller rent av går så långt att de tar livet av sig, är det naturligtvis lätt att skylla på spelen och inte det faktum att de är mobbade och utstötta.

Det är för övrigt inte bara Svenska Dagbladet som har vettiga reportrar - även Dagens Nyheter har gjort rättvisa reportage. För att ta steget till kvällspressens snackiga artiklar är man tvungen att ta till sjuamilastövlar!

Orubricerbart

Johan Almqvist: Levande rollspels vara och inte vara har tillsammans med rollspel stötts och blötts den senaste tiden, men jag tycker att det överlag är positivt med mediabevakningen. Personerna från SVEROK klarar sig bra och lugnar mer än om debatten vore ensidig. Alla Livearrangörer ska ha ett stort tack för att de står ut med oss jobbiga Liveare, för det är vi (inte jag förstas...), men mest tack ska Jonas (s)Nelson ha för utan honom och StrapatS skulle jag inte ha varit på så många Live (nu Jonas är det bara att vänta på brevbomber från de som möt mig på SkogsVentyr - 94).

I övrigt vill jag ge ett stort tack till de tvenne damer och den andra herren för matningen med kaffesked ur vinglas i cirkeln. Lakrits ÅR gott.

Angående det Preussiska Gardet och deras förmåga att dra blankt: Preussiska Gardet är också människor - fast knappast lika länge...

Varning för Nattvaka

Olle Johansson: Jag skulle vilja utfärda en allmän varning för boken "Nattvaka" som det fanns reklam för i StrapatS nr 24. Den var rätt trist, då jag hade förväntat mig något liknande Douglas Adams böcker, lite thriller-aktigt eller så. De nio novellerna är dock väldigt liknande varandra i upplägg och innehåll, så de blir upprepande. 40 kronor som jag betalade för den var dock inte så mycket, så den kan ju vara intressant ändå.

!!! Tyckeriet !!!

Jonas: Tjaha, kan det verkligen vara så illa? Jag blev tillsänd ett recensionsexemplar av Nattvaka, och om nu någon är så snäll så är det ju svårt att inte kompensera detta med åtminstone en antydan till recension:

Nattvaka är en liten grå pocket på 130 sidor. Den innehåller nio noveller av debutanten Rickard Winter, född 1972. Namnet "Nattvaka" är väl valt, då man lätt inbillar sig att Winter skrivit ner sina mardrömmar när han vaknat och inte kunnat sova...

Så gott som alla de nio novellerna handlar om natt, mörker och illusioner; att verkligheten inte är vad den ser ut att vara vid första anblicken. Precis som Olle Johansson säger så blir det lite trist och upprepande, trots att det är nya personer och nya platser i varje novell. Personligen tycker jag

också att det är lite för mycket beskrivande och för lite som hjälper handlingen framåt, Nattvaka känns en smula långsam. Till Winters försvar skall dock sägas att novellerna blir bättre längre fram i boken, även om uppslagen inte alltid är helt nya och unika.

Nattvaka är förtjänstfullt illustrerad av Nicolas Krizan, en person som jag aldrig har hört talas om men som omnämns som "en av de bästa fantasysteckarna i Sverige". Detta kan ifrågasättas åtminstone när det gäller illustrationerna i Nattvaka, nästan undantagslöst är det teckningar med nutidsmotiv för att passa till novellerna - något fantasymotiv i vanlig mening ser man knappast till över huvud taget!

Illustration av Nicolas Krizan, ur "Nattvaka".



Sverige har precis drabbats av häxjakt på rollspel för femtielfte gången. Det speciella den här gången är inte att argumenten är nya, eller att det finns några konkreta bevis på att rollspel skulle vara farligt. Nej, det enda som skiljer sig sen sist är att levande rollspelsbiten av hobbyn nu vuxit sig tillräckligt stor för att få sig en känga den också. Med förvåning, och med en viss förskräckelse ser jag på medan fördom efter sensationsartikel får slå in slag under bältet på hobbyn, allt medan vi bara står och tittar på.

Vad beror detta på egentligen? Vad skall vi göra? Vilka medel står till vårt förfogande? Tja, jag påstår inte att jag har några slutliga svar på dessa frågor, men jag kan förhoppningsvis väcka lite funderingar till liv...

Lite raka papper

Det kan till att börja med vara av intresse vem jag är, vad jag står för och representerar, och vilken erfarenhet av rollspel och levande rollspel jag har. Jag heter Anders Nordström, är 23 år gammal och utbildad till dataingenjör på högskolan i Jönköping, vilket för övrigt är min hemstad. Just nu arbetar jag som konstruktör på ABB Fläkt och extraknacker som data-lärare. Jag representerar just nu bara mig själv och åsikterna är mina egna, även om jag vet att de delas av många rollspelare.

Jag har spelat rollspel i snart 10 år, besökt otaliga konvent både som gäst och som arrangör. Antalet levande rollspelsäventyr torde ligga någonstans runt 35, och även där har jag både agerat gäst och arrangör. Jag vågar påstå att jag har ganska god koll på LRP-Sverige och de mest aktiva personerna.

DRAMAPEDAGOGER RÖKER HASCH!

eller

Hur skall vi agera?

av en upprörd Anders Nordström

Jag tror personligen inte att en mentalt frisk person tar skada av vare sig rollspel, LRP eller dåliga skräckfilmer med mycket blod, lika lite som ungdomarna för några årtionden sedan tog skada av att Elvis visade hur man rör höfterna när man har sex. Under alla mina år som rollspelare har jag ALDRIG, inte under ett enda tillfälle sett någon ha problem att gå ur en roll eller hålla isär spel och verklighet. Allt sådant prat är nonsens, skapat av hobbypsykologer och oroliga moralanter/farbröder som inte orkar ta sig tid att ta reda på vad vi sysslar med. Vi sysslar inte med verklighetsflykt. Vi sysslar med verklighetsutflykt, precis som när man går för att se en teaterpjäs, film eller läser en bok. Den enda skillnaden är att vi befinner oss mitt i handlingen och alltså kan påverka vad som sker. Jonas liknelse med indianer och vita är väldigt träffande.

Jag är däremot fullkomligt övertygad om att Didi Örnstedt försöker skada vår hobby så mycket hon bara kan, med alla medel, flyktiga argument, rena personangrepp, extremt selektiva och ur sitt sammanhang ryckta citat och flummiga hänvisningar till höger och vänster. Detta i kombination med en total oförmåga att acceptera fakta och sakliga argument, där det mesta bara utmynnar i meningslöst tjafs gör att man blir mörkrädd. Ett flertal av hennes uttalanden gör dessutom att jag funderar över om HON kan hålla isär vad som är spel och verklighet.

Denna debattartikel vänder sig inte till Didi Örnstedt, ety det tyvärr visat sig omöjligt att resonera med henne. Den är skriven för att försöka få lite ordning på oss utövre. Skall vi verkligen tolerera detta? Personligen känner jag mig kränkt, och det av flera skäl. Till att börja med över det faktum att vi gång efter annan måste försvara vår hobby mot dessa meningslösa tomma angrepp. Eller för att uttrycka det med andra ord;

Varför skall de rollspel och levande rollspelsäventyr som vi entusiaster leder, vara utsatta för förtroendegranskning av självutnämnda moralanter och farbröder medan dessa tanter/farbröder får sprida vilka lögner och påståenden som helst i media och på olika möten?

Kan förresten nämna i sammanhanget att gravskändning ofta orsakas av rollspel. Detta har, enligt Jönköpingsposten, Didi Örnstedt sagt under ett möte i Jönköping för några månader sedan, så det måste väl vara sant. (jag kan skicka artikeln mot ett frankerat och adresserat returkuvert, ett s.k. FARK).

Det andra skälet att jag känner mig kränkt är att när vi försöker föra en vettig debatt som ger något får vi bara luddiga motargument och klappar på huvudet.

Det tredje skälet är att dessa människor på fullt allvar tror att vi inte kan skilja på ett tvåhands-svärd och en stämpellocka eller en skolbok. Det faktum att vi är idiotförklarade under gränsen för att inget annat, det upplever jag som djupt kränkande.

Detta är mina ingångsvärden, bara så ni vet. Jag har i det längsta försökt hålla mig ifrån den här debatten eftersom så många andra engagerade sig i den, men det finns en gräns för alla. Jag är upprörd och jag är arg. Detta har säkert färgat artikeln, jag hoppas bara att det inte har påverkat sakens logiken i mina resonemang.

Vad beror det på?

Varför blåser det upp stormar kring vår hobby ungefär vartannat år? Ja, kritiken mot rollspel och LRP kommer främst ifrån "moral majority", Livets Ord, okunniga journalister, oroliga föräldrar och olika myndighetspersoner med en luddig ambition att minska antalet krigsleksaker. "Moral

majority" är benämningen på ett antal tämligen fanatiska kristna grupper långt ute på den politiska högerkanten. De håller till i USA, men även här hemma i Sverige är det liknande organisationer som ser rollspelen som Satans sätt att komma åt socialgrupp 1 och 2 (enligt en artikel i Livets Ords tidning *Magazinet* är det precis vad Fan själv försöker med). Själva har jag svårt att ta dessa grupper på något som helst allvar.

Journalisterna är inte sena att haka på, och vi känner väl alla till hur mycket skrupler den tredje statsmakten har när det gäller lösningsförsäljning. Oroliga föräldrar och myndighetspersoner är väldigt sällan det allra minsta insatta i vad det handlar om och dras med, oroliga för de stackars barnen. Det man inte känner fruktar man. Så enkelt är det. Och som Fredrik Innings (SVEROKS vice ordf.) sa med en suck "Det är betydligt lättare att ropa VARG! än att visa att det inte finns någon". Svårare är det inte. Allt utmynnar i en fanatisk häxjakt som slutar först när nyhetsvärdet blivit utmattat några veckor senare.

Varför gör vi inget?

En intressant fråga. Själva har jag varit tyst, trots att jag mycket väl vet hur farligt vår hobby är. Jag misstänker att det till största delen beror på att vi återigen blev helt tagna på sängen. Som Jonas skrev i förra StrapatS: "Ska man skratta eller ska man gråta?". Det blir helt enkelt för mycket. När vi inte anklagas för att frammana demoner så har vi SM i fylleri eller offerar folk i skräckäventyr. Vilken ände börjar man i? Vilken lögn börjar

man med att vederlägga, vart vänder man sig? Det är egentligen det som är det väsentliga med den här artikeln, att bygga upp någon slags stollighetsberedskap inför kommande attacker. Ställ alltså redan nu in er på att det bör vara dags om ungefär två år. Lite nyhetstorka och en drama-pedagog är allt som behövs.

Tänk redan nu över hur ni skall hantera det. Jag har redan fått viss träning i och med att min stackars mor faller under kategorin oroliga föräldrar, och därför behövt en hel del lugnande förklaringar från mig när samvetslösa journalister varit i farten. Sakta men säkert har hon insett att jag inte tänker offra henne till Nyarlathotep eller rituellt frammana UIF Ekman med hjälp av skräcktabellen från Drakar och Demoner, en skumgummitatong och lite vaselin.

Vad skall vi göra då?

För det första, sprid information om hobbyn. Ingen sund människa som sett en rollspelsession eller en bit av ett levande rollspelsäventyr kan på fullt allvar tro att vi åkallar otäcka demoner på riktigt, letar riktiga drakar eller odlar facitrelationer där stormän kräver underkastelse. Gå ut till allmänheten och visa att vi är vanliga människor med en lite ovanlig hobby. Björn Hellqvist bjöd in den ansvariga för ungdomsverksamheten i pingstkyrkan i Skövde att själv titta på och ställa frågor om spelen. Glatt förevisade han både boffrar och KULT, visade hur reglerna fungerade och lät henne dra sina egna slutsatser. Hon gick betydligt mer upplyst än när hon

kom, och givetvis hade hon insett det ofarliga i vår hobby.

Använd replikrätten! Så fort ni ser någon journalist leka hobbypsykolog och skriva felaktigheter, så skriv en insändare själva, berätta hur det ligger till egentligen och ifrågasätt den s.k. undersökande journalistiken och undersökandet av fakta. Det går även att ta den tuffa vägen, ta kontakt med journalisten personligen och kräv närmare förklaring. Om inte han/hon kan backa upp sina påståenden med fakta finns alltid chefer och ansvariga utgivare man kan tala med. Yttrandefriheten i detta land betyder inte att man uppsåtligt får ljuga eller förtala andra.

Om personer som Didi Örnstedt kommer till din stad för att "informera" om den farliga ungdomskulturen, gå dit och lyssna. Stör inte mötet utan visa den respekt som vi också egentligen borde få. Utnyttja dock frågestunden att ställa direkta frågor om hobbyn. Självt är jag ytterst nyfiken på var kopplingen gravskändning-rollspel finns någonstans... Efter mötet kan ni ju själva erbjuda er att ge en version av saken, kanske visa hur rollspel eller LRP går till. Det personer som Didi Örnstedt spelar på i första hand är ju tyvärr folks okunnighet. Jag citerar; "Det finns koncept för den här typen av spel där spelnehället har karaktär av nutida skräckLive eller vampyrLive där man kräver offer för att kunna uveckla spelet" (Didi Örnstedt i Rapport, morgonen 28 november). Självtklart kan vi se det ur dess rätta ljus, men en person som inte vet vad LRP är tror lätt att det handlar om riktiga offer.

Bortsett från att ovanstående citat är ett riktigt lågvattenmärke i debatten så illustrerar den på ett tydligt sätt hur folks okunnighet utnyttjas.

Det finns de inom hobbyn som tror på att tiga ihjäl fenomenet. Om våra motståndare får skrika en stund så blir det tyst sen. Det är en metod som jag inte har mycket till övers för. VI har minsann inget att skämmas för. Jag tror på att upprepade gånger slå sönder alla deras argument med kalla fakta. På det viset förstår även folk som aldrig sett rollspel att dessa människor inte är trovärdiga. Det faktum att det är extremt svårt att få rollspelsmotståndarna att ställa upp på direkta debatter där deras argument direkt kan vederläggas talar sitt tydliga språk.

