

20 augusti. **SummerBattle** på Djurgården i Stockholm. Kontakta Jens Gustafsson, Vibblabyvägen 40, 175 41 JÄRFÄLLA, tel. 08-580 326 61.

26-28 augusti. **SkogsVentyr-94**, Örebro. Arr. M.A.S.K. Kontakta Henrik Hoffström, tel. 021-13 93 61, ENDAST mellan 20:00-21:30! Eller skriv till: M.A.S.K., Box 539, 721 09 VÄSTERÅS.

Hösten 1994. **Mörkrets vareiser**, ett fantasy-Live arrangerat av Troll&Alver. Kontakta Magnus Sjöberg, tel. 0495-117 83. Begränsat deltagarantal!

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

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

9-11 september (**NYTT DATUM!**) **Usedoms Källa**, ett stämningsspel i medeltidsinspireerad sagomiljö, arr. Silversagan. I Göteborgstrakten. Kontakta Jonas Elf Dahl, tel. 031-40 17 54.

9-11 september. **Tystnadens Dotter** **FLYTTAT TILL PINGSTEN 1995!**

9-11 september. **Silverskärnan**, för folk födda 1978 eller tidigare. Kontakta Eric Rosenberg, Torgv. 2, 710 41 FELLINGSBRO, tel. 0589-214 63, eller Stefan Hollertz, tel. 019-31 12 16. Anmälan 100 kr.

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. Särimners Vänner. Kontakta Erik Malmcrona, Godhemsgatan 4 D, 414 67 GÖTEBORG, tel. 031-12 16 72. Liveavgift 150 kronor.

3-6 november. Allhelgonaläger på Finnåker. "Gothic Horror"-Live. 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.

14-17 april 1995. **Häxjakten**. Enhörningens fantasy-Live från april 1994 uppskjutet ett år p.g.a. snödjup. Kontakta Hans Nilsson, Panggatan 12, 723 38 VÄSTERÅS, tel. 021-14 21 89.

maj 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.

pingst 1995. **Tystnadens Dotter**, ett Live arrangerat av Noshörningen i Västerås. Kontakta Josefine Lindqvist, tel. 021-13 19 47, Mikaela Malmström, tel. 021-18 12 58, eller Carl-David Waltersten, tel. 021-13 88 67.

juni 1995. **Voice of the wastelands**, ett efterkatastrofen-Live arrangerat av "Tre äpplen hög". Kontakta Rikard Elofsson, tel. 08-711 15 38.

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

juli 1995. **Ulldar 4**, ett kampanjLive i fantasymiljö arrangerat av F.U.S.K. i närheten av Sundsvall. Kontakta Roger Johansson, tel. 060-56 08 74.

5-9 juli 1995. **Auroras Gästabud**.

5-10 augusti. **RAVNs SommerSimulering**. Åk på Live i Norge! Svensk kontaktperson är Jonas Nelson, Forskarb. 7-213, 104 05 STOCKHOLM, tel. 08-15 66 85. Intresseanmälan (ej bindande) snarast!!!

Det var det för den här gången. Kom ihåg: Strapats kan inte hålla koll på alla Live som arrangeras, flyttas eller ställs in, så vet du något så hör av dig!

Strapats

juli 1994

Levande roman

19

10 kronor

I detta nummer:

Läs nästa sida istället	2
Nyheter	3
Tyckeriet - Läsarnas insändarspalt	3
Brädspel: Backgammon och Bräde	8
Tillverka ditt eget vattenskinn	10
Överdåd och Lyx på Trenne Byar?	11
Varder någon dräpt	14
Dödsriket	16
Kalendarium	23

Besök Dödsriket

Lär dig spela bräde



Sveriges envetnaste Live-fansin

Nästa manusstopp den 14 augusti 1994!

StrapatS

Chefredaktör Utsocneskorrespondent
Jonas Nelson Lars Tyllered
Forskarbacken 7-213 Lupinvägen 36
104 05 STOCKHOLM 165 70 HÄSSELBY
tel. 08-15 66 85 08-739 00 82
pg. 68 02 12 - 4138
(Jonas Nelson)

Omslag: Jonas Nelson
Illustrationer: Jonas Nelson, Björn Hellqvist och Måns Frid.

Upplaga: 350 exemplar
Tryck: Billiga Tryckeriet, Älvsjö

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 "Just när jag började trivas tog livet slut").

BIDRAG FRÅN LÅSEKRETSEN

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 kvittar lika.

ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

Annonser om levande rollspel är tills vidare gratis upp till en kvartssida. Halvsida 100:-, helsida 150:-, uppslag 250:-

ERSÄTTNING

Tyvär 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 fasinet, 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 postgirokonto. Prenumeration är fullt möjlig. Sätt i så fall in valfritt belopp på postgirokontot, så meddelar vi dej när dina pengar börjar ta slut. Glöm inte ange ditt namn och din adress, samt från vilket nummer prenumerationen ska börja gälla. Någon kredit beviljas ej. Reservation görs för prisändringar.

Läs nästa sida istället

...för här står ingenting viktigt. Jag kan bara konstatera att detta är sista numret innan Trenne Byar och Medeltidsveckan, och jag hoppas att jag får tillfälle att träffa några av er under dessa evenemang. Lita på att det blir några maffiga rapporter därifrån i kommande StrapatSer!

In i det sista var jag övertygad om att det här skulle bli ett tunt nummer, men så kom Daniel Krauklis med sin mastodont-artikel om livet efter detta. Tyvärr medförde det att jag inte publicerar min berättelse "Mitt liv som Död" från *Svart Vendetta*, eftersom det då skulle ha blivit lite för mycket död i det här numret. Nu får vi se om den publiceras överhuvudtaget, kanske någon av er som var där har en bättre rapport på lager som ni vill dela med er av?

Nu är jag visserligen inte opartisk i frågan, men det förefaller som om nämnda *Svart Vendetta* blev lyckad, de flesta var nöjda trots regn och mygg i överflöd. Just regnet börjar bli något av ett varumärke för KampanjLiven, på alla tre Liven har vi haft regn. Det här föranledde förstås somliga att muttra saker som "KampanjRegnet..." och "Vät Vendetta".

Nu när debatten om vapen på Live visar tendenser på att börja klinga av, har det som tur är dykt upp en ersättare - problemet med glasögon på Live. Jag undrar så smått vad nästa diskussionsämne skall bli - toalettpapper på Live, kanske? Otidsenlig mat? "Snylt-Livare"? (Ni vet, de där som dyker upp utan att ha betalat och bara förstör intrigen. Jo då, de finns, det är inget hjärnsnöke. Vi råkade ut för några sådana på *Svart Vendetta*).

Hur som helst, i grund och botten är det ni läsare som bestämmer vad som skall diskuteras och debatteras. Ni tycker - vi trycker!

Ta det lungt i striden och krama varandra i skogen!

Nyheter

Vill du åka på levande rollspel i Norge?

Jag har fått en förfrågan från RAVN, en av Norges ledande Live-föreningar, som gärna vill se att det kommer över ca 25 svenskar till deras "SommerSimulering" 5-10 augusti 1995.

Detta svenskgäng skulle i så fall spela baron med följe från ett grannland.

RAVN är erkänt duktiga och håller för det mesta en hög kvalitet på sina levande rollspel. Själv är jag osäker på om jag kan åka (det krockar möjligen med Medeltidsveckan i Visby) men jag skulle gärna vilja och står gärna som kontaktperson för er som är intresserade.

RAVN vill ha svar snabbt, så tveka inte - känner du att du vill följa med så hör av dig till mig! Ev. kan vi ordna bussresa från Stockholm till Oslo.

StrapatS, Jonas Nelson
Forskarbacken 7-213
104 05 STOCKHOLM
tel. 08-15 66 85

Trenne Byar

Ett Glas meddelar att byggandet på Trenne Byar nu har startat, och dementerar därmed alla rykten om att området fortfarande inte skulle vara utsett. För er som undrar så ligger Trenne Byar i närheten av Ludvika.

Kvar på kansliet finns Christopher Sandberg och Martin Ericsson för att svara på era sista-minuten-frågor, tel. 08-35 08 15.

!!! Tyckeriet !!!

- Läsarnas egna insändarspalt där DU får tycka vad du vill!

- To the death.
- No, to the pain.

(Prins Humperdinck och Westley, "Bleka dödens minut")

Björn Hellqvist: Hå och hej. En ny debatt på gång (eller är det samma som för nåt år sedan?). I en insändare i StrapatS nr 15 hävdade jag att stålvapenstrid inte är det allra lämpligaste för Live. Detta påstående grundar jag på erfarenheter gjorda i sju bataljer med 60-80 vikingar och saxare. Visserligen uppstår endast blesstyrer, men med den skiftande standarden på säkerhetstänkande, sans och vett mm. bland Livare, bör man inte ta några risker. POSÉ (som säkert funkar jättebra för FFIT:are) verkar (ursäktat Martin) rätt löjligt. Lite av visiten med stålvapen är just vapenbraket och klanget av stål mot stål i en rejäl, härlig strid. Därför lär boffrar och latexvapen bestå som standard, trots underlägsen estetik. Stålvapen används bäst av de som är väl övade, vilket lättast görs inom föreningar. Om någon är intresserad kan man kontakta mig för att få reglerna för nämnda vikingastrider.

(Björn Hellqvist, tel. 0500-48 78 36).

P.S. För några år sedan dödades en medlem i en medeltidsförening i Australien (ej SCA). Kombatanterna bar visserligen rustning och använde slöade vapen, men vad hjälpte det när en stötdolk sökte sig in i glipan vid vänster armhåla och in i hjärtat... Annars har jag inte hört talas om någon allvarligare olycka bland de hundratals föreningar som utövar stålvapenstrid och teaterfäktning runt om i Europa.

Jonas: Jag har visserligen hört rykten om någon (ej i Sverige) som fick ett spjut genom lungan, men vi skall väl ändå inte behöva dra in blodiga skräckexempel för att få folk att inse att stålvapen kan vara farliga. Det inser ni väl alla ändå, eller försvann bondföruftet samtidigt med bondesamhället?

I övrigt, Björn, så vill jag nog vara så fräck att påstå att du och Martin Ericsson egentligen säger samma sak - att stålvapen inte skall användas att slåss med på Live, utan bara för att ge mer lyster till showen.

