# SABBAT

## Et Liveblad



**FÅ RABAT PÅ CD**
LÆS OM MIDDELAL-
DERBØLGEN



**KUN I SABBAT**
A-K AF HOKAIDOS
TELEFONBOG

*Generel glæde på redaktionen bortset fra:*

# GIV OS MERE RESPONS!

Vi har endelig fået et læserbrev. Det er det første af slagsen og vi er meget glade for det. Så glade, at indsenderen har fået 6 tuborg [plåk].

Det har nemlig skortet på tilbagemeldinger fra jer læsere af vores lille blad. Hvor er læserbrevene, hvor er billederne, hvor er nyhederne, hvor er sladderen? Vi hungrer efter den slags.

Samme billede gør sig gældende for vore konkurrencer. Man burde da tro, at det var noget, folk kunne bruge til noget: billetter til et af de store scenarier. Vi fik tre henvendelser på sidste konkurrence. At en af dem så kunne bruges til noget var blot held. Den heldige har fået to billetter til Legendernes Tid.

Men ud over det lille sure opstød går det faktisk godt nok. I læser vort blad. Vi bliver ikke rige. Derfor har vi besluttet at hæve prisen med 3 kr. til 15 kr.

Spøg til side, det bliver vi jo ikke rigere af, men det, der er planen med denne lille prisstigning er, at vi så kan udkomme i bedre kvalitet - måske også på længere sigt.

Nu kan vi jo ikke længere skjule det - sommeren er over os (det er vidst noget som alle folk, der skriver ledere skal skrive, så her kom det).

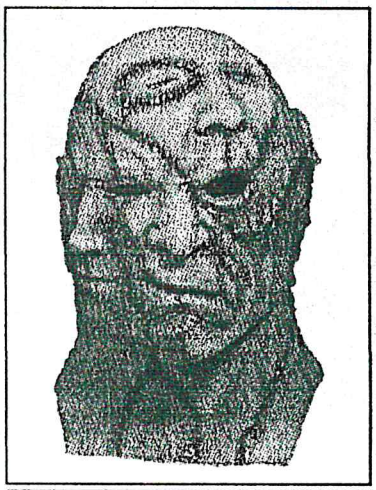
Og der er meget at tage sig til - også i år. Forberedelserne til scenarierne er større og mere omfattende end nogensinde før. Der bliver ikke alene gået til tastaturerne i baggrundshistoriens navn, næh, der bliver også arrangeret workshops, diskussions aftener og udstyrsaftener.

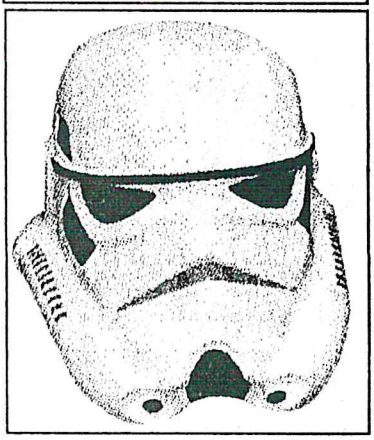
Gå ind på de respektive foreningers websites eller på Live Forum og få en masse at vide om, hvor og hvornår. Adressen på internettet til Live Forum er:

www.liveforum.dk

Her kan du finde de forskellige foreningers website adresser.

Lad nu ikke vores første læserbrev blive det sidste. Lad det blive fulgt op af andre og af billeder fra de store og små sommerscenarier.



**FEST & FARVER**

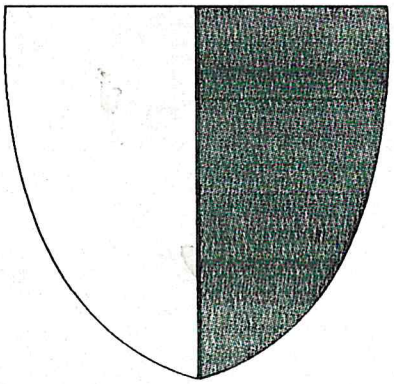
**ALTID OVER 300 MASKER PÅ LAGER**

- gummimasker
- hatte
- fyrværkeri
- sminke
- parykker
- teaterudstyr

**- det vi ikke har, forsøger vi gerne at skaffe**

**35850821**
Jagtvej 59
2200 København N

mandag-torsdag: 10-17:30 fredag: 10-18
lørdag: 10-14 lang lørdag: 10-15


**Ansvarshavende**
Jesper Bruun

**Workshop & nitter**
Nicolai Matz

**Ranter/raver**
Valdemar Kølle

**100100101**
Jesper Donnis

**Fotograf**
Ole

**Oplag**
250 stk.

**Reklamer**
Nicolai Matz
tlf. 35361123

**Kalenderen**
Billedet til kalenderen er taget fra Vølvens hjemmeside. Det har ikke været muligt at opspore ophavsmanden.

Sabbat tager forbehold for ændringer i kalenderen.

**Pris**
15 kr.
Ved køb af 10 eller flere er prisen 10 kr. pr. blad.
Du kan bestille Sabbat på sabbat@liveforum.dk eller på tlf. 26274203.

**Adresse**
Læserbreve, svar til konkurrencer, artikler og billeder sendes til

Jesper Bruun
Bredgade 22, 1.
4900 Nakskov
mrk: Sabbat

SABBAT er en Schwarte Löffue Produktion

*Fra det ganske Liveland:*

# NYHEDERNE

## Einherjerne bandlyst

Århus Kommunes Naturforvaltning har sagt stop for brugen af Vilhemsborgskoven, som foreningen normalt bruger. Det betyder, at 1. søndag og S-dag er aflyst på ubestemt tid. Hvorfor foreningen ikke må bruge skoven mere vides ikke, men der arbejdes på højtryk for at finde en løsning. Den 15/6 holdes der møde om 1. søndags fremtid, og der besluttes det, om man har mulighed og lyst til at køre videre med den samme form for 1. søndag.

## Underskud hos GERF i '99

Regnskabet for 98/99 viser et underskud på næsten 19.000 kr. Søslottet III alene kom ud med et underskud på 5.400 kr. Det eneste arrangement, der har givet overskud var et biblioteksarrangement, som gav 900 kr. Det som gør, at GERF har et så stort underskud er, at der er en del ubetalte regninger fra f. eks. scenarierne Kosmodromen og Søslottet. Dette lidet ønskelige regnskab gør dog intet ved GERF's store scenarie i år - Søslottet IV - som har fået støtte af blandt andre Gladsaxe Kommune for 50.000 kr.

## Nyt website til udstilling af billeder

Den 22/5 offentliggjorde firmaet Laivdesign under ledelse af Carsten Andreasen deres nye website LaivVision. Det første skridt i firmaets tilværelse var at offentliggøre billeder fra blandt andet Knudepunkt '99 og Sølmuhkota 2000. Det er meningen, at alle, som har billeder fra scenarier og har ophavsret til dem, kan sende dem til Laivdesign med en beskrivelse af, hvilket scenarier de stammer fra, og hvad det gik ud på. Billederne skal sendes digitalt. Adressen på sitet er www.laivdesign.dk/laivvision.

## En travl juli

Sommeren står pr. tradition gerne i Fantasy Livens navn. I år er der ikke mindre end 4 ret store scenarier, der kæmper om spillernes gunst. Det løber af stabelen med Legendernes Tid 3, som er det første af 2 scenarier i år. I midten af måneden har man valget mellem Søslottet IV - angiveligt det sidste i rækken af Søslotte - og Døde Dansen, som er foreningen Ripens bud på denne sommers Fantasy/Horror oplevelse. Slutningen af juli byder på LefLives 3. scenarie, der har den sigende titel: Alle gode gange tre. LefLive er en letvægter rent deltagermæssigt i forhold til mastodonterne Legendernes Tid og Søslottet, der begge regner med i hvert fald 400 spillere. Skulle man have lyst til mere action, er der Legendernes Tid 4 fra den 3. august.

## SA rører på sig

Dansk Lives grand old lady Semper Ardens har efter lang tids stilstand taget initiativ til to ugentlige aktivitets aftener. Om tirsdagen er der udstyrsaften, og her er der både plads til at sy dragter, til at lave våben og til at lave rustninger. Om torsdagen er der diskussionsaften, hvor SA's spilverden og Live generelt kan diskuteres og redefineres. Adressen er Artillerivej 86b på Amager, og alle er velkomne.