Är rollspel aldrig farligt?

Varken rollspel eller LRP är olik något annat man kan tänkas ta sig för. Det är varken den storartade konstform som några inom hobbyn vill ha den till eller en potentiell skola för satanister och gravskändare. Det är en hobby, fullt jämförbar med frimärkssamling eller amatörteater.

I Sverige finns det otaliga rollspelare. Självtklart finns det bland dessa personer med psykiska problem. I värsta fall kan säkert ett misslyckat äventyr få dessa personer att trilla över kanten och ha ihjäl någon, men de skulle lika gärna ha kunnat nå samma resultat genom att de läst en provokativ bok eller för att de inte blivit insläppta på krogen.

Man måste förstå att de två pojkarna i Bjuv inte hade ihjäl en annan människa för att de spelade rollspel. De dödade honom för att de var psykiskt sjuka. Rollspelandet har säkert varken gjort till eller från. Ingen talar om det faktum att Mattias Flink INTE spelade rollspel. Tänk på det.

Supandet var redlöst

Det enda som Didi Örnstedt faktiskt tillfört hobbyn är frågan om minderåriga och alkohol. Att hon inte gjorde det på ett riktigt ärligt sätt kan vi väl ha överseende med. Langning till minderåriga är ett brott som i Sverige ger fängelse. Detta gäller givetvis även under ett levande rollspelsäventyr och nästan hela LRP-Sverige är med mig eniga om att detta är helt rätt. Personer som langar står inte särskilt högt i kurs hos mig, oavsett om de bär svart mantel och tunika eller jeansjacka och keps. Supandet på *Trenne byar* antog inte de proportioner som basunerats ut, men visst var det ett problem. Synd bara att man utan urskiljning försöker fläcka ner hela hobbyn för att en tämligen liten grupp alkoholliberala människor ansåg sig stå utanför lagen. Förfarandet hade redan fördömts långt innan Didi Örnstedt blandade sig in i leken.

När jag tänker efter vore det intressant att jämföra *Trenne byars* gäster med motsvarande antal jämnåriga ute på stan en lördagskväll. Då kanske de oroliga föräldrarna inte hade behövt vara så oroliga, ety jag är säker på att TB var nyktrare.

Men, vi måste ändå konstatera att TB i just det sammanhanget blev en plump i protokollet. Vi

har alla ett ansvar att värda vårt rykte, speciellt nu när vi utsätts för mer kritisk granskning än vad vi förtjänar. Att det här sen är ett bekymmer som man bäst löser internt bland oss utövare är en annan sak.

Till sist

Avslutningsvis skulle jag vilja knyta an till rubriken och ställa frågan, röker dramapedagoger hasch? Vad tror ni? Det faktum att dramapedagoger står i pluralis innebär ju faktiskt att minst två av dem måste göra det. Även om det skulle finnas 500 dramapedagoger i det här landet så är rubriken då fortfarande sann, rent tekniskt sett alltså. Ganska intressant sätt att skildra sanningen, eller hur? Självtklart är rubriken vald för att på ett tydligt sätt visa hur Didi Örnstedt och andra rollspelsmotståndare arbetar. Självt skulle jag aldrig sänka mig till den nivån i en debatt.

Bara en liten fråga direkt till Didi: Jag utmanar dig på debatt om rollspel/levande rollspel och dess följdverkningar på ungdomar och vuxna, när som helst, hur som helst (radio, TV, offentlig plats, vad som) och var som helst (givetvis inom rimliga gränser då jag kan ta ledigt från jobbet). Antar du den utmaningen, eller skall du tappa den sista biten trovärdighet du eventuellt kan tänkas ha kvar?

Kommentarer emotses med spänning och iver.

Tack för utrymmet!

Anders Nordström
Havsörngatan 103:62
556 11 Jönköping
Tel:036-18 52 85 (ring gärna sent)

P.S.
Den enda skillnaden mellan oss och dagis är att vi har regler.
D.S.



Jonas: Didi Örnstedt avstod från att kommentera (mer än att hänvisa till sin notis i DN 950129), men lilla jag kan förstås inte hålla fingrarna borta från tangentbordet...

Först och främst vill jag betona att Anders inte ser det här som en debatt om eller med Didi Örnstedt, den har vi alla sedan länge tröttnat på. Okej, namnet figurerar ett antal gånger i texten, men om man läser vad Anders vill säga så har vi kanske ett frö till ny och konstruktivare debatt. Jag hoppas i alla fall det, för nu vill jag helst inte se ett ord till om hur fel Didi Örnstedt har. Begrips?

Slutligen kan jag bara konstatera att nästan varje gång man läser någon artikel där Didi Örnstedt haft ett finger med i spelet, så har det adderats något nytt skällsord till arsenalen. Det började lite försiktigt med våld, vapen, okultism, grupptrick och droger, därefter har saker som terrorism, kvinnoförnedring, nazism och nu senast gravskändning tillkommit. Det senaste jag hörde om gravskändningar var när stockholmspolisens tog en 50-årig kvinna på bar gärning i Skogskyrkogården. Ett typiskt fall av rollspelsrelaterat brott...

OK, Didi - rollspelsregler kan kanske ses som läroböcker i terrorism och mord om man verkligen vill. Men vad är då Agatha Christies deckare? Hur många nya metoder att mörda lär man sig inte där?

Något är absurt här...

Bussresor till Lajv!

Särinner Väner, Göteborg, och Rigor Mortis, Varberg, anordnar resa med bekväm buss till de två lajven:

Smörblommas Dilemma 16-18 Juni
för 185:- från Göteborg & 205:- från Varberg

(dessutom anmäler du dig till Smörblommas resan så är lajvavgiften fortfarande 80:- t. o. m. sista februari!)

SkogsBentyr 14-16 Juli
för 165:- från Göteborg & 185:- från Varberg

(här är brasklappen att du får anmälningsavgiften 120:- om du reser med bussen!)

Lar man båda resorna blir det
320:- från Göteborg & 360:- från Varberg

Är man inte medlem i någondera av Särinner eller Rigor kostar det 50:- extra och lajvrabatterna gäller inte.

Resorna är dock fortfarande bland det enklaste och billigaste du kan få ihop.

Bokning sker snarast (det finns femtio platser, medlemmar har förtur) på telefon 031-12 16 72 (Erik).

Betalas kontant eller på PG 600 04 50-4 (Ghost)
senast 950531 (sista Maj).

Furlista:

Fredag 16/6

& 14/7

Varberg
Central

09:00; Nils
Ericsonsga-
tan (mittemot
Nils

Ericsonplat-
sen) 10:00.

Återresa

Söndag ca

17:00.

Bussen är utrustad med bl. a. video. Vilka filmer som kommer att visas är ännu inte bestämt, men det lär ju bli något fantasy-aktigt!?

Om de båda lajven:

Smörblommas Dilemma, Johan (fattigprästen på Bildhåbre) Almqvists fristående fortsättning på förra årets Jakten På Tjusbringaren.

Johans tel: 08-582 498 70.

SkogsBentyr går för 7:e (!) gången och är tillbaka i sitt "riktiga" lajvområde vid Söndagssjön.

Kontaktperson är Henrik Hoffström på tel 021-13 93 61.



Särinner Väner

Inbjuder till

Nattsolens Furste

Det är ting i Skerpe socken.

Livet har gått sin gilla gång

sedan det förra tinget,

som var riktigt otäckt med

både besökav illvättar samt

ett par hövdingamord.

Årets ting förväntas dock gå

lugnt till. Alla har nu börjat

anlända till den gamla tings-
platsen för årets stora händelse.

Dock verkar något vara i

görningen. Konstiga händelser
har inträffat...

Nattsolens Furste är ett lajv i

fanatsy/sagomiljö. Världen är

en blandning mellan vikinga-

och medeltid. Samhället är

relativt medeltida feodalt fast

med en mycket stor andel själv-
ägande bönder.

De som bevistar tinget är bla de

inflytelserika bönderna, tex mjöl-

nare, köpmän, barder, kungliga

soldater och ämbetsmän.

29 juni - 2 juli



De ickemänskliga varelser som bor i området är vättar, alver, skogsfolk, dvärgar och enter (hooum hooum). De är all dock mer sällsynta, men deltar ibland i festligheterna.

Lajvet utspelar sig i Göteborgstrakten.

Skriv eller ring för mer information till:

John Gunnarsson
Hovås Bräckaväg 34
436 54 Hovås
tel: 031-286244

Vidgade vyer

av Carl "Burlash" Forsberg

I följande artikel vill jag belysa ett ofta undanskymt fenomen i live-världen; nämligen svartblod. Varför är många så kritiska till att ha orcher på sina live? Om kritiken mot personer som spelar dessa roller verkligen är befogad, hur går man då till väga för att bryta detta mönster? Artikelns andra hälft, en redogörelse för och en inbjudan till "Zagost ishi zafushaum", är i lika stor utsträckning som resten av artikeln ett argument i debatten då det enda sätet är verkligen bevisa mina teser är att genomföra en lyckad live.

Syftet med artikeln är alltså att ge svar på ovanstående, och för all del, även andra frågor i anknytning till ämnet samt att starta en förhoppningsvis livskraftig debatt om svartblod på live. Vill man se det i ett förlängt perspektiv så efterlyser jag helt enkelt vidgade vyer.

Dagssituationen

En vanlig syn på problemet bland liveare verkar vara att bara oseriösa människor väljer att spela orcher och att dessa personer ofta förstör för "vanliga" roller. De spelar dåligt, har dålig utrustning och ägnar sig åt offlive-snack i tid och otid. Jag menar på intet sätt att alla som spelar svartblod uppför sig som ovan men ofta får man uppfattningen av att vissa anser orcher och dylika kreatur som varande enbart störande i live-bilden. Här måste vi alltså ställa oss frågan: Hur har detta sätt att se på saken egentligen uppstått?



Andra påfallande vanliga arrangörsmisser är antalet svartblod och deras rekvisita. Jag finner det en smula naivt att tro att tjugo orcher ska kunna förväntas ha roligt genom att spela mot varandra i flera dygn, i synnerhet om de alla tillhör samma grupp. Och vem kan tänkas vara intresserad av att spela svartblod då ens tillgång på rekvisita är en mörk skog, medan människorna jäser på en ombonad taverna eller strosar

omkring i en gemytlig by? Jag menar personligen att varje arrangör som har för avsikt att ha med ett främmande folkslag på sin live noga bör tänka igenom detta och sedan försöka skapa en live som inte försummar någon. Man kan tycka att kraven är hårt ställda, men vilken arrangör som inte uppfyllt dem kan sedan samvetsgrannt hävda att det inte berodde på honom att orcherna på just hans live ballade ur?

Den andra orsaken till att många upplever svartblod som oseriösa är spelarna själva. Ofta ses orchrollen som ett kryphål för liveare utan vana och med dålig utrustning. Många ser rollen som ett typiskt nybörjarstadium och man skyndar snabbt vidare till mer "seriösa" karaktärer. Detta är naturligt med tanke på de arrangörsinsatser jag hittills sett. Problemen går alltså hand i hand.

Vill vi ha orcher?

Ovanstående resonemang leder oundvikligen till frågan: Vill vi verkligen ha med svartblod på live? Man kunde ju tänka sig att orcherna bara var där för att tillfredsställa de stridsintresserade om man ser tillbaka på flertalet live. Svaret på frågan måste dock bli ett entydigt ja. (Annars hade jag inte skrivit den här artikeln).

Svartbloden tillför, om de spelas bra, en ny dimension till live; mötet mellan orch och människa. Detta faktum känner alla som någon gång mött välspelade orcher till.

Aiwelindirs dagbok i Sinkadus nr 23 1990, många avsnitt i Sagan om Ringen-trilogin och "En hängd man - saga från Duvrike" kan ytterligare förklara vad jag menar.

Debattera!

När vi alltså konstaterat att vi vill ha kvar svartbloden på våra live (om än i förbättrad form), vad blir då första steget mot nya höjder? Att skapa en fackförening för orcher kanske? Skämt åsido, det som alla kan göra är att skriva. Att starta en debatt är ett säkert sätt att göra sin stämma hörd och påverka arrangörer. Vill ni skriva eller ringa till mig personligen så går det också bra, men era argument får betydligt större genomslagskraft i någon av de redan existerande live-tidningarna. När det väl börjar dra ihop sig hoppas jag att många har fått nya idéer gällande svartblod på live.



Zagost ishi zafushaum

Zagost ishi zafushaum är namnet på den live som jag och mina vänner i Åtta tunnor kommer att arrangera parallellt med *Den vita lunden* i sommar. Namnet är för övrigt orchiskt och betyder "festen i läget".

Mina visioner är att genomföra den mest lyckade live där orcher har deltagit samt att förändra synen på detta folkslag. Hur skall då detta uppnås? På live kommer ett stort antal svartblod att närvara för att ge den mångfald som behövs i ett invecklat och intrigerande live-sambälle. Fem raser (vätte, orch, rese, svartnisse och troll) finns representerade för att tillgodose de olika önskemålen från deltagarnas sida.

Bakgrundsinformationen är omfattande med beskrivningar av allt från religion till samhällsstruktur till seder och bruk, återigen för att skapa en intressant miljö att verka i. Intrigerna är väl genomtänkta och om man inte väljer att agera efter något av de tre huvudspåren så finns det mängder av mindre intriger att nysta i.

Man har naturligtvis möjligheten att skapa sig egna intriger, något som inte ska vara ett problem med den uppsjö av stoff som presenteras redan i det första brevet. I det andra brevet beskrivs stammen och den del av världen man spelar i närmare. Här finns det möjlighet att bli speciellt omnämnd om man vill spela i en framstående grupp, innehar en betydelsefull position eller är allmänt känd av andra anledningar. Det andra brevet syftar huvudsakligen till att fördjupa karaktären man skapat och ge en mer mångfacetterad bild av samhället än vad som är möjligt innan vi fått in alla anmälningar.

Nog ordat om breven. Liveområdet är tänkt att vara placerat en bra bit bort ifrån människornas bosättningar. Här, djupt inne i skogen, kommer jag som svartblodsarrangör att skapa ett flertal vidriga platser, både hemska och spännande att bevista.

