

StrapatS

Levande rollspel

6

5 kronor
+ porto

I detta nummer:

Supraledare	2
Tyckeriet - Läsarnas insändarspalt	3
Äventyrsgillet - En föreningspresentation	4
StrapatS recenserar Fëa Livia	5
Vad får man göra i skogen egentligen?	6
SCA - En föreningspresentation	12
SCA:s tävlägar i Visby - Vad gäller?	14
Välkommen till Medeltidsveckan?	15
Steg-för-steg-pilen med farbror Håkan	16
Camelot ligger i Finnåker	18
Kalendarium	20

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

Chefredaktör och ansvarig utgivare:

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

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

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

Manusstopp för nr 7 är den 19 maj 1993. Kom detta utihåg!



StrapatS

Chefredaktör

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

Redaktör

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

Omslag & Illustrationer (utom SCA-logon och annonser): Jonas Nelson

INNEHÅLL

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

BIDRAG FRÅN LÄSEKRETSEN

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

ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

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

ERSÄTTNING

Tyvärr har vi för närvarande ingen möjlighet att erbjuda någon ekonomisk ersättning utöver gratisexemplar 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.

ANSVAR

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

BYTEN OCH GRATISNUMMER

Diskuteras med chefredaktören.

PRENUMERATION OCH BETALNING

StrapatS betalas antingen kontant till chefredaktören eller genom insättning på ovan angivet postgiro-konto. Prenumeration är fullt möjlig, men kredit beviljas ej. Glöm inte ange från vilket nummer prenumerationen ska börja gälla. Reservation görs för prisändringar.

Supraledare...

...har väl ännu inte kommit till användning inom levande rollspel. Inte heller vill jag insinuera att denna ledarspalt är exceptionellt bra, men det blev ju en imponerande rubrik, inte sant? Om nu bara tryckningen blivit lyckad också så vill jag med fog hävda att det här är det bästa numret av StrapatS hittills, med en massa läsvärda artiklar! Det beror kanske på att jag inte har skrivit alla själv den här gången... Finemang, fortsätt i den stilen och skaffa er gratisexemplar!

Något jag tänkt ta upp i StrapatS ett tag är frågan om baknummer. Många nytillkomna läsare vill självklart skaffa sig sådana, och det här är vad som gäller:

Nr 1 - Introduktion till Livehobbyn.

8 sidor, slutsåld.

Nr 2 - Säkerhetsartiklar och exempel på Live-magi.
12 sidor, ca 15 exemplar kvar.

Nr 3 - Engelska Regia Anglorum presenterar sig.
12 sidor, slutsåld.

Nr 4 - Spelvärldar, mer Live-magi, vapen och vapenträning. *20 sidor, ca 10 exemplar kvar.*

Nr 5 - Enkel dräktsömnad och presentation av Morgonstjärnan. *12 sidor, ca 10 exemplar kvar.*

Om du vill beställa något nummer så betalar du 5 kronor/exemplar plus porto, som blir 2:40 för beställningar omfattande upp till 12 sidor, 4:80 upp till 72 sidor. Om tillräckligt många önskemål kommer in kanske vi kan nytrycka nr 1 och 3.

Det kontroversiella Livet "Mozews Fusion" har nyligen gått av stapeln, och jag vill gärna ha in åsikter och rapporter från er som var med på detta Live (och alla andra Live). Ett gratisnummer hägrar!

Vet ni, varje gång jag ser Gevalias reklam "När du får oväntat besök" så börjar jag undra vad de egentligen vill säga? Vilket kaffe bjuder man på när man får objudna gäster, som kanske bara kommer och stör? Gnatiga svärmor eller efterhågsne morbror Sune med sina sju dreglande Dobermans till exempel? Tar man det bästa man har, som man bjuder verkligen efterlängtda gäster på, eller slänger man bara åt dem något blask och hoppas att de går igen så fort som möjligt? I mitt tycke skulle den där annonskampanjen - om den nu vill framställa Gevalia som ett gott kaffe - istället lyda "När du får väntat besök". För min egen del hoppas jag att ni ser StrapatS som en efterlängtdad uppenbarelse i er brevlåda i alla fall!

Jonas

Tyckeriet - Insändarspalten

Andreas Hammarberg (LF Gripen): Vill i denna spalt lägga ett gott ord för Grendel samt rekommendera deras produkter. Vill även tacka för "I Begynnelsen" som var en kort men utmärkt Live-tillställning.

Anders Johansson: På SkogsVentyr -92 fanns det en vapensmed, tyvärr vet jag inte vad han heter. Nåväl, detta var mitt första möte med latexvapen - som var till salu - så jag slog till och köpte ett kortsvärd. Ju mer jag sedan lärde mig om latexvapen, desto fler fel hittade jag hos mitt... Latexlaget var på tok för tunt (så tunt att man på vissa ställen kunde hitta små hål efter luftblåsor). Efter några strider så sprack latexet på flera ställen, trots bra talkning! Svärdet var också på tok för hårt, och det är tveksamt om jag får använda detta på något LRP (vilket jag hittills undvikit). Detta är ju helt galet, eftersom jag betalade 200 kronor för det (detta är ju inte mycket, men jag är ung och har inte så gott om pengar...) Jag vet att jag får skylla mig själv, men sälj inga fler dåliga vapen till nybörjare! FY SKÄMS!

Håkan Stendahl: Jag har aldrig känt mig så förolämpad av Anders Nordström som i StrapatS nr 5 när han lade fram förslaget om "De villrådigas råd". Varför har vi inte tänkt på det tidigare? Han får oss alla att framstå som rena knasamatörer (jag ska skicka mina dresserade mördargetter mot honom). Självklart måste jag också hjälpa till med de få kunskaper jag besitter:

Håkan Stendahl
Hagsåtra Torg 42
124 73 BANDHAGEN
Tel. 08-86 62 99

Ämnen: Vapenlekar, Ringbrynjemakeri.

Jonas: Jaha, så var de tre... Själv kan jag ju ingenting om Live som ni säkert redan märkt, men jag jobbar oförtrutet vidare på det! I Finnåker lärde jag mig till exempel att göra ringbrynjor. Nu fick rådet ett nytt namnförslag också, vad säger du om det, Anders?



SPAVs KampanjLive 2 3-4 juli 1993

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

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

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

Soldat i Baronens sold
Fientlig soldat
Legosoldat
Livvakt
Rebell
Spion
Jägare
Prisjägare
Monsterjägare
Sheriff
Efterlyst brottsling
Rövare
Barbar
Hordling/Svartfolk
Inkvisitor med följe
Medlem i ond sekt (ange även täckmantel)
Vårdshuspersonal (betalar halva priset)
Nybyggare (betalar halva priset)
Amazon (endast tjejer)
"Alvfolk"
"Vampyr" eller liknande



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

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

Äventyrsgillet

en föreningspresentation av Helen Lindelöf

I södra delen av vårt avlånga land fanns för länge sedan några uttråkade äventyrslystna hjältar. Det var tappra krigare, listiga tjuvar och mäktiga magiker. Det fanns dock ett problem; även om vissa anade att de var ämnade för något stort, visste de inte vad. Men så en dag for en av dem till en ett örike i väster och gjorde ett besök i ett grottsystem. Där utrustade han sig med svärd och sköld för att bekämpa de mest vidunderliga monster. När han återvände från den långa och farofyllda resan, kunde han stolt förevisa sina ärr. Hans tappra dåd väckte inte bara stor beundran bland vännerna, utan också en längtan efter att utföra än större bragder. Vännerna blev också lite misstänksamma, talade han sanning? Hjältar är inte precis kända för att underskatta sina bedrifter. En undersökning på plats kunde dock både bekräfta uppgifterna och ge de misstroagna en chans att utföra egna hjältebedåd. Både under denna vår första resa till fjärran land, och genom senare erfarenheter, har vi fått vissa andra misstankar bekräftade. Det är minst lika tillfredsställande (och tidvis mindre dödligt) att besegra sina motståndare med list som att slå ner dem.

Men våra hjältar nöjde sig inte med att söka äventyr i främmande länder, år 1986 beslutade de sig även för att bilda ett gille, vilket kunde samla äventyrslystna varelser av alla de slag. I detta gille, som man efter moget övervägande döpte till Äventyrsgillet, kunde man tillsammans söka faror och om så behövdes skapa nya. Men för att medlemmarna inte av misstag skulle skada varandra, nödgades man instifta vissa föreskrifter om vapen, rustningar, magi, mirakel och striders beskaffenhet. Reglerna för strid var i begynnelsen tyvärr så krångliga att en mäktig gud måste följa med och hjälpa våra äventyrare att räkna, det gick till och med så långt att guden var tvungen att ropa de magiska orden TIME-OUT mitt i en strid för att stoppa tidens gång, och för Liemannen peka ut vem eller vilka som var i tur att företaga den sista vandringen. En annan olägenhet var kvalitén på våra vapen, smederna hade ännu inte lärt sig konsten att tillverka svärd med egg.

