

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

11-12 juni. **Sol och Måne.** ett Live i Uther Pendragons rike Albion, 460 e.kr. Inget för den stridsgalne! Kontakta Anna Malmberg, c/o Söderberg, Stagneliusvägen 45, 112 57 STOCKHOLM, tel. 08-656 37 42. Sista anmälningdag den 31 mars. Kostnad 100 kr.

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

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

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

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

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

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

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

6-14 augusti. **Medeltidsveckan** på Gotland.

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

18-21 augusti. **Tårarnas Barn** uppskjutet till 1995.

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

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

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

2-4 september. **Usedoms Källa,** ett fantasy/medeltids-Live av Särimmers Vänner. Kontakta Agneta Olsson, tel. 031-26 51 65, eller Jonas Elfdahl, tel. 031-40 17 54.

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

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

1-2 oktober. **Vildhavre-94** på Bohus Fästning utanför Göteborg. Arr. Särimmers Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, Godhemsgatan 4 D, 414 67 GÖTEBORG, tel. 031-12 16 72. Liveavgift 150 kronor. Se separat annons.

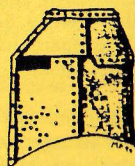
3-6 november. **Allhelgonaläger på Finnåker.** Arr. Västerås Stift, SKU, Camelot (och Seregon?). Kontakta Len Howard, tel. 0581-263 71.

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

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

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

juli 1995. **Tårarnas Barn,** ett medeltida sago-Live i Tiveden. Kontakta Kristian Rapp, tel. 019-20 21 71. Ca 150 kronor.



**Nästa manusstopp den 17 mars 1994**

# Ötrapatö

Levande rollspel

mars 1994

15

10 kronor



**Stridssystem för stålvapen  
- hur går det till?**

## I detta nummer:

Att göra ett fansin .....	2
Nyheter & Insändare .....	3
Handel under Trenne Byar .....	6
Levande myntsystem .....	7
Om roller på Trenne Byar .....	10
FFIT:s POSÉ recei seras .....	12
Tidsenliga smaklösteter .....	20
- Otidsenligt? Är du säker? .....	21
Medeltida brädspel .....	22
Tidigare Live del 3 .....	24
Arrangörsskolan del 1 .....	28
Kalendarium .....	31

Jonas-92

**Nu startar arrangörsskolan**

## StrapatS

<b>Chefredaktör</b>	<b>Utsöckneskorrespondent</b>
Jonas Nelson	Lars Tyllered
Forskarbacken 7-213	Mellangatan 27
104 05 STOCKHOLM	621 56 VISBY
tel. 08-15 66 85	0498-24 84 20
pg. 68 02 12 - 4138	
(Jonas Nelson)	

Omslag: Jonas Nelson  
Illustrationer: Jonas Nelson, Karl Sandzen, Måns Frid och Björn Hellqvist  
Upplaga: 280 exemplar

### 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 "Jag börjar tröttna 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! Skicka gärna ditt alster på diskett i TEXT (ASCII)-format. PC eller Mac kvitar lika.

### ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

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

### ERSÄTTNING

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

### RÄTTIGHETER

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

Ni som lämnar in bidrag görs uppmärksamma på att allt material som ej är märkt med copyright kommer att betraktas som fritt för läsarna att kopiera och distribuera 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 eller redaktionen om så inte uttryckligen anges.

### BYTEN OCH GRATISNUMMER

Diskuterar med chefredaktören.

### PRENUMERATION OCH BETALNING

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

## Att göra ett fansin...

...är minsann ingen dans på rosor nuförtiden. Jag minns det första fansin jag gjorde, det var hemma på Alnö, det var 1986 och det var RUBICON (jo, Lancelot Games' RUBICON startade faktiskt som fansin). På den tiden kunde man göra fansin på sin skrivmaskin, och sedan smög man till farsans jobb någon kväll och kopierade 50 exemplar, som sedan såldes till prenumeranter, på konvent och på Lek&Hobby. Åh, det var tider det, rollspelsfansinen poppade upp som ystra svampar, kom ut med en handfull taffliga nummer och lades sedan ner igen - men vad gjorde det när det stod ett tiotal nya redo att fylla dess plats!

För att kunna komma någon vart med ett fansin idag är det nästan ett måste att man har tillgång till dator, DTP-program och laserskrivare. Sedan är det ju fint om man kan rastera fotografier och teckningar, och slutligen trycka det hela på något tryckeri. Jag frågade nyligen en Livare hur det kunde komma sig att det fortfarande bara fanns två fansin om levande rollspel, när det finns så många om rollspel, postspel mm. Svaret blev att vi (StrapatS och Fëa Livia) höll så hög kvalitet att ingen annan vågade slå sig in på marknaden. Är det verkligen sant, är vi så bra att ingen annan vågar? För plats finns det säkerligen med tanke på våra höga upplagor - få fansin i Sverige når ens över 200 exemplar.

Nå, när jag nu ändå är inne på fansinutveckling kanske det kan vara intressant att få reda på vart era 10 kronor går egentligen? Jo, 7 kronor går till tryckeriet som kopierar, buntar och häftar ihop StrapatS. 2:40 går till porto och nästan 40 öre till kuvert. Därtill kommer kostnader för laserutskrift, papper, färgband och övrigt kontorsmateriel. Ni inser snart att det här skulle ge en förlust, men tack vare SVEROK får jag bidrag med 2 kronor per exemplar, upp till 250 exemplar. Nu har ju StrapatS sprängt den gränsen, så för de överskjutande exemplaren går jag alltså back. Dessutom vill inte butikerna betala fullt pris för StrapatS, så där gör jag ytterligare en förlust. Slutligen blir det ju alltid ett och annat gratisex till er som lämnar in bidrag. Det här har föranlett en liten ändring i min policy - ni som köper StrapatS direkt av mig på Live, konvent eller liknande, får nu OCKSÅ betala 10 kronor och inte 5 som tidigare. Ledsen, men jag kan inte idka välgörenhet! Det är visserligen kul att göra StrapatS (och att få ta del av alla era uppmuntrande tackbrev), men inte SÅ kul!

Går det då inte att göra fansin billigare? Jodå, om jag tryckte StrapatS utan färgat omslag och tog hand om buntning och häftning själv skulle jag spara ett par hundralappar varje gång. Men det är en sådan arbetsbörda att sortera och häfta 280 exemplar själv att det knappast är värt det - det är jobbigt nog att kuvertera, adressera och frankera dem!

Nej, nu har jag ägnat tillräckligt med dyrbart spaltutrymme åt självömkan. Över till StrapatS nr 15, som jag hoppas att ni kommer att tycka om. Jag gör det.

Jonas

(Ni får ursäkta den stora textmängden, den stundtals lilla textstorleken och de få illustrationerna i detta nummer, men det var så mycket som måste få plats)

## Nyheter

### Vätten avskaffar leg.krav?

Vomerande Vätten, FFIT:s Livepub på Uplands Nation i Uppsala, ligger i förhandlingar för att avskaffa kärlegstvånget. Utan alkoholförsäljning hoppas man kunna släppa in både studenter, gymnasister och övriga Liveintresserade.

### Ny Livebutik

Den 8 mars öppnar Pia Romson sin Livebutik *Black Unicorn* i Stockholms södra förorter. Därmed har Sverige minst två specialbutiker för levande rollspelare, Grendel&Bertolf öppnade ju sin butik i Göteborg den 1 februari.

### Norrmän gör snyggaste Liveutskicket hittills?

Ja, ryktena säger att norska *Nosferatu* har slagit på stort för sitt nya vampyr-Live, fyrgfärgstryck och hela surven. Den intresserade kan kontakta *Nosferatu*, Postboks 12, 0313 OSLO, NORGE.

### Trenne Byar satsar på handel(?)

*Ett Glas* har nu tänkt om när det gäller handeln på *Trenne Byar*. Ett nytt system som ersätter den tidigare tanken med förbeställningar och skuldsedlar har tagits fram, och *Ett Glas* presenterar det nya systemet utförligare på sidan 6. Frågan är nu bara om handelsmännen och -kvinorna vill acceptera det här systemet? StrapatS följer utvecklingen med spänning...

## !!! Tyckeriet !!!

**Mattias Pettersson:** Jag vill till att börja med berömma Jonas för artikeln om Live i USA, jag har nämligen tänkt spendera ett år där och den här artikeln övertygade mig helt.

Därefter en kommentar om den nya regeln om hjälmtvång och huvudtråffar för att förhindra kistlockssköldar. En betydligt enklare och bättre modell vore väl att skölden högst får nå upp till midjan eller liknande.

Vidare är det för mycket vapen på Live, säger en del. Jag tar en titt på mina karaktärsskisser och finner knappt en enda vapenlös karaktär. Men dock, att bära vapen borde innebära ett vapen i en skida, som det nu är så har nästan alla två vapen. Snälla, till "vardags" på Liven kan väl de flesta utom stadsvakten nöja sig med ett svärd instuckat i en skida.

**Jonas:** Nu undrar jag för det första: Övertygade min artikel dig att resa eller att stanna hemma? För det andra: Vad är det för någon "hjälmvängsregel" som alla talar om men som jag inte vet ett dyft om? Det är väl upp till varje arrangör att bestämma vilka regler han vill ha på sitt Live; hjälmar, sköldar, två vapen eller vad det nu handlar om!

### Bättre utrustning, tack!

**Andreas Hammarberg (LF Gripen):** Jag förstår mig inte på folk som dyker upp på Live iklädd ringbrynja och en Adidas-tröja och ett par Nike-skor - inte vilka Nike-skor som helst, utan ett par sådana där j-vla "Disc Drive"! Det var på ett Live under den här sommaren jag såg en sådan typ. Jag tänker inte namnge honom eftersom denna insändare inte riktar in sig på en enda person utan på alla som tror att när de skaffat sig ett snyggt latex-vapen och en snygg rustning så struntar de i resten av medeltids-utstyrseln! Jag kan förstå de nybörjare som inte hunnit skaffa sig så hemskt lajviga kläder, men man kan väl åtminstone försöka dölja sådana prylar. Och jag tror knappast att en människa med ringbrynja och latexvapen är någon direkt nybörjare! Nej, skärpning alla ni som vandrar omkring i tennisskor, jeans och liknande. Hjälptill ni också att skapa bättre stämning på alla lajv, Live, LRP eller vad tusan det nu heter.

P.S. Jag tror att *Trenne Byar* blir våldans skoj!

### Nidmarks latexvapen - igen...

**Martin Hagelin:** I den avsvalnande debatten om Nidmark och deras syn på vapen så måste jag göra min röst hörd (bättre sent än aldrig), varför hacka ned på Nidmark? Om de vill köra med latexvapen så kan de ju göra det och de som tycker att det är prylbögeri behöver ju inte gå på deras arrangemang! Och när det gäller nybörjare så finns det ju "vanliga" föreningar så det räcker och blir över (inget ont om det :-)).

**Jonas:** Jo, men tyvärr finns det inte många föreningar som tillåter medlemmar under 15 år. Seregon är ett av de få undantagen. Kom igen nu, släpp in de unga nybörjarna i föreningarna!

## Pryttlar, POSE och Trenne byar

**Martin Hagelin:** Jag måste hålla med Erik Sieurin om det här med pryttlar, det är alldeles för lite sådant. Vad gjorde man på medeltiden egentligen - sydde kläder och slögs, eller vadå?

Det här med POSE verkar intressant och jag hoppas att farbror Jonas (eller någon annan) tar och berättar lite mer om det.

**Trenne byar** kommer nog att bli en upplevelse för de flesta, men då hoppas jag att det blir några byar och att deltagarna verkligen pallrar sig dit och hjälper till att bygga (vilket jag tänker försöka göra) för det vore ju inte vidare kul om man kom dit och det inte fanns några trenne byar utan bara något skjul och några tält :-)

P.S. För de som undrar så är Selma en hund.

P.P.S. För de som undrar vilken Selma jag menar så ta en titt i StrapatS #14, sid. 19 på Eriks P.S. Förresten, vadå ketchup?

**Erik Arrhén:** Jag vill uppmana arrangörerna av *Trenne byar* att flytta fram Live! en dag, så att det istället börjar den 25:e och slutar den 31:a juli. Som datumen nu är satta så är det mycket svårt för mig som sommarjobbar under veckan att överhuvudtaget komma. Om Live! däremot skulle sluta på söndagen skulle jag kunna ta ledigt på fredag, resa på torsdag kväll och sedan ha tre härliga Livedagar framför mig. Nu när jag ändå är med itidningen (*fansinet!* Jonas anm.) så skulle jag vilja hälsa gott nytt år till en "ostrukturerad grupp Livefolk i Falutrakten" (det var så Fëa Livia kallade oss i sin föreningspresentation).

**Jonas:** Nu har ju Ett Glas förlängt Trenne byar till sex och ett halvt dygn, det pågår alltså från söndag morgon den 24:e till söndag förmiddag den 31:a juli (ehh...vänta nu, blir inte det drygt sju dygn?), så då är väl det problemet ur vägen? Annars har jag mycket svårt att tro att man flyttar Sveriges största Live någonsin, bara för att en eller ett par personer av drygt 500 vill det! Du får väl helt enkelt ta ledigt fler dagar om du nu vill delta i Trenne byar fler dagar!

## Stålvapenstrider

**Björn Hellqvist:** Det här med stålvapenstrider är av naturen inte helt riskfritt. I Silversparren #98 (SKA-Nordmarks tidskrift. Jonas anm.) återgav jag FODAS/NFPS-reglerna i något omarbetat skick. (Finns intresse så får StrapatS gärna trycka dem.) De används av diverse vikingasällskap runt om i Europa och är mest avsedda för uppvisningsstrid. Vad gäller säkerheten, kan jag intyga att andra skador än enstaka blåmärken är sällsynta. Detta förutsätter givetvis mogna och tränade kämpar och man ska nog inte sätta ett svärd i näven på en person som är farlig nog med en boffer... Stålvapen är de mest tilltalande vapnen i låtsasstrid,

men då utestängs nybörjare, latexfreaks och boffersvingare. Man skulle kanske kunna använda slöade vapen i inrepererade dueller (t.ex. en envig som höjdpunkt under ett Live!), eller vid ceremonier (det känns fänigt att dubbas med en boffer).

