

Ostfronten

NUMMER #7 23 MAJ 2000

Kalendariumsspecial

All information du behöver inför sommaren

Vampyrer utan sten-sax-påse

Ett sten-sax-påse-fritt regelsystem till MET

Bokhörnan

Tips på sommarlektyr

MYA STYRELSEN

Sverok Ost 2000



SVEROK OSTS DISTRIKTSTIDNING

innehåll

nummer #7 den 23 maj 2000

<u>innehåll</u>	2
<u>ledare</u>	3
<u>nyheter</u>	4
<u>osthelgen 2000</u>	5
<u>oststyrelsen</u>	7
<u>bokhörnan</u>	8
<u>att bygga en scroller</u>	10
<u>gothcon 2000</u>	14
<u>kalendariumsspecial</u>	17
<u>redan de gamla grekerna</u>	21
<u>sten-sax-påse-fria vampyrer</u>	24
<u>tre ostar</u>	34
<u>i huvudet på en spelledare</u>	35



omslagsbilden

Sverok Ost styrelsen år 2000

foto:

Lars "Molle" Johansson

vad är ostfronten?

Ostfronten är Sverok Osts distriktstidning.

Tidningen är gratis och skickas varannan månad till alla Sverokföreningar i Småland och Östergötland.

kontakta sverok ost

ordförande:

Mats Bergström

hemsida:

www.sverok.se/distrikt/ost

telefon:

036 - 12 39 97

0709 - 80 31 41

mats@sverok.se

kontakta sverok

hemsida:

www.sverok.se

kansli:

013 - 14 06 00

info@sverok.se

ledare



Ny styrelse Ny tidning

Välkommen tillbaka till Ostfronten. Ni som läst tidigare nummer kommer fortfarande att känna igen er, men i och med detta nummer tänker jag dra igång en del nya artikelserier för att aktivera er och få mer insändare till tidningen. Bland annat debatter, fler rapporter, undersökningar och som ni redan kan se i detta nummer olika special "hörnor" där ni kan rekommendera publikationer eller event för andra läsare.

Kalendariumssidan har tillfälligt bytts ut mot första delen i min seriestripp pga kalendariumsspecialen, men var inte rädda. Kalendariumet är tillbaka på sin vanliga plats i nästa nummer.

Aktuellt i distriktet just nu är att vi har en akut ekonomisk kris och styrelsen har lagt upp en nödplan för hur vi ska hantera situationen. Bland annat har vi berikats med ett ekonomiskt geni till kassör som lyckats med underverk tidigare som kassör i olika föreningar.

Åtgärderna kommer innebära att det medvetet blir färre nummer av denna tidning och tyvärr även svårare att söka bidrag än tidigare.

.dr

redaktionen

chefredaktör: **Daniel Roos**
ansv utgivare: **Andreas Cadelin**
layout: **Daniel Roos**

tryck

tryckslavar: **Jon Heinpalu**
Martin Ericsson
Johan Barouta

foto

Lars "Molle" Johansson
Daniel Roos

illustrationer

Anders Lindberg
Henrik Pettersson
Daniel Roos

kontakta ostfronten

Ostfronten 036 - 144 777
c/o Daniel Roos roos@sverok.se
Duvgatan 87
554 64 Jönköping

hemsida

ostfronten.ost.sverok.se



nyheter

Sverok Ost skaffar postbox

Box 207

551 14 Jönköping

Hemsidorna igång igen

Nu har vi löst alla problem och våra hemsidor har även fått ny, fräsch layout.

www.sverok.se/distrikt/ost

Sverok Osts hemsida

Webmaster: Emma Ivarsson

ostfronten.ost.sverok.se

Ostfrontens hemsida

Webmaster: Daniel Roos

Interaktivt kalendarium

Eftersom Sverige i nuläget saknar ett interaktivt kalendarium har Sverok Ost programmerat och lagt upp ett just för dig. Där kan du lägga till, ändra och söka bland arrangemang över hela Sverige online. Mer aktuellt kan det knappast bli.

ostfronten.ost.sverok.se/nyheter

Gårdsfestivalen

Den 26 - 27 maj hålls den årliga Gårdsfestivalen. I år är den förlagd i Gävle.

Dit reser deltagare i alla åldrar från Sveriges alla fritidsgårdar (ca 1000-1600pers). Mestadels är det ungdomar men också en hel del ledare. Vi har blivit tillfrågade om vi vill delta och visa upp Sveroks verksamhet och nu har arbetet satt igång med att iordningställa Sveroks monter och aktiviteter.

Ur programmet: Konsert med Petter, skumdisco, PC-spelstävling, prova-på-aktiviteter, utställningar, seminarier, tävlingar och mycket mycket mer.

Nu när vi tagit steget in i det nya årtusendet så är det dags att vi profilerar

oss ordentligt för att inte tappa de medlemmar vi har och vad kanske viktigare är, fånga in de yngre. De som håller till på fritidsgårdarna är i den åldern då man provar på nya saker och oftast kommer i kontakt med rollspel för första gången. Fritidsgårdarna har hittills varit ett utforskat område för Sverok men där finns många möjligheter till spännande samarbeten.

Det vore skoj om så många distrikt som möjligt var representerade där och kunde prata om just sina hemtrakter och knyta kontakter på plats med ledare och ungdomar. Vi har blivit erbjudna en så stor yta som vi kan tänkas behöva, och det finns förhoppningar att vi kan göra en stor grej av det här och verkligen visa framfötterna.

Just nu arbetar vi med att plocka fram ideer och sätta ihop en bunt skojiga saker att visa upp för mässbesökarna. Främst kommer vi visa upp Sveroks alla verksamhetsgrenar men vi behöver också en del roliga prova-på-aktiviteter som lockar folk till just vår monter.

Har ni några ideer eller vill vara med att jobba med detta så hör av er till mig så fort som möjligt om det då vi har ett begränsat antal platser. Vi behöver mest hjälp av folk som kan tänka sig att visa upp exempelvis brädspel och kunna berätta om det samt att kunna leda några spelomgångar. Likaså för rollspel, kortspel, tabletop och lajv. Kost och logi för deltagarna är redan fixat, vad det gäller resorna så är det inte löst exakt än vart pengarna ska tas ifrån men det ordnar sig snart.

För intresserade så finns det en hemsida och ett diskussionsforum där vi bara håller på och diskuterar denna mässa och dess aktiviteter. Adressen är: www.sverok.se/ds/gf/

Har ni frågor eller vill anmäla ert intresse så hör av er till mig.

Peter Engström (070-464 49 71)

peter.engstrom@sverok.se

osthelgen 2000

Årsmötet var som bekant i år kombinerat med en spelhelg arrangerad av Sverok Ost för att få fler intresserade av att komma till årsmötet.

Hur gick det då?

Jo lokalen var väldigt mysig och inbjudande. Ändå lös medlemmarna med sin frånvaro, då jag dök upp på fredagen med min kamera i högsta hugg.

Högt i det blå lyckades jag dock fånga ett utrotningshotat exemplar av Rollus Spelaris häckandes en våning upp på raket till Loftgården, den byggnad som Ost hyrt till spelhelgen.

Efter hand strömmade det i alla fall till lite mer folk, men det var tyvärr enbart Jönköpingsbor som tog tillfället i akt att spela och träffa andra Ostar.

I spelväg arrangerades bl a en varulvskampanj under helgen samt en säsongsinviqning av vampyrhajvkrönikan Jönköping By Night. Den gästspelades även av ett gäng Boråsare, men fortfarande inga fler Ostar än Jönköpingsbor.

Dock var det inte slut här utan på lördagen passade rollspelsföreningen G&B Syd på att även de hålla sitt årsmöte. Här är en kanske inte allt för entusiastisk bild från det mötet.



G&B Syd redovisade en förbluffande vändning av deras ekonomi för det gångna året. Föreningen har nämligen lyckats skramla ihop mer pengar än vad de haft under hela nittioalet.



WettCon under spelhelgen

WettCon hade sitt första möte inför 2000 års konvent strax innan G&B's årsmöte. På WettConmötet tillsattes tre nya konventsgeneraler och det diskuterades lite om arrangemangen inför årets konvent.

Vad som beslutades mer generellt var att vi skulle byta skola och att konventet i år ska ha temat skräck och mentalsjukhus i en härlig kombination.



Heinpalu lite sent in till mötet och i egen-skap av revisorsuppleant gav han sin rapport på det gångna året. Enligt praxis beslutade mötet därefter att godkänna den rapport man fått sig tilldelad för att styrelsen ska kunna söka bidrag för året. Om något skulle komma upp senare, som årsmötet inte vetat om har man däremot fortfarande rätt att riva upp beslutet. En ekonomisk redovisning från förra kassören var av högsta prioritet.

Även styrelsevalet komplicerades då enbart en valberedare närvarade. Han hade dessutom inget förslag för en ny styrelse utan mötet ajournerades några minuter för att akut söka efter kandidater till den nya styrelsen. När mötet åter igenom öppnades hade man kommit fram till 14 kandidater och en avancerad röstning påbörjades där deltagarna till en början försökte taktikrösta tills det begärdes slutna votering. Resultatet kan du se på nästa sida. De har ett hårt år framför sig eftersom Osts ekonomi är körd i botten och akut måste arbetas upp för att distriktet ska kunna börja fungera igen.

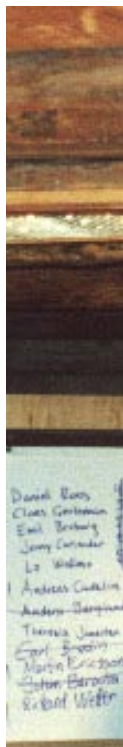
En annan viktig punkt som togs upp på mötet var namnändringen. Äntligen, äntligen efter många årsmötesbeslut får vi nu kalla oss Sverok Ost istället för Östra Götaland.

text och foto: **Daniel Roos**

Osts årsmöte 2000

Nu slutligen till Osts årsmöte som hölls på söndagen. Närvarande var ett tiotal personer. Vilket i och för sig är fler än de senaste årsmötena, men fortfarande en skrämmande siffra på hur få som bryr sig om distriktets framtid. De föreningar som hade representanter på mötet var G&B Syd, Games Worship, ERROR och Juneborg.

Den första riktiga debatten på mötet rörde hur man skulle gå till väga med ekonomin eftersom varken kassören eller någon av de ordinarie revisorerna hade kommit till mötet. Det fanns heller ingen skriftlig redovisning att gå igenom. Som tur var kom i alla fall Jon



styrelsen

- 1 Theresia Junesten Ledamot
Jönköping
- 2 Andreas Cadelin Ledamot
Linköping
- 3 Lo Wallmo Ledamot
Gränna

- 4 Mats Bergström Ordförande
Jönköping
- 5 Daniel Roos Ledamot
Jönköping
- 6 Claes Gerleman Kassör
Jönköping
- 7 Martin Ericsson Ledamot
Jönköping
- 8 Jenny Carlander Ledamot
Jönköping
- 9 Emil Broberg Ledamot
Mullsjö



bokhörnan

Nedan kommer du, läsare av detta nummer av Ostfronten, att finna några boktips. Jag har grävt lite i boklådorna för att finna några mindre kända men i de flesta fall läsvärda böcker. Alla böckerna är skrivna på engelska och finns nog inte att tillgå på svenska. Men hav icke miss-tröstan, språket är i de flesta fall enkelt. Nog med småprat, låt oss hugga in på de litterära mästerverken.

Första bok ut i dagens boktips
"B I N G"



For the blood is the life

av F. Marion Crawford (1911)

Boken består av en samling noveller skrivna mellan 1894 och 1908 av Francis Marion Crawford en amerikan född i Italien 1854.

F. M Crawford var under sin livstid såväl en playboy som frekventerade societeten i New York och London som en ivrig resenär som besökte de flesta av jordens fyra hörn. Sitt exklusiva leverne finansierade han genom att skriva populärromaner vilka i bästa fall kan beskrivas som komersiella succéer, dock utan några större litterära kvaliteer. De enda av hans verk som lyckats överlevt ända tills idag är de skräcknoveller som står att finna i denna bok.

Novellerna är skräckhistorier av den

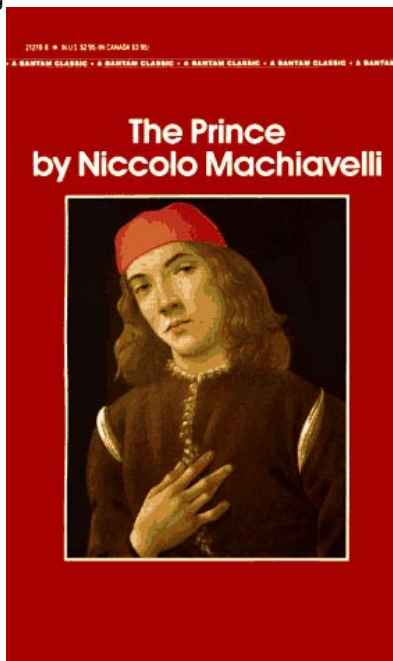
typ som får en att känna sig lite obehaglig till mods, oberoende om de läses i dagsljus eller framför en öppen eld i en liten skogsstuga.

Du hittar det mesta i denna samling, från en folklorisk vampyr till familjeförbannelser och dödsdallar. Allt skrivet i en direkt stil utan krussiduller där du slipper sidlånga beskrivningar med adjektiv som du måste slå upp i SAOL. Med andra ord precis den mängd beskrivningar som krävs för att få fantasin att arbeta.

