

28-29 maj. **Grönfarke**, ett medeltidsLive för ca 100 deltagare. Kontakta Daniel Cederqvist, tel. 08-720 26 14. Kostnad cirka 50 kronor.

sommaren 1994. **TrollegatLajv** är inställt.

sommaren 1994. **Mark V. FFIT** arrangerar en synod (kyrkomöte) i sin kampanjvärld Mark. Ett intrigLive i "Rosens namn"-stil. Kontakta Martin Eriksson, tel. 018-26 18 90.

3-5 juni. **Svart Vendetta** (KampanjLive 3). Kontakta Lennart Borg, Eskadervägen 34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06. Kostnad 80-110 kr.

10-12 juni. Ett **Äventyrsspel** för nybörjare (8-12 år). Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

10-12 juni. **Jakten på Ljusbringaren**. Kontakta Johan Almqvist, Runbrovägen 15, 746 32 BÄLSTA, tel. 0171-585 53. Kostnad 60-80 kr.

16-19 juni. **Gudars Skymning**, arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

17-18 juni. **Alla kungens män**, ett en- eller tvådagars Live (ditt val) i "nya" skogar i Täby. Kontakta Claes Andréasson, Ryavägen 10, 183 73 TÄBY, 08-510 106 20.

17-19 juni. **Trudvang**, ett vikingaLive på Holarsö i Mälaren, arrangerat av Variatio Delectat. Kontakta Pål Toler, tel. 08-642 94 21.

30 juni - 3 juli. **Nymfdans**. Kontakta Mattias Hessérus, Konstvaktaregatan 21, 791 72 FALUN, tel. 023-177 65, eller Ferdinand Kjellin, tel. 023-339 20.

juli 1994. **Silverskärän**. Kontakta Eric Rosenberg, Torgvägen 2, 710 41 FELLINGSBRO, tel. 0589-214 63.

24-31 juli. **Trenne Byar**, ett STORT och krävande fantasy-Live arrangerat av "Ett Glas" (SFL). Kontakta Ett Glas kansli, tel. 08-35 08 15. Absolut sista anmälningsdag 1 juni.

6-7 augusti. **Den eviga kampen**, ett fantasy-Live arrangerat av Troll&Alver. Kontakta Magnus Sjöberg, tel. 0495-117 83.

13 augusti. **Farornas väg del III**, ett fantasyLive med RULGH. Kontakta Johan Cranshede, Drottninggatan 19, 702 10 ÖREBRO, tel. 019-11 05 98. Endast inbjudna.

18-21 augusti. **Tårarnas Barn**, ett medeltida sagoLive i Tiveden. Kontakta Kristian Rapp, tel. 019-20 21 71. Ca 150 kronor.

19-21 augusti. **Källby Handelsdagar**, ett mytiskt sagospel med god vikingastämning i norra Skåne. Ett samarr. av Äventyrsgillet och Södra Tornet. Kontakta Måns Frid, tel. 046-12 08 99 eller Peter Svärd, tel. 040-98 13 41. Max 150 deltagare. Kostnad 150 kronor.

Hösten 1994. **Mörkrets varelser**, ett fantasy-Live arrangerat av Troll&Alver. Magnus Sjöberg, tel. 0495-117 83. Begränsat antal deltagare!

2-4 september. **Kristallkulan**, arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

3-4 september. **Arvavell**, ett fantasyLive i Stockholmstrakten av RavensWing. Kontakta Fredrik Österman, tel. 08-512 404 93.

16-18 september. **Galningarnas lek III**, ett fantasyLive med RULGH. Kontakta Måns Svensson, Wigelievägen 7, 712 32 HÄLLEFORS, tel. 0591-109 36.

1-2 oktober. **Vildhavre-94** på Bohus Fästning utanför Göteborg. Arr. Särminners Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, Klareborgsgatan 21, 414 67 GÖTEBORG, tel. 031-12 16 72. Liveavgift 150 kronor.

3-6 november. Allhelgonaläger på Finnåker. Arr. Västerås Stift, SKU, Camelot (och Seregon?). Kontakta Len Howard, tel. 0581-263 71.

4-6 november. **Ondskan vaknar**, arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

3-4 december. **Gästbudet**, ett fantasy-Live av Troll&Alver i Hultsfred. Kontakta Magnus Sjöberg, tel. 0495-117 83. Endast inbjudna.

Kristi Himmelsfärd 1995. **Tyrannen**, arrangerat av Dark Illusions, tel. 08-777 17 35, alternativt Magnus dePourbaix, tel. 08-745 09 44. Dessförinnan kommer det att hållas ett antal små Live för deltagarna för att bygga upp kampanjen.

september 1995. **SPAV KampanjLive V**, ett endagars fantasyLive. Kontakta Lennart Borg, Eskaderv. 34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06.

- Och när ska du arrangera ditt Live?

StrapatS

Levande rollspel

Februari 1994

14

10 kronor

I detta nummer:

Titlar, tid och trams	2
Tyckeriet - Läsarnas insändarspalt	3
Den Gamla Dammen - en Liverapport	5
Live in the USA	6
IFGS Information Summary	8
NERO	9
IFGS Fantasy Rules - en regelrecension	16
Dream Park - en bokrecension	17
Dikter & Dravel - Kultur för finsmakare	18
Föreningsadresser	20
Kalendarium - nu 47 evenemang!	23

...Samt en sjuhelsikes massa annonser, förstas

StrapatS är ett fristående fansin om levande rollspel och säljs till det förmånliga priset 10 kronor inklusive porto.

Chefredaktör och ansvarig utgivare:

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

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

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

Manusstopp för nr 14 är der 17:e februari 1994. Kom detta utihåg!



Nästa manusstopp den 17:e februari 1994!

Upphottad layout!

StrapatS

Chefredaktör

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

Utsockneskorrespondent

Lars Tyllered
Mellangatan 27
621 56 VISBY
0498-24 84 20

Omslag: "Vem f-n behöver foton" av Jonas Nelson
Illustrationer: Jonas Nelson och Ragnar Hultgren
Upplaga: 280 exemplar (+ 30)

INNEHÅLL

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

BIDRAG FRÅN LÄSEKRETSEN

StrapatS är i hög grad beroende av läsekretsens engagemang. Känner DU till vilka Live som är på gång? Kanske vill du annonsera om ett kommande Live? Har du kanske en rapport från ett Live du har varit på, eller sitter du och trycker på något annat som vi kan trycka istället? Minsta bidrag till StrapatS är hjärtligt välkommet! Skicka gärna ditt alster på diskett i TEXT (ASCII) -format. PC eller Mac liknar lika.

ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

Annonser om levande rollspel är tillämpliga gratis upp till en kvarts A4-sida. Halvsida 50:-, helsida 100:-, uppslag 150:-.

ERSÄTTNING

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

RÄTTIGHETER

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

Ni som lämnar in bidrag görs uppmärksamma på att allt material som ej är märkt med copyright frött får kopieras och distribueras så länge källa och upphovsman tydligt anges.

ANSVAR

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

BYTEN OCH GRATISNUMMER

Diskuterar med chefredaktören.

PRENUMERATION OCH BETALNING

StrapatS betalas antingen kontant till chefredaktören eller genom insättning på ovan angivet postgirokonton. Prenumeration är fullt möjlig. Sätt i 2 fall in valfritt belopp på postgirokontot, så meddelar vi dig när dina pengar börjar ta slut. Glöm inte ange ditt namn och din adress, samt från vilket nummer prenumerationen ska börja gälla. Någon kredit beviljas ej. Reservation görs för prisändringar.

Titlar, tid och trams

Nu händer det saker igen! Jag kan numera titulera mig civilingenjör. Det låter maffigare än det är, och inte går det upp mot min personliga favorit bland titlar, nämligen "Svenska Akademiens före detta ständige sekreterare", en titel som för närvarande innehas av Lars Gyllensten. Den är så härligt motsägelsefull, "före detta" och "ständig" på en och samma gång....

Nå, att jag blivit civilingenjör har inte inneburit någon större skillnad, jag är fortfarande lika arbetslös. Nej, skillnaden består i att jag inte längre har något skolarbete att sköta, och så länge jag är arbetslös har jag ju gott om tid med StrapatS. Det har jag utnyttjat i det här numret, bland annat har jag lekt med PageMaker för att hotta upp layout:en lite grand, det var ju en av de saker ni ville ha förbättrade enligt enkäten. Frågan är nu - är det bättre så här? Nu har jag medvetet blandat alla möjliga (och kanske omöjliga?) typer av layout på de olika avsnitten i det här numret, ni får väldigt gärna höra av er och säga vad ni gillar bäst. Se det hela som ett experiment, det är mycket möjligt att vi är tillbaka i de gamla hjulspåren igen i nästa nummer. Det beror lite på hur mycket tid jag har att lägga ned.

Tid, ja. Eftersom jag nu söker med ljus och lykta efter ett lämpligt arbete vet jag inte hur det blir med StrapatS om jag skulle råka hitta ett. Om jobbet tar äckligt mycket av min tid kanske jag får göra StrapatS enklare eller i värsta fall ge ut den mer sällan. Så långt som till tomt nedläggning hoppas jag verkligen inte att det går i alla fall!

Så till en ursäkt. Man ska aldrig hålla saker man inte är helt säker på att kunna hålla, det borde man ju ha lärt sig vid det här laget. I förra numret nämnde jag i min dumhet något om att recensera FFIT:s stridssystem "POSE" för blankvapen. Det har jag naturligtvis inte hunnit med, och dessutom finns det ingen plats för det i det här välfyllda numret. Jag är ledsen, men det får anstå till (förhoppningsvis) nästa nummer - jag lovar ingenting den här gången... :-)

Visste ni förresten att den enda fridlysta djurarten i hela Jämtlands län (förutom de djur som är fridlysta i hela landet, förstås) är Storsjöodjuret? Jodå, det är sant!

Jonas

Allvar eller skämt, ris eller ros. Du bestämmer i

! Tyckeriet !