Problemet med riktiga vapen är att alla vanliga Livevapen framstår som vad de är: ofarliga substitut. Behövs det förresten så många svärd och yxor på Live? De flesta, både under medeltiden och i sagorna, bar inte mer än en kniv eller dolk. "Det finns alltid ett mål för en bra kniv", som Louis Scutenaire uttryckte det.

P.S. Är det någon som försökt slåss med plogbillar av liggunderlag och tejp?

**Jonas:** Se min kommentar efter POSE-recensionen på sidan 13.



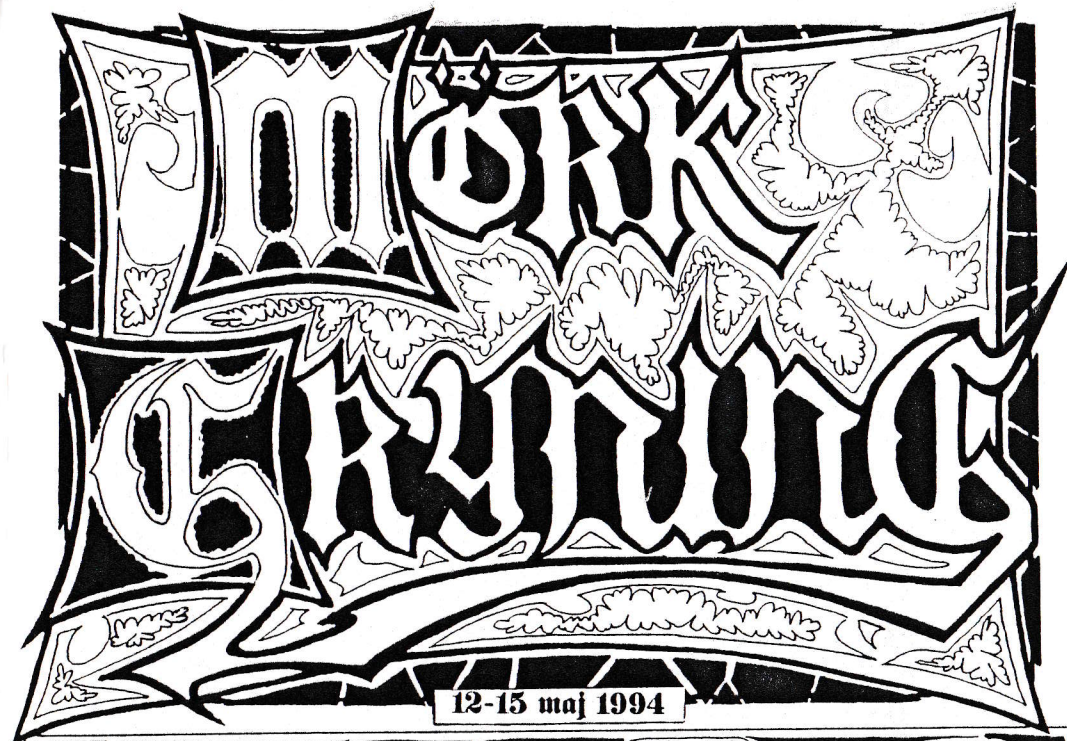
## Fler nybörjare!

**Martin Hagelin:** Visst kan man tycka att det är jobbigt med nybörjare som kanske inte har så bra utrustning eller inte rollspelar så bra, men de måste ju få prova på så att det blir något tillskott. Tänk på det, Hans Olsson och Jessica Eriksson, att alla har vi varit små, så att säga. Hur vore det om DU går på Live och alla ser ned på dig? Själv har jag faktiskt arrangerat ett nybörjarLive (vid namn Ni' Loen) som visserligen inte hade några nybörjare, men det är väl tanken som räknas, eller hur?

**Jonas:** Efter att ha försökt skicka ett grautsex till Hans Olsson och Stormogulerna i Karlstad börjar jag misstänka att det är en elak bluff. Brevet kom nämligen tillbaka. Det finns ingen Storgata i Karlstad. Postnumret 612 39 finns inte heller i Karlstad. 612 är siffran för Finspång (ungefär 15 mil från Karlstad), och någon slutsiffra 39 finns varken i Karlstad eller i Finspång. Har jag skrivit fel adress? Jag snokar upp Hans och Jessicas originalbrev, men nej - där står klart och tydligt "Storgatan 18 C, 612 39 KARLSTAD". Därför drar jag slutsatsen att Stormogulerna i Karlstad inte existerar, och stryker dem härmed ur föreningslistan. Jag kan bara beklaga er som försökt ta kontakt med dem på den adressen, men godtrogen som jag är utgår jag från att folk som skriver till StrapatS är ärliga. Till Hans och Jessica (om DE existerar) vill jag säga fy skäms!

## FFIT meddelar

**Martin Ericsson, FFIT-Uppsala:** Nu är vampyrLive-kampanjen *Maskeraden* på G på allvar, likaså en ny variant av POSE. Vomerande Vännen öppnar också inom kort, och i början av sommaren hoppas vi kunna arrangera en marknad i FFIT's regi.



12-15 maj 1994

### MÖRK GRYNING

Mörk gryning utspelar sig på de enade rikenas ö, Morill. En gigantisk ö vars fred nu rått i flera hundra år. I Budemark förbereds en fest till Grevens ära. En marknadsdag och tornerspel skall för trettonde gången invigas. Utmanare från hela Morill väntas komma med festligheter, sång och skratt bortom nattens mörker och in i gryningens ljus. En hyllning till världens slut, där sommaren nu tar vid...

En profetia förkunnar om en plats fylld av glädje, men med avsikter gömda, om sanningars svek och krafter glömda. Ett bud anländer till världets mark, med budskap om mörkrets gryning och om urldrig kraft stark...

### JNBjudan 12-15 MAJ 1994

Gillar du intriger och mystik, invävt i glädjeyra? Söker du spänning och äventyr? Då är detta live något för dig. Mörk gryning är inledningen till en saga i tre delar, där vi i första delen arbetar på att bygga upp stämningen i glädjens tecken. Men det finns inget gott som inte för något ont med sig...

**Intresserad?** Ring, så skickar vi dig en skriftlig inbjudan.

Kostnad: 180 riksdaler (då ingår mat).  
Medlem av Ravenswing rabatteras med 20 kr.  
Arrangör Alexander Ghetu tel: 08-7426381  
Alex är borta 9/3-16/4, ring då en av dessa:  
Mattias Andersson tel: 08-53040198  
Richard Maier tel: 08-7772319  
Micke Bergkvist tel: 08-7451848

# Handel under Trenne Byar

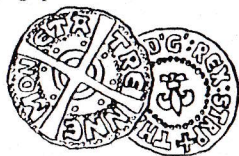
- ett omdiskuterat ämne

Ett Glas har fått många frågor angående hur handeln under Trenne Byar skall gå till, det vill säga handel med ting där försäljaren måste vara säker på att inte förlora kapital. Handel med värdefulla varor kommer endast existera i begränsad form under Trenne Byar. De flesta handelsvarorna är antingen inköpta för den gemensamma livebudgeten (mat, rekvisita, med mera) eller så billiga att de kan byta ägare utan inblandning av svenska pengar.

## Livemynt i tenn och koppar

Handeln under Trenne Byar kommer att ske med duvländska mynt (livepengar). Dessa har inte något verkligt pengavärde och är fria att stjäla under livet. Mynten kommer dock vara kära ting för ägaren, då de medger inköp av tjänster och förnödenheter. All väsentlig handel kommer att ske inom Vidhamns gränser, eftersom det är så ortsnötarien lagstiftat. Under livet kommer ingen som inte kan betala för sig kunna köpa en vara eller tjänst. Svalvids fromma munkar hjälper de stackare som blivit utfattiga.

Vi kommer att prägla två valörer. Kopparmyntet har det lägsta värdet. Ett kopparmynt är en tiondel av ett tennmynt (10 kopparmynt = 1 tennmynt). Dessa mynt kommer vara gjorda i koppar och tenn. Det finns både halva kopparmynt och halva tennmynt, vilka tillkommer genom att ett mynt huggs i tu. Dessa benämns kopparstycken och tennstycken. För ett kopparstycke får ni mycket lite i Duvrike, ett äpple eller några örter. Två tre kopparmynt ger vanligen en bågare svagöl eller en skål buljong. Ett tennmynt är däremot vårt en fullgod middag, för två får ni en livvakt i flera timmar. Skall ni handla en vara eller en tjänst betalar ni således med duvrikiska mynt, efter lämpligt prutande.



## Byteshandel

En annan betydande form av handel i Duvrike är naturhandel, byteshandel. För ett fint kålhuvud får ni kånhandla ett stort bröd eller sex mogna tomater. Denna handel lämpar sig mellan en myntsvag kund och en köpman som är extra mån om att veta vad han får för sin vara. De duvrikiska mynten må vara trygga men en vara är en vara. Oftast är detta ett trevligare och mer givande sätt att handla även dyrare varor, än den handelsform som står nedan. Kan ni inte komma överens om något byte så återstår den tredje handelsformen.

## "Bankkonto"

Att göra upp köp som nedan är ganska invecklat. Detta av två skäl; vi vill inte att några som helst utgådda saker (svenska pengar, klocka, annat skräp) skall existera under livet. Bär ni med er pengar kan ni inte bli muddrade eller rånade lika fritt som om ni bara bär tidsenliga ting.

Det andra skälet till att nedanstående handelsform är så komplicerad är att handelsmannen inte löper risk att förlora några pengar om köpen görs upp på detta vis.

Vet ni med er att ni vill handla något av substantiellt pengavärde under Trenne Byar så skall det ordnas som följer:

Planera ungefär hur mycket ni vill kunna köpa och vad ni tror det kommer kosta i svenska pengar. Vill ni köpa skor, latexsvärd, tyg, kläder eller annat? Betala sedan in uträknade summa i jämna hundratall till SFL. Märk postgirotalongen noggrant med "Inköpspengar", samt ert namn och hela telefonnummer. Spara kvittot. Lämplig summa är minst 300 kronor, upp till 1500 kronor.

De varor som det kommer att vara aktuellt att köpa på detta sätt är som sagt dyra hantverk och liknande. Troligen kommer det inte röra sig om fler än tre fyra handlare som saluför sådana varor. Vi hoppas att de flesta av de dyrbara inköpen skall kunna göras genom byteshandel.

I god tid innan Trenne Byar kommer ni från Ett Glas att få ett personligt åttasiffrigt, framslumpat nummer. Detta skall ni memorera väl och absolut inte berätta för någon annan. Numret är en kod som skall möjliggöra köpet.

Vi kommer innan livet färdigställa en lista på de personer som inbetalat inköpspengar, inkluderande foto, namn, namnteckning, eventuellt till oss delgivet rollnamn, samt allas personliga kod. Denna lista kommer finnas i ett exemplar, samt diverse säkerhetssex, i Vidhamn.



## Trestegshandel

Själva köpet kommer att ske i tre steg, kvittens, handelsmannens kontroll, återmöte och underskrift (det egentliga köpet)...

Försäljaren skall först diskret tala om bara för er vad varan kostar i svenska pengar. Om detta pris skall ni inte diskutera under Trenne Byar. Fundera själv om varan är prisvärd och bestäm er för om ni vill ha den eller inte. Det är köparens (er) plikt att inte krängla till handeln, som kan bli oinspirerande och inte berika livet alls om den sköts dåligt.

Om ni bestämmer er för att köpa varan så talar ni om detta. Därefter kommer handelsmannen att be er att skriva in er beställning i dennes säljbok och sedan återkomma vid en senare tidpunkt, då ert exemplar av varan skall vara färdigt (ni skall skriva er adress, telefon, kod och varan samt dess pris, dock inte er namnteckning ännu).

Vid köp av dessa varor är det försäljarens roll att ge gott skäl varför den vara ni önskar köpa inte kan försälas omgående. "Visst kan ni få ett sådant svärd. Just detta är beklagligtvis redan avsålt. I morgon skall jag ha ett likadant slipat och putsat åt er. Är det till belåtenhet? På återseende" eller "Dessa skor har jag som skyltningsexemplar men redan i kväll skall ni finna era egna färdiggydda!". Ni bör också som köpare helt enkelt inse att ni inte kan köpa varan förrän handelsmannen kontrollerat om ni inbetalat "Inköpspengar" och finna er i dröjsmålet utan onödiga krystade förklaringar. Nu skall ni också ge handelsmannen dricks eller en handpenning i duvrikiska mynt, så att köpmannen kan livnära sig på sin handel.

Försäljaren kommer så fort han eller hon har tid att ta reda på om er personliga kod existerar och om den är god för några pengar. Först skriver handelsmannen in varans pris i vår lista så att er kapitalminskning bokförs. Sedan kan ni, då ni återses, göra affär vilken avslutas med att köparen (ni) skriver sin riktiga (svenska) namnteckning i

## Silvertejp

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

endast 50 kronor/rulle

Kontakta Micael Ålsson, 08-600 07 14.

säljarens säljbok. Säljaren kan sedan inkassera varans pris från Ett Glas och riskerar inte att förlora något kapital.

Skulle ni ha några pengar kvar inbetalade hos SFL efter livet återbetalas dessa så fort som möjligt. Om ni delger er personliga kod till någon som sedan köper slut på era pengar så kan vi inte stå till svars, så länge underskrivna kvitton finns.

