

StrapatS

Levande rollspel

8

5 kronor
+ porto

Liverapporter!

I detta nummer:

Vart bär det hän?	2
Tyckeriet - Läsarnas insändarspalt	3
Fëa Livia - Dyr tidning med nybörjarförakt?...4	
Nidmark, en föreningspresentation	5
Rapport från Trollmåne	6
Rapport från Våroffer och Ödets Offer	17
Ödets Offer, en krönika	20
Utrustningslista, lite tips för den ovane	25
Adresser till Live-föreningar	26
Medeltidsdagar att bevista	27
Kalendarium	28

StrapatS är ett fristående fansin om levande rollspel och säljs till det förmånliga priset 5 kronor + porto.

Chefredaktör och ansvarig utgivare:

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

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

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

Manusstopp för nr 9 är den 17 augusti 1993. Kom detta utihåg!



StrapatS

Chefredaktör

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

Redaktör !

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

Omslag: Jonas Nelson

Illustrationer (utom annonserna): Jonas Nelson

INNEHÅLL

Innehållet i StrapatS kommer att vara allt möjligt som kan relateras till levande rollspel, eller "Live" som det ofta kallas. (Observera att jag skriver Live och Livet med stor begynnelsebokstav för att undvika missförstånd i meningar av typen "Nu har jag tröttnat på det här livet").

BIDRAG FRÅN LÄSEKRETSEN

StrapatS är i hög grad beroende av läsekretsens engagemang. Känner DU till vilka Live som är på gång? Kanske vill du annonsera om ett kommande Live? Har du kanske en rapport från ett Live du har varit på, eller sitter du och trycker på något annat som vi kan trycka istället? Minsta bidrag till StrapatS är hjärtligt välkommet!

ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

Annonser om levande rollspel är tills vidare gratis upp till en kvart A4-sida. Övriga priser efter överenskommelse.

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.

Allt material som ej är märkt med copyright får fritt 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

Diskuteras med chefredaktören.

PRENUMERATION OCH BETALNING

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

Vart bär det hän?

Välkomna till det tjockaste numret hittills! Det beror till största delen på alla Live-rapporter som vi har fått in, det blev faktiskt så mycket rapporter att utrymmet inte riktigt räckte till för fortsättningen på skrift-artikeln, som kommer i ett senare nummer. I framtiden hoppas vi även på artiklar om latexvapen och ringbrynnjor, och naturligtvis kommer det ett reportage från Medeltidsveckan i Visby!

StrapatS har nu fått en såpass stor upplaga att vi har tvingats frångå vår gamla kopieringsmetod. Nu kopieras StrapatS av ett tryckeri, vilket tyvärr medför större kostnader för oss. Förhoppningsvis ska vi inte behöva ta ut det av er läsare, utan hoppas att annonsintäkterna täcker den ökande kostnaden. Ni som prenumererar, observera att StrapatS kostar 5:- plus porto för 100 gram !!! Hur gärna jag än vill kan jag inte skicka ut StrapatS till er som bara betalar en femma, det täcker knappt porto-kostnaden!

Vår kollega Fëa Livia har till slut kommit med nr 2, som är ett snäpp bättre än nr 1. Där finns bland annat en översikt över Sveriges alla(?) Live-föreningar. En bra investering!

Medeltid är i högsta grad "inne" just nu. Folk arrangerar medeltidsfester och gästabud, det är medeltidsveckor och medeltidsdagar över hela landet, och såväl SCA som Livehobbyn har bråda dagar med ökande medlemsantal. Det är mycket möjligt att det har med Krisen att göra, i svåra tider tenderar människor att fly undan verkligheten, och vad passar bättre än att dra sig tillbaka till tider där man själv kan bestämma över sitt öde, utan personregister, kontokort, arbetslöshet, TV-licens och 071-nummer... I ett sånt läge kan det vara skönt att förflytta sig till medeltiden, om så bara för några timmar, för att sedan återgå till vardagen förnyade krafter. Se upp bara så att ni inte fastnar i medeltiden för gott - det är lätt hänt, så kul som det kan vara där...

På återseende!

P.S. Vi ses väl i Visby? Jag finns hos Gyllene Hjorten i medeltidsläget på Norderstrand!

Tyckeriet - Insändarspalten

Ferdinand Kjellin: Jag är precis hemkommen från Falu-Livet *Sirarkin*, och jag måste säga att det var riktigt bra. Faluns bästa hittills! Både arrangemang och deltagare var bra, det enda man möjligtvis kan klaga på var slutstriden (som inte heller arrangörerna var nöjda med). Det hela skulle sluta med att De Upplystas Order (det var vi det) och de som valt att strida på den goda sidan skulle utföra Neldinyns Ritual för att åter stänga ute Intet och det oändliga mörkret från världen och Skapelsen. På platsen där den skulle genomföras skulle en svartfolks-armé stå och vänta, men det var bara det att de var försenade och kom först *efter* ritualen. Pressen var faktiskt där och rapporterade (den oootroliga Falu-Kuriren), synd bara att den inte alls skrev om vad Live var för något, utan bara massa svammel.

Jag skulle kunna tänka mig att skriva en rapport. Dessutom skulle jag gärna vilja skriva en artikel om hur hård man kan vara som arrangör när det gäller utseendet på deltagarnas utrustning, och framförallt då rustningar. Ska man godta rustningar som ser totalt otidsenliga ut och bara består av lite böjd plåt? Rustningar borde vara något relativt ovanligt, men om det räcker att bara böja lite plåt här till slut *alla* rustningar.

Efter att ha läst tre nummer av StrapatS måste jag säga att jag är mycket positivt inställd till er tidning (jag har aldrig varit negativt inställd för den delen). Framförallt så är föreningspresentationerna intressanta. Det är kul att få reda på lite mer om Sveriges föreningar mer än vad de heter och att de finns till. Dräkt-special var väl kanske inte så intressant för min del, men säkerligen för de som inte vet hur man syr bra Live-kläder. Dock tror jag att de flesta av StrapatS läsare är rätt bevandrade i Live och därmed också i sömnad. Eller jag kanske har fel? Artikeln om hur man beter sig på Medeltidsveckan och hos SCA var väldigt bra. Den medför säkert att Livare sköter sig bättre (inte för att jag tror att vi missköter oss, men i vår okunskap dabbar vi oss säkert), och det ger nog hobbyn ett bättre rykte. Highlander-Live-reglerna verkar kul, vi tänkte nog försöka oss på det här uppe.

Jonas: Ja, det här var ett utdrag ur ett brev jag fick från Ferdinand. Om du ska skriva en rapport? Vad är det för fråga? Klart du ska göra det, och det gäller alla er andra också! Likaledes ser jag gärna en debattartikel om arrangörens hårdhet i fråga om rustning och utrustning, så sätt igång att skriva, Ferdinand!

Från det ypperliga Livet "Spegel" börjar det droppa in små kommentarer. En Live-rapport kommer i nästa nummer, tills dess får ni hålla er till tåls med följande:

Den noble handelsmannen **Andro Feraton** låter hälsa att han är mycket missnöjd med att han inte fick tillfälle att gifta sig.

Hans bror, **Nibb Feraton**, påpekar svärmodigt att han med skam tvingades se sig besegrad av en flicka(!) i torneringen, men att han ser fram emot en returmatch.

Sökes: Information om Baron Oswald Flephamres göranden och låtanden, efter hanses flykt till Donarg.

Klaus Kruper från Tirf, Rätt- och kattfångare av Vilda Galten och Den Skitiga Duken samt tidigare av Flepebergshus.

Roland Isaksson: Jag måste få passa på att tacka och gratulera arrangörerna av Spegel för det bästa Live som jag varit på. Det var bra "timat", planerat och balanserat.

Livearrangörer, se hit!

Vi på StrapatS redaktion erbjuder er ett byte. **NI** får en gratis annonsplats i StrapatS mot att **VI** får en motsvarande annonsplats i era Liveutskick. Vi har annonser alltifrån kvartssidor upp till helsidor. Hör av er om ni är intresserade, och hjälp oss att på detta sätt sprida hobbyn ytterligare! Adresser och telefonnummer finner ni som vanligt på sidan 2.

Jonas & Lars.

— Silvertejp —

Kraftig, brittisk silvertejp av hög kvalitet på 50-meters rullar säljes billigt, nu även i två olika bredder!

endast 50 kronor/rulle

Kontakta Micael Åkesson, 08-600 07 14.

Fëa Livia - Dyr tidning med nybörjarförakt?

av Samir Belarbi, chefredaktör Fëa Livia

Som redaktör för livetidskriften Fëa Livia känner jag mig manad att bemöta delar av Jonas Nelsons recension av Fëa i StrapatS nr 6/93. Den kritik som framförs är delvis befogad. Vi i redaktionen är medvetna om de brister det första numret hade. Utformningen kan visst finslipas och vi kommer naturligtvis att jobba för att göra tidningen bättre. Man blir däremot irriterad över att Jonas vid en mängd tillfällen gör sig skyldig till okonstruktiv kritik. Han förkastar delar av Fëas innehåll utan att ge en förklaring varför. Med denna insändare vill jag emellertid opponera mig mot två påståenden, av annan sort, som Jonas gör gällande.

Jonas menar att Fëa Livia har ett avskräckande pris "på hiskliga 30 kronor". Det håller jag inte med om. Ett nummer av tidningen kostar som sagt 30 kronor, 25 kronor om man prenumererar. Är man livare och intresserad av en bra livetidning så är den, om man jämför med andra priser (att åka tåg mellan Uppsala och Stockholm kostar 50 kronor), inte speciellt dyr. Fëa är värd sitt pris. Vi kan dessutom inte sänka priset. Vi eftersträvar högsta kvaliteten och trycker därför tidningen. Att trycka ett exemplar kostar 18 kronor, för prenumerationsexemplar tillkommer en portokostnad på fem kronor. De affärer som säljer Fëa Livia köper den av oss för 25 kronor styck. Vi gör alltså en liten vinst på varje såld tidning (två kronor för prenumerationsex och sju kronor för affärsex). Dessa pengar går oavkortat till förbättringar av tidningen och inköp av material.

För artiklarna i Fëa Livia ansvarar respektive artikelförfattare. Skulle det förekomma åsikter mot nybörjare speglar det inte redaktionen uppfattning eller tidningens "policy". Vi har absolut inget emot nybörjare och vi försöker inte göra Fëa till en tidning enbart för liveveteraner. Jag hoppas och tror inte heller att nybörjare upplever den som sådan. Vi lägger stor vikt vid att främja skådespeleri, god rekvisita och kreativitet av olika slag - det som på live skapar stämning. Så möjligtvis är Fëa inte en tidning för dom som bara är på live för att slåss och tycker att det är onödigt att spela teater och skaffa "tidenlig" klädsel.

Fëa Livia är alltså en tidning för *alla* livare, noviser som veteraner. Den är relativt billig och priset absolut nödvändigt.

Jonas: Först vill jag bara klargöra för alla läsare att även om det kanske inte verkar så, så är förhållandet mellan Fëa Livia och StrapatS faktiskt riktigt bra. Detta understryks ytterligare av det faktum att Samir skickade med en följelapp där han försäkrar att någon "fientlighet" oss emellan absolut inte råder, och att den här insändaren inte är ämnad att väcka debatt (även om den kanske gör det, vad vet jag? Ni är självklart välkomna att tycka till!) utan mest är skriven i informativt syfte. Dessutom anser Samir att min recension överlag var både bra och positiv. Det kan jag i och för sig förstå, fansinredaktörer blir alltid glada när läsarna tycker till och har åsikter om det man gör - även jag! Det är därför som jag med största intresse ser fram emot Fëas kontra-recension av StrapatS. Jag tror säkert att det går att hitta mycket som man kan anmärka på hos StrapatS, och jag blir bara glad om någon påpekar det för mig!

Nu hör det visserligen till god sed att inte anmärka på recensioner, en recension är alltid subjektiv och speglar recensentens egen uppfattning, en uppfattning som han har (och måste få ha) även om den kanske inte delas av alla andra. Men vad sjutton, det här är en liten och gemytlig hobby och jag älskar att föra fram åsikter i ljuset - mina såväl som andras! Jag ämnar emellertid inte ge mig in och svara på Samirs kritik av min recension, men om Samir preciserar sig en aning så ska jag gärna ge honom lite mer konstruktiv kritik på de delar av Fëa Livia där han saknade det.

Huruvida Fëa är prisvärd eller ej kanske är bäst att låta vara osagt. Det beror helt på vad man premierar. Om man som jag kopierar StrapatS (på ett oförskämt billigt sätt dessutom, men nu är det slut med det) och sedan plockar, viker och häftar alla exemplar själv så kan man pressa priset ganska rejält. Men då har jag också som målsättning att göra ett tunt, informativt fansin till lägsta möjliga pris och med en hög utgivningstakt. Vill man till detta lägga bra tryckkvalitet, rasterade foton mm så måste man också acceptera de merkostnader detta för med sig.

Jag tycker i alla fall att Fëa Livia överlag är BRA, och den nyligen utkomna nr 2 är bättre än ettan!

Nidmark

- en föreningspresentation av Carl Lundgren

Landet Nidmark utgör spelplan för, och är namnet på ett nytt levande rollspellsällskap med höga ambitioner. Vi vill inte vara geografiskt handikappade, utan försöker hålla våra evenemang lite överallt i Sverige, vart helst vi tror att folk orkar färdas och det finns ett fint område. Det vi finner viktigast inom LRP är givetvis goda rollspelsprestationer, men vi är också mycket noga med snygga kläder och annan utrustning (detta innebär absolut inte att vi är nybörjarfientliga; tvärtom har vi ett antal gillen som mer än gärna hjälper till med alias, dräkter, vapen och annat).