Att herr Crawford gillade att resa på havet märks då många av historierna har en koppling till havet eller sjömän. Ibland blir det lite mycket prat om skonare, försegel och allt vad det nu heter för att jag skall uppskatta varje sida. Men man försätter ändå läsa och när sista novellen är slut önskar man att det fanns några till.

Tobias Dahlström

Andra boktipset
"Bing"



Fursten

av Niccolò Machiavelli (1512)

Vad kan man säga om den. Den är lättläst nog att läsa lite då och då på bussen. Den är trivsamt genomcynisk och totalt kallt beräknande i alla situationer, och framför allt äre den en bibel i hur man spelar en intrigant rådgivare till en svag furste. Har du inte redan läst den i skola, så gör det nu. Visst, det kan vara lite jobbigt i början och finner man inget intresse i renesansens Italienska småfurstars intriger och småkrig, så kan den vara tråkig.

De praktiska råden gäller dock fortfarande och är värda att studera.

Den är upplagd som en steg för steg-handbok hur ett litet land skall skötas, hur dess regent skall vara och hur man skall betea sig för att uppnå sina mål. Steg för steg redovisar Machiavelli sina iakttagelser och redovisar vetenskapligt olika exempel på varför han har rätt och de flesta andra fel, eller enbart är okunniga.

Låna på bibblan och läs. Den finns inte längre på svenska, så om du vill köpa den så får det bli på engelska. Språket är dock inte väldigt svårt.

Mats Bergström

Dagens tredje boktips
"Bing"



Masquerade of the Red Death trilogy

av Robert Weinberg

Författaren är mest känd som editör av analogier, men även vinnare av "World fantasy award". Här har han i alla fall get sig i kast med att skriva en triologi som utspelar sig i Mark Rein Hagens skapelser "Vampire" och "World of darkness".

Handling är centrerad kring Dire McCannan, en mänsklig detektiv med god kunskap om det okulta och vampyrer, Alicia Varney en av världens rikaste kvinnor och tillika ghoul och en urgammal vampyr vid namn The red death. I boken får man även stifta bekantskap med personer som Vargoss furste i New Orleans, Madeline Giovanni a.k.a The dagger of giovanni och the Niktucktu med flera.

Nöjet du får av att läsa den här serien är till mångt och mycket persongalleriet, även om själva historien också är intressant. Språket däremot lämnar i mitt tycke lite att önska, boken känns hastigt skriven och man saknar ett djup. Lite för ofta dyker det upp namn på diverse discipliner och annat som ger läsaren en känsla av att den läser ett äventyr i stället för en roman. Detta kompenseras dock till viss del av en bra historia med några intressanta vinklingar och roliga svängar.

Tobias Dahlström

Att bygga en scrolla

tips för nybörjaren

Har du någonsin funderat över att göra en snygg scroll eller utmärkelse till ett evenemang?

Då är det här texten just för dig, pysen!

Att kalligrafera och illuminera är inte så svårt som det ser ut. Det är ett trevligt pyssel att sysselsätta sig med när man behöver en bra ursäkt för att slippa diska/plugga till tentan/skriva klart sin C-uppsats. Dessutom är det en konst som det alltid finns behov av i SCA, när baroner, furstar och kungar vill dela ut fräna utmärkelser. Givetvis krävs det både träning och talang för att bli riktigt skicklig, men som Anna Blackleaf en gång sa: "när man får en utmärkelse vill man hellre ha en ful scrolla än ingen scrolla alls".

Det första hindret man måste ta sig förbi när man ska börja tillverka scrollor är alltså jantelagen. Det gör man genom att öva, och sedan visa upp sina alster för snälla personer som säger "wow, vad snyggt". Sen är det bara att köra hårt.

Material

För kalligrafi behöver man först och främst ett pennskaft och ett antal stift. Det smalaste bör vara en så kallad "crow quill", d v s ett pennstift som är helt spetsigt. Sen kan man skaffa hur många olika bredder man vill. Pennstift är inte särskilt dyrt, så det kan vara bra att ha många olika. Ett par blyertspennor av olika hårdhet är också bra att ha. Sedan behöver man ett bra bläck. Svart är absolut mest användbart, och rött är också bra att ha, eftersom några röda bokstäver här och där gör väldigt mycket för en scrollas utseende. "Calli" från Daler-Rowney, och





Windsor & Newton Ink är två bra sorter som jag har provat, det finns säkert fler. Sen bör man skaffa någon form av förlaga för sina bokstäver. Det finns idag ett stort antal böcker om kalligrafi i bokhandeln. Givetvis måste jag rekommendera Margareta Hoas "Kråkfötter kan bli skönskrift" (ISBN 91-630-3322-4), ett häfte som inte kostar så mycket men som innehåller i stort sett allt man behöver veta.

Till illumineringen behöver man såklart färg och penslar. När det gäller färg finns det olika skolor. Vissa föredrar att använda akrylfärger (som också används till att måla tennfigurer), andra kör med akvarell, men själv föredrar jag gouache. Gouache torkar snabbt och är relativt lätt att jobba med. Man förtunnar med vatten eller gummi arabicum (vilket ger en blankare men också lite skörare yta) eller en blandning av båda. Gummi arabicum finns i affärer för konstmaterial, och en liten flaska räcker hur länge som helst.

Penslar behöver du också. Absolut bäst är att använda mårddårspenslar (t ex sobel). Skaffa några olika storlekar,

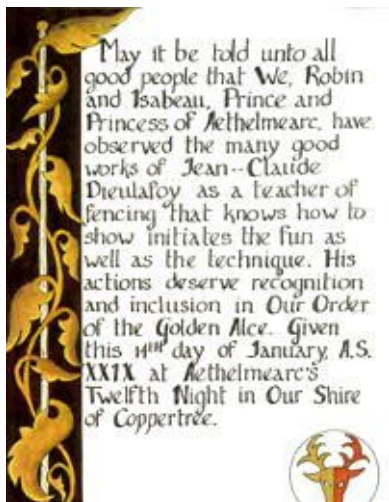
och kolla penslarna innan du köper dem. Se till att håren inte spretar åt olika håll utan är samlade till en fin spets.

Att hitta rätt sorts papper är nästan det svåraste. Det bör vara ett papper med viss uppsugningsförmåga, om du förtunnar dina färger med vatten, men det måste ändå lämpa sig för bläck. Jag har hittills använt vanligt akvarellpapper, vilket fungerar bra men egentligen är lite för tjockt för att lämpa sig för scrollor.

Skissa och skriv

När man har skaffat sitt material och övat på bokstäver ett tag, och känner sig redo för att sätta igång med sin första scrolla, kommer nästa stora fråga. Hur ska det se ut? Vilka motiv kan jag använda? Det finns en mycket tidsenlig lösning på detta problem. Kopiera. Det finns massor av bilder på medeltida boksidor (vilket egentligen är vad vi försöker efterlikna när vi bygger scrollor till SCA) både på nätet och i böcker. Ta en kopia på ditt motiv, ta sedan en ganska mjuk (men inte för mjuk) blyertspenna och täck motivets baksida med blyerts. Lägg pappret med blyertsen nedåt och motivet uppåt på det pappret som scrollan ska göras på. Fäst gärna med några tejpbitar (använd t ex frystejp, som är lätt att ta bort utan att förstöra pappret) så att ditt motiv inte glider omkring. Fyll sedan i alla linjer med en hård och spetsig blyertspenna. Ta bort tejpens och motivpappret och voilà! Ditt motiv finns nu skissat på scrollpappret. (När man har använt den här metoden några gånger börjar man förhoppningsvis få tillräckligt med kunskaper och inspiration för att börja göra sina egna motiv.)

Om du vet vad det ska stå på din scrolla bör du börja med texten. Det är tråkigare att ha lagt ner X timmar på en snygg illuminering för att sedan förstöra allt med en bläckplump än att förstöra en snygg kalligrafering med färgfläckar, tycker jag i alla fall.



Du har alltså en skiss på hur din illuminering ska se ut. Nu måste du dels försöka disponera ytan som är kvar på ett bra sätt, och dels bestämma dig för vilket typsnitt som passar din illuminering. Om du har tagit ditt motiv från en bok eller från internet vet du förmodligen ungefär vilken tidsperiod den kommer ifrån, och kan anpassa texten därefter. Nu kommer det tråkigaste av allt; att linjera pappret. När du linjerar och skissar ska du inte använda för mjuka blyertspennor, eftersom de kan lämna spår efter sig när du suddar. Hårdare blyerts är mycket lättare att sudda bort. Linjera med omsorg; det har stor betydelse för det färdiga resultatet. Börja med att bestämma hur stora dina bokstäver ska vara och vilket stift du ska använda. Ett litet "n" eller "a" är bra för att avgöra de gemena ("små") bokstävernas höjd. Utgå från denna höjd, och lägg sedan till linjer för versaler ("stora" bokstäver) och högstaplur, underhäng och radavstånd. Skissa sedan hela texten med blyerts. Det är också tråkigt, men tro mig, det är alldeles för lätt att stava fel eller glömma en bokstav när man skriver för att man ska vilja hoppa över det här ledet. Du behöver inte vara pet-

noga med bokstäverna när du skissar, men försök att få dem i ungefär samma storlek som dina kalligraferade bokstäver kommer att ha. När du skissar texten ser du dessutom var du kommer att behöva avstava ord och hur stor plats texten kommer att ta.

Du behöver också avgöra om du ska ha en anfang (en större, extra utsmyckad första bokstav) eller inte. Ibland är anfangen en del av illumineringen, ibland inte. Anfanger är ofta snyggt att lägga till, men i vissa fall krockar de med illumineringen.

När du har skissat upp hela din text är det bara att börja kalligrafera. Ha förlagan till ditt typsnitt framför dig om du inte är *väldigt* säker på stilen. Kalligrafi kräver mycket koncentration, och plötsligt kan man upptäcka att man har glömt hur en viss bokstav ser ut... Lägg till röda bokstäver till exempel i början av namn eller andra viktiga ord. Ibland kanske du vill göra ett helt ord i rött, det är helt och hållet en smakfråga. Kalligrafera med en färg och en storlek på pennstiftet i taget, lägg till till exempel de smala linjer som finns i vissa stilar i efterhand. Kom ihåg att lämna ett par linjer längst ner för dem som ska skriva under scrollan. Gör rent dina pennstift så fort du gör en paus; annars torkar bläcket och kan klogga till hela stiftet. Skölj dem i varmt vatten och torka med en tygtrasa som inte "dammar".

Att vara vänsterhänt är ett problem när man kalligraferar. Man måste hålla pennen på ett annat sätt och skriva bokstäverna helt annorlunda än vad som lärs ut i böckerna. Jag är själv vänsterhänt och har löst problemet genom att helt enkelt lära mig kalligrafera med högerhanden (det är ändå som att lära sig skriva på nytt), eftersom jag annars bara smetar ut bläck över hela pappret.

Måla

När din text är färdig kommer du till det som jag tycker är roligast av allt;

illumineringen. Det kan vara ganska svårt att bestämma sig för vilka färger man ska använda, såvida man inte har en förlaga att titta på. Jag brukar hålla mig till ganska klara, rena färger. Använd en vanlig porslinsallrik att blanda färgerna på. Om du använder gummi arabicum kan du hålla ut en droppe på tallriken att doppa penseln i. Om du använder vatten, låt det gärna stå i några timmar innan du använder det, då försvinner mycket av de kemikalier som tillsatts. Vill du vara en riktigt snobb kan du använda mineralvatten, Evian ska vara bäst har jag hört...

Illumineringen kan man pilla med hur mycket man vill och orkar. När man känner sig klar kan det vara snyggt att lägga till konturer, antingen med bläck (använd din "crow quill") eller med en mörkare nyans av de färger du har använt.

Guld

Att använda bladguld är inte heller så svårt egentligen, och lite guld på en scrolla kan göra att den ser ännu häftigare ut. (Givetvis kan man använda guldfärg, men det har jag aldrig gjort så det tänker jag inte ta upp här.) Bladguld är supertunt och man köper det fastsatt på små genomskinliga pappersark (ca en dm²).

För att lägga på bladguld behöver du också en pincett, en liten sax, en stor pensel, ett bra lim och en liten pensel som du bara använder till limmet. (Jag använder ett engelskt lim som heter "Wunda Size", men du kan säkert köpa ett lämpligt lim där du köper ditt bladguld.)

Bladguld är skört och känsligt för fukt. Om du tar i det med fuktiga fingrar kommer allt guld att fastna på dina händer. Om du behöver nysa eller gäspa, vänd huvudet åt ett annat håll.