\*

Den sistnämnda och ganska komplicerade handelsformen är enkom till för att möjliggöra handel med dyra varor under Trenne Byar. Bara några få varutyper kommer säljas på detta vis. I de fall ni stöter på denna handelsform, vare sig ni har betalat in pengar i förväg eller ej, så skall ni visa diskretion och värna om livekänslan. Det är också otroligt viktigt att diverse försäljare inte basunerar ut svenska priser mitt i Hed. Stämningen är betydligt viktigare än att ni köper något enskilt ting under själva livet. Det är heller inte intressant för oss att någon för handel i vinningssyfte under Trenne Byar, däremot ser vi gärna att folk säljer intressanta och fina ting. Det är då viktigt att de som säljer egna hantverk eller inköpta dyrare varor kan få in pengar för utgifter och arbete. Kan handeln ske genom byte så är vi som sagt mer än glada för det. Vi vill uppmuntra folk att tillverka enkla föremål eller delikatesser och byta dessa mot andra varor, detta oavsett börd.

Ett Glas

Har ni frågor så ring oss i Ett Glas, telefon 08 - 35 08 15.

*Jonas: Nå, kommer nu Ett Glas handelssystem att falla handelsmännen på läppen? Jag tvivlar, men vad tycker ni som kommer att sälja och köpa varor på Trenne Byar? Är det här en acceptabel lösning?*

## Svärd

Stålvapen från Del Tin i Italien.  
Drygt 80 svärd, yxor, spjut, dolkar mm.  
Från bronsålder till 1600-tal.  
Svärd från 1 900,- och uppåt.

Jag skall göra en beställning under våren, och accepterar endast kontant förskotts betalning!  
Kontakta mig för lån av katalog:

Björn Hellqvist  
Havstenavägen 24 B  
541 43 SKÖVDE  
Tel. 0500-48 78 36 (efter 18:30, ej måndagar)

# Levande myntsystem

av Björn Hellqvist

I en insändare i *StrapatS* nr 14 togs frågan om pengar på Live upp. Då jag är intresserad av, och samlar på, medeltida mynt, hoppas jag att den här artikeln kan ge inspiration till Livearrangörer som vill bygga upp egna myntsystem.

Många Livevärldar är medeltida eller sagoaktiga. Att använda moderna mynt sabbar därmed känslan, och det finns de som tycker att fantasymyntsystem typ guld-silver-koppar (som inte förekom under medeltiden) känns otillfredsställande. Vill man använda fantasymynt får man naturligtvis göra det. Jag vill visa på vad man kan hämta från vår historia.

## Ynkliga skatter

I sagorna består skatterna av guldmüntshögar av von Anka-format. En medeltida skatthög skulle te sig tristare med sina små, tunna mynt av silver. Visserligen fanns det guldmünt ute i Europa, och vissa sökte sig hit, men någon inhemsk prägling skedde inte förrän i mitten av 1500-talet. Nej, det var silvret som utgjorde basen för det svenska (och andra) myntsystem som var i kraft. Teoretiskt var 1 mark silver = 192 penningar, men silverbrist och inflation gjorde att man blandade i runt 10-30% koppar. Tidvis fanns det mynt som var nästan helt av koppar; givetvis var dessa illa sedda bland handelsmän på grund av deras låga värde. Därför talar man om "mark penningar", som blev räkneenheten för stora mängder mynt; "mark silver" (210 gram rent silver) blev med tiden ett ideal som man inte kunde uppnå. Näväl, 1 mark motsvarade 8 öre, och 1 öre = 3 örtugar. Mark och öre präglades inte som mynt; det var örtugar och penningar som cirkulerade. 1 örtug var lika med 8 penningar, och det fanns även halva örtugar motsvarande 4 penningar. (I England motsvarades marken av pundet, som skulle motsvara 330 gram silver. 1 pund (£, Libra) = 20 shillings (s, Solidus) = 240 pennies (d, Denarius)). En lämplig växelkurs för ett Livesystem idag kan vara 1 penning = 5 kr.

Det fuskades förstas en hel del. Förutom den av kungen auktoriserade kopparblandningen, så fanns det de som täljde silverspån från myntkanterna (många bäckar små...). Det i England uppfunna långkorsmyntet blev ogiltigt så fort det saknades något av korsändarna. Systemet blev snart kopierat över stora delar av Europa, och skrapandet bör ha minskat.

Falskmyntare bestraffades hårt. Antingen smälte man ned mynten och hällde smältan i strupen på brottslingen, eller så glödgade man mynten och tryckte fast dem på kroppen...

## Myntdesign

När man designar mynt måste man veta hur "civiliserade" de ska vara. Svartfolk och barbarer har enkla mynt, som kan ha gjutits (fig. 1), medan välordnade riken låter prägla vackra mynt (fig. 2); text "PVTTE:REX:VTLAND" (*Pute, kung (av) Utland*) och "MONETA CARLON" (*Mynt (präglat i) Karlön*). En mellantyp, vanlig i silverfattiga ekonomier är de tunna, ensidigt präglade brakteaterna (fig. 3).

Använder man latin på mynten, kan en liten ordlista behövas:

REX	Kung
DUX	Hertig
BARO	Baron
D'G' = DEI GRATIAS	Av Guds nåde
DI'GRA' = DEI GRATIAS	Av Guds nåde
CIVITAS	Stad (präglingsort), t.ex. "CIVITAS LONDON"
MONETA	Mynt (präglat i), t.ex. "MONETA LONDON"
+	Kors, placerat "klockan tolv"
:	Skiljetecken
+	Skiljetecken
V = U	
W = V	



Fig. 1 Orchisk "Grukk" Tyrländsk Barbar-"Styga"

Man förkortade hejrlöst för att få plats med all text. Ett exempel: Edward III:s nobel hade texten "EDWARD:DEI:GRA:REX:ANGL:DNS:HYB", vilket utskrivet blev "EDWARDUS DEI GRATIAS REX ANGLIE ET DOMINUS HYBERNIE" (Edward, av Guds nåde kung över England och herre över Irland).

## Fixa dina egna mynt

Tillverkning av mynt kan ske genom gjutning eller prägling. Gjutning blir förmodligen bäst om man kan tillverka formar av silikongummi. Prägling är knepigt, men i "Sveriges medeltid" beskrivs principen, och känner du någon i SCA som har *Tournaments Illuminated #104* kan du få en instruktion. Alternativt kan man använda sig av t.ex. Sporrang (de gör medaljer mm.), men det blir dyrt vid små kvantiteter.

**Falskmyntare bestraffades hårt. Antingen smälte man ned mynten och hällde smältan i strupen på brottslingen, eller så glödgade man mynten och tryckte fast dem på kroppen...**

När man väl har mynt bör man vara noggrann med myntens förvaring under Live, så att man slipper bli av med både mynt och växelkassa. Då mynten ofelbart blir souvenirer kan man ha en depositionsavgift för att uppmuntra återväxling. I vilket fall som helst så bör mynten vara värda mer än vad de kostar att tillverka...

Om man nu trots allt inte kan/vill/hinner fixa mynt till ett Live, kan man använda (simulerat) bitsilver i form av småtackor, spiraler, ringar mm. Titta i en bok om vikingar; de använde silver i lösvikt. Alternativt kan man samla ihop en hög utländsk mynt. De är förvisso moderna, men ser annorlunda ut. Värdet kan baseras på storlek och

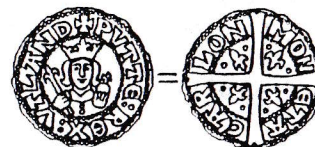


Fig. 2 Utländsk örtug



Fig. 3 Brakteat (penning) från Tornrike

metallsort. För köpmän som vill frakta stora summor men inte vill släpa på kilovis med "monstermagneter" (=mynt), kan skuldebrev och penningväxlar utställda av växlare vara praktiska. Rövare kan sällan läsa, så det är bara att hoppas att de inte slår ihjäl den "fattige" köpmannen i ren besvikelse!

Vilken metod man än väljer så gör ett "främmande" myntsystem mycket för stämningen. Vem sa att pengar inte gjort någon lycklig?

Källor & Litteratur:

Hildebrand, H: *Sveriges medeltid*, vol. 2, sid 770-927

Lagerqvist & Nathorst-Böös: *Mynt*

Olsen, T: *The Silver Penny, Tournaments III.#104*, sid 20-23

## Järnkitteln - Livarens bästa vän

av Matti Palmström

**Saker man kan göra med en kittel:**

- \* Värma kaffe eller tevattnen
- \* Bära saker i den
- \* Baka bröd i den (1)
- \* Äta mat ur den
- \* Använda den som glödhink (2)
- \* Laga mat i den (Nää, skojar du??)

(1) Blanda mjöl, salt och bakpulver. Tillsätt vatten lite i taget. Rör om tills det blir en deg som inte fastnar i kitteln. Knåda och forma till tunna kakor. Värm upp kitteln, mjöla botten och grädda.

(2) Lägg först ett lager aska, sedan den glödande kolen, ett till lager aska och slutligen lite mossa.

## Pemmican av Matti Palmström

Pemmican var indianernas färdmat i det arktiska Kanada. Pemmican kan ätas kokt, stekt eller som den är. Passar bra att blanda med potatis eller ris.

- \* Torka tunna köttskivor i stekpanna eller ugn på lägsta värmen tills de blir knasterorra
- \* Stöt köttet till mjöl i en mortel
- \* Tillsätt brunt socker (farinsocker) och russin
- \* Smält talg och blanda alla ingredienserna väl

(Källa: UTE-FRILUFTSLIV)



# Om roller på "Trenne Byar"

av Henrik Summanen



Jag var nyligen på Trenne Byars gruppleddar-seminarium och fick en ganska klar bild av till vilket avancerat stadium av live arrangörerna vill ta sin live. Jag tänker närmast på att de har ambitionen att efterlikna total realism i samhällsstrukturen (och, Jonas, målet är total realism rekvisitamässigt också, allting kommer att byggas så äkta som ekonomi och tid tillåter, och ambitionen är äkta trähus!). Detta innebär att man kommer att finna till största delen bönder och hantverkare, adeln och övrigt frälse kommer att vara så få som möjligt.

I inledningen till Trenne Byars första brevvtskick skriver Christopher Sandberg att "idén med live har allt för länge dolts bakom begreppet live". Det han menar är att man i livekretsar rör sig i cirklar bort från den ursprungliga tanken med live; att återuppleva äventyren i sagorna. Vart tog då stämningen vägen när folk helt plötsligt sitter och diskuterar just live på live? Janne Möréns rollgestaltning av "Baldur från Vettet" på "Fylket" var visserligen rolig och folk skrattade sig fördärvade, men är det verkligen dit vi vill att live ska komma? I så fall kan man nog inte hitta en bättre förebild än en gammal buskis. Vart tog sagorna och sägerna vägen? Det vi nu har på live är inte "sagostämning" utan "livestämning". Kommer vi att komma till en punkt där vi måste skilja mellan "live-liver" och "sago-liver"? Jag hoppas inte.

Det är heller inte svårt att aktivt närma sig målet (nästan) total sagostämning. Låt bara bli att under pågående live dra fäniga paralleller till den "mundana" världen, ignorera modermiteter som t.ex. flygplan och håll inne det där skämtet som skulle göra att alla gapflabbar under flykten från den onde demonen. Inget av detta hör nämligen hemma i sagornas värld, det påminner oss bara om att vi trots allt bara leker och faktiskt har civilisationen runt knuten. Sagostämning förutsätter också ett visst mått realism. På medeltiden gick inte 93% av befolkningen runt med ett svärd under armen, det gör den inte i någon av de organiserade fantasyvärldarna heller. Det gör den på live. (Inte alltid men ofta.) Hur avhjälper man detta? Kanske

kan arrangörerna införa "vapenavvändar-begränsning", där de bara låter var femte äga ett svärd och var tionde våga använda det. Jag är själv mycket skeptisk mot denna form av "färdighetssystem" i levande rollspel och tror att det bästa sättet att efterlikna en äkta värld är blanka vapen, som i FFIT och Gyllene Hjorten.

## Rannsaka dig själv!

Hur ska man då klara av en sex dagars live i bonderoll, utan vare sig skattjakt, strid eller ett förflutet som prins eller dylikt? Denna fråga hade Staffan Rislund, en av föredragshällarna svar på. Han gav en djupgående inledning i att skapa sig en psykologiskt och "livehistoriskt" realistisk person. Som han och många andra anser, en nödvändighet för att klara av sex dygns verklighetsflykt och samtidigt få ut så mycket som möjligt av livet. För att klargöra vad han egentligen sade måste jag förmå läsaren till detta till ett visst mått av självrannsakan. Vilket är egentligen ditt mål med live? Vill du träffa kompisar och medeltidsintresserade, eller vill du uppleva stämningen av en helt annan värld? Vill du bara slåss (kanske för att få ur dig dina aggressiva lustar) eller vill du som Staffan gå in så mycket i din roll att du genom att se världen med en annan mans/kvinnas ögon kanske lär dig något?

Kanske finns det stadier i liveutveckling;

- 1) Ingen eller dålig utrustning, inget rollspelande. (Den amerikanska formen av "Live-Roleplaying" i princip med tärningar i skogen.)
- 2) Bra utrustning men inget eller bristfälligt rollspelande, t.ex. bara ibland. (Träffa kompisar, sy kläder, träna färdighet i fäktning, låg ambition för realism i annat än utrustning.)
- 3) Bra utrustning och bra rollspelande. (Pratar alltid som sin roll och ingen kan skilja på en själv och ens roll. Nu är man nära den totala illusionen men något fattas, och här kommer Staffan in.)
- 4) Bra utrustning och totalt rollspelande. (Den egna personligheten suddas ut, man blir sin roll och tänker som sin roll. Illusionen är total, deltagarna är en del av världen de lever i och detta närmast transliktande tillstånd bryts endast vid fara eller skada.)

