

# Ostfronten

NUMMER # 6

29 MARS 2000

## Gränstvister och Uppvaknanden

Två berättelser om fantasylajv

## Förkämpar

Först i världen med en inblick i det nya rollspelet Dark Saga

## Soloäventyr

En äventyrsserie i Ostfronten

## Kalkoner & Kyrkor

Recension av KalCon och KyrCon

## Peter Jackson

Det här visste du inte om filmaren bakom Sagan om Ringen

Sverok Ost kallar alla föreningar till

## Årsmöte

Söndagen den 30:e april kl 13  
Café Sjöbo, Jönköping

SVEROK OSTS DISTRIKTSTIDNING

# innehåll

nummer #6 den 29 mars 2000

innehåll	2
ledare	3
nyheter	4
riksmötet	6
årsmöte för sverok ost	7
drakgränd 13	8
uppvaknandet	10
gränstvist	13
förkämpar	18
ostbiten del 6	27
calcon	28
kyrcon 99	29
inside explorer	30
peter jackson	32
kalendarium	35



## omslagsbilden

**Fantasylajvet Gränstvist**

foto:

**Theresia Junesten**

## vad är ostfronten?

Ostfronten är Sverok Osts distriktstidning.

Tidningen är gratis och skickas varje månad till alla Sverokföreningar i Småland och Östergötland.

## kontakta sverok ost

ordförande:

**Mats Bergström**

hemsida:

**www.sverok.se/distrikt/ost**

telefon:

**036 - 12 39 97**

**0709 - 80 31 41**

**mats@sverok.se**

## kontakta sverok

hemsida:

**www.sverok.se**

kansli:

**013 - 14 06 00**

**info@sverok.se**

# ledare



**Ahhh... Äntligen!**

Du håller nu i sjätte och troligtvis även sista numret av Ostfronten för detta styrelseår.

Detta nummer har skjutits upp och skjutits upp eftersom vi ämnade skicka med kallelsen till vårt årsmöte. Kallelse och dagordning står längre fram i tidningen och i ett försök att få fler föreningar intresserade för mötet har vi kombinerat det med en spelhelg och hyrt en väldigt fräsch lokal. Kom till mötet, spela spel och slå upp era nyfikna ögon för ert Sverokdistrikt.

*Bland annat kan nämnas att jag även söker medarbetare till nästa styrelseårs Ostfronten. Om du är intresserad föreslår jag att du kommer till Osts spelhelg.*

**Årsmöte och Spelhelg  
Fre 28 - Sön 30 April  
Café Sjöbo, Jönköping**

För mer information kontakta Mats Bergström på 0709-803141, 036-123997 eller [mats@sverok.se](mailto:mats@sverok.se)

.dr

## redaktionen

chefredaktör: Daniel Roos  
ansv utgivare: Andreas Cadelin  
layout: Daniel Roos

## tryck

tryckslavar: Jon Heinpalu  
Martin Ericsson  
Johan Barouta

## foto

Theresia Junesten  
Daniel Roos

## illustrationer

Anders Lindberg  
Henrik Pettersson  
Daniel Roos

## kontakta ostfronten

Ostfronten 036 - 144 777  
c/o Daniel Roos [roos@sverok.se](mailto:roos@sverok.se)  
Duvgatan 87  
554 64 Jönköping

[ostfronten.ost.sverok.se](http://ostfronten.ost.sverok.se)

AC 94

# nyheter

## Årsmöte för Ost!

Ost är i en mindre kris vad det gäller intresset för distriktet. Kom och visa att ni bryr er och ställ mer än gärna upp som kandidater till distriktsstyrelsen.

Inga förkunskaper krävs mer än en motivation att vilja förbättra vårt distrikt.

## Kanslist sökes!

Sverok Ost söker fortfarande en kompetent och billig(!) kanslist.

Med i arbetsansökan ska en enklare budgetplan finnas med. Vi föredrar om ni själva hör med er hemkommun vilka bidrag de ger till nyanställda.