Med åren har vi genom tålmodigt testande och otaliga misslyckanden nått större visdom. Guden som följde våra äventyrare öde har genom rationalisering fått andra uppgifter. Äventyrarna vet nu själva när Liemannen är i antågande, även

om vissa ibland ignorerar hans bud. Svärderna har fått ett mera eggande utseende och vi har genom studier av otaliga heliga och magiska skrifter kunnat utöka och förbättra våra andliga och magiska konster. Redan tidigt riktades våra blickar mot andra sfärer, ingen tid eller plats är oss främmande, vi har exempelvis förkovrat oss i ämnen som ockultism, Pan och vampyrer.

Vi i Äventyrsgillet träffas regelbundet och nya medlemmar med det rätta sinnelaget är givetvis välkomna. Vi både tränar och jagar monster i trakterna av Malmö. Om du är intresserad så tag kontakt med:

Peter Svärd
Tel. 040-981341

eller Peter Hansson
Tel. 040-93 06 03

Jonas: Jaha, nu har vi sett föreningspresentationer från Regia Anglorum, Morgonstjärnan, SCA och Äventyrsgillet. Fortfarande återstår (om de är intresserade) Seregon, SFL, Gyllene Hjorten, MASK, VÅS och Enhörningen. Därutöver finns det säkert en hel del mindre kända Live-föreningar som är intresserade av att komma till tals, ni är alla hjärtligt välkomna att skicka in era presentationer. Ni kan berätta er förenings historia, gärna med några pikanta anekdoter, eller passa på att göra reklam för er själva. Hur ni utformar presentationen är helt och hållet upp till er själva, bara ni håller den under 4 sidor (ca 15000 tecken). Adressen hittar ni som vanligt på sidan 2.



Livearrangörer, se hit!

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

Jonas & Lars.

Fëa Livia är det senaste stjärnskottet på LRP-fansinens ännu så länge ganska glesa natthimmel. Där strålar sedan en tid tillbaka även *Morgonstjärnans Kungörelser* och *StrapatS*, och vem vet, kanske finns det ytterligare några hittills oupptäckta stjärnor där ute?

Fëa Livia nr 1 drabbade den intet ont anande omvärlden i slutet av mars 1993. Meningen är att man ska återkomma ungefär en gång i kvartalet med ett färskt nummer. Nu låter ju inte fyra nummer om året särskilt imponerande, men imponerad är just vad man blir av Fëa Livia, åtminstone vid första anblicken. För det första är den är stor och tjock för att vara ett LRP-fansin, 36 A4-sidor. För det andra är den snygg, såväl illustrationer som fotografier och den laserskrivna texten får klart godkänt. Slutligen finns det en del mycket läsvärda artiklar. På det hela taget är det tveksamt om man kan klassa Fëa Livia som ett fansin, gränsen till tidning är härfin. Med en upplaga på 200 exemplar och ett pris på hiskliga 30 kronor så inser man snart att Fëa Livia försöker spela i den högsta divisionen. Det återstår att se om man klarar av det...

Om jag tar er med på en tur genom Fëa Livia från pärm till pärm, så finner vi det här på vår väg:

Omslaget är en imponerande syn, men visst är det tråkigt när man "lånar" illustrationer. Ännu sämre är det när man inte anger källan eller upphovsmannen! Fy skäms! Vi vänder raskt blad och finner en oklanderlig ledarsida, följd av innehållssidan och ett kort kalendarium. Innehållsspalten är inte direkt vacker med sina stela datorillustrationer medan kalendariet har en läcker font som man borde använda sig av oftare.

Vi bläddrar vidare och hamnar i en artikel om Orcher på Live. Återigen ett nytt typsnitt i rubriken, men artikeln är läsvärd även om den i mitt tycke är lite för "seriös" och i det närmaste skrämmer bort presumtiva nybörjare genom att ställa för höga krav. Vill vi ha en levande och växande hobby får vi också acceptera att alla är barn i början! Goda råd kan dock aldrig skada, men begär inte för mycket av nybörjare!

På nästa sida hittar vi en kort artikel om vikten av välgjorda Live-utskick, och jag kan bara instämma med författaren. Fast vad är det för fel på att spela en liten grå sten på ett Live, om man nu vill det? Själv tycker jag det låter som en utmaning!

Den som orkar ta sig igenom de följande nio sidorna får ta del av en alldeles förträfflig Livekrönika. Tyvärr är den skriven med ett i och

för sig mycket vackert typsnitt, men det blir väldigt påfrestande att läsa efter ett par sidor. Till rubriker passar det utmärkt, men absolut inte i den löpande texten! Ett par fina illustrationer ger dock ett behagligt avbrott och tillfälle att vila ögonen.

Vi hoppar ett par sidor för att skona de som tycker om poesi, och hittar istället en debattartikel om kvantitet kontra kvalitet, en nog så intressant fråga. På de nästföljande sidorna fann jag något som fick mig att rysa och inse att min artikel om allemansrätt kom lite för sent. Spika grova spikar i en stackars ek! Brrrrr!

Lite längre fram dyker det upp en rapport från ett mini-bordell-Live(!) Jag vågar knappast tänka på vad som hade hänt hobbyns rykte om någon av våra sensationssugna kvällstidningar råkat få nys om det evenemanget...

Nu börjar vi närma oss slutet, men först tar vi oss igenom en fyra sidor lång artikel om hur man syr en medeltida pöskkjorta. Bra skriven med fina illustrationer, men kanske lite onödigt lång?

Den som är intresserad av en personbeskrivning fylld med blodsoffer och perversa sexorgier får sitt lystmäte på de nästföljande sidorna, bara man står ut med de hemska sidramarna - återigen datorritade, stämning-förstörande effekter.

Fëa Livia nr 1 avslutas med ett guldkorn, en trevlig intervju med Live:aren och tecknaren Veronika Almström. Jag hoppas få se mer av den intervjuerien i framtiden.

Sammanfattningsvis ger jag Fëa Livia följande positiva respektive negativa betyg:

- + Överlag behärskar artikelförfattarna det svenska språket bättre än vad man är van vid i fansin.
- + Vackra illustrationer och högkvalitativa foton.
- + En hel del läsvärda artiklar.
- Det avskräckande priset.
- På tok för många olika varianter av typsnitt.
- Utgivningstakten.
- Somliga artiklar ger intryck av att man ser ner på nybörjare och andra som av olika anledningar inte har så bra utrustning eller kan rollspela särskilt bra. Visst är det bra om det finns "seriösa" levande rollspel för de som verkligen sätter stämningen främst, men även nybörjare måste ju kunna komma in någonstans utan att känna sig mindre värda!

Trots allt kan jag rekommendera Fëa Livia och önskar dem all lycka till i fortsättningen!

Jonas.

Fëa Livia c/o Samir Belarbi,
Vaksalagatan 55 2 tr.
753 31 UPPSALA
Tel. 08-625 73 24 (Staffan Rislund)

Vad får man göra i skogen egentligen?

- En studie i allemansrätt av Jonas Nelson

De flesta levande rollspel utspelar sig helt eller delvis ute i Guds fria natur, men vilka friheter får man egentligen ta sig i skogen? Får man arrangera ett levande rollspel för 200 deltagare som eldar, bygger läger och väsnas, utan att ens underrätta markägaren? Vad säger allemansrätten?

"Frihet under ansvar"

Alla svenskar känner till allemansrätten, men långt ifrån alla vet vad den egentligen innebär. Vi tar allemansrätten som en självklarhet, kanske utan att tänka på att det är en unik möjlighet som saknar motsvarighet i de flesta länder. Därmed inte sagt att vår allemansrätt är evig, den har ändrats tidigare och kan komma att ändras eller begränsas ytterligare, t.ex. om vi går med i EG.

Den svenska allemansrätten är även unik såtillvida att det ingenstans i någon lagtext sägs vad den är för något eller vad den omfattar. Det finns dock några paragrafer, till exempel i brottsbalken, naturvårdslagen, terrängkörningslagen, fornminneslagen, brandlagen, fiskelagen och jaktlagen som sätter gränser för allemansrätten. I övrigt gäller i princip att "det som inte är förbjudet är tillåtet", naturligtvis med hänsyn taget till sunt förnuft och friluftsvett. Man brukar sammanfatta det med termen "Frihet under ansvar".