Visst finns det många variationer och kombinationer mellan dessa s k stadier, det vet jag, men så här har det framstått för mig de fem år jag har ägnat mig åt Levande Rollspel eller Interaktiv Teater (precis som Dan Hörning säger så är det sistnämnda mycket mer träffande och lämpligt som beskrivning av företeelsen) och ni förstår säkert andemeningen. Har man inget annat mål än att träffa gamla kompisar på liver varvat med att slåss så bör man kanske ändra attityd tills Trenne Byar.

En av sakerna som Staffan nämner är att bra rollspelande inte innebär (som många tydligen tror) att höras mest eller vara extremast. Det är inte särskilt svårt att spela en Mega-ond karaktär, det är som sagt heller inte svårt att spela rolig. Sådana extrem-roller har nämligen i princip bara en tanke i huvudet (att vara ond resp. rolig). Du har inte bara en tanke i huvudet, inte stora ledare som Clinton, Hitler eller Gandhi heller. Detta beror på att de är realistiska personer (men med mycket skarp profil).

## Passar DU för Trenne Byar?

Det är inte svårt att använda sig av några enkla teatertips om hur en människa fungerar psykiskt. Det mesta vet man faktiskt redan, det är bara det att någon måste tända lampan så man ser det. Var ärlig mot dig själv och se efter om du passar in på Trenne Byars typ av liveare. Gör du inte det så får du vara beredd på att ge dig in på något helt nytt, för att inte förstöra den kompakta illusionen. Arrangörernas minsta krav på dig är motsvarande nivå tre i de tänkta stadierna, nivå fyra är svårare men lättar "off-livefrestelsens" ok. Det finns efter dag tre ett läger utanför området för de som inte orkar rollspela hela tiden. Tänk på att allt som finns i Trenne Byars värld finns i verkligheten! Den som räcker upp handen och tror han ska bli ignorerad av någon oskriven regel, kommer att se ut just som en person som håller upp handen i luften, inget annat. Vill man som Trenne Byars arrangörer förena liveare från mer än tjugo olika föreningar är inga regler lättare än de icke befintliga. Samma sak om någon pratar "off-live", han kommer att bli betraktad som konstig och knasig.

Men för att återgå till Staffan Rislunds idéer, så tror jag att om folk tar till sig det han har att säga kommer Trenne Byar bli en live utan motstycke någonstans i världen, vida omtalad och efterliknad. Det är meningen att alla gruppleddare (de som får komma på gruppleddarseminarierna) ska vidarebefordra den information de får till sina gruppmedlemmar, men många deltagare har ingen

ledare och de som är ensamma bör också få ta del av det som sägs på mötena. Jag tror att Staffan tänker publicera sina "tips inför skapandet av en livekaraktär" i nummer fem av *Fëa Livia* eller i något av Trenne Byars utskick. Gör han inte det kommer jag personligen se till att StrapatS' läsare får ta del av det så oerhört viktiga och intressanta materialet.

*(Följande stycke är antagligen riktat till mig (Jonas) personligen, men jag ser ingen anledning till att ni inte skulle få ta del av det. Henrik sa heller ingenting om det, så varsågod):*

(Och förresten, jag tror inte att en sådan här insändare skrämmer bort nybörjare eller andra som tror att de är "mindre vetande". Jag tror tvärtom att den kan inspirera och uppmuntra. Därför så tror jag inte att du genom en av dina sedvanliga följelinjer (StrapatS' mest påtagliga profilering!) behöver komma med det som är Jonas vanliga visa, ung.:

- "Alla får faktiskt komma på live, man behöver inte vara bra rollspelare eller ha komplett och felfri utrustning för det är ingen som kan så bra i början."

Räck handen till dina läsare så att de kommer upp på din nivå, gå inte hela tiden ner till deras egen. Dessutom så har jag svårt att tro att det är så många nybörjare som läser StrapatS att den sortens nedvärderande uppmaningar ska behöva vara nödvändiga. Som du såg av din egen enkät så var det minst en tredjedel av dina läsare som är mycket seriösa livare (eftersom de skickar in den). Hög nivå på dräkttips och andra riktlinjer för live-deltagare är BRA. Den som efter det är mindre ambitiös eller förstår mindre av det som skrivs kommer att förenkla själv. Svår litteratur kommer de flesta iallafall att stöta på på universitet eller när de tar sina första stappande steg i facklitteraturen, och det vore väl ändå tråkigt om de som är vana vid att läsa StrapatS, blir bortskrämda av det som kan vara deras egen framtid!)

MVH, Henrik Summanen

*Jonas: Sådärja, nu har vi flyttat en del av den här debatten till StrapatS också. Det ger mig genast en fördel, eftersom jag kan komma med förklaringar, kommentarer och tillrättavisanden med en gång, utan risk för att bli bortredigerad. Men för tillfället kan det få vara nog med själv rättfärdigande, så det tänker jag inte göra - jag låter istället Henriks insändare stå helt oemotsagd och oförändrad, så får ni läsare själva dra era egna slutsatser. Har Henrik rätt? Har han helt uppåt väggarna fel? Ja, den här gången tänker då inte jag försöka svara (så då får jag väl följaktligen skäll för det istället...) :-)*

# POSE - ett stridssystem för stålvapen

en recension av Jonas Nelson

**P**OSÉ (uttalas "pås") är ett stridssystem för att möjliggöra stålvapenstrider i Mark, FFIT's interaktiva teaterkampanj. Som författare och systemutvecklare står Martin Ericsson tillsammans med Tobias Amnell, Rickard Isaksson, Stefan Bergmark och andra, icke nämnda, personer. Nämnas bör att systemet är ett första utkast och förmodligen kommer att genomgå en del förändringar med tiden. Det nuvarande regelhäftet består av 16 A4-sidor och kan beställas från:

Martin Ericsson, c/o kollektivet Agent Torsten  
Stiernhielmsgatan 7  
753 33 UPPSALA  
Tel. 018-24 12 31

## Varför stålvapen?

Till att börja med konstaterar författarna att man egentligen inte behöver något stridssystem alls för att spela levande rollspel, men om man har ett så ökar antalet möjliga intriger, liksom spelarnas chans att själva påverka spelets utgång. Därutöver anser man att kontaktbaserade stridssystem (dvs. boffer och latex) har ett stort antal nackdelar, dels måste man verkligen vara bra på att slåss med dessa vapen för att kunna spela en stor krigare, dels leder kontaktbaserade strider till kaotiska slagsmål där känslorna svallar högt och risken för skador uppstår. Vidare blir striden ofta ett självändamål, man strider för att det är så kul att puckla på varandra, och inte för att man har någon vettig anledning. Slutligen konstaterar man att vadderade vapen faktiskt är gräsligt fula.

## Poserna

POSE baserar sig på tre grundläggande stridsposer, **Anfallet**, **Paraden** och **Finten**. Anfallet är en aggressiv pose där man gör ett utfall uppifrån mot motståndaren. Finten är en listig, undanglidande manöver med ett slag som kommer in från sidan för att undgå motståndarens Parad. Paraden är en defensiv pose där vapnet är lyft för att blockera motståndarens anfall.

Dessa tre poser används som ett sten-sax-påse-system. Precis som sten vinner över sax, sax vinner över påse och påse vinner över sten, så

vinner Anfall över Fint, Fint över Parad och Parad över Anfall. Utöver dessa finns det avancerade poser som Det Våldiga Slaget och Magi i Strid.

För att man inte skall fuska under slagväxlingen (t.ex. genom att vänta in motståndaren för att se vilken pose han intar innan man intar sin egen) börjar striden med att båda kämparna intar utgångsläget, med vapnet vilande på axeln. Därpå gör man ett förslag för att båda kombatanterna skall komma in i samma slagrytm. Därefter kommer själva posen. Om du märker att din motståndare verkar fuska (t.ex. genom att vänta med slaget) så ropar man "elakt spel" och slagväxlingen görs om. Jag är inte säker, men jag misstänker att det här kan ge upphov till något i stil med:

- Elakt spel - du fuskade!
- Gjorde jag väl inte!
- Säger du att jag ljuger, kanske?
- Du är bara en dålig förlorare!
- Säg om det där om du tårs!

Och så är det VERKLIGA slagsmålet igång...

**"När någon hotar dig med ett mjukvapen så känns det mest som om du står ansikte mot ansikte med en silverfärgad gurka"**

Det krävs alltså att alla som använder sig av det här systemet är disciplinerade och kan hålla sig lugna i alla situationer och inte brusa upp.

## Vapen och rustningar

Vapen delas in i **Dolkar** (<50 cm),

**Vapen och Tvåhandsvapen.** Dolkar kan bara utföra Parad en gång per strid, de kan aldrig skada en motståndare i ringbrynja eller tyngre rustning, och de kan aldrig utföra Det Våldiga Slaget.

Tvåhandsvapen ger 2 poäng i skada om den vinnande posen var Anfall eller Det Våldiga Slaget.

Bär man sköld eller två vapen har man den fördelen att man vinner om utfallet blev Anfall mot Anfall eller Fint mot Fint.

Rustningar eliminerar träffar, t.ex. får du räkna bort var fjärde träff om du har läderrustning, och varannan träff om du har hel plåtrustning.

Förutom detta finns några specialregler om avståndsvapen; pilar släpps till marken när man släpper bågsträngen (som inte sitter i pilens nock), arborst och slungor avfyras utan projektiler, och kastvapen släpps bakom ryggen innan man gör kaströrelsen. På Live används dock endast basreglerna.

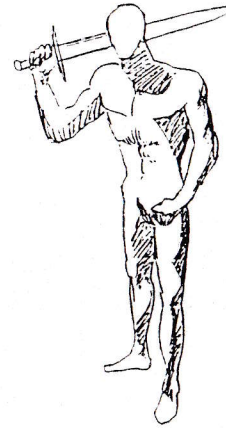


Illustration: Karl Sandzen

## Skador

Skador i Mark *rollspelas!* De är inte bara ett abstrakt tal som räknas ner, utan man agerar mer och mer skadad ju mer träffar man får. En normal människa har 4 skadepoäng, hjältar kan ha upp till 8 och monster uppåt 20 poäng. Så länge man har förlorat mindre än hälften av sina SP har man Skrämor, som i princip bara vållar smärta och obehag. När man har förlorat hälften av sina SP måste man gå ner på knä, man får även en besvärande skadeeffekt, som kan sitta i länge efteråt. När man bara har 1 SP kvar är man allvarligt sårad och kan bara fortsätta att slåss under två slagväxlingar, sedan blir man medvetslös. Med 0 SP kvar är du dödligt sårad och blir medvetslös direkt.

Döda någon kan man bara göra med en dödsstöt - då skär man halsen av en medvetslös motståndare eller spetsar honom med svärdet (inte på riktigt, förstås!)

## Säkerhet

Så fort man byter ut sin trogna boffer mot äkta stål så blir det oundvikligen farligare att ge sig in i strid. FFIT har försökt minimera riskerna så mycket det går med följande regler:

- När man slåss rör vapnen aldrig varandra. För att inleda strid närmar man sig varandra med vapnen utsträckta framför sig. När man har en halv meter mellan vapenspetsarna stannar man upp och börjar striden. Man viftar alltså bara i luften och rör aldrig vare sig motståndaren eller hans vapen.

- Alla vapen skall ha nedslipad egg, inga skarpa vapen får användas.

- Skulle någon snubbla, ropar man "Håll" och alla stannar upp i striden.

- Alla måste hålla behörigt avstånd från de stridande. Skulle någon ändå komma inom svärdsavstånd så ropar man "Håll".

- Man slåss alltid en mot en. Möter man flera motståndare får de ställa sig på kö.

## Vad tycker jag då?

Ja, först måste jag gardera mig - jag har inte provat det här systemet själv i strid, så det är mycket möjligt att jag har helt fel - men för mig framstår POSE inte som något fullgott alternativ till mjukvapenstrider. Ur säkerhetssynpunkt fungerar det nog så länge de inblandade följer reglerna. Problemet kommer när det händer något oväntat. Vad hjälper det att ropa "Håll" om någon snubblar/knuffas in bland era vapen? Eller om man tappar balansen och råkar falla på sin egen dolk? FFIT medger själva att det ofta händer att man springer eller jagar någon med draget vapen - men vad händer då om man råkar snava? I sådana fall spelar det knappast någon större roll att vapnen har nedslipade egg...

Och är det verkligen så mycket bättre att stå och vifta med svärden i luften flera meter från varandra? Visst, svärden är av stål, men känns det som en realistisk strid? Då föredrar jag nog kontaktstrider med latex och boffer, där man kan ducka, parera och känna slagen träffa - även om vapnen är fulare!

Sedan har vi det här "kölapps-systemet" när man möter flera motståndare. Med boffers eller latex gäller regeln "när man så slår man", och man får verkligen känna på övermaktens kraft. Blir striden mer realistisk med POSE, där man kan plocka motståndarna en efter en, utan att behöva oro sig för andra som anfaller en från sidan?

Slutligen finns som sagt risken att man blir onese om "elakt spel" och liknande. Allt det här kräver att de stridande är erfarna och disciplinerade (även efter ett par stop mjöd), vilket naturligtvis stänger ute många som skulle vilja spela krigare eller liknande.

Nå, när allt kommer omkring är det du själv som väljer vilket stridssystem du vill använda. Jag kommer dock knappast att använda mig av POSE, och det är inget system jag som arrangör skulle vilja påtvinga mina deltagare, för detta är det alltför riskabelt. Men det är intressant att det finns!

- Jonas

# Vapenheraldik i väldigt korta drag

eller

**Snabbheraldik - tillsätt bara vatten**  
av Mikael "Zäta" Zöllick

Då jag fått ganska många brev och samtal rörande heraldik beslutade jag att förklara de enklaste grunderna.