## Transylvania Chronicles 4 The Dragon Ascendant (White Wolf)

Sista och avslutande delen i Transylvania Chronicles. Kan spelarna stoppa ondskan som kryper fram eller är Gehenna slutligen här? Äventyret tar plats i bland annat Wien och det är dags att avsluta åtta hundra års fejd



## FR-Secrets of the Magister (TSR)

Magiker i Forgotten Realms dödar varandra för att bli "The Magister", den mest kraftfulla av dem alla. För att vara detta krävs att man vet alla hemligheter, bakvägar och lönngångar. Boken är fylld av detta, historia och regler. Även avslöjas hemligheten om Lady Noumea, hennes identitet och hennes väg till tronen.



## System Guide to Aegis (TSR)

En sourcebook om stormens-öga, Aegis, där äventyrare i Blufall kan koppla av och samla krafter. Men inte för länge. Här finns givetvis faror överallt och ingen går säker. Innehåller också äventyret "Deep Cover".



## Bone Flowers: Dharma Book (White Wolf)

Andra klanboken i Kindred of the East serien. Allt som behövs för att spela anhängare av Kuei-jin. Nya Rites, Disciplines och Artifacts ingår liksom Bone Flowers planer för västvärlden.



## Codex 2 (Neo Games)

Helt nytt nummer av den svenska rollspeltidningen. Här har du artiklar om nyheter, filmisk action, riktmedel i Neotech 2, 100 år av fantasy, ett äventyr till Eon och avslutande ord av fantasyförfattaren och tillika playboyn Andreas Roman.



### Dragon Magazine 268 (TSR)

Nu har vi även Dragon Magazine till salu. Senaste nummret är på 128 sidor och tar bland annat upp hur man stred innan pilbågen fanns, Gary Gygax pratar om Geeks och en artikel om hur du som rollspelare bäst placerar dina välförtjänta slantar i din rollspelskampanj.



### All Flesh Must Be Eaten RPG (EDEN Studios)

För dig som älskar zombiefilmer har nu det ultimata spelet kommit! Du ikläder dig själv rollen som en av dessa odödliga, långsamtgående och sluddrigt talande monster och trackasera precis vem du vill. Här finns de finesser du saknar i ditt vanliga rollspel. Karaktärerna är allt ifrån Videoclerk till polis och hela spelet är gjort med glimten där ögat skulle varit.



### Litany of the Tribes 4 (White Wolf)

Strålande samling med fyra Tribes Books som tidigare sålts separat. De fyra är Silver Fangs, Stargazers, Uktena och Wendigo.



### Mage The Ascension - Revised Edition Hardback (White Wolf)

Den nya versionen av Mage är här och spelet har fått en riktig ansiktslyftning. Lär dig bland annat hur Mage karaktärerna klarar sig i år 2000 och upptäck de storslagna ändringarna som signalerar slutet på The Ascension...



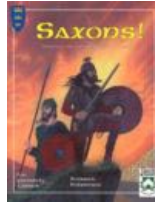
### SR-Corporate Punishment (FASA)

Äntligen en ny äventyrsmodul till Shadowrun! Här är tre äventyr som länkas samman till en kampanj där spelarna används som slagtrå i en kamp mellan två stora företagsjättar. Kan du komma ned på fötterna eller blir det med dem upp?



### Rise of the Titans (TSR)

Nytt äventyr till Dragonlance där du måste lösa det sedan länge så infekterade problemet med jättarna. Som vanligt är bokens layout utsökt och omslaget är en 10:a



### Saxons! (Green Knight)

Saxons är ett supplement till Pendragon Rollspelet och boken tar upp allt du behöver veta om Saxarna. Historisk bakgrund, hjältar, kultur och magi. Mycket föpengarna.