Tanken bakom alla dessa förberedelser är helt klar. Vi vill att alla ska få lika mycket ut av att åka på live hos oss. Samtidigt vill vi ha med orcher på live utan att för den skull få en massa onödigt stridande på halsen. Vi tror vidare att om svartbloden får mycket att göra med intriger och ställen att besöka så kan enstaka möten med människor endast förhöja stämningen. Notera att vi inte på något sätt tror att orcherna kommer att hålla sig i sin skog hela live. Vi vill bara att eventuella strider med människor ska ha en bakomliggande mening och inte enbart bero på leda.

Till detta fantastiska spektakel inbjuder jag nu er, Sveriges alla liveare, och jag hoppas kunna infria alla de förhoppningar jag önskar ha väckt hos er. Hjärtligt välkomna!

- Carl "Burlash" Forsberg

P.S. Live (båda två) äger rum 11-16 juli någonstans i södra Sverige. För er som inte kan se en orch i rödögt rekommenderar jag det lugna livet i någon av byarna. Virket till husen står Åtta tunnor för. Intrasserade kan nå mig på följande adress:

Carl Forsberg
Bäckavägen 23
252 85 HELSINGBORG
Tel. 042-945 32

Märk brevet "Burlash" så kommer det fortare fram.

(forts. från föregående sida)

Jag skulle även vilja passa på att tacka de personer som jag tagit intryck av då jag började skapa Zagost ishi zafushaum; Ett Glas och bland dem främst Aigars Grins, Staffan Rislund och Lars G Larsson, samt naturligtvis J.R.R. Tolkien. Ett Glas har för övrigt bidragit med idén att skapa "en live i live" samt Trenne Byars orchbrev. D.S.

Jonas: Jaha, det här låter ju inte så pjåkigt! Återstår att se om Åtta Tunnor rymmer mer än Ett Glas...

Min egen uppfattning är inte i första hand att svartfolk spelar dåligt, har dålig utrustning eller går Off-Live för ofta. Tvärtom! De är ofta väldigt engagerade i sina roller, så till den milda grad att de ibland tappar sinnet för hänsyn. Jag har flera gånger sett svartfolk som betett sig minst sagt omdömeslöst - slår sönder saker för värdshuset, stjälar personliga ägodelar eller skrämmer och plundrar folk så ofta att de till slut inte vågar sticka näsan utanför värdshusets dörr och följaktligen får en ganska långtråkig helg. Kanske är det så en äkta orch skulle uppföra sig, men en person som spelar svartfolk bör ha bättre omdöme än så!

Tack Carl för att du tar upp dessa frågor, jag hoppas innerligt att ni alla hakar på, debatterar och slutligen beger er till Zagost ishi zafushaum för att omsätta era kunskaper i praktiken. Kanske är vi på väg att få vettiga svartfolk till sist?



Gröna Vägen

10-14 juli

INSTÄLLT!

Latexpartyt

- en seriös saga
av Olle Johansson
och Daniel Björkman

Man kan ha mycket roligt med latex: sniffa det så blir man alldeles lustig, håll det i håret så har man en permanent peruk. Dock, om någon för ett år sedan hade sagt mig att man skulle kunna göra en vapenattrapp av liggunderlag, latex och rotting skulle jag ha trott att det var omöjligt. Det tror jag inte efter mitt första försök. Nu ~~vet~~ jag.

Det var en kväll i oktober då The Guild Of The Cucumber samlades för att skapa vapen som skulle överglänsa både Tors hammare och Odens spjut. Liggunderlag och roting, latex och penslar. Allt var förberett. Vad personalen på Konsum tänkte när en vapenmakare kom in och köpte tio tuber kontaktlim kan jag bara gissa...

Vad som sedan följde är svårt att beskriva. Först mätta upp rotting. Ha, enkelt! Sedan kapa rottingen. Oj. Hårt det här. Vi kanske borde ha använt någonting annat än en kniv. Eller i alla fall en vass kniv... Sedan liggunderlaget, man köper det billigaste. Jaha, hur skulle vi nu få fast detta på en bit rotting? Ja, först mätte vi ut hur svärden skulle se ut, sen attackerade vi liggunderlagen med morakniven i högsta hugg. Nåja, lite rakt blev det i alla fall.

Vi kletade på lite av klistret, hälsade på de rosa elefanterna, och tryckte fast liggunderlagsbitarna på rotingen. Vad fint det blev, som en grön korv som fastnat under en sten...

Hur vi sedan skulle få korven att se ut som ett svärd, det visste ingen av oss. Vi rådfrågade en

av elefanterna, som föreslog att vi skulle skära till den med en kniv. Raskt plockade vi fram vår trogna morakniv och började skära, men det gick inte så bra. Då köpte vi några rakblad - inte för att raka oss utan för att få till en någorlunda rak egg på svärdet.

Två fingrar mindre och tre timmar senare var svärdet färdigskuret. Det såg lite mindre ut som en korv och lite mer som en lång oformlig blobb. Fram med latexen och kleta på. Men...vad lång tid det tog att torka? Vad skulle vi göra? Vi hade inget torkskåp, så vi plockade fram en varmlufts-pistol och brände bort skiten istället! Bränt latex, vad går upp

mot det? Efter några lager latex kom ett par lila-prickiga sjöhästar och sällade sig till de rosa elefanterna. Då de höll sig undan lät vi dem få vara kvar och fortsatte vårt hårda arbete. Men, vad är nu det här? Latexen försvinner ju! Då kletar vi på extra mycket! Ha, ingen lurar oss, inte ens ondsint latex i samarbete med lila-prickiga sjöhästar och rosa elefanter!

Sådär, dags att få till ett metallfärgat svärd istället för ett grönt. Ner med färgen i latexen och rör om. Vad lite färg, ner med lite mer. Det blev ju inte mycket bättre. Jaja, på med latexen på gummiklumpen igen. Men titta, det blir ju lite färg i alla fall!



- Jag skiter i vad du tycker. Ditt svärd ÄR för hårt!

Sen väntade vi på att latexen skulle torka, men det blev så jobbigt så vi kunde inte hålla oss från att provslå lite i allafall. ZAP! KAPOFF! KLOFF! BLATT! Men vad tusan, svärden fastnar ju i varandra? RYCK! Hmm, vad hände med latexen... Åh, på med lite mera! Sådärja, nu blev det fint. Här ska slaktas orcher!

Lajvtime! På med dräkten, ut i skogen, leta efter orcher! Där är en, på honom! BLAFF! SLOCK! TRISCHK! SKLOTT! Hoppsan, vad hände med överdelen av svärdet? Men, där ligger det ju, bakom stenen! HJÄLP! En orch! Vart är värdshuset? Spring, spring... Pust! Pust! Oh, vilken tur att jag hann springa ifrån dem. Hit med MJÖD! VA? Tar ni BETALT? Vad är det för stil? Nå, här har du lite pengar, räcker det? Inte, nehepp... Snål servitris, här har du lite mer. Hämta mjödet nu då! Ahh... Tack. GLUGG, GLUGG... Ahh, smakade bra. Men vad gör de där rosa elefanterna här nu igen? Kan någon ta ut dem från värdshuset? Va? Nähä? Då får jag väl göra det själv då. Hit med mitt svärd! Men vad kort det var, och vad är det för något vasst som sticker ut? Åh, det gör detsamma. SKLOTT! AAJJJ! Ojdå, det var inte meningen. Åhh, du har ju en till...

Det var väl allt för denna gång. Till nästa StrapatS kanske det kommer något mer seriöst...

Nä, det hoppas jag VERKLIGEN inte! Nästa nummer är ju april-april-numret! Tvärtom hoppas jag att fler följer detta utmärkta exempel och avslöjar små mer eller mindre sanna anekdoter från sitt liveande...

- Jonas.

Oberons Gästabud

Dungen är tyst, helt tyst, så när som på en koltrast som förkunnar morgonens ankomst. Här i människornas verklighet finns en tystnad som är svår att finna i Skugglandet, i drömmarnas värld. Precis så tyst som Oberon vill ha det. Det är han själv som bryter tystnaden och ropar två namn. Inte högt, utan att anstränga rösten, men de hörs ändå bortom de dödligas värld, in i Skugglandet.

"Cluricaun!" Upp ur tomma intet dyker en alf upp, iklädd kunglig livré och med den kungliga seneschalens stav i höger hand. "Puck!" Fram ur dungens skuggor kliver en pojkkaktig gestalt med byxorna på halv stång. "Sire, ni kallade". Cluricaun bugar sig djupt.

"Måste ers Kungliga Tröghet ropa just nu? Om jag fortsätter att lämna damerna på det här sättet kan det skada mitt rykte." Puck krånglar med byxorna.

Oberon ignorerar sin hovnarr och högra hand och vänder sig till sin seneschal med ett pergament, bärande kungens sigill.

"Cluricaun, sänd härolder till var och en av våra vasaller med detta budskap att meddelas allt folket. Vi ämnar hålla gästabad."

"Jag förmodar att Ni ger detaljerna senare, Sire?" "Det stämmer." säger Oberon och halar fram ytterligare en pergamentrulle ur sin mantel och sträcker den till Cluricaun.

"Sänd snabbfotade spriggans med kopior av denna till våra kollegor i öster, väster, norr och söder. Både de som är våra allierade såväl som andra."

Cluricaun hostar ogillande. Puck skrattar.

"Ah, vi får troll och gastar till gäster! Det är lika bra du börjar bunkra upp spindlar och flugsvamp redan, Kluring!"



Cluricaun ser förnärmat på Puck och muttrar: "Bara så länge jag slipper servera Iblis Pasha och hans ifriter, så....."

Plötsligt ser han oroligt upp på sin konung.

"Det smärtar oss att göra dig besviken. 'Alla våra kollegor' inkluderar den gode Iblis Pasha." Oberons röst är fullkomligt allvarlig.

"Är kronan för trång, eller vad har det tagit åt dig!" utbrister Puck. "Eller har du helt glömt bort att vi är i krig med den 'gode' Iblis, sedan ett par sekel tillbaka?"

"Just därför, Puck, just därför."

Oberon vänder sig mot Cluricaun, som fortfarande stirrar med öppen mun. "Vad väntar du på? Det är en order! Iväg!"

Cluricaun bugar sig nervöst och försvinner.

Puck krafsar sin tovigga kalufs. "Tog du hit mig bara för att se Kluring få vanvettiga order?"

"Inte alls, gamle vän!" ler Oberon. "Jag har bara ett uppdrag åt dig. Jag vill du skall sprida det här bland de dödliga. Viska det i örat på klerker och vallpojkar, lekare och baroner, riddare och tattare, trollkarlar och köksflickor. 'Oberon, Älvfolkets Konung, bjuder till fest, och var och en som kan ta sig dit är bjuden! Och varje dödlig gäst får en gåva - vad helst han begär som det står i Oberons makt att ge honom'"

"Då är kronan för trång, eller så har du något att fira jag inte känner till."

"Det kan hända. Iväg med dig nu!"

Puck gör en överdrivet sirlig hovbugning och är borta. Den nu ensamme kungen vänder sig mot solen, som just gått upp.

"Nej, Puck, kronan är inte för trång.... men om jag firar eller sörjer, det vet jag inte än."

Oberons Gästabud

- är ett mytiskt fantasylive i lite annorlunda form. Handlingen rör sig runt ett gästabad, en festnatt, och därför är det begränsat i tid och rum - man strövar inte långt från bordet, och Livet varar bara från kväll till morgon.

- är tämligen fredligt Live, på grund av sin form - kanske några hetlevrade gäster får för sig att utkämpa en duell, och den som skaffat sig fiender som inte räds den massiva säkerheten bör akta sig för dolkar i ryggen när han går på avträdet, men det blir inte fråga om några fältslag.

- är ett Live där stämning är mycket viktigt, varför både rollspel och utrustning bör vara det bästa Du som deltagare förmår - men att det inte håller på så länge gör å andra sidan detta rätt enkelt. Du behöver till exempel inte bry dig om "tidsenliga" toalettrejor, sovkläder och bostad....

- är ett Live vars bakgrund som så många andra fantasylive är baserat på medeltidens Europa och dess myter och sagor, men ligger långt närmare detta än de flesta andra Live - detta ÄR Europa år 13XX, men här är myten och sagan sanning.....

- är ett Live för dig som gillar att intrigera, utöva diplomati på hög såväl som låg nivå, och att vinna segrar där tungan och hjärnan är nog så viktiga som händerna och svärdet...

- är också ett Live för dig som gillar en fest med mat, dryck och underhållning - helt igenom in-live...

- är öppet för alla Livare som tycker att de är "seriösa" men ändå kan ha roligt, och som får vara uppe så sent för mamma och pappa... Dock finns det begränsat antal platser - inte fler än ett femtiotal, på grund av dess speciella form - och först till kvarn får först mala.

- kostar 80 kronor - mycket för ett endagarlive, men bara om man glömmer att det inkluderar mat och dryck - och då pratar vi inte om grillkorv med vitt bomullsbröd och päroncider ur plastflaskor....

- går av stapeln den 7-8 juli 1995 någonstans i Stockholmstrakten.

- anmäler man sig till genom att kontakta Erik Sieurin genom att skriva till Bodagatan 39, 2 tr, 502 47 BORÅS, eller genom att ringa antingen 033-141731 eller 0740-25 16 48 (personsökare).

Intresseanmälan till

GWATHAUR - SKOGENS SON



Gwathaur - skogens son är en intrigsäckad sagolive med älvor, troll och drakar, som kommer att utspela sig i stockholmsovrådet under 3 dagar i mitten av Juli -96.

Live kommer att kosta 170-200 kr.

Vi räknar med ca 200 deltagare och alla dessa skall få en specialskrivna intrig för att uppnå bästa möjliga stämning. Om ni har en egen roll så

måste ni höra av er innan årsskiftet 95-96 så

att vi hinner väva in er roll i Live.