Angående "Visioner och våld" i nr 18

Lars Lundh, Illmyhr: Vi i Illmyhr är stolta över vår totala inblick i våra deltagares mentala hälsa och självkontroll. Sälunda har vi inte övervägt blankvapen överhuvudtaget... (tåhi)

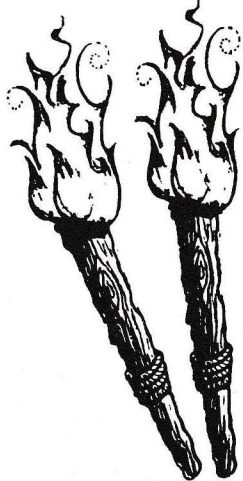
Måne på er!

Anders "Gilnaur" Klintholm: Var hälsad Tanaquil (Stortöt)! Jag har ett par efterlysningar som du genom din eminenta publikation kan hjälpa mig med. Det jag söker är: En beskrivning på hur man gör en fackla som är bra utseendemässigt samt är väl fungerande. Jag skulle även gärna vilja ha text och musik till melodier som spelas och sjungs på allehanda Live. Jag åtar mig gärna att skriva ned noterna om det bara finns på t.ex. band. Kanske någon kan tipsa om var man kan köpa noter till medeltida musik?

Anders Klintholm
Svinningegränd 17
163 61 SPÅNGA
tel. 08-367157 (helst 19-22)

Jonas: Bra frågor båda två. Tyvärr kan det vara lite problem med visor, eftersom de oftast är skyddade av copyright-rättigheter och lagen om upphovsmannarätt. StrapatS kan t.ex. inte publicera texten till "Maria går på vägen" (för att nu bara ta ett exempel) utan tillstånd från det musikförlag som äger rättigheterna. Men vi kan ju alltid skriva egna visor, som vi bestämmer helt själva över - och jag hoppas att ni delar med er av dem till StrapatS och dess läsare!

Facklor är också intressant - förutom de allerstades närvarande bambufacklorna finns det nog bara de där "julotte-facklorna" i vax/parafinerat papper att köpa (men de kan bli riktigt snygga om man drar bort överdragspapperet). Någon som har ett bra recept på hemgjorda facklor?



Klargörande

Björn Hellqvist: I den utmärkta artikeln om hur man undviker friktion mellan Livare och SCA:iter i Visby, framstod det som om titlar andra än SCA:s inte är vatten värda. Policyn är denna: Har du fått en titel inom **ditt** sällskap, kan du vänta dig respekt etc. motsvarande din titel. Är du t.ex. jarl kan du bli inbjuden att sitta vid högbordet. Detta förutsätter att de ansvariga känner till din rang (man kan inte sitta längst ner i salen och muttra över att ingen uppmärksammat att man är riddare av smurforden...). Däremot kan t.ex. inte en gästande kung förvänta sig att få hålla hov eller andra rättigheter och skyldigheter förbehållna SCA:s kungligheter och adel. Man får bära sin förenings tecken för rang och värdighet, men det kan ju förstås uppstå pinsamma förväxlingar. Däremot är titlar mm. tagna helt ur luften för att få en snofsig titel till sin roll "tvivelaktiga" (man har ju inte gjort något för att "förtjäna" titeln), och bör undvikas. Kallar man sig "Sir Castalos, Stormufti, Konteramiral och Trons Försvare", förväntas det finnas substans för ett sådant påstående... I slutändan bygger allt på kommunikation. Välkomna till Visby!

Jonas: Björn verkar ha utsett sig själv till SCA:s talesman gentemot Sveriges alla Livare. För säkerhets skull skickade jag en kopia på detta till Visbylägrets huvudarrangör, men eftersom jag inte fått något svar därifrån utgår jag från principen "den som tiger samtycker" och antar att det Björn säger angående SCA:s policy är sant.

En debatt för syns skull...

Niklas Ehnfors (Saga Society): Jag känner att jag måste komma med en motreplik till Natalie Sjölund och Anders Edins reaktion på min föreningsbroder Peters inlägg om glasögon kontra kontaktlinser i StrapatS nr 17. Ni hävdar att man måste gå Off-Live uppemot 20 minuter dagligen för rengöring etc när man har linser. "Nå, hellre 20 minuters krångel än Off-Livande hela dagen!" blir min spontana kommentar, men så kommer jag på att då blir man kallad nybörjarfientlig prylbög, och det vill jag ju inte, så jag tar tillbaka det genast. Men faktum kvarstår, glasögon är omedeltida (om än inte lika störande som ett par vita joggingskor som Peter skrev i ett ögonblick av överdrivet högmod) om man inte, likt vår käre chefredaktör, ber Björn Hellqvist tillverka ett par "äkta" glasögon till sig. Det argument ni framställer, Natalie och Anders, om

kladdande med vätskor osv. har jag personligen ingen förståelse för. Jag är nyss hemkommen från *Gudars Skymning*, där jag och mina två följeslagare (därbland Peter) oavbrutet bar mjuka kontaktlinser under fyra dagar och tre nätter utan problem. Och det är inte första gången vi gör så. En optiker skulle säkert slita sitt hår när han hör om ett sådant oförsiktigt förfarande, men jag är Liveare och sruntar i slika fånigheter. 14 timmar per dygn? Störtlöljligt! Och om man nu är orolig för sina synorgan så kan man ju alltid ta ur linserna vid läggdags och sätta in dem igen vid uppstigandet, naturligtvis utan att gasta "Var i helvete är min linsdosa?!" så att det når Peters (och mina) öron. Håll reda på era förbannade dosor istället, Natalie och Anders! Att sätta sig mitt inne på värdshuset för linshygien är givetvis också dårskap, jag tror inte det finns någon som är SÅ urbotad dum. Oftast finns det lämpligare utrymmen att vara i vid dessa övningar. En snäll och förstående värdshuspersonal kanske låter er hålla till i ett hörn av (det vanligtvis Off-Liveiga) köket, annars brukar det ju finnas ett avträde, som visserligen luktar illa, men ändå. I nödfall kan man gömma sig bakom en buske.

Att skogsmiljön inte skulle vara bra för linsbäraren tycker jag också är befängt. Den friska luften är idealisk för ögonen och med normal aktsamhet kan man allt undvika grus i dosan och på linserna. Bäckar och sjöar finns på de flesta Live och tvål kan man medbringa själv om man vill hålla en god handhygien. Dessutom, glasögon är i vägen och kan gå sönder. Jag har själv bevittnat hur ett par bågar förstörts i en bofferstrid och stunden som följde därpå var ett värre Off-Live-moment än några minuters blaskande morgon och kväll, det kan jag lova er. Det är ju också så att en farlig och ondskefull rovriddare varken känns särskilt farlig eller ondskefull om denne har brillor på nästippen, hur bra hans utrustning i övrigt än må vara.

Att tappa en lins är förstås vanskligt, men knappast ett vanligt fenomen. Mig har det hänt *en* gång, i början av min karriär som "linslus", då jag kliade mig febrilt i ögat och helt enkelt tryckte ut mitt synförbättringsdon. Du, Jonas, som tappar dina linser så ofta, är nog vanskap! :-)

Nej, det enda vettiga argument mot linser på Live som jag kan se är priset, men det är å andra sidan tungt vägande. Linser är *svindyra*, jag håller med! Mot det kan man ju naturligtvis väga att man inte nödvändigtvis måste begränsa sitt linsbärande till de tillfällen då man Livear, det finns ju en grå vardag

också, och kontaktlinser är faktiskt mycket praktiskt att ha även när man kommit hem från skogen. Jag (och Peter) kräver självklart inte att alla Liveare med synfel skall skaffa linser, men det finns, som vi alla vet, mycket aktiva personer som lägger ned stora summor på vår hobby, och det är - som Peter skrev - dessa som kan behöva en tankeställare.

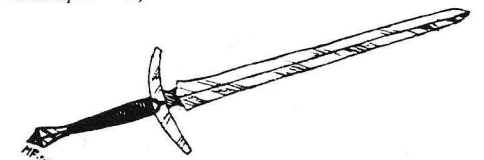
Anders "Gilnaur" Klintholm: Ett inlägg i "linsdebatten". Det finns en sak med linser som gör att de är oersättliga på live. Strider. Att i stridens hetta kunna bry sig helt om sin motståndare och slippa vara rädd för att någon skall slå sönder glasögonen. Tro mig, jag har råkat ut för det. Även de som spelar en roll utan vapen råkar oftast "illa ut" någon gång under ett Live. Den stora nackdelen är dock slabbandet med vätskor. För att slippa det delvis, kan man göra som jag gjorde under *Svart Vendetta* (Underbart Live förresten, inte Jonas anm.) och inte ta ut linserna på 36 timmar! Jag sov visserligen inte på 34 timmar heller :-)

Det går att tänja på gränserna för linsbärande, men bara om det känns bra för DIG. Angående det som Natalie Sjölund & Anders Edin säger om Off-Live snack, det är bara lite disciplin som behövs, precis som med allt annat på Live. Trots att jag förordar linser så har jag ingenting emot glasögon på Live, de är en nödvändighet för många.

Jonas: Jaja, alla vill ju försöka rättfärdiga sin personliga övertygelse...

Bägge dessa insändare kom in så pass sent att jag inte har hunnit skicka någon kopia till Natalie Sjölund och Anders Edin, men jag hoppas att de läser detta och - om de så önskar - svarar. Själv använder jag linser så sällan att jag inte har tillräcklig erfarenhet för att ge mig in några svaromål.

När jag var ny som Livare (och besökte Gyllene Hjortens midsommarfirande 625) bar jag linser non-stop i ca 60 timmar. Och nu, när man kallar mig "erfaren Liveare" har jag övergått till glasögon. Jag måste uppenbarligen göra något bakvänt. Det kanske ligger något i det Niklas säger, att jag är vanskap? :-)



SPELAR

DU:

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



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

Black Unicorn



Sista chansen!

Black Unicorn kommer inte till
Trenne Byar så passa på nu innan det är för sent.

Nytt i sortimentet är: Vikingasmycken och vikingapärlor, broderipärlor, fuskädelstenar, hamprep, materialsatser för bärsäckar och impregnering. Dessutom finns givetvis det gamla sortimentet med: Läderhantverk, Tyg, band, knappar, spännen (nya modeller!) Smide, Glas, Lyktor, ljus, ljusstakar, Musik och böcker. Skjut inte upp det längre; Impregnera manteln, lär Dig laga medeltida mat, sy en bärsäck!