Allemansrätten i stort

I stora drag innebär allemansrätten den begränsade rätt som alla har att ta sig fram, åtminstone till fots, över annans mark, och att tillfälligt uppehålla sig där. Den innebär vidare rätten att i skog och mark plocka vissa naturprodukter, t.ex. bär, svamp och blommor. En grundläggande förutsättning är hela tiden att man inte tar sig sådana friheter att markägaren förorsakas någon olägenhet eller skada. Men det är inte bara markägaren som ska respekteras. Marken, omgivningen, växtlighet, djurliv och andra friluftsutövare kräver också hänsyn.



Att färdas över annans mark

Man får gå över annans mark, utom över tomt, plantering, åker med gröda eller annan mark som kan ta skada. Detsamma gäller för cykling och skidåkning. Ridning ingår i allemansrätten, men bara så länge marken inte skadas nämnvärt. Det är inte tillåtet att rida i skid- eller motionsspår. Det är förbjudet att framföra motorfordon i terrängen, med vissa undantag, t.ex. körning för jord- eller skogsbruk. Man får INTE köra i terräng ÅVEN om man fått lov av markägaren! Man kan inte förbjuda någon från att gå eller cykla på enskild väg, men vägens ägare kan besluta om att motorfordonstrafik ska vara förbjuden på enskild väg. I så fall ska förbudet vara klart skyltat.

Att vistas, tälta och övernatta

Allemansrätten innebär även rätten att uppehålla sig på annans mark, åtminstone en kortare tid. I grunden gäller samma självklara regler vad man än tar sig för i naturen; markägaren och andra människor måste respekteras, och man får inte skada naturen eller annans egendom. Om man tänker tälta eller övernatta en längre tid, eller slå upp fler tält på samma plats (något som är vanligt vid levande rollspel), bör man välja en plats med tålig mark. Lövängar, bördig lövskog och lavmarker bör undvikas. Den som tältar så ovarsamt att naturen skadas kan bli ersättningskyldig.

Det sägs ibland att man får tälta en natt utan markägarens medgivande, men det står inte fastställt i någon lag. Hur länge man kan tälta på en och samma plats beror på omständigheterna. Alldeles utanför en tomt eller inom syn- och hörhåll från en gård är det högst olämpligt att tälta ens en natt utan lov, men långt ute i obydden mildtals från närmsta hus kan man säkert tälta en vecka utan att riskera straff. Vad som menas med "en och samma plats" är luddigt, men det räcker inte med att flytta tältet tio meter inför nästa natt!

Även om man inte *måste* be om lov för att slå upp ett tält så är det alltid trevligare om man gör det. Det kan ju alltid kännas tryggt för markägaren att veta vad det är för konstiga figurer som håller till borta i skogsbrynet, annars kanske han ringer polisen eller kommer ut med älgstudsaren i högsta hugg. Om man tänker tälta eller på annat sätt övernatta i en större grupp ska man *alltid* ta kontakt med markägaren.

Man får bada överallt utom från annans brygga eller tomt. Där tomtgränsen är osäker räknar man

som tomt område inom syn- och hörhåll från bebyggelse. Vidare får man ta dricksvatten från sjö eller källa, men inte leda bort vattnet eller dämna upp vattendrag.

Naturligtvis är det också olagligt att skräpa ner i naturen, men det behöver jag väl inte säga?

Eldning

Lägereldar är något som är mycket vanligt förekommande på levande rollspel, och elden blir en naturlig och mysig samlingsplats för sagoberättande, matlagning och trevlig samvaro i största allmänhet. Men oavsett detta så är det kanske inte alla gånger så lämpligt att göra upp eld ute i det fria, och ibland är det rent av förbjudet.

Eldning ute i naturen är tillåten endast med största försiktighet, och den som eldar är ansvarig för att elden inte sprids. Dessutom är det förbjudet att elda om det kan skada mark eller växtlighet. Alla vet väl till exempel hur fula sår en klipphäll kan få om man eldar direkt på den. Ljungmark är inte heller lämpligt att elda på, eftersom elden kan gå ner i ljungens rötter där den ligger och pyr och sprider sig, för att sedan blossa upp mycket senare på ett helt annat ställe!

Vid torrt väder råder det ofta eldningsförbud. Då får man inte ens elda i iordningställda eldstäder. Fältkök och liknande får man dock använda under förutsättning att man är försiktig. Eldningsförbud utfärdas av den lokala brandmyndigheten, dit man alltså kan vända sig för att få besked.

Vad skogen ger...

Skogen håller med många naturresurser, men man får inte tillgodogöra sig dem hur som helst. Hör här vad brottsbalkens 12 kap 2§ säger:

"Den som i skog eller mark olovligen tager växande träd eller gräs eller, av växande träd; ris, gren, näver, bark, löv, bast, ollon, nötter, kåda eller ock vindfälle, sten, grus, torv eller annat sådant som ej är berett till bruk, dömes för åverkan".

Alla de naturprodukter som räknas upp här är det alltså förbjudet att plocka utan markägarens tillstånd. Men med markägarens medgivande går det alltså för sig. Det kanske kan tyckas småaktigt att man inte ens får ta med sig en liten sten eller en lövruska hem från skogen, och jag tror inte heller att någon skulle kunna fällas för det. Men så står det alltså i lagen!

Det som man *får* plocka är således grenar och kvistar på marken, kottar, svamp, blommor och bär, om inte växten i fråga är fridlyst förstås. Naturligtvis får man inte ta frukter och bär från någons tomt, men förvildade fruktträd på ödetomter är tillåtna att ta ifrån.

Som ni märker är det oerhört mycket mer man får göra i skog och mark om man har markägarens tillstånd. Det lönar sig alltså att som arrangör kontakta markägaren och be om lov. Får man det inte har man inte förlorat något, allemansrätten ger er ändå rätt att hålla till på hans mark, men med ett tillstånd kan man ha bra mycket roligare. Det skadar aldrig att ha bra kontakter med lokalbefolkningen. Underrätta gärna även övriga närboende, så att de inte ringer polisen i onödan när de ser mystiska figurer i svarta mantlar som smyger omkring i skymningen och utför konstiga ritualer.

Jakt och fiske

Jakt och fiske ingår inte i allemansrätten, utan följer jaktlagen respektive fiskelagen. Med jakt menas de flesta försök att fånga, förfölja eller döda vilda däggdjur eller fåglar. Att t.ex. skjuta mot djur med pilbåge, slunga eller slangbella är alltså förbjudet. Likaså är det förbjudet att ta fågelbon eller fågelägg.



Fiske är generellt sett förbjudet i allt enskilt vatten om man inte har tillstånd eller fiskekort. Huvudregeln är att enskilt vatten sträcker sig 300 meter ut från strandlinjen, vattnet utanför denna gräns räknas som allmänt vatten, och där gäller i de flesta fall fritt fiske med rörliga redskap. Det lär knappast bli aktuellt på något Live, så jag lämnar fisket därhän med detta.

Hundar och andra husdjur kanske får följa med på Live då och då. Då ska man tänka på att djurägaren har så kallat "strikt ansvar", dvs ägaren är under *alla* omständigheter ansvarig för de skador hunden (eller vad det nu är för husdjur) kan tänkas förorsaka. Under tiden 1 mars - 20 augusti råder hundförbud i alla naturmarker inklusive större parker (Hagaparken i Stockholm t.ex.). Hundförbud innebär lyckligtvis inte att hund är förbjudet, utan att man måste hålla den kopplad.

Störande uppträdande

Många människor söker sig ut i skogen för att få avkoppling och naturupplevelser. Om de då tvingas lyssna till avgrundslika svartfolksvrål, härskrin och stridslarm kan de med rätta bli förtörnade. Det är helt klart att allemansrätten inte ger någon rätt att väsnas i naturen, och ett störande uppträdande i naturen på platser som besöks av många människor är otillåtet enligt naturvårdslagens regel om hänsyn till andra. Vidare kan man naturligtvis inte hindra andra människor från att vistas i området där ni har Live. Men å andra sidan kan ingen förbjuda er att ha ett levande rollspel i skogen så länge man inte påtagligt stör någon annan. Hänsyn fungerar åt båda hållen!

Skyddade områden

Många fina naturområden som lämpar sig förträffligt för levande rollspel, till exempel trollska urskogar, kan lyda under särskilt strikta bestämmelser som begränsar eller helt ersätter allemansrätten.

Nationalparker är våra mest reglerade naturområden. I allmänhet gäller att man inte får plocka växter, bär eller annat för att ta med sig ut ur parken (däremot får man äta dem på platsen). Särskilda bestämmelser gäller i allmänhet också för tältning och eldning. Tyresta urskog strax söder om Stockholm är vår senaste nationalpark. **Naturresevat** lyder under liknande regler som nationalparker. Föreskrifter om vad som gäller inom området brukar finnas uppsatta vid reservatgränsen, eller kan fås från Länsstyrelsen. Märkliga eller på annat sätt värdefulla naturföremål (ofta gamla träd, jättegrytor eller liknande) kan fridlysas som **naturminnen**. Dessutom finns det **naturvårdsområden**, **strandskyddsområden**, **djurskyddsområden**, **sälskyddsområden** och **fågelskyddsområden**, som alla begränsar allemansrätten och till och med helt kan förbjuda vistelse inom området under vissa tider. Därutöver finns **forrninnen** som lyder under forrninneslagen.