För att vi skall kunna förverkliga våra visioner, måste vi veta hur många som är intresserade. Hör därför av er till oss snarast (ju snabbare ni är ju läckrare roller finns det kvar).

En del mat kommer att säljas på värdsuset, men det mesta måste ni ta med er själva.

Vi kommer att ha ganska höga krav på Rollspelande och utrustning.

Något av det värsta som finns är fula vapen (även latexvapen kan vara fula) därför kommer vi att ha noggranna vapenkontroller. Riktlinjer för vapen kommer att stå i utskicket.

Vi vill helst ha folk som är födda senast 80-81, dvs 15 år då Live äger rum.

Hör av er till:

Johan Sjöberg 08/54087547

Björn Friman 08/815585

Johan Andrén-Dinerf 08/965828

Medeltida Dans

Nimbus injuder i samarbete med Paladinerna till Medeltida Dans den 26 mars 1995. Detta är ett enastående tillfälle att lära sig medeltida danser om man inte kan några. Dansa, träffa folk och ha trevligt i medeltidsmiljö! Äger man någon dräkt skall man naturligtvis bära den. Vårt syfte är att det skall dansas mer och bättre på liver. Och du - det kommer att bjudas på förfriskningar!

För anmälan och mer information, ring:

Staffan Fladvad, 08-768 48 99
Natalie Sjölund, 08-510 105 79

Kostnad 40 kr.



Natalie - 95

Härnösands LRS Förening presenterar

DRAKTÅRAR

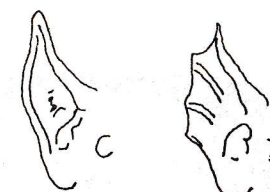


Året är 996 och landet Terylias framtid kommer att avgöras. Sedan kungen dött har landet varit i kaos, en av de tre hertigarna skall krönas till kung men vilken? De tre skall mötas en sista gång för att förhandla, om de misslyckas att enas kommer troligen ett blodigt inbördeskrig att bryta ut. Alla folken rustar för krig och mörkeralver har dykt upp i skogarna. Kommer Terylias mörka grannstat att utnyttja oredan i riket för ett nytt anfall? Du har nu chansen att påverka ett lands framtid, ta den och anmäl dig till Draktårar den 19-21 maj. Livet kommer att hållas utanför Härnösand på stämmingsfullt område.

Kontakta Jack Feasey
Centrumv.38 870 16 Ramvik
Tel : 0612 / 40703



Öron



70:-/par

Hjärtfinnerliga
gratulationer till
StrapatS &
Jonas på 25
nummers
dagen!



Kan
ett
vapen

se ut



hur som helst?

Jodå,

ge mig
bara



lite
tid
&

en
slant
extra
...!



GRENDL & BERTOLF
Klareborgsgatan 21, 414 67 Göteborg
031-12 16 72
Öppet: Mån-Tis 16-20 & Lör 10-14
Katalog mot dubbel frankerat svarskuvert



MEDELTIDA SMIDE

PATRIC FÄLLDIN

Maria Krantzonsväg 7
194 52 Upplands väsby
Tfn 08 - 590 333 87
Mobil 070 - 776 11 66

Allt inom smide, service, reparationer samt
nyttillverkning av bla :

Knivar.	Bruksföremål.
Knivblad.	Konst smide
Svärd.	Ljusstakar.
Spjut.	Läder arbeten.
Yxor.	Mantelspännen.
Dolkar.	Torner utrustning.
Sköldar.	Bältesspännen.
Vikinga gafflar.	Teater, film samt Live rekvisita.
Uppvisning i smide	

För besök i utställningshall & Smedja, ring och boka tid

VÄLKOMMNA



ENHÖRNINGEN
ARRANGERAR

Häxjakten

14-16 April-95



Kontaktpersoner :

Hans Nilsson	021/ 14 21 89
Per Bergman	021/ 35 95 30
Ralf Wallén	021/ 84 09 78
Fred Söderberg	021/ 12 75 29

Enhörningen
Panggatan 12
723 38 Västerås.

BLOOD BOWL



Live Tournament

Särimmers Vänner

§0 Domaren har alltid rätt (oavsett om han överlever eller ej).
§1 Vapen får endast användas vid bollen och i målgårdarna.
§3 Domaren bedömer inför varje match hur mycket skydd varje spelare har av sin rustning.
§4 Kroppskontakt respektive olämpligt vapen användande medför utvisning resten av pågående samt hela nästa halvlek (oavsett om detta är en ny match). Annat fel bestraffas med utvisning en, eller flera, avkast.

§5 Bollen får endast bäras tre steg i taget av en spelare.
Passning sker bakåt med hand eller fot; framåt endast med fot.
Bollen är död vid markkontakt.
§12 Det lag som gjort flest mål vinner matchen.
Vunnen match ger två poäng, oavgjord ger ett. Det halvlag som gjorde det sista målet erhåller en extra poäng.

§14 ?
Spelet sker i cup-form med två 1/2-lag, som spelar tillsammans under matchen, på var sida.
Före spel kommer alla spelare att genomgå obligatorisk hanterings- & utrustningskontroll. Det som befinns vara undermåligt kommer ej att tillåtas för spel.

Varje 1/2-lag består av tre spelare av samma släkte. Tillämpliga släkten är: Människor; Alver (spetsiga öron, kvicka & magiska); Illvättar (mörkhyade, tåliga & illvilligt magiska); Dvärgar (skåggiga, korta & tåliga); Vättar (betar & mörka); Troll (betar, grovt tillhuggna, svans, klumpiga & extremt starka & tåliga); Amazoner; Gaster (likbleka, bolinkompatibla, fixerade & enormt tåliga) eller vad annat du kan tänkas komma på (se dock till att fråga oss först, innan du exempelvis sätter ihop ett 1/2-lag med Chaos Dwarf Bull Centaurs!!!)

Biljetter till evenemanget förköps för 20,-; dörpriset är 30,-. Matcherna börjar ca kl 11:00 (kan bli tidigare).

bjuder in till

Blood Bowl Live Tournament Söndag Andra April kl 09:00 Bläsebohallen, Hjällbo

Förköp för åskådare kan ske:
via PG 600 04 50-4 (Ghost)
eller hos:

**1/2-lagsanmälan
senast måndag
den 27 Mars**

Dyker dom upp?



Kontant till Claes, David eller Erik eller PG 600 04 50-4 (Ghost). Ange lagnamn, släkte, kontaktperson, adress & telefonnummer.
Mer specifik info kommer i senare utskick efter anmälan.

För medlemmar i Särimmer kostar 1/2-lagsanmälan (tre personer+två hejarklack) 130,-; för icke-medlemmar kostar det 150,-.

Vi jobbar på att kunna erbjuda vinnarna vandring-pokal som 1:a Pris samt något från våra sponsorer.

Frågor kan, förutom i lämpligt hörn, ställas till:

Claes 0302-425 41 eller 010-698 14 58;

David 031-36 38 71 eller 010-285 70 95 samt

Erik 031-12 16 72 (eller 031-42 48 22)

Flamman Spel
Tegnersgat 8, 031-18 03 87;
Grendel & Bertolf
Klareborgsgat 21, 031-12 16 72;
Spel & Sânt
V:a Hamngat 5, 031-13 29 99;
Sverok-Väst
Drottningsgat 5, 031-774 25 26;

**Klädselkrav: fantasy/
medeltida.**

Sponsorer:

Bertolf Vapensmed & Flamman Spel

Vägbeskrivningar:
Spårvagn: tag 8:an eller 9:an till Hjällbo så skyltar vi därifrån [BBLT].
Bil etc: Kör norut på 45:an till Hjällbo. Kör där vidare mot Gråbo. Innan du riktigt hunnit göra detta kommer Hjällboskolan på vänster sväng höger [Bollplansgatan] och du är framme...!?

Ringbrynjeringar

Runda, fjäderstål. Innerdiameter 8 mm,
ytterdiameter 10,6 mm.

5000 st 175 kr plus frakt.

Arne Olsén
Malmgatan 7
703 54 ÖREBRO
Tel. 019-13 98 12

Snart även mässingsringar i lager!

Paviljong säljes

1 st stor, rund vit o grön paviljong
med stolpar, linor och tältpinnar.
Sydd utifrån medeltida förebild.
Rymlig, rymmer utan problem åtta personer.

Pris 4.500:-

Kontakta Per Lindqvist, tel. 0498-21 97 57.

Den magiska stenen

-ett seriöst ADOO live

- Förvuxna dvärgar
- småväxta troll
- stadslösa stadsvakter

...och varulösa köpmän

Samla eder till en dag med
spänning och mystik i Göte-
borgstrakten.

27 maj

Ring Johan 040-13 62 51
eller Simon 0303-405 20

pg.: 37 77 67 - 9

Casino, Firefox, John R, Betamax och de andra gängens
ledare samlar än en gång sina mannar för att leda dem mot
en bättre värld.

Nu vet dom målet - Xanadu; sjutton dryga dagsmarcher mot
solnedgången.

"Nej, nu får du ge dig; du kan inte göra ett lajv som går ut
på att gå från Göteborg till Kvarnörpshögen utanför
Örebro!"

"Hm, det kanske blir lite enformigt?"

Välkomna till

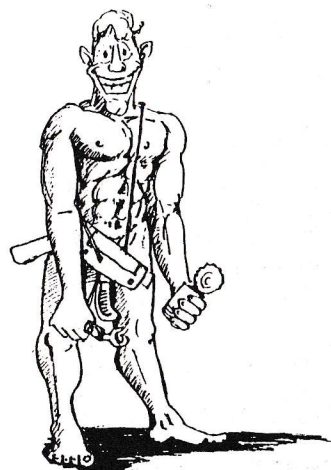
Shangri-La

med Särimmers Vänner den 12-14 Maj
1995

i trakten av F. d. Guthenburg Metropolis

Det är dags att damma av ChockKarbinen och plocka fram
läderkläderna och de slitna jeansen. Läs alla nummer av Ana
och Judge Dredd du har; till det dånande ljudet av
Ragameddon. Plocka fram Mad Max (II & III) och Mutant
(gamla) från kassaskåpet.

Det är dags för konserverburkar och skräck för blåbär.



Det är Shangri-La.

Anmälningsavgift fr o m Mars (bindande) 150:-,
ChockKarbin 80:-. Skjuts från landsvägsbussen 20:-,
Konserver (om du inte vill fixa detta själv enligt
anvisningar som kommer i nästa utskick) 60:- samt Logi
(max 20st) 30:-.

Insättes på PG 600 04 50-4 (Ghost) senast 950331
med uppgifter på: Vilket lajv det gäller (Shangri-La)
namn, adress, telefon, födelseår och vilka val enligt ovan
du betalt för.

Frågor? Kontakta Erik på 031-94 13 77
eller Erik på 031-12 16 72/42 48 22!

Labyrinter och trojaborgar

av Jonas Nelson



"Vad gjorde laboranten
uti labyrinten?
Jo, han lubba' runt den!"

*Labyrinter och trojaborgar
spelade under tusentals år en
betydande roll i
människornas liv och
nyttjades för såväl lek,
kyrkliga ritualer, folktro och
husbehovsmagi. Detta kan
man naturligtvis utnyttja som
en effektiv bakgrund i ett
levande rollspel!*

Först lite historik

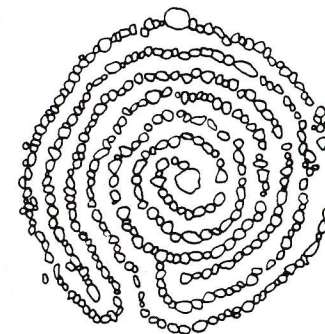
Den första labyrinten som bevis-
ligen nedtecknats i historiens
annaler är en egyptisk sak från
ca 1800 f.kr. Av något senare
datum (1600 f.kr.) är den
berömda labyrinten i Knossos
på Kreta, där Minotaurus enligt
legenden fick bita i gräset.

Några av våra svenska
stenlabyrinter (vi har över
300!) kan dock vara minst
lika gamla, då de har upp-
täckts invid bronsålders-
gravar. De allra flesta anses
dock härstamma från
medeltiden eller ännu
senare, men minst 20
stycken är äldre än så, dvs
före 1100-talet.

Våra första labyrinter har
alltså ett hedniskt ursprung,
men trots det kan man ofta
finna både äldre och nyare
labyrinter i anknytning till
kyrkor, kapell och gravplatser.
Hur kan det komma sig? Svaret
är att kristendomen tog över
gamla hedniska symboler och
heliga platser och införlivade
dem i sin religion - ett smart sätt
att få religionsbytet att ske
smidigt och utan alltför mycket
knorrande i församlingen. Nya
labyrinter tillkom sedan under
hela medeltiden, mest för
religiösa syften. Många kyrkor

har labyrinter inlagda i mönstret
i stengolvet, t.ex. den stora
katedralen i Chartres (Frank-
rike).

Att vandra genom labyrinten
symboliserade pilgrimsfärden
och ansågs renande för själen
och gjorde personen mer
mottaglig för Guds budskap



Under 1800-talet var det också
populärt bland folkskolelärare
att anlägga labyrinter inför sina
elever - praktisk historieunder-
visning om man så vill!
Än i dag finns det New-Age-
rörelser, shamaner och liknande
grupper som använder sig av
labyrinter, så det är långt ifrån
någon svunnen historisk
företeelse!

Olika labyrinttyper

Man brukar dela in
labyrinterna i någon av
följande fem grundlägg-
ande former:

- Klassisk
- Rad-typ
- Romersk
- Otfrid
- Medeltida kristen form

innan man försjönk i bön eller
vad man nu hade för ärende i
kyrkan.

Ännu långt in på 1800-talet
anlade fiskare labyrinter i
skärgården och kustbandet.
Detta för att blidka de högre
makterna och få gynnsamma
vindar och god fångst. Idag
skulle det väl kallas för
vidskepelse eller (om vissa fick
bestämma) ockultism!