Läsarnas insändarspalt

Roland Isaksson: Jonas tyckte att jag skulle skriva in till *Tyckeriet* och tycka något, men då jag inte tyckte att jag tyckte något så struntade jag i det. Men då tyckte Jonas att jag alltid kunde skriva in och säga att jag inte tyckte något och det tyckte jag att jag väl kunde göra. Och det har jag gjort nu.
...Förresten, får man häls-?

Jonas: Om jag får säga vad JAG tycker, så...
Nå, strunt i det. Ja, du fick hälsa. Synd bara att du inte utnyttjade det! ;~)

Utsockneskorrespondent?

Pontus Nilsson: Den där Lars Tyllered, gör han överhuvudtaget någonting i StrapatS egentligen?

Jonas: Nå, Lars - gör du det?

Lars: Jo, jag gör reklam för StrapatS på de mest bizarra och avlägsna orter. Dessutom svarar jag i telefon ibland. Och så tänker jag skriva en massa, och det är väl tanken som räknas...näha?
Ni kan i alla fall få ett boktips här och nu: "Den blodbestänkta väven" av Clive Barker.

Handel på Trenne byar?

Peter Svärd: En fråga som jag tycker är väsentlig inför *Trenne byar* är hur reglerna är för handel under Livet. Jag läste vad som stod i första utskicket och blev lite förvånad. Där stod följande: "Vid handel med dyrbara varor skriver handelsmannen och kunden ett kvitto på köpet. Varan måste antingen återlämnas eller ersättas med svenska pengar efter livet. För sådana varor kan betalningen också ske före livet." Detta blir vanskligt för antingen köpare eller säljare. Köparen köper grisen i säcken om han förbeställer en vara, för tank om varan inte motsvarar förväntningarna eller är i så undermåligt skick att man inte kan köpa den och får stå där utan en väsentlig del i sin rekvisita (ex. ett vapen eller en dräkt). Köparen å andra sidan löper risken att inte få sina skuldsedlar betalda efter Livets slut. För tank om köparen åker hem efter 3-4 dagar och inte får tag i köpmannen, vad händer då? Är svenska pengar totalförbjudna under *Trenne byar*? Är verkligen de enda "riktiga" värdepapper som får användas skuldsedlar? Jag undrar hur Livemässigt det är att skriva en massa lappar under Livet. Är det verkligen brukligt att göra så i Vidhamn? Och om det skall

göras så måste man använda fjäderpenna/stålpenna och pergament, annars är det definitivt inte Live-mässigt.

Jag förstår att ni inte tycker detta är er viktigaste fråga men det är av stor vikt för oss som planerar att spela köpmän. Skuldsedels-systemet tilltalar mig inte alls och är avgörande om jag skall spela köpmän eller inte. Jag och säkert flera med mig behöver veta det slutgiltiga handelssystemet omgående eftersom vi måste börja producera våra produkter redan nu. Jag kommer att sälja bl.a. kläder och latexvapen och detta innebär ganska stora kostnader för min del. Dessutom vore det ju synd om en handelsby som Vidhamn inte har köpmän som handlar med annat än bröd och frukt eller...?

Jag har inte bara kritik utan jag skall komma med några alternativa tillvägagångssätt:

Smussel: Man döljer de svenska pengarna i både tal och handlingar. Livepriser benämns i det aktuella landets valuta eller bara i guld och silver och de svenska pengarna som Penningar. Exempel: "Denna verkligt fina mantel kostar 10 guld och 5 silver och 150 penningar." Pengarna byter hand genom antingen ett handslag (med pengarna dolda i handen) eller en liten penningpung som man har till just detta ändamål. Enkelt och bra sätt eftersom alla har ansvar om sina egna pengar hela tiden. Vi kommer att använda detta system på vårt Live som kretsar runt just handel.

Växling: Man växlar svenska pengar till Livevaluta. Enkel lösning och då finns det bara en valuta på Livet. Nackdelar är naturligtvis att man inte kan stjäla livepengar under Spelets gång och arrangörerna måste ha hand om en sjuhelsikes massa pengar samt inväxling efter Livet.

Sista utvägen: Man kan faktiskt använda svenska mynt på Livet. De negativa sidorna med detta är att de inte är Livemässiga (men nästan) och man får inte lov att stjäla dem under spelets gång.

Hoppas att ni tar till er av mitt inlägg i debatten om *Trenne byar*.

Med vänlig hälsning,
Peter Svärd

Jonas: Ett Glas fick en kopia, men har inte haft tid att svara. Själv älskar jag Live-pengar, särskilt när de är bra gjorda. Gyllene Hjortens inväxlingsbara mynt i äkta vara (koppar, silver och guld) hör till mina favoriter, men de passar inte alla tillfällen. På stora Live som Trenne byar (med massor av mynt i omlopp) är det kanske för mycket begärt, jag vet inte. Enklart är förstås att använda svenska mynt - ett stort tack till Myntverket för vår nya guldpeng!!!

Gör vapnen mannen?

Jonas "Texas" Petersson: Bara för att man går runt i rustning och bär vapen behöver det inte betyda att man vill slåss. Som Riddare Leijonswärd (otroligt fjompig? Jag? Bah!) på *Vildhavre* gick jag runt med stridsklubba, svärd, sköld, plåtrustning och ringbrynjuhuvu och använde dem aldrig, inte ens i turneringen. Det berodde delvis på att jag stukat foten, men mest på att jag gillar att spela stridsvagn med makt, utan att använda den. Det är ofta väldigt intressant att inte välja sida i en konflikt redan från början, utan att manipulera och manipuleras.

Mina vapen är för övrigt silvertejpsvapen, men inte så fula för det! Jag vill inte lägga ner så mycket på en sån liten sak som vapen trots allt är, även för en riddare. Helhetsintrycket består mest av hur din dräkt ser ut och vad du gör, inte av vad du har för vapen.

Den nya idén med hjälmtyvång för folk med sköld och tillåtet med huvudträffar är vansinnigt! Det stävjar inte användandet av kistlockssköldar utan det är de små sköldarna som försvinner. Dessutom ökar mängden personer med två vapen. Vad som borde eftersträvas är väl historiskt korrekta kombinationer, eller???

Det är inte bara bra med "balanserade" kombinationer. Som Anders Nordström sa apropå *Spegel*: "Det är väl inget problem med kistlockssköldar?" ;-)

Jonas: För er som inte minns så besegrade ju Anders ett par, tre välrustade riddare med långa svärd och kistlockssköldar. Självt hade han två korta svärd och just ingenting mer. Vad är det för "ny" idé du talar om? Vem använder huvudträffar? (Utom SCA, förstås...) Och jo, du VAR fjompig i ditt uppvaktande. Mycket gulligt - och bra rollspel! ;-)

Blankvapenstrider med POSE

Tobias Amnell: Jag blev, precis som Dan Hörning, imponerad trots initial skepsis första gången jag läste POSE-reglerna i november 1993. Sedan dess har jag testat systemet i ett flertal övningsstrider och diskuterat det med mina motståndare och vi är överens, det fungerar, i teorin. Tyvärr har jag inte (och ingen annan heller vad jag vet) hunnit testa systemet under verkliga förhållanden på ett levande rollspel. Alltså finns det vissa frågetecken kvar om hur det skulle fungera i situationer som innehåller mycket rollspel. D.v.s. strider som inte är "två fiender möts på en väg" -typ utan mer "lösa" t.ex.

jakter och strider med mycket manövrerande. Min erfarenhet från Gyllene Hjorten är att sådana strider kan lösas väldigt bra utan ett stridssystem så frågan är om ett stridssystem skulle hämma rollspelet? Jag tror i och för sig inte det, kan de stridande reglerna bra kan de även avgöra när och hur de skall tillämpas, men jag vill ha egna erfarenheter innan jag är övertygad.

Som varande Gyllene Hjort är mina erfarenheter av mjukvapen begränsade och jag kan därför inte göra en bra jämförelse mellan mjukvapen och POSE-systemet. Min utgångspunkt är jämförelsen mellan systemlöst och POSE-systemet och då har POSE onekligen många poänger men tyvärr även ett par nackdelar. Med förbehåll för hur systemet fungerar i praktiken tror jag dock att fördelarna överväger. Den största fördelen är att man får ett system som kan hantera strider trots att man inte gör avkall på utseendet i utrustningen. Man kan få bakslag i form av att folk hellre tar till våld än försöker rollspela precis som med mjukvapen. Lösningen på det problemet är (tror jag) mognad och ansvar hos deltagarna (samt givetvis att man är död när man är död, sår tar VECKOR att läka osv, precis som i verkligheten).

Jonas: Ja, vad jag själv tycker om POSE (uttalas "påss") får ni som sagt vänta lite med att få reda på. Men vad tycker ni själva?

Mer prylar!

Erik Sieurin: Är det någon som kan skriva något om praktiska prylar - påsar, kokkärl, verktyg etc., inte kläder och vapen, det har vi hört tillräckligt om(?). Både hur man gör saker själv och vad som är "tidsenligt" vad gäller tekniker och dylikt, så man vet vad man kan köpa när man strosar runt på loppmarknader och basarer.

För övrigt hade allt det här tjafset om Nidmark kunnat undvikas om de hade sagt att inte bara silvertejp utan också Adidas-dojor och plastpresenningar var förbjudet på deras Live...

Jonas: Inget av det man hittar på loppmarknader lär vara av äkta medeltida snitt, så mitt råd är att skaffa det man tycker ser bra ut, att använda sitt eget sunda förnuft helt enkelt.

Kraftig brittisk silvertejp av hög kvalitet på 50-meters rullar säljes billigt, nu även i två olika bredder! Erbjudandet gäller fram till april 1994, därefter uppehåll p.g.a. militärtjänst.

Endast 50 kronor/rulle

Kontakta Micael Åkesson, tel. 08-600 07 14

en Liverapport av Hans Olsson och Jessica Eriksson

Vi såg med spänning fram emot det första stora Livet som Karlstads Liveförening "Stormogulerna" anordnade. Det var ett tvådagarsLive, *Den Gamla Dammen*, som utspelade sig helgen 28-29 augusti. Hans hade rollen som enternas (ni vet, sådan där som finns i "Sagan om Ringen") ledare, Barknacke. Jag däremot skulle ikläda mig rollen som storhertigens barberare, men var egentligen en spion för mörkermännen, vars erövringsplaner hotade hela Krakolanien och alla dess skogar, vilkas bevarande var Barknackes mål.