Ta reda på vilka bestämmelser som gäller inom ditt Live-område. Länsstyrelsen och kommunen vet vad som gäller där du bor.

Brott och straff

Bryter man mot de lagar som begränsar allemansrätten är man en brottsling och bestraffas som en sådan. Det vanligaste inom friluftsliv är att man orsakar skada på annans egendom (byggnader, mark, vegetation mm.) och blir skadeståndsskyldig. Grundprincipen är den att allt friluftsliv utövas på egen risk och under eget

ansvar. Detta gäller även om man deltar tillsammans med andra i organiserade aktiviteter som t.ex. levande rollspel. Men om en grupp eller en friluftsvärksamhet som *helhet* orsakar skador utan att någon av deltagarna egentligen är ovarsam är det arrangören som blir skadeståndsskyldig. Det går inte att undgå straff genom att hävda att man inte visste om att det var förbjudet att göra så eller så.

Jag avslutar den här förhoppningsvis tänkvärda artikeln med ett utdrag ur Upplandslagen, en av våra gamla svenska landskapslagar:

"Nu barkar någon av näver i en annans skog. Tager han en mansbörd, skall han böta tre örar. Lika mycket för ännu en och likaså för den tredje. Tager han en fjärde, böte han tre marker."

Källor:

Ahlström, Ingemar: **Allemansrätt och Friluftsvett**, Publica förlag 1982.

Ivarsson, Dag: **Patrullscoutboken**, KFUK-KFUM 1974.

Svea Rikes Lag, Norstedts förlag 1992.

— Silvertejp —

Kraftig, brittisk silvertejp av hög kvalitet på 50-meters rullar säljes billigt, styckvis eller hel kartong.

50 kronor/rulle

900 kronor/kartong (18 rullar)

Kontakta Micael Åkesson, 08-600 07 14.

"Tala är silver men silvertejp är guld värd"
(Live-ordspråk)

Här kunde du ha annonserat!

Annonser behöver inte vara större än så här för att man ska få syn på dem, som du just märkte!

Visste du förresten att små annonser - bara de har någon sorts anknytning till levande rollspel - är helt gratis i StrapatS?

Bjuder in till...

Draksådd...

I begynnelsen skapades världen av Skaparen. Till sin hjälp hade han fyra redskap: Eld och Vatten samt Jord och Luft. När Skaparen var nöjd startade Han Tiden och drog vidare. Kvar lämnade han De Fyra att förvalta och utveckla världen. Deras åsikter om hur den skulle se ut gick dock isär när Skaparens tankar inte längre fanns att styra och vägleda deras arbete.

Denna deras oenighet skapade efter en tid två disharmoniska krafter. Dessa var Godhet respektive Ondska. De två tog rasht upp kampen om vem som var störst bäst och vackrast. I konkurrens med de redan etablerade Krafterna.

Tre väldiga kämpar skapades och folken delades nu inte bara av elementen utan även av en annan mer grundläggande livssyn. De tre Avatarerna dyrkades som gudar. Själva bryr de sig inte om detta utan koncentrerar sig på att hålla de olika grupperna jämnstarka.

Samtidigt har mer världsliga ledare dykt upp. Såsom Bergakungen. Men även olika dolda krafter som jobbar mot mål endast de själva vet. Om ens det!

Mitt upp i allt detta försöker de olika folken leva och verka. Plitta skatter, ädda prinsessor. Ja, ni vet sänt som äventyrare brukar göra...

Det hela utspelar sig:

30 Juli-1 Aug 1993

Frågor kan du ställa till ansvarige (helst per brev):

Erik Malmcrona, Särimmers Vänner

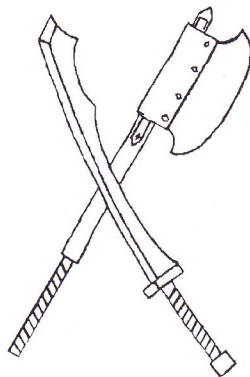
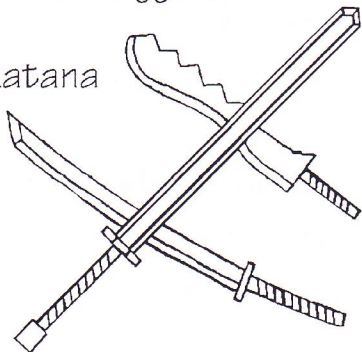
Nordostpassagen 36, 413 11 Göteborg

Telefon: Mån, Tis och Fre 18-21 eller helg på 031-42 48 22.

Latexvapen och annat för alla smaker...

Orkhuggare

Katana



Lång-
yxa

Svartalvssabel

Slagsvärd



Kortsvärd



Bredsvärd

För komplett katalog skicka frankerat warkuvert till
Bertolf Vapensmed Nordostpassagen 36 413 11 Göteborg

RINGBRYNJOR!

Färdiga eller lösa ringar...

Vi erbjuder två typer av ringar:
Innerdiam. 10mm, tjocklek 1.5mm samt
Innerdiam. 12mm, tjocklek 1.3mm.

Färdig brynja: 650:-/350:- per kvadrat fot!

Lösa ringar: 10x1.5 370:- per 5'000 st och
12x1.3 360:- per 5'000 st.



KLUBBRABATTER

Föreningar erhåller följande rabatter
vid större beställningar:
10 vapen, eköldar och/eller rustningar ger 15%
20 " " " " " " 20%

För komplett katalog skicka frankerat
markkuvert (05 och 5:80) till:
Bertolf Vapensmed
Nordostpassagen 36
413 11 Göteborg

SCA, en kort presentation

av Leif Eurén

The Society for Creative Anachronism (SCA), är en förening där medlemmarna försöker bilda sig en uppfattning om Västeuropas medeltid genom att på ett kreativt och levande sätt återskapa olika aspekter av den. Vi inte bara studerar medeltiden, utan försöker också få en handgriplig upplevelse av hur den hade kunnat gestalta sig. Det uppnår vi genom att återskapa föremål, som vi sedan sätter i praktisk användning i sitt riktiga sammanhang.

Föreningen startades 1966 av studenter vid Berkely-universitetet i Californien, och har sedan dess vuxit till en internationell organisation med mer än 25000 medlemmar. Den svenska grenen grundades för cirka 10 år sedan av en handfull historientusiaster i Stockholmstrakten; och idag är vi vi cirka 500 i alla åldrar, spridda över hela Sverige.

För att skapa stämning har vi medeltida namn och försöker uppträda så som den höviska riddartraditionen bjöd. Detta ger rika möjligheter att åskådliggöra och förstå medeltidens historia på ett sätt som är svårt att uppnå enbart genom vanliga studier. Det vi gör blir en syntes av forskning och upplevelse. Mångfalden av verksamheter - dräktsömnad, matlagning, kalligrafi, stridskonst, heraldik, smide, musik och dans, för att nämna några få - gör att människor med vitt skilda intressen kan samverka för att uppnå ett helhetsintryck av medeltid.

Föreningen ställer inga krav på medlemmarnas prestationer. Däremot uppmuntras och premieras forskningen. Ibland genomför vi uppvisningar där vi försöker förmedla lite av våra upplevelser och insikter till allmänheten; vi har gjort sådana arrangemang tillsammans med flera svenska museer. Men det är inte vår huvudsakliga verksamhet. Istället vänder sig flertalet av evenemangen till medlemmarna. Vid dessa sammankomster kan allt möjligt hända. Vi tornerar, äter, dricker, musicerar, dansar, eller helt enkelt bara umgås i dräkt. Sådana träffar kan vara allt från en kväll till en hel vecka - vårt största årliga evenemang i Sverige är vår medverkan i Gotlands Medeltidsvecka.

Den värld, som med tiden har växt fram, kallar vi för The Known World (Den Kända Världen). Den består för närvarande av tolv kungariket, där det i varje kungarike finns en mängd lokala grupper, som kallas härader. Flera härader tillsammans kan bilda ett furstendöme eller ett baroni, och även inom furstendömen kan baronier förekomma (grupperna inom ett baroni kallas för kantoner, i stället för härader).