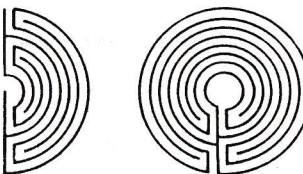
Alla dessa har det gemensamt
att de inte har några vägskal.
Labyrinter med vägskal och
blindgångar kan förstås göras
precis hur komplexa som helst.
Själv tycker jag att det är sådana
som förtjänar namnet "labyrint",
medan de fem grundformerna
snarare hör till avdelningen
"trojaborgar". Men det är förstås
bara min personliga uppfattning.

Alla labyrinter är heller inte stenlabyrinter, det är bara det att dessa av förklarliga skäl förblivit bäst bevarade. Labyrinter av torv var förmodligen minst lika vanliga (en modern sådan kan beskådas på Järvafältet utanför Stockholm - ni som varit på något av SPAVs KampanjLive har säkert sett den). I England är det också vanligt med häcklabyrinter, och labyrinter kan också läggas av gäststen, marmor eller mosaik.

Å, en sak till - så gott som alla labyrinter har öppningen åt väster. Tänk på detta om ni någon gång ämnar anlägga en egen labyrint!

Klassisk labyrint ▼

Detta är den labyrinttyp som är absolut vanligast över hela världen. Den kan ses som en utveckling av ett enkelt meandermönster som böjts till en cirkel. Oftast har den sju varv (ett mycket heligt och religiöst tal, som bekant) men kan också ha elva eller till och med 15 varv.

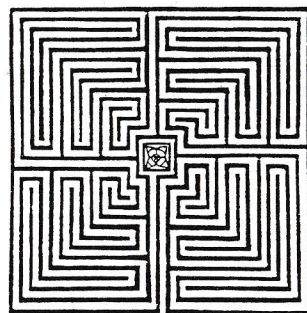
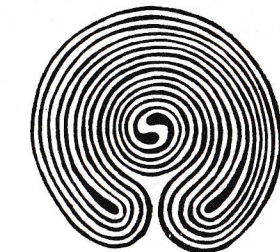


Radtyp-labyrint ►

Denna labyrintform har två ingångar (eller en ingång och en utgång, om man så vill), som båda slingrar sig in till mitten. Detta gav flera intressanta möjligheter till såväl ritualer som lekar och tävlingar, vilket vi strax skall se.

Romersk labyrint ►

Romarna hade som bekant dille på geometriska figurer, särskilt då fyrkanter och kvadrater. Detta avspeglar sig på denna labyrinttyp, som delat upp meandermönstret och placerat det i varsin kvadrant.



Otfrid-labyrint ►

Detta är ett mellanting mellan de Klassiska och de Medeltida kristna labyrinttyperna, och består i princip av en enda lång slinga som meandrar fram och tillbaka.



Medeltida kristen ►

Det mest intressanta med denna typ är att den lär ha längsta möjliga väg på minsta möjliga yta! Vägen symboliserar förutom pilgrimsfärden även livet, där man snabbt tycker sig närma sig målet men åter tvingas ut igen innan man slutligen, efter en lång prövning, når sitt mål.



Jaha, vad ska man nu ha det här till?

Ja, tänk efter! Har man en befintlig labyrint på Liveområdet kan den användas till allehanda saker: Spel, lekar, tävlingar, religiösa eller magiska ritualer (nej, Didi, vi talar fortfarande inte om "äkta" magi!).

Har man ingen labyrint kan det ju vara ett uppdrag i sig att konstruera en under Livets gång. Man ska självklart be markägaren om tillstånd i så fall, särskilt om man har för avsikt att låta labyrinten vara kvar sedan Livet är över.

Exempel på hur labyrinter använts:

Fiskare byggde bland annat labyrinter för att fånga in vinden. De trodde också på småtomtar som följde dem vart de gick och jävlades vid fisket, och därför vandrade fiskarna in i labyrinten (den lömska tomten följde med) och sedan sprang de snabbt ut ur labyrinten och ner till båten medan tomten var upptagen med att hitta ut ur labyrinten!

Vid många religiösa ceremonier vandrade man först runt och sedan genom labyrinten, ofta sju gånger (heligt tal, ni vet...) innan man påbörjade ceremonin i fråga.

Många labyrint-legender har förstas anknnytning till minotaurus-myten. Ni vet, där hjälten Theseus förälskar sig i Ariadne, får ett svärd och ett garnnystan av henne, ger sig in i labyrinten, dödar monstret, hittar ut med hjälp av nystanet och får flickan som belöning. (Att han sedan dumpade Ariadne på

första bästa ö och var så glömsk att han drev sin far till självmord är en annan historia, som alla med lite kunskap om grekisk mytologi känner till...)

Nå, denna legend har gett upphov till en mängd labyrintlekar. I en variant ställer sig en flicka i mitten av labyrinten, medan ett följe dansar in mot mitten, "befriar" flickan och dansar ut igen. I en annan lek ska en pojke försöka ta sig in i labyrinten utan några felsteg (inte nudda kantstenarna etc) och befria flickan. En variant är att han på vägen skall plocka upp diverse symboliska föremål, t.ex. en hästsko för god tur osv. Ibland ska han också kämpa mot en motståndare i mitten ("Minotaurus") innan han får befria flickan.

Intressantast är kanske den variant där två pojkar tävlar från varsin ingång och in till flickan i mitten. Den som vinner får henne! Då passar följande labyrinter bra, eftersom de har exakt samma löpsträcka:



Självklart behöver man inte tävla om en flicka, det kan vara något annat "pris". Och tjejer, i jämlikhetens namn så får ni väldigt gärna tävla om en pojke också!

Vi ses i trojaborgen under Galgberget i Visby!

Källor:

Pennick, N. "Mazes and Labyrinths", London 1990 där jag också hämtat de flesta illustrationerna.

"Trenne Byar"-mynt köpes

Jag köper välpräglade exemplar för 5-15 kr/styck, beroende på skick och valör.

Kontakta Björn Hellqvist, Havstenaavägen 24 B, 541 43 SKÖVDE, tel. 0500-48 78 36.

Texas!

Du ville ha Vildhavrefoton, ring Björn Hellqvist, tel. 0500-48 78 36.

Bygga latexvapen själv?

Glasfiberstänger, "skummaterial" mm säljes billigt!

Kontakta Per Lindqvist, tel. 0498-21 97 57.

Love, sex & LRP

av Mike Horrill, juli 1994

uppsnappad på Internet av Jonas Nelson, mars 1995.

Ursprungstexten återfinns på

<http://tardis.soc.staffs.ac.uk/larp/info/lrpsex1.html>

I have recently been following a discussion on rec.games.frp.misc concerning Sex in RPG's. This has got me thinking and I have decided to try and tackle the far thornier problem of Love and Sex in LRP. This is a problem which has been avoided for far too long and although I cannot hope to change the trend of the last 10-15 years overnight I can at least start.

It has been argued in the past that the problems associated with sex in LRP are so great that issues of sex and morality should be avoided altogether. I for one do not believe this to be the correct solution, nor is it the best or even the most sensible although even I will admit that it is by far the easiest.

Everybody wants to be something they aren't, to do things they don't normally do. This is one of the traits of LRP. It allows us to be that which we are not, it allows us to be the hero, we are the ones in control, in control of our destiny. We are the ones who shape the world, all that is yet to be! History can be thought of as a thread of the remembered across a sea of the forgotten. The old tales were passed down by word of mouth. As peoples faiths and ways of life changed and were lost, the tales were also lost as

few were ever recorded.

According to legend it is St Patrick who is responsible for Ireland's conversion to Christianity and the final loss of the old Celtic beliefs.

If we look at the few which now remain (such as The Prose, The Icelandic Saga's, The Celtic Myths etc.) we see that love is an overriding theme through nearly all of them. A typical example is one of the Celtic fairy tales in which the fairy king Midir falls in love with the beautiful princess Etain. It is a story of great love, jealousy, secrets and endurance in which Etain is transformed into a pool of water from which she emerges as a butterfly. Although immortal she is born a mortal child, one thousand and twelve years after her first birth.

The myth and legends of our world are much richer and much more colourful than those of any fantasy world. Although fantasy worlds ultimately have their roots and origins in our real world the removal of the most powerful of all human emotions - Love - means that the fantasy world becomes flat and two-dimensional, a mere shadow of the rich and vibrant living creation it ought to be.

Ultimately Live Role Playing has its roots in the myths and Legends of our own world as do

all fantasy settings. To totally break this link is impossible as it is to deny "legend" itself and this is what great fantasy is, "A Living Legend". To deny Love its rightful place is to deny the very foundation on which we build, it ultimately undermines the very thing we try to create.

If we now accept the vital role love has to play in LRP we must now turn our attentions on how to deal with it. These are the problems that have led to the denial of love and sex in LRP for so many years and are problems I now aim to address.

The roles of love and sex in the "past" is easy to deal with. This can be dealt with exactly as it is in the real world. All it requires is a bit of creativity to create a fantasy world or a bit of research into our own heritage.

The problems associated with love and sex in the present are much more tricky as these involve real people and real situations.

We've all seen them. The Rampant Hussy, The Lecherous Captain of the Guard, The Prince with his Concubines at his feet. Stereotypes? Possibly. Although they are sometimes needed as an essential part of the plot. The people who play these roles try to make the characters believable, three-dimensional individuals, complete with the mannerisms and charms to match.

Let us imagine we are one of these people.

STOP, THINK! Underneath that fictitious character is a real person. All actions carried out by that person have real con-

sequences but unfortunately at the end of the adventure these do not fade into memory and stop at the site.

I have always tried to keep a perspective on fact and fantasy and have always drawn a clear line between the two. The trouble with situations like this is that it is not **your** ability to distinguish between fact and fantasy which is important but it is **someone else's!** This is made all the more difficult to judge by the fact that the other person is probably (although not necessarily) of the opposite sex. (I will touch on the subject of Homosexuality later.)

In my years of Live Role Playing, I have always tried to be careful. If for example I Hit, Slap, Kiss or even carry away some damsel, I always ask permission from the damsel concerned. Bad role playing or common sense? Just think, a quiet word in some "Time Out" area could save many real life tears.



There are also the problems of legality and morality to be considered and again these are compounded as there are now two sets to consider. Firstly there is the legal and moral constraints of our real world. Then there is the fantasy world. Here monogamy may not be the norm, bigamy and polygamy may be widespread and socially acceptable. Laws in the fantasy world may be quite different. I wrote an article a few months ago in a U.K. LRP publication concerning Justice and got a few peoples backs up as I had based the article on Medieval English law and suggested Homosexuality was a crime (Think I hear the lynch mob coming now :-)) but it does illustrate how different things might be.

All of the above problems can be compounded immensely when Alcohol gets involved!! The simple answer is to avoid mixing drink and sexual encounters but as events like Banquets (where alcohol tends to "flow rather freely") would be the main place for seduction and "social climbing" this is not really practical. If however one person believes that alcohol is affecting the perceptions of the other they should stop IMMEDIATELY! Stopping the situation from developing further (which may be a little awkward at the time) could save a lot of real life tears being shed later!

Problems can even arise from the involvement of others. Despite the fact that I was taking great care I fell foul of this recently. I was trying to seduce a young lady and was being rather loud and unsubtle about it (the character had emotional

problems and was an alcoholic so although I wasn't actually drunk - I had had a couple of drinks though - I was acting as if I was in a much worse condition). Unfortunately some people thought I was actually as drunk as I was acting and wasn't in control. I think they realised when they took me to task and I "sobered up" instantaneously! This did lead onto some excellent role playing in the small hours when most people had gone to bed but I had stayed up by the fire drinking (as was my characters want). [Very long story deleted!]

Homosexuality is always a very volatile subject and I have thought long and hard before mentioning it. All I am going to say is that although there is no actual reasons against playing a homosexual character many people will not appreciate homosexual advances and you run serious dangers of awakening peoples real life prejudices so my advice would be don't do it and if you do, be prepared for the consequences!

Above all, always think first! Think about the other person. Can they be trusted? Are they married? Will they take it all the wrong way? Again all it takes is a quiet word

Take care, you are dealing with the most powerful of all human emotions. Everybody wants to have fun. Everybody deserves their enjoyment, all it takes is a little care and consideration.

- Mike Horrill

E-mail: M.D.Horrill@lut.ac.uk

Den Vita Lunden

-Ödets år 716



Fullständig deltagaravgift är 450:-, varav 200:- är anmälningsavgift. Anmälan är bindande och anmälningsavgiften återfås ej om du får förhinder att delta. När anmälningsavgiften är betald får du första livebrevet och därefter övrig information. Betala in anmälningsavgiften på postgiro 537891-4 mot- tagare: Åtta tunnor, c/o Jeschko Resterande 200:- ska betalas in senast 95-04-30.

Ett samarrangemang av:

Skåneländska Sällskapet för Eskapism, SSF
Silmarillon, Södra Tornet & the Döcemen

Kontaktpersoner:

Odans Frid 046-12 08 99
Sonny Jeschko 046-12 64 26

Den lilla köpingen Ekeby råder stor uppståndelse inför de handels och festdagar som stundar. Handelsmännen säljer varor i mängder – ädelstenar, smide i form av vapen och smycken, djurpällar, keramik, mat, och många andra hantverk. Karaväner från fjärran länder erbjuder exotiska frukter och dyrbara kryddor. På förmiddagen doftar det av nybakat bröd från dagarens öod, och när marknaden avslutats flockas tiggarna för att roffa åt sig det som blivit kvar. På den Stånkande Galten trängs allsköns pack, till de vanliga gästernas förtret. Folk har kommit från när och fjärran för att delta i festligheterna. Även de högre stånden har samlats, ty Furst Hjelmcrona är i antågande för att driva in skatten och värva krigsfolk. Furststen är vida känd för sina hårda straff och sina lika hårda fyllestag. Och det hör inte till ovanligheterna att Hjelmcrona nyttjar sin jungfrurätt när öröllop förs på tal. Vårdshuset Digan och Barden inbjuder till goda måltider och flödande dryck, för de som har råd. Under de ljumma sommarkvällarna strömmar musiken över gator och torg.