Livet började med att storhertigens sällskap slog läger vid en gammal damm, Den Gamla Dammen. Det var inte någon normal plats. I tidernas begynnelse hade stortrollet Gargax ramlat ner i dammen.

Storhertigen skickade ut sina knektar för att säkra området. Det visade sig snart att området inte var så säkert som storhertigen, som förresten hette Ohramin, hade trott. Fem knektar ströps av blodtörstiga nazgûler. Några andra knektar kom i kontakt med enterna, som högljutt undrade vad som var på gång i deras skog. Med skickligt rollspelade spelade de tärning med varandra varpå de fick fri lejd genom hela skogen bortom bergen.

Under tiden utbröt bråk mellan tjuvgillet och magikerna, vilket resulterade i många döda. Många maffiga pyrotekniska effekter nyttjades.

Mitt i villervallan lyckades rövarbandet stjäla drottningens juvelsmycke, som storhertigen medförde. Juvelsmycket var en symbol för en svunnen tid. Drottningens representant, en adelsman (vars namn jag inte kommer ihåg), protesterade livligt och hotade alla med spöstraff, något som den sadistiske bödeln inte hade haft något emot att utdela. Bödeln spelades av han som spelade kejsaren på *Argans Hemlig-*

het, Stormogulernas förra Live (det var bara ett endagars). Ni som var med då kommer ihåg att han vann pris för bästa rollspelande då. Den här gången var han mycket övertygande som bödel, speciellt när han log snett och skrottade elakt då handelsmannen (den med ryggsäck) ertappades med att stjäla mat på världshuset.

Till sist slog sig mörkermännens agenter ihop med enterna, rövarena, tjuvgillet och orcherna och marscherade mot storhertigen. Det visade sig dock att storhertigen hade lyckats leja stora troll (som kunde kasta stenblock vilka gjorde 8 TP i skada) som glatt tog sig an sin uppgift. Striden blev fruktansvärd och det blev inte bättre av att "de strypande nazgûlerna" blandade sig in i striden. Gycklarnas ledare sålde då sin själ till djävulen, spelad av en spelldare, och vann på så sätt kraft till sin sida, vilket ledde till deras seger. Självt nedkämpade jag två orcher, en nazgûl och två av hertigens legionärer.

Efteråt blåstes "Live upphör" och alla spelare samlades för genomgång, något som jag tycker är positivt med Karlstads-Liven. Negativt tycker jag däremot är att det var så många nybörjare (*Varför då? Det är väl bra att Live lockar nytt folk hela tiden? Jonas anm.*). På *Vinternatt* var det bara 30 personer men här var vi 48. Negativt var även att så få använde latexvapen. Bästa rollspel tycker vi presterades av smeden, men spelldarna gav priset till en orch, Snuskunga, för hans läbbiga beteende och originella lukt (Snuskunga var insmord med surströmming. Originellt).

Vi ses på nästa Live! Livare från resten av Sverige är välkomna. Redaktör Jonas har adressen.

...och den publiceras, tillsammans med alla andra föreningsadresser, i varje jämnt nummer.

Jonas.

Den gamla dammen

Det är alltid nyttigt att vidga sina vyer...

Live in the USA

av Jonas Nelson

Jag har aldrig varit i USA. Icke desto mindre vågar jag mig på att redogöra för hur levande rollspel går till där borta. Visst, det finns säkert de som är bättre lämpade än jag att skriva en sådan här artikel, människor som varit där och provat på och vet hur det är och kan jämföra det med svenska Live. Men eftersom ingen av dessa människor har skrivit något så blir det - som så ofta förr - vi som tror oss veta som får göra oss hörda.

Min erfarenhet av Live à la USA kommer nästan uteslutande från e-mail, detta fenomenala, världsomspännande datorpostsystem som gör att jag kan få eller skicka meddelanden och textfiler tvärs över hela jordklotet på några sekunder. Nu är det tyvärr inte JAG som har ett sådant system, utan Kungliga Tekniska Högskolan, där jag tillbringat de senaste fem åren. KTH är vänliga nog att ge sina elever e-mail-adresser, som vi (än så länge) inte behöver betala ett öre för. I princip är det dock bara I-länder, och där bara universitet, internationella företag etc, som har tillgång till e-mail, vilket begränsar möjligheterna en smula, men det är i alla fall tillräckligt för att ge mig en chans att slänga ut lite trevare till Livare i USA. Några svar droppade in efter hand, och dessa har jag nu sammanställt. Men kalla mig inte expert på amerikanska Live!

Först och främst - levande rollspel engagerar ohögligt mycket folk i USA. En del föreningar har tusentals medlemmar, och hur många små, lokala föreningar som existerar vågar jag inte ens gissa. Med detta vill jag bara säga att mångfalden är stor, och att alla föreningar inte nödvändigtvis följer de huvuddrag som presenteras här. Det vore ungefär som att studera enbart Gyllene Hjorten och sedan påstå att alla Livare i Sverige har stålvapen och brygger eget mjöd. USA är mångfaldigheternas och extremernas förlövade land, och det gäller lika mycket inom levande rollspel som i någonting annat.

Två typer av Live

Levande rollspel i USA kan grovt sett delas upp i två huvudgrupper: "Live Combat" och "Interactive Literature". Dessa två grupper är till synes mycket olika, och även om Live Combat är den typ som liknar våra skandinaviska Live mest, så har vi även lånat drag av Interactive Literature.

Live Combat

Live Combat baserar sig på vanliga rollspel, och är ganska likt det vi vanligen menar med Live. Det hela utspelas ofta utomhus eller kring en scoutstuga, man slåss med boffervapen (några använder latexvapen också, men det verkar inte vara lika vanligt som här), det finns magi, monster och skatter. Precis som i Sverige så är fantasy och medeltid de vanligaste miljöerna. Men där slutar likheterna.

Amerikanerna verkar vara väldigt låsta vid det levande rollspelets ursprung - många system bygger fortfarande på att en spelargrupp på 5-15 personer skall utföra någon sorts uppdrag. Mot sig har de vad jag kallar "B-styrkan", dvs monster och andra varelser vars enda uppgift är att interagera med spelargruppen. B-styrkan är ofta "Off-Live" när de inte är i närheten av spelargruppen, och de har sällan eller aldrig några egna intriger, de är helt styrda av arrangören.

En spelledare (som är "osynlig") följer dessutom nästan undantagslöst med spelargruppen och talar om för dem vad de ser och bestämmer hur bra de lyckas när de försöker sig på att använda färdigheter. För färdigheter har man, och inte sällan är hela karaktären uppbyggd på samma sätt som i ett vanligt rollspel, med siffror som bestämmer grundegenskaper, färdighetsvärden mm. Efter ett avslutat äventyr får man erfarenhetspoäng och kan stiga i graderna.

Det här kan verka torrt, men det har sina fördelar. Dels känns det bekant för en nybörjare som bara spelat vanligt rollspel tidigare, dels har man hela sin karaktär på ett papper och kan ta med honom till andra Live lite varstans i USA. Dessutom kan man återskapa ett givet äventyr och spela det om och om igen, med olika spelargrupper som får samma förutsättningar, något som är i stort sett omöjligt här i Sverige.

Vidare är man inte lika noga med utrustning och tidsenlighet som vi i Skandinavien. Många grupper nöjer sig med att simulera rustningar med olika tyglappar fastsatta på bröstet, andra tillämpar principen "bruna kläder = läderrustning". Några (men långt ifrån alla) kräver äkta vara. Strids-systemet är ofta mer komplicerat än här i Sverige, skador beror inte bara på typ av vapen utan även på anfallarens skicklighet mm. Allt detta håller dock den medföljande spelledaren reda på, eller också ropar man ut den skada man gör vid varje slag. Kastvapen och magi simuleras väldigt ofta med ärtpåsar som man kastar på varandra, detta beroende på amerikaners medfödda instinkt att stämma folk till höger och vänster så fort de blir

skadade eller liknande. Därför vågar arrangörer sällan tillåta kastvapen eller andra saker som skulle kunna skada någon. Av samma anledning är alkohol nästan alltid totalförbjudet på alla Live-arrangemang i USA och som en extra försiktighetsåtgärd får deltagarna vanligtvis skriva under en försäkran att de inte ställer arrangörerna ansvariga för eventuell skada på folk eller egendom.

När karaktären förr eller senare "dör" så har man tre möjligheter, antingen kan man bli återupplivad (ofta av en magiker i gruppen) vilket fungerar ett begränsat antal gånger, eller också kan man skapa en ny karaktär. Det tredje alternativet är att spela med i B-styrkan resten av Livet.

Interactive Literature

Interactive Literature utspelas ofta inomhus över en helg; på hotell, universitet, konvent eller liknande. Normalt deltagarantal brukar vara 20-200 personer. Reglerna här är enkla och oftast självklara, och spelledaren har mycket liten kontroll över spelets utveckling. Här är det historien som bestämmer vilka karaktärer som skall vara med, ibland har arrangören ett antal karaktärsmappar som han/hon helt enkelt delar ut. Ofta kan man dock komma överens med arrangören i förväg vad man skulle vilja spela. Dessa färdiga karaktärer är mycket väl förberedda för att passa in som en särskild pusselbit i spelet. Varje karaktär har ett antal förutbestämda fiender och vänner, liksom färdiga mål och intriger. Tillsammans med all bakgrundsinformation, färdigheter, förmågor och aktivitetskort kan det bli uppåt 20 sidor i karaktärsmappen. Allt är balanserat och när spelet börjat kan spelledaren i princip bara hålla tummarna för att alla gör vad de ska.

Diplomati och intrigerande är väldigt vanligt i dessa typer av spel, som kan utspela sig i nästan vilken tidsperiod som helst - exempel är franskt 1700-tals hov med musketörer och allt, en rymdbar någonsans i en avlägsen galax, England under den viktorianska eran, helvetet, superhjältar, western-salooner och så vidare i en aldrig sinande ström. Allt det här går bra eftersom det snarare är ett undantag än en regel att man klär ut sig för att spela sin roll!