*Interview med Middelalderbølgen*

# ALMUENS SANG

I de senere år, og især i anledning af middelalderåret '99, har interessen for middelaldermusik og sang været stigende, og der er da efterhånden også en hel del på markedet, rangerende fra begrædeligt ringe til virkelig fremragende.

Middelalderbølgens CD (udgivet efteråret '99) hører så absolut til i den bedre ende. På denne CD finder man en blanding af dansk, keltisk og fransk musik, der som ægte folkemusik er livlig og usleben. Akkompagnementet består af bombarde, krumhorn, rammetromme, dulcimer og andre middelalderlige instrumenter – dette er almuens musik uden opstyltethed eller andre forstyrrende elementer.

De fransk/keltiske musiske stykker er meget imponerende, disse er virkelig stemningsskabende, og man siger til sig selv: "Sådan må det have lydt for 500 år siden".

Et af de bedre stykker på udgivelsen er den danske "Dromte mig en drøm i nat", der blandt andet er interessant, fordi den er baseret på et af de ældste nedskrevne stykker af folkets musik. Du kan se tekst og noder på næste side.

CD'en koster 100 kr og kan købes på Klaverfabrikken, Fredensvej 12, 3400 Hillerød – medbring SABBAT's rabatkupon og betal kun 85 kr. Du kan også få CD'en tilsendt, hvis du kontakter Middelalderbølgen på det vedlagte nummer. Regn dog med at betale for portoen.

## Gruppen Middelalderbølgen

Middelalderbølgen blev dannet i oktober '98 med udspring i kultur-og aktivitetshuset Klaverfabrikken i Hillerød. Gruppen består af ca. 15 amatører og professionelle musikere og sangere under professionel ledelse af orkesterleder Jens Rømer.

Udover at have udgivet den ovennævnte cd – den første af forhåbentlig mange – er Middelalderbølgen først og fremmest en koncertgruppe, der indtil videre har afholdt over 30 koncerter, heraf de fleste i forbindelse med middelalderåret. Dette er primært foregået på de mange middelaldermarkeder, turneringer og festivaler '99 bød på.

Gruppen kan lejes til arrangementer og er ved optrædener ifort farverige middelalderdragter, syet på klaverfabrikkens systue, efter originale monstre.

Disse koncerter er, efter undertegnedes egen erfaring, livlige og spændende med mange muntre indslag. De helt rigtige stemningsskabere til en middelalder-middag, marked eller et scenarie.

*-NM*

Rabat på CD'en Middelalderbølgen.
Normalpris: 100 kr.
**Din pris: 85 kr.**
(Så længe lager haves)
Fås på Klaverfabrikken
Fredensvej 12
3400 Hillerød
tlf. 48267457

klip her



# Middelalderbølgen


Kontakt:

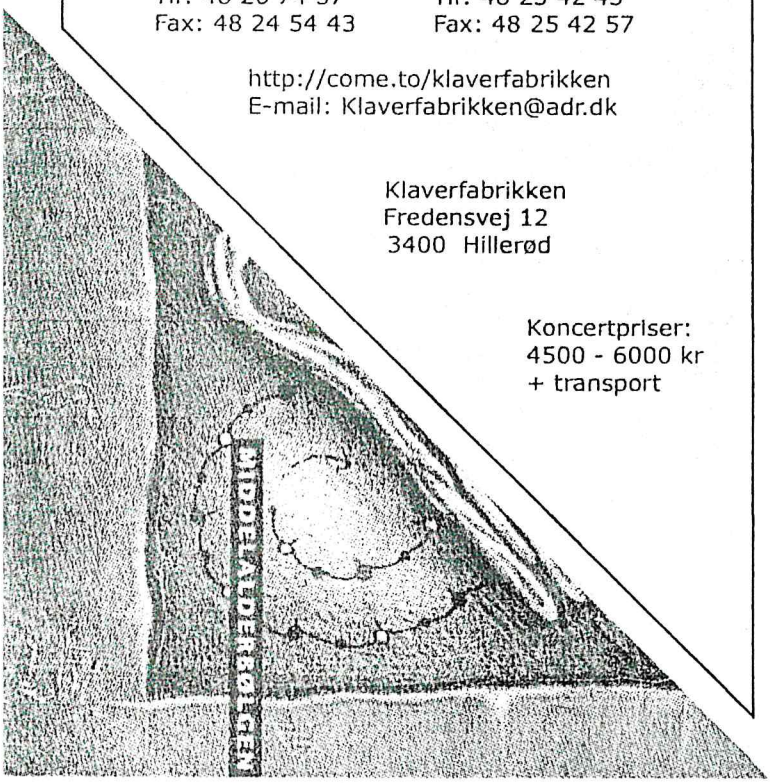
Birgit Rømer
Tlf: 48 26 74 57
Fax: 48 24 54 43

Jens Rømer
Tlf: 48 25 42 43
Fax: 48 25 42 57

http://come.to/klaverfabrikken
E-mail: Klaverfabrikken@adr.dk

Klaverfabrikken
Fredensvej 12
3400 Hillerød


Koncertpriser:
4500 - 6000 kr
+ transport



## Kong Vermund

1. Kong Vermund den gamle, af alderdom blind,
men klog på de fremfarne dag,
ved Ejderen sad med bekymring i sind,
han sørged for Uffe hin Spage.

2. Han havde ej mer end den eneste søn,
og ham kaldte alle den dumme,
et mandighedsord, som han nemmed i løn,
var dog faret ud af den stumme.

3. Og Uffe, han stod nu mod tyskere to
i holmgang, hvor Ejderen strømmer,
og Vermund den gamle, han græd og han lo
som barnet, der underfuldt drømmer.

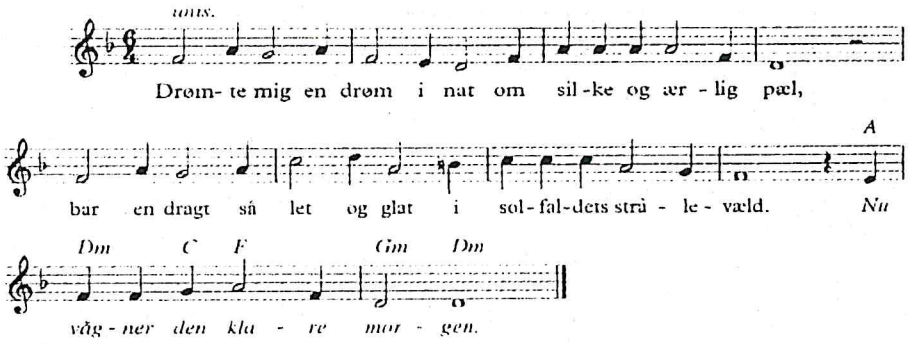
4. Den gamle, han sad på den yderste kant
af Danemarks rige det gæve,
og det var hans forsæt, om tyskerne vandt,
han ville det ej overleve.

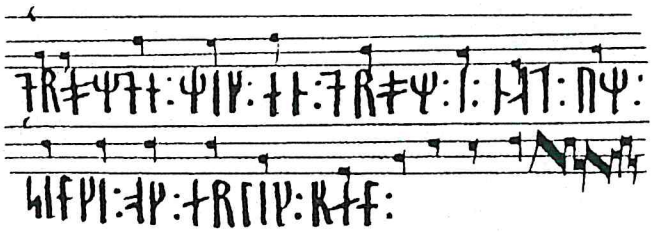
5. Han hørte det fløjte i luften som stær,
han hørte det knitre som lynet,
da kendte han Skræp, sit opgravede sværd,
trods skaden, han havde på synet.

6. Velkommen igen fra de døde! sa' han
og indad sig flytted en tomme,
han tænkte: skønt ej på den yderste rand
tids nok kan i graven du komme.