Öppettider under sommaren: Tisd-Fred 12⁰⁰-18³⁰.

Stängt: 20-26 Juli och 4-21 Aug då Du istället kan möta mig på Sko-klosterspelen och i Visby. Vid mycket vackert badväder rekommenderas en koll med telefonsvararen för att se att jag är i butiken hela dagen.

Katalog: Det går bra att handla på postorder. Katalog är på väg och fås genom att Du skickar ett adresserat, frankerat (6,40:-) C5 kuvert inuti ett annat kuvert till min postadress. (Har Du fyllt i min enkät får Du den automatiskt). Tills katalogen med beställingsedel kommit ut kan Du ringa mig för att beställa.

Du är också mycket välkommen till butiken: Ta linje 17 mot Bagarmossen, kliv av i Kärrtorp, titta på kartan och sväng till vänster efter utgången.

Glad sommar och välkommen!

Pia Romson/Black Unicorn

Postadr: Black Unicorn Besöksadr: Vikstensv. 49
Vänersborgsv.19 121 56 Kärrtorp
121 39 Johanneshov Tel. nr. 08-648 82 75

Denna sida är också en annons i StrapatS nr 19

Denna sida är en annons i StrapatS nr 19

Brädspel

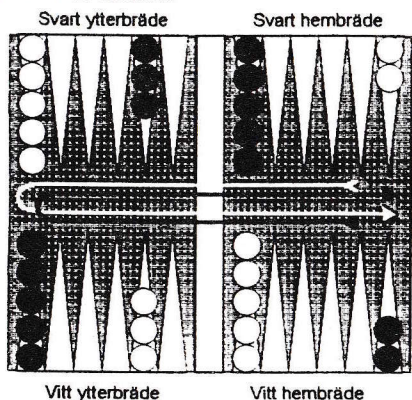
En instruktiv handledning
av Tobias Amnell

Historik

Brädspel är ett urgammalt spel. Enligt legenden uppfunnit av den indiske vise mannen Qaflan. Spelet var känt i Persien och mellanöstern som Nard, medan romarna kallade det "spelet om de 12 raderna". Kejsar Nero lär ha spelat bort förmögenheter på spelet som senare bytte namn till tabula och det var så det blev känt i Europa under medeltiden, som tables = bord. Under medeltiden var spelets anseende och popularitet minst lika stor som schackspelets. Dess popularitet var till och med så stor att när den engelska kyrkan försökte förbjuda det misslyckades man.

Spelutrustning

Ett bräde enligt figuren, 15 brickor var och två tärningar, samt en särskild tärning för att hålla reda på dubblade insatser.



Spelregler (Backgammon)

Detta är reglerna för Backgammon d.v.s. de regler som används för spelet idag.

■ Spelarna börjar med att kasta varsin tärning, den som får högst börjar och använder det sammanlagda tärningsresultatet. I fortsättningen använder varje spelare två tärningar per kast.

■ Vid spelets början skall brickorna ligga som på figuren. Det gäller sedan att flytta dem från sina platser in på det egna hembrädet. Därifrån kan de sedan spelas bort från brädet. Pjäserna flyttas i riktning enligt pilarna.

■ Tärningskastet kan utnyttjas på olika sätt. Man kan flytta två brickor, en för varje tärning, eller använda summan till att flytta en bricka. Tärningarna kan användas i valfri ordning vilket får betydelse om kilar är "bundna" (se nedan).

■ Ett dubbelkast (kallar "alla") används två gånger, man kan alltså flytta 1 till 4 brickor beroende på hur tärningarna används.

■ Spelaren måste använda så många tärningar som möjligt, även vid "alla". Om den ena tärningen inte kan användas används den andra. Om endast en kan utnyttjas måste den högsta användas.

■ Kan en spelare inte alls utnyttja sitt tärningskast går turen över till den andra spelaren.

Att binda:

■ En spelare kan binda en kil genom att ha två eller fler brickor på kilen. Motspelaren får inte lägga en bricka på en bunden kil.

■ En bricka får inte "röra" vid en "bunden" kil när den flyttas förbi. En bricka kan endast flytta det sammanlagda tärningskastet om han kan flytta enligt först den ena och sedan den andra tärningen.

Att slå blottor:

■ En kil som är upptagen av endast en bricka är en "blotta". Om motspelaren flyttar till eller rör denna kil slås blottan ut och placeras på skiljeväggen. Skiljeväggen är området mellan planhalvorna. Man är ej tvungen att slå blottor, utom när inga andra drag kan göras.

■ En spelare som har en bricka på skiljeväggen måste slå in den innan någon annan bricka får flyttas. En bricka slås in då den ena tärningen gör det möjligt att flytta till en ledig kil på motspelarens hembräde. Man får sedan använda den andra tärningen till att fortsätta spela. Man får även slå en av motspelarens blottor direkt vid inslaget om det är möjligt.

■ Den spelare som har bundit alla sex kilar på sitt hembräde får fortsätta spela om motspelaren har en bricka utslagen. Motspelaren får börja spela när han måste öppna hembrädet och därmed möjliggör för motspelaren att slå in sin bricka.

Att slå bort:

■ När en spelare har alla sina brickor samlade på det egna hembrädet börjar han spela bort dem. En bortspeld bricka återvänder aldrig till spelet.

■ Brickorna spelas bort enligt tärningarna. T.ex: Ett resultat på 1-3 spelar bort en bricka från kil 1 och en från kil 3, om det finns några pjäser på dessa kilar. Ett kast som är högre än den högst belägna kilen får användas till att spela bort på denna.

Spel om pengar:

■ Vid början av partiet bestäms insatsen. En spelare kan vid sin tur, innan han kastar tärningarna dubbla insatsen. Turen att dubbla övergår sedan till den andre spelaren som får göra det i något av sina senare kast.

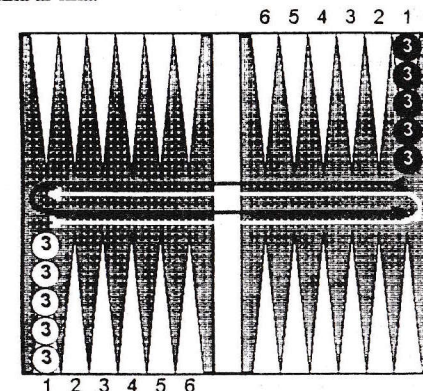
■ Motspelearen till den som dubblar kan vägra dubblingen, men då avslutas spelet och den som vägrade tvingas betala den tidigare insatsen.

■ Har förloraren vid slutet av spelet inte slagit bort någon av sina pjäser så har vinnaren vunnit ett dubbelt spel och får två gånger insatsen. Har förloraren dessutom minst en pjäs på skiljeväggen eller på vinnarens hembräde har vinnaren vunnit ett trippelt spel och får tre gånger insatsen.



Spelregler (Bräde)

Bräde är en mycket äldre form av det här spelet, reglerna som jag presenterar dem här är av en ursprungligare form men jag känner inte till deras exakta ålder. Bräde skiljer sig från Backgammon på en rad punkter men det som inte uttryckligen är olika är lika.



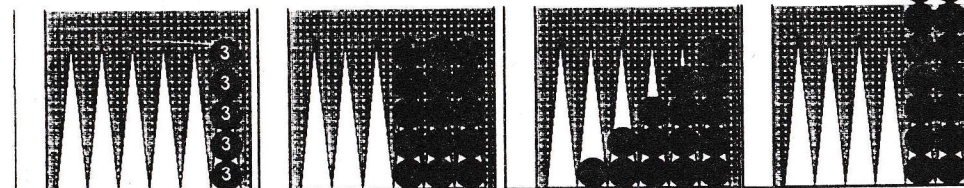
■ Till att börja med så är startpositionerna olika, i Bräde spelar båda spelarna åt samma håll.

■ Man får endast ha en bricka per kil på sin egen sida utom på den första på hembrädet och den sista på ytterbrädet, d.v.s. man kan inte binda kilar på sitt eget bräde och är därför mycket sårbar.

■ En obehaglig effekt av att man inte får ha fler än en bricka på kilar på sin sida är att man kan bli "sprängd", det inträffar då man blir utslagen på skiljeväggen och inte kan slå in sig till någon ledig kil. Man har då förlorat spelet.

■ Avslutningen av spelet är det som skiljer sig mest från Backgammon. Man slår nämligen inte ut utan det räcker med att "gå över kanten".

■ Man kan också gå ut genom att skapa en formation. Hur formationen ser ut är inte så viktigt bara den är ordnad och snygg, t.ex:



Några tänkbara avslutande formationer.

Ett enkelt vattenskinn

en byggbeskrivning av Simon Rudh

Jag har ibland lagt märke till en detalj som tycks saknas i de flesta liveares utrustning och som ofta ersätts av en ful kamouflagefärgad 1900-talsersättning. Tinget som håller dig sval under sommaren. Jag tänker naturligtvis på vattenskinnet! Varför har ingen liveare vattenskinn?

Jag har på egen hand totat ihop en modell som fungerar någorlunda, om någon kommer på förbättringar får ni gärna vidarebefordra dem till mig.

Nog med snack, här kommer byggbeskrivningen:

Materiel:

- 2 st läderbitar, ca 20x15 cm.
- 1 st pinne av hårt träslag, 7 cm lång, diam. 4-5 cm.
- 1 st plastpåse 1 liter, som inte presslar.
- 1 st snöre
- 1 st kork

Arbetsgång:

1. Lägg läderbitarna mot varandra med den sidan som du vill ha utåt inåt. Sy ihop kanterna så att det blir en påse, men lämna ena hörnet öppet. Vring läderpåsen ut och in. Det är lite knepigt men det går om man vill.