De flesta karaktärer är så kallade kampanjpersoner, d.v.s. du spelar ditt alias från ett spel till ett annat, tills han/hon dör eller du inte vill fortsätta att gestalta honom/henne. Det är vanligast med mänskliga alias, men Nidmark är ett land där ondskan är på framryckning, så det finns ett visst utrymme för framförallt troll, vättar och mörkeralver (orcher är sällsynta). Ett exempel är truppen mörkeralviska legosoldater som gästade bland annat "Våroffer" i Västerås under draguden Nidurs fana.



Vi arbetar hårt för att levandegöra Nidmark; en detaljerad översikt i bokform är på väg. Denna kommer att behandla geografi, näringsliv, flora & fauna, historia, religion, sociala förhållanden och adel i såväl mänskliga samhällen som i svartfolksstammar, regler för strid och annat, kväden, samt en hel del annat material som kommer att göra landet mer påtagligt. Helt kortfattat är Nidmark ett sagoland med fantasyinslag. Våra prinsessor är fagra, våra riddersmän nobla, våra färggranna banér böljar ståtligt mot klarblå skyar, våra världshus hyser sagoberättare och barder, våra troll har förvisso inte Bauer-näsor, men de är ändå sagotroll, vår adel håller festliga hov där skaldetävlan och kämpalekar hör till underhållningen...

Oavsett hur våra LRP är förskaffade, är de nästan alltid präglade av en stark "history-in-the-making"-känsla. Spelarna tar del i en tid av

legender och hjältedåd, och de har möjlighet att förändra historien om de vill eller måste. Rollpersonerna får sällan konkreta uppdrag från början, utan äventyr utlovas istället om man spelar sin roll väl och är uppmärksam. Var som helst kan man stöta på en röd tråd, och orkar man inte följa den kan man åtminstone dra i den och se vad som händer...

Vem som helst kan delta i våra spel och evenemang, men genom att bli medlem blir du mer insatt i konceptet Nidmark, och åtnjuter givetvis vissa rabatter. Du kommer att erhålla den bok som omnämndes ovan, plus utskick med bl.a. kalendarier och medlemslistor med jämna mellanrum, allt detta mot en engångskostnad på 50 kronor.

Dock ställer vi, som sagt, vissa krav på våra medlemmar. De får inte komma i jeans eller gymnastikskor, de skall kunna leva med det faktum att våld är en dålig lösning, och de skall kunna hålla offgame-tjat i offgame-områden och ingen annanstans(!!!) Vad det gäller utrustning, anser vi att det levande rollspelet i Sverige nått den nivå då man borde kunna förbjuda silvvertejp utan att bli kallad snobb. Alltså: Vi godtar ingen (synlig) silvvertejp i utrustningen. Vapen måste vara tillverkade av latex. Vidare ger endast äkta rustningar (brynja: metall, plåt: 1 mm, läder: 3 mm) bonus i strid. Dessa regler finns dels för att det är snyggast så, och dels för att vi blir av med många av de som deltar för att avreagera sig på sina medspelare. Vi har ingenting särskilt emot slagskämpar, men de flesta LRP är totalt dominerade av folk som springer omkring och viftar med dragna vapen antingen de tänker slåss eller ej. (Magiker, däremot, är något mycket sällsynt i Nidmark. Den enda lagliga magin är den som nyttjas av konungens hovmagiker. Övriga har lätt för att gå samma öden till mötes som medeltida europeiska häxor...)

Är du det minsta intresserad av våra aktiviteter, hör av dig till adressen nedan. Vi skickar snarast information om kommande evenemang, samt om hur du skaffar dig ett alias och blir medlem.

Kontaktperson: Carl Lundgren
Esplanaden 25
531 50 LIDKÖPING
Tel. 0510-247 45

OBS! Under sommaren:

Stortorget 3
271 43 YSTAD
Tel. 0411-110 66

Trollmåne

29-31 Maj 1993, Täbys skogar. Ett Live arrangerat av Lars Tyllered och Cecilia Strömberg.

Denna liveskildring skrevs av Dan Hörning och Jeanette Pahlén.

Dan H och Jeanette: En mörk vinterdag dök StrapatS nr 1 upp. I det fanns en notis om Trollmåne, ett sagolive arrangerat av Lars Tyllered. Jag och Jeanette, som visade sig känna Lars från helt andra kretsar, anmälde oss omedelbart.

Någon gång i februari satte vi oss och spånade på roller. Vi eldade upp oss ordentligt och kom fram till ett par dunderroller som vi verkligen ville ha. Glatt skickade vi in dem till den gode Lars (vårt vanliga misstag i Livesammanhang - skicka in allt istället för att ringa). Några dagar senare hörde han av sig och berättade att vårt förslag var mycket bra men att det tyvärr var helt oanvändbart. Där gjorde jag (Dan) mitt stora misstag genom att på något sätt förkasta Lars andra förslag (vi var bland de absolut först anmälda och kunde i stort sett välja och vraka) och insistera på att använda vårt förslag delvis. Det var inte speciellt bra. Det mesta roliga försvann ur rollen och vi blev hänvisade till en roll som Livets pajasar (turligt nog inte ensamma). Tack vare Oskar Kinding så redde det hela upp sig till slut i alla fall.

Någorlunda nöjda med våra roller (Jeanette hade vissa farhågor), vars slutgiltiga versioner vi endast fått per telefon, begav vi oss till Livet på lördagsmorgonen den 29:e. Väl på plats märkte vi att det var åtta timmar kvar till Livet började. En timme senare var tältet uppställt och allt fixat och vi övergick till att sitta och rulla tummarna tills Livet började. Nu låter jag Lomion och Laenia ta vid.

Lomion och Laenias historia: Vår far var en ond präst (spelad av allas eder Jonas Nelson (*Vadå, jag ond? Jonas anm.*)). Vår mor var en enkel kvinna av folket som blivit förförd och förädd av prästen. Till slut blev hon med barn och ödet ville inte bättre än att hon skulle dö vid födseln. Prästen, som gjorde vad som helst för att dölja sitt snedsteg (historien sa oss att det inte var det enda snedsteg han gjort), tog sina två tvillingbarn, band dem i ett knyte och satte ut

dem i skogen så att vittor och vilddjur skulle ta deras liv.

Slumpen, eller en högre makt, förde vid samma tillfälle ett litet band mörkerälvor* förbi de två nyfödda. Vanligtvis fruktade och hatade mörkerälvorna människorna och främst bland dem prästen. När de insåg att det var den (sken)helige mannens barn skrattade de och tog dem med sig. Så kom det sig att Lomion och Laenia växte upp hos svartalverna. Det var en hård uppväxt, präglad av älvornas underliga natur, så fjärran från människors. Svartalverna pratade bara rim och deras sinnen var mörka mysterier vars djup Laenia och hennes bror endast kunde ana sig till.

En dag sade svartalvernas ledare till tvillingarna att de var stora nog att överleva på egen hand i skogen. De berättade också den sorgliga historien om deras födsel och vem som var deras far. Lomion och Laenia skrämdes av historien och svor att de skulle hämnas på svartalvernas urgamle fiende, deras egen far, prästen i Ytterby.

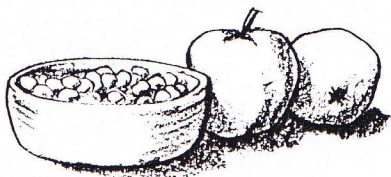
Lomion och Laenia levde ett vilt liv i skogen där de levde av det som naturen gav, precis som mörkerälvorna lärt dem. Tids nog vågade de närma sig varelser av deras egen sort, människorna i Ytterby. Det var en plägsam kontakt. De förstod inte människornas seder. Maten i världshuset var god men man fick inte äta av den. Gjorde man det så fick man stryk. De andra som åt av den fick inte stryk. Tog man någon sak i byn blev det också liv om det. Det blev det inte om någon annan tog den. Följdaktligen kände sig Lomion och Laenia utstötta och hånade. Deras ende vän blev världshusvärden Rasmus Rocka (Lirar'n), som såg de små stackars livens benägenhet och lät dem stjäla (till en viss grad) ur världshusets rika bestånd. Deras enda ägodel, med undantag för deras kläder och bälten, var ett stort slagsvä som de hade stulit från en död riddares kropp. Det hade de gömt i skogen. Ibland gick de dit och klappade svärdet. Lomion sa att han skulle döda prästen med det. Laenia tvivlade på att han ens skulle orka lyfta det.

När vår historia börjar var det Trollmåne, underlig tid som aldrig tidigare hade inträffat i våra liv, även om vi hade hört svartalverna berätta legender om den. Trollmåne var en period av en månad som var fylld av konstiga och övernaturliga händelser. Vi såg fram emot den. Kanske skulle vi få återse våra fäder, Svartalverna, som vi inte hade sett på mycket länge.

En kväll vaknade vi i vår grottkoja och kände vibrationerna i luften. Något speciellt var på gång (Livet hade börjat). Vi smög genom skogen mot Ytterby, där alla människor bodde (till skillnad från Serfaldhin, ett Live som hölls på precis samma ställe ett år tidigare, så var byn verkligen full av folk. Det var, enligt uppgift, c:a 50 personer som bodde i anknytning till byn. På Serfaldhin var det 13.). På vägen såg vi tre enorma troll och en flicka med gyllene lockar. Vi fäste oss inte speciellt mycket vid det. Vi hade alltid undvikit trollen. De var stora och hungriga och alltså farliga.

När vi kom fram till byn var vi tvungna att lugna våra nerver (det var ju så mycket folk!) med lite bollspel med vår tygboll (stulet från en adelsman några månader tidigare) och lite klapp-och-klang lekar innan vi vågade gå in i byn.

För att undvika uppmärksamhet hoppade vi upp på värdshusets tak (vår favoritplats) och tittade därifrån ner på den öppna platsen i värdshuset där alla satt och åt. Det verkade vara en hel del på gång. Vi stannade på värdshustaket, lyckades sno åt oss några frukter från Rasmus och lyssnade på allt som sades.



Vi fick reda på en hel del där vi låg på taket. Det visade sig att två prinsar, från de fjärran länderna Sydmark och Nordhall, hade anlänt till området. De sökte tydligen prinsessan Gyllenlock, som var försvunnen. Vi slog våra halvkloka huvuden ihop och drog våra slutsatser om trollen och flickan och berättade, efter att ha kämpat hårt mot vår blyghet, för prinsen av Nordhall om våra misstankar. Prinsens rådgivare blev mycket glad och gav oss ett stort silvermynt, vilket vi ganska snart grävde ner i skogen (vad skulle vi med det till?).

Eftersom vi fortfarande kände samröre med svartalverna och trodde oss ha förstått att dessa var i strid med ljusälvorna började vi också sprida ut ett rykte om att vi var beredda att köpa levande eller döda älvor för juveler/finastenar från vår hemliga gruva. Vi lyckades nästan lura Livets ledande äventyrargång att älvarna var

ruskigt elaka. Jägaren Morkai och hans kamrat Kerim (spelade av Oskar Kinding och Niclas Lundborg) gick också nästan på vår historia. Som saker utvecklade sig ledde den historien till att vi fick lite undrande ögonkast längre fram på Livet, varför kommer ni att förstå senare.

När skymningen hade fallit och vi hade varit med på kvällsgudtjänsten och visat vårt förakt för kyrkan genom att lägga kottar i kollekten (medan vi såg otroligt gulliga och fattiga ut och sa att det var det dyrbaraste vi ägde) satt vi i byn och väntade på svartalverna (arrangören hade nämligen sagt att de skulle komma och att vi då skulle kunna få kontakt med dem). Det visade sig bli en lång väntan. När vi slutligen insåg att de inte skulle dyka upp (arrangören meddelade oss att de skulle komma strax före gryningen) gick vi tillbaks till vår koja för att sova. Senare fick vi veta att ungefär en timme efter att vi hade lämnat byn så blev den erövrad av vättar, vittor och SVARTALVER. Typiskt (händer alltid på Live). Dessutom hade det dykt upp troll på morgonen som framgångsrikt hade väckt alla i byn genom att slå med klubborna på deras tält.

Vi sov de rättfärdiga skogsbarnens sömn och började inte vakna till förrän vid lunchtid nästa dag (tror vi sov ungefär 12 timmar - vårt tält låg väldigt avsides så vi fick sova i fred - jag har aldrig sovit så länge på ett Live). När vi väl orkade masa oss ut ur kojans (tältet) och begav oss mot byn för att tigga ihop till frukost stötte vi ihop med jägaren Morkai igen. Han vacklade mot byn och berättade att han hade blivit anfallen av rövare. Vi berättade hur sorgligt vi tyckte det hela var och följde honom till byn.

Tiden fram till middagen tillbringade vi med att ligga på värdshusets tak (en gång blev vi bortjagade med kvast av värdshusvärdens son - den slyngeln!) och med att kajka runt i skogen tillsammans med den visa damen, Silje (Cecilia Strömberg), på jakt efter svartalverna och deras läger. Vi hittade inga svartalver (vid det här laget visste ingen, inte ens arrangörerna, var svartalverna var och var de hade sitt läger) men blev däremot vänner med rövarna (som nog inte var speciellt snälla egentligen men som insåg att vi inte hade några pengar) och såg några underliga män som Silje varnade oss för. De var tydligen Riddaren av Det Svarta Tornets män. Riktigt elaka.