# *Drømte mig en drøm*

Povl Hamburger, 1945



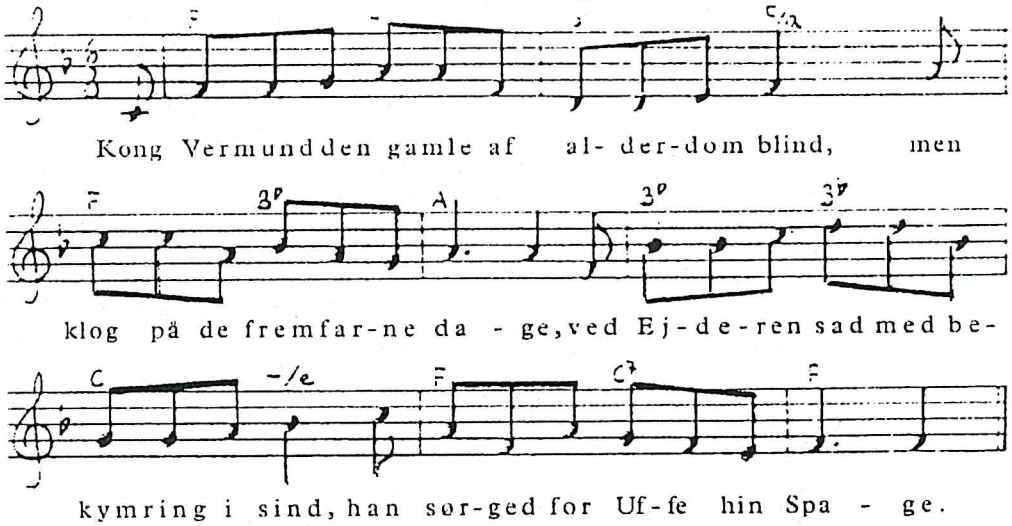
2. Til de unges flok jeg gik,
jeg droges mod sang og dans.
Trøstigt mødte jeg hans blik
og lagde min hånd i hans.
*Nu vågner den klare morgen.*

3. Alle andre på os så,
de smilede, og de lo.
Snart gik dansen helt i stå;
der dansede kun vi to.
*Nu vågner den klare morgen.*

4. Drømte mig en drøm i nat
om silke og ærlig pæl
Fjernt han hilste med sin hat,
og grå gik min drøm på hæld.
*Nu vågner den klare morgen.*

# *Kong Vermund*

N. F. S. Grundtvig




7. Han hørte det fløjte i luften på ny,
han hørte det knitre som lynet,
da sprang han fra tue, da kvad han i sky:
Nu sagnet hos mig går for synet!

8. Nu tyskerne begge lå døde som sild,
og Uffew stak sværdet i skede,
og rygtet om sejren, det fór som en ild
fra Ejder i nør over hede.

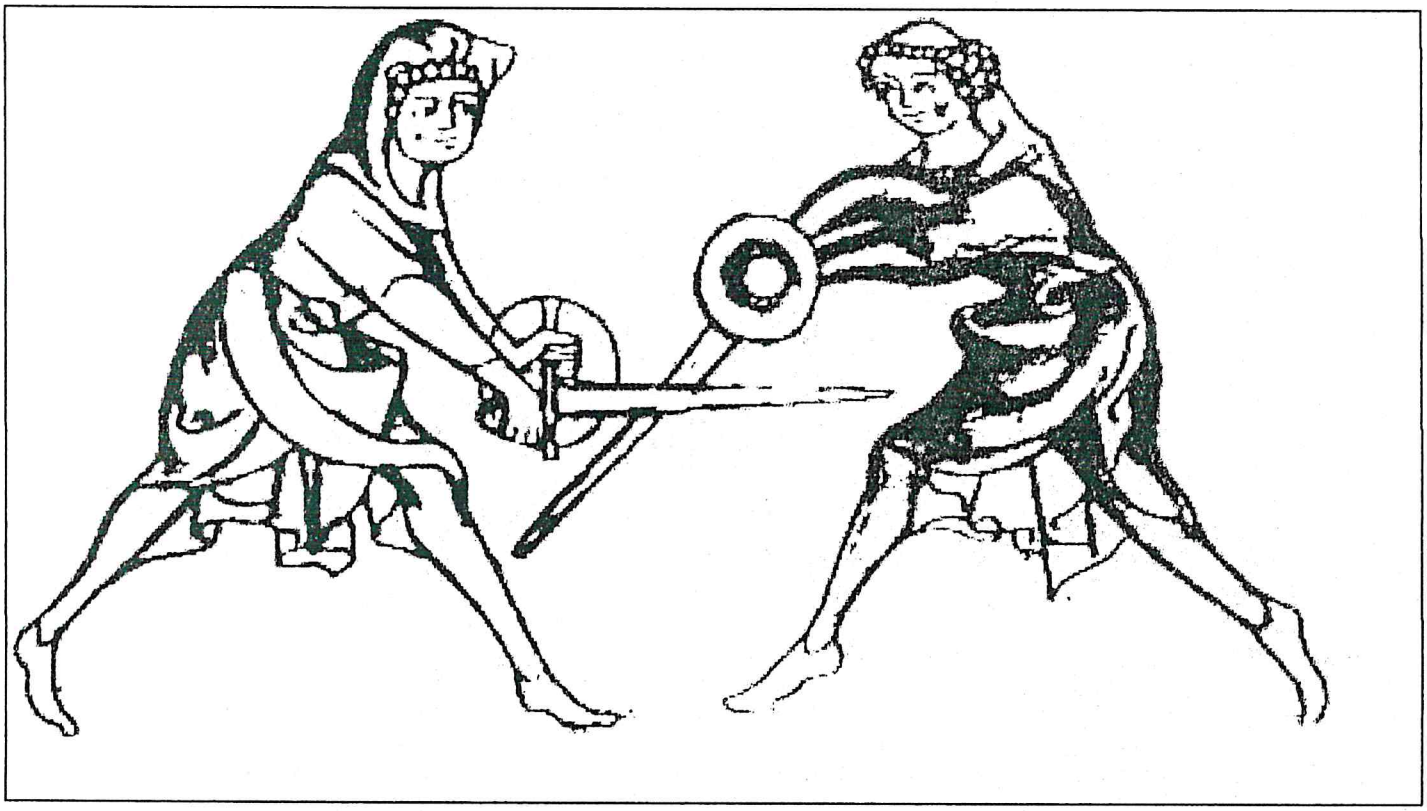
9. Og Danemark jubled fra hav og til hav,
så bladet sig underlig vender,
og Uffe til tronen, som Frode til grav,
hans bondemænd bare på hænder.

10. Så gik det ved Ejder i ældgammel tid,
for lang er med tysken vor trætte,
og der immer så, når os lykken er blid,
med tysken vi komme til rette.

N. F. S. Grundtvig 1848

*Valdes spalte - i dette nummer om kamp:*

# MED ILD OG KAMP



I en massegrav efter et slag, hvor danske riddere aflivede svenske bønder, fandt man, at de fleste var blevet dræbt med slag i hovedet. Men først efter at de var blevet hugget i benet. "Av mit ben!" "Ja, og hold så bøtte!" Knald!

Nu har jeg været med til at spille live i snart 10 år. Gennem de sidste par år har jeg været vidne til en udvikling, som jeg mildest talt vil kalde kedelig.

Det drejer sig om kampen i spillet. Det er efterhånden blevet nærmest forbudt at kæmpe. Spillerne tropper trofast op, bevæbnet til tænderne med papsværd og køller, men de kvier sig ved at skulle tage dem i brug til andet end at klø sig på ryggen med.

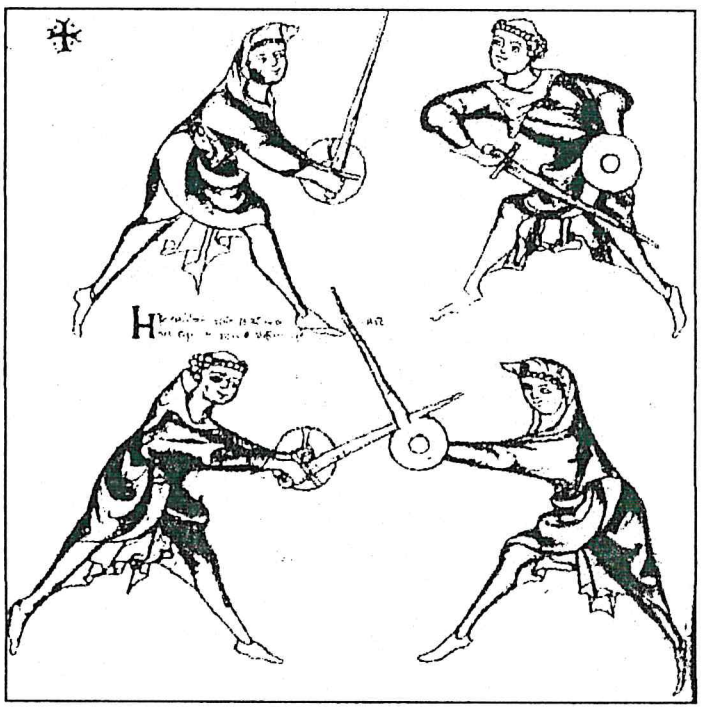
En ny og uheldig trend i dansk fantasy live er, at "KAMPEN", det fede, adrenalinpumpende, svedige og dramatiske element i rollespillet, er blevet tabu. Der er en bred opfattelse af at kampen sker på bekostningen af rollespillet og den gode historie.