Det är bra att lägga på bladguldet innan man gör resten av illumineringen. Börja med att klippa ut ungefär så stora bitar bladguld du behöver (du bör inte ta i guldet mer än absolut nödvändigt, så

använd gärna pincetten när du gör detta). Håll sedan ut lite av limmet på en tallrik och blanda med lite röd färg. Detta är inte nödvändigt, men eftersom lim oftast är vitt eller genomskinligt blir det betydligt enklare att se var du lägger på limmet om det är lite färgat. Ta din lilla pensel och måla på limmet där guldet ska sitta. Vänta sedan så länge som det står på limflaskan att du ska vänta. Ta därefter dina guldbitar med pincetten och lägg dem försiktigt ovanpå limmet. Tänk på att lägga rätt sida neråt; pappret som guldet sitter fast på ska givetvis vara uppåt (den sidan är något mattare). Tänk också på att lägga guldet rakt på limmet, om du råkar dra i guldet efter att det fått kontakt med limmet kommer bitar att lossna och andra att sitta kvar och det blir allmänt trasigt och tråkigt. Använd en stor pensel eller ett torrt finger till att hålla fast ett litet hörn av guldet medan du lägger på det. När alla dina guldbitar ligger på rätt plats tar du en stor, ganska mjuk pensel och trycker lätt ovanpå guldet, rakt uppfifrån och ner för att det ska fastna i limmet. Förhoppningsvis framträder då en svag kontur runt limmets kanter, som syns igenom guldet. Sedan kan du ta till exempel ett penselskaft el. dy. och dra försiktigt längs med konturen (du får gissa var den är om den inte syns) tills det guld som inte sitter fast i limmet börjar krackelera. Ta då den stora penseln igen och borsta bort det överflödiga guldet med små, cirklande rörelser. Om du upptäcker att du har misslyckats är det bara att lägga på nytt lim och försöka igen.

Du har nu skapat en snygg och flädig scrolla, som kommer att göra ditt baronfurste- eller kungapar knäsvaga av lycka och få många "oooohhh" på hovet. Glöm inte att signera på baksidan eller diskret i ett hörn.

text: **Maria Markenrot**
illumineringar: **SCA's hemsida**
www.sca.org

GothCon 2000

Goth-Con, GOTHcon, goTHcon.

Detta var mitt första konvent på över ett år, så jag var riktigt laddad för att åter få gå smutsig i tre dagar utan mer än några få timmars sömn per dygn. Påskapan var anmälda till fem huvudturneringar och en utekväll i Göteborg vilket jag ansåg skulle vara mer än tillräckligt så jag hade följaktligen varken anmält mig som spelledare eller till något lajv.

Sammanlagt var vi 18 stycken från G&B som skulle åka, dvs två minibussar. Jag lyckades hamna i den något mer högljudda bussen med ett snitt på cirka 110 decibel under de tre timmar som färden tog oss. En halvtimme av den färden bestod att ta sig från Liseberg till Vhiifeldska gymnasiet något som i normal gångtakt tar cirka en kvart, men nu varken gick vi eller kände till vägen så vi beslutade oss helt enkelt för lite sightseeing.

Torsdagskvällen offrades åt inmundigandet av alkoholhaltiga drycker på bl a Kompaniet. Där en överförfriskad yngling råkade spilla sin Bloodymary över min hatt, alla ni som inte luktat på en Bloodymary hoppas jag skall slippa, då doften svårigen kan beskrivas som trevlig. Natten tillbringade jag på konventet spelandes Settlers i vilket jag aktivt motarbetades av samtliga spelare. Efter två partier beslutade jag mig förbittrad att gå och knyta mig.

Morgonen bjöd på det första bakslaget, för få spelledare ledde till att vi inte fick plats på första passet. Men några

minuter senare stod jag och Jon med var sitt scenario i handen efter att ha blivit övertalade av en desperat Gemeni-ansvarig att spela. (Efter att ha köpslagit lyckades vi också få med ett eget lag). Äventyret var roligt och ganska snabbspelat, dock utan någon större influens från Gemeni, utan påminde mer om ett friformsscenario.

Efter detta pass var det dags att äntligen inleda rollspelandet, trodde vi alltså. Femton avhoppade spelledare gjorde att vi snällt fick gå därifrån. Istället blev det ett ASF scenario, det hela gick ut på att spela Hamlet. Kul idé men efter fyra timmar började det kännas lite långtråkigt.

Efter detta pass skulle vi dock äntligen få spela en huvudturnering, men icke. För få spelledare även här, vi löste dock problemet genom att Denise och jag helt enkelt läste igenom scenariot och några minuter senare var vi igång. Ett actionfyllt scenario där gruppen spelar medlemmarna i ett gäng som alla låtit operera sig för att se ut som vampyrer. Platsen vi blev tilldelade hämmade oss dock, en korridor fylld med sovsalar är inte suverän för fysiskt rollspelande med hög ljudnivå.

Efter detta pass var det dags att hoppa i säng, vilken enklast kan beskrivas som kvadruppelmadrass delad på sex. Trång och varm, kan natten sammanfattas med.

Tröttheten tog överhanden morgonen därpå, vilket innebar att vi missade vårt morgonpass, som vi ändå inte skulle fått plats på då de endast hade fyra spelledare åt ett tjugotal lag. Väl uppstigen blev det en liten tur till butikerna. De hade ordentliga reduktioner på diverse kortspel, vilket inte frestade mig allt för mycket då jag alltid har en benägenhet att tappa eller spilla kaffe över de små rackarna. Hittade dock Illimunati som brädspel, detta visade sig dock var någon slags delux version, vilket visade sig på prislappen, 600 kr var för dyrt för en stackars student.



Till nästa pass tågade vi utan allt för stora förhoppningar, men denna gång uppstod dock ett nytt problem. Tillräckligt med spelledare men vårt lag var helt plötsligt två man kort, efter en kortare raggningstur kunde vi dock börja spela scenariot. Och vilket scenario sen, våra rollpersoner tillbringade större delen av tiden vid matbordet eller med en tekopp i handen. Kul hade vi dock och när femtimmar hade gått, önskade vi alla att lite mer tid funnits till vårt förfogande. Inte minst p.g.a. att vi bara hunnit spela lite drygt en tredjedel av äventyret. Med gott humör tågade vi därför till nästa pass där vi både var garanterade en spelledare och hade precis rätt antal spelare. Scenariot var till en början riktigt trivsamt och avbrottet i mitten med en liten film var nytänkande och fräscht, strax efter filmen kändes det dock som om man spelat scenariot förr och inte bara en gång utan ett tiotal. Slutscenen var dock magnifik och lyfte scenariot en smula, så vi gick därifrån utan att vara missnöjda.

På väg till sovsalen efter passet passerade jag dock aulan där något stort verkade sig tilldra. Tio minuter senare var jag en Göteborgare vid namn Tobias på väg upp till en filminspelning i Norrland

arrangerat av SVT drama.. Friformslajvet (vilket det visade sig var) gick ut på att man spelade en skådespelarkaraktär med samma namn som en själv som skulle medverka i inspelandet av filmen "Floden sover". Låter det bisarrt ?, det var det!. Men mycket kul och inspirerande. Efter detta gick jag och svimmade för natten.

Morgonen därpå var lugn och utan planerade aktiviteter. Jag och Jon gick och spelade ett roligt litet brädspel vid namn "Lab". Det hela gick ut på att man som galen vetenskaps man skulle bygga ett lab och sedan producera monster för att slå sönder motståndarens lab och monster. Det hela gick som väntat, Jons otroliga tur lyckades döda mina hårtroll, medan mina andra monster gick bärsärk och slog sönder mitt eget lab. Kort sagt, jag förlorade (men inte med mycket då min taktiska överlägsenhet lät mig få några välförtjänta poäng). Detta spel köptes sedermera in till G&B av den mycket entusiastiska inköpsansvarige dvs Jon.

Efter detta återgick vi till cafeterian och startade upp ett Roborally parti, från vilket jag dock senare avvek för att städa. Detta för att få en sista krumelur på min lapp för återbetalning. Städning var inte allt för jobbig då jag till största delen såg till att de andra (mycket mindre städarna) gjorde vad de skulle.

Sedan var vi fram vid avslutningen, som till största tiden bestod av utdelning av priser till vinnarna i kortspelen och pluttflyttare (brädspelare). Många forceerade applådera senare var vi fram vid rollspelen, där vi från Påskapan faktiskt fick gå upp och hämta ett pris för vår prestation i tedrickarscenariot som för övrigt hette "Fönster mot det förgångna". Efter avslutning återstod bara återfärden, denna gick mycket bättre än ditresan då vi bara körde fel två gånger och jag kunde under färden avnjuta Åke Rosenius geniala "Handbok i överlevnad".

BETYG

Ditfärden

"en möjlig ost"

För hög ljudvolym och för många närådöden upplevelser kombinerat med vår föga taktiska felkörning i Göteborg tycker jag mer än väl motiverar betyget.

Utekvällen

Trevligt med två för en, även om det bara varade i trettio minuter. Jag hävdar dock fortfarande att det borde vara förbudet med Bloody Mary

Settlers

Den genialiska enkelheten har placerat detta spel bredvid de riktiga klassiska brädspelen såsom, Dippy och fia med knuff.

Gemeni

Ett kul äventyr med tyngdpunkten på karaktärerna som är härligt utflippade och en storyline med roliga tolkningar av klassiska sagoscener.

Hamlet

Att spela en teaterpjäs nästan utan fasta repliker och med enbart en beskrivning av vad som skall komma och tilldra sig i scenen var roligt, fyra timmar var dock nästan för långt. Dessutom tycker jag att det borde funnits en liten sammanfattning om bakgrunden till handlingen. Bara djävheten att sätta upp något liknande på ett konvent är värt en extra ost.

Tequila Sunrise

Att spela cybergenetiskt opererade "wannabe-vampyrer" i ett actionsenario var visserligen udda. Men äventyret var i min mening lite för kaotiskt och ogenomtänkt utan någon röd tråd för att jag riktigt skulle fatta tycke för det.

Butikerna

Det är aldrig rea på aet jag vill kopa !

Sovplatsen

Jag har inget emot gemenskap och värme men när jag sover får det vara någon måtta på det hela. Dessutom stördes min nattsömn ibland av ett ohyggligt oväsen. Men det var mjukt.

Fönster mot det förgångna

Trodde inte att det kunde vara kul att spela en desillusionerad tedrickande engelsk antikvarie. Ack så fel jag hade. Ett trevligt scenario och en duktigt spelledare, var grädden på moset.

Halwete va mörkt de är

Kul inledning och läckert med en amatörfilm. Men det räcker inte när större delen av scenariot kändes som ett dåligt plagiat av ett dussintal liknande äventyr.

Floden sover

Bisarrt, kul och intressant.

Lab

Enkelheten och namnen på monstren gör att jag vill spela det igen.

Städpasset

Det är aldrig kul att städa, men inte allt för tråkigt när man får säga åt andra var de skall städa.

Avslutningen

Visste inte att de fanns så många brädspel och kortspel. Synd att de skall få ta så stor plats på avslutningen då majoriteten av de som är där uteslutande spelat rollspel.

Hemfärden

Färre nära döden upplevelser och lägre ljudnivå ökar betyget.

En handbok i överlevnad

En fyndig tvärsnittsstudie av rollspel och rollspelare. Ett måste i varje bokhylla.

text Tobias Dahlström

kalendarium

ostfronten.ost.sverok.se/nyheter

s p e c i a l

26 maj	26 maj	Spelhelg på Eda sites.netscape.net/hawk66swe/eda/helg.htm
Spelhelg	Eda kursgård, Uppsala	

Spelhelg på Eda, Eda kursgård, Uppsala
Sista anmälningdag: 15 Maj Avgift: 0 kr
Kontaktpersoner: Gameboards & Broadwords Mitt
Stor ASL-turnering för allt från nybörjare till experter
Mutant, Mordheim och mycket annat!
Arrangörer: Gameboards & Broadwords Mitt
G&B Mitt kommer ännu en gång att anordna en av sina lyckade spelhelger på Eda kursgård, denna gång med viss tyngdpunkt på ASL (förkortning av Advanced Squad Leader för er som inte visste det). Även roll- och figurspelare kommer att kunna delta i olika arrangemang. Vi kommer i olika former att annonsera om spelhelgen på riksivnå. Alla intresserade är välkomna att delta gratis — eller nästan gratis i alla fall.

26 maj	27 maj	Gårdsfestivalen www.sverok.se/ds/gfi/
Måssa	Gävle	

Sista anmälningdag: I god tid Avgift: 0 kr
Kontaktpersoner: Peter Engström (070-464 49 71)
Den 26 - 27 maj hålls den årliga Gårdsfestivalen. I år är den förlagd i Gävle. Dit reser deltagare i alla åldrar från Sveriges alla fritidsgårdar (ca 1000-1600pers). Mestadels är det ungdomar men också en hel del ledare. Vi har blivit tillfrågade om vi vill deltaga och visa upp Sveroks verksamhet och nu har arbetet satt igång med att iordningställa Sveroks monter och aktiviteter. Ur programmet: Konsert med Petter, skumdisco, PC-spelstävling, prova-på-aktiviteter, utställningar, seminarier, tävlingar och mycket mycket mer. Nu när vi tagit steget in i det nya årtusendet så är det dags att vi profilerar oss ordentligt för att inte tappa de medlemmar vi har och vad kanske viktigare är, fånga in de yngre. Det vore härligt till på fritidsgårdarna i den åldern då man provar på nya saker och oftast kommer i kontakt med rollspel för första gången. Fritidsgårdarna har hittills varit ett outforskat område för Sverok men där finns många möjligheter till spännande samarbete.

Det vore skoj om så många distrikt som möjligt var representerade där och kunde prata om just sina hemtrakter och knyta kontakter på plats med ledare och ungdomar. Vi har blivit erbjudna en så stor yta som vi kan tänkas behöva, och det finns förhoppningar att vi kan göra en stor grej av det här och verkligen visa framfötterna. Just nu arbetar vi med att plocka fram ideer och sätta ihop en bunst skojiga saker att visa upp för mässbesökarna. Framst kommer vi visa upp Sveroks alla verksamhetsgrenar men vi behöver också en del roliga prova-på-aktiviteter som lockar folk till just vår monter.