Strider och andra konfrontationer i Interactive Literature löser man ofta med hjälp av kort. Man kanske har ett kort där det står: "Jag rånar dig på alla värdesaker" eller "Fäktkonst: grad 3". Sådana kort visar man för varandra och jämför när en situation uppstår. Ett annat vanligt sätt att lösa konflikter är med hjälp av sten-sax-påse-metoden.

Även här finns en stor fördel - ett äventyr kan återanvändas och spelas igen vid ett annat tillfälle, det är bara att samla in alla karaktärsmappar och kort igen efter spelets slut.

Vad kostar det då?

Priserna är ungefär som i Sverige, ett "Live Combat"-äventyr kostar vanligen 10-70 dollar, det varierar beroende på längd, mat, sovplatser osv. Interactive Literature ligger på ungefär samma prisnivå, 10-40 dollar för en helg, men ofta krävs det att man betalar inträdesavgift på konventet också. Sedan tillkommer kostnader för mat och sovplats, vilket kan bli ganska dyrt.

NERO och IFGS

Som alltid vill jag gärna låta Liveföreningarna presentera sig själva här i StrapatS, och jag har lyckats få tag på föreningspresentationer från två av USA:s största Liveföreningar, New England Roleplaying Organisation (NERO) och International Fantasy Gaming Society (IFGS).

Ett tag funderade jag på att översätta presentationerna, men jag tror att ni begriper engelska tillräckligt bra. För er som inte orkar traggla igenom deras presentationer så har jag ju sammanfattat det viktigaste här ovan.



IFGS Information Summary

By Dara Naraghi, Central Ohio IFGS President
Revised 930913 by Patrick McGehearty

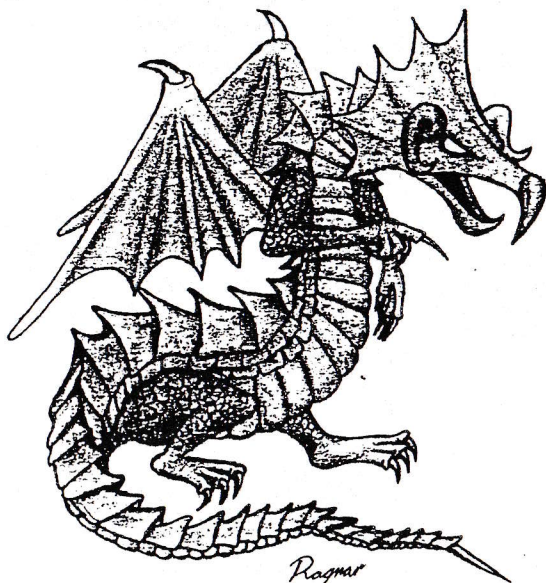
IFGS stands for International Fantasy Gaming Society, and it is based on a group of the same name in the novels *Dream Park*, *The Barsoom Project*, and *The California Voodoo Game* by Larry Niven and Steve Barnes. This is a non-profit organization that promotes, designs, and runs safe live role-playing games, complete with rules for combat (with foam padded weapons) and other fantasy elements (e.g. spell casting). A strong emphasis is placed on roleplaying and maintaining your persona during a game. Safety is also a key word, as each chapter has a Safety Officer who checks weapons construction, fighting styles, and game sites to make sure they are in accordance with the IFGS safety guidelines. In addition, before a game is run, it goes through a sanctioning process by the chapter which checks game design, logistics, and safety to maximize the chances that everyone has a good time. All players in an officially sanctioned IFGS game are also covered by the society's insurance policy in case of an accident.

The IFGS has a complete Rules Book* that covers all aspects of a game: creating characters, costuming, fighting, magic, spell casting, and the eight character classes. Weapons are made from a bamboo or fiberglass tube core, covered with closed cell foam. Weapons intended to catch limbs or other weapons are not allowed, and neither are weapons with chains (e.g. nunchakus). Shields have to be covered with foam, on the face and the edge, and we never fire any arrows or bolts of any kind during an adventure. Armor is represented by a patch of cloth of a specific color (e.g. brown patch = leather armor). We do not recommend wearing actual armor because it is not necessary as far as safety goes; in fact, certain types of armor could be barred from a game by a Game Safety Officer if they are deemed to be unsafe to the wearer or other players. Also, keep in mind that real metal armor can really wear you down during a 6 or 7 hour game where you have to walk up to 2 miles, usually in the glaring sun.

Combat rules are very simple. Each weapon does a base amount of damage, plus any bonuses from character level or magic. It is your own skill that determines whether you hit your opponent or not, but once you hit, you call out the damage, and your opponent takes that amount of damage, minus armor or any other protection. Each character class has a base number of life points, and this goes up by level. You also have limb points, so it's possible to lose an arm or a leg. You keep track of your own life points during a game, but there are score keepers with each party who also record damage. Any touch is a hit, which encourages a finesse style of combat.

Throwing stars, flasks of acid, oil, or holy water, and certain special abilities are represented by a specific color of bean bag. Once again, your skill determines whether you hit someone or not, and the range is as far as you can throw the beanbags. Arrows and spells work on a system that is based on costume color. Each character's costume has to be 80% one color, and players on the same party can't have the same color costume. When a player calls out "Arrow, red" the player wearing red is informed by the gamemaster if he was hit by an arrow or not, and how much damage he takes.

Spell casting works the same way, the spell caster chants for the appropriate amount of time, calls out the name of the spell, the color of the costume(s) affected by the spell, and the damage (or other effect).



Player characters have eight classes to choose from: Fighter, Ranger, Knight, Magic User, Cleric, Druid, Thief (Rogue), and Monk. Each character class has distinct abilities which are gained at each level. The IFGS Bank keeps a record of all characters, including experience, level, gold, and items found. This way, you can play any of your characters in any IFGS chapter. You can also decide to play a Non Player Character in a game, or help as a Game Master or Score Keeper and still get experience that you can apply to any of your characters.

Above all, though, the emphasis of the IFGS is on role-playing and having fun, not hoarding treasure or experience points.

You do have to become a member of the IFGS Society to be able to play in games, although everyone is entitled to 2 trial games before becoming a member. The membership requirement is needed to keep the IRS happy with our non-profit social club status. Membership is \$5 for one year, with an optional \$5 for a subscription to the IFGS newsletter, THE CHAINMAIL.

IFGS
P.O. Box 3577
Boulder, CO 80307-3577
USA

e-mail: dnaraghi@magnus.acs.ohio-state.edu

Billiga linnetyger!

100% Linne Bredd 150 cm

Nr	Färg	1-5 m	5-10 m	>10 m
17	Svart	100:-	81:-	52:-
4	Marinblå	100:-	81:-	52:-
6	Tegelröd	100:-	81:-	52:-
7	Grön	100:-	81:-	52:-
79a	Grå	100:-	81:-	52:-
65	Guldbeige	100:-	81:-	52:-
65a	Ljusbeige	100:-	81:-	52:-
79	Ljusgrå	100:-	81:-	52:-
1	Vit	100:-	81:-	52:-
A	Tunnare Vit	125:-	101:-	65:-
B	Blå	100:-	81:-	52:-
C.1	Plommon	100:-	81:-	52:-
C.2	Mullvad	100:-	81:-	52:-
D	Natur	100:-	81:-	52:-
E	Natur, rutigt	125:-	101:-	65:-
F.1	Natur, klockor	115:-	91:-	57:-
F.2	Natur, blommor	115:-	91:-	57:-

Frakt tillkommer.
För längder över 10 m tillkommer även moms på det angivna priset.

NERO

By Lee Sonko

NERO is an acronym that stands for the New England Roleplaying Organization. NERO is a live action fantasy roleplaying game that blends elements of the Robin Hood legend, Lord of the Rings, and King Arthur tales. It started in the late '80s in the Boston area as a Boston Boy Scout Explorer troop, and has expanded quickly over the past few years. Right now the New England chapters have about 1,000 members.

Usually 100-200 people show up at each Adventure weekend which consists of constant play time from Friday evening until Sunday afternoon! NERO's gaming system is designed to allow little supervision of the players so that action is always taking place, even without Marshals (our 'Game Masters') present. It is set in a Medieval atmosphere and proper costuming is encouraged but not required. Our world is a monarchy with nobility, with good and evil battling at all levels.

When you come to a NERO weekend, you will come to a campsite that we have rented and decorated to be a fantasy medieval town. You will be given a bed in a cabin. The game will begin Friday night around 8. From that point on until the game ends on Sunday afternoon (Monday afternoon on long weekends) there is no stopping; not for dinner, not for sleeping, not for anything short of an emergency. Adventuring will be going on around you at all times, and sometimes something as simple as traveling from your cabin to the tavern can be a matter of life and (game) death.

An adventure day is what is called in gamers' terms a "module". It has a definite objective and entry point, and you and five of your friends will have several encounters along the way that will be necessary for you to achieve your objective. It sounds simple explained in those terms, but when you are in the middle of the misty woods, with shadowy shapes moving towards you and strange sounds echoing through the trees, and you are trying to remember what that farmer said a half hour ago down the trail about how to get through this infernal door, the logic puzzle takes on a very immediate importance.

Budrys Design
Gävlegatan 9
113 30 STOCKHOLM
Tel. 08-32 84 66 Ring för prover!

Are there sword fights?

Lots of them! Using NERO approved padded weapons (made of PVC pipe and foam pipe insulation covered with duct tape or cloth), you will test your swashbuckling skills against the mightiest in the Kingdom. Each type of weapon is assigned a number based on the amount of damage that weapon would do if it were real. In addition, each player can buy skills to increase this number. You will have a certain number of "hit points" based on your skills and the type of armor worn. As you attack, you will call out that amount. As you are struck, you subtract the amount by which you have been hit. When you reach zero, you are unconscious, and you'd better hope there is someone nearby with a healing spell!

Is there Magic?