Kungarna och furstarna vinner sina troner genom torneringar, medan baronerna i teorin är tillsatta på livstid. I praktiken avgår dock en baron efter 6-8 år på sin tron. Förutom kungligheter styrs varje grupp, stor som liten, av ett antal ämbetsmän. Drotsen är ordförande, skattmästaren tar hand om kassan, härölden bevakar heraldiken, osv.

Gruppen i Sverige är ett baroni, heter Nordmark, och har medlemmar över hela landet. Vi ingår i furstendömet Drachenwald (dvs. Europa), som i sin tur är en del av Östra Kungariket, som, förutom Europa, täcker nordöstra USA. Men just i dagarna håller

Drachenwald på att frigöra sig från Östra Kungariket, och kommer att bilda ett alldeles eget kungarike. Allt i enlighet med SCA:s stadgar.

Även om detta väldigt mycket liknar Live Role Playing, så är det inte det. Den mest grundläggande skillnaden är att i SCA ska alltid vara äkta: det är äkta varor som säljs av hantverkarna; guld- och silversmycken är gjorda av ädla metaller, och allt betalas med riktiga pengar. Om en riddare tar sig en väpnare, är det för att han faktiskt tycker denna är tillräckligt bra, och att han bli bättre genom att vara väpnare. Den som får en utmärkelse, med tillhörande titel av kungen, har gjort sig förtjänt av den.

Detta kontrasterar mot LRP, där det mesta händer som en del i spelet: låtsaspengar och titlar delas ut av kungen, med den enda anledningen att mottagaren har rätt roll; lycksockare hittar fantastiska skatter som gör dem rika bortom allt förstånd, så länge spelet varar, och buffliga krigare förgriper sig på de svagare. Detta gör naturligtvis upplevelsen desto starkare, men sagan måste någon gång ta slut. SCA har valt att göra upplevelserna en magnitud mindre, för att istället låta dem vara desto längre.

Och där har vi den andra viktiga skillnad mellan LRP och SCA: tidsperspektivet. I SCA har man

sin "roll" (persona) hela tiden. Man skapar den själv, hittar på namn och bakgrund, och man lever med den och utvecklar den. Ingen utom man själv bestämmer över den. Och man använder den, som sagt, varje gång. Man förväntar sig också att även andra behåller sin persona från gång till gång (även om det finns de som byter). Detta gör att man utvecklar relationer till andra, och att dessa finns kvar från ett evenemang till nästa, något som även det förhöjer upplevelsen.

Men naturligtvis kan man råka ut för saker. Och då är det på riktigt! Mitt eget alter ego, Peder Klingrode, har jag gestaltat sedan våren 1985. Peder är en hanseastisk köpman i Stockholm på 1350-talet, kanske inte en av de rikaste, men har det ändå ganska gott ställt. Peder är inte en roll som jag fått av en spelledare, utan en person som jag hittat på helt själv. Ingen har lagt sig i bakgrundshistorien, eller hur mycket pengar och färdigheter Peder har.

Nu har Peder blivit Drots i baroniet Nordmark, vilket närmast motsvarar statsminister för det aktuella området. En ansvarsfull post, speciellt nu när Baronen abdikerat och Baronessan kungjort att hon ämnar göra detsamma, så snart folket enats om vem som ska bli ny baron efter henne, detta samtidigt som furstendömet Drachenwald (som baroniet ligger i) har förklarat sig självständigt, och snart skall kröna sin första egna kung och drottning. Detta sätter sina spår i vad jag gör på evenemangen, eftersom det är många som behöver råd och utlåtanden. Och det är också därför det är jag som skriver denna artikel.

En tredje skillnad, som kanske är viktig att påpeka i det här sammanhanget, är den i kämpaleken. Mest påtagligt är att vapnen är av rotting och är hårda; boffer- och latex-vapen används inte alls. Därför sker den också alltid i rustning. Säkerhetskontrollen är rigorös, och bestämmelserna desamma inom hela SCA. Vilket gör att man kan ta sin rustning och sina vapen och åka varthelst i SCA och delta, utan att behöva sätta sig in i nya regler, eller ändra på sin utrustning.

Ytterligare en skillnad är att deltagarna i ett SCA-evenemang inte förses med någon roll; den måste man hitta på själv. Detta kan få även en rutinerad Live-spelare att bli lite vilsen. Så för att känna sig riktigt hemma på SCA-evenemang, bör man ha en persona, så att man i alla fall kan tala om vad man heter.

Att välja en persona kan vara både lätt och svårt. Viktigast är namnet. Det ska vara medeltida. Vi känner alla till många namn som låter medeltida;

de flesta av dem är nog det också, men många är det inte. Oftast är de då uppfunna av någon fantasy-författare, och det kan vara svårt att skilja äkta vara från en skickligt gjord förfälskning. Men för en tillfällig gäst är autenticiteten inte det viktigaste. Den som planerar att bli medlem i SCA bör dock tänka över sitt namn noga, och inte fästa sig alltför mycket vid ett med tvivelaktigt bakgrund.

Viktigt är också att man inte får ta sig exakt samma namn som en känd person, vare sig historisk eller uppdiktad. Varken Robert of Locksley eller Harald Härfagre är godkända. Däremot är både Joseph of Locksley och Harald Rödskägg helt OK. Inte heller får man lägga till titlar till namnet (som t ex greve, vicomte och hertig); dessa används nämligen inom SCA, och förlänas av kungen. Men för övrigt är fältet fritt.

Visst kan det bli konflikter när LRP-spelare bevisar ett SCA-evenemang. SCA är inte som ett Live, även om det kan tyckas så vid en hastig anblick. Folket i SCA förväntar sig att man ska vara hederlig och hövlig, lojal undersåte till kungen och att man följer lagens bud. Aldrig kan man i SCA försvara ett beteende med att det hör till rollen.

Hur ska man då bete sig? Ja, svaret är väldigt enkelt. Varje Live har ju sin spelledare, som sätter upp reglerna, och ingen skulle tänka sig att ifrågasätta dennes rätt att göra så. När SCA ordnar evenemang är det SCA:s regler som gäller. Dessa kanske inte är så uppenbara; eftersom vi har exakt samma regler hela tiden, behöver vi inte dela ut något regelhäfte till deltagarna. Alla känner till dem ändå, så fråga vem som helst, speciellt de som arrangerar evenemanget. De flesta är mer än villiga att förklara hur det ligger till och vad man ska tänka på.

Det av våra evenemang som är mest känt i LRP-kretsar, är vårt deltagande i Gotlands Medeltidsvecka, där vårt paviljong-läger blivit berömt (för att inte säga beryktat). SCA:s regler säger att vem som helst är välkommen till våra evenemang, bara han eller hon bär ett försök till medeltida dräkt. Därför varken kan eller vill vi utestänga några LRP-spelare från detta läger, eller från några andra evenemang heller. Men i lägret är det SCA:s regler som gäller. Tycker man inte om dem, får man söka sig någon annanstans att bo.

Dessutom har vi flera gånger råkat ut för något, som på engelska kallas "guilt by association". Det är när SCA som grupp hålls skyldiga för saker som vi inte gjort. I alla fall inte som grupp. Att enskilda medlemmar betar sig dumt, det kan

hända vilken grupp som helst. Det har vi råkat ut för och det vet vi hur vi ska hantera. Men när vi ställs som ansvariga för saker som vi inte känner till, och som inte ens gjorts av medlemmar, blir frustrationen fullständig. Detta har gjort att vi numera inte gärna ser att Live anordnas i nära anslutning till våra evenemang, vare sig i tid eller rum. Det här är ingen kritik mot LRP som sådant; bara en naturlig följd av alla dåliga erfarenheter vi fått av de Live som hållits, bl a under Gotlands Medeltidsvecka, och där SCA fått ta all skit för spelare som betett sig dumt.

På annan plats i denna tidning (*precis här nedan, faktiskt. Jonas anm.*) skriver Sofia Hoas (känd i SCA som Hawas Arna Krämplösa) om vilka regler som gäller för denna sommars läger i Visby. Om ni planerar att åka dit och bo i vårt läger, så läs detta inlägg. Sofia är nämligen Autokrat för evenemanget, vilket är så nära man kan komma Spelledare i SCA, och hon har mandat, från hela SCA, att bestämma som hon vill över detta.

Jag vill bara avsluta med att säga att även om jag här beskrivit SCA i väldigt positiva ordalag (och kanske klankat lite på Live), så vill jag på intet sätt förringa värdet i LRP. Jag deltar då och då i Live, och tycker det är väldigt roligt. Det skiljer sig tillräckligt från SCA för att kännas annorlunda, men inte så mycket att det blir konstigt. Och jag skulle bli väldigt ledsen om endera försvann. SCA och LRP konkurrerar inte; de kompletterar varandra!