När man beslutar sig för ett vapen börjar man med skölddelning och färgläggning, beträffande färger så använder man blått, rött, purpur, svart eller grönt. Därtill kommer *metallerna* som är guld (gult) och silver (vitt). I vissa fall kan även naturfärger och pälsverk förekomma

En ganska viktig regel när man väljer sina vapenmotiv och färger är att man **ALDRIG** har färg på färg eller metall på metall (t.ex. "på blå bakgrund en röd örn" eller "på silverne fält två korslagda svärd i guld").

En annan regel att tänka på är att alltid försöka göra sitt vapen så enkelt som möjligt, det är för att man på avstånd skall kunna identifiera vapenbilden. Tänk också på att om t.ex. två färger används invid varandra bör färgvalet ge kontrastskillnad (blått och grönt är inte att rekommendera, medan svart och rött ger bra kontrast).

I fig. 1 - 21 får ni några förslag på skölddelningar. I fall då fält delas av en bjälke (fig. 8) eller liknande så skall man tänka på att det är en bjälke som ligger *på* ett fält vilket innebär att antingen fältet eller bjälken skall vara metallfärgad.

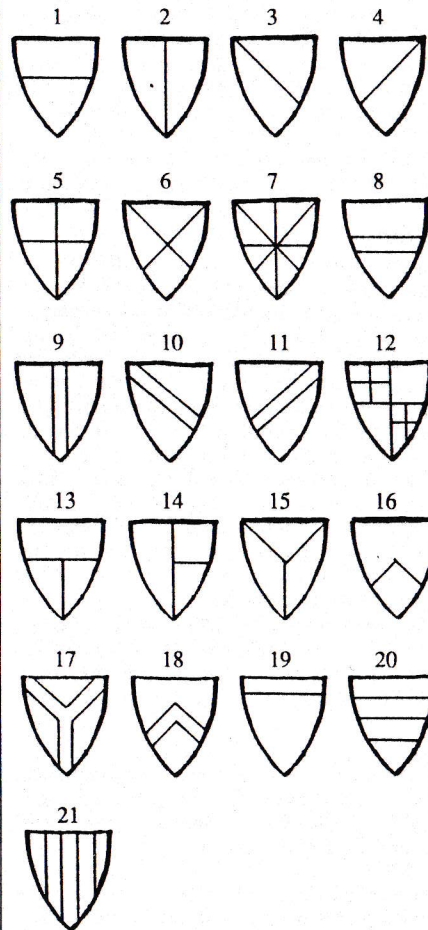
Om man vill ha en figur på vapnet, typ drake, örn, grip eller liknande, och man har tvådelat fält som t.ex. kluven sköld (fig. 2) så kan man till exempel ha "på kluven sköld i rött och blått en gyllne drake", vilket innebär en röd och blå sköld med en guldfärgad drake - enkelt och snyggt!

Eller kanske en kvadrerad sköld (fig. 5) i silver och grönt med ett gyllne lejonansikte... om ni nu hängt med och läst ordentligt lär ni nog skrika "metall på metall!", men då svarar jag att som med allt annat finns det en sidoregel. Har man ett flerfärgat bakgrundsfält (som här silver (metall)

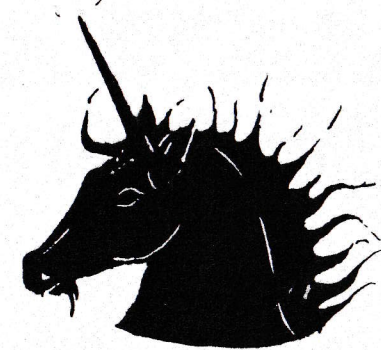
och grönt (färg)) så kan man lägga på en figur under förutsättning att figuren ligger lika mycket på färg som metall.

Om ni nu fortfarande undrar så är det bara att gå till biblioteket och låna en bok om heraldik. Jag kan rekommendera "Variera heraldiska vapen mera" av Casimir Lindh-Sparre. Annars kan ni ta kontakt med mig!

Mikael "Zäta" Zöllick  
(SCA: Martin Ragnarsson, Liunga)  
Tel. 013-17 89 47



**Jonas:** Men hur är det med svart? Det får man väl ha mot såväl färger som metaller? Eller har jag fel? Och blasonering då? Det kan nog bli fler artiklar i det här ämnet - skriv!



# Black Unicorn

saga, myt och medeltid

Black Unicorn öppnar en *live*-butik den 8 mars på Vikstensvägen 49 i Kärrtorp. Här hittar du väskor, tyg, kläder, band, smink, musik, böcker, facklor, glas och mycket mera. Kort sagt; här finns allt för *live*-aren! Och du, det kommer in mer under året.

Välkommen!

Pia Romson



## Black Unicorn

Öppetider: Tisdag-Fredag 10<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>.

Övriga tider efter överenskommelse.

Besöksadr: Vikstensvägen 49,  
Kärrtorp

Postadress: Vänersborgsvägen 19  
121 49 Johanneshov



# RINGBRYNJOR TILL FOLKET!

Efter idogt letande och testande har vi nu hittat en ring som är lagom.  
Lagom stor, lagom liten och lagom tjock. Lagom tidskrävande.

Ringens är i runt fjäderstål,  
tråden är 1.5mm tjock och innerdiametern är 10mm.

En brynja till halva låret och utan ärmar  
gör av med ungefär 10'000 ringar  
och tar cirka 25 timmars "knypplande",  
när du fått upp farten.

## KNIVAR FRÅN IFGS...

Vi har tagit in tre knivar och två dolkar från  
IFGS i Amerikat på prov.

Priset för dem är 230:- styck.

Vi tog även två 4-pack kaststjärnor för 75:- per pack.

(Frakt tillkommer med 45:-)

## PRIS FÖR LÖSA RINGAR:

5'000 lösa ringar 490:-

10'000 lösa ringar 735:-

20'000 lösa ringar 980:-

(Frakt tillkommer.)

## BERTOLF'S LAJVLISTA:

- 5-6 Mars När Midnatt Räder, Sultsfred
- 9-10 April Caithlans Öde, Göteborg
- 29 Apr-1 Maj Makt & Magi, Stockholm
- 14-15 Maj Jakten På Jusbringaren, Bålsta
- 10-12 Juni Gudars Skymning, Falun
- 16-19 Juni 3 Juli Nymfdans, Örebro
- 24-30 Juli Trenne Byar
- 1-2 Oktober Vildhavre-94, Göteborg

Så här ser  
brynjan ut när den  
hänger på Dig!

## BERTOLF VAPENSMED

KLAREBORGS GATAN 21

414 67 GÖTEBORG

ÖPPET-TIDER: MÅN-TIS 16-20, LÖR 10-14

TELEFON: 031-12 16 72 (NÄSTAN JÄMT)

Levande

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

rollspel

# Svart Vendetta

3 - 5 juni 1994

25 minuters T-banefärd  
från Stockholms Central

Avgiften för Livet  
är 110 kronor

*I den halvt bortglömda Darlan-dalen, i ett mycket avlägset hörn av feodalriket Faenia, härskar magin fortfarande. Den av folket älskade baron Cestian styr området med god och rättvis hand och på det stora hela är Darlans invånare lyckliga. Nu, mitt i sommarvärmen, har baron Cestian kallat adel och kämpar från när och fjärran för den legendomsusade Darlan-torneringen. Vad baronen inte vet är att det finns många som inte vill att torner spelen ska genomföras så smärtfritt och lyckligt som dalens invånare har hoppats på...*

*Demoner, onda magiker, seriemördare, urgamla varelser som aldrig skulle ha väckts, rövare, rebeller (som påstår att baron Cestian inte alls är den gode man folk i allmänhet tror), onda sekter, inkvisitorer, konspirerande torneringsdeltagare och tusen andra faror hotar Darlan-dalens invånare. Turligt nog är de inte försvarslösa, snarare tvärtom. Mitt i allt detta hotas samliga varelser i dalen av något som de aldrig trodde skulle hända igen...*

Låter det bra? Det kan bli ännu bättre - för nu har DU möjlighet att få vara med om händelserna i Svart Vendetta!

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

- Riddare/Adelsman med följe (torneringsdeltagare)
- Soldater (stort behov - gärna hela grupper)
- Bönder, drängar och pigor
- Lärda män
- Värdsuspensioner
- Hovfolk

## Viktiga datum:

5 april 1994: Sista dagen för att anmäla ett helt eget rollsförslag

16 maj 1994: Absolut sista dagen för anmälan och betalning

För anmälan eller mer information, kontakta:

**SVART VENDETTA**  
Box 25006  
100 23 STOCKHOLM  
Tel. 08-756 42 06 (Lennart Borg)  
Email: d91-dho@nada.kth.se  
Pg. 476 85 17 - 7 (AVGRUNDEN)

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

**N**är dammet lagt sig, var flera tusenden döda. Överallt låg krigarnas brutna och blodiga kroppar utspridda över slagfältet som gula löv spridda för vinden. Jag såg, de fyra tillsammans på toppen av en kulle.

Nedanförl samlades de fyras arme av odödliga och hyllade dem och deras seger.

Mörkret sänkte sig över länderna. Allt vad gott är försvann. Ära, tapperhet, lojalitet. Endast förtvivlan rådde. Ack, allt det vi håller högt har då gått förlorat.

**P**rästen slutade tala med en bekymrad min.

Oraklet nickade och visade att han översatt hennes profetia rätt. En annan präst reste sig upp från sin plats på andra sida gläntan.

- Detta kan vi inte låta ske!

Vi måste förhindra det!

Vi behöver HJÄLTAR!

Och det är därför du bör komma på  
**Gudars Skymning**

16-19 juni

Arrangör Enhörningen

Kontaktpersoner

☎ 08/385968 Thomas Bjällås

☎ 08/366110 Jan Hartikainen

☎ 021/142189 Nicklas Nilsson

# Tidsenliga smaklösheter

av Roger Klein

För inte så oerhört länge sedan började jag mer aktivt att intressera mig för levande rollspel i och med att en sådan förening bildades i Linköping. Jag har tyvärr ännu inte varit på något Live, men jag har lyckats att få en viss insikt i den trevliga hobby som levande rollspel utgör. Därför känner jag nu att jag måste kommentera ett begrepp som jag har stött på flera gånger och som i sitt sammanhang ofta förbryllar mig en aning. Det är begreppet "tidsenligt". Här nedan skall jag försöka redogöra för vad som förbryllar mig i detta.

"Normalt" rollspel utspelar sig alltid i någon form av mer eller mindre påhittad värld. Även om spelvärlden kanske påminner oerhört mycket om exempelvis vår värld av idag kommer det alltid att vara en fantasivärld eftersom spelarna ikläder sig sina rollfigurers roller och upplever fiktiva händelser. Detta är självklart också fallet i levande rollspel, som dock är mycket mer konkret. I levande rollspel är man inte bara med och berättar en engagerande historia. Likt en skådespelare utgör man här med hela sin person den rollfigur man spelar. Detta ställer självklart högre krav. Spelaren måste kunna spela sin roll väl och ha tillgång till övertygande dräkt och rekvisita. Vad jag menar med detta är att ens agerande, kläder och föremål skall ge illusionen av att stämma in i den aktuella spelvärlden. Därmed kommer vi in på mina åsikter om tidsenlighetsbegreppet.

Väldigt ofta utspelar sig levande rollspel i fantastiska sagovärldar fyllda av egensinniga hjältar, märkliga monster och färgsprakande magi. Ändå har jag titt som tätt i samband med levande rollspel stött på åsikten att vissa företeelser inte skulle vara "tidsenliga". Vadå tidsenliga? Vilken tid är sagornas och myternas tid? Vilken tid är fantasy-tiden?

Det verkar finnas de som har fått för sig att sagovärldar alltid måste vara baserade på hur vissa historiker anser att medeltiden i Europa tedde sig. Det är dessa personer som ofta skyndar sig att påpeka bristen på "tidsenlighet" när det gäller vissa detaljer. Jag kan personligen inte för mitt liv begripa varför personer som utan vidare accepterar en värld fylld av alver, drakar och magi inte alls kan tänka sig att någon i denna värld exempelvis skulle kunna ha några knappar i sina kläder!

Jag tycker för övrigt att den enkelspåriga fixeringen vid den europeiska medeltiden är lite olycklig. Det finns många andra tider och platser (och för den delen fiktiva verk) som utgör underbar inspiration. Jag kan mycket väl tänka mig spelvärldar baserade på antikens Grekland, maya-civilisationen eller Ursula K. LeGuins *Earthsea*. Det måste rimpligen stå skaparen av en fantasivärld fritt att söka inspiration från många olika håll.

Tro nu inte att jag tycker att man släppt skall tillåta vilka smaklösheter som helst, för det tycker jag verkligen inte. Det enda jag vill ha sagt är att man nog bör koncentrera sig på den övergripande stämningen i spelet hellre än att ödsla kraft på att försöka ta reda på vad som är "historiskt korrekt" och inte. Medeltidens Europa innehåller förvisso mycket som är stämmingsfullt, men även här finns en del smaklösheter som kanske inte alls är så lyckade att ha med i en sagovärld.

Smak är självklart något subjektivt, men med hjälp av information och en smula förnuft bör de flesta kunna inse vad som passar bra och vad som passar sämre i sagosammanhang. Vem som helst borde reagera om svinherden Taran gick omkring i tennisskor eller om trollkarlen Ged hade en kasse med texten "Vivo Matbörsen - det bästa för dig!".

De fall då jag kan tänka mig att det är mer befogat att diskutera tidsenlighet är om man spelar ett scenario som verkligen skall ha något med vår historia att göra. Har man bestämt sig för att spelet skall utspelas i 1890-talets London är det naturligtvis intressant att så noga som möjligt få fram vad som är typiskt för den tiden och platsen. Även här tycker jag dock att det viktigaste måste vara att skapa en *illusion* av korrekthet. Den tid och plats man väljer bör i sådana fall vara ordentligt definierad. Att bara tala om exempelvis "medeltiden" är väldigt vagt.