2. Borra nu ett hål på längden genom träbiten. Korken skall passa bra i hålet.

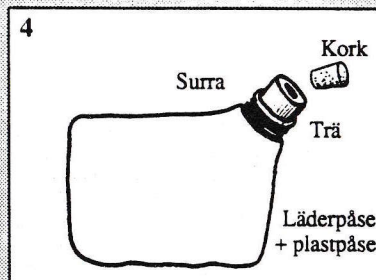
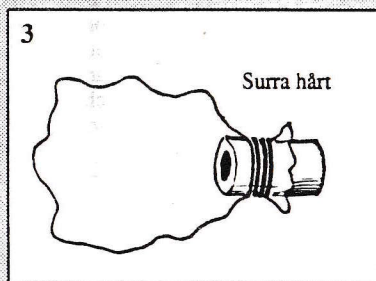
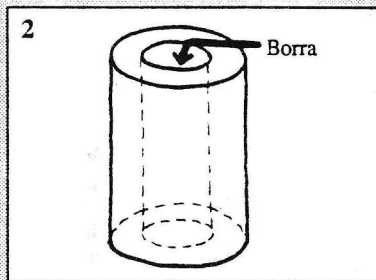
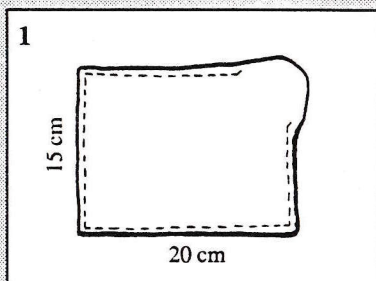
3. Surra nu fast plastpåsen ungefär halvvägs ned på träbiten. Använd inget lim utan surra hårt istället.

4. Peta sedan ned plastpåse och träbit i läderpåsen så att endast toppen på träbiten (ca 2 cm) syns och surra fast det hela hårt. Plastpåsen passar bättre om man blåser upp den. Klart!

Tips:

Att man surrar beror på att det är helt omöjligt att tömma skinnet helt. Om man inte vill att det skall mögla kan man ta isär det enkelt.

Det är inte särskilt praktiskt att ha skinnet i bälter när man släss, det tål inte särskilt hårda slag.



Har du inte rådd med *Trenne Byar*?
Prova det här istället - tre dagar för tre tior:

Trenne Guldmynt

29-31 juli 1994

Anno 1009, när de kristna gör sitt bästa för att omvända landets hednaroende befolkning. Sagoväsen gör intrång i den lilla byn och det viskas även om blodshämnd för en gammal oförrätt.

Liveen kostar 30 kronor och betalning är lika med anmälning. Postens personkonto 70 08 27-0071 (betalningsmottagare Jonas Meisters). Sista inbetalningsdag 22 juli.

För mer info, ring Jenny Johansson, 08-94 86 89.

KERTON-UPPRORET

16-17 juli 1994

I den lilla byn samlas folk från när och fjärran för att närvara vid den årliga beskattningen.

Den kommer att bli hård då Häxmästaren fördubblat skatten efter det misslyckade upprorsförsöket.

En del har dock kommit dit av fri vilja, kanske ditlockade av alla rykten och legender om vålnaden som går igen vart femte år. Det ryktas även i byn om att Kerton Uppvigglaren är tillbaka...

Kostnad: 40 kronor.

Plats: Täby, 30 min med tåg från Stockholm.

Arrangörer: Daniel Fransson, 08-512 400 29
Jonte Rydberg, 08-512 405 51

Överdåd och lyx

"Tre feta storbönder, tillika godda frossare, släntrar in på Syrsan och Skeden. De pyser allihop som stuckna komagar då de trötta av blott raska steg sjunker ner på varsina par platser.

- Fly oss grillade lammkotletter, pudrat rotmos, syltade jordgubbar, russin, vin, cider och inte minst en varmrätt, yppar den svettigaste av dem. Detta åtlyds utan dröjsmål av sju flinka pigor och en stark dräng. Snart står framför dem en ögonfägnad av ofantliga mått."

- udrag ur "Mat och bröd".

Det är trevligt med god mat. För att riktigt kunna avnjuta alla äventyr runt värdshuset behövs det mängder av välsmakande mat och dryck. Under vanliga omständigheter är det tyvärr långt utanför en livebudgets möjligheter att servera de undersköna och lyxiga banketter som var livsnjutare tarvar.

Vår bedömning är att då och då kan ett ordentligt skrovsmål vara på sin plats. Vi har funderat fram och tillbaks på hur Ett Glas skall kunna lösa detta. Det är omöjligt att åstadkomma allt det överflöd som en veckas medeltida festande borde bjuda på med den magra deltagaravgift som *Trenne Byar* har. Ändå får vi det mesta billigt och har lyckats dra in en del bidrag. Hur vi än vänder på tagelskjortan så sitter den vrängt - men vi vill kunna bjuda på något extra.

Tanken som vi för tillfället göder är att inbjuda en kvinna som äger en restaurang i Stockholm att flytta med köket till *Trenne Byar*. Ludmilla på restaurangen Miso kommer om ni vill att laga de extra stora och goda banketterna på *Syrsan och Skeden*. Syrsans meny skulle således drygas ut med några rätter för ett halvt eller ett helt blankstycke per kuvert. Vi ser framför oss hur det verkligen går att beställa in överdådet. Hur vissa bord verkligen kan digna av läckerheter på den enskilde frossarens kassa.

Vad vi undrar är om ni anser att detta är en god idé. Det skulle innebära att de annars ouppnåeliga lyxmiddagarna verkligen kan serveras och att det alltid kan finnas mat för den som vill köpa den. Ludmilla vill åka ner tre veckor innan *Trenne Byar* och förbereda matlagningen. För att hon skall kunna planera matinköp måste vi veta vad ni anser om idén.

Fyll in enkäten med en gång och skicka den till Ett Glas kansli, Bergkällavägen 72, 191 79 SOLLENTUNA. Detta är ett engångstillfälle som ej får missas!

Frågor kan ställas till den ansvarige arrangören Lee Sandberg (på Ett Glas kansli, tel. 08-35 08 15 eller hemma, tel. 08-643 46 72 och 0158-310 52. Kom ihåg att vi jobbar alla dagar dygnet runt för er dröm.

- Ett Glas

Enkät. Fyll i och skicka in.

JA, jag vill kunna köpa extra god mat i överflöd!

NEJ tack

BERTOLF'S LAJVRESOR:

(DET VILL SÄGA NÄR VI DYKER UPP MED
BERTOLF TOKESSON OCH VAROR TILL
FÖRSÄLJNING, UNDER ELLER FÖRE/EFTER
LAJVET, BEROENDE HUR DET PASSAR)

LJUSBRINGAREN 10-12 JUNI, BÅLSTA

GUDARS SKYMMNING 16-19 JUNI, ÖREBRO

SHANGRI-LA 8-10 JULI, GÖTEBORG

NATTSOLENS ARV 21-24 JULI, GÖTEBORG

SKOGSVENTYR 26-28 AUG, ÖREBRO

VILDHAVRE 1-2 OKTOBER, GÖTEBORG

BERTOLF VAPENSMED

LATEXVAPEN: KNIVAR&DOLKAR, SVÄRD, HUGGARE,
SÄBLAR, YXOR OCH KLUBBOR. PRISER FRÅN 150:-.
KLÄDER, MASKER, LÄDER, BRYNJOR, ALVÖRON

KLAREBORGS GAT 21, 414 67 GÖTEBORG

031-12 16 72 (DAGTID)

ÖPPET: MÅN-TIS 16-20, LÖR 10-14

ALV- ÖRON

DEFINITIVT }
(CA 3") ALVSKA } 70:-

ALVSKA
(CA 1")

½-ALVSKA } 60:-
(CA 3/4")

BERTOLF VAPENSMED
031-12 16 72

LÄDER I LÖSVIKT

REN LÄDER (0.8MM): 40:-/KVF

NÖTLÄDER (2-2½MM): 55:-/KVF

FINNS I SVART RESPEKTIVE BRUNT

REMMAR:

3MM (FYRKANTIG, 1METER): 12:-

2MM (FYRKANTIG, 1 METER): 10:-

3MM (RUND, OÄNDLIG): 12:-/MET

2MM (RUND, OÄNDLIG): 8:-/MET

FINNS I SVART RESPEKTIVE BRUNT

BERTOLF VAPENSMED

KLAREBORGS GAT 21, 414 67 GÖTEBORG

031-12 16 72 (DAGTID)

ÖPPET:

MÅN-TIS 16-20, LÖR 10-14

GÖR-DET-SJÄLV- RINGBRYNJA

RUNT FJÄDERSTÅL I 1,5*10MM

ÅTGÅNGSTABELL:

HUVA: CA 3'200
BISOPSMANTEL: CA 3'200
KORT BRYNJA: CA 10'000
STOR BRYNJA: CA 20'000

TIDSÅTGÅNG:

CIRKA 500 RINGAR PER
TIMME, NÄR VÄNAN KOMMIT

PRISLISTA:

5'000 Å 490:-

10'000 Å 735:-

20'000 Å 980:-

(FRAKT ETC TILLKOMMER)

BERTOLF VAPENSMED
KLAREBORGS GAT 21, 414 67 GÖTEBORG

031-12 16 72 (DAGTID)

MÅN-TIS 16-20, LÖR 10-14

BERTOLF VAPENSMED

LATEXVAPEN & SKÖLDAR
MASKER (ORCH, SKELETT ETC)
RINGBRYNJA (FÄRDIG & I DELAR)
LÄDER (RUSTNING & LÖSVIKT)
GJUTNING I TENN, KOPPAR ETC

TUNIKOR, MANTLAR, SKJORTOR ETC
KONSTSMIDE (KNIVAR, LJUSSTAKAR ETC)

FIGURSPELSTERRÄNG:
GRUNDPLAN, KULLAR, SKOG ETC

GRENDDEL & BERTOLF

KLAREBORGS GAT 21

414 67 GÖTEBORG

031-12 16 72 (DAGTID)

ÖPPET: MÅN-TIS 16-20 & LÖR 10-14

KATALOG MOT DUBBELFRANKERAT
& ADRESSERAT A4-KUVERT

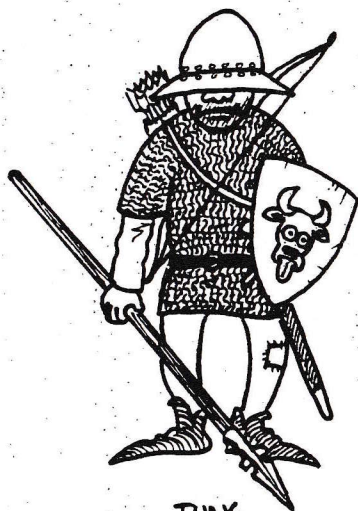
Varder någon dräpt...

ett fördjupande debatinlägg av Björn Hellqvist.