När vi till sist lämnade Silje hade hon gett oss löfte om att svartalverna skulle komma till hennes hus, fyndigt nog kallat Mitt Hus (det var snyggt!), någon gång "på kvällen". Det var vårt

enda hopp. (Vid det här laget var alltså vår i stort sett enda plottpryl meningslös, att försöka hjälpa svartalverna, eftersom vi inte fann dem.). Vi övergick till att besöka kyrkan och försöka stjäla korset. Det visade sig att rövarena redan hade stulit det och att det fanns en munk som vi inte hade räknat med i kyrkan. Vi försöka distrahera honom med att beställa väckning till morgondagens morgongudstjänst. Han gick inte på det (*joddå, det gjorde han visst! Jonas anm.*) utan informerade oss istället om att han hade gömt återstoden av kollekten på en liten ö ute i vattnet några meter framför kyrkan. Vi log och såg glada ut, medan vi i våra mörka sinnen tänkte på hur tacksamma rövarena skulle bli för den informationen. Senare på kvällen berättade någon att ön, som han talat om, bara var några vasstrån. I själva verket var sjön där, en meter från stranden, fyra meter djup. En inte speciellt listig fälla, som vi svalde med hull och hår. Som tur var hittade vi inte rövarena igen.



Den heliga flytande ön

När vi kom tillbaka till byn hade Sydmark fått tag på prinsessan Guldlock. De hade tydligen köpt henne från trollen. De hade betalat med en massa mat plus deras egen vaktkapten som blev trollbarnet Buffs nya leksak, vilket han förblev under resten av Livet. Det lutade åt strid mellan Nordhall och Sydmark men det ville sig liksom inte till. Vi roade oss med att försöka frita Blomma, den totalt sinnesbefriade byfånen i Siljes vård. Tyvärr fångades han obönhörligen igen. Han var jättegullig när han misstog oss för kissekatter som låg på värdshusets tak.

Vid det här laget hade vi börjat få grepp om de personer som rörde sig i skogen. Det var många, väldigt många (runt 100 personer), uppdelade i många små grupper. Vi har säkert glömt några. De vi kommer ihåg var Prins Polkagris (han hette något annat egentligen) av Nordhall och hans

följe, prinsen av Sydmark (som tydligen, i fyllan och villan, gifte sig med tre bybor, varav en var en man), prinsessan Guldlock, byäldsten (Lars Tyllered), den visa kvinnan Silje, hennes konstiga följe Storebror, Lillebror och Hittebror (Blomma), tre män med en kista och fåglar på händerna (någon typ av handelsmän), tre köpmän med livvakter, en underlig astrolog (som senare visade sig vara rövare), rövarbandet, soldaterna från det svarta tornet (vad gjorde de?), trollen, älvarna, svartalverna, vittroma, vättarna, älvakonungen (som jag tyvärr aldrig träffade), prästen, klockaren, munken, storbonden, storbondens drängar, storbondens två söner (varav den yngre var tämligen efterbliven - detta gjorde att det fanns sex byfånar - Storebror, Lillebror, Hittebror, bondens son Fjosok, Lomion och Laenia), värdshusvärden, dennes fru, dotter och piga, fem äventyrare från en by vid namn Utkante ledda av Birk, två adelsdamer med en hovpoet och de två jägarna.

I väntan på skymningen då vi skulle träffa Silje och svartalverna drog vi oss tillbaka till grottkojan där vi åt och tog det lugnt. Vi var vid det här laget helt idélösa och våra chanser att lyckas med någonting alls verkade små. (Dan förbannade det faktum att han insisterat på våra roller, fast de hade ändrats.) Plötsligt dök Morkai Jägaren upp och slängde in prinsessan i vår koja med order om att skydda henne med våra liv medan han letade reda på älvarna. Prinsessan hade tydligen ingen lust att bli räddad från trollen och definitivt ingen lust alls att gifta sig med någon av de stroppiga prinsarna. Därför skulle vi nu skydda henne så att hon, när skymningen föll, kunde föras i säkerhet till Silje. Vi gjorde så genom att placera henne i kojans och sätta oss själva utanför och leka. Det förvillade en del och vi mötte en trevlig vägvisare (spelas av Staffan Berg) som vi satt och samtalande med. Plötsligt dök det upp troll och vägvisaren skröt med hugod vän med trollen han var. I nästa sekund slog de ner och åt upp oss. (Som tur var lät Livereglerna oss återupstå.)

När vi kom till sans igen kom Morkai tillbaka och vägvisaren avlägsnade sig. Morkai hade Kerim och två älvor med sig. Vi skickade i älvarna till prinsessan. De satt i vår koja och talade med henne ett tag, sen beslutades att prinsessan skulle föras till trollen för att vara i säkerhet till skymningen föll då vi skulle föra henne till Silje.

Så skedde och Kerim eskorterade henne dit. Vi, tillsammans med Morkai, åt några ripor som jägarna hade fångat (medhanda kycklingar) och

gick sen iväg till kyrkan för att stoppa dem i kollekten vid nattvarden (*Tack så väldigt mycket... Jonas anm.*). Vi kom dock en timme för sent eftersom vi inte kunde avläsa månen (den medhavda klockan) ordentligt. Det spelade ingen större roll eftersom vi fortfarande kunde få lite vin och oblater och sen lägga vildripor i kollektsskålen. Prästen anade inget oråd utan bjöd oss på något underligt torkat kött som han fått från handelsmän norrifrån.

När vi väl återvände till vår koja behövde vi inte vänta länge tills prinsessan, jägaren och trollen dök upp. Hon ville ha med trollen som extra eskort. Vi blev mycket rädda men efter att Guldlock instruerat trollen att de skulle vara snälla mot oss så var det ingen fara längre. Situationen till ära så plockade vi fram vårt slagsvärd, som Lomion fick använda. Laenia lånade ett kortsvärd av Morkai.

Prinsessan maskerades med Morkais kläder och vi gav oss av. Vi var rädda för att möta någon av prinsarnas män men hela resan gick smärtfritt. På vägen berättade prinsessan att hon sökte efter sin guvernör, Alexander Stålkrona, som tydligen blivit tillfångatagen av banditer i samband med överfallet på hennes följe. Vi misstänkte att det kunde vara Blomma, som uppenbarligen led av minnesförlust. Det blev nu ännu viktigare att finna Silje, eftersom det var hon som hade hand om Blomma. Tänk om någon av prinsarna hade fått tag på honom!!

Det var en underlig känsla att färdas tillsammans med de gigantiska trollen genom skogen. Laenia (oblyg och naiv) frågade dem efter deras namn och de blev bara glada. De hette Truls, Luns (bergstroll, de andra var skogstroll) och Duns. Det fanns ett troll till, trollbarnet Buff, men hon hade stannat hemma i lägret tillsammans med vaktkaptenen de tidigare hade fångat. Laenia, uppmuntrad av sin tidigare framgång, frågade Duns varför han hade en konstgjord svans medan de andra hade riktiga. Duns blev ledsen och satte sig bakom ett träd, kramade sin klubba och grät. Vi blev förvånade och Laenia fick ett hårt jobb med att trösta det gråtande trollet.

När vi väl kom till Mitt Hus, Siljes boning, fann vi att ingen var hemma. Inte heller såg vi till några svartalver. Villråd uppstod och till sist bestämde vi oss för att bege oss till byn för att söka Silje. Morkai föreslog att vi skulle gömma alla troll och prinsessan i deras tält, som stod i byns utkant. Problemet, som jägaren valde att ignorera, var att ingången till tältet syntes väldigt bra från byns mitt.

På vägen stötte vi ihop med Blomma/Alexander Stålkrona som var på flykt från Nordhall. Deras prins hade tydligen också insett hans hemlighet och låtit fångsla honom. Det hade väckt hans minne och det kom gradvis tillbaka. Vi tog honom med oss, efter att vi fått honom att komma över chocken att stå öga mot öga med tre troll.

Vårt inträde i byn blev naturligtvis en katastrof. Byns invånare flydde åt alla håll. Silje syntes inte till. Det hela ledde till att vi gick rakt igenom byn och gömde oss en kort bit därifrån medan jägarna och vi gick in igen och letade efter Silje. Det fanns inga spår av henne.

Till sist, efter att ha smugit runt i skogen och stött på diverse folk som trollen slog ner eller jagade bort, hittade vi så till sist Silje och hon berättade att hon hittat en passande man till prinsessan som kunde få prinsarna att sluta jaga henne. Det var Birk hon menade, ledaren för äventyrargruppen. Tydligen led han av någon slags vattenskräck och det var upp till hans kamrater att bota honom innan giftermålet kunde bli av. Hon instruerade oss att möta Birk och hans män på den stora ängen för att diskutera detaljer.



Mötet på ängen var en upplevelse. Det var nära midnatt och dimman låg tät och mycket sagolik. Prinsessan stod ensam på ängen. I en skogsdunge satt vårt sällskap bestående av tre troll, två jägare, en guvernör och två naturbarn. Ut på ängen kom de fem äventyrarna, ledda av Silje. Birk gick fram till prinsessan. Övriga stannade, inte längre än femton meter från oss. Trollet Duns knäckte några kvistar som fick bondesönerna att stirra in i skogen och försöka se oss men mörkret var så kompakt att vi inte syntes. Silje sa åt äventyrarna att inte bry sig om "skogens ljud". Det lugnade dem endast marginellt. När Birk och Prinsessan anslöt sig till dem så hon vidare att de skulle få hjälp av "skogens vänner". Vid det tillfället klev vi fram och presenterade oss (efter att Silje förklarat innebörden av presentation för oss naturbarn och trollen).

Till sist blev det beslutat att vi skulle mötas vid ett-tiden vid en stenring där Gasten, som hemsökte skogen, skulle konfronteras av äventyrarna. Vår grupp sprang iväg och tänkte tillbringa tiden med att straffa Nordhall för att de tillfångatagit älvor men efter ett möte med nyss nämnda gast, som Kerim lyckades skrämja iväg med ett improviserat kors, fann vi oss såpass sänkade att vi var tvungna att bege oss direkt till ringen för att bevittna äventyrarnas konfrontation med den fruktansvärda gasten. Någonstans i den här vändan tappade vi bort Morkai och Alexander Stålkrona. De skulle inte bli de enda vi tappade bort. Vi konstaterade också att ett uppbåd hade formats som tydligen jagade trollen. Det var anförd av prästen. *(Uppbåd och uppbåd... Vi var kyrkans tre män, och vi var ute för att stoppa hedniska riter vid stenringen, inte för att jaga troll! Jonas anm.)*

Ute på den stora ängen lyckades vi givetvis gå fel och hamnade i en skog utanför Liveområdet. Det blev bara att vända och gå tillbaka. Till sist kom vi ut på ängen igen och när vi vände oss om fann vi bara Kerim och trollet Truls. Duns, Luns och prinsessan var borta!!! Vi ropade men fick inget svar. Mitt ute på en äng hade vi alltså lyckats med att slarva bort två troll och den viktigaste personen i skogen.

Innan vi hunnit inse vidden av vår förlust dök en svartklädd varelse upp ur dimman, vilt dansande. Han bad oss följa med honom ut på ängen, till stenröset där gasten bodde. Utan något bättre att göra följde vi honom och fann fem likadana plus Storebror (vad han gjorde där fick vi aldrig veta) och Prins Polkagris. Snart insåg vi att det var våra fäder vi hade mött, svartalverna. Vi blev vilda av lycka och när svartalverna insåg vilka vi var blev de lika glada. Det hela ledde till att vi tillbringade en kvart på ängen där mycket oknytt rörde sig, bland annat en stor patrull människor som var oresonligt rädda för de sympatiska svartalverna (och en av svartalvernans mycket skickliga sjungande). Så rädda var de, att när de såg mörkerälvorna, stoppade de händerna i öronen, började sjunga "Vi har dödat en vätte, så att blodet det skvätte" för full hals och sprang förbi dem. Trolligen trodde de att svartalverna var någon typ av sirener.

Det hela avlöpte med att Birk, hans vänner och ett okänt antal människor från byn (inklusive Morkai), framgångsrikt fördrev den onda gasten. Vi sprang omkring på ängen ett tag till och letade efter våra kamrater. Det enda vi fann var vättarna, som glatt anslöt sig till oss.

Trötta men ändå ganska nöjda återvände till vår grotta. På vägen besökte vi trollhålan och fann Luns där. Han berättade att de hade stannat i skogsbrynet och sen hade de inte vågat skrika efter oss, fast de hörde våra rop. Efter detta konstaterade kastade vi oss i säng, med löfte om att trollen skulle väcka oss på morgonen. Vi kunde bara hoppas att de inte skulle krocka med munken från kyrkan.

Att bli väckt av ett troll var ingen rolig upplevelse. Hela grottkojan skakade när Truls slog sin stora klubba på den. Vi vrålade att vi var på väg upp och kastade oss ut för att undvika ett eventuellt ras. När vi väl kommit ut vandrade vi iväg till byn. Det var vi två, Truls, Buff och Buffs leksak, vaktkaptenen från Sydmark (som rymde fem gånger under morgonen - varje gång blev han grymt nedslagen av Buff och Truls). När vi kom till byn fann vi att de flesta låg och sov. Några människor, som påstod att de var kusiner till trollen (d.v.s. kvartstroll) satte sig glatt och språkade med dem tills byn började vakna. Några sydmarkare gjorde ett anfall för att befria sin kapten och jag (Lomion) fick äran att hugga ner en bakifrån när han slog på stackars Buff som vid det tillfället stod och hoppade på sin leksak för att denna inte skulle rymma igen.