You bet! Merlin himself would be proud. We represent magical spells with small beanbags or "packets" filled with birdseed. To cast a spell, you say a short phrase (such as "I call forth a Flame Bolt!") and throw the packet at your target. If you say the words correctly and hit your target, the spell works. If you miss with either, the spell fails. You are limited in how many spells you can cast each day, so use them wisely! When you are more advanced, you can learn "formal magic" spells and create magical weapons!

What skills can my character have?

You "buy" your own skills with Experience Points that you earn at an event. These skills allow you to improve your character's abilities. Because each player picks skills based on his or her own desires, no two characters are alike. Skills include magical spells, alchemy, magical potion and scroll creation, trap disarming, and many weapon skills.

How good need my costume be?

All we ask is that you make an attempt at a costume. It need not be more complex than a simple piece of cloth two feet wide and six feet long with a head-sized hole in the middle. Wear it with a belt around the middle and you have a passable tabard. Don't wear neon colors, t-shirts, sunglasses and such. Dark colored sweat suits are a good start. NERO has merchants who can sell you costumes and armor and will even take special orders.



A typical NERO weekend begins...

"It's Friday night and the town of Ashbury is buzzing. Guilds are having meetings, adventuring groups are planning strategy, the elves are having a ceremony, and the tavern is packed. Rumors of a zombie attack are floating about, and the political situation doesn't look too secure either. Life could be easier - but it could also be boring.

You adjust your boots, make sure your dagger is handy, and start walking at a leisurely pace over to the Dragon's Flagon, but only get a few steps before something jumps out at you. It's a goblin! You can tell by the ugly green face and the orange mohawk. (Goblins and other monsters are some of the Non-Player Characters in NERO. Members who want to play monsters get free admission for that event but must do what NERO tells them. The makeup or masks are sometimes uncomfortable, but not having to worry about your character dying is a relief.) The goblin advances and swings his sword. You pull out your trusty dagger. (Weapons in NERO are soft "boffer" weapons. They are basically PVC piping covered with foam rubber, with very soft ends. No one in NERO has ever been seriously injured using these things - a game of football is more dangerous than a NERO combat. Players in NERO either make their own weapons or buy them from the town weaponsmith for game money and real money.

A dagger only does one point of damage while a longsword (which the goblin has) does two. The goblin knows this and smiles (or at least you think he does behind his mask). What the goblin doesn't know is that one of the skills you bought is a Critical Attack which allows you to do an extra point of damage once a day...

The battle begins. Each of you calls out what damage you are doing so the other player can keep track. "Two Normal!" yells the goblin. "Two Normal!" you reply, using up your Critical Attack in the hopes of finishing off the goblin before he finishes you! If either of you had a magic weapon or a silvered weapon, you would have called "Two Magic!" or "Two Silver!" The battle is exciting and ends with the goblin dying. You lean over him and search him. ("I search you," you say. He hands you three silver coins and a strange locked box he had on him. You then have to remove some of your hit point tags off your ring. You took four points of damage, so you remove your two armor points and two of your body points. You only have four body points left! Better find a healer and get a Cure Light Wounds spell. If you die either in battle or by execution, your character can then be

resurrected by the Healers' Guild - assuming you have enough money to pay for it! If you have died more than twice, then you will have to pick from the Bag of Chance. The more deaths you have, the more likely it is that you will pick a black stone from that Bag and then your character will be permanently dead.)



You walk into the tavern which is busy as usual. The Ashbury Bards are playing quietly in a corner and look over there! It's Duchess Mara herself, sitting with Baron Bryan and the Lady Magistrate! They seem to be arguing over something and it must be important given how many other people are sitting nearby trying to pretend they're not listening. (One thing you notice is that everyone in the NERO game wears a costume. It is amazing how good some of the costumes are. The type of clothes you are wearing can also help with your armor class. The more armor you wear (and the better made it is) the more points of protection you will have. We're talking real armor here - a cloth shirt designed to look like chain mail will not get you the points you would get for real chain mail.) You find a spot and sit. Camilla, the gypsy tavernkeeper, dances over to you and brings you an ale for a copper. (It's actually a soft drink, of course; alcohol is not allowed at NERO events.) You see a healer nearby and introduce yourself. She says her name is Arcacia and you ask for a Cure spell. She states that such a spell would cost five copper commons. You tell her you only have three and she accepts it, but tells you that you then owe her a favor if she ever asks it. You agree and she casts the spell. (Arcacia says "I call upon the earth to cure light wounds" and tears the "unused" flag off a Cure Light Wounds spell tag. She hands you the tag to put onto your hit point ring to replace the lost hit points.)

A warrior in chain mail then comes up to both of you. With her is a venerable mage and a rather shifty-looking individual. They introduce themselves to you and Arcacia and you all talk for a while about your pasts. The fighter then looks around and states that she has heard that the goblins have hidden some treasure nearby and that the goblin leader has a map of the spot. She suggests going out in a group and searching for the goblin encampment in the woods. Should you tell her of the box you have? Perhaps there's a clue inside!

You finally decide that they can be trusted and you suggest that you all go someplace where no one can overhear. You travel to the mage's cabin where you show the box to the shifty-eyed person, who turns out to be a "locksmith". He smiles at the challenge and pulls out his tools. (In the world of NERO, real locks are used. Buying the required "Pick Locks" skill does not guarantee success - it only allows you to make the attempt. Likewise, boxes are really trapped with electronic buzzers or other noisemakers. To "check for traps" you must actually do just that by opening it slightly, seeing where any wires or devices may be inside, and somehow "defusing" the trap before opening the box.) The rogue picks the lock and then successfully disarms the trap inside. Inside the box he finds a strange amulet, some coins, and a map! (Inside the box as well is a trap tag which explains what kind of trap was present and how much damage would have been taken had it not been disarmed. Much of NERO relies on the honor system for it to work - and with everyone playing fairly, it does.)

Tomorrow you will go to the Pawn Shop to have your amulet appraised for its value. You will also go to the Mages' Guild and have it magically identified to see if it's magic! However, you spend most of the night decoding the map. Outside, you can hear the sounds of battle as a liche has called forth his undead to destroy as much of the town as possible. You decide that the knights can handle it and wisely stay inside. (After you decode the map, you read the small note at the bottom which says "See a marshal when you're ready to go on this adventure".) You decide to rest for the night and start in the morning and you head to bed with visions of treasure and future adventures in your head!"

This is one way that a group may get involved in some real NERO adventure, but it is by no means the only way. The NERO game is as much of a player-driven game as a NERO-driven game, and you can be the one who starts your own adventures as well! You can see that a NERO adventure is like no other - the possibilities are endless for creative players. So welcome to NERO, where you can be all that you can't be!

For more info about Nero, or just directions, you can write to us at:

NERO
218 Plymouth St
Brooklyn NY 11201-1124
USA

e-mail: Lsonko@pearl.tufts.edu



FD 94

När dammet lagt sig, var flera tusenden döda.
Överallt låg krigarns brutna och blodiga
kroppar utspridda över slagfältet som gula löv
spridda för vinden.
Jag såg, de fyra tillsammans på toppen av en
kulle.
Nedanförl samlades de fyras arme av odödliga
och hyllade dem och deras seger.
Mörkret sänkte sig över länderna. Allt vad gott
är försvann. Ära, tapperhet, lojalitet. Endast
förtvivlan rådde. Ack, allt det vi håller högt har
då gått förlorat.

Prästen slutade tala med en bekymrad min.
Oraklet nickade och visade att han översatt
hennes profetia rätt. En anna präst reste sig upp
från sin plats på andra sida gläntan.
- Detta kan vi inte låta ske!
Vi måste förhindra det!
Vi behöver HJÄLTAR!

Och det är därför du bör komma på Gudars Skymning

16-19 juni

Arrangör Enhörningen
Kontaktpersoner

☎ 08/385968 Thomas Bjällås

☎ 08/366110 Jan Hartikainen

☎ 021/142189 Nicklas Nilsson

Skuggornas dal

Skuggornas dal är en liten del av världen Shom som ännu inte är erövrad av den onda rasen Karrlath-Gath. Det är en dal där mörka skuggor ruvar och mystiska varelser bor. Alla söker de efter Wellok-Krlek, guden Krleks hemlighet. Vad det är för någonting är det ingen som vet, bara att det hänger samman med Karrlath-Gath. Gatan väntar på sin lösning medan Karrlath-Gaths trupper närmar sig dalen.

Roller

Karrlath-Gath: Mörkalver som är världens härskare. Stolta och grymma, med en glupande aptit på blod. Deras speciella utseende med vitt hår, kolsvart hud och spetsiga öron är fruktat över hela Shom.

Karys: Människor med filosofin "den starke ska ta från de svaga".

Mirash: Demoner utsända från dödsriket, de ingår i Dödens råd.

Niworan: Stolta och fräcka alver, ett ibland besvärande karaktärsdrag.

Shom TRiam: Mänsklig klan där adel, präster, borgare och bönder kivas.

Tharworan: Då var de alver, nu är de svartalver och Niworans ärkefiender.

Tyrash: Männen från högländerna i norr. Skickliga i strid och mjödhävning.

Quark: Orchestam med en mycket särpräglad kultur.

Övrigt: Olika natur väsen: Huldror, Tontlar, Troll, Vättar, Älvor...

Kom gärna med egna rollförslag

Sista inbetalningsdag är den 1:a mars 1994.

Priset är 160 riksdaler. Efter inbetalning skickas övrig information.

Föreningar bakom detta arrangemang är Gamers' Guild och Ravens Wing.

Därför får medlemmar i dessa föreningar 20 kronor rabatt.

Liven äger rum under perioden 29 april-1 maj.

Kontakta

Jenny Johansson
Krislinehammsgatan 91
123 44 Farsta
08/94 86 89

Jonas Meisters
Konvaljestigen 59
125 55 Ävsjö
08/99 19 10

Live

Nej, det är inte Guillous nya. Det är
Spelföreningen AVGRUNDEN som
inbjuder er att delta i
FantasyLivet.