Leif Eurén
ordf SCA - Nordmark

Peder Klingrode
drots i baroniet Nordmark

Om du nu blivit intresserad och vill veta mer om SCA och hur man blir medlem, kan du vända dig till någon av följande personer:

Leif Eurén Karin Lagergren
Härjedalsgatan 40 Volrat Thamsög. 20 : 3431
162 23 VÄLLINGBY 412 60 GÖTEBORG
Tel. 08-87 25 49 Tel. 031-81 40 82

SCA:s Tältläger

Här kommer det information om Medeltidsveckan på Gotland. Som ansvarig samordnare av SCA:s tältläger har jag valt att skriva lite i den här tidningen för att öka kommunikationen mellan oss.



Det kom in en hel del kritik angående "Livare" på Wisby förra året. Ryktet blir snabbt dåligt när en, för många redan skum, förening springer omkring och "sticker ner" folk på öppen gata utan att förklara för tillskyndande allmänhet att det bara är på låtsas, och bara ligger livlös kvar på gatan. Vidare är det inte en självklarhet för alla att man fjättrar och slår vilt svärande och klagande slavinnor... För att få ett bra rykte är det viktigt att hålla en öppen konversation med allmänheten. Väljer vi att vara ute bland vanligt folk, får vi också respektera att bryta vår roll i några sekunder med en enkel förklaring att det är ett spel.

Det stora flertalet sköter sig också, men de som syns är rötäggen och de kan förstöra en hel del, och det är vårt ansvar att se till att dessa inte skall komma fram och göra dålig reklam. Det räcker med att *en* medlem gör något galet *en* gång för att det sedan skall ligga i fatet för resten, tro mig, jag vet...

För att kunna ordna ett trevligt tältläger även i framtiden krävs ett gott förhållande till såväl allmänhet som myndigheter.

"Livare" är välkomna i tältlägret även i år, men glöm inte att det är ett SCA-evenemang där SCA:s spelregler gäller. Och vår grundtanke är ju densamma; att skapa en medeltida stämning. Det vi kräver är att du är artig mot alla deltagare, att du accepterar våra kungligheter och regler. Alla i lägret existerar, och ingår de inte i ditt personliga rollspel så får du se dem som nyfikna statister. Bofferstrider är inte tillåtna då de lätt misstolkas. Inga moderna saker får synas, området är en "förtrollad zon". Avgiften är satt för att täcka de kostnader det innebär att ordna lägret. Alla som respekterar detta är varmt välkomna!

Lägret är öppet 4-17 augusti. Anmälan sker genom inbetalning till postgiro 34 07 00-4, SKA-Nordmark. Ange namn, adress och ankomst- samt avresedag. Sista anmälningsdag är den 17 juli. Avgiften är:

SCA-medlem	20:-/natt	} Efter sista anm.dag förubblas avgiften.
Icke medlem	40:-/natt	

Daggäst, medlem 40:-/hela veckan
Daggäst, icke medl. 80:-/hela veckan

Med medlem menas medlemskap i SCA Inc. (USA) eller prenumeration på Silversparren. Medtag medlemskort eller Silversparre.

Sofia Hoas (Hawas Arna Krämplösa)
Södra Slottsgränd 5
621 57 WISBY
Tel. 0498-21 72 14, Jobb: 0498-21 93 10

Oh här är ytterligare en som vill lufta sina åsikter...

Välkommen till Medeltidsveckan?

- En diskussion om attityder och regler i anslutning till Herr Peders artikel på annan plats. Detta är en något tillspetsad debattartikel, snarare än en informationsdito.

av Olle Sahlin

- Alla som är intresserade av medeltiden är välkomna till Medeltidsveckan.
- Alla som är intresserade av medeltiden är också välkomna till SCA.

Ibland kan man stöta på en attityd som tycks motsäga ovanstående uttalanden. Denna attityd har sin upprinnelse i det faktum att de flesta verksamheter åtföljs av regler, och uppfattningen att dessa regler bör följas. Problem uppstår när en och annan person inte klart har förstått att regler är något man måste lära sig och inte får sig itutade redan med modersmjölken. Första gången man besöker en tillställning i SCA vet man vanligtvis väldigt lite om hur föreningen fungerar. Visst, man kan ha aldrig så stora kunskaper i hur det var på medeltiden – men det betyder inte att man omedelbart förstår hur det fungerar i SCA! SCA har ganska distinkta regler och konventioner, som tyvärr inte är omedelbart uppenbara.

Nå, då är det väl bara att lära sig? Berätta vilka de är så att vi får börja med en gång! Nja, reglerna är ganska många, och man kan inte lära sig allt bara genom att läsa sig till dem i en kort artikel. Det är dock inte det som är problemet. Problemet är de medlemmar, gamla som nya, som anser att alla brott mot reglerna är medvetna försök att sabotera allt det som SCA står för! Inte för att det helt enkelt beror på att ingen har berättat hur det ska vara. Det här är ett gammalt problem. Jag har varit med i SCA sedan årsskiftet 1984/85, och det var ett problem redan första året.

Nu går jag inte in på vilka regler som finns, utan serverar hellre en överlevnadsguide som berättar vilka rättigheter du har om du skulle råka ut för Attityden...

SCA är inte hela världen

Visby under Medeltidsveckan består av tre distinkta delar: SCA:s läger och aktiviteter, Medeltidsveckans aktiviteter, samt resten av världen. Kom ihåg detta. SCA:s regler gäller ENBART i den första av de tre delarna. Vissa andra regler gäller för Medeltidsveckan, men då egentligen bara för dem som är direkt berörda. Utanför Strandgatan kan du göra vad du vill (förutsatt att du inte bryter mot några lagar).

Okej, vad innebär nu detta? Och varför tar människan upp de här sakerna? Jo, attitydproblemet handlar ju om att "folk" inte följer SCA:s regler, och därför blir behandlade som någon sorts drägg och barbarer. Till exempel är det utomordentligt illa att gå omkring i vita bälten om man inte är dubbad till riddare. Känner man inte till denna detalj är det lätt att, så att säga, göra bort sig.

Men om du inte är medlem i föreningen finns det heller ingen anledning att bry sig om den regeln! Varför ska du behöva bry dig om en regel som gäller en förening du inte är med i? Naturligtvis ska du inte göra det, och det är vad jag menar med att du måste tänka på vilket sammanhang du befinner dig i om du råkar ut för det här attitydproblemet.

Om du å andra sidan funderar på att gå med i SCA, alternativt tänker tillbringa mer eller mindre tid i tältlägret, så har du i det ögonblicket accepterat att följa SCA:s regler, och i det läget handlar det om att faktiskt ta reda på vilka dessa är. Det gör du genom att fråga dem som här varit med ett tag, framförallt då olika ämbetsmän. Här handlar det helt enkelt om inläring. Men det är inte så hemskt som det kanske låter, det är rätt kul faktiskt och är en del av hela upplevelsen med SCA.

Men vad ska du göra om du nu ändå råkar illa ut? Ditt bästa försvar mot Attityden är följande: var hövlig, även om du just har blivit utskäld. Tala om för personen att du är en nykomling, och att du skulle uppskatta att få bli informerad om vad som gäller, att du gärna följer de regler som finns, etcetera, bara du får veta vilka de är. Fortsätt att vara hövlig – det visar att du har integritet och heder.

Framförallt – låt dig inte bli nedslagen av det faktum att det finns några få personer med en Attityd. Lär dig istället att slåss och bli nedslagen i listen istället!

Basic Rules

Nå, helt utan kött på benen ska det inte bli. Några lämpliga råd att börja med:

- Undvik vita och röda bälten, samt gyllene kedjor (ridderliga tecken). (Det finns fler saker att undvika, se Herr Peders artikel om namn, till exempel, men detta är något som många renlärliga har hackat på...)

- Undvik alla ockulta symboler. OBS: oerhört viktigt!

- Undvik att vifta med boffervapen – håll dem osynliga. Ägna dig åt livefighting utom synhåll från lägret. På anvisad plats, om sådan ges.

- Förjaga mundania (alla grunkor från 1600-talet och framåt) så långt det går. Det innebär att du låter bli att sprida plastpåsar omkring dig och andra moderna ting som stör den känsla man försöker uppnå.

- Var alltid hövlig.

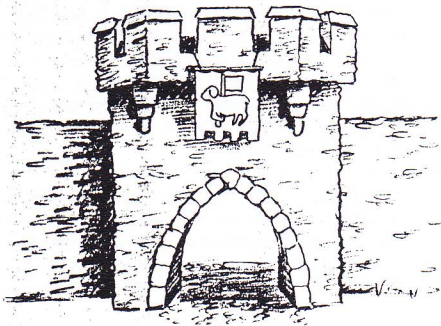
- Gå i dräkt. Håll dig till dräkter och material som är acceptabla för föreningens intresseperiod (inga krinoliner i spinnakertyg, och inga orcher).