Söndagsmorgonen kännetecknades av mycket Off-Live-uppträdande och trots att trollen (Duns dök upp med prinsessan senare) satt mitt i byn var det ingen som gjorde något. Prästen dök upp en bit längre fram och även han ignorerade trollen när han muttrade "hjärnspöken" och gick vidare mot världshuset.

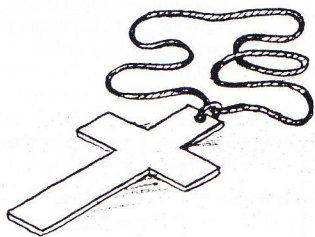
Här utspelade sig även ett familjedrama när det blev uppenbart att Duns saknade svans av en alldeles speciell anledning. Han var inte alls ett troll! Han var en bortbyting! Storbonden var hans far! En bonddräng, som gift sig med b.l.a. prinsen av Sydmark i det berömda fyrförsonsbäddbröllopet och blivit utnämnd till greve, förde samman de två och efter mycket om och men accepterade bägge parter att Duns var storbondens son.

Finns det en bortbyting hos trollen så finns det en hos människorna. Han var inte svår att hitta. Fjosok hade alltid varit lite bakom flötet. När han konfronterades visade det sig att han hade sin svans upprullad i byxorna. Fjosok var ett troll! Och han som alltid hade fått höra att det inte fanns några troll! Familjelyckan var total när trollen och bondens familj förenades.

Strax efteråt bestämde sig prästen för att återgå till sin kyrka. Precis när han passerade platsen där vi satt hoppade jag (Lomion) upp och högg honom i ryggen. Samtidigt skrek jag "dö, din djävul!" och liknande trevligheter. Medan blodet sprutade från hans rygg vände sig prästen om, frågade förvånat "vad gör du?" och föll död till marken. Allehanda människor, under ledning av Prins Polkagris, rusade till platsen och ville bränna oss båda två. Med trollens beskydd kunde vi dock berätta hur det egentligen stod till med hela historien. Folket förskräcktes av prästens ondska och begravde honom på plats (alltså inte på helig mark - borde han inte gå igen då?).

Det var svårare att övertyga munken och klockaren att prästen var en ond man. De kom nämligen in i byn precis då. Efter ett tag kunde vi dock få klockaren att acceptera vad som hänt och ta upp prästens kors. Återstod att gifta prinsessan och Birk. Det tog ett tag att övertyga dem att det gick utan en riktig präst men till sist gick de med på det. Innan ceremonin var över hade storbonden Måns Månsson ett äss till att spela. I den allmänna stämning av acceptans av prästmordet startade han ett bondeuppror, understött av troll. Båda prinsarnas följn anfalls och dödades. Prins Polkagris sprang som ett skållat troll(!) och kom undan men prinsen av Sydmark mötte sitt öde efter en ärofull sista strid på byns brygga. Till och med guvernören Alexander Stålkrona dräptes men ingen rörde ett finger på prinsessan Guldlock. En bonde med det passande namnet Simon Bonde (chefredaktören) som just anlänt från en fjärran by utropade glatt "Så här roligt har aldrig bönderna i vår by!".

När tumultet lagt sig kunde äntligen Prinsessan Guldlock få sin älskade Birk Äventyrare och Livet var över.



* Mörkerälvorna hade många namn under Livet. De kallades Svartalver, Mörkerälver, Nattens Barn och gud vet vad.

Vid Liveavslutningen delades tre fina dolkar ut, som pris för följande:

Bästa dräkt: Trollet Truls, spelat av Markus Wall. (Fast Lomion trampade av hans svans)

Bästa rollspelande: Storbonden Måns Månsson, spelad av Stefan Ödman - förstagångs-Livare.

Bästa bedrift: Birk och hans glada äventyrargrupp för deras bedrifter. De löste alla sina Livemål och rollspelade dessutom mycket bra. (Ja, sannerligen! Jonas anm.)

Andra uppmärksammade saker:

Värdshusvärdens rollspelande och skötande av värdshuset.

Kyrkans munk som glatt utropade vid sitt inträde i byn: "Vi har kommit för att bedriva det onda i byn!". Kanske menade han "fördriva"...

Vittornas både enhetliga och passande klädsel.

Sammanfattning (Dan)

För att sammanfatta så var följande bra med Livet:

+ Många små plotter som höll folk sysselsatta. Alla hade minst tre saker att göra. Lomion och Laenia var ett undantag men det har vi egentligen bara oss själva att skylla.

+ Bra område. Det var precis lagom stort och hade många fina platser (Mitt Hus var stiltigt!). Genvägen från Kyrkan till Byn (även om den var blöt) gjorde att det gick på 3 minuter istället för 25 att gå mellan dem och gjorde området mycket bättre än vad det var på Serfaldhin 1992, då den vägen inte hade upptäckts, åtminstone inte av de jag sprang omkring med då.

+ Bra arrangörsjobb. Trots allt strul veckan innan Livet (kan ingen skriva en artikel om veckan-innan-Livet-strul? Det är en upplevelse som bara Live-arrangörer förstår i dess fullhet) så flöt Livet väldigt bra och arrangörerna skötte sig exemplariskt.

+ Ett väldigt aktivt byliv. Saker hände hela tiden och byborna rollspelades samtliga mycket bra, speciellt då bondfolket. Nötgissningstävlingar,

tärningsspel och annan aktivitet gjorde att livet i byn sällan var tråkigt.

+ Den svenska medeltidsmiljön utgjorde ett välkommet avbrott från det vanliga fantasy-Livandet. Det fanns inga magiker, inga orcher och inga demoner. Skönt som omväxling, helt klart.

+ Ett fantastiskt värdshus. Man hade inte behövt ta med sig egen mat alls. Allt var billigt och det fanns en hel del att äta.

+ Det faktum att svartalverna och älvorna gömde sig under större delen av tiden. Det gjorde att vissa var osäkra på om de överhuvudtaget fanns. Vanligtvis brukar man möta de flesta grupper under första dygnet på ett Live. Jag är förresten fortfarande ledsen att jag aldrig fick träffa på älvakonungen.

Följande uppfattade åtminstone *jag* som dåligt:

- Avsaknaden av karaktärsutskick. Den glade Tyllered glömde att göra något till oss så vi fick det per telefon. Vårt generella utskick fick vi dagen innan Livet.

- Farliga stridsregler. Dels väldigt oklara och dels fanns det en del stickvapen som jag inte så gärna skulle velat ha i ögat - de var rätt smala.

- Att man inte kunde dö. Måhända att folk blir ledsna om de dör men sånt är livet. Tänk om man inte kunde dö i rollspel? Skulle någon spela dem då? Det ska inte vara lätt att dö men det måste vara möjligt. Jag vet att det inte var tanken från början men nu blev det så i alla fall och vem ska man klandra om inte arrangörerna.

- Allmänt luddiga regler och flummiga utskick. KP-systemet i utskicket stämde inte med det som skulle gälla på Livet.

Överlag var mitt intryck av Livet mycket positivt, trots de fyra minusen (som inte ens tillsammans är värda lika mycket som ett av plussen). Ser ni Lars Tyllered arrangera något mer Live så haka på! Det kommer att bli en upplevelse.

Till sist, vart tog alla hederliga endagars-Live vägen? Måste ett Live vara tre dagar eller vad? På ett endagars-Live slipper man tälta och sånt - man kan koncentrera sig helt på sin roll. Fram för fler endagars-Live!

Dan Hörning

SPAVs KampanjLive 2

4:e september

60:- inkl. regelbok för nytilkomna deltagare,
30:- för de som var med på KampanjLive 1.

Har du tröttnat på att alltid spela nya karaktärer på Live? Skulle du vilja kunna utveckla din rollperson och behålla föremål och pengar från ett Live till nästa? Då ska du prova på SPAV's KampanjLive! Även om du inte är intresserad av en kampanjkaraktär utan hellre spelar engångskaraktärer så är du hjärtligt välkommen, vi har plats för alla!

KampanjLive 2 utspelar sig 25 minuter i tunnelbanefärd från Stockholms Central, plus halvtimmes promenad. I princip kan vi ta emot hur mycket folk som helst. Egna förslag är naturligtvis välkomna, men vi har särskilt behov av följande roller. Ange minst tre alternativ som du kan tänka dig att spela, tillfälligt eller som en kampanjkaraktär:

Soldat i Baronens sold

Fientlig soldat

Legosoldat

Livvakt

Rebell

Spion

Jägare

Prisjägare

Monsterjägare

Sheriff

Efterlyst brottsling

Rövare

Barbar

Hordling/Svartfolk

Inkvisitor med följe

Medlem i ond sekt (ange även täckmantel)

Värdshuspersonal (betalar halva priset)

Nybyggare (betalar halva priset)

Amazon (endast tjejer)

"Alvfolk"

"Vampyr" eller liknande

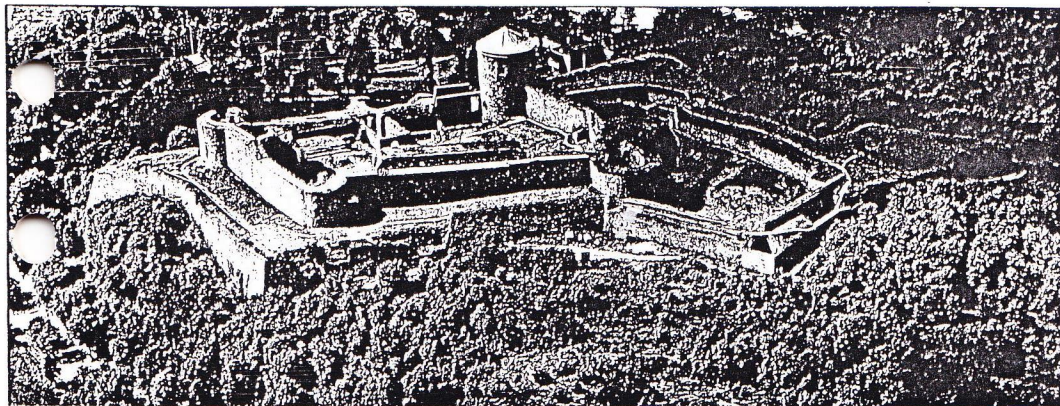


Anmäl er gärna i grupp, det blir enklare för er och ni får spela ihop med dem ni önskar.

Kontakta Lennart Borg
Eskadervägen 34
183 54 TABY
Tel. 08-756 42 06

Särimners Vänner bjuder in till...

Vildhavre!



på Bohus Fästning den 2-3 Oktober 1993

Det är anno 1289 och kung Halvar har dött. Kvar finns hans tjog bastarder, utsedda till länsherrar. Samlade i kungsborgen för att bland sig utse och gå till kungsval på den som skall efterträda honom.

På plats är också två utländska sändebud som vill ha sitt ord med i valet. Liksom alla riddare. Naturligtvis är även kyrkans män också inblandade.

Samtidigt strömmar det in rapporter om vad som sker ute i landet. Ett rike som välsignats av en mycket god skörd som nu är intagen till de olika fä- och visthusbodarna.

Som spelare kan du välja mellan: länsherre (bastard), härold eller rådgivare (för länsherre), riddare, biskop, präst, adelsdam/herre (vanligen någon av länsherrarnas giffaslystna systrar/bröder), soldat i det Kungliga Gardet (med uppgift att hålla ordningen), köpman (antingen som upphandlare av skörden eller som säljare om du är anställd av någon länsherre) samt diverse löst folk (typ kurir, kunskapare (d. v. s. spion, lönnmördare etc.), hovdamer, lösdrevare/erska och vad annat du kan komma på.

Spelet är på Fästningsholmen. Här ligger dels fästningen Bohus, ett vårdshus (där alla bor, äter och sover) samt den parkliknande terrängen runt om.

För frågor ring eller skriv till:

Särimners Vänner, Nordostpassagen 36, 413 11 Göteborg.

Erik Malmcrona 031-12 16 72 (dagt) eller

Daniel Staberg 031-55 25 89.



***Latexvapen för alla smaker, sköldar med bra skyddskant,
slagtåliga arm- & benskenor samt ringbrynjor...***

Vapnen är gjorda av skumplast runt en glasfibrkärna och täckta med latex för utseende och hållfasthet.

Sköldarna är 7mm playwood med ordentlig skoning, redigt handtag och två läderremmar för fastsättning på armen.

Arm- & benskenorna har 10mm skumplast för att skydda mot för hårda slag.

Ringbrynjor är ballt...

Beställningar per telefon 031-12 16 72
eller per brev
Bertolf Vapensmed
Nordostpassagen 36
413 11 Göteborg

- * Leveranstid cirka 1-5 veckor (beroende på orderingång)
- * Fraktavgiften är 10% på ordersumman. Dock minst 50:-.
- * Vi förbehåller oss rätten att ändra utseenden och priser utan föregående avisering samt att ge tryckfelsnissle arbete.
- * Vi tar inget ansvar för de skador som kan uppstå genom bruk eller missbruk av våra varor.