Live

Svart Vendetta

3 - 5 juni 1994

25 minuters T-banefärd
från Stockholms Central

Avgiften för Livet
är 110 kronor

Roller:

Följande roller har vi behov av, så om du kan tänka dig att spela någon av dem så meddela oss det i din anmälan (annars får du självklart komma med egna förslag):

- Riddare/Adelsman med följe (deltagare i torneringen)
- Soldater (Stort behov - gärna hela grupper) och andra krigare
- Kultister (för en ond kult som dyrkar de 17 000 smärtorna)
- En erfaren Livare som kan spela sektledare
- Hordlingar (Svartfolk) OBS! Halva priset!!!
- Sergeant eller Shamaner för Hordlingarna
- En handelsfamilj och dess hyrda legosoldater
- Flodfolket (ett urgammalt folk, liknande alver men inte riktigt)
- Vårdshuspersonal
- Vålnader (natt-roll, de som spelar vålnader spelar bönder eller jägare under dagen - eller sover)
- Bönder, drängar och pigor
- Prisjägare
- Rövare
- Jägare
- Präster för Jaktguden
- Lärda män
- Troll
- Slavhandlare
- Nomader/Barbarer
- Hovfolk
- Lönnmördare

Det kan tyckas tidigt att berätta om allt detta nu men, som alla Livearrangörer vet, så är det vettigt att planera långt i förväg. Hör därför av er redan nu. Dessutom gäller ju alltid den gamla sanningen: "Ju tidigare anmälan, desto bättre roll".

För anmälan eller mer information, kontakta:

SVART VENDETTA

Box 25006

100 23 STOCKHOLM

Tel. 08-756 42 06 (Lennart Borg)

Email: d91-dho@nada.kth.se

Pg. 476 85 17 - 7 (AVGRUNDEN)

Spelföreningen AVGRUNDEN

Livemaster-teamet är:

Dan Hörning, Lennart Borg, Fredrik Säterby,
Roland Isaksson, Oskar Kinding, Kim
Rosenberg, Johan Okker, Jonas Nelson och
Nils-Erik Lindström

IFGS Fantasy Rules

en recension av Erik Sieurin

Det här är en uppsättning amerikanska Liveregler på 214 sidor, som jag fann på Spel och Sånt för en hundring. IFGS står för "International Fantasy Games Society", en organisation baserad i Boulder, Colorado, vars syfte verkar lite diffust. På något sätt påminner de om någon sorts "riksidrottsförening"; Live betraktas som en sport som spelas efter bestämda regler (lika överallt), där erfarna spelare kan spela i en högre division än nybörjare och där det finns domare som ser till så att reglerna efterlevs. Det här är en helt annan form av Live än den man vanligtvis ser i Sverige. Det är mycket mer likt vanligt över-bordet-papper-penna-och-tärning-rollspel än de flesta svenska Live. De drag som skiljer dem mest från svenska Live är vad jag skulle vilja kalla *Spelledare och Statister*, *Fiktiva Förmågor* och *Ni Ser Ett Slott*.

Spelledare och Statister

I IFGS Live är bara en grupp, eller några stycken grupper, "huvudpersoner". Alla andra är "NPCs", non-player characters, och spelas av statister. Det är bara huvudpersonerna som upplever någon sorts äventyr; statister är oftast Off-Live när inga "riktiga" spelare är i närheten. Med varje grupp spelare följer en "GameMaster", en spelledare. Han berättar vad som händer ("Du är förhäxad" eller "Ni ser en sjö") om det inte är uppenbart, och ibland även fastän det är uppenbart. Varje GM har en "Scorekeeper", en sorts sekreterare som följer med och hjälper GM. GM's och Scorekeepers ignoreras av karaktärerna; de finns inte i spelvärlden.

Fiktiva Förmågor

I svenska Live brukar mycket lite uttryckas av regler. De enda värdena för spelarna att hålla reda på är hur mycket stryk de tål, och i vissa fall hur de kastar magi och hur mycket de kan kasta. I IFGS's Live har varje spelares karaktär en "class" - vilket yrke han har - och en "level" - hur bra han är på det yrket, vilket i sin tur bestämmer hur

mycket stryk han tål, om och hur mycket han kan trolle - och så diverse förmågor. Till exempel: Jag är en 1st level Ranger. Då har jag "Gather Food". Det går till så att jag meddelar GM att jag letar efter mat, och när han tycker att jag rollspelat mitt letande tillräckligt länge, låter han mig hitta låtsasmat, som räcker till hela min grupp. Eftersom vi låtsas-äter den, kan inte GM en timme senare komma och säga att vi låtsas-svälter...

Ni Ser Ett Slott

Det är mycket som är på låtsas i IFGS's Live. Okej, visst är det bra om du har en riktig rustning att klä ut dig i, men den symboliseras lika bra av en fyrkantig tyglapp mitt på bröstet, fastsatt med säkerhetsnålar. Färgen avgör om det är läder, ringbrynja eller plåt. Och visst är det kul om spelarna måste passera en riktig vallgrav på väg in till skurkens lya, men vad händer då om sällskapets munk vill försöka "Walk on Water"? Ni minns hur de lyckades passera den "sprängda" bron i "Repmånad"?

Som ni förstår av mina sarkasmer blev jag inte förtjust i den här sortens Live genom att läsa reglerna; spar era pengar om ni inte samlar på rollspelsregler, som jag gör. Men jag vill göra tre anmärkningar:

För det första måste jag säga att om IFGS följer de säkerhetsföreskrifter som framställs här, är jag mer än nöjd. De verkar mycket bra.

För det andra är kampanjer och återkommande karaktärer två saker som gör mer för en god Live-stämning än nästan något annat, som ju tidigare diskuterats här i StrapatS.

Och för det tredje har jag svårt att rättfärdiga min olust inför det här. Ni ser, jag älskar papper-penna-tärning-rollspel och har inget emot regler där, eller att man måste föreställa sig allt istället för att se det i verkligheten. Jag Livar därför att det känns mer realistiskt än vanligt rollspel, och den variant av Live som IFGS sysslar med är ju ett sätt att närma vanligt rollspel till Live, så jag borde inte vara missnöjd. Kanske för att det har det sämsta av bägge genrerna, kanske för att det ser löjligare ut på papperet än det är i verkligheten. Jag vet inte.

StrapatS bläddrar i

Dream Park

av Larry Niven
och Steven Barnes

en bokrecension av Jonas Nelson

"Näää... Ska han börja recensera böcker nu också, i ett Live-fansin? Då säger jag upp min prenumeration!"

Lugn, jag har lovat mig själv att försöka hålla StrapatS fri från all inblandning som inte kan härledas till levande rollspel på något vis, och det här är inget undantag! Boken *Dream Park* av Larry Niven och Steven Barnes handlar faktiskt om levande rollspel, om än lite mer avancerat än det vi är vana vid. Anledningen till att jag fick upp ögonen för den här boken är att många amerikaner, när de undrar vad levande rollspel är för något, frågar om det är någonting i stil med *Dream Park*? Till slut blev jag förstas nyfiken och växlade in ett av mina många tillgodokvitton på en känd spelbutik i utbyte mot denna bok.

Året är 2051. En avsevärd del av Californien har sjunkit i havet efter den stora jordbävningen, och först nu har man börjat få fart på delstatens ekonomi igen. En stor del i detta är *Dream Park*, en jättelik nöjesanläggning som utklassar såväl Disneyland, Jurassic Park och Bert Karlssons Sommarland med hästlängder. Här kan man fly vardagen och vandra runt i allehanda sagolika miljöer, från riddartid till ren science fiction. Mycket är baserat på högteknologiska hjälpmedel som hologram och andra specialeffekter.

Hit vallfärdar Livare från hela världen för att rollspela sig igenom hisnande verklighetstroga äventyr. Allt sker förstås på det amerikanska sättet, med en spelargrupp som skall utföra ett visst uppdrag. Mot sig har de "B-styrkan", dvs. aktörer (eller hologram) som är helt styrda av arrangören och som bara finns till för att hindra eller hjälpa spelarna.

Världens bästa Livearrangörer, Richard Lopez och hans fru Mitsuko, har här premiär på sitt nya äventyr "South Seas Treasure". Ledare för spelargruppen (15 personer) är Chester Henderson, en av världens bästa Livare som vill ha revansch från ett tidigare spel mot Lopez. Som det hela utvecklar sig blir det en kamp mellan spelargruppen och arrangörerna - vem skall överlista vem? Blir man dödad är man ute och får spela monster, överlever man får man bonuspoäng och klättrar i ranking-listan (amerikaner ska ju som bekant tävla i allt...). Spelet tar emellertid en oväntad vändning när det sker ett äkta mord i parken. Misstankarna leder snart till spelgänget, men vem är den skyldige? Den oskyldiga leken har blivit brutal verklighet...

Larry Niven och Steven Barnes har plockat vilt från Dungeons & Dragons, SCA, dataspel och -förstås - LRP. Resultatet är en fascinerande om än otrolig miljö. *Dream Park* är så nedludd med högteknologiska hjälpmedel för arrangörerna (som bara sitter i ett kontrollrum och knappar på sina datorer) att man inte tror sina ögon. Öken, snöstormar, zombies, flygplanskrascher och vulkanutbrott - allt kan simuleras i *Dream Park* och det så bra att spelarna knappt kan skilja det från verkligheten. Med en sådan vidunderlig bakgrundsmiljö blir man som svensk Livare nästan tokig när man ser hur illa de behandlar den! Okej, jag förstår att man har spellediga matpauser och nätter när man går Off-Live (om inte annat för att den parallella mordhistorien ska fungera) men det märks att författarna aldrig sett hur vi Livar här i Skandinavien. I *Dream Park* kallar spelarna ofta varandra för sina riktiga namn, de går inte sällan ur rollen och de tar sig friheten att komponera en helt korkad blandning - äventyret utspelar sig nämligen på 1950-talet, men spelarna går klädda i läderrustning (blandat med khaki-shorts) och släpar på svärd och hillebarder. Och de ska föreställa erfarna! En ortodox Livare (jag börjar tröttna på ordet "seriös...") skulle slita sitt hår i förtvivlan om han hamnade i den här spelargruppen!