Kampen har for mig altid stået som noget vigtigt, hvad enten jeg sad rundt om bordet nede i en fugtig kælder og tæskede i terningerne, eller var i skoven med mine "våbenbrødre" og tæskede de andre. Det er en fed måde at skabe drama og spænding i de historier, der bliver fortalt, og der har da også altid været tradition for, at i "fantasy", der er der sgu' nogen, der skal have nogen på munden.

## De træner med jernstokke

Nu hører man ofte, når folk skal fortælle om et scenarie, de har planlagt, at "det bliver helt vildt fedt, der er slet ikke noget kamp mand, det er bare helt vildt rollespil, ikke noget hack'n' slash mand, det bliver for fedt rollespil!" eller noget i den stil. Siden hvornår er kamp blevet synonym med manglende rollespil, og hvornår er manglen på samme blevet synonym med godt rollespil?

Jeg ved ikke præcist, hvor denne trend stammer fra, men jeg vil da gerne prøve at give mit bud på, hvor hunden ligger begravet, så vi kan se at få den gravet op og sparket ad H. til.



sabbat 3 side 6

Jeg har oplevet at folk bliver trætte af kampen, når de begynder at føle, de får for mange nederlag. Når de gang på gang kommer i skoven og ikke kommer til at føle sig som de helte, de troede de var. Så grundlægges myter som "det og det hold træner med jernstokke derhjemme!" , "ja, og det er helt vildt fejt, at deres sværd er så hurtige", og " ja, og de har vist nok engang banket én og taget hans Pokemon kort!".

Ja, der er nogle mennesker, som er bedre til at slås med papsværd end andre, men det er da forkert at give op, bare fordi man ikke har succes med noget med det samme. De folk der er gode, er blevet det, fordi de har øvet sig. At afskaffe kampen eller lave den om til at terningebaseret, eller sten-saks-papir system, bare fordi vi allesammen skal have den samme chance, er synd. Hvis du kommer i skoven og har forestillet dig, at du skal være den store dragedræber, og det så viser sig, at du ikke er særligt ferm til at dræbe noget som helst, så er det måske på tide at gribe lidt i egen barm og finde ud af, hvad DU kan gøre ved det.

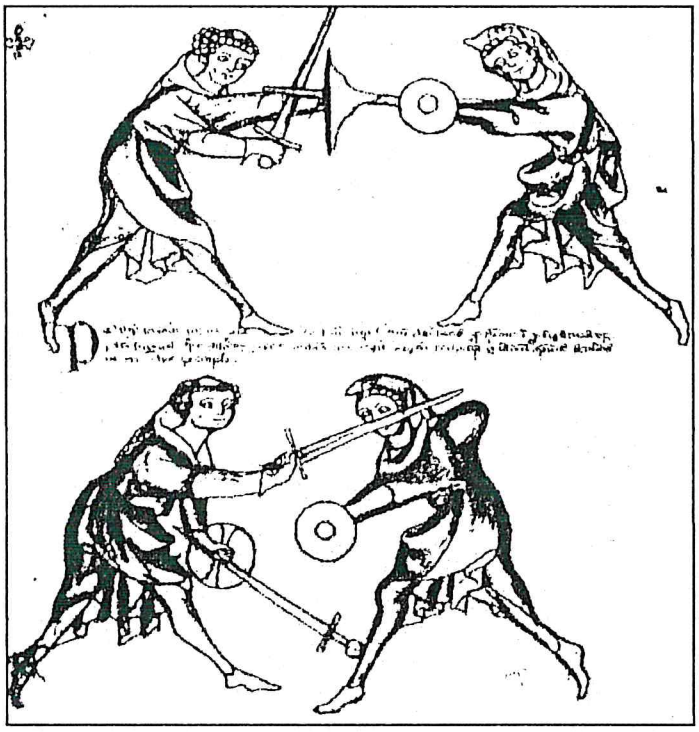
## Den glorværdige pudekamp

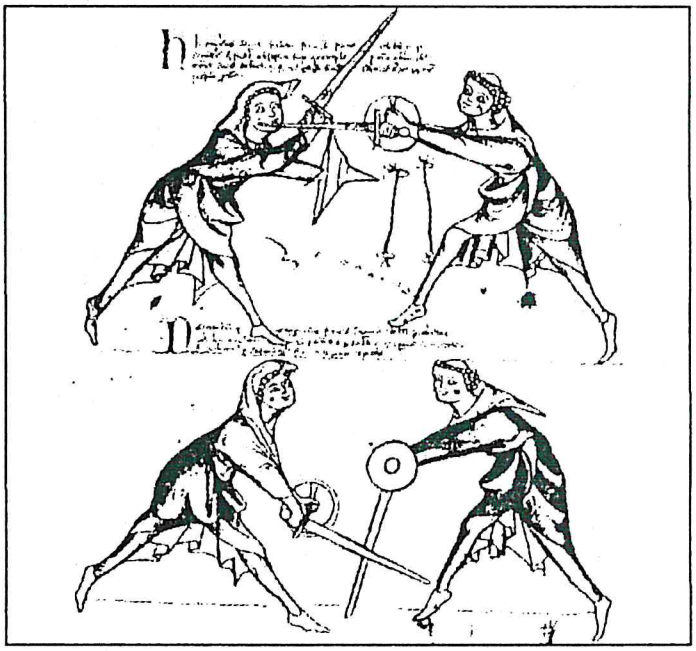
Jeg vil give jer et par tips til, hvordan man kan gøre kampen i fantasy live federe, mere realistisk, og hvordan man måske kunne blive lidt bedre til at svinge sit papsværd.

For det første adskiller det at slås med latex- eller gaffavåben sig meget fra rigtig sværdkamp. Man bliver ikke slået ihjel - eller prøver på at slå andre rigtigt ihjel - som det oftest har været tilfældet, når man sloges med rigtige våben. Det faktum, at latex- og gaffavåben - lad os kalde dem "boffer-våben" - er så meget anderledes i deres form og vægt, end rigtige middelaldervåben gør, at måden man slås på bliver meget anderledes.

Med boffer-våben kan man slå så hurtigt og parere så let fordi sværdene ikke vejer ret meget. Man er heller ikke fokuseret på at lave et "killing blow", men blot på at komme ind og røre modstanderen med våbnet, for så har man jo ramt.

På den måde bliver boffer kamp hurtigt til en form for sværdtagfat, hvor det at røre modstanderen er nok til at "slå ham ihjel". I rigtig sværdkamp vil man forsøge at slå til, for rammer





man ordentligt bare én gang, er der ikke noget, der hedder hit points, eller at slås videre med den ene hånd på ryggen.

Netop fordi det er sådan, der bliver kæmpet, bliver bofferkamp til en form for glorværdig pudekamp. Det hænger sådan sammen i pudekamp, at man stort set kun kan blive så og så god - ikke helt vildt god eller super god. I legens og redskabernes natur er det meget svært at blive meget bedre end de andre. Derfor er der håb endnu for alle jer håbefulde derude.

## Kæmpe skjold er urealistiske

Vi bør dog huske på, at det fedeste ville være, hvis vi kunne hæve os over pudekamps niveau, som vi af og til magter, og lave nogle drabelige fægte kampe, uden at vi behøver at komme hjem i en pose. Så tænk over det næste gang, du kæmper. Det skal være fedt, det skal være sjovt, og det måtte også gerne ligne noget, der var rigtigt.

Netop det fede, det sjove og det realistiske er også noget, man bør tænke over. Et typisk eksempel på, hvordan man tager det sjove og realistiske ud af "kampen" er, når man iører sig sit store skjold, der går fra tæerne og op til næsen. Det er smart, hvis man gerne vil vinde, da man i sværdenes og reglernes natur har urealistisk svært ved at tackle den slags.