Jag hoppas att det har framgått vad jag vill ha sagt med denna lilla betraktelse. Det är absolut inga revolutionerande förändringar av något inom levande rollspel jag är ute efter. Jag tycker bara att det vore så oerhört mycket intressantare att istället för att diskutera "tidsenlighet" faktiskt inse att det är en sorts spel vi spelar, och att man därför hellre borde diskutera sådant som känsla, stämning och glädjen över att spela ett trevligt spel.

*Jonas: Ja! Fram för knappar, skosnören, potatis, ris, tobak, tändstickor, sydfruktar, toalettpapper, tandborstar, glasögon och annat som faktiskt skulle kunna existera i en fantasy-värld.*

## - Otidsenligt? Är du säker på det? av Jonas Nelson

- 2000 f.kr. WC (Kreta).
- 400 f.kr. Pasta (Italien).
- 100 e.kr. Papperstillverkning i Kina (i Europa först 1000 år senare...).
- 121 Magnetisk kompass (Kina, i Europa dök den upp på 1200-talet...).
- 375 Dykarklockan.
- 640 Väderkvarnen (Persien).
- 700-talet Boktryckarkonst, sten- och träsnitt (Kina).
- 700-talet Fyrverkeripjäser (Kina).
- 795 Öl, bryggt på enbär och pors i Tyskland. Öl på humle blev vanligt först på 1400-talet.
- 845 Sedlar används som betalningsmedel (Kina).
- 850 Kaffe (Arabien, först år 1517 introducerades det i Europa).
- 900 Klocka driven av lod. Solur och vattenuhr är förstas betydligt äldre.
- 950 Gipsbandaget (Persien).
- 1025 Noter används inom musiken.
- 1040 Krutet (Kina).
- 1100-talet Papper tillverkas i Europa, men är av så dålig kvalitet att Kejsar Fredrik II av Tyskland år 1231 förbjuder papper i alla officiella dokument. Pergament används i stället fram till 1549.
- 1100-talet Socker (innan dess användes mestadels honung som sötningsmedel).
- 1125 Graftstiftet (Blyertspennans föregångare).
- 1202 Det arabiska talsystemet (decimalsystemet) införs i Europa.
- 1230 Raketmissiler används mot kavalleri (Persien).
- 1275 Kanoner av metall (Kina).
- 1306 Fallskärmen (Kina, man hoppade från ett högt trätorn).
- 1317 Glasögon (Italien).
- 1400-talet Handeldvapen (i princip små, bärbara, mynningsladdade kanoner...).
- 1400-talet Popcorn.
- 1400-talet Tallriken (innan dess åt åtminstone allmogon på en skiva hårt bröd, och skålar fanns förstas).
- 1405 Varmluftsbullonger (dock för små för att bära en människa...).
- 1411 Järnvägen (ja, bara räls och vagnar förstas. "Loket" utgjordes av muskelkraft).
- 1435 Handgranater.
- 1440 Boktryckarkonsten och tryckpressen (Tyskland).
- 1475 Fjäderdriven klocka.
- 1480-1500 Leonardo da Vinci uppfinnar bl.a. stridsvagnen, helikoptern, flygplanet, dykardräkten, ubåten, kulsprutan och flytvästen. Det dröjde dock innan de verkligen tillverkades.
- 1500-talet Man upptäcker att indianerna i Sydamerika känner till rågummi och bär skor/stövlar av gummi. Hur länge de har känt till dessa "gummistövlar" är dock osäkert...
- 1500-talet Gaffeln tas i bruk.
- 1500-talet Tobak i Europa (hur länge det använts i Amerika är osäkert).
- 1500-talet Potatis i Europa (dito).
- 1507 Speglar av glas tillverkas i Italien (tidigare var de av polerad metall).
- 1510 Första fickuret.
- 1566 Blyertspennan.
- 1578 Ubåten (England).
- 1590 Mikroskopet.
- 1607 Termometern.
- 1653 Diabilder.
- 1700-talet Tändstickor m. fosfor och mönja. Svavelstickor dröjde tills på 1800-talet.
- 1795 Konservburken.
- 1816 Cigarettändaren (FÖRE svavelstickorna!).

Av detta kan man alltså dra slutsatsen att på ett Live som antas utspela sig under 1300-talet är såväl glasögon, WC, pasta, sedlar, kaffe och kanoner "tidsenliga" ingredienser (om man tillåter sig en viss geografisk frihet), medan tallrikar, gafflar, tändstickor och blyertspennor inte är det. Drar man till med 1500-tal så är uppenbarligen även järnvägsräls, gummistövlar, handgranater, popcorn och fickur "tillåtna", med lite god vilja. :-)

**Källor:** "Teknikens När-Vår-Hur, Historisk uppslagsbok". Politikens Förlag, Köpenhamn 1973  
"Fantastiska Fakta". Asimov, Isaac. Askild & Kärnkull förlag AB 1980

# Medeltida brädspel

© Tobias Amnell

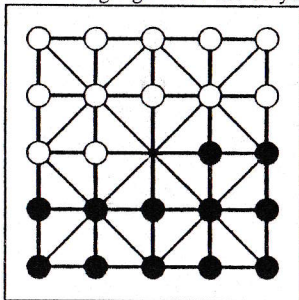
Materialet sammanställt av Tobias Amnell

För några år sedan blev jag ombedd att förbereda ett föredrag i Gyllene Hjorten om medeltida spel. Jag vet fortfarande inte varför just jag skulle göra det, för då visste jag inte mer än någon annan om ämnet, men det varade inte så länge. Jag började samla lite material som jag kunde få tag på och testade lite olika spel. Något föredrag blev det aldrig men jag kunde i alla fall känna mig nöjd åt att ha förvärvat lite nya kunskaper. Sedan har det till och från hänt att jag har tagit upp ett spelbräde och utmanat någon på ett parti Bricka eller Kvarn under olika äventyr.

Här presenterar jag kortfattat fyra av mina favoriter och jag hoppas att de skall komma att spelas flitigt under årets levande rollspel.

## Alquerque

**Historik:** Det här spelet har en lång historia. Det äldsta kända brädet har återfunnits i ett egyptiskt tempel från 1400-talet f.Kr. Den form av spelet som jag presenterar här har moriskt ursprung och spreds därifrån till Europa. Spelet var möjligen inte så populärt i västeuropa men jag tar med det eftersom det är en föregångare till det betydligt populärare Dam-spelet, samt att det starkt påminner om det i Gyllene Hjorten mer kända Bricka.

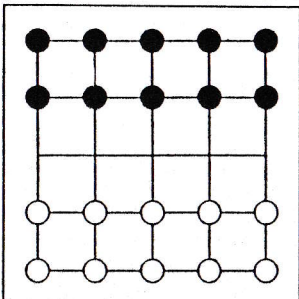


**Spelutrustning:** Ett bräde, enligt figuren. Tolv spelmarker var.

**Spelregler:** Startuppställningen framgår av figuren. De två spelarna flyttar växelvis en av sina pjäser, längs spelplanens linjer. Om man har möjlighet att "hoppa över" en av motspelarens pjäser till en tom ruta på andra sidan så kan man beslagta pjäsen. Man får i ett och samma drag hoppa över så många pjäser som möjligt. De beslagtagna pjäserna tas bort från spelbordet. Om man i ett drag inte tar en pjäs som man har möjlighet att ta så förlorar man sin egen pjäs. Vinnare är den som först beslagtar alla motspelarens pjäser.

## Bricka

**Historik:** En regnig dag under midsommarfirandet på Gyllene Hjortens värdshus 625 befann sig Riddar Jorund Morgongåva med sin väpnare Kilian i värdshussalen. Mellan sig på bordet hade de en renskrapad bricka av det slag som värdshuset brukade servera sin populära värdshustallrik på. Vem av de två som först kom på idén med att spela ett spel på brickan är okänt men efter ett antal försök hade man ristat in ett rutnät om fem gånger fem rutor, växlat till sig tio kopparmynt var, enats om regler och börjat spela. Det nya spelet visade sig kräva åtskilligt skarpsinne och snart hade många av gästerna provat på det. När så var och en reste åt sitt håll efter festligheternas avslutande medfördes även kunskapen om det nya spelet som snart spred sig genom Erborigien.



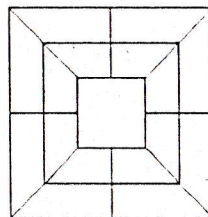
**Spelutrustning:** Bräde (Bricka) med fem gånger fem rutor, tio spelmarker var.

**Spelregler:** Uppställning enligt figuren. Spelarna flyttar växelvis sina pjäser, dock endast rakt framåt eller bakåt. Man kan beslagta motspelarens pjäser genom att hoppa över dennes pjäs, dock endast en pjäs per drag. Man får beslagta framåt och bakåt och diagonalt men ej i sidled. Man måste alltid flytta en pjäs även om det är ofördelaktigt. Den vinner som har flest pjäser kvar när ingen kan nå den andre eller när ett läge uppkommit där fortsatt spel är meningslöst.

## Kvarn

**Historik:** Detta är ett annat mycket gammalt spel, det har återfunnits i t.ex. Egypten, Troja och i Gokstadsskeppet i Norge. Spelet har under hela sin historia varit tämligen populärt, så populärt att det har omnämnts i t.ex. Talmud och Shakespears "En Midsommarnattsdröm". Namnet kommer från franskan där det ursprungliga mérelles blev jeu de moulin = kvarnspel. Jag presenterar här den form av Kvarnspel som utvecklades på de Europeiska hoven på trettonhundratalet.

**Spelutrustning:** Bräde enligt figuren. De två spelarna har vardera nio brickor.



**Spelregler:** Spelet spelas på linjernas hörn och där de korsar varandra. Ett parti börjar med att spelarna växelvis lägger ut sina pjäser. Därefter fortsätter det med att spelarna växelvis flyttar en pjäs ett steg längs linjerna.

Målet med både utlägget och förflyttningarna är att bygga kvarnar, dvs att omge en av motspelarens pjäser på två håll i rad. Den inringade brickan måste då avlägsnas. Man får även avlägsna en av motspelarens brickor från brädet om man får tre egna pjäser i rad längs en linje. Man spelar tills en av spelarna endast har två brickor kvar.

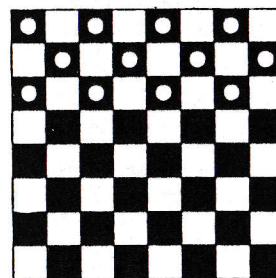
**Variation:**

En enklare variant av spelet saknar de diagonala linjerna.

## Dam

**Historik:** Detta spel från början av 1200-talet är en korsning av Schack, Bräde och Alquerque. Spelbrädet är från Schack, pjäserna från bräde och spelidén från Alquerque.

**Spelutrustning:** Bräde med åtta gånger åtta rutor (Schackbräde). Tolv spelmarker var, utplacerade enligt figuren.



**Spelregler:** Dam spelas endast på de svarta rutorna, dvs endast diagonala förflyttningar. Spelaren som står i tur flyttar en av sina pjäser. Pjäsen får endast flyttas ett steg diagonalt om den inte kan hoppa över en av motspelarens pjäser, då får han fortsätta hoppa tills han väljer att sluta. Efter avslutat drag tas de brickor bort som man eventuellt har hoppat över. Till skillnad från de nutida reglerna så var det under medeltiden inget krav på att ta en pjäs om man kunde.

Om en pjäs kommer till motspelarens bakre rad så blir denne "krönt" till "kung". Detta visas genom att en pjäs i samma färg läggs ovanpå den krönte. En kung fungerar precis som en vanlig pjäs förutom att den kan ta både framåt och bakåt, vilket alltså inte vanliga pjäser kan.

## Värdshuspersonal sökes till Skuggornas Dal 29 april - 1 maj

Är du intresserad av att jobba för värdshusvärden på en intrigfylld krog? Då ska du slå en signal fortast möjligt och lägga fram alla dina goda sidor och meriter, ty han är en kräsen krögare. Givetvis resulterar en anställning i att din guldsprängda börs inte tar skada eller riskerar att minska i vikt.

Kontakta Jonas Meisters, tel. 08-99 19 10

av Ferdinand Kjellin och Andreas Hammarberg

**Andreas:** Jag ansåg att det behövdes en hel del mer Live-rapporter, så här bidrar jag med några.

**Ferdinand:** Ett postkalendarium över gångna Live är en utmärkt idé. Därför vill jag dra mitt strå till stacken och tänkte därför här presentera Faluns alla Live. Ännu bättre vore det om man kunde sammanställa alla Live i en enda stor volym som alla kunde ha tillgång till. Den skulle förmodligen bli rätt tjock med tanke på alla som arrangeras nu. Undras för övrigt hur många som sammanlagt har spelats i Sverige, är det någon som vet? Fatta pennan du också så får vi en lång, fin, präktigt lista över spelade Live.

**Jonas:** *Hmm, en Live-årsbok kanske? Att sammanställa ett helt års spelade Live, komplett med Liveutskick och efterhandsrapporter från såväl deltagare som några ord från arrangörerna. Det vore kanske inte någon dum idé? Vad tycker ni? Är det någon som skulle vilja äta sig ett dyligt projekt? Självt hinner jag knappast - jag har ju ett fansin att göra.*

*Om jag tittar tillbaka på Strapats kalendarium sedan oktober 1992 så har det till dags dato hållits ungefär 60 Live. Om man till det lägger de som hölls innan Strapats startade, samt de som jag inte känner till, kommer man säkert en bra bit över hundra Live. Jisses!*

31 juli -2 augusti 1992

### SkogsVentyr -92

**Plats:** Ludvika-området

**Arrangörer:** Mälardalens Allmänna Spelklubb

**Andreas H:** Detta var mitt första riktiga stora Live. Deltagarsiffran var mellan 150 och 200 personer. Vår grupp skulle leta reda på någon magisk ring som vi inte såg skymten av. Inne i byn strök det omkring några svartklädda präster hela tiden, det visade sig vara en Nikademus-sekt och bidrog senare till att de flesta i byn levde i skräck. Orcher fanns det också gott om och de rollspelade verkligen bra och förtjänade verkligen priset för bästa rollspelade som de fick (de var från Falun, tror jag). Jag har nog aldrig varit så skraj på ett Live som jag var då och jag har nog aldrig luktat så mycket vitlök heller (vampyrer strök nämligen omkring på nätterna).