- Undvik att gå med riktiga vapen utanför lägret. Om du gör det, se till att alla svärd, dolkar, etcetera, är **ORDENTLIGT** säkrade.

- Undvik live-action på Strandgatan och andra hårt trafikerade platser. Tänk på att du faktiskt representerar både SCA och Medeltidsgillet om du går klädd i dräkt under Medeltidsveckan, vare sig du är medlem i någon av föreningarna eller inte! Upptäd därför med måtta.

Den sista punkten är nog egentligen den viktigaste. För trots det jag sagt ovan om att inte behöva bry sig om SCA:s regler om man inte är medlem och inte är intresserad av tätlägret (äh, kom igen, såna typer finns inte!), så **ÄR** du faktiskt en representant för Medeltiden och Medeltidsveckan i det ögonblick du drar på dig din dräkt i Visby under vecka 32.

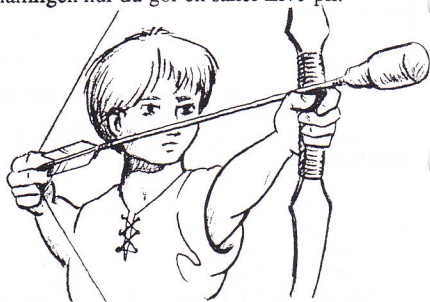
Olaus Martinus de Holmia/Olle Sahlin
Autokrat för Visby III och IV (1987 och 1988)



Steg-för-steg-pilen med farbror Håkan

av Håkan "Biggrin" Stendahl

Då många debatter har förts över pilbågens vara eller icke vara på levande rollspel så tyckte jag att det var dags att skriva mitt inlägg till det hela; nämligen hur du gör en säker Live-pil.



1. Du börjar med att skaffa dig trämaterial och mäta ut det i lämplig längd. Träet skall helst vara av den sort som man gör pilar av normalt, men det är ett fritt val. Undvik dock tunna blompinnar då de lätt knäcks.

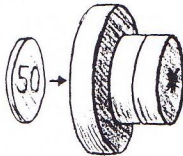
Sedan behöver du: Liggunderlag
Kontaktlim
50-öringar eller plastbrickor
Femkrona
Kniv
Penna
Silvertejp eller latex
Styrfjädrar

2. Lägg femtioöringen (eller plastbrickan) på liggunderlaget och rita sedan en generös kar runt den. Du behöver två stycken sådana här bitar per pil.

3. Efter detta lägger du dit femkronan och ritar en rund ring, cirka en centimeter utanför femkronan, och snåla inte! Cirklarna ska vara så stora att de inte kan gå in i ett öga! Du behöve fyra stycken sådana här bitar per pil.

4. Klipp eller skär ut allt detta och ta fram själva pilen. Mät ut och gör ett hål i mitten på de två små liggunderlagsbitarna och en av de stora. Om man vill kan man klistra ihop dessa tre bitar innan man gör hål. Hålet skall vara så litet att pilen inte löper fritt igenom det utan måste pressas igenom.

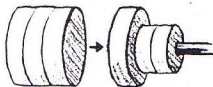
5. Tag nu och klistra ihop de tre bitar som du gjort hål i, om du inte redan gjort det, och placera samt klistra fast femtioöringen eller plastbrickan på den stora biten så att den täcker hålet.



6. Klistra även ihop de tre stora bitarna med varandra. Låt alltihop torka och fortsätt sedan.

7. Täck din pilträspets med lim och håll även lim i hålet. Tryck och vrid sedan igenom träpilen tills du får kontakt med femtioöringen/plastbrickan.

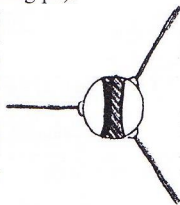
8. Ta nu fram den större biten utan hål (du minns den, va?) och klistra fast den över själva toppen.



9. Sedan när allting torkat så kan du antingen tejpa (tänk då på att inte tejpa för tjockt och hårt, då blir toppen för styv) eller så kan du täcka toppen med metallfärgad latex. Tänk dock på att inte latexa den yttersta toppen av pilspetsen om du ej kan göra den absolut slät eftersom latex har en förmåga att "slita med" sig saker.

10. Den bakre delen av pilen är också något många glömmar. En mycket viktig anledning till att det sitter fjädrar där är att se till så att pilen går rakt fram, de är alltså inte bara prydnad! Det du har att välja mellan är att antingen ta neutralfärgade plastfjädrar eller äkta fjädrar (båda sorterna är lätta att få tag på).

Man skall dock inte använda tejp eller dylikt då detta inte fungerar särskilt bra som styrfjädrar. Det behövs tre fjädrar till varje pil. Titta gärna på en riktig pil för att skaffa dig en uppfattning om hur fjädrarna ska sitta.



11. Sedan kommer vi till nocken, dvs det ställe längst bak på pilen där du placerar bågsträngen. Där har du också två val, antingen karvar eller filar du ut en skära stor nog för strängen, eller också köper du neutralt färgade nockar i plast och klistrar på dem på pilens bakända.

Ett rekommenderat sätt att göra pilen är att först börja med nocken, sedan fjädrarna och sist spetsen, detta för att om du gjort hela pilen och sedan bryter av nocken så är det inte speciellt skoj.

Några förklaringar:

Varför femtioöring? För att hindra träspetsen från att tränga igenom liggunderlaget.

Varför styrfjädrar? Har du någonsin sett en pil göra en 30-graders sväng? Det har jag, och den hade inte fjädrar. Och nej, det blåste inte ute!

Varför nock? Säkerhet, säkerhet!

Det finns naturligtvis fler modeller av pilar och jag gör inga anspråk på att just den här är bäst och att alla andra är skit. Det jag dock vet är att denna fungerar bra och jag har aldrig känt mig osäker på att avfyra en av dessa pilar. Pilarna användes bland annat på Evil-Livet och så vitt jag vet fälldes enbart positiva kommentarer. Till det hela bör tilläggas att jag använder en 28-punds båge.

Till sist skulle jag bara vilja säga att ni, oavsett vilka pilar ni har, bör kontrollera dem så ofta ni har tillfälle. Ibland kan en pil vara trasig utan att det märks förrän man kontrollerat den ordentligt. Sikta ALDRIG mot huvud eller skrev och behandla ALLTID ett vapen som om det vore en metallskodd spets på.

Och kom ihåg, rättvisan segrar alltid över lädarnitar!

Jonas: Jaha, ska jag plåga er alla med mina uschligt petiga kommentarer igen? Pilar och pilbågar på Live är jättekul, men det är också ett av de absolut största faromomenten. Vill man minimera risken för skador på ett Live, bör man inte tillåta pilar, kastvapen, stickvapen eller ledade vapen. Men Håkans artikel är ju bra, och hans pilar verkar säkra, kanske ni invänder? Jovisst, jag tror säkert att Håkans pilar är såpass säkra att träpinnen inte går igenom spetsen och att pilspetsen inte kan tränga in i ögonhålan, åtminstone inte rakt framifrån. Men från sidan är ögat betydligt mer oskyddat, och dessutom kan man inte räkna med att kunna skjuta pilar särskilt exakt. Vind, avstånd, rörliga mål och stridens upphetsning gör att få om ens några kan placera pilen inom ett par decimeter från där de siktade. Dessutom, med 28-punds båge blir det som att slänga iväg en tennisboll mot någon med rejäl kraft, och träffar man då illa kan man åsamka åtminstone näsblod och fläskläpp. Pilens fördel i strid (och nackdel i Live) är också att den dyker upp snabbt och oväntat, till skillnad mot ett svärdshugg som man hinner uppfatta och förbereda sig på.

Camelot ligger i Finnåker

-dit man åker för att lära sig finska

av Jonas Nelson

Det har varit påsk igen och det innebär bland annat att Seregon arrangerat ett levande rollspel i Finnåker för Kyrkans Ungdom. Förutom själva Livet så lärde Seregon ut ringbrynjettillverkning, bofferstrid, medeltida dans och lite rustnings-historia. Johan Anglemark, kändis från gamla Äventyrsspel, var också där för att speltesta ett nytt och föredömligt enkelt rollspel som eventuellt skall användas i konfirmandundervisningen. Rollspelet går under det ambivalenta arbetsnamnet "Nuke a whale for Christ" och upptar ungefär sex sidor regler - alldeles lagom i mitt tycke! Men StrapatS handlar nu inte om rollspel, så vi lämnar "Nuke a whale..." därhän med detta.