Den slags skjolde blev i middelalderen - faktisk mest af romerske legionærer noget før - typisk brugt i tætte formationer, mod missilvåben og ikke i kamp mand mod mand. At bruge et sådant skjold i kamp mod en person, der ikke er hæmmet af regler, men gerne må slå i hovedet, hvis våben kan ødelægge dit skjold og som i øvrigt gerne må bruge alskens ufine metoder til at slå dig ihjel, ville mildt sagt være fjollet.

## At undgå trommesoloen

Her er en kort liste over nogle fejl og misforståelser i typiske regler for kamp og måder at kæmpe på. De afspejler mangel i folks generelle viden om, hvad det vil sige at kæmpe med middelaldervåben.

°Man må ikke slå på hænder og under knæet, disse "hits" tæller ikke. Det gjorde man dengang. Tænk eksemplet med skjoldet igennem og se hvad jeg mener.

°Man skal sætte sig ned på benstumperne, hvis man har mistet

et eller flere ben for derefter at kæmpe videre. Prøv du at få hugget et ben af og se, om du er i humør til at feste videre!

°Når man slår, skal man føre slaget igennem, så man kommer ud af balance, for sådan var det rigtigt. Det er forkert. De fleste middelalder et-hånds-sværd vejede omkring 1½ - 2 kg og var utroligt godt afbalancerede.

At "twirle" og hvirvle dramatisk rundt med sit våben uden nogen umiddelbar logisk årsag er heller ikke ønskværdigt. Så lette var sværdene dog heller ikke!

"Trommesoloen" og andre slag, hvor man primært bruger håndleddet, ville ikke have kraft nok i sig til at skade, og især ikke hvis offeret var iklædt brynje.

Spyd og stagevåben, der er monteret på så tynde skafter, at spidsen hænger ned af, eller bøjer i vinden, er meget urealistiske. Det ville være meget svært at få kraft i uden at knække våbnet.

Dramatiske poseringer med sværdet bag ryggen eller andre tåbeligheder er direkte dumme. Hvorfor bruge sin krop til at beskytte sit sværd og ikke omvendt. Sværdet skal være mellem dig og din modstander eller hævet til slag.



Du skal ikke fægte med modstanderens våben og men med modstanderen. Våbnet er dit værktøj, og det værktøj skal bruges på manden.

Når I nu har læst dette håber jeg det har givet stof til eftertanke og lyst til at prøve at få "kampen" til igen at blive det fede element den har været, og måske endda hæve den op til et endnu federe stadie.

## Lidt om sværds vægt

Når ridderne trænede brugte de våben der vejede mere end dem de sloges med, for at styrke deres muskler. Det kan antageligt være fund af den slags sværd, der leder til forvirring om hvad et sværd vejede.

Man har produceret parade to-hånds sværd der vejede 10-15 kilo, men et rigtigt der var beregnet til kamp har ikke vejet mere end 3-4 kilo. Ellers var de nok gået af mode meget hurtigt.

Tak til: "Medieval swordsmanship" af John Clements, Jakob Worm for præsentation af latex sværd og S. Jorn for ekspertråd om det at hugge folk i stykker med sværd.

*-VK*

## *Altid beredt - saml din egen:*

# TOOLBOX

Nu er det ved at være tid, for de store sommerscenarier og dermed tid for at styrte rundt og opleve i sit nye, lækre udstyr.

Og hvad er så mere irriterende, bortset fra madens udebliven og 3 dages regn, end at det nye tøj, sværd eller rustning vælger netop den 1. dag af spillet til at selvdestruere. Så går den vilde jagt, rundt til de andre spillere, efter gaffa ( helst Tesa) , nitter, en ekstra rem, nål og tråd etc.

Det er besværligt, spilder din scenarietid og ender ofte med halve løsninger. Hvorfor ikke have et emergency-kit med hjemmefra. Det behøver kun at være et lille, men varieret udvalg, af materialer og værktøj. Vær derfor beredt og pak flg.:

- Læderhuller
- Hammer
- Modhold (jernklods/anden hammer)
- Metalbor
- Boremaskine (evt. med rugbrødsmotor, de vejer og fylder mindre)
- 2 små tænger (en af dem skal kunne klippe)
- Nitter –evt. også hulnitter
- Nål og tråd
- Læderremme
- Gaffatape (Tesa)
- Dobb. Klæbende tape (Tesa)
- Pakketape
- Liggeunderlag
- Ståltråd
- Snor
- Reserveringe til evt. brynje
- Stofrester til lapning
- Kontaktlim
- Støvlesværte
- Toiletpapir
- 1.Hjælpskasse
- Lommelygte
- Lighter
- Sprit/lampeolie til båltænding

Ovenstående bør kunne passe ned i en lille sportstaske, varieret efter ens personlige behov.

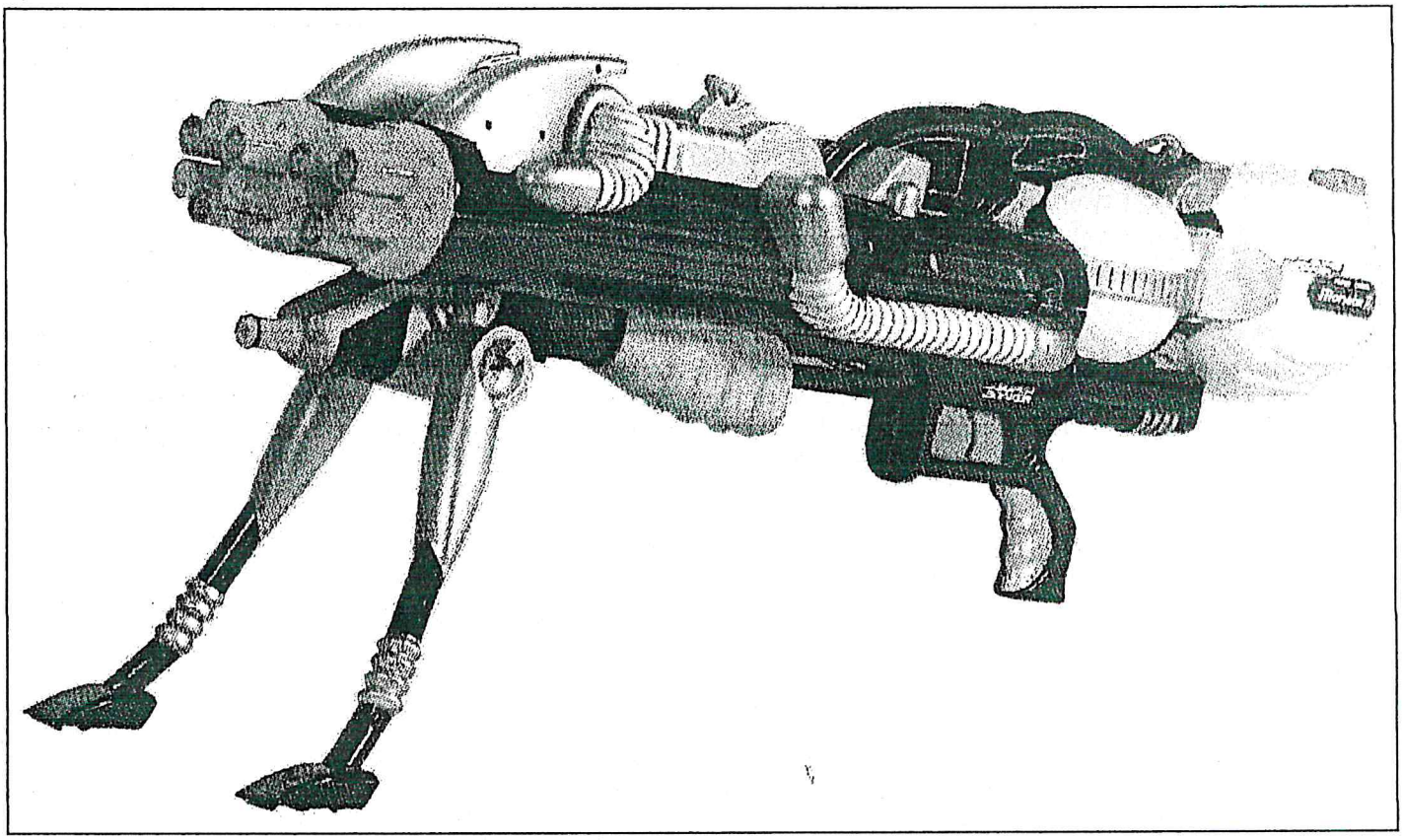
Det er naturligvis klart, at spiller man i et hold, er en fælles værktøjskasse, den oplagte løsning.