### XWF: Aberrant (White Wolf)

XWF är framtidens motsvarighet till dagens WWF brottning. Du möter Demon King Raja Ravana, Christine "The Terminatrix" Jesensky och andra övermänskliga badasses som slåss om herraväldet i ringen. Läs om cirkusen runtomkrin och hur dina spelare kan dras med i soppan.



### Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy (White Wolf)

Blood Magic, den så åtråvärda hemligheten som vaktats av Tremere klanen har länge väckt starka känslor av avund från andra klaner. Är det konsten att frammana demoner? eller är det en länk till de högre makterna? Nu får du svaret på dessa frågor och kan äntligen lära dig allt om dess hemligheter, faror och varför just Tremere har haft denna gåva så länge.



### Priest Spell Comp 3 (TSR)

Senaste kompendiet med spells till Priests i Add. 250 sidor med trollformler som sträcker sig från 1975 och till dags dato.

# riksmöte

Nyligen hemkommen från Sveroks riksmöte har jag en hel del nyheter att förtälja. Riksmötet utspelade sig i Norrköping under helgen den 24-26 mars och kom fram till en hel del intressant.

## Medlemsbidrag

Sverok kommer instifta ett medlemsbidrag på 15 kr / medlem.

## Riksteatern och Sverok

Riksteatern har inlett ett projekt med Sverok som lett till produktionen "Hamlet inifrån", en slags lajv-teater.

## Budget i Ecu

Förslaget att skriva hela budgeten i Ecu för att förenkla övergången till den nya valutan kontrades med förslaget att skriva budgeten i Rubel för att förbereda sig inför invasionen från Öst. Inga av förslagen gick dock igenom.

## Ny Sveroklogga

Förbundsstyrelsen fick i uppdrag att utreda möjligheterna för en ny logotyp.

## Ny förbundstidning

Sverok har anlitat en utbildad journalist istället för de gamla tidningsmakarna och därför har budgeten för nya Sverox höjts till det dubbla, samma belopp som det totala föreningsbidraget. Journalisten ämnar sätta samman en redaktion om 15 personer som själva ska stå för artiklarna i tidningen och frilansmaterial kommer inte accepteras i samma utsträckning.



En av alla de kända hattarna vi fick



De nytryckta Sverokbanéren upptejpade lite varstans.



Den väldigt trånga möteslokalen.



Avgående styrelse avtackas med applåder och blommor.

# kallelse till årsmöte i sverok ost

**Datum** Söndagen den 30 april

**Tid:** 13:00

**Plats:** Café Sjöbo i Jönköping

**Vägbeskrivning:** Ta ett tåg, alternativt buss, till Jönköping. Gå på busslinje 1 mot Huskvarna, alternativt 2 mot Öxnehaga. Gå av vid hållplatsen "Cigarren". Fortsätt i bussens riktning under en stor järnvägsundergång och gå över vägen. Du skall nu befinna dig på Vätterstranden. Rakt fram och lite till vänster ligger caféet.

Om du kommer med bil, kontakta Mats Bergström (036-123997, 0709-803141) för vägbeskrivning.

## **Dagordning:**

1. Mötets behörighet
2. Val av mötesordförande
3. Val av mötessekreterare
4. Val av 2 justeringsmän tillika rösträknare
5. Verksamhetsberättelse
6. Ekonomisk berättelse innehållande resultat- och balansräkning
7. Revisionsberättelser
8. Frågan om ansvarsfrihet för den avgående styrelsen
9. Val av distriktsordförande
10. Beslut om antalet ledamöter i styrelsen
11. Val av ledamöter
12. Val av revisorer och valberedning
13. Fastställande av verksamhetsplan och budget
14. Fastställande av avgifter
15. Motioner
16. Övriga frågor

För övriga frågor och mer information kontakta Mats Bergström (se ovan).

Distriktet bjuder på något att äta och på det av dina resekostnader som överstiger 100 kronor.

Efter årsmötet blir det spel av olika slag, mest brädspel. Samtidigt skall den nya styrelsen ha sitt första möte.