På Finnåker har Kyrkans Ungdom ett "Camelot-sällskap", där lägerdeltagarna börjar som pöbel för att på nästa läger dubbas till riddare (eller damer). Högsta hönset är naturligtvis Arthur själv. Seregon valde att spinna vidare på detta tema för Livet och handlingen blev i korthet att Excalibur försvunnit, varvid Arthur givit sig iväg för att hitta det. Mordred tar tillfället i akt och utser sig själv till kung med hjälp av sin mor Morgain och några trogna, blåmålade pikter. De flesta riddare förblir dock Arthur trogna, och komplikationerna tar sin början.

Mordred började raskt skipa "rättvisa" och förpassade obönhörligt alla obehagliga personer till fängelsehålan. Några av Livets höjdpunkter kom att utspela sig där, bland annat utropade internerna en "exilregering" i fängelset och vägrade ta emot fler fångar. "Kastar ni in någon mer så kastar vi ut honom igen!", hävdade man kaxigt. Exilregeringen komponerade också en egen nationalsång. Vid ett annat tillfälle hade alla fångar flytt, och då fångvaktarna var rädda för repressalier från Mordred, stängde man in några av sina egna för att föra oväsen och böna om att bli utsläppta när Mordred kom förbi på inspektion. Det lyckades inte...

Samtidigt pågick konflikter på andra håll i området. Bönderna låg i luven på fiskarna, som bränt ner deras kvarn, och rövarena och piraterna letade efter varandras bitar av en skattkarta. Andra sökte fadersmördare, och några ville lära sig magi av Merlin eller Morgain.

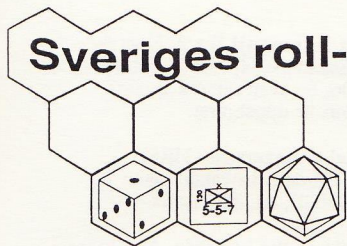
Somliga fann slemmig grön trollspilling, som de glatt plockade på sig(!), sändebud från Frankrike sökte förleda de stackars briter, och en svart riddare, tillika StrapatS-redaktör, utmanade allt och alla på dust eller ett parti schack - han vann faktiskt de flesta matcherna i båda kategorierna. Vapensmugglare skymtade, liksom en gammal åderförkalkad gubbe som inbillade sig att han var Merlins läromästare, och mitt i alltihopa strövade Osram, stigfinnaren som funnit otaliga stigar i sina dar men ändå kände sig vilsen - han trivde dock utmärkt i fångelsehålan där han stannade längst av alla!

Livet pågick hela dagen med avbrott endast för lunch på vårdshuset. Fram emot skymningen hade de flesta lyckats lösa sina uppdrag mer eller mindre tillfredsställande, och Arthur had återvänt. Med hjälp av sina trogna riddare gjorde han processen kort med Mordreds anhang i en kort men intensiv slutstrid, Mordred själv kom dock undan, den ormen! Sedan återstod bara att finna Excalibur. Återigen fick Arthur svärdet av "The Lady of the Lake", denna gång gestaltad av en dykare! Efter att mödosamt brutit sig fram genom isen kunde Arthur återbörda Excalibur till sin plats över tronen, och Livet var avslutat.

Återigen vill jag ta tillfället i akt och rikta ett varmt tack till såväl Seregon som Kyrkans Ungdom, att följa med till Finnåker tillhör alltid årets absoluta höjdpunkter. Jag längtar redan till Allhelgona!



**KONFIRMAND
ROLLSPELSLÄGER
FINNÅKERS KURSGÅRD
5 - 24 JULI 1993
Kostnad: 3.000:-
(starkt subventionerat)
Anmälan och information:
Len Howard, tfn 0581 - 263 71**



Sveriges roll- och konfliktspelsförbund,

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

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

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

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

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

Det är självklart **gratis** att vara medlem i SVEROK.

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

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

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

(skriv tydligt - texta!)

.....y förening:.....

namn:.....

adress:.....

postnr:..... postadress:.....

telefonnummer:..... -

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

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

© SVEROK 1993

Denna blankett får fritt kopieras och distribueras

Kalendarium

- En hektisk sommar...

7-9 maj. **Twisten om Eirendal**, ett Fantasy-Live arrangerat av RULGH. Kontakta Johan Cranshede, Drottningg.40, 702 22 ÖREBRO, tel. 019-11 05 98.

7-9 maj. **Oraklet**, Fantasy-Live i Falun. Kontakta Mattias Back, tel. 023-265 73. Kostnad 100 kronor exkl. mat, rek. åldersgräns 15 år.

13-23 maj. **Magna Charta**, ett SCA-arr. 14-16 maj. **Ariannas Bröllop**, kontakta Ralf Lindgren, tel. 08-87 66 78. Troligen fullsatt.

14-16 maj. **Svartblomstrens Krig**, ett Fantasy-Live utanför Västerås av Sir V.Å.S. Kontakta Torbjörn Hedin, tel. 021-11 31 73.

21-23 maj. **Det Stora Mörkret**, Fantasy-Live i Stockholm, arrangör Magnus dePourbaix, Valfisksens gata 790, 136 64 HANINGE, tel. 08-745 09 44, eller Anna-Carin Grönlund, Granebovägen 62, 136 59 HANINGE, tel. 08-777 18 36. Kostnad 260 kr.

22 maj. På SydCon arrangerar Äventyrsgillet dels **Mundens Bar**, ett freeform Cyberpunk-Live med 30 huvudroller och några "kom-och-testa"-roller, dels **Vem mördade Gorm**, ett murder-mystery i vikingamiljö för 8 spelare/omgång.

28-31 maj. **Nattens Ögon**, på en ö i Mälaren. Kontakta Kristian Nylund, tel. 08-26 15 69.

29-31 maj. **Trollmåne**. Sago-Live i Stockholm, kontakta Lars Tyllered, Lupinvägen 36, 165 70 HÄSSELBY, tel. 08-739 00 82. Kostnad 100 kr.

30-31 maj. **Den Sjunde Konen**, Fantasy-Live i Härnösand, arr. Härnösands LRS Förening. Kontakta Thomas Aggesjö, tel. 0611-209 17.

17 juni. "**Robin Hood**" i Finnåker för Seregon och Kyrkans Ungdom.

17-21 juni. **Ödets offer**, en fortsättning på Våroffer. Arr. Enhörningen. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

18-20 juni. **Trudvang**, ett VikingaLive i Stockholms-trakten, arrangerat av Variatio Delectat. Kontaktperson Daniel Eklund, Lilla Erstagatan 4, 116 35 STOCKHOLM, tel. 08-642 26 93. Kostnad ca 100 kr.

Amaress och **Bizarra Tider**, som också låg på den här helgen, är inställda.

Galningarnas Lek, 22-27 juni, är inställt.

2-4 juli. **Sirakin**, ett Fantasy-Live utanför Falun. Kalle Grill, tel. 023-108 00. Kostnad 100-150 kronor.

3 juli. **Avros Gästabud**. (Vet *någon* något?)

3-4 juli. SPAVs **KampanjLive 2**. Kontakta Lennart Borg, Eskaderv.34, 183 54 TÄBY, tel. 08-756 42 06. Se även separat annons. **Anowulfs Dröm** är uppskjutet.

9-11 juli. **Spiegel** arrangeras av HRSF. Kontakta Jacob Gårder, Brovaktarvägen 17, 141 73 HUDDINGE, tel. 08-711 68 57.

16-18 juli. **Thars Fylke** i Örebro. Arr. Jonas Hjärpe.

16-18 juli. **SkogsVentyr-93** i Skräddartorp, Dalarna (samma som SV-92), ett arrangemang av Mälardalens Allmänna Spelklubb, BOX 539, 721 09 VÄSTERÅS. Kontaktperson: Tobias Lindberg, Luthagsesplanaden 12 B, 752 25 UPPSALA, tel. 018-50 39 46.

22-25 juli. **Averhulta**, ett Fantasy-Live i Stockholm, arr. Simone Andersson, tel. 08-29 37 66, eller Annelie Gustafsson, tel. 08-97 70 19.

30 juli-1 augusti. **Gripenklos Hemlighet**, Fantasy-Live i Stockholm. Kontakta Robert Weitz, tel. 08-25 79 60, eller Paul Bodin,

Bokbindarvägen 86, 126 45 HÄGERSTEN, tel. 08-645 21 32. Kostnad 100-150 kronor.

30 juli - 1 augusti. **Draksådd**. Ett Live i Göteborgstrakten av Särimmers Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, tel. 031-42 48 22 (kvällstid). Se även separat annons i detta nummer.

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

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

24-26 september. **Leon von Carmans sista vilja**, ett Live endast för scouter.

Kontaktpersoner: David Thorburn, tel. 08-560 308 81 eller Fredrik Eckardt, tel. 08-754 58 44.

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

juni 1994. **Gudars Skymning**, arr. Enhörningen.

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

Nästa manusstopp den 19 maj 1993!