Boken är långt ifrån någon Stor Litteratur, men bara det faktum att den handlar om Live gör att den förtjänar en plats i min bokhylla. (Dessutom var den prissvärd, 59 kronor för 400 sidor). Niven och Barnes har för övrigt skrivit fler noveller om *Dream Park*, så det är möjligt att de senare är bättre. Och det vill jag bara säga att om *Dream Park* existerade i verkligheten skulle jag inte vara sen att åka dit!

Låt mig avsluta med ett citat från *Dream Park*, där en erfaren Livare försöker förklara för en nybörjare vad det hela handlar om. Känner ni igen er?

"You're right. It doesn't feel like a game. But it sure isn't real life. So what is it?"
"It's not that simple, Gary. It's a little different for everyone. Mostly, it's just fun. What you bring is what you get, sonny. Now, me, I do some pretty wild things all the time. Some of these folks never do anything more exciting than talk to a filing computer. So they come for straight out adventure. Some come here for Game challenge. You know, chess with living pawns. Puzzles. Some come for the people, I mean, when you're into Gaming as deep as this, sometimes it gets hard to find friends who don't think you're from Mars. That's all too simple, really. It's little bits of all of the above, different for every gamer. That's what makes it fun."

Enhörningen informerar:

Arbetet på Liveområdet utanför Lindesberg fortskrider, men vi behöver hjälp!

Vi tror att alla som håller på med Live har glädje och intresse av att bygga upp ett så bra ställe som möjligt. Vi har planer på att bygga en by och ett vårdshus (vårdshuset är det vi arbetar på för närvarande), allt i medeltida stil men med ett modernt utrustat kök, för där skall ju inte deltagarna vistas.

Vidare skall vi ordna en anläggning med dusch, toalett och tvättmöjligheter, naturligtvis gömt i ett gammaldags hus.

Stället blir vad vi gör det till - men det tar tid och det krävs resurser. Här är det meningen att både vi och andra föreningar skall kunna arrangera Live.

Som ni förstår behöver vi massor av hjälp med arbetskraft, material, idéer och kapital. Alltid finns det något just DU kan hjälpa till med! Kanske kan du bidra med virke, verktyg, spik, köksutrustning eller annat byggmaterial? Kanske känner du till något gammalt hus - typ fäbod - som vi kan transportera dit i nedplockat skick? Kanske har du skisser, teckningar, ritningar, foton eller bara idéer om hur du tycker att medeltida hus ska se ut?

Har du något förslag, kontakta Nicklas eller Hasse Nilsson, tel. 021-14 21 89, eller skriv till:

Enhörningen
Pangatan 12
723 38 VÄSTERÅS

Vill du bidra med pengar till projektet är vi mycket tacksamma. Vårt postgirokonto är 18 46 86-4, bet.mottagare "Enhörningen".

Dikter & Dravel

Slakta allt som Livet ger

Text: Erik Sieurin.

*En visa tillägnad alla som går på Live för att vålda.
De som efter genomläsning ännu inte räknat ut att
den skall sjungas till melodin "Var nöjd med allt
som livet ger" (eller "The Bare Necessities" som
den egentligen heter), meddelas därmed detta här.*

Du, slakta allt som Livet ger
och snitta dem som ligger ner
Fångar dom är bara till besvär!
Om någon typ uppträder skumt,
att avvakta är alltid dumt
Man tappar livet lätt genom sän't där

Om nånting dig lockar
som nån annan bär
Se till att du plockar
han utan besvär
Slå hårt och vilt så ger det som smort
för smärtan gör att man ger sig fort
Passa sen på att tömma hans börs,
de é alltid lönsamt om man det törs
- Slå ihjäl dom å ta deras pengar?
- Visst, det är världens grej!
Klirrar dödsdkönt i kassan!

Så dra ditt svärd och slakta allt som Livet ger...

Och strunta i att regler finns,
låtsas att du ej dem minns!
Glöm bort allt snack om roll och karaktär!
Intriger är blott mankemang
nej, tacka vet jag vapenklang!
Var nöjd med Livet om det är så här!

Om nån är beväpnad
Ja, då är han tuff
Är han obehäpnad
då är det en bluff!
Han är säkert en trollis av värsta sort
så gör med honom processen kort!
Att snitta honom är så lätt hänt,
speciellt om karaktären är permanent!
- Jag hoppas att du har förstått!
- Oh ja! Tack, Slakte!
- Det här är ju störlöjligt...
- Kom igen din träkmåns, det är Slutstrid!!

Så dra ditt svärd och slakta allt som Livet ger...

(Första versen sjunges därefter tills man ledsnar...)

Cynigils Vårdshusvärds Vilsna Vandringsvisa

Text och melodi: Erik Sieurin.

*Melodin är egenhändigt komponerad av den gode(?)
Cynigils, en enformig trall gjord att vandra till och som
har en avlägsen likhet med "Frithiof Anderssons
paradmarsch". Dessutom är den en någorlunda riktig
beskrivning av det intressantaste som hände mig (totalt
oplanerat) under Ni' Loen, ett Live på Järvafältet den
20:e november 1993.*

*Kulturell faktaruta: Shavik var någon sorts elak
isdemon/odödmagiker som var spelets elaking. Hans
första uppdykande i texten är att betrakta som en
svordom.*

Tror Shavik det, sa Cynigils, att man kan komma bort,
när det plötsligt börjar snöa där det nyss har varit torrt.
När snön är som en dimma och ens börda den är tung,
kan man till och med gå vilse där man bott se'n man var ung!
Kör: Ung, ung, ung, ung, ung, ung!

Jag hade vart till staden efter dryckjöm till min krog,
en sextio stop med cider, ja det tyckte jag var nog.
Men när jag se'n på hemväg gick och skramla med min säck,
så sa' det plötsligt schvipp! Å schvapp! och vägen den var väck!
Kör: Väck, väck, väck, väck, väck, väck!

Jag irrade och virrade men hittade ej byn,
och sent omsider förstod jag att nå'n förvänt min syn.
Just som jag denna tanke tänkt så sikta' jag en hop
av karlar klädda uti svart, då gav jag upp ett rop:
Kör: Rop, rop, rop, rop, rop, rop!

På Spegel hölls det som bekant en skandalomsusad diktävling. Ni har tidigare kunnat läsa ett bidrag därifrån i StrapatS, här kommer nu ett till, diktat av trubadur Filemon och framfört av poet Linna.

Greve Ulvenstjärna

Vem är tapper, vem är stilig?
Vem är klok och därtill slitig?
Vem är modig som en varg
målades sitt ödes färg?

Vem beskyddar när vi sover?
Vem vill ge oss sina gåvor?
Tänk om jag månd' va' er tärna
kära greve Ulvenstjärna!

Vem var det som slog Begolia
som David mot sin Goliat?
Vem är det som har förstånd
som kan råda över folk?

Vem vill skänka fred åt landet
och ge ljus och skydd och värme?
Vem vill inte va' er tärna
kära greve Ulvenstjärna?

Ni är visdom, ni är styrka!
Ni kan portarna uppdyrka!
Ni är trofast, ni är värdig,
ni är den som är ihärdig!

Med ert huvud och ert vapen
kan ni skaffa bröd på faten.
Lycksalig är eder stjärna
kära greve Ulvenstjärna!

"Go' herremän, säg kan ni visa vägen till mitt hem?"
Då såg jag deras ledare, blev kall i varje lem.
Det var den lede Shavik själv i egen låg person.
Jag fann det allra lämpligast att hålla en god ton.
Kör: Ton, ton, ton, ton, ton, ton!

Han sa' till mig: "O krögare, vår tid är ganska stygg,
men om ni följer med oss, ja då kan ni vara trygg.
För detta vill vi ur din säck av cider ha ett krus,
ty även mörkrets krigare behöver sig ett rus!"
Kör: Rus, rus, rus, rus, rus, rus!

Men efter tjugo meter till så slapp jag min eskort,
de kom på andra tankar och avlägsnade sig fort.
Jag gladdes åt att levande ur detta sluppit ut,
då kom jag plötsligt till en plats jag hade sett förut.
Kör: Ut, ut, ut, ut, ut, ut!

Jag hade gått i cirklar, ja det var ju klart som da'n,
jag mindes inte vägen hem, men väl min väg till stan.
Det slutade att snöa och efter en liten stund
jag stötte på min stamgäst Targils och hans lilla hund!
Kör: Hund, hund, hund, hund, hund, hund!

"Jag började bli otålig" sa' han, "Jag har gjort fyr
i eldstaden och tagit hand om övriga bestyr.
Vill du ha dina gäster kvar så krävs här snabba ryck,
de mätta är och varma är, men ropar efter dryck!"
Kör: Dryck, dryck, dryck, dryck, dryck, dryck!

Om slutet gott, är allting gott, så säger visst ett språk,
och fast det senare på kvällen blev en massa bråk,
så slutade det hela ganska lyckligt för min del.
Och att jag gick så vilse, det var bara Shaviks fel!

P.S. Ett särskilt tack till Selma, de förstående farsorna
och Kharnes Kaos-Korvgrillare. Bättre lycka nästa
gång! Och: Ketchup!! D.S.