Har ni några ideer eller vill vara med att jobba med detta så hör av er till mig så fort som möjligt om det då vi har ett begränsat antal platser. Vi behöver mest hjälp av folk som kan tänka sig att visa upp exempelvis brädspelet och kunna berätta om det samt att kunna leda några spelomgångar. Likaså för rollspel, kortspel, tablettol och ljud. Kost och logi för deltagarna är redan fixat, vad det gäller resor så är det inte löst exakt än vart pengarna ska tas ifrån men det ordnar sig snart.
För intresserade så finns det en hemsida och ett diskussionsforum där vi bära håller på och diskuterar denna mäsas och dess aktiviteter.

26 maj	28 maj	Talori Ghira Stammen www.geocities.com/jinyangrfl/
Fantasyläjv	Smålands djupa skogar	

Sista anmälningdag: 26 Maj Avgift: 100 kr
Kontaktpersoner: Marcus Elhag, tel: 0739-22 88 82
Lajvet är ett fantasyläjv som kommer att utspelas i Smålands djupa skogar långt från civilisationen. Det kommer att finnas en komplett medeltidsby i området någon gång inom en snar framtid men hur långt gånget det är vid läjvet kan ingen svara på för tillfället. Det hela utspelas i den lilla byn Keniel som ligger nära landets gräns till Veru. Veru är ett primitivt land och för tillfället också i krig mot landet Silani. Detta är den främsta orsaken till att en flyende stam klädda med djurskin och pålsar har slagit sig ner i området kring Keniel. Detta gillas inte av byns borgmästare och även många av bybefolkningen tycker illa om dem. Så när hövdingen frågade om de fick bosätta sig i byn, blev de direkt bortjagade.

31 maj	4 jun	LinCon 2000 www.sverok.se/lincon
Konvent	Linköping	

Sista anmälningdag: 16 Maj Avgift: 100 kr
Kontaktpersoner: Karl Nissfeldt (karl@sverok.se)
LinCon är ett spelkonvent i Linköping. Folk från hela Sverige samlas på en gymnasieskola en helg och spelar spel tillsammans. Man tävlar i rollspel, figurslag, dräktsömnad, samlarkortspel, nätverksdatorspel och mycket annat. Många arrangemang genomförs även utan att det tävlas. Ta med dina vänner, bilda ett lag och prova på något nytt spel. Regler lär man sig innan arrangemanget om så behövs. Mingla med spelare från hela landet och besök medeltida hantverkare i tältlägret utanför skolan. Åt nygrillade jättehamburgare och var med på en kurs i skosömnad, spelledarettik eller terrängbygge. Kom till LinCon och njut!

31 maj	4 jun	Tvistetid www.i-v-v.nu/tvistetid
fd Ilkabrëth III, Lajvmråde utanför Ludvika		

Sista anmälningdag: 23 April Avgift: 350 kr
Kontaktpersoner: Patrik
Än en gång befinner vi oss i storkorgen, tidigare år har den gamla sagan om kaosnatten besannats men de bofasta i skogen hoppas att den tendensen ska ändras så att man kan fire månaden Blomsterpraktis inträde så som det alltid gjorts. Ut i världen händer mycket, de närliggande länen rör på sig, trupper samlas och kyspartoriska ränker smids, men kommer detta att beröra storkogens invånare? Baron Adrian af Lilja av Liljedahl är mördad på gränsen till storkorgen, kan detta näden med länens truppförtyllningar att göra. Rykten går att stadens västerhamn är belägrad av den nye Baron Kassimir af Lilja av Liljedahl, kan detta vara sant, vägar han sig på något sådant efter nederlaget föregående år i förhandlingarna vem som äger storkogen? Föj med till lilla Vinsala i mitten av storkogen, en skog där munterhet och glatt sinne alltid går i första hand, var med och spela en hemkommen hjälte, en resande lycköskare eller kanske en gladynt handelsman på resa genom skogen.

1 jun	4 jun	Khabit; I Korpens Skugga julianetval.tripod.com/khabit/
Ockult 20-tal, LinCon, Linköping		

Sista anmälningdag: 22 Maj Avgift: 50 kr
Året är 1926, juli lider mot sitt slut. I tre år har Fornegyptiska Sällskapet, en samling av professorer, dagdrivare och ockultister, planerat sin två år långa vistelse i Egypten. Nu krykern innan resan, väntas samtliga medlemmar hem till Henry Beckstedt, ordf. i Sällskapet, för att tillsammans tillbringa en sista kväll i hemlandet... "Khabit; Kroppens Skugga" är ett ockult 20-talsläjv där egyptisk mytologi blandas med gamla teorier om magi, olika religiösa synpunkter och vetenskap, för att bilda ett intrigerat läjv med 20 färdigskrivna roller. Läjvet kräver vissa förberedelser samt rekvisita (bl. a. aftonklädeslådan 20-tal). Karaktärer och övrigt info skickas ut innan konventets början. Utöver vanlig anmälan till LinCon sker även personlig anmälan till arrangörerna innan den 22a maj. Läjvet går torsdagkväll, 19.00-?? OBS! Detta är INTE Call of Cthulhu!

1 jun	2 jun	En Transylvansk Mardröm www.sverok.se/lincon
Vampyllajv	LinCon, Linköping	

Kontaktpersoner: Daniel Roos (036-144 777) och Jon Heinripalu (036-12 53 78) Avgift: 50 kr
I en värld, inte helt olik vår egen, har de gamla väckts till liv av ett kommande presidentialt i det traditionsbundna landet Rumänien. Men landet har förändrats sedan de sist tillade till det. De, den gamla folktrons mytologiska väsen, konfronterar nu av sådana moderniteter som demokrati och television. Folket måste tyglas. Det är dags att åter igen visa människligheten vilka de tjänar. Året är 2000 och nationen följer spånt de direktsända bilderna från slottet Bran i Brasov.
WARNING! Detta är inget White-Wolf läjv, så de läjvare som förväntar sig hela White-Wolf paketet med World of Darkness, vampyrklaner och gigantiska sten-saxe-påse dueller kommer att bli väldigt besviken. Istället erbjuder vi en egen syn på vampyrer och frifromslajv för de som är villiga att ta till sig något nytt och helt skilt från White-Wolf träsket.

kalendarium

ostfronten.ost.sverok.se/nyheter

s p e c i a l

1 jun	4 jun	Vid Grainers Grav www.larp.com/hjorten/grainer/ utanför Ockelbo i norra Gästrikland
-------	-------	---

Sista anmälningdag: 17 April Avgift: 220 kr
Kontaktpersoner: Tobias Amnell (018-50 47 45)
Gyllene Hjorten - 1985-2000 Jubileumsäventyr. Ett stämningsfyllt äventyr i Odels kullar med både vardagsnära intriger och episka inslag.

6 jun	9 jun	Sången om Mykene www.darkface.pp.se/~mykene/ Historisk/Mytologisk Fantasy, Uppland
-------	-------	--

Sista anmälningdag: 2 Juni Avgift: 450 kr
Kontaktpersoner: Eleonora Haglund (08-580 365 69)
SÅNGEN OM MYKENE är en historisk-mytologisk fantasylive i det antika Greklandens värld. Livet utspelar sig strax efter det att den sköna Helena har blivit bortförd till Troja. Hennes make Menelaos av Sparta och svägers Agamemnon av Mykene försöker nu få till stånd ett fälttåg för att få tillbaka Helena. Därför har nu några wanax (småkungar) samlats utanför Mykene för att diskutera för- och nackdelar med ett fälttåg. Befolkningen lever i rmod efter det senaste kriget då Mykene och dess omgivning blev plundrad efter tre års intensiva stridigheter. Många människor blev dödade eller sålda som slavar och de som finns kvar är inte intresserade av ännu ett krig - framförallt inte då de har tvingats utstå sju krig på tjugovå å. Därför är deras blickar mörka då de ser wanax efter wanax anlända till trakten. Dock beslutar de sig för att tills vidare koncentrera sig på Dionysosfestivalen som snart ska gå av stapeln. Kanske kan man bidra gudarna och hejda Agamemnon's stridslust. De enda som inte tycks bry sig om det kanske stundande kriget är alla skogs- och havsväsen. De dansar, sjunger och roar sig de alltid har gjort. Samtidig fylkas hjältarna, lockade av rykten om rikedom och ära, och folket berättar om Herakles, Orfeus och Medea som de har sett skymta av i folkvimlet. Välkomna på den första livnen i grekisk antik miljö!

9 jun	12 jun	SydCon www.sydcon.org Konvent Malmö, Värnhemsskolan
-------	--------	--

Sista anmälningdag: 20 Maj Avgift: 180 kr
Kontaktpersoner: info@sydcon.org
Årets tema är Hjältar. Hjältar är något som alltid funnits och som alltid kommer att finnas. Hjältar behövs där "vanligt" folk inte räcker till, de är personer som man kan se upp till, som har ett "jävla anamma" och som aldrig ger upp. Vi har alla hjältar inomboards. Frågan är hur vi lockar ut dem: mod och kärlek kan vara orsaker till att hjältar skapas. Vem har inte känt dessa känslor? Men enbart detta räcker inte till. Det måste finnas en gnista som tändar krudkruterna, som får det hela till att uppstå. Under detta konvent kommer det att finnas möjlighet till att utföra hjälteåtd, både som spelare och som arrangör. Frågan är bara när gnistan uppstår. Jag råder er att titta in lite då och då, för att se hur vårt följe växer med hjältar. Hjalteåtd har redan skett!!! En Thunderhawk Gunship besättning har bestämt sig för att ta nyanställning och erbjuder sig föröna sina krafter med vinnaren i SM för WH40k. Hjalteåtd har man lättare att göra om man har mat i tunnan, så ta en titt in på vår Resturangripen.

9 jun	12 jun	Moldia welcome.to/r/s Fantasylajv utanför Ronneby (Blekinge)
-------	--------	---

Sista anmälningdag: 9 Juni Avgift: 300 kr
Kontaktpersoner: lajvet@email.com
Letar du efter ett lajv där orcheras vrål konstant ljuder ut över området? Letar du efter ett lajv där de modiga hjältarna ständigt tvingas mobilisera ett försvar mot ondskans makter? Letar du efter ett lajv där strid snarare är en regel än ett undantag? Letar du efter ett lajv där måkägga ärtkäringar gör upp samtidigt som skumma mörkerfolk gör sitt yttersta för att döda den modiga befolkningen? Leta vidare... för vårt lajv är nog inget för dig. Vi har tyvärr blivit tvungna att flytta vårt arrangemang då vi behövde ägna byggnationen mer tid. Vi hoppas att ni har överseende med detta. Vi har dessutom höjt priset till 300 kr, i detta inkluderas mat och dryck som inhandlas för in-lajv pengar.

10 jun	12 jun	De Rådlösas Färd mammut.altcom.se/wyrd Karils rike utanför Uppsala
--------	--------	--

Sista anmälningdag: 10 Juni Avgift: 200 kr
Kontaktpersoner: Ingell Hedberg (ninasw@hem1.passagen.se)
Karils rikets regent ska som traditionen bjuder ut på resa för att ta emot folkets eder. Samtidigt planerar rådet att försöka reda ut alla de frågor som skjutils upp sedan förra sommaren. Vi träffar rikets regent och rådet i Laxlekens härad, ett av många stopp på resan. Till platsen kommer människor från större delen av rikets norra delar, ädlingarna för att svära trohet och folket för att se på. Att svära trohet är dock inte det enda man är ute efter! Rådet har skjutit upp sedan obehagliga beslut, och nu vill många kräva definitiva svar. Många är missnöjda med rådets svaga hållning och vill kräva en starkare regent. Det konspireras som aldrig förr och pakter sluts mellan de mest osannolika parter. Vem som har makten i riket är långt ifrån avgjort, som det ser ut. Kan rådet hållas enat mot riket? Vem ska egentligen ta hand om de fyra omstridda svärd? Ska rådet våga döma i de många tvisterna om vem som har rätt till jord som bytte ägare under Andras regim? Hur maktig är egentligen Ba-Ramis orden? Och vem kan man lita på i Karils rike idag??? Detta lajv är en fortsättning på kampanjen i Karils Rike som arrangeras av den fristående arrangörgruppen Wyrd. Kampanjen fortgår hela tiden och ett arrangemang äger rum i augusti i samma kampanjvård!

16 jun	18 jun	IncogniCon Två www.unionen.org/samspel/incognicon/ Konvent Stockholm
--------	--------	--

Sista anmälningdag: Okänd Avgift: 50 kr
Kontaktpersoner: Stefan Ullgren (stefanu@localbar.com)
Vad är nu detta? Ett tappert försök att skapa en samlingsplats för Stockholms spelteföreningar. Vi började redan förra året med Incognicon - det hemliga konventet, och efter att apipländerna lagt sig är vi redan i full gång med uppföljaren. Denna gång har vi flyttat lite närmare stan, närmare bestämt till Skanskansskolan vid Gullmarsplan. Skolan är lite större, arrangörerna lite fler och evenemanget lite bättre planerade. Vi kommer i år att kunna erbjuda rollspel, brädspel, figurspel, kortspel, nätverksspel, tv-spel och sverkerstad. Vad krävs av mig som deltagare? 50 kronor och ett glatt humör. Vill du spela figurspel eller nätverksspel så behöver du ta med egna figurer respektive egen dator, men i övrigt så förser vi dig med allt du behöver. Vi kommer att ha spel till utlåning och organiserade turneringar och rollspelsscenarier. De 50 kronorna är medlemsavgiften i föreningen Samspel, men i övrigt är konventet helt gratis.