En fjärdingsväg in i Skogen ligger den sävliga lilla byn Lönnelunda, där bönderna förbereder sina varor för försäljning under handelsdagarna i Ekeby. Bydorna i Lönnelunda sägs också stödja de upprorsmakare som gömmer sig undan lagmän och knektar. Förmodligen är det dit de smyger sig om nätterna för att fylla på sina förråd. Detta är farofyllda kontakter. Det är inte mer än tvenne månvarv sedan Inga Urbansdotter dömdes till döden för att ha dotat med Fredrick Brame, känd som Råven och den mest framstående av upprorsmännen.

Den Vita Lunden

-Zagost Ishi Zafushaum



Shakh-Korrak stirrade intensivt in i flammornas sken. I övermorgon ska hela stammen vara samlad i lägret. Han tänker komma fullt rustad med så många uruk-hälar som möjligt åkom sig. Väl där ska han utmana varenda en som inte accepterar honom som ny hövding. Han kasta upphetsat en sten i elden, så att gnistorna yr. "Just så," väste han mellan sammanbitna huggtänder. "Just så ska det ske. I övermorgon!"

Stammens hövding är död. Från skogens alla hörn har krigarna samlats för att utse en ny hövding. Stora festligheter stundar inför valet, men svårigheterna finns där ändå. Och de kan bli svårare att handskas med än vid första anblicken. Röster i bakgrunden viskar om en offer ritual, och shamanernas råd har haft flera nattliga möten. Hövdingens död tycks bara skapa fler frågor ju mer man nystar i upp händelsen. Och situationen förenklas knappast av mängden av aspiranter till hövdingaposten. Inårheten av shamanernas uråldriga ritualplats. Shamanerna hotar förbanna den som dristar för nära denna heliga område. Inårheten av denna plats, för oinvgda tabu, har ett provisoriskt läger upprättats. Här kommer hövdinga valet och efterföljande festligheter att hållas. Lägret liknar nu lugnet före stormen, alla är spända, och på ytan verkar det inte vara mer än så.

Oröande är också att en vettskrämd jägare hävdar att han sett några av de fruktade klankrigarna från norr, mindre än en dagsmarsch österut. Kanske får alla frågor svar förr än man tror.

För anmälan gäller:

Fullständig deltagaravgift är 450:-, varav 200:- är anmälningsavgift. Anmälan är bindande och anmälningsavgiften återfås ej om du får förhinder att delta. När anmälningsavgiften är betald får du första livebrevet och därefter övrig information. Betala in anmälningsavgiften på postgiro 537891-4 mot- tagare: Åtta tunnor, c/o Jeschko Resterande 200:- ska betalas in senast 95-04-30.

Ett samarrangemang av:

Skåneländska Sällskapet för Eskapism, SSF
Silmarillon, Södra Tornet & the Döcemen

Kontaktperson för Svartblod:

Karl Forsberg
Bäckavägen 23
25285 Helsingborg
042-945 32

VinterLive

av Jonas "norrlänning" Nelson

När jag skriver detta virvlar snön omkring utanför mitt fönster. Det är dock tveksamt om snön ligger kvar när du läser detta, men i så fall kan du spara artikeln tills november och läsa den då.

Vidare vänder sig artikeln främst till de som bor i de delar av vårt land där man kan förvänta sig rejält med snö på vintern. Annars är det ju knappast någon mening med att anordna ett VinterLive. Men lervälling kan ju vara skoj det med... :-)

Så här års går väl de flesta Liveare och längtar till våren och en ny Livesåsong. Men vem har sagt att man inte kan ge sig ut på levande rollspel på vintern? Är man bara bra förberedd så är det inga problem!

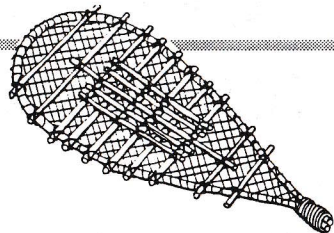
Kanske är du tveksam. Kanske är du rent av för bekväm av dig? Låt mig då börja med att ta upp några av vintersåsongens bästa drag!

Vinterns fördelar

- Det finns inga mygg eller andra bitska insekter.
- Det råder mycket sällan eldningsförbud.
- Vid nederbörd är det ofta snö i stället för regn.
- Man stöter inte på en massa folk som plockar bär eller svamp.
- Det är inte en massa andra Live-arrangemang som konkurrerar om deltagare.
- Livearna är svältfödda på äventyr eftersom de inte har varit på levande rollspel sedan i oktober. Du får alltså sugna och entusiastiska deltagare.

Om det dessutom ligger snö på marken finns det ännu fler fördelar:

- Förmågan att spåra andra blir uppenbar.
- Snön dämpar ljud, t.ex. från folk i förflyttning, men också från bilar och annat buller från omgivningen.
- Man kan använda sig av skidor.
- Är det djup snö kan snöskor bli en stor fördel.
- Man kan bygga snöbivacker och igloos.
- Snön gör det ljusare i skogen om nätterna.
- Om du tappar något syns det bra mot den vita snön och blir lätt att hitta (om det inte snöar, förstås).



Vinterns nackdelar

- Det är kallt, man behöver värme antingen från eld eller hus.
- Man behöver bättre utrustning än på sommaren.
- Det går åt mer mat för att hålla kroppen varm.
- Saker du lägger ifrån dig kan bli översnöade och inte synas.

Men, men - problem är till för att övervinnas! Genom att vara lite förutseende klarar du ditt första vinterLive med glans! Här är några råd på vägen:

Till arrangören:

- Försök först att få låna/hyra en stuga så att ni har en varm tillflyktsort. Idealet är att den skall kunna rymma alla deltagarna. Scoutstugor, jaktstugor och liknande står ofta tomma under vintern.

- Om ni inte får tag i något hus rekommenderar jag ett endagsLive. På så sätt behöver inte deltagarna bekymra sig om en varm sovplats, och du behöver inte lägga ner en massa arbete på ett vårdshus.

- I vilket fall som helst kommer ni antagligen att vilja ha en eller flera eldar, så ved är ett absolut måste! Tänk på att elden troligen kommer att vara igång under hela Livet, så vedåtgången blir större än under ett Live på sommaren. Ved tar du naturligtvis med själv, för du vet ju att du inte får hugga ner skogen!

- Tala noga om i utskicket för varje deltagare vad de behöver. Varma kläder, ett ombyte, extra skor, filt, matsäck, tändstickor/elddon mm är vettiga grejor. Slarvar man här blir det ett kallt och otrevligt Live - i värsta fall kan livhanken stå på spel!

- Ta med en spade! Det är jobbigt att bli insnöad. Om du eller deltagarna dessutom kommer med bil så är en säck sand också bra att ha om ni skulle råka köra fast.

Till deltagarna:

- Det viktigaste är att klä sig varmt enligt flerlagers-principen. Det är enklare att ta av sig kläder man har än att ta på sig kläder man INTE har!

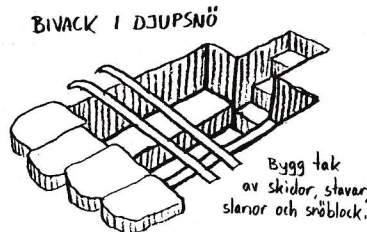
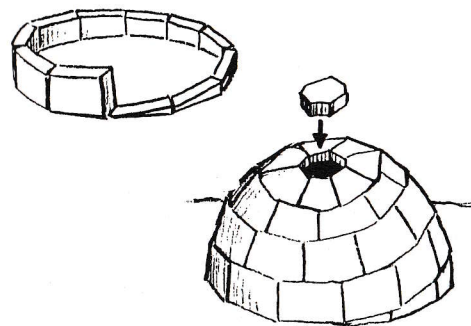
- Underkläder av bomull är visserligen sköna, men om de blir våta och kalla gör de mer skada än nytta. Ylle är ett beprövat material, men kliar som bekant något alldeles förbaskat mot kroppen. Ett bra alternativ är termo-underställ (Helly-Hansen m.fl. fabrikanter), så länge de inte syns utåt så lär ingen bry sig om din tidsenlighet.

- Skodonen är av största vikt. Bäst är om de är höga nog för att kunna pulsa omkring i snö med, samtidigt som de är varma och vattentäta. Väl insmorda, höga kängor duger ofta bra, men du bör ta med ett extra par skor om det är slaskigt, eller i alla fall extra sockor!

- Det man fryser mest om är oftast huvud, händer och fötter. På huvudet ska man ha en huvudbonad, på händerna varma handskar eller vantar och på fötterna varma sockor. Extra sulor i skorna hjälper till, och om du ska stå stilla en längre tid (t.ex. om du är vaktpost) bör du lägga någonting isolerande mellan dina fötter och den frusna marken - grannis, plankor, kvistar eller vad du nu förfogar över.

- En yllemantel eller en filt att svepa omkring sig vid lägerelden blir nu inte bara stiligt, det blir nästan nödvändigt.

- Ät mycket och ofta. Mycket näring går åt bara för att hålla kroppen varm. Blir du hungrig så blir du därför också kall.



Att övernatta i kyla

- Det viktigaste är att komma upp från den frusna marken. Du behöver ett rejält isolerande lager under dig för att inte frysa. Halm, grannis (du har väl frågat markägaren?), liggunderlag, skinnfällor eller dylikt är bra att ha.

På denna varma och mjuka bädd lägger du dig själv, iförd ett minimum av kläder. Istället ska du ha ett rejält varmt lager över dig; filter, mantlar och annat du kan skrapa ihop. Sen finns det ju alltid moderna sovsäckar att ta till om man har den läggningen...

- Är det riktigt kallt och ni dessutom är flera stycken kurar ni lämpligtvis ihop er intill varandra för att dela med er av kroppsvärmen.



- Om ni har möjlighet ska ni naturligtvis övernatta i ett vindskyddat läge, helst med tak som skyddar er från nederbörd och för att hålla kvar den värme som stiger från er och er eld. Bäst är befintliga vindskydd och hyddor, men ni kan också gräva snöbivacker, bygga igloos eller andra skydd. En paviljong är visserligen bättre än ingenting, men mot kyla förmår den inte mycket. Den ska också vara rejält stor innan man kan elda i den om man inte har en kamin. Om eldflagor och gnistor kommer åt tältduken kan hela paviljongen snabbt förvandlas till ett brinnande inferno.

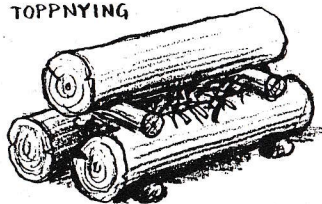
Tänk också på att värme stiger medan kall luft sjunker - det är därför inte bra att sova på "golvet's" lägsta punkt.

StrapatS

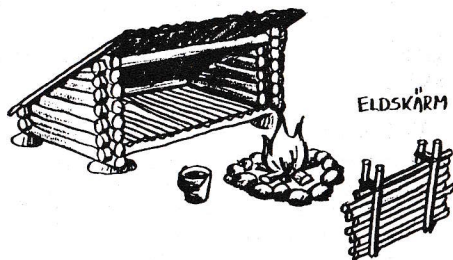
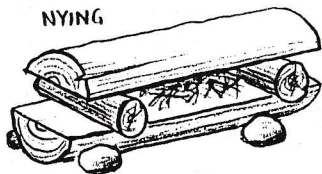
- Om ni tänker ha en eld igång under natten krävs en eldvakt. Alla som gjort lumpen vet hur jobbigt det är att vara vakten ensam för att passa en eld medan alla omkring en sover gott. Har ni folk nog så bör vakten vara två åt gången, då kan man diskutera och hålla varandra vakna.

Om ni inte har någon eldvakt men ändå vill hålla en eld igång är "nyingen" (känd från scouterna) det minst dåliga alternativet, eftersom den räcker länge och inte släpper ifrån sig så mycket gnistor. En klassisk nying betsår av en kluven stock med mindre kvistar emellan, men finns också som ett enklare alternativ; toppnyingen, bestående av tre stockar (se fig.).

TOPPNYING



NYING



Ett något mindre effektivt men säkrare sätt är att elda under hela dagen, för att sedan använda de uppvärmda eldstads-stenarna som värmeelement under natten.

- För att öka värmeeffekten av lägerelden kan ni bygga skärmar som reflekterar värmen. En skärm bortom elden och en skärm (eller ert vindskydd) bakom er rygg är det bästa. Sådana skärmar kan med fördel byggas av ert vedförråd, vilket samtidigt har den fördelen att veden torkar.

- Självklart har ni alltid en fylld vattenhink till hands för att släcka en eventuell brand!

Källor:

Wiseman, J. *Överlevnadshandboken*, 1986.

Ivarsson, D. *Patrullscoutboken*, 1974

....samt en hel del egna erfarenheter.

Wärdshuset Silfvertunnan

Arrangerat av The Guild of the Cucumber.

Nedan fjället, bortom myren, ligger Wärdshuset Silfvertunnan. En sömnig utpost som vilken som helst 297 dagar om året. Men när de tre midsommardagarna kommer, kommer också utbygdsjägarna ut ur skogen för att återigen sälja skinn och festa, för att träffa andra människor och blanda sig med handelsmännen som kommer upp från hamnstaden Caraan.

I alla dessa människors spår följer horor och tjuvar, rövare och allsköns slödder. Det är midsommar igen.....

Ett fantasyLive i Jamtlands fjällvärld. Boka midsommarhelgen för ett äventyr på Alnoårets längsta dag! Utbygden väntar.....

Har du...

...en paviljong (som inte ska till Wisby) att låna/hyra ut till Vattenfestivalens tornéspel? Du har allt att vinna:

- Du gör barnen glada
- Du hjälper till att förbättra hobbyns rykte
- Du tjänar en hacka
- Din paviljong kan bli berömd och komma med i TV!
- Ev. uppkomna skador och slitage ersätts naturligtvis!

Kontakta Cecilia Strömberg, 08-798 66 62.

INTERAKTIVA TEATERFÖRENINGEN TROLL OCH ALVERS
ARRANGÖRSGRUPP FLOWER POWER PRESENTERAR:

DEN SISTA DAGEN

I Vättefall, en liten by i Vesmark, har kvinnorna börjat med förberedelserna inför sommarfesten som snart ska hållas. Karlarna sitter på värdshustrappan med sina ölstånkor och dryftar om allehanda bekymmer.