Föreningsadresser

Dark Illusions Magnus de Pourbaix Valfiskens gata 790 136 64 HANINGE Tel. 08-777 17 35	LF Gripen Andreas Hammarberg Hyttgatan 29 B 811 39 SANDVIKEN	RULGH Johan Cransenhed Drottninggatan 19 702 22 ÖREBORG Tel. 019-11 05 98	Stormogulerna Hans Olsson Storgatan 18 C 612 39 KARLSTAD
Enhörningen Hans Nilsson Panggatan 12 723 38 VÄSTERÅS Tel. 021-14 21 89	Linköpings LRF Lars O. Johansson Rydsvägen 128 B 582 48 LINKÖPING Tel. 013-17 22 70	Måns Svenson Wigeliavägen 7 712 32 HÄLLEFORS Tel. 0591-109 36	Särimmers Vänner Hans Lindström Tel. 031-24 35 38
Faluns Livesällskap Ferdinand Kjellin Malmstigen 3 791 46 FALUN Tel. 023-339 20	M.A.S.K. BOX 539 721 09 VÄSTERÅS Tel. 021-12 43 96 (Mattias Wäglin)	S.C.A. Karin Lagergren c/o Petersson Hjalmar Brantingsg. 19, 2 tr 417 18 GÖTEBORG Tel. 031-51 59 84	Erik Malmcrona Klareborgsgatan 21 414 67 GÖTEBORG Tel. 031-12 16 72, 031-42 48 22
F.F.I.T. / Mark Uppsala: Martin Eriksson Tel. 018-26 18 90	Morgonstjärnan Peter Hansson Almedalsgatan 3 212 19 MALMÖ Tel. 040-93 06 03	Leif Eurén Härjedalsgatan 40 162 23 VÄLLINGBY Tel. 08-87 25 49	Södra Tornet Måns Frid Väpplingvägen 10 227 38 LUND Tel. 046-12 08 99
Sundsvall: Martin Larsson Tel. 060-218 25	Befälselev 120 Nordström 2:a Skyttekomp. I 12/Fo17 Box 1005 575 28 EKSJÖ Tel. 0381-101 24 (16:30-22:30)	Seregön Ewiz Ehrsson Becksjudarvägen 41, 1 tr. 131 36 NACKA Tel. 08-716 32 45	Tentakler & Knipklor Peter och Jeanette Bröms Tel. 0911-103 37 (Piteå)
Umeå: Johan Persson Tel. 090-237 34	Nidmark Carl Lundgren Esplanaden 25 531 50 LIDKÖPING Tel. 0510-257 31	SF Avgrunden (SPAV) BOX 25006 100 23 STOCKHOLM Tel. 08-756 42 06 (Lennart Borg)	Troll & Alver Erik Lindblom Västrahult 577 92 HULTSFRED Tel. 0495-603 61
Örnsköldsvik: Daniele Gulino Tel. 0660-829 73	Nockes Liveförening Daniel Krauklis Sadelgatan 105 194 31 Upplands Väsby Tel. 08-590 870 52	SFL, Stockholms Fria Livesällskap Gabriel Walldén Bergkällavägen 72 191 79 SOLLENTUNA Tel. 08-626 83 55	Västerås ÄventyrsSällskap Markus Waltersten Viksängsgatan 28 723 47 VÄSTERÅS Tel. 021-13 88 67
Gyllene Hjorten Stefan Eriksson Grindugakroken 6 805 92 GÄVLE Tel. 026-986 22	RavensWing Markus J. Ollikainen Myrmalmsringen 133 136 65 HANINGE Tel. 08-745 24 18	Christian Angerbjörn Kämpevägen 12 191 49 SOLLENTUNA Tel. 08-96 86 72	Äventyrsgillet Peter Svärd Tel. 040-98 13 41
G&B Syd Anders Nordström Havsörnsgatan 103:62 556 11 JÖNKÖPING Tel. 036-18 62 81 (helger)		SF Silfvereken Oscar Hafvenstein Saxlyckeavägen 27 B 691 51 KARLSKOGA Tel. 0586-586 92	Peter Hansson Almedalsgatan 3 212 19 MALMÖ Tel. 040-93 06 03
Härnösands LRSF Brunnshusgatan 34 871 33 HÄRNÖSAND Tel. 0611-209 17 (Thomas Aggesjö)		Ulf Ekman Rosenvägen 6 691 42 KARLSKOGA	
Illmyhr (Karlskoga) Lars Lundh Tel. 0586-346 38			

Här finns plats för din förening också!

Glöm inte att anmäla om ni byter adress eller kontaktperson!

SPELAR
DU:

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



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

VI HAR BYTT ADRESS!

DÄRIGENOM FÅR VI MÖJLIGHET ATT ÖPPNA EN
LITEN BUTIK I VILKEN NI KAN FÖRSE ER MED
DIVERSE UTRUSTNING TILL LEVANDE ROLLSPEL.

I SORTIMENTET FINNS SÅDANT SOM: VAPEN,
KLÄDER, LITE PRYTTLAR AV OBESTÄMT SLAG,
RUSTNINGAR, LÄDERARBETEN, SMYCKEN,
MASKER OCH ANNAT AV INTRESSE.

BUTIKEN FINNS PÅ KLAREBORGSGATAN 21 (MELLAN 3:ANS "KAPTENSGATAN" OCH
4:ANS "MAJVÄLLEN"; GÅ PÅ SÄGGATAN OCH VIK IN VID "TONY'S PIZZERIA").

TELEFONNUMRET ÄR OFÖRÄNDRAT 031-12 16 72 OCH
ÖPPET-TIDERNÄ: MÅNDAG & TISDAG 16-20
SAMT LÖRDAG 10-14.

PREMIÄRÖPPNING SKER TISDAGEN
DEN 1:E FEBRUARI KLOCKAN 16.

(POSTADRESSEN ÄR GRENDEL & BERTOLF, KLAREBORGSGATAN 21, 414 67 GÖTEBORG)

SLUTLIGEN VILL VI GRATULERA JONAS NELSON
TILL HANS EXAMEN SOM CIVILINGENJÖR!!!

GRENDEL & BERTOLF

MAGNUS, ERIK & HASSE

Kalendarium

Kalendariet sväller ytterligare, vi är nu uppe i 47 Live. Men finns det hjärterum så finns det stjärterum, kläm in er bara! Räcker inte två sidor så tar vi bara en till...

Vintern 1994. **Maskeraden**, en vampyrLive-kampanj (ungefär en natt per månad) med FFIT-Uppsala. Martin Ericsson, tel. 018-26 18 90.

22 januari. När nöden är som störst, en uppföljning på händelserna vid Vomerande Vättens vårdshus. Arr. FFIT-Uppsala, kontakta Martin Ericsson, tel. 018-26 18 90.

25 januari. **Vårdshuset Vomerande Vätten** öppnar för säsongen! Live-pub på Uplands Nation, tisdagar varje jämn vecka. Kontakta Martin Ericsson, tel. 018-26 18 90. **OBS! Kårleg/gästkårleg krävs!**

28-30 januari. **Nidvinter**. Kontakta Karl Grandin, Pilvägen 70, 191 42 SOLLENTUNA, tel. 08-96 68 09. Endast särskilt inbjudna!

5 februari. **Uppgörelse i Kislev**, ett Live i Warhammer-världen. Kontakta Claes-Erik Rydberg, tel. 08-512 405 51. Kostnad 20 kr.

12 februari. **WinterBattle** på Djurgården. Kontakta Jens Gustafsson, tel. 08-580 326 61.

18-20 februari. "Space-Live" **Mos Mele**, för folk födda 1979 eller senare. Niklas Wallenborg, tel. 08-552 451 81.

19 februari. Medeltida Livefest i Stockholms-trakten. Arr. RavensWing. Kontakta Jonas Meisters, tel. 08-99 19 10, eller Jenny Johansson, tel. 08-94 86 89. Begränsat antal platser.

25-27 februari. **SkräckLive** i fantasy-miljö. Ett arrangemang av Enhörningen, Kontakta Hasse Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89. Troligen fullsatt.

26 februari. **Morogoon del 2**, en storstrid i Stockholmstrakten. Arr. RavensWing. Kontakta Hasse Andersson, 08-777 87 08.

5-6 mars. **När midnatt råder...** Ett fantasy-Live arrangerat av Troll&Alver. Kontakta Magnus Sjöberg, Skogsrundan 30, 577 33 HULTSFRED, tel. 0495-117 83. "Äkta" dvärgar sökes!

11-13 mars. **Demonprinsens natt** är uppskjutet pga. uppdagad stuga. Ledsamt, Nidmark. :-)

11-13 mars. **Herr Gyllenstiernas Gästabud**, ett skräckLive i 1920-talsmiljö i en stor herrgård i Västergötland. Kontakta Holger Jacobsson, tel. 018-46 96 89, eller Per Wetterstrand, tel. 031-97 17 83.

19-20 mars. **Blodsoffer**, ett Fantasy/Medeltids-Live. Kontakta Björn Munoz, tel. 08-754 45 51. Sista anmälningssdag 25 februari.

31 mars - 4 april. **Finnåkers påskläger**. Arr. Västerås Stift, SKU, Camelot och Seregion. Kontakta Len Howard, tel. 0581-263 71.

1-4 april. **Häxjakten**, ett arrangemang av Enhörningen. Hasse Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

9-10 april. **För härjarnas raseri bevara oss milde herre Gud!** Arr. Särimmers Vänner, kontakta Emil Ciepielewski, tel. 031-36 34 84. 50-100 deltagare, kostnad 60-100 kronor.

22-24 april. **Galningarnas lek II** ("Tvekampen" + "Skymningen faller"). En kampanj med RULGH. Kontakta Måns Svensson, Wigeliavägen 7, 712 32 HÄLLEFORS, tel. 0591-109 36 eller Johan Cransenhed, tel. 019-11 05 98.

29 april - 1 maj. **Skuggornas dal**, ett fantasy/medeltids-Live. Kontakta Jonas Meisters, Konvaljestigen 59, 125 55 ÄLVSIÖ, tel. 08-99 19 10 eller Jenny Johansson, tel. 08-94 86 89. Sista anmälningssdag 1:a mars. Se separat annons.

12-15 maj. **Mörk Gryning**, ett FantasyLive i Stockholmstrakten med mystik och skräck. Ett arrangemang av RavensWing. Kontakta Alex Ghetu, tel. 08-742 63 81.

21-23 maj. **Efter Ragnarök**, ett "efter-katastrofen-Live" endast för scouter. Kontakta Mikael Stavaens, tel. 08-38 66 95.

27-29 maj. **Sanndrömmar**. Kontakta Johan Knutsson, tel. 023-272 58. (Falun, skulle jag tro)

28 maj. **Farornas väg II**, "Arfaglos förlorade själar", ett Live av RULGH. Kontakta Johan Cransenhed, Drottninggatan 19, 702 10 ÖREBRO, tel. 019-11 05 98. Endast inbjudna.