I den nu pågående debatten om stridsmetoder, vapen på Live, stål, bofer, latex, överkokt spaghetti etc, framställs vapen och deras bruk som något problematiskt. Den uppfinningsrike Live-arrangören kan dock hitta på stämningsskapande knep för att reglera vapeninflationen. En del är hämtade direkt från svensk medeltid (vilket borde passa de flesta sago-, fantasy- och medeltidsLive), medan ett och annat är hämtat från annat håll.

Vilka fick bära vapen?

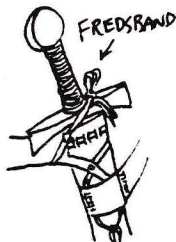
I lagarna stipulerades det att man som bonde skulle hålla sig med vapen och rustning. Under högmedeltiden var det baserat på hur rik man var, medan det under senmedeltiden ordnades så att sju bönder skulle hålla en åttonde med vapen.. Detta innebar att i runda tal 10-15% av bönderna var "värnpliktiga" vid fara för krig. Beväpningen bestod i allmänhet av svärd eller yxa, spjut, pilbåge eller armborst, hjälm, brynja eller "Visbyharnesk" samt sköld.



TUNG
ATTACKBONDE

Adeln hade givervis sin rustplikt, och genom sin rikedom bättre personlig utrustning och dessutom sitt följ. Observera att det endast vid vapensyn och krig var motiverat att knalla runt fullt beväpnad. Under 1400-talets oroligheter bestämdes det att "Ingen bonde eller landbo eller deras hjon skall bära armborst, pansar eller sådana värjor till kyrka eller ting, köpstad eller gästabad; de värjor som så bäras vare förbrutna". Detta förbud utsträcktes senare till att ingen, vare sig klerk eller riddare, borgare eller bonde fick på öppna platser, i kyrkor, på ting eller vid gästabad bära något annat vapen än dolk eller kniv (som var ett ätverktyg).

I städerna var varje borgare skyldig att göra tjänst i stadsvakten, och skulle därför äga harnesk och vapen. Varje natt skulle tolv borgare patrullera; en föga uppskattad plikt. Övriga var förbjudna att bära "skadliga värjor" inom stadens murar, och även här var bara knivar och dolkar tillåtna. på ett Live skulle man kunna kräva att vapen lämnas in på tingsplatser, marknader, byar osv. för att hållas under uppsikt (jfr kyrkornas vapenhus), eller åtminstone förses med fredsband (band eller snören knutna så att vapnen inte kan dras).



Brott och Straff

Naturligtvis bröts det mot förbuden, och folk dräptes i hastigt mod eller med avsikt. Före kristendomens införande satt ofta rätt i "i spjutstängs ände". Dödade någon en annan fick man själv utverka rätt och dräpa mördaren. Under medeltiden övergick man till att avkräva böter, av vilka kungen skule ha en del och de efterlevande resten. Böter låter milt, men ofta var de så kraftigt tilltagna att gärningsmannen rvingades från både gård och grund. Kunde han inte betala, dömdes han fredlös och fick ett dygn på sig att försvinna. Sedan kunde vem som helst dräpa honom utan påföljd. Även rövare fick dödas utan straff. Vid särskilt grova brott utdömdes dödsstraff, som verkställdes av bödeln. Kunde en dömd betala sina böter, hade de målsägande ingen rätt att ta lagen i egna händer.



TIL
betjänes
1312

Avslutning

Som synes kan man låta folk gå omkring med vapen om lagarna tillåter det, men den lokale fursten, rådet eller kungen kan lika gärna utlysa t.ex. tingsfrid. Höga herrar tenderar till att bli nervösa i närheten av sysslolösa soldatesker och beväpnade bönder... Ute i skogen kan vägfärande bära vapen för att klara av överfall från rövare, orcher och annat pack. Arrangörerna av ett Live kan med vapenbegränsning understryka känslan av "de däruppe" och "de därnere", där riddare och soldater blir än mer respektgivande. Bönder kan i och för sig anställa en hel del besvär med yxor, slagor, liar, hötjugor mm.... Se inte vapen som ett störande inslag, utan som ännu en stämningshöjande resurs!

Källor:

Göransson, G. Gustav Vasa och hans folk.

Weidhagen-Hallerdt, M. Med hugg och slag (ur Stockholms stadsmuseums årsbok 1990).

Thordeman, B. Medeltidens folkvapen (ur svenska vapenhistoriska sällskapets årsskrift 1940-41).

Västgötalagen, Magnus Erikssons stads- och landslag m.fl. medeltida lagar.

Medeltidens ABC

De Rollösa är fortfarande rollösa!

Vi får irrandes omkring i landet och söker ständigt ett varmt världshus för att spela upp till glädje och sång. Vi kan tillfredsställa frälse såväl som ofrälse med vår muntra musik!

För bokning, ring Markas Oreglia, tel. 08-27 84 28.

Billiga Brynjour

Jag erbjuder ringar och färdiga brynjour till billiga priser!

Ringarna är av fjäderstål, runda och med 8 mm innerdiameter.

Prisexempel:

Ringbrynje-ringar, 5000 st, 250:-

Ringbrynjour, kort ärm, 2000:-

Ringbrynjuhuvor, 600:-

Ring Andreas, tel. 08-634 02 44

Ringbrynjeringar

Runda, av fjäderstål. Innerdiameter 8 mm, ytterdiameter 10,6 mm.

1 påse (5000 st) 175:- plus frakt

Kontakta Arne Olsén, tel. 019-13 98 12 eller Mikael Zöllick, tel. 013-17 89 47

ÄR DU ROLLSPELARE?

Här är Konfirmationslägret för dig!

13-17/4 och 3-22/7 1995

4-8/4 och 1-20/7 1996

- Vanlig konfirmations undervisning • Konfirmandrollspel
 - Levande rollspel • Utflykt till tornerspel
- Ett samarbete mellan Västerås stift och Finnåkers kursgård

För mer info ring:

Len Howard 0581-263 71 eller 021-17 85 63

Brasklapp

Denna artikel speglar författarens subjektiva åsikter. Den tar upp de tankar som uppstod i arbetet med döden på live Grådager. Jag uttalar mig inte för hela livens deltagare, och absolut inte för arrangörgruppen som sådan. Då skulle artikeln aldrig ha blivit skriven pga den tid det skulle ta att formulera en gemensam åsikt, när vi dessutom ofta tycker att det inte går att formulera vad vi tycker i ord överhuvudtaget. I ljuset av detta problem har jag helt despotiskt valt att uttrycka mig i fikonspråk, eftersom detta medium vinner i precision vad det förlorar i estetik. Om de som har förståhänderfarenhet tycker att jag är fallen för subjektivitet i min exemplifiering kan jag inte annat än att hålla med. Skriv en egen artikel och ändra på denna!

- författaren

Ett besök i

Dödsriket

av Daniel Krauklis

"Ingen må prisas lycklig före sin död."

- Herodotos

"Döden är en skuld som ingen kan betala mer än en gång."

- Shakespeare

Förord

Grådager var en live med 120+ deltagare som gick av stapeln 12-15 maj i närheten av Täby norr om Stockholm. Det du just nu läser är en av två artiklar som jag lovat att skriva åt livarnas presskår: Fea och StrapatS. En lång utläggning om Grådagars dödsrike kan verka som ett rätt torrt ämne. Det är det också. De som själva har brottats med problemet hur man ska göra med de som går åt på live man håller på att fnula med kanske kan få nya idéer av våra erfarenheter, och andra kanske kan vinna inspiration på annat sätt. Vårt dödsrike fick efteråt ord om sig att vara särskilt lyckat, och bl.a. arrangörerna till Gudars Skymning hörde av sig och undrade om de fick låna idén. Det är därför som denna artikel koncentrerar sig på just detta.

Syfte

Det är svårt att åstadkomma ett bra sätt att hantera döden på live. Vissa arrangemang undviker hela problemet genom att avskaffa allt våld, men i en traditionell live behövs det en möjlighet till fara, ett potentiellt hot, för att man ska vara lite nervös när man smyger i buskarna. Den vanligaste metoden att hantera döden är att de som blir tillräckligt svårt skadade ligger stilla i en kvart och återuppstår sedan med spelade minnesluckor. Det är praktiskt, men tråkigt. Eftersom live har rötter i vårt mytiska arv, t.ex. fantasylitteratur och fantasifulle tolkningar av medeltidens folketro och vidskepelse, så finns det egentligen inga hinder för att döden ska kunna målas ut på samma sätt som magi, demoner, gudalika krafter etc. Idén med att skapa ett dödsrike på live är väl inte direkt ny. Första gången jag kom i kontakt med den

var under arrangerandet av Sagan om Ariannas bröllop, en live i Norrtäljetrakten under våren '93. Där hade vi ett enkelt dödsrike där man blev mottagen och fick en dom av döden, som innebar att man måste utföra ett enkelt uppdrag ute i de levandes värld. Det var rätt kul, men det blev en del spring mellan live och döden. Det dödsrike var heller inte riktigt "logiskt". Varför kom man tillbaka när man dött? Var fanns alla de själar som dött i det förgångna? Målet med dödsriket i Grådager var att de som dog skulle fortsätta att vara döda under resten av live, men ändå kunna spela vidare. Döden innebar alltså ett verkligt slut. För att inte störa övriga deltagare nedsteg den avlidne permanent till dödens bleka askedalar, som alltså fanns i ett avgränsat område på live. Dödsriket skulle i princip kunna fungera som en parallell live. Min vision av detta dödsrike fick jag under Thar Atanamirs fylke, en live i Örebro-trakten förra sommaren. Jag trodde att det fungerade på ungefär samma sätt där, en live i live. Nu var det inte

så, men tanken stannade kvar i huvudet.

Det viktigaste med Grådagars dödsrike var att det skulle gå att vara där hela live och ändå ha kul. Jag sökte en speciell stämning, något som skulle vara speciellt för just döden och skulle profilera det i jämförelse med Grådager i övrigt. De som dog borde vara besvikna över att de dött och därigenom mer benägna att gå off-live och prata om sina roller. Dödshovet, som var dödsrikets permanenta besättning, skulle vara tvunget att inrikta sig på att göra allt för att det skulle vara roligt att spela där. Hovet måste själva överleva tre dagars spelinsats och kunna ha kul även om de var helt ensamma, samtidigt som det skulle bli en ren arbetsinsats att serva de som dog. Till dödsriket var min ambition att handplocka de som vi trodde kunde klara detta; helst folk med någon skådespelarvana eftersom en roll i dödshovet i mycket gick ut på att spela inför och dra med sig andra. Det var alltså oerhört viktigt att de själva njöt av det de gjorde för att orka med sin insats. Ingen off-live fick förekomma i dödsriket, och det var hovet som skulle dra lassat.