17 jun	17 jun	Brujah Fest www.sverok.se/jbn Vampyrilajv Forum, Jönköping
--------	--------	--

Sista anmälningdag: I god tid Avgift: 0 kr
Kontaktpersoner: Daniel Roos (036-144 777, roos@sverok.se)
Ett vampyrilajv i Jönköping By Nights regi, med gästspelare från andra länder. Jönköpings Brujahlagen bjuder in samtliga vampyrilajvare till att medverka i deras fest.

23 jun	25 jun	Rökelse www.angelfire.com/stars/Drakontia/rokelse.html Hippielajv några mil söder om Örebro
--------	--------	--

Sista anmälningdag: 11 Maj Avgift: 100 kr
Kontaktpersoner: drakontia98@hotmail.com
- kanske det enda hippielajvet "Från början var ju allting bara en lek, det var en kärlek, kärlek" (Thomas Di Leva)
Tältkollektivt Regnbågen... ..är en vacker dröm, säger många. De flesta tror inte på den, de väntar bara på att alla som dragit sig till det med tiden skall bryta upp och foga sig efter samhällets kyla och omänsklighet. Och visst bryter folk upp, men mest av raslöshet, för att dra vidare, för att se mer, men de flesta kommer tillbaka, och så har vi ju de där första, de som bor där är efter år, och de blir fler hela tiden. De har nu satt upp sitt mål, de vet vad de vill. De vill skapa ett litet samhälle i samhället, de vill visa att man kan leva tillsammans i fred och att man med musik, kärlek och andlig befrielse blir en vackrare och starkare människa. Ryktet om Regnbågen sprider sig med vindens hastighet och alla är välkomna! Men alla tycker inte om idén. Många försöker köra bort dem. Illviliga ord sprids och konstiga personer som inte passar in i bilden har börjat dyka upp bland tälten. Kanske kan inte Det Stora Samhället hållas tillbaka länge till...

kalendarium

ostffronen.ost.sverok.se/nyheter

s p e c i a l

23 jun **27 jun** **Borgmästarens Arv**
home.swipnet.se/Triaden/
Lajv strax utanför Hallsberg

Sista anmälningdag: ? Okant Avgift: 299 kr
Kontaktpersoner: Thomas Hofberg (0171 - 447039)
För ett och ett halvt år sedan anlände ett kringströvande rövarband till byn Mosstors utkanter. Då de voro gnidna och lumpna krävde de att byn skulle betala dem tribut. Den rådgive rättfärdige borgmästaren Celarus vägrade dock. Istället skickade han bud till länsherren med en förfrågan om snar hjälp. Rövarena, förgymmade över borgmästarens agerande, satte byn i brand och drev dess invånare på flykten. Länsherrens mannar kom allt för sent för att förhindra detta nidingsdåd. Dock förlorade icke byns invånare sitt hopp eller sin okuvliga vilja att överleva. Länsherrens Garde förblev i byn som beskydd, lett av en av Länsherrens förtrogna, att övervaka återuppbyggnaden. Med förnånde krafter reste sig en ny by ur askan av den gamla. Idyllen rämnade dock när den vise och älskade borgmästaren insjuknade under mystiska omständigheter, och gick bort blott ett fåtal timmar därefter. Mistankar har väckts om ursprunget till denna sjukdom, och rykten förs med vindens viskning. Lönnmördare? Men frågan kvarstår, som nyktrare bybor påpekat, vem skulle vilja sätta denne allmänt älskade man i graven? Misstänksamma blickar riktas mot både den nyanlända vaktstyrkan och andra bybor. Olyckan blev dubbel, ty borgmästaren hade icke utsett sin efterträdare, som seden bjuder. Ån värre blev det när borgmästarens testamente inte stod att finna. Tvister uppstod, och inom loppet av några timmar hade ett flertal testamenten "uppdagats" av olika driftiga personer i byn. Huruvida dessa kan anses tillförlitliga är dock tveksamt. Nu står den årliga skördefesten för dörren, en tid av stoj och uppsluppenhet. Dock hör det till traditionen att skördefesten invigs av borgmästaren, och somliga tungor beklagar sig över borgmästarens fränfalle. Vidskepliga fruktar att otur kommer med en skördefest som ej blivit rätt invigd, och denna fruktan växer sig allt starkare för varje dag som går. Aldrig gummor och visa gamla män talar om vikten att stadens borgmästare öppnar festen. Deras ord väger tungt, och innan det riktiga testamentet är hittat och en efterträdare är utsedd kan inte skördefesten sättas igång. Hela byn väntar nu på att byrådet ska utse den riktiga borgmästaren så att man åter kan påbörja förberedelser inför skördefesten. Borgmästarens arv är ett medeltids/fantasy-lajv utan stridigheter. Mycket rollspelande och intriger.

28 jun **30 jun** **Mörkrets barn**
www.angelfire.com/stars/Drakontia/morkretsbar.html
Fantasy-Medeltidslajv, Tivedsskogarna, ca 3 mil söder om Örebro

Sista anmälningdag: 18 Maj Avgift: 150 kr
Kontaktpersoner: Yvonne Pettersson (0582-523 98)
Mörkrets barn är tänkt att bli ett stämningfullt fantasy-medeltids lajv med en stark lutning mot medeltid och med mystik och spänning. För vem vet vad som dväjs i skuggorna, och hur länge det kommer att stanna kvar där...? Ty skogsvaktaren hade sett mörkret födas. En mörkeralkvinna badande i månens sken hade fött ett barn, en pojke, och detta barn var så omvärvat av skugga och dimmigt mörker att man knappt kunnat se dess gestalt och en obeskrivlig skräck hade gripit mannen där han betraktat händelsen, gömd i ett snår. Det talades länge om händelsen i byn. Ingen kunde riktigt glömma skogsvaktarens ångestfyllda anletsuttryck, eller att han aldrig mer efter det hade kunnat tala utan att stamma, eller få sina händer att sluta skaka. Dessutom började ett rykte gå i byn... ett rykte om att barnets far var en människa, en man från byn som inte kunnat motstå mörkeralkvinnans skönhet, utan brutalt förgripit sig på henne i nattens tysta timmar. Nu... nästan tjugo år senare, är byborna fortfarande rädda för att gå ut i skogen och dessutom börjar det gå konstigt prat i trakten. Det sägs att mörkeralkvinnans son har återvänt, och att han nu är ute efter att hämnas den skymf som gjordes mot hans mor... kanske är det sant som den gamla gamla byhäxan säger, kanske går Stigtorp mot sin undergång... Vi har skärpt en del regler sedan SläktFejden, så se till att läsa igenom sidorna ordentligt. Även området och tillgången till vatten kommer att vara bättre. Eftersom detta lajv utspelar sig i en liten by som ligger långt ute i skogen så har vi ingen användning för en skvadron av vandrande hjältar, utan främlingen är ovannliga och vi kommer att koncentrera oss på intriguerna kring byborna.

30 jun **2 jul** **Spelhelg på Eda**
hem.passagen.se/klamal/adhoc.html
ASL-helg Elsas Hus, Linköping

Sista anmälningdag: I god tid Avgift: 20 kr
Kontaktpersoner: Klas Malmström (013-185102, 013-127065)
Då var det dags igen för den årliga (8:e året i följd i år) ASL träffen i Linköping. Datumet för årets ASL träff är fredagen den 30:e juni till söndagen den 2:a juli. Start c:a 15.00 på fredagen. I år är det ny lokal. Vi håller till i Elsas Hus i spelklubben Dragon's Den lokal som vi får låna. Elsas Hus ligger på Elsa Brändströms gata i Linköping (bredvid Radiocafeet). Ingång från baksidan. I år kommer det att kosta en liten summa, 20 kronor (för medlemskap i Dragon's Den spelklubb).

30 jun **2 jul** **Invigningen**
www.i-v-v.nu/invigningen/index.html
Fantasy-lajv 2,5 mil utanför Ludvika

Sista anmälningdag: 30 Maj Avgift: 250 kr
Kontaktpersoner: Hans Käll (054 - 188 168)
Storskogen vaknar efter en hård vinter. Dags att börja reparera redskap, förbereda för sommaren och att laga vintems skador på hus och omgivning. Dags att väcka (krigarinstinkterna i) kapten Abel och de slumrande byvakterna. Vinsala värstämman måste hållas, är lagmannen och byhövdningen hemma än?
Herdar och jägare återvänder från skogen med berättelser om hur svartfolket i trakten visat sig tydligare en nänsin för. Resande handelsmän och äventyrare har anlänt till trakten uppjagade och bekymrade över saker de sett eller trott sig se. Berättelser på värdsbus och i krogstugor har blivit allt vildare och överdrivna. Många ser även detta som ett tecken på att någonting ovanligt händer i trakten. Det verkar bli en ovanlig värstämman i Vinsala om man ska lyssna till de resandes berättelser om att skogen visar sina mörka sidor så här långt före kaosnatten. Invigningen är ett lajv i Aranthas som utspelas på Hårskärringens område utanför Ludvika. Såväl nya roller som kampanjroller är välkomna. Drickbart vatten finns på området. Ved måste deltagarna själva ordna med. Vid tidigare lajv har många deltagare råkat ut för veritabla campingplatser i skogen, varför vi måste påpeka att tält och vindskydd SKA vara lajvmässiga eller väl dolda.

6 jul **9 jul** **Skuggor**
hemsida saknas.
Dark Fantasylajv, liveby nära Vaggeryd i Småland

Sista anmälningdag: ? Okant Avgift: 150 kr
Kontaktpersoner: Lo Wallmo, tel. 0390-415 75
Bæk Olman var rädd.... Avsmaken för denna känsla han inte haft sedan barndomen brände i hans mun, men hur mycket han än försökte kunde han inte skaka den av sig, rådslan var helt enkelt för djupt rotad i hans själ. Ändå tyckte hans logiska medvetande att känslan var överdriven Han hade syslat med döden hela sitt vuxna liv, varför frukta den nu? Nej, detta var något annat än det vanliga, detta övergick hans förstånd. Han visste inerst inne att han var en fördomd man, utan hopp om räddning. Men än var han inte redo för att ge upp, han skulle finna en väg. En kvist bröts i hans närhet och han ryckte ofrivilligt till. Hans forna tjänare sökte honom säkerligen, om de fångade honom visste han vad som skulle ske. Han skakade av sig stelheten i sina muskler efter att ha suttit ihopkrupen under granen i flera timmar, sedan reste han sig snabbt upp till stående medan han muttrade för sig själv: - "sablota otur" Han flydde djupare in i skogen..... Skuggor är ett "dark fantasy"-live som utspelar sig i och omkring en högst ovanlig by. En unik liveupplevelse väntar.

7 jul **9 jul** **Jarlarnas Rike**
embark.to/jarlsheim
Fantasylajv Skellefteå

Sista anmälningdag: 12 Maj Avgift: 200 kr
Kontakt: Key Bjühr (dag 0910-365 83, kväll 0910-776274)
Ett fantasylajv i landet Jarlsheim som är löst baserat på och hämtar sin inspiration från vikingatidens nord. Lajvet blir ett stilsamt gårdsaljv där stämning och känsla är viktigare än striden. Deltagarantalet är satt till 70-150 stycken. Lajvet är Förbundet Vi Ungas officiella rikslajv 2000 och utspelar sig på en Jarlsgård och man kan förvänta sig saker som: Gästabud, handelsmän, envig, spel, ett vikingarbröllop, gårdsaljv och ett storting.

kalendarium

ostfronten.ost.sverok.se/hyheter

s p e c i a l

10 jul	16 jul	Nattögon www.larp.com/gtr/natt
☛ Lowfantasy RSK, Ludvika		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: 300 kr Kontaktpersoner: Olle Ireflod (08-935134, 070-7161110) Vi kommer att satsa på att skapa ett lajv med Sagan om Ringen som stomme, det kommer även satsas mycket på intriger. Våra högsta krav är på rollspelande, och vi ställer höga krav på utrustningen. De karaktärer som kommer med kan ej vara en kampanje-roll utan alla roller måste börja om "från början, eller i samråd med arr. Allt är planerat att utspela sig under mitten av den fjärde åldern och allt är väldigt low-fantasy. Svartblod utgår helt. De två första dagarna är förberedelse dagar och den sista är efterarbetsdag vilket ger hela 4 dygn till rollspelande. Kolla in hemsidan för senaste info! Alternativ		

20 jul	23 jul	De Tusen Rosornas Väg www.mobila.cx/~staffz/DTRV/
☛ Manifestation mot krig, ingen bestämd ort ännu		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: 350 kr Kontakt: Staffan Jonsson, tel: 070-742 74 76, 08-648 12 46 Tragik, Dramatik, Moraliska dilemman. En produktion av Sisyfos. Ett lajv i krigets verklighet, en lek kring moral, individualism och människans nattida. Varför sker de vidrigheter som präglar historien? Vad driver massans ständiga överväld? Utveckla din egen teori genom att se det ur våldsmakarens eller offrets ögon. Ägna det en tanke- eller fyra dagar.		