Någon gång vid åttatiden på kvällen sätter ett vampyrlajv igång. Det är starten av ett nytt kapitel i Jönköping by Night, men alla som vill vara med kommer att erbjudas roller för kvällen. Om ni inte redan är med i ett vampyrlajv i en annan stad, i vilket fall ni kan använda dem.

# drakgränd 13

**I detta nummer hade jag tänkt att ta lite om städer i olika fantasy världar. Varför finns den lilla fiskebyn just där? och varför ligger Krilloan just där den ligger?**

Vi kan nog logiskt ta och börja med del lilla fiske byn, varför ligger den där den ligger? Troligtvis på grund av att det är nära till vattnet och att biståndet av fisk är stort (eller en gång var), det viktiga med just en liten fiske by är att du tänker på var du placerar den, jag menar så att den inte hamnar så där två tre kilometer från närmaste vatten drag. Man kan ju också lägga fiske byn där biståndet av fisk en gång var bra... men fisken är för långesedan slut, kanske på magiskia vägar vilket kan vara ypperligt för ett äventyrsförslag.

För att gå vidare, ingen har väl glömt gamla hederliga Kandra i Drakar & Demoner, hur uppkom då den staden? Det började med ett vadställe där köpmän träffades och handlade med varandra, detta gjorde att vadstället snart förvandlades till en marknads plats där folk från närliggande byar och gårdar gick för att handla.

Men senare tyckte man att ett torg var för lite, man var ju tvungen att ha vakter, så man byggde en vaktstuga. Man behövde ju också en bod som kunde växla valutor, så man byggde en växel stuga också, men dessa hus kunde ju inte stå tomma när det inte var marknads dagar. Så vakterna och köpmännen tog sina familjer och flyttade till platsen och där blev man tvungen att bygga några hus till familjerna. Där det finns folk, dit drogs ofta munkar som ville predika sina läror och efter ett tag så byggde man också ett kloster.

Vissa hantverkare ansåg att det var för mödosamt att resa till vadstället en till två gånger i månaden, så dom flyttade helt enkelt sina smedjor till torget där dom enkelt kunde smida sina verktyg för att då och då ta sig några meter till torget för att sälja dom, och så här fortsätter det tills en blommande stad ligger där vid floden.

En annan typ av stad som kanske är den mest användbara i olika fantasy sammanhang är nog hamn staden och hur den uppkom är väl ganska uppenbart. En anhopning människor med mål att känna pengar på förbi resande fartyg, det är kanske dessa städer som tenderar att bli störst ta bara Drakar & Demoner som exempel där dom största städerna är hamn städer som till exempel Norstril, Krilloan och Tricilve.

I dessa städer finns allt, det här dom stora marknaderna finns, varje lördags morgon säljer köpmän kryddor från världens alla utkanter, i hamnen kan man köpa färsk fisk av ny landade fiske båtar. I hörnorna dansar gycklare för att fira nattens fångster, glädje hus och fina hamnkrogar står öppna för dom hungriga.

Men under natten förvandlas dom idylliska hamn kvarteren till skumma tillhåll för hälare och andra gangsters, det är i nattens mörker dom skumma pirat skeppen seglar in för att sälja sina byten. En hamn stad är en inspirerande miljö för varje spelledare med lite fantasi, det är ju inte meningen att man ska använda uteslutande dom städer som finns dokumenterade i olika kampanj moduler som t.ex Knadra, Krilloan och Tharbad, det är öppet för varje spelledare att fritt konstruera sin perfekta miljö för en hamnstad.





Staden kan ju t.ex. ligga mitt bland bergen och att gigantiska luft skepp dragna av hundarspann svagnar, denna stad kanske till och med ligger så högt upp bland bergen att dom inte syns från mark nivå på grund av molnen. Och vem kan ha byggt en sådan stad? var det kanske alver och i så fall finns dom kvar eller har dom övergivet den.