Prislista sommaren 1993

Svärd

Kortsvärd	0.6m	300:-
Bredsvärd	0.8m	350:-
Bastardsvärd	1.1m	450:-
Slagsvärd	1.3m	550:-

Huggare & Sabel

Orkhuggare		
enhands	0.8m	350:-
bastard	1.1m	450:-
tvåhands	1.3m	550:-
Svartsabel	1.1m	450:-
Svartdirk	0.6m	300:-

Xor & Klubbor

Stridsyx	0.8m	450:-
Långyx	1.1m	550:-
Slägga	0.8m	450:-
Stridshammare	1.1m	550:-

Sköldar

Trekant	.75x.5m	500:-
Rund	diam. .5m	450:-
Rund	diam. .6m	550:-

Arm & Benskenor

"Läder"-armskena	220:-
dito par	400:-
Metall/"Läder" armsk.	330:-
dito par	600:-
"Läder"-benskena	330:-
dito par	600:-
Metall/"Läder" bensk.	440:-
dito par	800:-

Ringbrynja

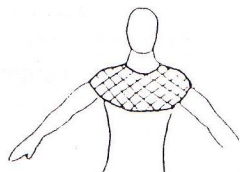
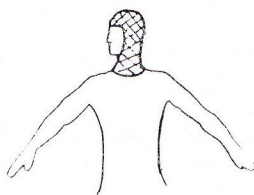
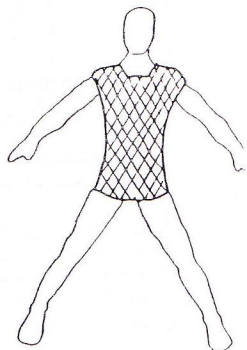
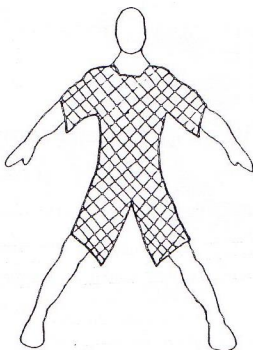
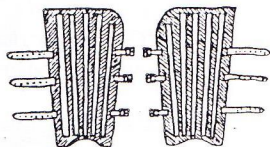
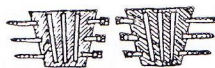
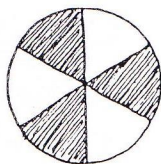
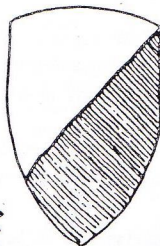
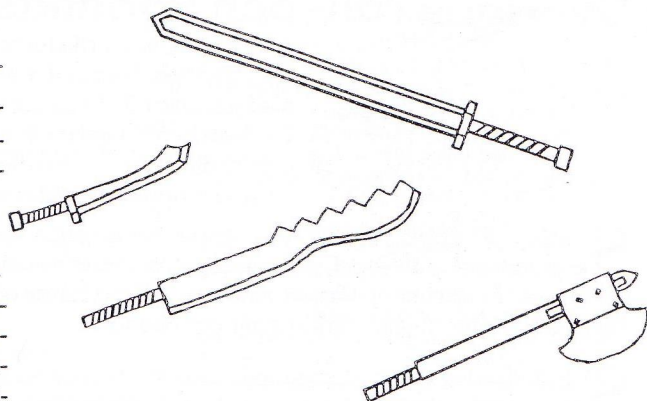
Färdiga brynjor (ringstorlek 12x1.3mm):

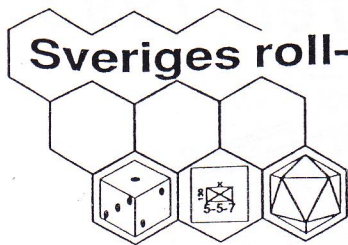
Stor Brynja	ca. 4.500:-
Brynjeväst	ca. 3.300:-
Brynjehuva	ca. 900:-
Biskopsmantel	ca. 1000:-

(priset varierar med din storlek.)

Lösa ringar:

10x1.5mm	5'000 st	370:-
12x1.3mm	5'000 st	360:-





Sveriges roll- och konfliktspelsförbund,

SVEROK, är ett riksförbund av och för spelföreningar i Sverige. Förbundet hade i februari 1993 nära 8000 medlemmar i 320 föreningar spridda över hela landet. De flesta föreningarna är mindre klubbar med mellan 5 och 25 medlemmar. Medlemmarnas ålder varierar från 10 år och uppåt. Flertalet är mellan 14 och 25 år.

SVEROK är öppet för alla sorters spelföreningar, vare sig de sysslar med rollspel, konfliktspel, datorspel, sällskapsspel, levande rollspel, postspel, paintball, luffarschack, eller andra spel. Varje förening är självstyrande och medlemmarna bestämmer själva över föreningens verksamhet och ekonomi.

SVEROK arbetar för att spelföreningar ska få mer resurser och för att hobbyn ska få ökad status. Förbundet ska också göra det lättare för spelare att nå varandra, t.ex. genom adresser till föreningar och genom att hjälpa till att bilda nya föreningar.

SVEROK är ett av Statens Ungdomsråds erkända ungdomsriksförbund. Det betyder att anslutna föreningar får bidrag från förbundet, och, i de allra flesta fall, också från sin kommun. Bidragen får man för alla sorters aktiviteter i föreningen.

Förbundets föreningar får också tidningen "Signaler från SVEROK", entrérabatter på många av landets spelkonvent och andra förmåner. Även utan att vara medlem kan du prenumerera på "Signaler". Betala 40 kr på postgiro 72 69 51 - 7, betalningsmottagare SVEROK, så får du den till självkostnadspris, dvs 8 - 10 nummer. Glöm inte att skriva **ditt namn och din adress**, så att vi får veta vart den ska skickas.

Det är självklart gratis att vara medlem i SVEROK.

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

- ☐ Informationspaket för mindre klubb (1-3 kompisgäng).
☐ Informationspaket för större (utåtriktad) förening.

Båda paketen innehåller information om hur man bildar föreningen, hur man får bidrag, förmåner i SVEROK, förbundets stadgar, anmälningsblankett till SVEROK med mera.

(skriv tydligt - texta!)

ev förening:

namn:

adress:

postnr: postadress:

telefonnummer:

Denna talong skickar du till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala

Du kan också ringa vårt kansli: 013 - 21 29 00 (telefonsvarare om ingen kan svara)

© SVEROK 1993

Denna blankett får fritt kopieras och distribueras

Våroffer och Ödets Offer

Liverapport och recension av Lars Tyllered

Västeråsöreningen Enhörningen lyckades under ledning av Hasse Nilsson arrangera två Live med mer än 100 deltagare under loppet av tre månader. Det första av dessa, Våroffer, gick av stapeln någon gång i mitten av april och i juni kom uppföljaren, Ödets Offer.

Om handlingen är följande att förtälja:

I utskicket till Våroffer verkade det som om 120 personer skulle jaga två. Det var nämligen så att en prins och en prinsessa skulle giftas bort med varandra, vilket ogillades av en väldig massa människor och av ännu fler halvfolk såsom troll, orcher och skavens (ett slags djävliga råttmän). För att krängla till det ännu mer hade de unga tu aldrig träffats och på grund av risken att lönnmördas reste båda inkognito. Nu gällde det alltså för dem att hitta varandra samt någon som kunde gifta dem, utan att röja sin identitet. Jag spelade själv prinsen så jag hade onekligen en huvudroll. Som förklädnad antog jag rollen som broder Archibald, munk av Rena Hjärtat, en religion inte helt olik kristendomen. Mina instruktioner var: Hitta prinsessan. Dö inte. Min enda ledtråd var att en bättre ledtråd skulle finnas i en ofullbordad staty någonstans. Dessutom skulle det finnas en hemlig medhjälpare i skogen. Vederbörande visade sig dock vara så hemskt hemlig att hon inte ens vågade ta kontakt med mig, så det var ingen större hjälp...

Hur som helst hittade jag faktiskt statyn som ett gäng uckiga sekterister använde som avgudabild. Klockan sex på morgonen gick jag upp, sjöng en morgonmessa till Rena Hjärtats ära och alla andras förargelse och begav mig till sekteristernas läger. Dessa sov sin sötaste sömn, precis som jag hoppats, så jag kunde lugnt plocka ut det dolda pergament som fanns i statyn. Där visade det sig finnas en symbol och en runtext. Till arrangörernas förvåning knäkte jag runkoden och fick således veta att prinsessan bar en ring med symbolen. Några timmar senare kom en arrangör och gav mig ett tips om en ledtråd till. När jag kom till platsen visade det sig att ledtråden var den kod jag redan knäckt, så min glädje över detta var inte riktigt så strålande som arrangören hoppats...

Under tiden var det meningen att en lönnmördare skulle aktiveras och ge sig på mig, men på grund av att vissa inte brydde sig om vad som stod på deras rollformulär så fick lönnmördaren aldrig något tecken och jag klarade mig. Detta fick Hasse (huvudansvarig) att gå till rövarena och avslöja för dem vem jag var, utan att de gjort något för att ta reda på det. Till min förvåning dök det alltså upp en rövare och ville föra bort mig, men lyckligtvis hanterade han sin dolk så otroligt klantigt att jag kunde rycka den ifrån honom, skära halsen av honom och springa i säkerhet. Så småningom kom en ung adelsdam till mig och i tron att jag var den som skulle viga oss, visade hon en ring med en viss symbol... Prinsessan var funnen. Resten av Livet sprang vi omkring och letade efter en präst medan alla jagade oss, och efter många strapatser inkluderande terränglöpning 5 km, träskvadning (där jag blötte ner mina Off-Live-skor, de andra blev genomvåta innan min predikan då jag plumsade fram genom ett annat dj-klä träsk...), allmänt kaos mm, så lyckades vi få bud efter en prästinna som dock anlände 20 minuter efter det att Livet blåsts av. Många svordomar icke värdiga en munk av Rena Hjärtat följde...



Ödets Offer

För att det nu skulle bli ett bröllop och på allmän begäran blev det då en fortsättning. De flesta hade kvar sina roller från Våroffer, dessutom hade Hasse lyckats få dit ytterligare drygt 50 personer. Såsom prins skulle jag leta rätt på en viss brudkrona och en kalk, som vi helst borde ha på bröllopet. Vidare skulle prinsessans halvsyster fritas, en hemsk vampyr hade nämligen tagit henne, varför han inte drack upp henne utan förvarade henne i en sten tillsammans med en surmulen demon var det ingen som egentligen begrep, men så var det. Livet för min

del bestod mest av ett ganska meningslöst rännande i skogen, på jakt efter något vi inte hade några heta spår efter. Så småningom kom vi fram till att trollen hade åtminstone det ena föremålet, vilket gjorde det i det närmaste hopplöst eftersom trollen var odödliga. Det gick visserligen att slå ner dem, men de regenererade omedelbart. Om man nu mot förmodan lyckades elda upp ett troll (då dog de faktiskt) så blev den spelaren omedelbart ett nytt troll, så det var ingen poäng med det heller. Dessutom luktar det så illa i ett trollägar att man inte kan vistas där...

Det intressantaste som hände under Livets första två dygn var att prinsessan vid ett tillfälle blev bortbytt till orchererna(!!!!), vilket gjorde att vi var tvungna att organisera ett räddningspådrag på cirka 50 man... Det visade sig att trollen redan hade tagit prinsessan och således fortsatte expeditionen till trollägar, utanför vilket vi hade en ganska jämn strid mot trollen, medan prinsessans livvakter begav sig in i lägre och hämtade ut prinsessan - vilket enligt Livets regler var omöjligt.

Själv lyckades jag klanta till det ett par gånger. Den klantige rövaren från Våroffer hade på något vis överlevt och tog nu hämnd. De tog mig medan magikern jag hade som livvakt stod och tittade på. Det var dyrt att köpa mig fri, men prinsessan var inte ensam om budet. En sekt elaka nunnor erbjöd rövarena fem nunnor i utbyte mot mig!!! Ändå valde rövarena att sälja mig till prinsessan för en massa guld.



En annan gång teleporterade en demon iväg mig och fem andra till orcherernas läger, dit vi kom just som orchererna gått och lagt sig, vilket var tur för oss... Jag hann också med att bli förhäxad av en häxa och hennes dotter, vilket beredde mig ett visst nöje eftersom jag då fick vara hur oförskämd som helst mot min "älskade" prinsessa. Denna lyckades dock hålla i mig en stark kärleksdryck och så var ordningen återställd.

Till slut lyckades vi gifta oss sedan vi fått loss kalken och systemen, slutet gott allting väldigt kladdigt, eftersom eftertrupperna slaktades av troll och orcher. Dessutom ösregnade det sista natten vilket gjorde Liveområdet till en enda stor lervälling.

Så över till själva recensionen:

Arrangemang

Bra, trots att man inte får utskicken förrän man är på plats. Med utskicken följer ett lättfattligt regelblad. Fint ordnat med busstransporter från Västerås. Vidare bör sägas att stridssystemet är bra och enkelt, alla vapen kontrolleras innan och säkerheten är bra. På Enhörningens Live är det inget nämnvärt strul med rollerna o.dyl. vilket är väldigt skönt. Kort sagt, Off-Live-delarna på "Offer"-Liverna var mycket bra. Hasse tar sig också tid att prata med folk i telefon före Livet.