Det er kun meget lidt besvær for at sikre en lang, problemfri live-sæson.

*-NM*

*Mulighedernes land i legetøjsforretninger:*

# GUNS, GEVÆRER OG FLAMMEKASTERE



Det hænder, at Live rollespil foregår i en nutidig og måske en futuristisk setting. Når det sker, er det tid til pistoler, flammekastere og andre skydevåben. Men, hvordan gør man i praksis? Hvad er mest optimalt? Det vil vi prøve at gennemgå i denne artikel om skydevåben til Live.

Vil man have et realistisk look til sin gøb, skal man ud i hardballvåben. De laves som eksakte replika af de rigtige skydere, men deres projektiler er de langt mere harmløse plastickugler. Disse er dog ikke optimale til et normalt Live scenarie, medmindre man har lyst til at gå rundt med beskyttelsesbriller hele tiden. Hardballvåben har nemlig den svaghed, at hvis man bliver ramt i øjnene, kan de blive skadet. Det må sige, at være spildræbende - enten at miste synet eller at gå med sikkerhedsbriller konstant. Det er i øvrigt også ulovligt at skyde med hardballvåben uden for specielle tilladte områder.

En løsning på det har været, at man ikke kommer projektiler i sit hardballvåben, men det resulterer gerne i, at man skal udi at sige tåbelige ting som: "gunskill 9, gunskill 9", hvilket gerne bliver til "gun 9, gun 9", som igen meget let kan opfattes af folk som værende "Connie, Connie"(Tru stâri). Ideen om, at man skal lade det hele komme an på, hvad et karakterskema siger, man kan, er heller ikke i Live rollespillets ånd.

Den bedste løsning på problemet skydevåben, jeg har set blev brugt til f. eks. Morgendagens Orden. Her købte man legetøjspistoler, som kunne affyre harmløse røde/orange gummidutter, og hvis man ramte folk var reglen, at de gik de ned. Deres videre skæbne blev da afviklet af spillederne, som slog en terning om, hvor slemt det var.

Legetøjsvåben er faktisk en uvurderlig god kilde til Live-våben. Tag f. eks. vandpistoler. Dengang jeg var barn, var det sådan nogle gennemsigtige nogle - gerne i gul - som som lækkede og skulle fyldes op hele tiden. Til gengæld kunne man stort set kun ramme sig selv.

Nu om dage har man Supersoakere og Airhogs. Man kan få vanddrevne raketter og vandpistoler med form som en flammekaster. Man kan sågar få en M-60'er agtig i vandgevær-udgave (se billedet). Vand kan jo glimrende bruges i livesammenhænge til at repræsentere ild fra f. eks. flammekastere eller stærk ætsende syre.

Men det stopper ikke der. Man kan også få våben, som man kan montere på sine arme. De kan affyre forskellige former for harmløse missiler. Det gode ved alle disse våben er, at de er lavet til børn, så de skal være 100% ufarlige. Det er jo noget vi kan lide i Live.

I efteråret har vi tænkt os at gå i detaljer om konvertering af våben til futuristiske våben, men man kan ikke gå helt galt i byen ved at male sin supersoaker sort og drybrushe den med metalmaling. Indtil videre må I nøjes med denne lille teaser.

*-JB*

*Workshop:*

# CYBERPUNK RUSTNINGER

Cyberpunk rustninger er ikke noget man ser ret meget af, naturligvis pga. cyberpunk-spillenes tendens til at være non- eller low contact men sandsynligvis også, fordi det er svært at få disse til at ligne noget der er ægte og dog alligevel futuristisk. Den nedenstående arbejdsvejledning er til rustninger til cyberpunk o.a. fremtids-live.

I denne omgang af workshoppen er der ikke inkluderet arbejdstegninger da snit på dette udstyr er helt afhængigt af folks (forhåbentlig) individuelle smag. Af samme grund har jeg prøvet at gøre forklaringen så udførlig som mulig og eventuelle spørgsmål vil, som altid, blive besvaret i flg. nummer.

## Cyberpunk rustninger in-game

I en ikke alt for fjern fremtid vil rustninger sandsynligvis tage sig ud nogenlunde som nutidens skudsikre veste, men man kan kun drømme om hvad fremtiden bringer. Diverse rustninger fra futuristiske film kunne være: Stormtrooper-armor fra Star Wars, Jugger'nes spilledragt fra Salute of the Jugger eller Colonial Marine bodyarmor fra Aliens (II)
Hvor de avancerede Star Wars rustninger står i skarp kontrast til de primitive Jugger-spillerrustninger, er Alien-body-armoren nok en relativ sandsynlig fremtidsvision.

Denne workshop inkluderer vejledning til flg.:

1. Flakvest.
2. 'Scrap' armor.

BEMÆRK: Du skal have rustningerne på i måske op til et døgn i træk. Vær derfor omhyggelig med at fjerne alle skarpe hjørner og andet der kan genere.

## Fremstilling

**Flakvest**

*Mål og udskæring*

Find ud af hvor voldsom en vest du ønsker. Skal det være en tætsiddende model der passer under en skjorte eller måske en stor, tyk kampmodel med hoftestykker og høj krave - i stil med politiets veste i det 5. element.

Det enkleste vil nok være en 'lige op og ned'-model, der spændes i siden under armene med 2 vandrette remme i hver side. Tag mål af hvor meget du er rundt om maven, brystet og hvor langt der er fra bæltested til bæltested, målt hen over skulderen. Det største af bryst/mave-målene er så meget som stofstykket skal være på den ene led.

Bælte-skulder-bælte-målet er det andet. Husk at lægge 80-100 mm oven i målene så du har lidt at arbejde med.

Du skal bruge 2 stykker stof efter de mål + et stykke liggeunderlag af samme form (men lidt mindre)

Skær hul til hovedet og husk i den forbindelse at menneskers hoveder IKKE sidder lige oven på kroppen men længere fremme. Tag så stykkerne på (dvs. over hovedet) og mål op til udskæringen ved skuldre/arme.
Her er det en god ide at være 2 om projektet. Det er naturligvis en smagssag men det ser fjollet ud, hvis vesten rager alt for langt ud over skuldrene.

*Syning*

Når stykkerne så sidder pænt hen over skuldrene og rundt om kroppen, kan man begynde på at sy de 2 stykker nylon sammen med liggeunderlaget imellem. Det yderste stykke nylon ombukkes så kanten kun bliver synlig på indersiden af vesten. Start med at sy lodrette baner på brystet med ca. 100 mm mellemrum og arbejd dig rundt om vesten fra de midterste baner. Udseendet betyder mest på brystet. Når alle de lodrette baner er færdige kan kanterne ombukkes og syes.

*Remme*

Lukningen af vesten klares med 4 vandrette remme, syet grundigt fast, 2 i hver side. Det nemmeste er at sy spænderne fast på remmene inden disse monteres på vesten. For pyntens skyld kan der påsyes ikke-justerbare remme med spænder henover skuldrene (a la Blade)

**'Scrap' armor**

*Remsæt*

Start med at lave et remsæt bestående af et bælte med spænde (skal være justerbart) og 2 lodrette remme, nittet eller syet på bæltet. Disse skal løbe op over skuldrene og nedover ryggen, og der fastgøres til bæltet igen.

Remmene kan ligeledes være justerbare i længden, således at du har mulighed for evt. at tage mere udstyr på under rustningen. Remsættet er dit basis, det der skal bære de egentlige rustningsdele.

*Lameller*

Tag nu metallet/plasticen og skær lameller 50-70 mm brede. Disse skal være lige så lange som du er bred over brystet dvs. 30-40 cm. Pas på ikke at lave disse for lange, da de så vil komme i vejen for dine armbevægelser.

Nit lamellerne på de lodrette remme i remsættet, startende nedefra lige over bæltet.

Brug 2 nitter i hver side (4 nitter/lamel) og lad hver lamel overlappe den forrige med 10-15 mm.

Alt afhængig af hvor voldsom et panser du ønsker, kan du sætte lameller på ryggen på samme måde.