3-4 oktober 1992

### Caraleons bane

**Plats:** I trakten av Falun

**Arrangörer:** Ferdinand Kjellin och Mattias Back

**Ferdinand K:** År 389 lät den tyrraniske kungen Caraleon III en mycket mäktig magiker fånga hans dödlighet i en magisk rubin. Magikern insåg dock faran med en odödlig kung och placerade istället Caraleons odödlighet i ett svärd. Kung Caraleon upptäckte magikerns svek och dödade honom. Innan magikern dog uttalade han dock en förbannelse och sa att kungen skulle dö om 200 år trots sin odödlighet. Det var efter det här svärdet man letade under Livet. En grupp utsända av Caraleon själv och en grupp, med Tirk i spetsen, som letade efter svärdet för att störta kungen. Förutom det fanns ljusriddare som försökte förgöra mörkersekt, en adelsman som var efterlyst av kungen och lite annat smått och gott. Jag spelade Odesguden Rahaia, förklädd till kungens rådgivare. Jag skulle hjälpa grupperna utan att själv gripa in. Ingen hittade svärdet, eller rättare sagt det som behövdes för att ta det. Jag fann ingen värdig bärare heller, så jag försvann från jordens yta för att återvända vid ett bättre tillfälle. Och med mig svärdet.

8-10 januari 1993

### Midvinterblot

**Plats:** Någonstans i närheten av Falun

**Arrangörer:** Erik Arrhén, Nicolas Richard, Torbjörn Edin, Per Dunkars, Lars Johansson, Nina von Garaguly, Annelie Axén och Veronika Brovall

**Ferdinand K:** Världens intrigfattigaste Live! Det hände något först andra kvällen, då kom något slags vinterfolk för att återta ett barn som en kvinna gömt sig med på världshuset. De var fruktansvärt mäktiga och snart gick ryktena att de var odödliga. De tog i alla fall barnet och stack, och ingen gjorde något för att stoppa dem. Arrangörerna hade knappt delat ut några intriger, de skulle komma av sig själv hade de tänkt. Eftersom så lite hände blev det mest väntan. Någon som var vampyr i hemlighet tog tillfället i akt, utan arrangörernas samtycke, och bet en massa folk, så plötsligt stod det ett flertal blodtörstiga vampyrer utanför världshuset. Återigen kunde ingen göra något åt det.

Jag spelade en mäktig magiker och under Livet gjorde jag just ingenting. Jag hade säkerligen kunnat hjälpa folk en hel del, men varför skulle jag hjälpa simpelt folk utan vidare? Den där skyddsrunan jag lade som skyddade världshuset mot vampyrerna fick minsann räcka!

13 mars 1993

### I Begynnelsen

**Plats:** Någonstans utanför Göteborg

**Arrangörer:** Särimners Vänner

**Andreas H:** De olika grupperna som var med skulle leta efter en massa elementsymboler. Det var mycket strider under Livet och grupperna stred vilt om vilket element som var störst, bäst och vackrast. Världshuset var bra, naturen fin och det stora trollet väldigt elakt. Innan Livet fick man sig även en liten extra bussrundtur i Göteborgstrakten tack vare chauffören! :-)  
Det var väl en cirka 40 personer som deltog.

27-28 april 1993

### Artefakten

**Plats:** Falun-trakten

**Arrangörer:** Ferdinand Kjellin, Mattias Hessérus och Erik Alm

**Ferdinand K:** På den neutrala gården Allgård skulle de årliga vapenlekarna mellan de två riddarordnarna från Jeroval och Norol om artefakten Välbringe utkämpas. Välbringe skulle ge segren välgång och lycka i ett år, tills de åter skulle kämpa om artefakten.

Jag spelade Belrand av Ekfäste, med tacknamnet Purpurtstjärna. Mitt syfte på gården var att stjäla Välbringe och med dess makt förgöra ordnarna. Sedan skulle jag resa tillbaka till mitt hemland, störta den svage regenten och lägga de kringliggande rikena under mitt planerade storrike. Till min hjälp hade jag en barndomskamrat till magiker, och den tungt rustade legoknektgruppen Månen. Magikern skulle släppa lös 13 mörkervarelser som skulle söva hela gården utom mig och honom själv, så att vi sedan kunde stjäla Välbringe ostört. De 13 varelsema bestod av en kör som finns här i Falun, och de gjorde ett mycket mäktigt framträdande, helt svartklädda och svartmålad, bärandes facklor och sjungande en domedagsklingande sång. Mycket imponerande. Tack!

7-9 maj 1993

### Oraket

**Plats:** En scoutstuga utanför Falun

**Arrangörer:** Mattias Back, Jon Karlsson och Johan Knutsson

**Ferdinand K:** Arrangörerna till denna Live hade hyrt en scoutstuga till världshus, men dubelboknings-nisse var framme och ställde till förtret. De körde på ändå - hela första dagen delades området med en patrull miniorscouter, d.v.s. de allra minsta. Det var minsta sagt svårt att koncentrera sig på rollspel när alla sju- och åtta-åringar ville vara med överallt.

I korthet gick det ut på att en ondskefull sekt smittade ner två vandrande tiggare med pest. Fler och fler blev smittade. Samtidigt kom den regerande hertigens landsförvisade bror tillbaka och tog upp maktkampen. Han ansåg att de smittade snabbt skulle dödas och brännas medan hertigen ansåg att de skulle få hjälp.

Jag spelade till att börja med en ung legosoldat, son till en snål bryggare, som skulle möta sin bror för att sedan gå med i den numera berömda legoknektgruppen Månen. Min bror och hans vän mötte dock aldrig upp (de fick inte ledigt från skolan), så jag slog mig ihop med en dekadent adelsman utan moral och vi anställdes som befäl över hertigens slöa vakttrupp. Hertigen var själv en mycket slö och velig typ så vi satt mest och åt i vårt läger under arbetstid. Olyckligtvis blev vi dödade av ondsinta orcher och vi bytte snabbt till Riddare Fredrik af Orre med väpnare Cedric of Northcastle. Med dessa roller lättade vi upp den tryckta stämningen med berättelser om våra storartade men inte helt sanna bedrifter.

7-9 maj 1993

### Twisten om Eirendal

**Plats:** Örebrotrakten

**Arrangörer:** RULGH

**Andreas H:** Området på detta Live var bra och var helt suveränt kul med två konkurrerande världshus. Livet hade många bra plotter men det var tråkigt att jag, som spelade borgmästarens (Johan Cransenhed) budbärare, dog redan första dagen, dödad av ett gäng sketna rövare. Det var också synd att folk gick och lade sig så tidigt på världshuset (orcherna blev fly förbannade, nattvarelser som de är). Men jag, som sedan spelade lönnmördare, och en tiggare anhöll orcherna själva, beväpnade endast med var sin dolk. Är det sådant man kallar för "surprise attack"?

Bra rollspel från orcherna, då främst från Urthauks gäng.

15-16 juni 1993

## Megasens ångar

Plats: Faluns utmarker

Arrangörer: Mikael Lasses och Nicolas Richard

**Ferdinand K:** Den enda crazy-Liven som arrangerats i vårt avlånga land såvitt jag vet. Någon riktig plott hade den inte, inte vad jag märkte. Det hela gick ut på att vara Live-klädd, spela sin roll och vara otroligt fånig. Visst låter det väl kul, om det inte vore för att det regnade hela första dagen. Vissa lustigheter uppstod dock. Bland mycket konstigt folk syntes bland annat en spelledare från vår egen dimension som gick omkring med en Drakar & Demoner grundbox under armen, en svampdyrkande sekt, en engelsman som hela tiden gick runt och sa "bloody peasant!" och som var övertygad om att insekterna egentligen var farliga monster, två barder som verkligen gav uttrycket "hellre än bra" ett ansikte, en snäll vampyr samt många andra.

Det hela slutade andra dagen med att en Megas kom, vilket var en av arrangörerna iklädd en Bubo-dräkt. För er som inte vet vem Bubo är så kan jag säga att det är Faluns skid-VM maskot. Jag spelade en av de fyra alvkonungarna som sett de andra raserna födas, vilket måste ha varit den enda seriösa rollen, och blev lite fel när alla andra höll på och skojade. Efter mig hade jag mina tre bröder som gudarna förvandlat till demoner. När jag drivit ut demonerna och deras själar var fria begav vi oss hem till alvriket. Då tyckte jag och mina bröder att det nog var bäst att ta bilen hem till den grå och tråkiga, men dock torra civilisationen.

2-4 juli 1993

## Sirarkin

Plats: Någon mil utanför Falun

Arrangörer: Karl Grill, Jens Thomasson och David Järlestedt

**Ferdinand K:** I landet Sirarkin rådde det kaos, missväxt, svält och pest. Dessutom syntes Mörkrets anhang allt oftare. En enkel, men väl fungerande grundplott om än inte direkt originell. Sirarkin var ett mycket bra Live, med undantag för att det gick en trafikerad skogsväg genom hela området och att slutstriden utkämpades efter ritualen istället för innan, som det var tänkt från arrangörshäll.

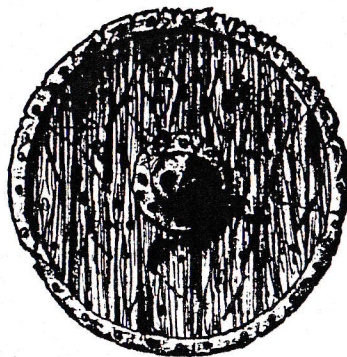
Jag spelade tempelriddaren Astaldo i De Upplystas Order. Vår uppgift var att finna de tre kranier som behövdes för att genomföra ritualen som skulle ställa världen till rätta. Jag var vegetarian under

Live, som alla tempelriddare skulle vara för att inte medverka till att spilla blod. Dessutom hade jag svurit kyskhetslöfte och fick inte nyttja droger. Ibland kan det verkligen vara skönt att fly verkligheten och spela renlevnadsmänniska. Hmm...

**Andreas H:** De flesta deltagarna spelade mycket bra under Livet och deltagarsiffran var väl cirka 110 personer.

Många letade efter tre stycken magiska svärd, men några letade även efter månen(!). Vi spelade Mörkrets Furstar och var väldigt ohöfadsade, vilket gjorde att vi blev ett hotobjekt nästan direkt. Svartfolken på *Sirarkin* var de bästa svartfolk jag någonsin skådat och de satte verkligen skräck bland folket. Tyvärr så uppstod det rätt många skador under Livet, jag tänker då främst på orchen som fick ett slag i huvudet och en magiker från de upplystas orden, som båda fick föras till sjukhus. Själv fick jag vara med om en verklig hemsk sak; tillfångatagen och offrad av några nymfer och en demon... USCH!

Det var synd att de flesta av svartfolken åkte hem precis innan slutstriden.



16-18 juli 1993

## SkogsVentyr -93

Plats: Samma som SV -92

Arrangörer: Mälardalens Allmänna Spelklubb (M.A.S.K.), dock ej samma arrangörsstab som SV -92 och det märktes

**Andreas H:** Det var strålande väder denna helg så därför dök det upp på tok för många svampplockare m.fl.

Vi spelade några prästkrigare från Röda Enhörningens orden, fast vi var även Nikademus-

anhängare. Vi skulle leta reda på en sten som kallades för mojrak, som vi "självljukt" fann. Det var meningen att vi skulle förstöra denna sten, men så blev icke fallet. Varför bör jag nog inte ta upp här. Som trogna Nikademus-anhängare skulle vi ta några offer och ett av våra utvalda offer var den gulklädde baronen. Visst lyckades vi offra honom, men på något underligt vis blev han återfödd och tog hämnd på oss och de flesta av oss dog...Snyft! Hans fega sätt att döda oss kommer nog att gå till historien: Han hade med sig en här på lugnt 30 man och vi var fem stycken. Han tog oss först tillfångna och avvärjde oss, därefter knockade han oss en och en och gav var och en av oss en präktig nådstöt, trots att vi hade utmanat honom på envig. Skall en sådan människa få kallas baron? (*Det beror väl på hans karaktär, är han feg och i total avsaknad av all heder så är det nog helt okej. Däremot kan det ju diskuteras om man minns något efter det att man dött och kan ta hämnd på sin mördare. Jonas anm.*) I övrigt ett väldigt bra arbete av arrangörerna när det gäller gravplatsen (rätt läskigt, det där med liket...), men jag måste säga att SV -92 var dubbelt så bra som SV -93.

20-21 Augusti 1993

## Legenden

Plats: Högbo, utanför Sandviken

Arrangörer: LF Gripen, däribland jag själv

**Andreas H:** Cirka 40 personer deltog, men ungefär 50 var anmälda. Livet var kul, tycker jag, mycket tack vare att det här var första gången som vi hade ett värds hus och en lönnkrog samtidigt. Några småplotter upptäcktes inte av äventyrarna och därför uppfattade många kanske lördagen som långtråkig. Något som förgyllde tillvaron var svanstrollet Usch, spelat av Tomas Larsson.

**Andreas H:** Här kommer min rangordning av Live:

1. **Sirarkin.** Det mesta var bra och det blir definitivt fler Falun-Live för mig!
2. **SkogsVentyr-92.** Mycket tack vare Nikademus-sekten.
3. **Twisten om Eirendal.** Det var kul att spela lönnmördare och området var toppen!