Detta löstes genom intrigerna mellan dödsänglarna och den sittande dödsfursten. Fursten är egentligen bara en ängel som de andra, men har erövat tillräckligt av dödsrikets grundläggande essens för att kunna bli en slags miniatyrgud. Alla i dödshovet tävlar om att uppnå denna makt och själv kunna krönas. Till detta intrigmoment skulle det krävas en mängd av sidoaktiviteter för att man skulle ha tillräckligt att göra i dödsriket. Det fick inte vara meningslösa saker som ingen kände sig hägad att utföra, och där var det återigen viktigt att spelet fungerade. Dödshovet skulle inte kunna besöka resten av

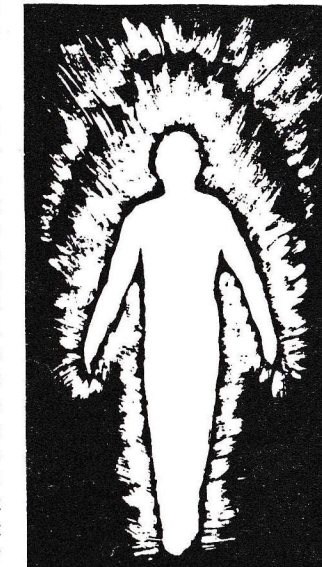
liveområdet. Vi tillät under Grådager att hovet fick gå ut och sniffa litet på resten av live i vanliga livekläder bara de såg till att inte blanda sig i spelet och dra uppmärksamhet till sig. Detta mest beroende på att den första tiden i dödsriket var rätt händelselös.

"Döden har snabba ben och långa armar."

- Ordspråk

Metafysik

Har döden moral? Är den "ond"? Det är ju inte särskilt konstigt att döden av de levande uppfattas som någonting negativt eftersom den innebär ett avslutande av tillvaron såsom vi känner den. Vad som tar vid därefter, om något, är okänt. I Grådager var döden rent metafysiskt ett övergångstillstånd, och hade alltså i sig ingen egentlig moralisk präglings. Själarna efter de döda urlakas under mycket stora tidsrymder i dödsriket, förlorar långsamt sitt medvetande, sin präglings och identitet, för att till sist övergå i ren livskraft och reinkarnera.



Vår värld var skapad av Drömmaren, en könslös gud som skapat oräkneliga världar genom kraften i sina drömmar. Dessa världar fick eget liv och blev självständiga från sin skapare, och Drömmaren fann nöje av att gå in i dem och leka litet med konstverket. I denna kosmiska världsbild är alla tänkbara former av existens möjliga. Vad kan inte en gud drömma? Eftersom döden som tillstånd - livets slut, skapelens antites - är universell för alla drömmar, men uppfattas på skilda sätt av olika livsformer, präglades det dödsrike den döende skulle hamna i väldigt mycket av dennes trosföreställningar. Att döden följer på livet var förutbestämt, men inte hur detta skulle se ut. Riken uppstår i dödens hav när ett flertal levande har samma uppfattning. Livens dödsrike var alltså bara ett av otaliga möjliga för världen (Edean) där Grådager utspelade sig. "Den vanlige bonden fruktar inte döden. Den kommer när den kommer och inget talar för att döden i sig skulle vara obehaglig," (citater ur världshäftet). Det fanns inga religiösa normer för hur döden var befuntad, och bara filosoferna ägnade detta något särskilt intresse. Det var helt personligt hur man förhöll sig till sitt livs slut.

Ingen vet vad som händer med själarna efter att de befunnit sig i sitt dödsrike tillräckligt länge. De försvagas allt mer, blir likgiltiga för sin omgivning och försvinner. Kanske uppgår de i ett moln av livskraftsresurs ("the Force") eller återförenas med Drömmaren. En trolig teori är att själamateria reinkarneras i någon ny livsform, inte nödvändigtvis i samma värld som den kommit ifrån. Dödsriket skulle alltså vara ett slags skärseld, men inte för att rena den döda själan från synder utan för att utan moralisk laddning övergå från ett tillstånd till ett annat.

Döden, som genomtränger och omringar alla drömmar, har alltså en mängd olika ansikten. För varje dröm kan flera olika former av dödsriket uppstå, men de är egentligen ett och samma. Döden är en, men den manifesterar sig på olika sätt.

I *Grådagers* dödsrike ingick ett dödshov bestående av varelser som på olika sätt återspeglade sidor av döden. Dessa stred hela tiden om makten över dödsriket. Kanske var de individer - fristående odöda varelser som bodde i just detta dödsrike, kanske var de bara manifestationer av dödens "naturlagar", eller "hologram" som de avlidna själarna drömde fram för att begripa efterlivet. Därav tvista de lärde. Eftersom dödsriket anpassar sig efter de förhållande trosförställningarna om ett efterliv kom det att följa vissa principer som stämde överens med Édean.

Det pågår ständiga konflikter i dödsriket. Dödshovet strider om makten över själarna. Den dödsängel i hovet som har kontroll över flest själar kröns till furste över dödsriket, med oinskränkt makt över sin omgivning. Hovet vill att drömmarna skall finnas eftersom fler drömmar även ökar dödens utrymme och ger upphov till fler avlidna själar.

Dödsfursten är girig. Hans absoluta makt har inget tak. Eftersom Drömmaren skapade livet är livskraften en del av den skapande processen, och alltså i högsta grad en del av Drömmaren själv. Om dödsfursten samlade på sig tillräckligt många själar och sög åt sig deras livskraft kanske han kunde ta så mycket av Drömmarens jag att han själv kunde bilda drömmar - eller till och med utmana guden.



"Memento mortem." *)

- Romersk devis

Dödsriket på livan

Någonstans vid gränsen mellan de levades värld och livet efter detta fanns dödgravarna. De var en institution i Édean som traditionellt tog hand om de som var så svårt skadade att de svävade mellan liv och död, och i dödgravarnas stuga avgjordes det om de skadade skulle kunna återvända till livet eller om de för evigt gav upp andan. Eftersom dödgravarna av hävd har rätt till vissa av de dödas ägodelar hämtade de personens mest outhärliga packning i dennes läger och förde den vidare till dödsriket.

Innan livan bestämde vi att de som spelade dödgravarna (en arrangör och en delarrangör - dvs väldigt insatta personer) fick avgöra själva vilka som skulle fortsätta till dödsriket från dödgravstugan. Betydande faktorer var personens betydelse för stora intriger och dennes sociala ställning (viktiga personer skulle inte kunna återvända om någon väl lyckats undanröja dem), omständigheterna kring dödsfallet (vi hade t.ex. en deltagare som spelade gammal man som i förväg visste att han skulle dö av ålder vid en ungefärlig tidpunkt vi givit honom - detta bl.a. för att sätta igång testamentesbryderier), hur många själar dödsriket kunde/ville ta emot (vi var beredda på 5-7 döda om dagen, men folk lyssnade alldeles för noga på våra förmaningar före *Grådager* om att man i verkligheten minsann aktar sig för att döda varandra och att det borde vara så även på live, så halva livan stod dödsriket tomt).

Dödgravarna i Édean är mycket skickliga helare, de som man går till när allt annat hopp är ute, och om de inte kan rädda den skadade tar de hand om kroppen. Det här

skulle ju kunna missbrukas, eftersom de bara behöver se till att patienten avled för att få ta hand om dennes ägodelar. Om ett sådant uppförande upptäcktes skulle respekten för dödgravarna försvinna och de skulle aldrig få fler patienter, så därför förekommer det ingen dödshjälp i Édean. Dessutom är det bara väldigt ansvarsfulla personer som känner sig kallade till detta ensamma yrke.

När någon dött kunde dödgravarna behandla denne med salvor (smink), omgjordade den avlidne i tyll (så att han/hon både skulle se ut och känna sig som en ande) och ta hand om kroppen medans släktingarna grät och slet sitt hår utanför. Det är väldigt stämmingsfullt att ligga och höra jämmer och gråt om sig själv medans dödgravarna pysslar.

Själva dödsriket bestod av två delar: hovet och de avlidna själarna. Dödshovet innebar den sittande fursten, den främste av jämlikar, samt övriga dödsänglar - dennes löjmanter. Den absoluta furstemakten var knuten till titeln, inte till den ängel som bar kronan.

En av dödsänglarna tog emot den döde vid gränsen till dödsriket där vi byggt upp en port bakom en bro som spände över en svart liten bäck. Den avlidne fördes nu längs en "snitslad bana", en väg som den mottagande dödsängeln förberett för att inviga de nyanlända i hur spelet fungerade på andra sidan döden och för att ge deltagaren en stämmingskick. Här kunde flera saker ske. Dels kunde den döde få sätta sig ned och meditera över sitt gångna liv (ett tillfälle till att samla sig litet och förbereda sig på att spela död), dels kunde han/hon få se ett träd där det hängde dockor eller krukor som symboliserade de som skulle dö, för att sedan plocka ned eller slå sönder sin egen. Den mottagande dödsängeln bar

"Dödens bok", där det var tänkt att så gott som alla liveroller och intriger skulle stå nedskrivna så att det skulle vara möjligt att ta emot den döde på ett personligt sätt och så att det skulle gå att anspela på händelser ur dennes förlutna. Om det funnits tid hade vi förberett en stencirkel där den döde skulle få sätta sig. Sedan hade vi tänt en rökbomb och utfört en liten ceremoni för att "rena" anden från sitt döda kött. Pga tidspress lämnade vi mycket av det här åt improvisation och stundens ingivelse. Tanken var att ta hand om den som tvingats lämna sin liveroll och sätta in denne i en ny, genomgjuten stämning så att det skulle bli kul att spela även i dödsriket.