Intriger/Spelvärde

Jag tycker att det märktes att Ödets Offer var del två. Det kändes precis som ett filmbolag som vill göra en uppföljare till en kassasuccé. Våroffers plot fungerade rätt bra, och jag hade intrycket att alla hade något att göra. Själv var jag mycket nöjd. På Ödets Offer däremot upprepade sig allt för mycket. Ett stort problem är att Enhörningen tänker för mycket på varje enskild person och glömmer sammanhanget, vilket ger två problem. Dels riskerar långa intrigkedjor att gå om intet för att någon kantskalle inte gör vad arrangörerna tänkt sig, vilket skedde på Våroffer. Dessutom är det ofta lätt för en arrangör att se självklarheter där en mindre insatt person inte begriper ett smack. Det andra problemet är att man först har skapat ett otal kaotiska intriger med en massa olika varelser utan att se till helheten och sedan försöker bygga ihop en spelvärld av detta. Detta gör att spelvärlden i mitt tycke blir ett trist hopkok av olika fantasy-rollspel utan någon större känsla för varför saker är som de är. På ett och samma Live finns troll, orcher, alver, svartalver, skavens, en ent(!), häxor, demoner, vampyrer, en varulv, tre olika skumma sekter mm. (glöm inte minotauren! Jonas anm.) Resultatet blir att man får en känsla av dataspel. Först bankar man ner vampyren och ett par barbarer, sedan samlar man ihop örter och grejor, öppnar en port i en sten med dem - då kommer jättedemonen Oskar ut (jag har funderat länge på vad i hela friden demonen gjorde i vampyrens hem med en jungfru, men fortfarande inte kommit på ett svar). Någon hämtar den speciella magiska klubban (de försökte på andra listiga sätt genom teleportation o.dyl., men arrangörerna ville att allt skulle utföras som de planerat) och dräper sedan demonen med 20 slag. Grattis, du har räddat prinsessans syster, får 5000 bonuspoäng och går vidare till nästa level...

Anders Nordström liknade det hela vid att spela Talisman, vilket nog tyvärr är en mycket bra

liknelse. Alltså, lågt betyg här tyvärr för Ödets Offer, dock bättre på Våroffer.

Tidsenlighet/Livekänsla

Tja, se ovan. Dessutom gick arrangören omkring i jeans(!) på Våroffer. Please! Att man sedan tillåter troll och orcher att äta på världshuset är säkert trevligt för dem, men all Livekänsla ryker när man kan sitta och äta bredvid trollen, men inte kan möta dem i skogen eftersom de är så hemska och luktar så illa!

Område

Färdskärtorp utanför Skultuna. Bra område, bra med ett varmt världshus.

Rollspelande

Mycket varierande kvalitet. Hasse lyckas hitta folk överallt och ofta är de mest långväga gästerna de bästa rollspelarna. En eloge till trollen Hubba och Grimfang för suveränt rollspel, men de flesta spelade helt OK. Dock finns alltid undantag, men det är onödigt att gnälla på dem. Ett gäng som förtjänar ett speciellt omnämnande är Zoram-sekten, två killar och två tjejer som kommit ända från Piteå! Dessa hade tatueringar i ansiktet som växte under Livet. Coolt! Ingen begrep sig dock på dessa sekterister som jag hoppas återkommer på fler Live!

Pris

Inte värre än de flesta Live om man betalar tidigt. Ju senare man betalar desto dyrare, ett bra system. För de som vill bo och/eller äta på världshuset tillkommer ganska mycket. Jag åt båda gångerna på världshuset och kan konstatera att maten var enkel men OK, men inte alls tidsenlig. För Livestämningens skull kommer jag nog att äta egen mat i fortsättningen.

Slutomdöme

Trots allt mycket trivsamt och bra på Våroffer, något mindre lyckat på Ödets Offer - å andra sidan var min roll kanske inte så kul... Om en viss förbättring inom spelvärlden och tidsenligheten kommer till stånd kan jag inte annat än rekommendera Enhörningens Live.

Ödets Offer

en Live-kronika av Jonas Nelson

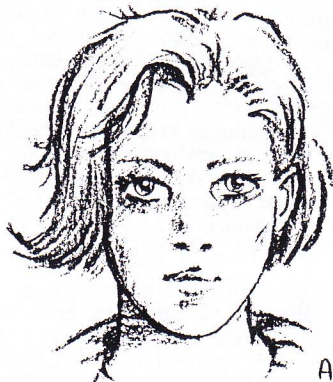
**Världshuset "Dansande Varulven",
torsdagen den 17:e i juni månad
innevarande år.**

Högt ärade konung Kelric Aakron! Jag har på er befallning anlänt till denna gudsförgätna utkant av Anasinia, alldeles i gränsområdet till Elgad, för att utföra det uppdrag ni ålagt mig. Jag kan allaredan bekräfta att ryktena som talar om en ökad aktivitet bland troll, alver, dvärgar, orcher och andra varelser talar sant. Det smutsiga världshus där jag tvingats ta logi frekventeras ofta av trollen och andra lokala motbjudande personligheter. Ridderlighet och artighet tycks icke vara dygder som värderas särskilt högt här i trakten, bland världshusets klientel var det blott jag själv som sökte freda de närvarande damerna mot såväl berusade gäster som stinkande trollderas stank *är* verkligen så outhärdlig som det sägs! Trots detta skall jag någon gång under de kommande dagarna försöka få ett tillfälle att besöka trollens tillhåll i skogen för att avbilda deras "konung", såsom ni bett mig.

Låt mig nu förtälja lite om folket på denna plats. Inte långt från världshuset har ett sällskap som kallar sig "Gyllene Ormens Orden" slagit läger. Deras mål är ännu okända för mig, men de synes vara av en pålitlig sort. Så har vi, inte heller långt ifrån världshuset, ett läger med dvärgar. Dessa små krabater slukar världshusets mjöd i imponerande mängder, och de muttrar ofta om en skatt de måste bevaka. Nästgårds har vi även en samling svartklädda nunnor som ständigt går beväpnade, och på ången nedanför världshuset har ett bryskt sällskap satt upp två imponerande tält. Ett kort stycke söderut, inne i skogen, har en större samling alver sitt läger, och i skogen norr om världshuset huserar de grymma orcherna. Var trollen har sitt tillhåll vet jag ännu inte exakt, och det finns säkert fler varelser i området vars bekantskap jag otivelsaktigt kommer att få stifta inom de närmaste dagarna, vare sig jag vill det eller ej.

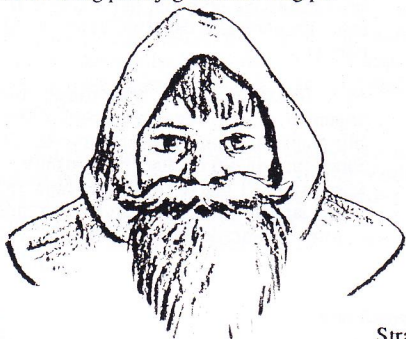
Min första kväll på världshuset blev föga angenäm, och jag ber er noga beakta detta när det blir dags att diskutera mitt arvode. Sedan jag försäkrat mig om en plats på världshusets sovloft, kom jag ner i matsalen där jag fann en berusad man - jag fick senare veta att han var guldgrovare - som besvarade en av damerna, Astria var

hennes namn. Efter att förgäves försökt förmå mannen att avlägsna sig, placerade jag mig strategiskt mitt emellan de båda för att skona damen från hans påträngande sätt och vidriga andedräkt. Den var dock som en frisk vårbris jämfört med den stank som sedan slog emot oss när ett drygt halvdussin lortiga troll klampade in och bänkade sig. De flesta gästerna avvek diskret, men vi satt längst in i ett hörn och hann inte slinka undan. Under en halvtimmes tid tvingades vi nu utstå både stank, smuts, ovärdat språk och tafsande lortiga trollfingrar. Endast med uppbyggande av all min diplomatiska skicklighet och bevarandes det lugn jag inte kände, lyckades jag hjälpligt freda såväl mig som Astria från trollens sjuka lustar.



ASTRIA

Knappt hade trollen gett sig av förrän några dvärgar dök upp och började beställa in mjöd i stora mängder. Detta fångade allas intresse tills dess värdshusets diskare segnade ner. Först misstänkte man att mannen druckit ur alla slattar och helt enkelt var berusad, men det visade sig att han var förgiftad! Han hade i smyg tagit en tugga av en smörgås som blivit stående, avsedd för en av gästerna. Som tur var överlevde han, men om han satt i sig hela smörgåsen hade hans liv knappast stått att rädda. Det står helt klart att det är en farlig plats jag befinner mig på!



För att lugna tankarna lite tackade jag ja till sagoberättarens förslag att gå och besöka alvträget. Det var nu ett bra stycke efter midnatt, men alver är som bekant kända för att behöva mycket lite sömn. Vi stannade en stund för att låta sagoberättaren förtälja en saga för de församlade alverna, varpå alverna gav sig av ut i skogen. Själv vandrade jag runt en stund i den mörka skogen och njöt av tystnaden, när plötsligt orcherna överföll alvträget och rövade med sig en kvinna! Själv var jag obehäpnad, och ensam kunde jag inte ge mig på de otaliga orcherna. Dessa gav sig av efter alverna, och jag förmådde inte följa med i dessa varelsers höga tempo. Istället begav jag mig åter till värdshuset för att få mig en natts sömn. På stigen sprang jag på prinsessan Ellowyn med följe, de var mycket spända och nervösa tills de övertygat sig om att jag var ensam och inte ämnade överfalla dem.



Värdshuset "Dansande Varulven", fredagen den 18:e i juni månad innevarande år.

Trots gårdagens sena kväll sov jag ganska dåligt kanske beroende på att värdshusets gäster skränade till långt in på natten. Hursomhelst begav jag mig ut en god stund före frukost för att bekanta mig med omgivningarna. Denna tid på dygnet är antagligen den säkraste, då alla troll, orcher och andra ljusskygga individer sover som djupast. Först gick jag västerut och passerade ett par broar. På andra sidan ån fann jag en uppspädd snubbelträd över stigen ett stycke söder om den sista bron. Jag oskadliggjorde denna lömska fara, men fann inget mer av intresse åt det hållet. Istället vände jag norrut och fann ett mindre läger, men det fanns inget som vittnade om vilka det var som bebodde det. Istället återvände jag till värdshuset och inmundigade en enkel frukost innan jag återigen

begav mig ut. Jag vandrade nu längs stigarna söderut och fann på min väg såväl rövarnas tillhåll som Tarussektens läger. Denna sekt ägnar sig med all tydlighet åt förbjuden avgudadyrkan, ty i deras läger stod en grov avgudabild i trä. Som den gudfruktige man jag nu är, tog jag saken i egna händer och gömde belätet ett stycke därifrån, med förhoppningen att sekten därmed skulle själv dö eller åtminstone handlingsförlamas under en tid. Jag är visst om att Ni finner mitt handlande föredömligt.

Vid den här tidpunkten börjar mitt minne svikta en smula, ty på återvägen blev jag nedslagen med ett hårt slag i bakhuvudet, och när jag vaknade fann jag till min förvåning att inget av värde stulits från mig. Det var blott mina torkade druvor som var uppåtna! Vem eller vilka skulle vilja slå ner folk för att komma åt lite mat? Om jag inte visste bättre skulle jag påstå att det endast är djur som beter sig på det viset.

Åter vid världshuset mötte jag min vän, prins Taran, och berättade om morgonens händelser för honom. Han i sin tur bad mig hålla ögonen öppna efter ett fyrfat, en krona och en kalk, som alla behövdes för att genomföra det stundande bröllopet mellan Taran och Ellowyn. Han gav mig även i uppdrag att utforska en mindre grotta, vilket jag sedermera gjorde utan att finna något av intresse. Vid världshuset fick jag även en snabb skymt av en prästinna, som till min förvåning hade spår av lekrat blod i mungiporna. Den kvinnan är uppenbarligen inte vad hon utger sig för att vara, sanna mina ord!



Till världshuset anlände nu ett par krönikörer, och sagoberättaren erbjöd sig efter en stund att visa dem till trollens läger. Jag tog tillfället i akt och följde med, nu fick jag en möjlighet att avbilda

trollkungen själv! Vi fann dem dāsande ett stycke österut i skogen och medan krönikörerna gjorde sitt, tecknade jag av trollkungen Spov (uttalas "Spåvv") sittandes på sin stubbe med sin älsklingspipa i näven. Stanken i lägret var förfärlig, och det var med stor lättnad vi gav oss av till världshuset igen för att intaga middagsmålet.



På eftermiddagen lärde jag att prinsessan Ellowyn var lierad med Gyllene Ormens Orden, och prinsessan berättade att hennes bortrövade syster Mellowyn endast kunde befrias om hon fick en flisa av Tarus-avguden. Mitt dåd hade uppenbarligen inte gått obemärkt förbi. Då det endast var jag själv som visste var belätet fanns lovade jag prinsessan att jag snart skulle skaffa det hon behövde, varpå jag genast satte av mot platsen där jag gömt avgudabilden. Jag hade inte sprungit många hundra meter då jag stod öga mot öga med närmare ett dussin stråtrövare! Jag kunde inte göra mycket motstånd när de tömde min börs, men de lät mig i alla fall leva. Nu var jag glad att jag varit förutseende nog att betala min världshusvistelse i förskott, annars hade jag haft problem! Utan yterligare tillbud fann jag avgudabilden och skar av en flisa, vartefter jag återvände till prinsessan förmöjt visslande. Hon lovade mig en riklig belöning, men jag förklarade mig vara nöjd om min ringa insats kunde hjälpa henne att återfå sin bortrövade syster.