Det viktiga är att man ska inte dom stora spel bolagen styra din egen spel värld, jag menar dock inte att man ska ignorera dessa komplement, dom är fak-

tiska hemskt väl utarbetade och genomtänkta. Men man bör även som SL ha i tankarna att många spelare har läst igenom delar eller kanske hela stadsmodulen, och ha där av faktumet att alla bör följa regel ett och två i alla rollspel...

- 1: SL har alltid rätt.
- 2: Skulle SL ha fel se regel 1.

**text:** Eric Starck

# uppvaknandet

**Uppvaknandet var ett fantasylajv som utspelades under sommaren 1999. Det var det första lajvet från Vaggerydföreningen Yin-Yang och även det första fantasylajvet för skribenten Theresia Junesten.**

Det var jag, Emil, Bredin och Nisse som drog iväg som en grupp rövare för att fantasy lajva. Stället låg en bit utanför Skillingaryd och var anordnat av Vaggeryds rollspelsförening Yin-Yang. Detta var deras första lajv de satt upp så det skulle bli spännande att se hur det hela gick.

Detta var ju även första gången för mig som jag åkte på ett fantasy lajv. Så därför blev det hela extra pirrigt.

Vi åkte på torsdagen och gjorde upp oss ett läger och bekanta oss lite med stället. Kom fram till att de endast fanns en väg att gå på. Skogen var för snårig och hade en massa träskmarker och precis vid byn fanns det en sjö. En väldigt massa knott och myggor som pinade en vansinnig. Men det var nåt man fick stå ut med. På kvällen var det en regelomgång. Sen så gick man och la sig och väntade ivrigt att det skulle bli morgon för då skulle lajvet sättas igång på direkten.

Morgonen grydde, precis som alltid och vi gjorde oss iordning med våra lajvkläder och diverse andra saker.

Det första vi gjorde var att kungöra att jag var en prinsessa med mitt följe. Vi möttes av de som bugade och de som ohövligt gick rakt fram. Vi märkte direkt att det var en liten framgång att låtsas få respekt osv. Men vi var ju inte riktiga. Nåväl, en rövarprinsessa var jag ju, men det räknades nog inte. Jag bar på en boffer värja för syns skull eftersom jag aldrig slagits med det innan.

På förmiddagen stöter vi på

mörkeralver. De ser lite hotfulla och skrämmande ut i deras "kiss" sminkning och svarta kläder. Jag drar mitt svärd för att även jag ska se lite skräckfylld ut varpå de genast undrar varför jag har svärdet draget. Då säger Emil som då hette Ivan Drake, att jag ska ta ner svärdet för det är inget för en prinsessa. Där blev mörkeralverna genast intresserade och på mörkeralviska (engelska) började upp-  
repa ordet princess och gå emot mig. Det var en sån där situation som sa att nu är det dags att springa och det gjorde vi. Lite efter så skickade mörkeralverna en ond magiker efter mig. Han förtrollade Bredin som kallade sig för Nicholas Bojjas eller nåt (Tydligt efter nåt bra kort i Magic) till att sova och förtrollar mig till att gå med honom. Och han leder mig direkt till mörkeralverna. När jag väl satt där i lägret var jag inte katig. Det hela slutade med att jag blev offrad till deras Gud. Min själ flög iväg och jag blev galen eller nåt. Nu var det dags att spela galen. Jag spelade aggressiv och hotade med min värja. Men jag blev bara knockad av Ivan. Till slut efter en halvtimme kommer en arkemagiker för att återföra min själ till kroppen igen. Så fick jag tillbaka min själ igen och jag kunde spela normal igen. Därefter undvek man mörkeralverna så mycket som möjligt. Men det var svårare gjort än sagt. För att det inte skulle bli krig mellan byfolket och mörkeralverna så skulle vi samtala. Och då eftersom folk trodde att jag var prinsessa så var jag tvungen att samtala med dom. Rädda en by första gången man lajvar är svårt. Jag gjorde det bästa av situationen och försökte rädda byn. Det gick väl en stund.