21 jul	23 jul	Ockupationen www.geocities.com/sagomakarna/
☛ Medeltida Fantasylajv, lajvby utanför Skillingaryd		
Sista anmälingsdag: 20 Juni Avgift: 300 kr Kontaktperson: sagomakarna@hotmail.com Kriget hade rasat i 3 år och Kung Wilhelm Vis i landet Norien var slagen. Allt detta på grund av några guldvorur i söder. I landet i väst härskar den grunge Kung Kristian, som inte kunde se alla rikedomar utvinna ur gruvorna utan ställde ett ultimatum till Wilhelm om att gruvorna skulle övergå till honom i Västland. Wilhelm vägrade förstas och ett krig var ett faktum. Noriens trupper var inte lika våltaliga och bra rustade som Västland, de stred tappert i 3 år men tillslut var nederlaget ett faktum. Då Kristian ej var intresserad av landet Norien utan endast av de rika guldvorurna i söder så lämnade han landet i fred med vissa förbehåll. Dessa var att han skulle få guldvorurna i söder, samt att flera Noriska gransbyar skulle övergå i Västlands ägor och att alla Noriska soldater skulle fångas och skickas upp till Västland nordliga stenbrott. Detta är upptakten till historien om Nordskogs ockupation.		

26 jul	30 jul	ConTainer Saknar hemsida.
☛ Sommarkonvent, Martinsgården, utanför Jönköping		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: 100 kr Kontaktpersoner: Jon Heinpalu (036 - 12 53 78) Det enda konvent som kombinerar spel, bad och spel. Ute på en gård mitt i ingenstans får dina spelupplevelser en helt ny dimension. Ligg och lapa lite sol medan du spelar Settlers, gå ut i skogen och var med i dräcka-lajvet, kryp upp i ladan och hoppa på en rollspelsession eller gå och bada strax innan lunch. Inget annat konvent har samma nonchalant, semester attityd till konventstressen. Här vet vi inte ens vad ordet förrämnan betyder utan alla spelleder och spelar när det helst passar dem. Måltider serveras till självkostnadspris och för de 100 kronorna tar du igen allt du redan missat under sommaren. Kom och njut!		

26 jul	30 jul	Eldarna i Vargaland III hem.passagen.se/mile0001/vargaland/index.htm
☛ Sagomedeltida Utanför Ljungskile		
Sista anmälingsdag: 31 Maj Avgift: 250 kr Kontaktpersoner: Mikael Lestander (031- 19 80 13) Årets uppsättning går under namnet Land av drömmar och är en direkt fortsättning på Gryningsstid och arrangeras även denna gång av Livesällskapet Romantiska Sagor. En liten nybyggarkoloni är hårt trängd av nomadstammar samtidigt som härskare reser anspråk på kolonin i en värld där sagorna är mera levande än man tror och ingen är vare sig ond eller god.		

28 jul	1 aug	Odivas Svek home.swipnet.se/Triaden/
☛ Fantasylajv strax utanför Hallsberg		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: 300 kr Kontaktpersoner: Rasmus Norberg (08 - 581 660 92) Odiva kom till Vondham för två år sedan, han klarade av allt han företog sig. Han var en vänlig person som alltid var trevlig och hjälpte till så gott han kunde. Det var bara en sak som han gjorde fel, han blev kär i en häxa. När Renaren kom till byn för att ta kål på henne så lurade dom ut Odiva i skogen, när Odiva var i skogen så brände de flickan på bål. Vad de däremot inte visste var att Odiva kom tillbaka i tid för att se sin älskade dö. I det raseriutbrott som följde så dödade Odiva en av prästerna och begav sig sedan ut i skogen. Nu har man sett till Odiva i sällskap med svartblod och annat oknytt. Nu har även alverna dykt upp för att hjälpa människorna mot Odiva och hans öriska anhang. Alverna blev attackerade på vägen till byn av Odiva och en magiker, det var endast tre alver som överlevde, alvledaren och två vakter. Allt pekar på en sak, Odiva måste dödas.		

19 aug	20 aug	En Midsommarnattsdröm www.midsommer.cjb.net
☛ Medeltida Fantasy, LS Hovnarren's område i Läbytorp		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: 100 kr Kontaktpersoner: Roger Hammar (0530-600 31) Ett medeltida fantasylajv i Dalsland, med inslag av nordisk folktro. (Mer info kommer senare när lajvet är helt klart).		

29 aug	29 aug	Odins Stav www.nogo.nu/lodin/
☛ Viking/saga söder om Kil i Värmland		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: 0 kr Kontakt: Martin Fröjdin (ICQ: 28287822, 073-631 64 95) Ett endags viking/saga-lajv för 30 personer och uppåt i södra Värmland. Betoning på att värva nya lajvare och köra ett lajv utan aldeles för höga förväntningar och krav. Helt gratis också! Kolla in på www.nogo.nu/odin/ för att anmäla er; man kan anmäla sig utan att vara säker på att man kan, det är inte bindande.		

1 sep	3 sep	Skuggvingar www.larp.com/hot/skuggv
☛ Fantasylajv Stockholmområdet		
Sista anmälingsdag: ? Okänt Avgift: ? kr Kontaktpersoner: Patrik Hellstrand (08- 632 03 67) Fantasylajv, med anknytning till Chattraff från Wårdshuschaten på Syskonskapet.		

8 sep	10 sep	Den Glömda Stigen www.unionen.org
☛ Fantasylajv Stockholmstrakten		
Sista anmälingsdag: 21 Augusti Avgift: 320 kr Kontakt: Dennis Rundqvist, tel: 08-646 64 19, 0709-749 188 Vad sägs om ett tredagars fantasylajv med låg vapenhalt, med intriger som passar både för nybörjaren och den erfarna och där ordentlig mat ingår i anmälingsavgiften? Den Glömda Stigen handlar framför allt om en religiös tvist mellan Kejsardömet och de olika folken i skogarna samt om dessa folks relation till varandra. Vi har lite idéer om hur alver, vättar och troll ska spela så att de faktiskt känns som trovärdiga släkten i balans med sin omvärld (dvs; Varför har inte den krigiska orckliken som bor bredvid byn bränt ner den för långa sedan? Varför bor det människor här om skogarna är fulla av människötande troll?). Vi kommer även att satsa hårt på att hjälpa nya lajvare, och åldersgränsen ligger på två år. Detta är dock inte ett bofferlajv, utan de som vill ha sina vapen med sig uppmanas åka någon annan stans.		

15 sep	17 sep	BovCon www.sverok.se/bovcon
☛ Konvent Bara, utanför Malmö		
Sista anmälingsdag: 10 Okänt Avgift: ? kr Kontaktpersoner: Andreas Brodin BOVCon är ett mindre konvent med gedigen repetoar som t.ex. Cluedo-lajv, Gilbringarna, GW-spel, en drös bra rollspel, bärdspej o.s.v. Vi har dessutom uppgraderat den trista sedvanliga cafeterian till Caveln. Välkomna!		

Redan de gamla grekerna

(från Districted News #16)

Redan Platon tyckte på sin tid att ungdomen var bättre förr. Med jämna mellanrum anklagas vi spelare för att vara dåliga människor, alternativt offer, för vår hobby. Vad nu detta dåliga skulle gå ut på är av nödvändighet vagt formulerat eftersom kritikern inte förstår vad hon kritiserar. Ni kanske minns Livets Ords kampanj för ett tag sedan. Lyckligtvis föll de till stor del på eget grepp, eftersom deras främsta anklagelse var att spelare håller på med demoner. Vad vi spelare skulle göra med demonerna framkom aldrig, och de blev besvikna när demoner inte var så vanliga som de trodde eller hoppats på. Deras stora miss var dock att Dungeons & Dragons-demoner, till skillnad från Livets Ord-demoner bara är på låtsas. Själv väntar jag med spänning på den dag en Livets Ordare gör "ps -aux" på en UNIX-maskin. Vi är vid det här laget ganska många som har erfarenhet av såna här påhopp, och vet hur tråkigt det är att försvara sig mot dem. Nu när jag inte är någon ungdom längre men ännu inte hunnit börja förfasa mig, tänkte jag dela med mig av min erfarenhet innan det är försent.

Det var en gång för länge sedan i min ungdomstid i Norrköping. Vi var ett grupp välartade ungdomar som brukade spela Dungeons & Dragons någon gång ibland. Vi hade bevistat det stora konventet GothCon, och planerade även att besöka LinCon som var den konkurrerande uppstickaren i konventssammanhang. Vi tyckte att en förening var en bra grej, delvis för att tanka kommunen på lite pengar och delvis för att kunna använda Studieförbundet's lokaler för vår Ungdomsverksamhet. Vi kunde inte ha studiecirkel som skulle ösa in pengar till Studieförbundet, även om en av oss undervisade i Basic på Vic20. (Jag sa att det var länge sen!) Men vi log, var trevliga, och som sagt välartade, så vi skulle nog kunna komma med i någon kampanj med visning av många roliga och olika aktiviteter med ungdomsverksamhet. Dessutom kostade vi ju i alla fall ingenting.

Allting var frid och fröjd, tills jag en morgon slog upp psyksidan i Svenska Dagbladet. Jag minns som igår den oerhörda känsla av ren och skär förvåning, att det oskyldiga nöje jag hade ägnat mig åt, egentligen var djävulsdyrkan och ockulta riter, som skulle leda till psykiska sjukdomar och självmord. Rollspel var mindre kända på den tiden, så de som kritiserade rollspelen kunde ta ut svängarna mera. Jag var nästan lite smickrad över att min hobby hade fått så stort utrymme i Sveriges tredje största dagstidning, om än i en del med ganska låg status. Artikeln tog upp tre möjliga självmord i samband med rollspel. Eftersom det finns några miljoner spelare, måste ju det betyda att rollspelares mentala hälsa rent generellt är mycket god, tänkte jag. Det var fel. Enligt artikeln var spelledaren en allsmäktig auktoritet vars vilja inte kunde ifrågasättas utan att bli straffad. En spelledare hade också dödat en karaktär, vars ägare sedan sköt sig själv, och eventuellt sin syster. Jag minns inte så noga. I

god amerikansk anda hade hans föräldrar stämt TSR på några miljoner, men varken de eller någon annan lyckades leda TSRs skuld i bevis. Det här ledde till problem.

En tidig morgon ringde en socialassistent från villaförorten Åby utanför Norrköping upp mig i mitt korridorrum i Linköping. Hon ville prata med mig om rollspel, GothCon, den nybildade föreningen och en ung kille som hon hade hand om. Eftersom hennes kunskap om rollspel begränsade sig till vad hon läst i Svenska Dagbladet och vad killen berättat, (vilket måste ha varit svårt eftersom han aldrig hade spelat rollspel) blev det lite svårt att kommunicera med henne, speciellt då hon tyckte att hon visste tillräckligt för att kunna bilda sig en egen uppfattning. Jag försökte förklara så gott jag kunde, vilket inte var så lätt. Det gjorde nu inte så mycket eftersom hon hade sin uppfattning klar. Det viktiga var att killen, som hade slutat skola och börjat sköta sig, inte hamnade i dåligt sällskap. Han hade följt med oss till Göteborg under påskhelgen, och jag hade arrangerat med biljetterna. Det kändes bra att få en förklaring till denna utvaldhet så tidigt på morgonen, och att jag äntligen förstod vem den genom sekretessen anonyme personen egentligen var. Det jag mindes av honom från konventet var att vi med några andra under ett antal timmar flyttade platsfigurer mot ett fort med boer, men det var nog inget man säger till en socialassistent-kvinna. I stället hävdade jag att spel-föreningen i Linköping var flera år gammal, och också arrangerade ett stort konvent med ansvar för flera hundra personer under en hel helg. Det bet inte på henne eftersom det i SvD-artikeln stod att det ofta var utåt sett anpassade ungdomar som sysslade med sånt där. Jag började känna mig lite matt eftersom det inte dög att vara varken väl- eller missanpassad. då föreslog jag att hon skulle

komma och besöka LinCon och bilda sig en egen uppfattning om konvent, men hon avböjde med motiveringen att hon skulle på bröllop. I ren desperation upptäckte jag då mitt trumfkort som jag inte använt eftersom jag tycker att det är alldeles självklart att konvent med deltagare under 18 år är nyktra tillställningar. Men eftersom hon inte trodde på mig när jag sa att flera hundra personer samlades i Chalmers lokaler en hel helg utan att någon enda var berusad, fungerade inte det heller. Vi avslutade samtalet, och jag hörde aldrig av henne igen. Vi fick inte vara kvar i Studieförbundets lokaler sedan socialassistent-kvinnan ringt dit och undrat vad vi höll på med egentligen, och föreningen dog.