När jag återigen mötte prins Taran var han som förbytt - han visade ingen som helst kärlek till prinsessan utan förklarade att han ämnade tillbringa resten av sitt liv med en annan dam som fångat hans hjärta. Jag blev bestört, detta var inte den Taran jag kände! Trots att jag påminde honom om prinsessans väna uppenbarelse och hennes starka känslor för honom kunde han inte förmås att ändra sig.

Något senare på kvällen - mitt minne är som sagt något fördunklat av slaget jag erhöll tidigare - gav sig alverna av för att ge den barbariska Tarussekten en läxa, men de fann bara en stackars gycklare. Under tiden överfölls emellertid alvernas eget läger, först av troll och sedan av orcher. Detta tilltag blev uppenbarligen populärt, för båda grupperna återvände senare på natten. Jag befann mig själv i närheten och kunde konstatera att troll smyger mycket bra, alverna blev totalt överrumplade. Som tur var hade de besök av en ent, vilket skrämde trollen mycket. En sedan varelse hade de väl aldrig förut skådat, kan jag tänka. Orchererna å sin sida var mera rakt på sak, de anföll direkt utan några smygande manövrar.



UHRAK

*Värdshuset "Dansande Varulven",
lördagen den 19:e i juni månad
innevarande år.*

Lördagens morgon blev sen innan någon vaknade - själv var jag värdshusets första frukostgäst, strax före klockan nio! Även denna morgon tillbringade jag i skogen, där jag påträffade icke mindre än 3 ormar, några skogsmöss, en tjäderhöna och två hjortar. Läger man till detta de illrar som stjälar ur värdshusets visthusbod inser man att traktens djurliv är omfattande.

Allt folk söker nu, förutom fyrfat, kalk och krona, en ristning av ett slutet öga. Även jag fann mig indragen i detta letande. Mina vandringar förde mig bland annat söderut mot Tarussekten läger, där jag kunde konstatera att någon tagit avgudabilden från dess gömställe! Slutligen fann jag det stängda ögat, minuterna efter det att prins Taran med följe själva funnit det. Jag skyndade mig till värdshuset och berättade det hela för prinsessan Ellowyn som tackade mig och lovade mig en riklig belöning - det var andra gången hon gjorde det...

Nu vidtog en stunds väntan medan prinsessan gjorde förberedelser för att frita sin syster ur demonens våld. Denna väntan tillbringade jag med att teckna av folk, tills dess att regnet började falla. En timma före midnatt hördes så en knall och ett ljussken lyser upp himlen över hygget. Där har den demon som håller prinsessans halvsyster Mellowyn fången dykt upp. Fruktlösa attacker med såväl svärd som magi vidtog. Den Gyllene Ormens Ordens ledare Astor försökte teleportera sig in i klyftan, bara för att finna sig utkastad av en annan varelse.

Vid denna tidpunkt anlände ett par troll, och en alvfurst gjorde ett genidrag genom att berätta för trollen att demonen är en skrytsam fuling som sade sig vara mycket starkare än ett troll. Naturligtvis kunde inte trollen tåla en sådan förolämpning, och en såvlig evighetsstrid utbröt - ingen av kombatanterna tycktes kunna dö!

Efter en stund insåg till och med de trögtänkta trollen att strid inte lönade sig, och efter många språkförbistringar lyckades de berätta om en magisk stridsklubba som är verksam mot demoner. Oralius, landets bäste löpare, skickades att hämta klubban, som - om jag uppfattade det hela rätt - nunnorna innehade. Denna nunnesekt tycks mig bara mer och mer egendomlig, och jag råder ers majestät att noga vakta över deras förehavanden.

Medan vi väntade i hållregnet på Oralius återkomst, förbarmade jag mig över tre genomvåta alvflickor och värmd dem under min yllemantel, dit även prinsessan själv tog sin tillflykt för en stund. Samtidigt utarbetade krigarna en strategi, som sattes i verket när Oralius återkommit, andfädd men med klubban i hand. Demonen attackerades nu på bred front, någon slängde en mantel över honom för att snärja honom och hans vapen men missade. Med spjut och långa vapen uppehöll nu de tappra krigarna demonen medan en utvald person gick in i närstrid för att svinga den magiska klubban. Och se, efter många slag är demonen dräpt och prinsessan kunde räddas. Det trötta, blöta men

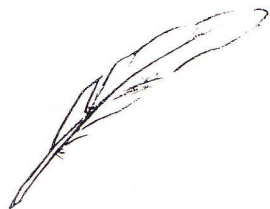
segerrusiga återtaget gick över det snåriga hygget tillbaka till världshuset, där alla sökte skydd för regnet. Midnattstimman är nu sedan länge slagen, och ingen orkade fullfölja den sista delen av denna nattliga eskapad. Prinsessan är dock angelägen, och hon fick sitt folk att lova att sluta upp vid åttatiden nästa morgon. Nu följde en ovanligt lugn, lång, våt, lerig och avslagen natt, där även nattens varelser höll sig överksamma i det hållande regnet.

*Världshuset "Dansande Varulven",
söndagen den 20:e i juni månad
innevarande år.*

Prinsessans följe dök upp på utsatt tid, sömndruckna och slitna. Jag fann dem sovande över bordet, på golvet, ja, över hela världshuset när jag kom ner för att inmundiga mitt morgonmål. Prinsessan själv sov sin skönhetssömn ett par timmar till, utan tanke på sin sista order från igår natt.

Från denna dags händelser minns jag om möjligt ännu mindre än gårdagen, ty återigen blev jag brutalt överfallen och nedslagen. Denna gång blev jag emellertid inte rånad, kanske mest beroende på att jag inte längre hade något av värde kvar att stjäla! När huvudet återigen börjat klarna hade prins Taran och prinsessan Ellowyn redan gett sig av till kyrkan i sällskap med ett stort följe. I hälarne hade de dock ett uppbåd av såväl troll som orcher, ledda av en vampyr och en demon. Prinsens och prinsessans trupper lyckades dock hålla dem stånga så länge att bröllopet kunde genomföras, men de flesta fick sätta livet till i striderna. Taran och Ellowyn har nu flytt landet, men frågorna börjar redan hopa sig. Var det verkligen rätt brudkrona som Ellowyn bar? En andra krona uppenbarade sig nämligen något senare, så är bröllopet verkligen giltigt? Endast gudarna vet...

Eder tillgivne undersåte Roderick Bielke



Jonas: På söndagskvällen anordnades sedan en fristående strid om andra lagets flagga, där folk fick leka av sig och öva mörkerstrid. Inte sällan anföll man sitt eget folk, och igenkänningssignaler blev nödvändiga. På måndagen talade man igenom Livet och packade, somliga som bodde i närheten kunde senare på kvällen se Tvärsnyttets reportage från Livet, det var visst inte särskilt bra efter vad jag har hört. Reportrarna hade dock dunderkul ute i skogen, det kan jag intyga som såg dem i aktion!

Det här var första gången jag var på ett Live arrangerat av Enhörningen, och mina erfarenheter är blandade. För det första måste jag säga att allt fungerade ovanligt smidigt, från busstransporter till världshus och regler. Att maten på världshuset kanske inte kunde kallas medeltida har jag personligen inte mycket att klaga på - ska man laga mat åt så många under så kort tid och under så enkla förhållanden så tycker jag att pasta, ugnspannkaka, gröt, korv och potatismos inte är så illa. Jag tror inte att det fanns orcher eller skavens på medeltiden heller, betänk att vi talar om fantasy här! I en fantasyvärld kan pasta och kaffe mycket väl ha förekommit! (Själv blev jag ganska förvånad när jag fick veta att hamburgaren har anor från medeltiden!) Nej, då störde plastmuggarna, taklamporna och elementen stämningen mera, men inte mer än att jag kan leva med det. Värre var det med troll och orcher på världshuset, som Lars redan nämnt. Eftersom området runt världshuset var en neutral zon uppstod det lätt Off-Live-snack där, då man kunde umgås utan att vara rädda för varandra. Och Off-Live-prat blev det, alltför mycket för min smak. Slutligen var intrigerna och de många raserna minst sagt förvirrande, där kan jag bara hålla med Lars.

Ett stort tack till arrangörerna och särskilt världshuspersonalen - att serva så många och ändå ha öppet så gott som dygnet runt, det måste ha tagit på krafterna!

Ja, du har nu läst två olika rapporter från samma Live. Dels Lars rapport och recension, dels min krönika. Som du ser är de ganska olika, både i stil och innehåll. I princip skulle varenda en av de cirka 170 deltagarna på Ödets Offer kunna skriva en rapport, och inga skulle bli lika. Alla har varit med om olika saker, och för en del var somliga händelser viktigare än för andra. Vad jag nu undrar är - vad vill du helst läsa i StrapatS? recensioner eller krönikor? Eller kanske båda delarna? Skriv till Tyckeriet och säg din mening!

Galningarnas Lek del 1

Gazaghans Återkomst

10-12 september 1993

Ett Live arrangerat av Måns Svenson i samarbete med R.U.L.G.H.

Lever verkligen Gazaghan, och om han gör det, har det något med den mystiska kroksabeln alla pratar om att göra? Varför har orcherna agerat så nervöst den sista tiden, kan det ha med ryktena om alvernans återkomst att göra? Varför har gycklaren betett sig så konstigt sen han kom tillbaka, vet han kanske något mera?

Vill DU ha svaren på dessa frågor, blir du tvungen att själv resa till världshuset Oxens Öga för att söka dem!

Livet utspelar sig på Färdskärstorp utanför Västerås.

För frågor och information, kontakta:

Måns Svenson
Wigeliavägen 7
712 32 HALLEFORS
tel. 0591-109 36

eller Pierre Åker, 021-12 60 95.



Vi har den äran att presentera:

NYMFDANS

...I en tid då den Ende härskar, glöms de gamla gudarna och sagoväsen lätt bort. De har dock ej glömt oss...

Nymfdans kommer att gå av stapeln under tre dagar sommaren -94 i närheten av Falun. Det kommer att vara en medeltids-fantasy-sago-Live med höga krav på rollspelande, kläder och utrustning. En Live med mycket rekvisita. Priset kommer att ligga på ungefär 200 kronor. Mat kommer ej att ingå, förutom en festmåltid första kvällen.

Det kommer att vara en åldersgräns på 16 år.

Är du intresserad? Anmäl dig i så fall genom att skicka två frimärken (gäller även per person om ni anmäler en hel grupp) och er adress till antingen:

Ferdinand Kjellin	eller	Mattias Hessérus
Malmstigen 3		Konstvaktareg. 21
791 46 FALUN		791 72 FALUN
Tel. 023-339 20		Tel. 023-177 65

Vänliga hälsningar från Ferdinand & Mattias.

Utrustningslista

- ett förslag av Jonas Nelson

För att klara av ett långt och strapatsfyllt Live utan alltför mycket obehag krävs en vettig planering och en bra utrustning. Har man bara trevliga kamrater och rätt saker med sig trivs man även i det värsta busväder utan att bli ledsen och kinkig. Efter att ha besökt ett tiotal olika levande rollspel har jag kommit fram till vilken utrustning som passar mig, och de erfarenheterna delar jag nu gärna med mig. Naturligtvis är förutsättningarna olika från Live till Live, ett tredagars-Live kräver förstås mer utrustning än ett endagars, och sover man inomhus eller köper mat i vårdshuset är det självklart en del detaljer man kan strunta i. (Vissa arrangörer är också mer renläriga än andra och godkänner kanske inte sovsäck eller falukorv). Naturligtvis *överlever* du även om du inte får ihop till alla detaljer på listan, men det är skönt att kunna leva drägligt även under ett Live. De detaljer jag märkt med en asterisk * är sådana man kan undvara, även om jag varmt rekommenderar att man packar ner dem. De saker som är märkta med # är sådana som arrangören kan (och bör) ha tillgängliga, men lita inte på det! Ring och fråga för säkerhets skull, och ta gärna med dig dessa pryglar ändå om du har plats!

Kläder

- Livekläder för din roll.
- *Yllemantel (suverän mot duggrek och kyla!).
- *Extra tunika (som ombyte om du "dör", blir blöt eller smutsig, eller att låna ut till andra).
- Kraftiga vattentäta skor, annars två par.
- *Yllesockor.
- *Vantar och halsduk om det är kyligt.
- *Filt, särskilt om du sover i tält eller vindskydd.
- Ombyte; extra strumpor, underkläder, skjorta, byxor och en varm tröja. Gärna tidsenligt!

Hygien

- #*Första förband och plåster.
- #Toalettpapper.
- Tandborste och tandkräm.
- *Tvål.
- *Handduk.
- *Myggmedel.
- #*Desinfektionsmedel och Salubrin.
- #*Huvudvärkstabletter.
- #*Pincett (att ta ut fästingar, gaddar och stickor med)
- *Kam eller hårborste.