Två gånger om dagen, idealiskt sett vid middag och skymning, skulle vi strida om furstekronan. Detta var den stora intrigmotiverande händelsen; den som vann skulle få kronan, obegränsad magi i dödsriket och ett visst inflytande över den levande världen (vilket inte var en del av livan, utan bara "bakgrund"). Ett exempel på sådant inflytande är att det fanns en nunneorden på *Grådager* som tillbad Gudinnan, en beönd och rätt speciell tolkning av världsordningen som vi arrangörer visste var falsk, och den tron uppstod naturligtvis när

den dödsängel som kallades Narren satt på tronen.

Det gällde för dödsänglarna att samla så många själar som möjligt inför denna strid om kronan. Det enda som föll utanför dödsfurstens absoluta makt var själarnas fria vilja när det gällde att välja vem de ville svära sig till. Detta beroende på att livskraften stammar från Drömmaren, och gudens kraft är bortom furstens inflytande. När de väl lovat att stödja en ängel var beslutet orubbligt och själen ifråga fick bära ett tecken som visade vilken dödsängel han/hon tillhörde, en amulett eller en symbol målad i pannan som anspelade på ängelns egenskaper. Efter en strid blev själarna fria att svära sig till vem de ville inför nästa slag.

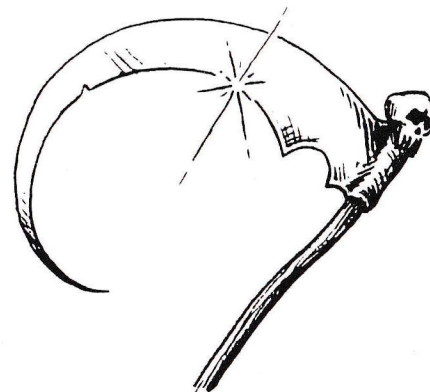
För att övertyga en själ kunde ängeln lova/hota att göra saker för denne när dödsängeln blivit krönt, eller med ren retorik framhäva sitt eget styre som fördelaktigare än de andras. Under detta slag var den sittande fursten bara en ängel bland andra.

De själar en dödsängel samlat på sig fungerade som hans KP under striden. Till detta lades en fast summa KP alla änglar hade, ett slags till godo-själar. Före själva striden fylkades de svurna själarna till sina änglar som skrek utmaningar till varandra. När två änglar beslutat sig för att göra upp

lät de först sina svurna själar slåss mot varandra, detta för att de som inte fått slåss på livan nu skulle få tillfälle till att rasa av sig, samt att andra än de som spelade dödshovet skulle bli engagerade och delta så att det inte blev en uppvisningsstrid. De utslagna själarna fick kräla undan bäst de kunde och lidande åse stridens utgång. Först när en ny furste var korad kunde denne "hela" de utslagna.

När så en sida av själar slagit ut den andra kunde den förlorande dödsängeln antingen svära lojalitet till vinnaren och fortsätta slåss på dennes sida, eller så duellerade de. Vinnaren tog då sina överlevande själar och sög tillfälligt upp dem som KP enligt ovan. Tog en ängel skada var han tvungen att först räkna bort dessa tillfälliga poäng och därefter de fasta. ALLA träffar, även halvmissar, räknades och drog en KP tills enbart två återstod varvid *Grådagers* riktiga stridssystem tog vid. Kort beskrivet innebar det att man skulle spela sina skador och inte räkna poäng. De här lite krångliga reglerna gällde enbart dödsänglarna, och hade den funktionen att på ett praktiskt sätt göra svurna själar nyttiga, och motivera för alla livedeltagare i dödsriket att delta i övertalningsförsöken inför striderna.

Under *Grådager* hann vi bara med en sådan här strid. De dödsänglar som representerade ondska och godhet gjorde upp sinsemellan, och striden mellan deras själar blev rätt intressant eftersom tidigare vänner valde olika sidor. Mörkret, den sittande fursten, vann och alla andra änglar böjde sig för honom, några pga att de som spelade änglarna mätte dåligt eller av andra anledningar inte ville slåss, och i åtminstone ett fall eftersom fursten lovat att alla andra änglar skulle kräla för dödsängeln om denne var lojal mot mörkret.



"Folk bli aldrig riktigt så ledsna över vår bortgång som vi själva inbillar oss."

- Hjalmar Söderberg

Dödshovet

När vi spånade om *Grådagers* dödsrike upptäckte vi att det fanns flera sätt att manifesteras dödsfunktionärerna. Det förslag som vi kom närmast var apokalypsens fyra ryttare - Döden, Pesten, Svälten och Kriget. Jag ville även få med litet av känslan i *Sandman* (engelska för John Blund), en serie som handlar om drömmarnas furste. Där förekommer de sju eviga, personifieringar av principer som står över gudarna. De är: Dream, Death, Destiny, Desire, Delirium, Despair och Destruction.



Sandman

Det handlade alltså om att skapa personifieringar av döden som kunde ansvara för egna områden av efterlivet, ha krafter som baserade sig på deras personligheter och i viss mån styra jordelivet. För att i görligaste mån avpersonifiera de som spelade dödsänglarna och förstärka deras arketyriska drag skulle de alla bära masker.

Liemannen - Den sittande fursten. Gick i svart och bar en döds-kalleliknande mask. Hade naturligtvis en lie som hängde över tronen. Ett favoriserat uttrycksmedel var att dominera de döda genom att stirra på dem och verka allmänt otrevlig på ett sätt som visade högstatus. Liemannen kom att symbolisera mörkret och i viss mån ondskan, även om det inte var tänkt så från början.

Den Ljuse - Dödens sympatiska aspekt, ljuset och godheten. Den ljuse gick inte helt oväntat klädd i vitt med en oformlig vit silikonmask som skulle kunna föreställa vad som helst. Denna dödsängel spelade mandolin och bjöd på mjöd, något som han själv lät sig väl smaka av. Populär som försvarare i Tribunalen (se nedan) och ett självklart val för de flesta själar att svära sig till. Behövde inte komma med argument för att vinna över dem på sin sida, men var mycket värtalig om de humana och ädla principer han stod för. Det tyckte inte Liemannen om.

Smärta - Deltog inte på livens pga avhopp. Detta skulle vara den fysiska, sadistiska ondskan. Skulle bära en lädermask, ett romerskt läderharnesk och en piska. Symboliserade något av en funktionär i helvetet, en av de djävlar som njuter av att köra treudden i syndarnas kött. Hans argument för att vinna över själar skulle vara att låta dem plåga de andra döda.

Pest - Flugornas herre, Maskarnas mästare, Feberfursten. Bar en näbblik mask ihopsydd av hudstycken och hade som främsta uttrycks sätt att väsa folk i öronen, smyga dem bakom ryggen och gå in i deras närområde. Hade en mossig stav, en revad och smutsig kappa och en livs levande råtta som kilade omkring på kroppen.

Svält - Gick i en enkel vit klänning under en svart kappa. Hade som uppgift att stirra på folk när de åt, och antingen helt avstå från att äta själv eller med bulemisk iver sluka allt i sin väg. Svält hade makten att tvinga folk hon inte tyckte om att äta gröt, och enbart gröt, när de andra åt köttsoopor och kassler. Svält och Pest var de dödsänglar som krockade litet när det gällde symboliken och krafterna. De spelades dock så skilt att det inte var några problem att hålla isär dem.

Narren - Symboliserade vansinnet. Bar en oregelbunden, färgglad mask och en gycklardräkt med bjällror som hördes på långt håll i skogen. Narren hoppade omkring och gycklade respektlöst med såväl själar som änglar. Hade makten att leda snurriga lekar. Narren skulle kunna växla mellan intensiv dårskap och sjuklig klokhet, och bära sig så vansinnigt åt som möjligt.

Morgana - Domaren, Ödet. Var den som hade Charon-funktionen och hämtade de döda vid porten. Hon stod utanför furstetriden och såg till att reglerna efterlevdes. Skulle buri en slät, androgyn mask. Hade pösiga, bruna, kåpliknande kläder och gick omkring med Dödens bok.

Antalet dödsänglar var en slump. Vi hade inte fler än sju bra idéer, men detta tal är ju ytterst laddat. I kristendomen är det ju t.ex. summan av de fyra evangelisterna

och treenigheten, för den som är intresserad av talsymbolik. På livan blev det sex änglar, summan av spetsarna i Davidsstjärnan - symbolen för det manliga och det kvinnliga. På grund av begränsat urval av deltagare gick det inte att dela upp dödsänglarna i tre kvinnor och tre män, samt en androgyn (Morgana), annars hade det blivit av.

"Den enes död,
den andres bröd."

- Ordspråk

Att spela i dödsriket

Dödsrikets förvrängda mosaik av världen gav möjligheter till många olika mytiska grepp. Vi valde att ge vårt dödsrike något av en Valldomslignande stämning. Mellan striderna tog vi det lugnt, gick och drönade. Vi hade några stora, programmerade händelser som vi skulle stoppa in så fort det blev tid. En var en ringdans, inspirerad av medeltida träsnitt där döden i form av ett liebärande skelett leder dansen. Det blev en ritual där varje dödsängel fick tillfälle till att visa upp sina speciella egenheter genom att hålla ett kort tal och utföra en solodans i mitten av ringen. Vi skuttade omkring bäst det gick tillsammans med de döda runt ett litet altare där flera illaluktande rökbomber brann och täckte oss i dimma.

En annan stor händelse var Tribunalen. Dödsfursten satt i sin tron och plockade fram de döda en och en för att döma dem. Själven fick välja en försvarsadvokat bland dödsänglarna och fursten valde en åklagare. Denne höll ett tal där den dödes synder lyftes fram och yrkade på ett straff i enlighet med sin personlighet. Advokaten försökte sedan tala emot detta. Efter den dödes invändningar dömdes fursten slutligen denne.

Vi hade ont om tid under *Grådager* och utförde Tribunalen som ett slags avslutning för de döda. Det blev rätt kul. Alla advokater och åklagare gjorde en suverän ansträngning för att lyfta fram sina inbördes konflikter och plocka fram detaljer ur den åtalades bakgrund. Pest yrkade oftast på skrevröta, även som försvarsadvokat, Narren var helt bisarr och den Ljuse hade en tankvärd och humanitär inställning till saken. Själarna fick alla intressanta straff som skulle följa dem genom evigheten, inte enbart negativa utan ofta med en humoristisk ton.