Det här är ingenting unikt för rollspel, utan något som alla hobbies råkar ut för med jämna mellanrum. Det senaste från USA är att skateboardgäng härjar runt, men det är ju bara att fortsätta att lista mer eller mindre viktiga direkta och indirekta orsaker till ungdomars kroppsliga och själsliga fördärv som t.ex. långt hår, svarta kläder, kort hår, svart hår, tobak, tajta jeans, plåtåskor, träskor, motorcyklar, motorcyklar av speciellt märke, fri sex, cykelstyren, serier, kärnfamiljen, skilsmässobarn, knark, högljudd musik, TV, radio, kristen uppfostran, anabola steroider, dansbanor, logdans, rave, farligt godis som poppar i eller fräter sönder munnen, kärnvapen, mellanöl, kläder med nitar, spretiga frisyrier i grälla färger, förorter, kroppsbyggande, sniffning, läsning, jazzmusik, fiolmusik, religion, ateism, atonal musik, preventivmedel, fri abort, kon-tokort, Goethe, biljard, droger, Starlet, pornografi, sport, Magic, bokläsning, universitetsstudier och juridikstudier i synnerhet, arbetslöshet, rollspel, krigsleksaker för Ungdom under 18 år, video, film, våld, bingolotto, flickor, pojkar, borttagande av kristendomsundervisning i skolan, paintball, hårdrock, slaskpop, El-

vis Presley, Beatles, Magnus Uggle, Madonna, Cicciolina, orientaliska kampspor- ter, boxning, moped, orealistiskt snabba samlag i spelfilmer med Sharon Stone, kommunism, socialism, homosex, kapitalism, imperialism, isolationism, Beavis & Butthead, höga räntor, låga räntor, ut- ländska produkter, fransk youghurt, hem- bränt, vaccinerings, ungdomsgårdar, ABBA, sex, datorer, swingpjattar, Tårten (tv-programmet), Staffan Westerberg, datorspel, flipper, för högt tryck i cykel- däck, hundar, disco, kroppsbyggning, ryssar, reklam, bantning, hamburger- kultur, våldsfilm, brittiskt nötkött, bibeln, feminism, sexism, demokrati, judar, ast- rologi, naturmedicin, onani, judar fack- medicin, negrer, Internet, sniffa, stats- skulden, herrcyklar, miljöbovar, barnpro- gram, tåg, bilar, Greenpeace, korta kjo- lar, utsvängda jeans, cyberpunk, hängel, science fiction, läsa i svagt ljus, kaffe, Öresundsbroar, EU, bada när man är mätt eller hungrig, kvälls- och söndagssöppet i affärer, kärnkraft, rocketstyren, raketost, Christiania, glesbygd, storstad och så vidare. Jag skulle kunna fortsätta den här uppräknings, det är inga pro- blem att hitta orsaker till varför man är den man är och inte den som Hem och Skola vill att man ska vara. Att dessa människor inte kan skilja mellan farliga saker som till exempel droger eller full- ständigt harmlösa saker som flip- per, är något jag alltid har förvä- nats över.

Men vad gör man när någon kommer och säger att det man gör är osunt och enbart tycker att det hon själv gör är bra? Det viktigaste är att inte ta det person- ligt. Det är inte dig hon vill åt, utan ett av de ovan uppräknade

eller något annat av alla otaliga fördär- liga fenomen som finns. Diskutera inte med dem direkt, eftersom du i hennes ögon är förtappad och ändå inte tillräk- nelig. I bästa fall har du slösat bort din tid, men i värsta fall väckt hennes intresse så att du har fått en fiende för livet. Ta det lugnt och räkna med att något annat blir på modet att bekämpa. Var öppen och skriv en svarsinsändare, och kräv att få svara på kritiken om någon journalist va- rit framme! Men framför allt, var så vanlig som möjligt! Om du någon gång hamnar i TV för att försvara Kult, gör det sig helt enkelt bättre om du ser ut som en elevrådsordförande än med din favorit- konventsutstyrelse med fårkranium om hal- sen.

text **Magnus Selhammar**



sten-sax-påse-fria vampyrer

Regelsystemet är väl det mest debatterade ämnet i alla de vampyrlajv som poppat upp som svampar i Sverige de senaste åren.

Här försöker jag förklara varför och informera lite om de olika lösningar som finns.

Som samordnare för Sweden By Night har jag haft möjlighet att smygkika på många av de olika vampyrlajven runt om i landet. Det slår aldrig fel; det finns snart inte två lajv i hela Sverige som använder samma regelsystem. Alla lajv ska alltid ändra på någon regel, som de anser vara helt galen eller ofta göra om regelsystemet helt och hållet.

Detta skapar ofantliga problem när man sedan försöker förhandla med de internationella vampyrorganisationerna som Camarillan(tm) och One World By Night.

Vad beror då detta på? Är White-Wolf's system helt enkelt så dåliga att ingen vill använda dem? Nej, kan jag med lätthet svara på den frågan av två anledningar. Dels på grund av att de faktiskt används i stor skala i resten av världen och att de efter allt säljs i Sverige i massupplagor. Dels på grund av att lajven faktiskt redan valt att spela i White-Wolfs spelvärld (med klanerna och Camarillan) och regelsystem (med disciplinerna, definitionen av Torpor, aggreverad skada, blodssystemet, diablerie, generation osv).

Är det pga att de saknar svenska förhållanden? Nej återigen eftersom ändringarna ändå aldrig i huvudsak ändrar något drastiskt i förhållandena och om detta var det enda problemet hade det inte behövts fler ändringar än inom just det området.

Synsätt

Nej problemet är nog mer skillnaden på den amerikanska och svenska synen på lajvande och rollspel i allmänhet.

Den svenska stilen inom rollspelande och lajvande har utvecklats till att bli mer friform än sin amerikanska motsvarighet.

Svenskarna har blivit vana vid smidiga och snabba system som inte stör rollspelandet i lajven och MET (Mind's Eye Theatre) systemet är i grund och botten rollspelssystemet där sten-sax-påse ersatt tärningarna, för att den lösningen var mer praktisk än tärningar i stående position.

Den är på intet sätt varken smidigare eller snabbare än rollspelet, bara mer praktisk i stående position.

Vad som egentligen gör lajvreglerna krångligare än rollspelsreglerna är just det att de ersatt tärningssystemet och svårighetsgraderna, med ett system där man satsar olika grundegenskapsord "traits" i sten-sax-påse dueller. Ex: Jag är "Smidig" därför slår jag dig, jag är "uthållig" därför tål jag ditt slag, sen utför man en sten-sax-påse för varje skada och man kan dessutom göra om varje utmaning otaliga gånger genom att använda olika färdigheter och specialegenskaper. Om man förlorar en utmaning förloras även den satsade egenskapen och man måste välja en ny till nästa utmaning.

Detta leder till evighetslånga strider, där sten-sax-påse dueller knappast heller främjar rollspelandet bland de övriga deltagarna.

Fördelar

Ändå finns det lajv som försöker klamra sig fast kring dessa system genom att endast använda små modifieringar. Vad är då fördelen med att använda detta system?

Jo, som White-Wolf själva skriver i reglerna "Don't fix what ain't broken". Regelsystemet har använts och testats över hela världen och i synnerhet den reviderade Laws of the Night är väldigt balanserad. En balans, som man riskerar att förlora om man går in och pillar i ett redan fungerande regelsystem.

Dessutom är regelsystemet tätt sammanvuxet med en spelvärld vid namn World of Darkness, som lajven oftast vill utspela sig i.

Sista av allt ger de avancerade och bearbetade reglerna ett större djup till lajvet genom fler valmöjligheter och lösningar på konflikter.

Mitt nya system

Efter att ha sett mig om bland alla andra lajv kan jag inte själv låta bli att fundera över en egen lösning.

Att kombinera White-Wolfs mångfacetterade regler med ett snabbt och smidigt system var kravet på det system jag redovisar här.

För att få White-Wolfs system till att bli smidigt blev jag tvungen att förkasta idén om sten-sax-påse. Det stór helt enkelt för mycket. Egenskapsnamnen (traitsen) flög också i soptunnan då de nummer som istället används i rollspelet är bra mycket enklare.

Resultatet blev det system jag presenterar här och har väl som grundtanke att vara ett system ämnat för konventsscenarioer och mer fria kampanjer.

Satsandet av egenskaper ersattes helt enkelt av en jämförelse och automatisk förlust av egenskap, för att symbolisera utmattnig, ge mindre karaktärer en chans att i alla fall matta ut större motståndare och dessutom förhindra

kobolderi. Färre utmaningar och mer rollspel istället.

De fysiska disciplinerna var de enda som jag tvingades ändra mer ingående eftersom de bygger på olika former av vinstvillkor vid sten-sax-påse duellerna. Istället ersattes de med disciplinnivåer som var mer lika rollspelets. Mäktigare men ändå inte lika mäktiga rollspelets versioner, för att snabba upp striderna.

Viktigt är dessutom att inte få några juridiska påföljder. Därför har jag bara tagit med ändringarna och resten står att läsa i Laws of the Night: Revised Edition.

Som tumregel kan du ha att samtliga omtester ersätts med automatisk vinstchans och satsandet av egenskaper ersätts med utmaningar där egenskapen går direkt förlorad.

Nackdelar

Den mest uppenbara nackdelen med det nya systemet är att man förlorar den påtagliga slumpfaktorn. Detta kompenseras genom att flera olika egenskaper används i olika utmaningar, så att det blir svårare att lista ut motståndarens egentliga värde. Automatisk vinst och förlusten av egenskaper gör även att en sämre spelare har en chans att göra motstånd.

Kommentarer

Om ni har några kommentarer på systemet så tar jag mer än gärna emot dem. Detta är en första version jag slängt ihop och det kommer säkert förbättras allt eftersom.

Just nu känns de däremot väldigt bra och jag har även hunnit provspelas dem i ett litet scenario.

text och foto: **Daniel Roos**

Utmaningar

Vid utmaningar jämför ni era sammanlagda egenskaper. Varje part förlorar en nivå av sin grundegenskap. Vinnaren får sina vinstvillkor uppfyllda.

Jämförelse

Den som utmanar börja tala om vad han har och sedan svarar motståndaren. Varje part kan ljuga nedåt om sina egenskaper för att inte avslöja sig inför kommande utmaningar.

Ni visar med fingrar, symboler eller viskar till varandra (vad som än passar in i situationen) det antal sammanlagda egenskaper ni innehar för utmaningen.

Ge upp

Att ge sig innebär att ingen part förlorar egenskaper i utmaningen.

Detta uppmuntras eftersom det snabbar upp spelet.

Automatisk Vinst

Du kan genom att spendera en nivå av rätt Färdighet kräva automatisk vinst på en utmaning utan att någon part jämför eller spenderar egenskaper. Vid Sociala eller Mentala utmaningar kan du även spendera Viljestyrka för att begära automatisk vinst.

För att visa detta gör du ett tecken genom att lägga en handflata mot bröstorgen.

Den automatiska vinsten kan kontras av att motståndaren också offerar en Färdighetsnivå eller Viljestyrka, som i sin tur kan kontras av dig. Den som offerar sist är den som vinner.

Blod

·Läker två Vanliga eller en Dödlig skada per blodpoäng och runda ni spenderar på detta. Om ni spenderar en färdighetsnivå i Överlevnad eller innehar Fortifikation tar läkandet ingen tid.

·Återställer en Fysisk egenskap per blod eller samtliga om ni innehar Vitali-

tet.

·Höjer dina Fysiska egenskaper med ett per blod under en scen.

·Höjer dina Fysiska egenskaper över ditt generationsmax med ett per blod under en rundas tid.

Viljestyrka

·Kan offeras för att automatiskt vinna en Social eller Mental utmaning.

·Kan offeras för att återställa en kategori av egenskaper (Fysiska, Sociala eller Mentala).

·Kan offeras för att använda en färdighet du inte kan.

·Kan offeras för att ignorera effekterna av skada under en runda.

·Kan offeras för att läka mer än en Aggreverad skada per dag.

Färdigheter

Färdigheter har olika egenskaper bundna till sig. För varje användande förbrukar du en egenskap. Vid utmaningar lägger du samman egenskapen med din nivå i färdigheten.

Du kan offera en temporär nivå av din Viljestyrka eller i färdigheten för att lyckas automatiskt.

Discipliner

★ Kraften tar ingen tid att utföra.

➡ Kraften tar en handling att utföra.

○ Kraften kräver ingen utmaning.

F Fysisk utmaning
Använd dina Fysiska egenskaper.
När du försvarar dig får du lägga till lämplig färdighet.

S Social utmaning
Använd dina Sociala egenskaper.
När du försvarar dig får du lägga till din Viljestyrka.

M Mental utmaning
Använd dina Mentala egenskaper.
När du försvarar dig får du lägga till din Viljestyrka.

Animalism

Lägg till färdigheten Zoologi till utmaningarna i denna kraft.

1 Djurens Tunga ➤s

Du kan tala med djur och ge dem enkla order.

2 Animalisk Kallelse ➤s

Kalla till dig ett vanligt djur som finns i området inom 10-30 minuter.

3 Besegra Besten ➤s

Gör en människa viljesvag. Hon kan inte längre spendera Viljestyrka under kvällens gång och hon måste spendera en extra egenskap i Mentala utmaningar. För att uppnå samma effekt hos övernaturliga varelser måste du själv betala en temporär Viljestyrka.

Du kan även lugna en Vampyr som går bärsärk genom att spendera en Viljestyrka och utföra en utmaning.

4 Ande Assimilering ➤s

Du kan besätta ett djur genom att stirra in i dess ögon och utföra en utmaning. Du har samma begränsningar som djuret, men genom att spendera fler egenskaper kan du använda några av dina discipliner (1 egenskap för Djupseende,

2 för Närvaro och Animalism, 3 för Dementia och Domination, 4 för Illusionism, Nekromanti, Thaumaturgi). Din vanliga kropp faller i koma under besättelsen och har ingen vetskap om vad som händer. Den tar även samma skada som djuret utsätts för och skulle djuret dö faller du automatiskt tillbaka till din kropp och hamnar i Dvala.

Du kan när som helst återvända till din kropp omedelbart oavsett avstånd. Efter besättelsen har du kvar drag från djuret i förhållande till hur många egenskaper du förbrukat på besättelsen. Rollspela ut dessa djuregenskaper.