Övrigt

- *Livevapen (nej, man *måste* inte bära vapen!).
- #*Silvertelj för allehanda reparationer.
- #Vass kniv.
- #*Sax.
- #*Rep eller snöre.
- #*Nål och tråd.
- #*Penna och papper.
- Vattenflaska eller -skinn, alltid fylld!
- #*Tändstickor.
- *Stearinljus, fackla, fotogenlykta eller dylikt.
- *Lysfotogen till facklor och lyktor om sådana medtages.
- *Sked eller slev.
- *Tallrik, gärna djup, i trä eller metall (keramik går lätt sönder!).
- *Bägere eller stop, i trä eller metall.
- *Tygsjok att dölja "Off-Live"-utrustning med.
- *Säck.
- *Kökshandduk (att äta på, vira in mat i eller torka disk med).
- #*Diskborste.
- *Trangia-kök, om du tänker laga varm mat.
- *T-röd till trangiakök.
- *Tält, om du tänker sova i sådant.
- *Fårskinnsfäll eller renskinnsfäll.
- *Sovsäck och liggunderlag.
- Pengar, gärna i form av mynt.

Lämplig Live-mat, välj och vraka:

- Bröd, gärna mörkt och grovt.
- Rökt korv.
- Falukorv eller grillkorv, att grilla.
- Rökt eller torkat kött.
- Grillad kyckling.
- Grillade revbensspjäll.
- Rostbiff.
- Frukt, färsk eller torkad.
- Russin och nötter.
- Potatis, färdigkokt eller rå att koka eller glödsteka.
- Potatissallad.
- Hårdkokta ägg.
- Smör.
- Ost.
- Cider, saft eller måltidsdryck.
- Vatten, får *aldrig* fattas!
- The eller kaffe (pulver- eller kokkaffe).
- Salt.
- Choklad eller kakor livar upp dysra stunder.

I övrigt får du använda din egen fantasi. Kanske tar du med dig mjöl och bakar pinnbröd eller hållbröd?

Föreningsadresser

Dark Illusions Magnus de Pourbaix Valfiskens gata 790 136 64 HANINGE Tel. 08-745 09 44	Morgonstjärnan Peter Hansson Almedalsgatan 3 212 19 MALMÖ Tel. 040-93 06 03	SFL, Stockholms Fria Livesällskap Gabriel Walldén Bergkällavägen 72 191 79 SOLLENTUNA Tel. 08-626 83 55
Enhörningen Hans Nilsson Panggatan 12 723 38 VÄSTERÅS Tel. 021-14 21 89	Anders Nordström Havsörnsgatan 103:62 556 11 JÖNKÖPING Tel. 036-18 62 81	Christian Angerbjörn Kämpevägen 12 191 49 SOLLENTUNA Tel. 08-96 86 72
Faluns Livesällskap Ferdinand Kjellin Malmstigen 3 791 46 FALUN Tel. 023-339 20	Nidmark Carl Lundgren Esplanaden 25 531 50 LIDKÖPING Tel. 0510-247 45, 0411-110 66	SF Silfvereken Oscar Hafvenstein Saxlyckevägen 27 B 691 51 KARLSKOGA Tel. 0586-586 92
Föreningen För Interaktiv Teater Martin Ericsson Klintvägen 21 907 37 UMEÅ Tel. 090-13 60 16	Nockes Liveförening Ralf Lindgren Mälarblickgatan 8 161 51 BROMMA Tel. 08-87 66 78	Särimmers Vänner Hans Lindström Tel. 031-24 35 38
Gyllene Hjorten Stefan Eriksson Grindugakroken 6 805 92 GÄVLE Tel. 026-986 22	R.U.L.G.H. Johan Cransenhed Drottninggatan 19 702 10 ÖREBRO Tel. 019-11 05 98	Erik Malmcrona Nordostpassagen 36 413 11 GÖTEBORG Tel. 031-12 16 72, 031-42 48 22
G&B Syd Anders Nordström Havsörnsgatan 103:62 556 11 JÖNKÖPING Tel. 036-18 62 81	Måns Svenson Wigeliavägen 7 712 32 HÄLLEFORS Tel. 0591-109 36	Västerås ÄventyrsSällskap Markus Waltersten Viksängsgatan 28 723 47 VÄSTERÅS Tel. 021-13 88 67
Härnösands LRS-Förening Brunnshusgatan 34 871 33 HÄRNÖSAND Tel. 0611-209 17 (Thomas Aggesjö)	S.C.A. Karin Lagergren Volrat Thamsgatan 20:3431 412 60 GÖTEBORG Tel. 031-81 40 82	Äventyrsgillet Peter Svärd Tel. 040-98 13 41
M.A.S.K. BOX 539 721 09 VÄSTERÅS Tel. 018-50 39 46 (Tobias Lindberg)	Leif Eurén Härjedalsgatan 40 162 23 VÄLLINGBY Tel. 08-87 25 49	Peter Hansson Almedalsgatan 3 212 19 MALMÖ 040-93 06 03
	Seregön Ewiz Ehrsson Becksjudarvägen 41, 1 tr. 131 36 NACKA Tel. 08-716 32 45	<i>Känner du till någon Li förening som inte står med här, eller har ni ändrat adress- uppgifter? Hör av er!</i>

Medeltidsdagar

Missar du Medeltidsveckan? Oroa dig inte, det är inte bara i Visby du kan uppleva riddare och tornerspel. I sommar händer bland annat det här (ganska mycket har faktiskt redan hänt när ni läser den):

29-31 maj

Tornerspel vid Ekenäs slott i Norrköping. *Celeres Nordica* uppträder, tidstypisk mat, "huvudplockning", svärdskamp och bågskytte står på programmet.

19-20 juni

Medeltidsdagar i Edleskog i Dalsland med marknad i tidstrogen 1200-talsstil med utbud av medeltida hantverk, medeltida mat, sång och musik samt det nyskrivna St. Nicolaus-spelet.

3-11 juli

Hova Riddarvecka i Västergötland med Slaget vid Hova 1275 som grund. I Trebrödraslaget besegrades kung Valdemar av hertigarna Erik och Magnus. Magnus satte sig på tronen, införde riddarväsendet och blev känd som Magnus Ladulås. Portarna öppnas klockan 12, medeltida marknad varje dag, riddarkortege klockan 17, tornerspel klockan 18, kvällsaktiviteter med kämpalekar 19:30. Det medeltida matstället heter "Ladulås Låda".

6, 13, 20 juli

Tornerspel i Visby med sex riddare till häst med hov, musiker, gycklare och uppvaktning. 19:30 på Strandgärdet.

7-8 juli

Medeltidsspel i Trönö med tornerspel och samtida hantverk. Tidstypisk mat såsom helstekt gris med rotmos eller tunnbröd med rökt kött serveras vid Söderblomsgården.

16-25 juli

Tornerspel i Lottenlund nära Gripsholms slott, Mariefred. Tornering med *Ultima Thule* varje dag. Rustningar, dräkter och vapen är av 1300-talstyp och spelreglerna är de samma som på medeltiden.

23 juli

Tornerspel vid Kattlundsgård klockan 19, i Grötlingbo på Gotland.

6-8 augusti

Medeltida festival med deltagare från fyra nationer: *De vita örnnarna* från Polen, franska riddarna från *Maisons Lafite*, italienska riddare från *rezzo* och *Celeres Nordica* från Sverige. Medeltida lekar, kampsporter, gycklare, musikanter och dansgrupper. Allt tilldrar sig på Polacksbacken i Uppsala.

8-15 augusti

Medeltidsveckan i Visby. Medeltidsveckan blandar saga och sanning och för tillbaka Visby till år 1361 då Visby är en blomstrande handelsstad. På gatorna syns köpmän, munkar, jungfrur, gesäller, pigor och tiggare. Danska soldater kommer i en äkta kogg, den 22 juli landstiger Valdemar Atterdag... Varje dag är fylld med marknadsliv, musik, teater, dans, allvar, lek, folkbildning och karneval. Tornerspel 10, 12 och 14 augusti på Strandgärdet.

11-15 augusti

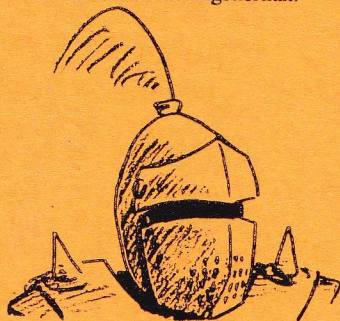
Tornerspel till prins Carl Philips ära på Riddarholmen i Stockholm. *Ultima Thule* tornerar klockan 17-19. *Cascadeurgruppen*, proffs från Frankrike har avancerade uppvisningar (de anlitas ofta som stuntmän vid filminspelningar). Även läns museer och hantverkare medverkar.

14-15 augusti

Medeltidsdagar i Arboga med medeltida folkliv på gatorna, gudstjänster, gatumusikanter, hantverkare, måglare, ölkällare, roddar, madamer på ån, mat på Munken & Hönan, halshuggningar, hängningar, taskspel och häxbål. Ta gärna på medeltidsdräkten och delta i gatulivet.

15 augusti

Klockan 13 inviger medeltidsjubilerande Varberg ett minnesmärke över nordisk medeltidshistoria och händelser på Varbergs slott år 1343. Tornerspel, medeltida musik och annat spännande vid södra fästningshörnan.



Kalendarium - Ständigt nya Live...

slutet av juli. **3-dagars gästbud** i Skåne, ett arr. av Nidmark. Kontakta Carl Lundgren, tel. 0411-110 66.

30 juli-1 augusti. **Gipenklos Hemlighet**, Fantasy-Live i Stockholm. Kontakta Robert Weitz, tel. 08-25 79 60, eller Paul Bodin, Bokbindarvägen 86, 126 45 HÅGERSTEN, tel. 08-645 21 32. Kostnad ca 150 kr.

30 juli-1 augusti. **Draksådd**. Ett Live i Göteborgs-trakten av Särminers Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, tel. 031-42 48 22 (kvällstid).

31 juli-1 augusti. **Byn Maltor**, ett Live i Örebro av Ancalagon. Kontakta Henrik Melin, Tibastv. 15, 703 75 ÖREBRO, tel. 019-31 12 12.

31 juli-1 augusti. **Blodsgryning**, ett SvartfolksLive med svartfolksturnering och mängder av intriger! Kontakta Amir Mansourian, tel. 08-41 61 73, eller Jonas (Erik Skrän) på tel. 08-550 682 87. Från 15 år, pris 75 kr exkl. mat.

6-8 augusti. Tumult på vårdshuset **Den Gyllene Tårningen**. Blentarp, Skåne. Kontakta Malte Rohlin, Gottorp, 230 44 BUNKEFLOSTRAND, tel. 040-51 05 00.

8-15 augusti. **Medeltidsveckan** i Visby. Live undanbedes i staden, och boffers är *inte* populära i SCA-läget...

21 augusti. **Slutstrid**. En strid arrangerad av Jens Gustafsson, Vibblabyvägen 40, 175 41 JÄRFÄLLA, tel. 08-580 326 61.

21 augusti. **Ganium** - ett gästbud på Bögs Gårds raststuga, Järvafältet, klockan 19:00. Kontakta Jesper Berglund, tel. 08-754 45 64 eller Fredrik Österberg, tel. 08-35 04 87. Medtag egen mat & dryck. Kostnad 20:-.

22 augusti. **Quillogs försvunna anlete**, ett arr. av Rulgh i Örebro. Kontakta Petter Acebo, Sigillg. 163, 703 78 ÖREBRO, tel. 019-20 15 17

4 september. **KampanjLive 2**. Kontakta Lennart Borg, Eskadervägen 34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06.

10-12 september. **Gazagahns Återkomst**, del 1 i trilogin "Galningarnas Lek". Ett arr. av Rulgh. Kontakta Måns Svenson, Wigeliavägen 7, 712 32 HÄLLEFORS, tel. 0591-109 36.

17-19 september. **Terribili Solum**, ett Sago/Fantasy-Live på en ö i Vänern, utanför Lidköping. Arr. Nidmark. Kontakta Carl Lundgren, tel. 0510-247 45, sommartid: 0411-110 66.

18 september. **Live** på Stiftsmötet i Västerås.

24-26 september. **Leon von Carmans sista vilja**, ett Live för scouten. Kontakta David Thorburn, tel. 08-560 308 81 eller Fredrik Eckardt, tel. 08-754 58 44.

25 september. **Eanurskogens Våktare** (Farornas Väg del 1), ett arr. av Rulgh i Örebro. Kontakta Johan Cransenhed, Drottninggatan 19, 702 10 ÖREBRO, tel. 019-11 05 98.

2 oktober. **Jakten på Ljuset**. Nybörjare särskilt välkomna. Kontakta Johan Almqvist, Runbrovägen 15, 746 32 BÅLSTA, tel. 0171-585 53. Kostnad 20:-

2-3 oktober. **Vildhavre**, Bohus Fästning. Ett arr. av Särminers Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, tel. 031-12 16 72, eller Daniel Staberg, tel. 031-55 25 89.

5-7 november (Allhelgona) **Skräck-Live** med Enhörningen. Nervkitling utlovas! Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

januari 1994. **Nidvinter**. Kontakta Karl Grandin, Pilv. 70, 191 42 SOLLENTUNA, tel. 08-96 68 09.

3-5 juni 1994. **KampanjLive 3, "Svart Vendetta"**. Kontakta Lennart Borg, Eskadervägen 34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06. Kostnad 80-110 kronor.

17-20 juni 1994. **Gudars Skymning**, arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

sommaren 1994. **Nymfdans**, ett tredagars-Live utanför Falun. Kontakta Mattias Hessérus, Konstvaktaregatan 21, 791 72 FALUN, tel. 021-177 65, eller Ferdinand Kjellin, tel. 023-339 20.

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

Nästa manusstopp 17 augusti 1993!