Det sägs att nordvärlden är hårt drabbad av mörkermakternas skövlingar som inte verkar få något slut. De natursköna områden som förut har befolkats av människor som bönderna i byn är nu brända och skövlade. Men byäldsten lugnar de samlade med att säga att här har människor och oknytt levt för sig utan några större problem i många år nu. Varför skulle det ändras nu?

Männen håller visserligen med, men är ändå lite upprörda över det som händer där uppe i norr. Men deras diskussion avbryts snart av den kyliga kvällen och männen går in och sätter sig i stället.

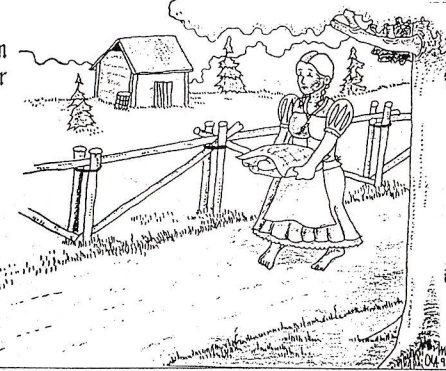
Deras förr så bekymrade ansikten skiner snart upp då värdshusvärlden fyller på deras bägare med sitt omtalade mjöd. Han tänder sin pipa och sätter sig till allas förtjusning ner hos sina gäster för att dra en av sina rövar-historier.

De tittar ut mot den röda solhedgången men lägger inte märke till de långa skuggor som närmar sig i skydd av natten. Någonstans sjunger en moder sitt barn till sömns och en lycklig bybo förmmer sitt krus och säger:

-Här får vi nog leva i fred, ända till den sista dagen...

"Den sista dagen" är ett fantasylajv som går av stapeln i Brännehult, utanför Hultsfred fre 12 maj till sön 14 maj. Är Du nyfiken eller intresserad? Kontakta oss för vidare information!

Den sista dagen
% Ola Lindblom
Västrahult
577 92 Hultsfred
tel 0495/603 61



Bards betraktelser

av Anders "Bard" Johansson

1. Om pipor och njutning

Det var en eftermiddag i högsommartiden. Vi, mina vänner och jag, hade nyligen avslutat en förträfflig hargryta som Agar fått mycket och rättmätigt beröm för. Därtill hade vi delat en flaska vin broderligt, och knaprat på äpplen och morötter. Nu låg vi belåtet tillbakalutade och dåsade runt den falnande lägerelden, som sakta skickade en gråaktig rökpelare upp bland träd-kronorna. Röken från min pipa var en nyans blåare, men följde i samma riktning. Tystnaden bröts av Helicons stämma:

"Du Bard..."

Jag sköt tillbaka min tovade hatt i nacken såpass att mina ögon fångade in gycklarens lättjefullt utsträckta gestalt. Även hans mun pryddes av en bolmande pipa, och ett bekymrat drag syntes i hans ansikte. Han gjorde sig dock ingen brådska med fortsättningen.

"Mmm..." svarade jag, och lät ett par rökringar jaga varandra på sin färd uppåt.

"Jo, jag har tänkt på en sak... Vilken pipa smakar egentligen bäst?"

Ett leende spred sig över mina läppar. Att ha gycklare i sitt sällskap är det bästa som ges för att hålla humöret högt, och Helicons infall och tokigheter hade mer än en gång jagat missmod och förstämning på flykten.

"Jag menar," fortsatte han, "i morse efter gröten kunde jag ha svurit på att morgonpipan var

den bästa som gick att få, men just nu är jag villig att sätta mitt huvud i pant på att middagspipan är ett strå vassare!"

"Hmm, var det verkligen det mest värdefulla du hade att vadslå med, din stackare?" muttrade riddaren Erolf utan att öppna ögonen. Han satt tungt lutad mot sin sköld, och såg inte ut att vilja resa sig på en god stund. Helicon fortsatte som om han ingenting hört:

"...Dessutom börjar jag redan ana att kvällspipan blir något utöver det vanliga; kanske till och med bättre än denna!"

Agars långskaftade pipa hade redan slocknat, och hans försök att tända den åter hade misslyckats för andra gången. I stället knackade han ur den med en suck, och kratsade ur kolnade tobaksrester med kniven.

"Jaa..." svarade jag slutligen tvekan. "...I morse lyckades jag stoppa pipan bättre än på

länge; detta stoppet tycks mig mer svårökt..."

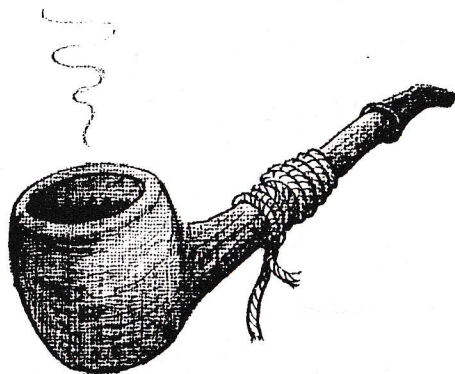
Orden förblev hängande i luften - det var svårt att ge ett enkelt svar.

"Åh, ni ä ju dum ni!" sade plötsligt Gark på sitt speciella sätt, och satte sig häftigt upp. "Det ä väl med pipor som med flickor och flaskor - det ä den man håller i handen som ä bäst!"

Det blev åter en stunds tystnad; en tystnad endast störd av några småfåglars sång och då och då en hackspett på avstånd.

"Sant", medgav Helicon efter en stunds begrundande, och såg nöjd ut. Jag förde åter ned hatten över ögonen, och hasade ned djupare efter trädstammen mot vilken jag lutade mig. Gark hade alldeles rätt: varför bekymra sig över den pipa man haft eller ora sig över den som komma skall - njut istället av den du har i din hand.

Om några timmar skulle det skymma och vi hade äventyr framför oss, men ännu en stund kunde vi lyssna till fågelsång och puffa på våra pipor.



Nosferatu

Norges første og største trilogi-live fortsetter den

23. - 27. Juli!

Simuleringen er lagt til en tidlig tysk-engelsk middelalder, hvor meget inflykte intriger blander seg inn i alles liv.

Nosferatu legger denne gang vekt på mystikken rundt hekser, det ukjente som alltid har fascinert mennesket og tradisjonene i en liten landsby.

Du trenger ikke å ha deltatt på den første delen av Nosferatu for å delta på del II. Fordelen med en slik trilogi, enten du deltar på en eller flere deler, er at handlingen fortsetter og dermed får ting du gjør i én del, konsekvenser for neste Live.

I Nosferatu-trilogien prøver vi å legge vekt på synlige og håndfaste effekter som forsterker den mystiske stemningen intrigene legger opp til. Dette innebærer bl.a. et innvekslingssystem for mynter, slik at penger får en reell verdi under simuleringen. Vi kan også nevne (uten å røpe noe) at diverse udyr i skogen kommer til å være mer sminket og forvridd enn noengang før.

Samtlige arrangører av Nosferatu har meget lang erfaring med levende rollespill både som tidligere Spill-ledere og spillere.

Tilsammen er vi 10 personer som vil sørge for at du får en knall Live.

Simuleringen vil avholdes i Oslo-området og koster 350,-. Dette inkluderer bl.a. leie av flere hytter som vil bli innredet som vertshus hvor spillere kan sove.

Fram mot det store arrangementet kommer vi også til å kjøre to mindre simuleringer som vil ha

en direkte tilknytning til Nosferatu II. Rask påmelding øker dine sjanser for deltakelse på disse.

Meld din interesse eller betal til:
Nosferatu, Pb. 12 Blindern 0313 Oslo.
Postgironr.: 0826 0939581

Evt. ring Henrik på tlf: 22 22 03 05
arb: 22 35 19 62
fax: 22 35 71 82

Vil du kjenne
skrekken
bite seg fast
i sjelen din?
Da er nosferatu
din Live.

Ta Utfordringen!

Vi håper med dette at dere i Sverige vil ta en sjanse, og prøve å spille Live her i Norge. Det hender vi besøker dere, så nå gir vi dere en utfordring! Vi skal sørge for spesiell oppvarming for dere under oppholdet, våre svenske frender.

ILLMHYR PRESENTERAR STOLT
DET LEVANDE ROLLSPELET:



SORGENS VAGGA

En fantasy saga
16-18 juni 95 Karliskoga
Kostnad 200 Kr P.g 711216-6652 Bet.mot. Lars Lundh
Sista anmälan 20 mars 95
Aldersgräns 15 år
Sorgens Vagga ställer höga krav på rollspel och utrustning!
Anmälningar & Information
Henrik 0586 / 593 66 Lars 0586 / 384 70

Ps. I Föta Livla nr.5 finns det en kort beskrivning av Illmhyr.

ILLMHYR

Nu är vistävlingen avgjord! I förra numret kunde ni se två alster, och här är två till. Den enfaldiga juryn (jo, jag är bara en) har överlagt med sig själv och kommit fram till att **JENNY LANTZ** har vunnit de 50 kronorna till sitt Strapats-konto. Kampen var hård in i det sista, men rimmet lägrade-vägrade fällde avgörandet. Gratulerar!

Den beryktade Herr Uldars sista äventyr

Text och mel: Magnus Bengtsson, december -94

Unge Herr Uldar mötte en jungfru så rar
Unge Herr Uldar henne fram till bädden bar
Hela natten gick i dur,
jungfrun hon var så ung och pur
Unge Herr Uldar henne fram till bädden bar

Fagre Herr Uldar henne fram till bädden bar
Fagre Herr Uldar, nu var han en äkta karl
Tiden flöt, ja nio månader gick,
då jungfrun en dotter fick
Fagre Herr Uldar nu var han en äkta karl

Kräsne Herr Uldar nu var han en äkta karl
Kräsne Herr Uldar var flickebarnets far
Brodern ville den skyldige ha,
jungfrun honom det gärna sa
Kräsne Herr Uldar var flickebarnets far

Dumme Herr Uldar var flickebarnets far
Dumme Herr Uldar var med undanflykter snar
Men jungfruns broder visste
hur hans syster oskulden miste
Dumme Herr Uldar var med undanflykter snar

Rädde Herr Uldar var med undanflykter snar
Rädde Herr Uldar nu i stora problem var
Tvekamp på liv och död,
tyckte brodern var av största nöd
Rädde Herr Uldar nu i stora problem var

Fege Herr Uldar nu i stora problem var
Fege Herr Uldar nu ej längre var kvar
Han var plötsligen försvunnen
men halvvägs bort - upphunnen
Fege Herr Uldar nu ej längre var kvar

Salige Herr Uldar nu ej längre var kvar
Salige Herr Uldar nu till dödsriket far
Brodern bredvid kroppen stod,
hans händer röda av Uldars blod
Salige Herr Uldar nu till dödsriket far.

Balladen om den sköna jungfru Lihljas liv och leverne

Text och mel: Jenny Lantz, december 1994

Sköna jungfru Lihlja i byn hon vackrast är
Sköna jungfru Lihlja, sin skönhet högt hon bär
Med ögon blå och gyllne hår
Med blodröd mun, stolt hon står
Sköna jungfru Lihlja, sin skönhet högt hon bär

Fagra jungfru Lihlja, sin skönhet högt hon bär
Fagra jungfru Lihlja går bort till kungens här
Där konungen hon finna skall
för att få honom på fall
Fagra jungfru Lihlja går bort till kungens här

Ljuva jungfru Lihlja går bort till kungens här
Ljuva jungfru Lihlja som vill få kungen kär
Ty Lihlja vill få guld och makt
och med sin skönhet sluta pakt
Ljuva jungfru Lihlja som vill få kungen kär

Vackra jungfru Lihlja som vill få kungen kär
Vackra jungfru Lihlja hon konungen begär
Och kungen henne lägrade
men äkta henne vägrade
Vackra jungfru Lihlja hon konungen begär

Stolta jungfru Lihlja hon konungen begär
Stolta jungfru Lihlja nu pengastinn hon är
Ty kungen skänkte henne slott
och kärleksmakt hon nu har fått
Stolta jungfru Lihlja nu pengastinn hon är

Rika jungfru Lihlja nu pengastinn hon är
Rika jungfru Lihlja som lyckligt lever där
Hon fann vad hon gick för att söka
och är nu kungens dyra sköka
Rika jungfru Lihlja som lyckligt lever där.

Vann rätt låt?
Ring Expressen i kväll och tyck!

Kalendarium

mars. Nemesis Divina. U.L.F. som gav oss Herr Gyllenstiärnas Gästabud presenterar ett nytt 20-talsLive! Svårt att få plats, men kontakta någon av följande existenser:

Holger Jacobsson, tel. 0325-708 79 (efter 12:00)
Martin Jostby, tel. 060-15 36 37, 0325-762 24.
Per Wetterstrand, tel. 031-97 17 83. Pris 300-350 kr.

18 mars. **Vårblot** kl. 14:00 - sent. Viksbåten, Vigelsjö, Norrtälje. Smedjan invigs, nitar smides, pip och gnid, kvaddans, bågskytte, mjöd och nötter, blod och bröd. Detta är inget Live i egentlig mening! Kontakta Jan Mellring, tel. 0176-551 95.

7-9 april. **Kedjan**, ett fantasyLive med upp till 200 deltagare arrangerat av Nexus i Huddinge. Kontakta Johan Tollstorp, Paradistorget 12, 141 47 HUDDINGE, tel. 08-779 89 22, eller Daniel Roupé, tel. 08-29 36 12.