SÄRIMNERS VÄNNER BJUDER IN TILL DET LEVANDE ROLL SPELET:

## MAKT & MAGI DEN 14-15 MAJ 1994

"Bara ett sista hinder innan skatten är vår." Balkar, gruppens magiker, pekar mot de två tempelvakterna på vardera sidan om den fabulösa skatten.

Krigarna rättar till sina brjnor, drar sina svärd och rusar huvudstupa till anfall. Balkar rotar bland sina formler och börjar rabbla en kort men kraftig besvärjelse som får luften att skimra av krafter. För att skydda de sina lyfter prästen armarna i åkallan av sin guds krafter medan tjuven glider ut på kanten för att falla fienderna i ryggen...

Ett redigt traditionsbundet fantasy-lajv.

Legenderna talar om fantastiska skatter som gömms av diverse uråldriga potentater. I myterna beskrivs trollens skatter. Det är guld och ädla stenar de samlar på sig. Färdiga att plockas av beslutsamma äventyrare: som Ni....

Ge dig ut i skogen och känn nackhåren resa sig när varulvens tjut hörs i nattens mörker. Åh för ditt liv när Nekromantikerna härskarna närmar sig med död i ögonen. Överlista trollet till att lämna det magiska svärdet ifrån sig (vem vill slåss med ett troll och möta dess klubb på nersvingen?). Intrigera med de andra magikerna om vem som skall efterträda Ärkemagikern: när och om han skulle trilla (puttas?) av pinn.

Variationerna på vad du får uppleva är oändliga. Din egen påhittighet är vägledande. Dina reflexer är överlevnad. Dina skatter är mat för dagen.

Ge dig hän...kom på lajvet "Makt & Magi!"...

ANSVARIGA OCH KONTAKTPERSONER:

HANS LINDSTRÖM ☎ 031-24 35 38 & ERIK MALMCRONA ☎ 031-12 16 72

☐ MAKT & MAGI!, C/O MALMCRONA, GODHEMSGAT 4D, 414 67 GÖTEBORG

# Arrangörsskolan



Del 1: Liveområdet

*Japp, nu ska vi bli pedagogiska! Här och nu börjar Strapats arrangörsskola, som kommer att delas upp i olika kapitel - Liveområdet, Intrigerna, Marknadsföringen, Utsicknen, Ekonomin, Maten, Bostaden, Uppföljningen och allt vad det nu kan bli tal om, kapitlen är inte spikade än. Du som har någon arrangörserfarenhet som du tycker är viktig att dela med dig av, skriv hit så tar vi med den i det aktuella kapitlet. Det kan vara bra tips likaväl som idiotiska grejer som bör undvikas.*

*Första kapitlet (Liveområdet) tror jag dock att de flesta arrangörer är ganska ense om, så den tjuvstartar jag med utan att ni får en chans att tycka till i förväg. Så stryg är jag!*

I princip kan man arrangera Live på två sätt: Antingen låter man Liveområdet och dess förutsättningar bestämma hur Livet skall läggas upp, eller också låter man Livets intriger och uppläggning bestämma vilken typ av område man ska söka efter.

## Området bestämmer intrigen

Det här är ganska vanligt. Du har tillgång till ett eller flera tänkbara områden och väljer ut det du tycker passar bäst. Om området till exempel innehåller en stor mörk skog, en liten sjö och ett par timrade vindskydd så blir det detta som får bestämma hur själva Livet skall läggas upp. Det blir inte lätt att spela upp en borgbelägring eller en kunglig bankett i ett sådant område, däremot går det utmärkt att arrangera mer vildmarks-betonade äventyr.

## Intrigen bestämmer området

Mindre vanligt, men kan fungera bra om man inte har alltför orimliga krav. Om du till exempel vill ha ett Live där det förekommer en färjkarl måste området innehålla ett vattendrag. Har du tänkt dig att ha ett värdshus i en scoutstuga eller liknande så måste du också hitta ett område där det finns en stuga att hyra/låna.

## Live utomhus

### Vad är ett bra Liveområde?

Det beror naturligtvis helt på vilka krav du har. Några exempel:

- Inga kraftledning eller andra synliga moderna konstruktioner (om du nu inte arrangerar ett nutidsLive förstås).

- Timrade vindskydd eller kojor på området är alltid ett plus.

- Vilka övriga stämningshöjande effekter finns på området? Knotiga eller inåliga träd, stenrosen, runstenar, öar, bäckar, gamla broar, berg, flytblock, raviner, grottor mm. gör mycket för stämningen.

- Större byggnader (typ scoutstugor) som man kan hyra/låna.

- Få "civilister" på området.

- Bra tillgänglighet. Deltagarna ska inte behöva gå en mil för att komma till området. Bäst är om man kan åka kommunalt hela vägen, annars kanske du måste ordna transport själv. Det här är även viktigt för dig som arrangör när du ska ställa i ordning före och efter Livet. Dessutom ska man inte behöva ta till ambulanshelikopter om någon skulle råka bli skadad.

- Stigar är alltid bra, det är slitsamt att behöva traska fram genom tät vegetation och det är lätt att gå vilse.

- Sjöar, vattendrag och källor är ett plus, särskilt på längre Live. Där kan man bada, tvätta sig och sin utrustning och kanske ta dricksvatten. Ta reda på om vattnet är tjänligt som dryck!

- Området bör vara lagom stort. Är det för litet kommer alla snabbt ha hittat allt av intresse, är det för stort kan man behöva gå i timmar för att förflyta sig från sitt läger till värdshuset, vilket alla tröttnar på i längden. På ett endagarsLive kan det räcka med någon kvadratkilometer, på längre Live bör det vara mer, men det beror naturligtvis på vilken typ av Live det är.

### Hur hittar man bra Liveområden?

- Fråga andra arrangörer i trakten vilka områden de har använt och vilka de kan rekommendera.

- Fråga scoutförbunden. De står i telefonkatalogen och de har ofta scoutstugor man kan hyra eller låna. Ibland krävs det att den som hyr själv är scout.

- Skaffa en översiktskarta över trakten. Utifrån den kan du snabbt sälla bort områden som är för otillgängliga eller dåliga på andra sätt.

- När du har kommit ner till ett fåtal kvarvarande alternativ måste du göra en fältrekonoscering.

## Fältrekonoscering

Genom någon lokal orienteringsklubb kan du få billiga orienteringskartor som är det allra bästa när man ska rekonoscera ett område som man inte är helt bekant med. På orienteringskartor finns ALLT med, från minsta koja till största, fula kraftledning. Tyvärr finns det inte orienteringskartor över alla skogar, försök i så fall skaffa dig en så storskalig karta som möjligt.

Gå igenom det område du har valt NOGA, gärna flera gånger både med och utan karta så att du verkligen lär dig hitta på Liveområdet. Inget är så pinsamt (och ibland katastrofalt) som en arrangör som går vilse, när han kanske behövs som bäst i en nödsituation.

## Fråga markägaren om lov

Om det finns byggnader på eller i närheten av Liveområdet bör du fråga de som bor där om de har någonting emot att du arrangerar Live där. Lägg fram din förfrågan lite stiltigt, jämför gärna det hela med scouthajker (som faktiskt är ganska likartade) och var artig. Berätta gärna lite grand så att de inte ringer polisen eller kommer ut med älgstudsaren i högsta hugg när de ser "maskerade typer i mörka mantlar" smyga omkring i skogen.

Om du får tag på markägaren kan du alltid fråga om ni kan få tillstånd att hugga ved, ta grannris, gräva gropar i skogen eller vad ni nu kan vilja göra. Han kan förstås neka er detta, men det skadar aldrig att fråga. Ibland kanske han rent av blir glad om ni gallrar i skogen, han kan också märka ut träd som ni får fälla till ved eller lägerbygge. Glöm inte att återställa allt efter er!

## Bestäm områdets gränser

För att alla deltagare skall veta om de befinner sig på området eller ej bör du informera dem om vilka gränser som gäller. Undvik sådant som "en kilometer i den riktningen", använd hellre naturliga gränser som vägar, kraftledningar, bäckar, bostadsområden eller liknande.

## Respektera andra i skogen

Det är mycket troligt att det dyker upp svamplockare eller vanliga motionärer under ert Live. Skräms dem inte, och mota inte bort dem - de har lika stor rätt som ni att vara där. Berätta lite kort om vad ni gör om de verkar undrande och ignorera dem i övrigt.

## Städa efter er!

Enligt allemansrätten ansvarar var och en för sina egna handlingar i skogen, men vid ett större kollektivt evenemang (som Live) är det du som arrangör som står som huvudansvarig, så se till att området är lika rent och snyggt som det var när ni kom (gärna ännu bättre, då får ni säkert vistas där fler gånger).

## Live inomhus

Om du arrangerar ett kortare Live som till största delen utspelar sig inomhus (kanske på ett värdshus eller i en slutsal) är det andra saker du måste tänka på när du väljer lokal.

### Vad ska det föreställa?

Deltagarna ska inte behöva gissa var de befinner sig, det skall synas direkt om man är i kungens bankettsal eller på en skitig hamnkrog. Dekorera rummet med detta i åtanke! Visst, dina snofsiga adelsbaner är säkert snygga, men de passar inte på väggen i en tredje klassens sylta!

### Vad finns det i närheten?

Om huset ligger för sig självt är det sällan några problem, då får ni antagligen väsnas ganska högljutt. Är det däremot ett källarutrymme i ett hyreshus får ni kanske dämpa er lite.

### Vilka ordningsregler finns det?

Den du hyr/lånar lokalen av kanske ställer vissa krav, som ni naturligtvis måste följa. Det kan vara rökförbud eller förbud att gå in med skorna på, för att nu bara ta ett par vanliga exempel. Annars kanske du vill underlätta den efterföljande städningen genom att själv kräva att alla yterskor tas av i dörren. Finns det asmatiker bland deltagarna är nog också ett rökförbud uppskattat.

### Finns det möbler?

Om man är inomhus handlar det ofta om en fest av något slag, och då behöver du bord och stolar. Finns det inte i lokalen måste du ordna det själv på något vis. Hur gör du med tallrikar, bestick, bägar mm? Finns det att låna eller ska alla ta med sig eget?

### Andra saker att tänka på

- Hur länge är det ljusst på det datum då du tänker lägga Livet? Kan du räkna med att det är mörkt klockan 21:00? Är det kanske rent av fullmåne?
- Var finns närmaste telefon?
- Hur kan oroliga föräldrar etc. nå er under Livet? Har ni mobiltelefon?
- Var finns dricksvatten?
- Var finns närmaste busshållplats el. cyk?
- Vilka tider går bussarna?
- Hur nära kan (och får) man köra med bil?
- Finns det parkeringsmöjligheter?
- Hur löser man toalettfrågan och övrig hygien på längre Live? Finns det toaletter? Hur gör man med disk och sopor?
- Finns det eldstäder? Vilka brandrisker finns det? Tänk på att det ofta råder totalt eldningsförbud under sommaren, ring brandmyndigheten och fråga!

SPELAR  
DU:

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



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

# KALENDARIUM

Vintern 1994. **Maskeraden**, en vampyrLive-kampanj (ungefär en natt per månad) med FFIT-Uppsala. Martin Ericsson, tel. 018-24 12 31.

Våren 1994. **Vårdshuset Vomerande Vännen**, Live-pub på Uplands Nation, tisdagar varje jämn vecka. Martin Ericsson, tel. 018-24 12 31.  
**OBS! Kärleg/gästkarleg krävs!**

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

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

19-20 mars. **Bloodoffer**, ett fantasy/medeltids-Live. Kontakta Björn Munoz, tel. 08-754 45 51.  
Sista anmälningdag 25 februari.

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

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

9-10 april. **Caithlans Öde**. Arr. Särimmers Vänner, kontakta Emil Ciepielewski, tel. 031-36 34 84.  
50-100 deltagare, kostnad 70-100 kr + mat.  
Sista anmälningdag 25 mars.

17 april. **Slaget om Jordaurs skogar**, ett Live i Ljudarnskogen för folk födda 1981 eller senare. Kontakta Hannes, tel. 08-26 33 12, eller Michael, tel. 08-25 72 31.

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

6-8 maj. **Draklöftet** (Hallväga IV) ett fantasy-Live i Karlskoga-trakten arrangerat av Illmyhr. Kontakta Lars Lundh, tel. 0586-346 38.

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

13-15 maj (nytt datum!) **Galningarnas lek II** ("Tvekampen" + "Skymningen faller"). En kampanj med RULGH. Kontakta Måns Svensson, Wigeliavägen 7, 712 32 HÄLLEFORS, tel. 0591-109 36 eller Johan Cransenhed, tel. 019-11 05 98.

14-15 maj. **Makt och Magi**, ett traditionsbundet fantasy-Live arrangerat av Särimmers Vänner. Kontakta Hans Lindström, tel. 031-24 35 38, eller Erik Malmcrona, Godhemsgatan 4 D, 414 67 GÖTEBORG, tel. 031-12 16 72. Kostnad 40-85 kr. Se separat annons.

20-23 maj. **Sanndrömmar**, ett fantasy-Live utanför Falun, arr. Valhall Livegrupp. Kontakta Johan Knutsson, tel. 023-272 58.  
Kostnad 120-200 kr.

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

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

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

sommaren 1994. **TrollegatLajv** är inställt.

sommaren 1994. **Mark V**. FFIT arrangerar en synod (kyrkomöte) i sin kampanjvärld Mark. Ett intrig-Live i "Rosens namn"-stil. Kontakta Martin Ericsson, tel. 018-24 12 31.

3-5 juni. **Svart Vendetta** (KampanjLive 3). Kontakta Lennart Borg, Eskadervägen 34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06. Kostnad 80-110 kronor. Se även separat annons i detta nummer.

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