*Skuldre*

Skæres af dæk, evt. kun til den ene skulder. Er man ude efter en lidt tungere udgave kan overarmene også forsynes med dækstykker eller plastic/metal-plader. Disse fastgøres på harnisket inden skuldrene, der derefter enten påsyes med ståltråd eller nittes fast med lange nitter.

Der kan tilføjes 'dekorativ' jernkæde efter egen smag men pas på at de ikke hænger og svinger alt for meget, de skulle nødig gribe fat i ting eller ramme folk.

Husk at hvis nogle af delene skal males, er spraymaling til

subbat 3 side 10

## Materialer:

1. Nylonremme
   Liggeunderlag
   Nylon
   Spænder ('klik'-model ikke bælte)

2. Nylonremme
   Liggeunderlag
   Bildæk (eller bedre: trillebørsdæk)
   Jernkæde
   2 mm metal/plastic
   Læder/slånitter
   Ståltråd
   Spænder

## Værktøj:

Saks
Hammert
Modhold
Pladesaks
Nedstryger
Nål og tråd (helst symaskine)

Husk ikke at bruge elektrisk værktøj, uden først at være blevet kyndigt vejledt.

Skal der bruges maling/kemikalier, sørg da for at stå et godt ventileret sted og brug korrekt beskyttelsesudstyr.

Vi anbefaler generelt ikke at personer under 18 år anvender elektrisk værktøj eller kemikalier.

cykler og lign. velegnet. Dette gøres efter bukning af dele og boring af nittehuller men inden samling.

Skulle man i øvrigt støde på problemer eller har kommentarer til SABBÅT's workshop så skriv endelig til bladet og jeg vil forsøge at besvare eventuelle spørgsmål i næste nummer.

-NM

*Uddrag fra Livekogebogen:*

# GRØNTSAGSSUPPE

Også i denne omgang får I en opskrift på en ganske brugbar og nem ret. Tænk på den, når I til de store sommerscenarier selv skal stå for maden.

Lige et par gode råd med på vejen. Hav altid masser af vand i jeres lejer. Selvom det ikke er specielt middelalderagtigt, er det også en god ide, at have en eller anden form for opvaskebalje og -middel. Bakterier spreder sig nemt, og man kan forestille sig, at det ikke bliver bedre ude i en skov væk fra et rent køkken. Vask altid jeres grej før, under og efter madlavningen.

I løbet af dagen kan der nemt komme skidt på knive og skærebrædder. Under madlavningen er der stor mulighed for, at man både har kød og grøntsager på samme brædt. Mellem hvert skift bør man i princippet vaske bræt og kniv.

Når man tilbereder maden er det også godt at have et jævnt underlag, hvilket kan være et problem at få på en ujævn skovbund. Man kan som løsning have et indstilleligt bord med sig.

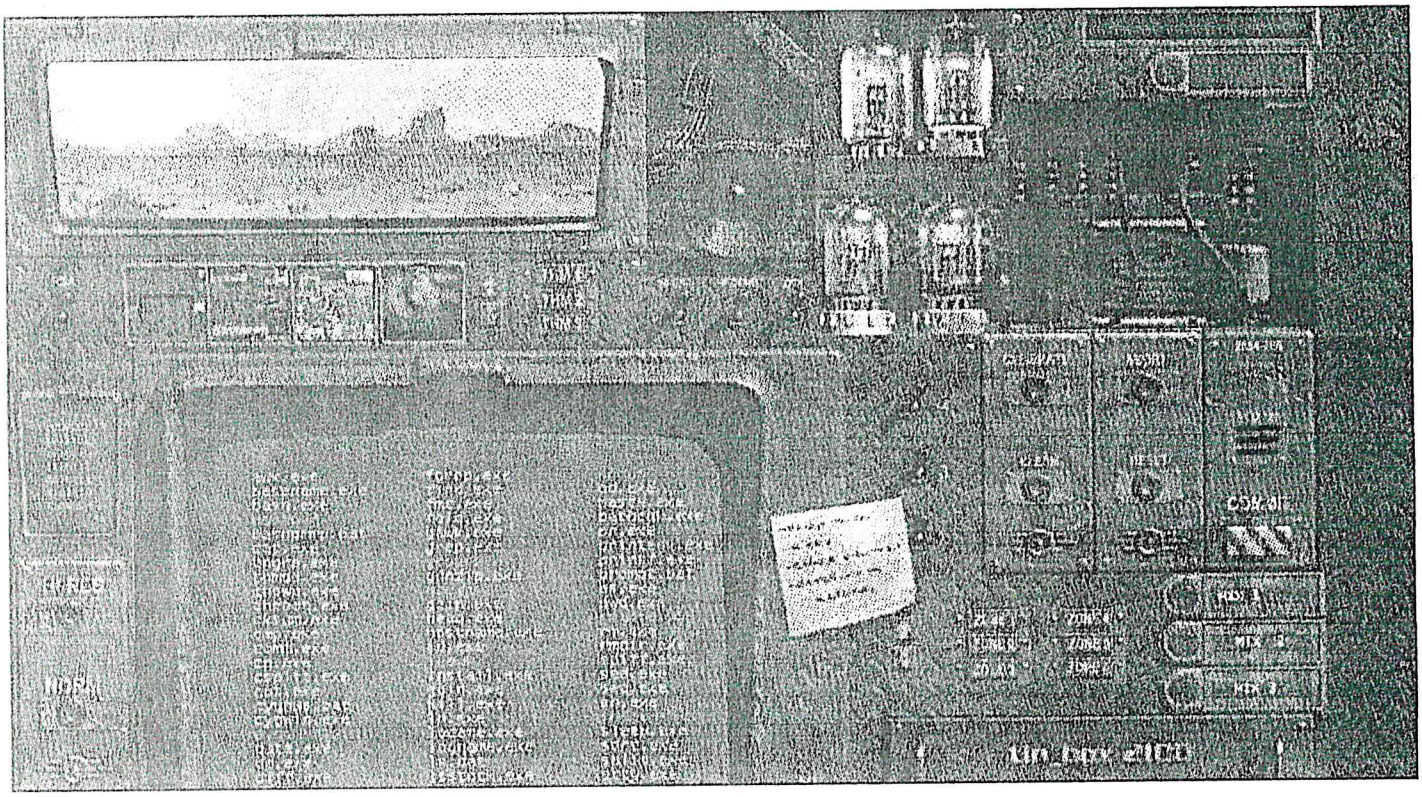
2-3 bundter forårsløg
1 kg frisk spinat
persille og evt. andre grønne krydderurter
½-¾ liter hønsebouillon
½ tskf sukker
1 knivspids fint knust koriander
1 knivspids fint knust kardemomme
6 æggeblommer, pisket godt sammen.
1 spskf rismel rørt ud
½ dl mælk
salt

Vask grøntsagerne og rens dem. Kom hønsebouillonen i en gryde og bring den i kog. Kom dem i gryden og kog dem i 3-4 minutter. Tag grøntsagerne op af gryden og mos dem. (Snyd evt. og brug en blender). Kom grøntsagerne tilbage i bouillonen og lad det simre. Bland rismel og mælk i en kop og tilsæt det til æggene. Rør blandingen i suppen ved svag varme og rør rundt til suppen har fået en tyk og jævn konsistens. Tilsæt krydderier og smag til med salt. Lad suppen simre ved svag varme i en 5 minutters tid og server den.

-JD/JB

*Inspiration til cyberpunk computere:*

# HVORDAN SER CYBERCOMPUTERE UD?



Hvordan ser computere ud i en cyberpunk verden? Vi har vel alle, som har beskæftiget os med cyberpunk en idé om, hvordan cyberpunk computere/decks ser ud, men hvordan i alverden laver man en troværdig live-løsning.

Skal vi indoperere stik i nakken på alle Live spillere og afpresse IBM og japanerne til de laver nogle fede maskiner, som vi kan jacke ind med? Men hvis de maskiner nu findes, så er de vel ikke fremtids/cyberpunk maskiner mere? Øv, hvad så? Skal vi gribe computere til Cyberpunk Live an på samme måde som magi til Fantasy Live? Den store hacker er ham derovre som går rundt og kaster med mel!