7-9 april. **Den Svarta Kitteln**, ett tredagars fantasy-Live i Stockholm för endast 50 kronor (30 kr för medlemmar i Trenne Guldmynt). Kontakta Kim Viklund, tel. 08-770 30 89 (kl. 17-22)

13-17 april. **Voice of the wastelands**, ett efter-katastrofen-Live arrangerat av "Tre äpplen hög". Kontakta någon av följande personer:
Rikard: 08-746 87 74, Elis: 08-35 52 25,
Jonas: 08-30 38 21, eller skriv till:
Tre Äpplen Hög, c/o Samuelsson, Hagag. 48, 3 tr,
113 47 STOCKHOLM. Från 18 år. Avgift 350 kr,

14-16 april. **Häxjakten**, ett arrangemang av Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

12-14 maj. **Shangri-La; vägen bort.** Ett "efter-sammanbrottet-Live" av Särimmers Vänner. Ring Erik Malmcrona, tel. 031-12 16 72, 42 48 22 eller Erik Johannesson, tel. 031-93 14 77.
Kostnad från 100 kronor, anmälan senast 28/2.

12-14 maj **Sorgetid.** Kontakta Daniel Forsberg, Krukmakargatan 52, 117 26 STOCKHOLM, tel. 08-84 69 25, Mattias Wretman, tel. 08-500 218 87, 0175-602 14 eller Fredrik Carlsson, tel. 08-36 11 36. Anmälningsavgift 100 kronor, ev. mat (fem mål) 100 kronor, inbetalas på postgiro 83 62 63-4 (betalningsmottagare MYT). Märk inbetalningskortet "Sorgetid". Medlemmar i MYT och RavensWing får 10 kronors rabatt.

19-21 maj. **Dödgravarnas Gästabud** INSTÄLLT PGA STUDIER!

19-21 maj. **Den sista dagen**, ett medeltida fantasyLive av ITFTA:s arrangörsgroup "Flower Power". Kontakta Ola Lindblom, tel. 0495-603 61.

19-21 maj. **Draktårar**, ett fantasyLive utanför Hämösand, arrangerat av Hämösands LRS-Förening. Kontakta Jack Feasey, Centrumvägen 38, 870 16 RAMVIK, tel. 0612-407 03.

25-28 maj. **Mörk Gryning 2.** Mystik, stämning och intriger i regi av RavensWing. Kontakta Markus Ollikainen, tel. 08-745 24 18. Pris ca 180 kronor, 30 kr rabatt för medlemmar i RavensWing.

25-28 maj. **MittCon**, med Efter-Katstrofen-Live i Ömsköldsvik. Kontakta Roger Westin, 0660-550 85.

26-28 maj. **Stenens Vaktare**, ett inbjudningsLive för scouter. Arrangeras av TLBS och JX i samarbete med The Guild of the Cucumber.

Inte alls på sommaren 1995. **Prinsessa på vift.** SagoLivet som blev uppskjutet från september 1994 har blivit uppskjutet till 1996. Blir det någonsin av? Följ den spännande upplösningen i StrapatS!

sommaren. **Livets träd**, ett fantasy/medeltidsLive. Kontakta Daniel Selin, tel. 08-745 36 44. Begränsat antal platser. Tidigare erfarenhet av Live önskvärd.

juni. För de yngre: **Jakten på den försvunna fanan, del 2.** Enhörningen arrangerar en fortsättning på sitt **NyborjarLive.** Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89

2-4 juni. **Tystnadens Dotter**, ett sagobetonat Live i Västeråstrakten, arrangerat av Noshörningen. Kontakta Josefine Lindqvist, tel. 021-13 19 47, eller Mikaela Malmström, tel. 021-18 12 58. Från 15 år.

2-5 juni. **Legenden -95: Andarnas Offer.** Ett arr. av Medusas Ormar. Kontakta Niklas Olsson, tel. 026-27 42 98. Från 15 år.

3 juni. **Den magiska stenen** - ett seriöst AD&D-Live i Göteborgstrakten. Kontakta Johan, tel. 040-13 62 51, eller Simon, tel. 0303-405 20. Postgiro 37 77 67-9 (Bolstaar).

12-16 juni. **Blodshämnden** eller **Sju böner om nåd.** Arr. Enhörningen, kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, 021-14 21 89.

16-18 juni. **Smörbiommas Dilemma.** Kontakta Johan Almqvist, Fjärilsstigen 34, 197 35 BRO, tel. 08-582 498 70.

16-18 juni. **Sorgens Vagga**, en fantasy-saga av Illmyhr i Karlskoga. Kontakta Lars Lundh, tel. 0586-384 70, eller Henrik Bergqvist, 0586-593 66. Kostnad 200 kr. Åldersgräns 15 år.

16-18 juni. **Östan om Sol**, en fantasy-kongress på KTH i Stockholm. Kontakta Ylva Spångberg, Disponentgatan 3, 112 62 STOCKHOLM, tel. 08-13 75 47. Kostnad från 200 kronor.

23-25 juni. **Wårdshuset Silvertunnan**, ett fantasy-Live arrangerat av TGOTC i Jämtlands skogar. Stämning och spänning i fjällvärldens midsommarnatt. Kontakta Olle Johansson, Lomv. 18, 831 62 ÖSTERSUND, tel. 063-10 71 06. BBS: 063-13 04 78

28 juni - 2 juli. **Skogens Tårar**, ett fantasy-inspirerat medeltidsLive med höga krav på rollspel och utrustning. Arr. VSS i Falun, som gjorde "Sanndrömmar". Endast för inbjudna, men ring kansliet på tel. 023-71 14 90.

29 juni - 2 juli. **Barguestes Tornerspel.** Gemenskap, fest och spel, arrangerat av RavensWing. Ring Pontus Haglund, 08-80 13 16. Kostnad ca 120 kronor.

29 juni - 2 juli. **Nattsolens Furste.** FantasyLive. Särimmers Vänner arrangerar en mycket fristående fortsättning till "Nattsolens Arv". Kontakta John Gunnarsson, tel. 031-28 62 44.

juli. **Tårarnas Barn**, ett medeltida sagoLive i Tiveden. Kontakta Kristian Rapp, tel. 019-20 21 71. Kostnad ca 150 kronor.

7-8 juli. **Oberons Gästabud.** Stockholmstrakten. Arr. Erik Sieurin, Bodagatan 39 2 tr, 502 47 BORÅS. Tel. 033-14 17 31, 0740-25 16 48.

7-9 juli. **Ulldar 4**, ett kampanjLive i fansymiljö arrangerat av F.U.S.K. i närheten av Sundsvall. Kontakta Robert Röding, tel. 060-51 30 68.

10-14 juli. **Gröna Vägen** är väldigt INSTÄLLT!

11-16 juli. **Den Vita Lunden.** Ett medeltids/fantasy-Live beläget bredvid **Zagost ishi zafushaum** (se nedan). Arr. Åtta tunnor. Kontakta Måns Frid, tel. 046-12 08 99, eller Sonny Jeschko, tel. 046-12 64 26

11-16 juli. **Zagost ishi zafushaum.** Ett nytänkande svartfolksLive kopplat till **Den Vita Lunden** (se ovan). Två Live blir ett! Du väljer vilket du vill tillhöra. Kontakta Carl Forsberg, tel. 042-945 32.

15-17 juli. **SkogsVentyr -95.** Kontakta Henrik Hoffström, tel. 021-13 93 61.

23-27 juli. **Nosferatu II** - Norges första och största trilogi-Live fortsätter! Tidig medeltidsLive med tonvikt på häxkonster. Svenskar varmt välkomna! Kontakta Nosferatu, PB 12 Blindern, 0313 OSLO, NORGE, eller ring Henrik, tel. 22 22 03 05, 22 35 19 62 (arb). Pris 350 kr, pg. 0826 0939581.

24-29 juli. **Skymningstjärnen**, ett medeltida sagoLive av Nockes Liveförening. Uppföljare till "Nymfdans". Ring Christian Nylund, 08-26 15 69.

25-29 juli. **RAVN's SommerSimulering -95.** Ett senmedeltida Live i enlig högfjällsmiljö! Kontakta Ravn, PB 3867 Ullevål Hageby, 0805 Oslo, NORGE

28-30 juli. **Månarna**, ett sago/fantasyLive. Kontakta Jessica eller Veronica Carlsson, Snäppvägen 64, 746 33 BÅLSTA, tel. 0171-575 34. Kostnad ca 100 kr.

augusti. **Stormlyktan**, ett fantasyLive utanför Örebro för 200-250 deltagare. Kontakta Jimmy Janlén, tel. 019-56 02 88.

5-13 augusti. **Medeltidsveckan** på Gotland.

25-27 augusti. **Fejden**, ett sagoLive där rollspelandet sätts främst. Uppsala-trakten. Kontakta Mattias Pettersson, Bergsvägen 29, 740 82 ÖRSUNDSBRO, tel. 0171-603 42.

25-27 augusti. **Silverskåran -95**, ett sagoinspirerat fantasyLive utanför Örebro. För de födda -79 eller äldre. Kontakta Stefan Hollertz, tel. 019-31 24 06. Kostnad 91:50.

1-3 september **Metusalems udde**, ett fantasyLive i medeltidsmiljö. Arr. Metusalems Barn, kontakta Kim Jarl, tel. 0225-152 37. Åldersgräns 15 år. Kostnad ca 125 kr.

3-5 november. **Frukten**, ett arr. av Enhörningen i Västerås. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

16-19 maj 1996. **Pasteurprojektet** - ett annorlunda framtidsLive i regi av SF Paladiner. Kontakta Rikard Fischbach, tel. 08-85 35 12, eller Natalie Sjölund, tel. 08-510 105 79. Ännu bättre är det att faxa till tel. 08-85 43 54.

sommaren 1996? **Prinsessa på vift**, ett sagoLive i Västerås-trakten som skjutits upp sedan 1994. Kontakta Jessica Carlsson, tel. 0171-575 34.

juli 1996. **Gwathaur - Skogens son.** Ett intrigsäckat sagoLive i Stockholmstrakten för ca 200 deltagare. Arr. Handelshuset "Sköna Ting". Kontakta Johan Sjöberg, tel. 08-540 875 47, Johan Andrén-Dinerf, tel. 08-96 58 28 eller Björn Friman, tel. 08-81 55 85. Kostnad 170-200 kronor

Ja jisses! 45 noteringar i kalendern och hela två sidor i StrapatS! Bra kämpat, alla arrangörer!

SPELAR
DU:

ROLISPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLISPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLTSKAPSSPEL, PAINTBALL?



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelsförbund!
12000 spelare i 500 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK. Istället ger förbundet bidrag till föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

StrapatS

StrapatS ger dig 50 kronor!

Jag har ett antal presentkort på Tradition i Stockholm som jag inte hinner göra av med själv. Dessa kan DU som StrapatS-läsare få köpa till 50 kronors rabatt! Presentkortet ligger på ca 200-400 kronor styck.

Kontakta Jonas på tel. 08-98 20 33 (kvällstid).

VIKTIGT-VIKTIGT-VIKTIGT-VIKTIGT-VIKTIGT

Live-etik?

SVEROK har tröttnat på att folk som springer runt på stan med vapenattrapper påstår att de spelar "Killer" eller sysslar med levande rollspel. Dessa personer har inte fattat vad ett dyft av vad levande rollspel är. Men vad ÄR egentligen levande rollspel? Vad är INTE levande rollspel? Vilka grundläggande etikregler finns det? Dessa frågor skulle såväl SVEROK som StrapatS vilja ha svar på, kanske för att kunna sammanställa ett häfte, en ABC-bok för Live helt enkelt. Skriv hit och ge din syn på saken! Vad är Live? Vad ingår INTE i levande rollspel? Vilka grundläggande etiska och moraliska regler ska man värna om? Vad är sunt Live-förnuft för dig?

HJÄLP-HJÄLP-HJÄLP-HJÄLP-HJÄLP-HJÄLP-HJÄLP

Allehanda

Handbok

Alla vill ha handböcker i hur man tillverkar Live-tryttrar. Nästan alla Liveföreningar säger att de arbetar på en sådan handbok, och varför skulle StrapatS vara sämre? Tyvärr hann den inte bli klar till jubileumsnumret, men den kommer under våren! Där kan du läsa om hur du tillverkar allt från struthättor till trähus!

Handboken blir svartvit i A4-storlek och på löslblad. Detta har fördelen att den är lätt att uppdatera med nya prylar (jag planerar "Booster Packs", det är ju populärt just nu...) och du kan själv sortera bladen i alfabetisk ordning, typordning, eller vad du nu vill.

Priset blir ca 25-50 kr. Följ den spännande utvecklingen, endast här i StrapatS!

Baknummerförsäljning

Fördelen med att göra ett enkelt fansin är att det är lika enkelt att kopiera upp fler exemplar när något nummer har tagit slut. Därför kan StrapatS erbjuda samtliga baknummer till försäljning:

- #1 Nybörjarnummer.
- #2 Live-magi och enkla boffervapen.
- #3 Roller, LRP i England.
- #4 Debatter, spelvärdar och mer om magi och vapensystem.
- #5 Enkla Livedräkter.
- #6 Allemansrätt, Livepilar och SCA:s medeltidsveckla.
- #7 Pergament, runskrift. Gyllene Hjorten och Highlander.
- #8 Livekrönikor och utrustningslista.
- #9 Pyroteknik, medeltidsveckan och kvinnoroller.
- #10 Ringbrynjor, brynjuhuvor och mer om kvinnoroller.
- #11 Ringbrynjor 6-1, Kiltraug och Vildhavre-rapport.
- #12 Robin Hood-mossa och gångna Live.
- #13 Gotisk skrift och enkätresultat.
- #14 Live i USA.
- #15 Inför Trenne Byar, heraldik 1 och brädspel 1.
- #7 April-april-nummer i bästa MAD-snil.
- #16 Livearnas rykte, sy en coif, Black Unicorn öppnar.
- #17 Mer inför Trenne, make-up samt Bockstensmannens dräkt.
- #18 Heraldik 2, glasögon, vapenvisioner och Visby.
- #19 Brädspel 2, vattenskin och dödsriken.
- #20 Trenne Byar, sigillstamp.
- #21 Medeltidsveckan, Didi-debatt och mer Live i USA.
- #22 Didi-debatt, bågar och pilar, brott och straff samt 20-tal.
- #23 Eldning, indianstövlar och poesi.
- #24 Väldsdebatt, läsarenkät och bältesväskor.

Samtliga nummer kostar 10 kronor styck, då ingår portot.