5 Bestens Omfamning ➤s

Du kan överföra din Best till en levande varelse du ser. Detta kan du göra istället för en Dygd utmaning. Så länge din Best finns i djuret kan du inte gå Bär-särkagång. Om djuret dör återvänder Besten omedelbart och du måste göra en Dygd utmaning för att inte gå Bär-särkagång. När du inte har någon Best kan du inte spendera Viljestyrka och måste offra två extra egenskaper i Mentala utmaningar. Djuret får under tiden drag från dig, som kan upptäckas om man undersöker det. För att få Besten att återvända normalt kan du försöka övertala din Best genom att agera Bestialiskt.





Djupseende

Lägg till färdigheten Undersöka och din återstående Viljestyrka till utmaningarna.

1 Förhöjda Sinn

Hörsel ◉○

Du höra konversationer på upp till 100 meters avstånd så länge det inte är något fysiskt hinder i vägen. Symbolisera genom att hålla upp en hand mot örat, med ett tecken av tummen och lillfingret. Lägg ett klädesplagg för att visa var du står och gå sedan fram till ljudkällan och lyssna i hemlighet. Kraftiga ljud, som hög musik eller skrik medför dövhet och smärta under en halvtimme.

Syn ◉M

Du kan även försöka se osynliga genom att visa ett tecken av ett pekfinger mot ditt ögat. Din karaktär vet inte om när det finns osynliga personer i närheten, så använd enbart kraften då det är logiskt att leta efter dem. Kraftiga ljus som strålkastare eller tändandet av ett mörkt rum medför blindhet och smärta under en halvtimme.



2 Auraläsning ◉M

Du kan avläsa andras auror. Jämför dina egenskaper med motståndarens, men poängtera att enbart du förlorar egenskaper på utmaningen. Vid lyckad utmaning får du ställa en ja eller nej fråga till motståndaren. Har du diableriserat under de senaste tre månaderna? Är du vampyr? Är du människa? Är du varulv? Var den senaste meningen du sa en lögn? Är du glad? Är du arg? Är du nervös? Osv...

3 Andesberöring ◉M

Du kan få kunskap om vad som hänt ett föremål genom att söka upp en spelledare.

4 Telepati ◉M

Tala med en valfri människa på telepatisk väg. Ni behöver inte tala samma språk, diskussionen sker mentalt.

Du kan även försöka läsa dess medvetna och ställa en fråga genom att utföra ytterligare en utmaning. Du kan ställa samma frågor som vid Auraläsning och även djupare frågor som berör ämnen personen tänker på för tillfället genom att hon exempelvis diskuterat dem. Hur ser personerna, platsen eller föremål ut och vad diskuterar ni? Dolde du något i ditt senaste svar, i så fall vad? Vad är sanningen bakom en fråga du ljugit på? Vilka minnen realiterar du till den nuvarande diskussionen? Nämn en av dina nackdelar. Nämn en av dina Sinnesrubbingar.

För att använda kraften på övernaturliga varelser måste du spendera en Mental Egenskap extra.

5 Själavandring ◉○

Mot en kostnad av en Viljestyrka kan du skicka iväg din ande i ljusets hastighet från kroppen. Du kan sedan undersöka allt i andeform, medan din kropp ligger i koma. När som helst kan du sedan återvända till kroppen.



Domination

Lägg till färdigheten Förhör till utmaningarna i denna kraft. När du Dominerar berättar du även din Generation. Har motståndaren lägre Generation misslyckas Dominationen.

Motståndaren måste även se dina ögon för att kraften ska fungera.

Ingen Dominering kan leda till offret försätts i uppenbar livsfara.

1 Kommando ➡M

Säg ett ord som motståndaren måste följa. Ex: Sitt, Gå, Tyst, Blunda.

2 Mesmerism ➡M

Du kan beordra hela meningar till en motståndare.

Du kan även lägga in avtryckare för när kommandot ska börja gälla. Ex: När Fursten avslutat sitt tal, nys högt.

3 Glömska ➡M

Du kan skapa, ändra eller ta bort minnen om 15 minuters intervaller hos en motståndare.

Du kan även ta reda på ifall ett sökt minne är äkta.

4 Konditionering ➡M

Du kan ta kontroll över en motståndare genom att utöva denna kraft över henne under lika många nätter som hon har Kontroll Dygder (eller Viljestyrka för personer utan Vampyr Dygder). Du måste även ha tillgång till henne under hela dessa nätter.

Efter Konditioneringen behöver du inte längre uppnå ögonkontakt utföra utmaningar för att Dominera henne. Hon får dessutom en Automatisk Vinst mot andras Dominationsförsök över henne. Som nackdel får hon mindre fri vilja och motivation och kan inte längre producera konstverk eller delta i undervisning.

Om hon lyckas undvika kontakt med sin Mästare under 6 – Viljestyrka antal spelträffar, så blir hon åter fri från Konditioneringen. Hon kan även avprogrammeras av samma Disciplin.

5 Besättelse ➡M

Genom att beröra en människa eller ghûl kan du besätta och ta full kontroll över dess kropp medan din egen kropp faller i koma. Om du spenderar fler Mentala egenskaper kan du också använda några av dina egna. 1 för Djupseende, 2 för Domination och Närvaro, 3 för Illusionism, Dementia och Animalism och 4 för Thaumaturgi.

Din egen kropp tar all skada som den besatta kroppen tar och skulle den nya kroppen dö återvänder du till din vanliga kropp i Dvala. Om du vill återvända till din egen kropp innan det är för sent måste du deklarera detta i början av rundan. Själen återvänder inte förrän slutet av rundan.

Fortifikation

Du kan läka i strid utan att det tar en handling.

1 Uthållighet ★○

Offra en mindre vid förlust i Fysiska utmaningar.

2 Stryktålighet ★○

Reducera en Vanlig eller Dödlig skada per handling.

3 Återhämtning ★○

Offra en Fysisk egenskap för att omvandla en Aggreverad till Dödlig skada.

4 Motståndskraft ★○

Reducera en Vanlig, Dödlig eller Aggreverad skada per handling.

5 Aegis ★○

Offra en permanent Viljestyrka eller tre permanenta Fysiska för att bortse från all skada du tagit under denna runda även om det lett till din död.



Kinetik

Lägg till din Kinetik till dina egenskaper i de handlingar där du använder Kinetik.

Nyttjande av Kinetik kostar blod.

Genom att spendera ett blodpoäng aktiverar du alla dina Kinetikkrafter.

1 Snabbhet ★○

Du kan anropa säker flykt Agera först i rundan innan de andra kan reagera. Kan enbart användas som svar på någons handling om du är medveten om den. Om båda innehar Snabbhet agerar den med högst Kinetik först.

2 Hastighet ★○

Du får en extra handling efter din vanliga.

3 Rapiditet ★○

Offra en Egenskap mindre i handlingar där du använder Kinetik.

4 Förhöjd Hastighet ★○

Du får en extra handling efter din Hastighetshandling. Totalt två extra.

5 Otrolig Hastighet ★○

Du får en extra handling efter din Förhöjda Hastighet. Totalt tre extra.



Metamorfosis

Lägg till färdigheten Överlevnad till utmaningarna i denna kraft.

1 Djurögon ☼○

Du kan se i mörker och dina ögon lyser svagt rött.

2 Vargaklor ☼○

Genom att spendera ett blodpoäng kan du kan fälla fram klor som orsakar Aggreverad skada i närstrid.

3 Jordidka ☼○

Genom att spendera ett blod kan du smälta samman med jorden under dig om du står på bar mark. Förvandlingen tar en hel runda och efteråt kan inget skada dig fysiskt och din kropp har spårlöst lösts upp med marken. Du kan när som helst återvända till din ursprungliga form.

4 Bestens Skugga ☼s

Genom att spendera ett blodpoäng, s kan du förvandla dig till ett djur. Förvandlingen tar tre rundor, genom att spendera fler blodpoäng kan du öka hastigheten med en runda per blod. Du kan stanna i formen tills nästa dag eller tills du själv beslutar återgå. Kläder och ägodelar förvandlas med dig. De enda disciplinerna du kan använda är Necromanti, Thaumaturgi, Viscissitude och Serpentis.

Som varg får du två extra mentala egenskaper, snabbare förflyttning och egenskapen av klor.

Som fladdermus får du bättre hörsel, flygförmåga, men kan bara ha högst tre Fysiska egenskaper.

5 Dimform ☼○

Genom att spendera en blodpoäng kan du bli till dimma. Förvandlingen tar tre rundor, genom att spendera fler blodpoäng kan du öka hastigheten med en runda per blod.

Du kan inte bli skadad av fysiska vapen, bara av magi. Du tar en mindre skada av solljus och eld. Du har inget blod i denna form, så Blods Thaumaturgi fungerar inte på dig.

Du kan inte använda fysiska discipliner och inte Domination.

Du kan när som helst förvandlas tillbaka till din ursprungliga form.



Närvaro

Lägg till färdigheten Ledarskap till utmaningarna i denna kraft.

1 Blickfång ☼s

Du kan få omedelbar uppmärksamhet.

2 Frukansvärd Blick ☼s

Du kan skrämna iväg en person från dig under en timmas tid.



3 Förtröning ☞s

Du kan få en person att bli mer positiv inställd mot dig under en timma.

4 Kallelse ☞s

Du kan tvinga en person att komma till dig, utan att han vet varför eller vem.

5 Majestäet ☆○

Spendera en Viljestyrka för att slå på Majestäet under en timma. Under den timman kan ingen tala illa mot dig, skada dig fysiskt och måste respektera dig inom radie på tio meter.

De kan spendera en Viljestyrka för att försöka bryta igenom din Viljestyrka. För varje Viljestyrka spenderad får de en Social utmaning mot dig. Misslyckas dessa utmaningar får de inte försöka mer under samma kväll.



Vaghet

Lägg till färdigheten Smyga till utmaningarna i denna kraft.

För att försvara dig mot Djupseende lägger du till färdigheten Smyga och dina Mentala egenskaper.

1 Skuggornas Mantel ☞○

Genom att ställa dig bakom skydd eller i mörker när ingen ser dig förblir du osynlig så länge du står still, är tyst och håller kraften aktiverad. Håll armarna i kors över bröstet som symbol för din osynlighet.

2 Osynlig Närvaro ☞○

Du kan bli osynlig för åskådare när de inte ser dig. Du förblir detta tills du avslutar kraften eller börjar interagera med andra personer.





3 De Entusen Maskerna ☉○

Du kan byta ansikte och skepnad till en valfri person. Det kostar en Mental egenskap att byta till en specifik person.

4 Det Vakna Ögats Mantel ☉M

Du kan bli osynlig när du vill genom att spendera en Mental egenskap per åskådare.

Du kan tala medan du är osynlig.

5 Den Samlande Manteln ☉M

Du kan använda en av dina Vaghets krafter på en grupp eller person.



Vitalitet

Lägg till din Vitalitet till dina Fysiska egenskaper.

1 Vigör ☉○

Offra ett blod för att återställa dina Fysiska egenskaper.

Du orsakar Dödlig skada i närstrid.

2 Styrka ☉○

Du orsakar en extra skadenivå i närstrid.

3 Intensitet ☉○

Offra en mindre i Fysiska utmaningar.

4 Kraft ☉○

Du orsakar ytterligare en skadenivå i närstrid. Totalt två extra.

5 Herkulisk Kraft ☉○

Du orsakar ytterligare en skadenivå i närstrid. Totalt tre extra.





Tre Ostar

Tre slumpmässigt utvalda Sverok Ostar tycker till om tre aktuella ämnen.

Andreas Cadelin, Dragon's Den

Nya Sverox

Tråkig

LinCon eller SydCon

LinCon. Senaste fyra SydCon har alltid varit undermåliga.

Tärning eller Friform

Tärning



Lo Wallmo, för sig själv okänd

Nya Sverox

Den gamla var mycket bättre. Jag är försiktigt negativ.

LinCon eller SydCon

Jag har aldrig varit på SydCon, men LinCon är bra.

Tärning eller Friform

Friform faktist.



Molle, LinCon General

Nya Sverox

Ingen kommentar.

LinCon eller SydCon

Självklart LinCon. SydCon finns inte. Vi är tre gånger större och 30 gånger roligare.

Tärning eller Friform

Tärning





Wow, schysst ass!
ÄNTLIGEN FÖR JAG SPELA
DEN SÄTA, LILLA ROBOTEN
SPIK FRÅN YTIRE RYMDEN
OCH SOM BARA SJÄGER MEEEP
BEEP I DIN FANTASYKAMPANJ



TACK FÖR ATT
DU INTE SA NEJ
TILL MIN SÖNNINGAR
MUTANT, FÖRÖFFER
ALLT ÄR DEN JU
EN VILDT LOGIK
EVOLUTION AV
UDDAS SLÄKTE.
FANTASYVÄRDET
KAN KONVENSERAS
GENOM ATT JAG
TAR NAMNET
GANDOLF.

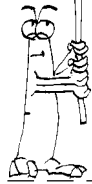


B Förenings Post

Porto Betalt

~~Avsändare:~~

~~Ostfronten
c/o Daniel Roos
Duvgatan 87
554 64 Jönköping~~



POKÉMON

Play Off
CARDS & GAMES AB

Barnarpsgatan 31. 553 16 Jönköping
Tel. 036-71 12 13. Fax. 036-30 20 75
E-post: playoff@playoff.se



POKÉMON