Förutom dessa stora händelser hade varje dödsängel fem sätt att aktivera de döda. Honnorsodet var just att aktivera, eftersom det annars riskerade att bli för mycket uppvisningsspel av dödsänglarna. De här småhändelserna skulle vara knutna till ängelns personliga egenskaper på något sätt. Pest kunde till exempel sätta sjukdomar

på själarna, skicka ut dem på uppdrag att finna hans tärningar (en svart och en vit oregelbunden sten med en rättskalle på en sida - en vit skulle representerade förkylning, en svart var värd litet mer eftersom den innebar skrevröta och båda skallarna var storvinsten böldpest) som fanns dolda i skogen, eller sysselsätta folk med mer eller mindre maskerade teatersportliknande lekar.

Slutligen återstod själva tillvaron i dödsriket. Det fanns ett överflöd av mjöd (vi hade omkring femtio liter) och god mat. Naturligtvis fanns ett schackbräde som utnyttjades flitigt av de som vågade utmana fursten. Dödsänglarna gick omkring och försökte vinna över själarna på sin sida inför nästa furstestrid. De döda grubblade på sitt förlorade liv och på tillvaron som död. Vi hade en poet som lockats in i dödsriket av Morgana, och han diktade friskt, bl.a. nedanstående storverk:

Sex själ att inte dö

Det klagande stönet från Hunger feg
Det olustiga pinglet från Narrens steg

Det stinkande lik som är Pesten skrämmer
Det tröttande pladdret av den Ljuses jämmer

Den som till slut må ta alla era vänner
Den vedervärdige styggelse ni som Döden känner

Den som er döma så hastande fort
Morgana är hon som er hämta vid grävvarnas port

Och alla äro de änglar av meningslöshet
De skall plåga er själ i en evighet

Så slutar Tarlas Rimsmed Sorgmantels epilog,
den sista dikt jag skrev...

Dödens åter- spegling i världen

Grådager skulle bli mer intressant om dödsriket hade någon koppling till livet som helhet, gärna så att intrigererna i de levandes värld återspeglades och kanske så att dödsriket kunde ha en indirekt påverkan på omvärlden. De levandes och de dödas värld borde vara intimt sammankopplade, som två sidor av ett mynt. För att det inte skulle bli frågan om något slags kamp mellan de onda odöda och resten av deltagarna beslöt vi oss för att inte göra detta starkare än undertoner. Vissa av deltagarna fick intriger som skulle göra dem intresserade av livet efter detta, och de som spelade dödshovet fick förutom personliga motsättningar mot de andra i hovet också olika anledningar att intressera sig för och söka påverka skeendena på andra sidan dödsporten.

Arrangörerna kom fram till att det hade uppstått en reva i drömväven. Om varje värld, varje dröm är en jordkoka som Drömmaren i sin skapande process gräver upp ur marken så är döden det håll som blir kvar. Drömmarens intresse och uppmärksamhet är nätet som håller jordkokan uppe. Döden och livet är ömsesidigt beroende av varandra. Revan i drömväven var alltså en skada i nätet, någonting som på sikt kunde hota både drömmen och dödsriket. Om hålet vidgades kunde liv och död störta in i varandra och förenas i ett entropiskt intet. Denna reva förklarade också varför det inte fanns några gamla själar i dödsriket. De som inte fanns i andra, alternativa dödsriken (enligt deras föreställning om tillvaron efter döden) hade sugits ut genom revan och försvunnit. Den här skadan var ett allvarligt hot på samma sätt som hålet i ozonlagret; farligt - men ingen omedelbart

överhängande katastrof. På livet fanns den magiker som, sig själv ovetandes, var orsak till revan. Han skulle ha ett passionerat intresse för den filosofiska aspekten av döden, och det fanns ledtrådar planterade ute på livet som skulle avslöja problemet och ge ledtrådar till dess lösning. Mot slutet av Grådager utförde han en ritual tillsammans med ett skogsfolk som eftersom de hade gudablod i sina ådror kunde försluta hålet. Liemannen, den sittande fursten, fick idéer om att på något sätt störa denna ritual och därigenom få tillgång till Drömmarens kraft och kanske kunna utsträcka sitt valde genom revan och in i Édean. Vidare fanns det en livedeltagare som en gång i sitt förflutna känt en ytterst osympatisk individ som lyckats förhandla sig till ett längre liv genom att sälja deltagarens själ till en av änglarna. Det visste han inte om, men omen och föreningar omringade honom.

Under Grådagers lopp skulle de som var furstar kunna sända ut en död själ att spöka per natt. Dödsfursten var den ende som var tillräckligt mäktig för att förmå detta. En död kan aldrig lämna dödsriket, så fursten var tvungen att "vika undan" döden från den avlidne, s.a.s. lyfta sin kupade hand från denne, så skulle anden ett kort tag vara i de levandes värld. Detta var en av belöningarna en själ kunde få för att svära sig till en blivande furste i slaget om kronan. Eftersom fursten är en själ fattigare så länge den döde spökar är han/hon mån om att det inte ska pågå så länge, vilket var on-live förklaringen till att man bara fick vara borta någon timme. Den spökande fick bara visa sig på platsen där han/hon dog, eller för sina släktingar. Inget uppvisnings-spökande var tillåtet. De blivande spökarna sminkades och virades in i tyll innan de gav sig av. Det hela gick bra.

Grådager var tänkt att avvika från normen på flera sätt, bl.a. genom att livet inte avslutades med en slutstrid utan en slutfest. Denna fest skulle hålla på någon timme och sedan skulle dödshovet anlända och avsluta den spelade delen. Allt gick inte som vi hade tänkt, men hovet kom slutligen gående över det stora fältet framför världshuset, tågande på rad med de osaligt ylande själarna utspridda bakom sig, väl synliga för att undvika all överraskningseffekt och panik.

"Ingenting är säkert här i livet utom döden och skatterna."

- Benjamin Franklin

Avslutande ord

En sak som fungerade när vi väl hade döda i dödsriket var våra inbördes intriger och vårt konfererande sinsemellan. De som dog under livet tyckte att det var stämningsfullt när vi smög bort och förhandlade med varandra. En del av detta handlade om rent praktiska detaljer. Det kom att bli så att min roll fick egenskapen av ceremonimästare eftersom jag i egenskap av ansvarig arrangör bäst visste hur jag ville ha det, medans besluten överlämnades åt fursten. Det fungerade rätt bra, även om det inte fanns någon on-live förklaring till varför det var just min roll som var ceremonimästare. Vi upptäckte också att det hade varit bra att börja livet med några döda i dödsriket, med varierande grad av urlakning och apati. Dessa borde i sådana fall inte ha fått tillgång till dödshovets info utan borde ha varit en egen, fristående grupp.

Tack till:

Filip Eriksson	Jenny Stridh
Daniel Westberg	Werner Blå
Simon Bonnevier	Neil Gaiman
Emilie Blomberg	Bene

VILDHAVRE PÅ BOHUS FÄSTNING I KUNGÄLV DEN 1-2 OKTOBER

ARRANGERAT AV SÄRIMNERS VÄNNER

Livet i Västmark går vidare efter kriget med Nordmark. Huset har återvunnit Kungälvärdet och Drottning Dianka bär det med stolthet.

Det politiska spelet med hur områden utan ståtållare skall tas om hand går vidare och beredagen lovar beta debatter. Fränternas argumenterande hur de heliga skrifterna skall tolkas fortvätter i tillspet, oändlighet medan de lägre klassernas kamp för överlevnad är lika hård som alltid.

Vi bärar eder välkomna att deltaga i spelet som:

Adel, Fränt, Dorgare, Bonde eller Lörke...

Anmälan: Juni - Juli 700, Augusti 750

äng 90/natt, tältplats 80/natt, middag 55/lt, frakort 25/lt

Kontaktpersoner:

Daniel Stabergh 031-55 75 89

Erik Malmcrona 031-12 16 72 (dag)

Vildhavre, c/o Malmcrona, Godhemsgat 4B, 414 67 Öbg

Nattsolens Arv 21-24 Juli

med Särimners Vänner i Göteborg

Fantasy-lajv...

Skriv ditt rollförslag och skicka till:

Nattsolens Arv, c/o Rydberg, Aschebergsgat 29,
411 33 Göteborg snarast samt betala anmälningsavgift
på Särimners PG 620 42 67-6 med en gång...
Betalningar: anmälan 150,-, middag 30,-/st,
frukost 10,-/st, skjuts 10,-, logi 30,-.

Kontaktpersoner:

Carl Senth 031-20 11 30; roller

Martin Olsson; roller

Erik Malmcrona 031-12 16 72;
praktiska ting och runt omkring

Kalendarium

8-10 juli. **Baronens Bröllop.** Kontakta Niclas Höglin eller Sara Wallin, Brandells väg 3, 870 30 NORDINGRÅ, tel. 0613-205 41.

16-17 juli. **Kerton-upproret.** Kontakta Daniel Fransson, tel. 08-512 400 29, eller Jonte Rydberg, tel. 08-512 405 51. Kostnad 40 kronor, ca 50 deltagare. Se även separat annons i detta nummer.

21-24 juli. **Nattsolens arv**, ett fantasy-Live av Särimners Vänner. Roller: Carl Hetah, c/o Rydberg, Aschebergsgatan 29, 411 33 GÖTEBORG, tel. 031-20 11 30. Anmälan: Erik Malmcrona, tel. 031-12 16 72. Kostnad 100 kronor exkl. mat.

24-30 juli. **Trenne Byar**, ett STORT och krävande fantasy-Live arrangerat av "Ett Glas" (SFL). Kontakta Ett Glas kansli, tel. 08-35 08 15. Absolut sista anmälningsdag 1 juni. Kostnad 600 kronor.

29-31 juli. **Trenne Guldmynt**, ett Vikinga-Live av Jonas Meisters & Jenny Johansson för bara 30 kr. Kontakta Jenny Johansson, tel. 08-94 86 89.

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.

19-21 augusti. **Källby Handelsdagar**, ett mytiskt sagospel med god vikingastämning i norra Skåne. Ett samarr. av Äventyrsgillet och Södra Tornet. Kontakta Måns Frid, tel. 046-12 08 99, eller Peter Svärd, tel. 040-98 13 41. Max 150 deltagare, kostnad ca 200 kronor.

19-21 augusti. **I dimma dold**. Kontakta Camilla Gunnarsson, tel. 021-12 81 19, eller Thomas Bjällås, tel. 08-38 59 68.

19-21 augusti. **Kedjan**, ett Live arrangerat av Nexus. Kontakta Fredrik Olsson, tel. 08-608 11 34.