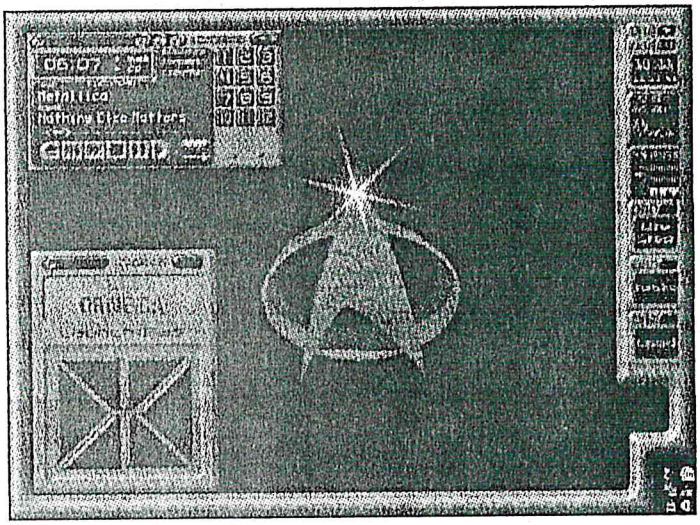
Det virker vist ikke så godt. Det, der kan gøres, er at få maskinerne til at ligne noget andet, end de egentligt er. Her er der flere muligheder. Man kan vælge at benytte et andet styresystem, end det folk er vant til for derved at lave 'film-computere', eller man kan pille ved det eksisterende styresystem. Et styresystem er et program, der styrer delene i den fysiske computer. Eksempler herpå er Windows, MacOS eller Linux.

Hvis man vælger at pille ved det eksisterende system, er der flere muligheder alt afhængig af det valgte styresystem. Til windows kan man bytte brugergrænsefladen ud med Litestep, som ændrer drastisk på skærmbilledets opsætning og programmet windowblinds som kan ændre kanter og baggrund på de enkelte vinduer. På denne måde er det muligt at få sin computer til at se ganske filmisk ud uden det store besvær.

*-JD*

Steder du kan hente ting til at forskønne dit windows skrivebord.

www.litestep.net
www.themes.org
www.stardock.com



*Øverst ses et udsnit af Fallouts 50'er SF-tech interface. Herover ses et Star Trek inspireret interface og på modsatte side et meget cyberpunk inspireret interface. De kan alle have deres relevans i en given setting.*

# BÅL OG BRAND



**Læserspalten**
Vi har fået vores første læserbrev.
Det er vi glade for.
Keep 'em comin'...

Hej Sabbat.

Jeg har lige købt Sabbat nummer 2, og jeg synes at det er helt vilt fedt.
Jeg kan ikke så godt lide artiklerne om Solmuhkota og middelaldrerspil.
Ellers synes jeg at det er helt vilt fedt, jeg kan især godt lide artiklen af Valdemar Kølle.

Jeg har nogle spørgsmål til jer:

1. Det er meget fedt med de der workshop-artikler, men kunne i ikke lave en
om hvordan man laver det sværd han har på forsiden? (det er fedt :-) ).

2. Kan i ikke lave en artikel om hvordan man laver ham der manden på side 4's dragt (den er fed :-) ).

3. Kan man bestille ting hos Anders Lerche ?. Jeg ville nemlig godt have en Ninja-dragt (sådan en er fed :-) )

4. Er det muligt at skaffe Sabbat nummer 1, jeg har nemlig NÆSTEN, en komplet samling, og mangler kun nummer 1.

Med Sortelver-hilsener.

Christian. 12 år.

**Kære Christian**

**Tak for dit brev. Vi er glade for, at du synes om det.**

**For at svare på dine spørgsmål:**

**1. Jo, det kan vi godt. Kig godt efter i vores kommende workshop'er.**

**2. Jeg er bange for, at dragten er en unik beklædningsgenstand.**

**3. Ja. Du kan møde ham til 1. søndag i Hareskoven.**

**4. Der er meget få i omløb, men prøv Fantask eller Faraos Cigarer i København.**

**Hilsen Redaktionen**

I næste nummer:
Rapporter fra diverse scenarier
Cyberpunk scenarier til efteråret

## Vinderen af konkurrencen om billetter til Legendernes Tid

Efter et svimlende antal forslag kom vi efter nøje granskning og megen votering frem til, at navnet på denne nye side, skulle være BÅL OG BRAND. Vinderen af konkurrencen blev herren til højre. Til venstre ses Deres udsendte reporter.

Vinderen ønsker at være anonym, idet han ikke "vil have alskens rakkerpak rendende og tigge". Redaktionen ligger dog inde med både navn og adresse. Vi kan afsløre, at personen (M/K) bruger størrelse 48 i sko.

## Geistendorf II

Det er kommet os for øre at der stadig er enkelte der ikke har modtaget tilbagebetalingen for tilmeldinger til det i 1999 aflyste G-II. Dette skyldes kommunikationsvanskeligheder med banken, hvorfor vi ikke helt nøjagtigt ved, hvem der har betalt. Arrangørgruppen undskylder dette mange gange. Er man i den situation, at man mangler at få tilbagebetalt deltagerprisen, vil vi bede om, at man skriftligt henvender sig til arrangørgruppen:

J M Donnis
Maltagade 19 4.tv
2300 København S
mrk: G-II

Husk at skrive flg.:
Dit fulde navn, adresse, tlf. nummer, evt. e-mail adr., din banks navn og dit kontonummer.

Vedlæg kopi af postgirokvittering.

G-II's arrangørgruppe undskylder besværet.

# LIVE KALENDEREN

## JUNI

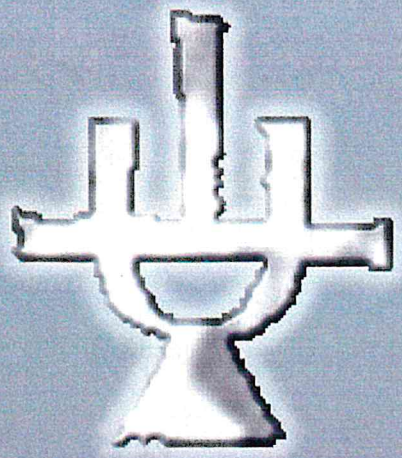
| Dato | Navn | Sted | Kontakt | Pris | Noter |
|---|---|---|---|---|---|
| 09. | Legendernes Tid 3 | Ganløse | kasper@larp.dk | 300 | Betalingsfrist I |
| 09. | Søslottet IV | Bagsværd Sø | danielbenjamin@gerf.dk | 300 | Sidste tilmelding |
| 14. | LT3 | | | 400 | Betalingsfrist II |
| 15. | Døde Dansen | Tang Skov | fenris@ripen.dk | 150 | Sidste tilmelding |
| 15. | Shradan | Ørsbjerg Skov | shradan@voelven.dk | 150 | Sidste tilmelding |
| 24.-25. | Sidste weekend | Holte | worm@gerf.dk | ? | Spilstart lørdag klokken 12 |

## JULI

| Dato | Navn | Sted | Kontakt | Pris | Noter |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Nemefrego V | Skanderborg | einherjerne@larp.dk | 275 | Sidste tilmelding |
| 6.-9. | Legendernes Tid 3 | Ganløse | kapser@larp.dk | 300 | Opsætning torsdag |
| 13.-16. | Søslottet IV | Bagsværd Sø | danielbenjamin@gerf.dk | 300 | |
| 14.-16. | Døde Dansen | Tang Skov | fenris@ripen.dk | 150 | |
| 28.-30. | LefLive | 1 time fra Kbh | leflive@lefnet.dk | 300 | |
| 29.-30. | Sidste weekend | Holte | worm@gerf.dk | ? | Spilstart lørdag klokken 12 |



Billedet er taget fra Vølvens hjemmeside: www.voelven.dk



I år er det tredje gang Mester Gravøorg skal afholde sin kongres. Han er fast besluttet på at det denne gang skal blive en succes. Kommeren af Nordlenet besluttet at kongressen skal være det sted hvor heksеprocessen mod Adelspruen Barbaragine skal udspilles. Mange vil komme for at støtte hende, eller på hende dømt. Men hvad Mester Gravøorg ikke ved er, at mange loger, laug og sammenslutninger også har tænkt sig at bruge kongressen, men kun som dække for mange vigtige møder.

# Fredag 28 Juli til Søndag 30 Juli

## Se www.LEFNET.dk eller ring på 28 34 00 71

# Alle Gode Gange Tre...