Sen den dagen smög man omkring för att intrigera lite. Vi började intriglösa. Men det fick vi ju sen.

Sprang iväg till rövarlägret lite då och då. Problemet var ju att det bara fanns en väg och man var tvungen att ta sig förbi mörkeralverna. Det var lite svårt. Jag började gömma mig i min mantel med huva och det visade sig att folk inte kände igen mig.

### Dag två

Den andra dagen så hade rykten visst spridit på nåt mystiskt vis att jag skulle vara en mäktig magiker. Då blev folk lite mer intresserade igen. Mörkeralverna hade visst velat få tag på mig igen. Men dom undvek jag smidit genom skogen. Fick betala med rivsår och andra sår men det funkade bra. Sen så hörde jag att ett troll blivit kär i mig och skulle plocka blommor till mig. De hade då försökt locka mig genom att lägga fram en skatt och sedan gömt sig i skogen. Mörkeralverna hade gått på den vägen i motsatt riktning. Det fanns en väg som grenade av sig lite av-sides. Men då var jag och spanare lite och smög i skogen. Jag kom ut på den vägen bakom trollena och mörkeralverna. Där var ett till sådant läge då man sa whoops och sprang snabbt in i skogen igen. Jag kom säkert undan. Men senare hade folk berättat hur de förföljt mig hit och dit. Vissa märkte jag andra märkte jag inte. Men det bästa med området var sjön. Rövarna hade kanoter i sin hamn på andra sidan av sjön. Dom lånade vi glatt. Och det var en säker och bra flyktväg. Det var en gång då vi stod vid alverna (alverna och mörkeralverna var fiender) och mörkeralverna kommer gående och får syn på mig och skriker "stop the princess". Ytterligare ett tillfälle att säga "liikk" och springa. Vi börjar gå därifrån, ser att mörkeralverna kommer fram till alverna och de börjar prata. Sen så ser vi hur de alla vänder på sig och börjar gå emot oss. Då blev vi rädda. Vi kutade ner till rövarlägret och tog en kanot och paddlade för livet.

Sen så hade vi en gång gott bakom

två stora troll. Vägen gick för en backe och vi förlorade dom i sikte. När vi går förbi kullen så ser vi dom inte längre. Men tänker inte mer på det och går vidare, tills jag ser ett svart ansikte jämsides i skogen. Hör vrål och ser de två trollena springa ut från skogen mot oss. Vi sprang snabbt därifrån med hjärtat i halsgropen. Nu var ju även mina nerver på hjälpspan efter allt som hänt. Sen så skulle jag och Nisse som hette Dirk förfölja en mystisk man i svart kåpa vi aldrig sett innan. Vi mister honom med blicken och går vidare som två frågetecken och undrar var han tog vägen. Och så säger jag högt "Han försvann" och ser honom sitta på en sten och stirra på mig. Där hoppade jag till. Vi gick förbi och låtsades inte bry oss om honom. Sen så skulle jag själv gå till rövarlägret en skymning och hade på mig manteln. Naturligtvis skulle mörkeralverna vara på vägen och de upptäckte mig och satte på att förfölja mig. Då har man hur den ena frenetiskt frågar femtielva gånger om de ska knocka mig på engelska. Jag kom ihåg hur jag tyst bad en bön om att de inte skulle göra det. Den lille vek av sen och jag blev inte knockad. Men den ena fortsatte att gå vid min sida. För att bli av med honom tänkte jag att skulle tråka ut honom så mycket som möjligt. Jag gick tyst med huvudet neråt. Det funkade ganska bra. Han tappade tålmodet och försökte fråga mig vart jag skulle på engelska som jag då inte kunde förstå. Efter att ha gått en lång stund kommer jag fram till rövarbyn som jag viker av till. Då går han. Han ville inte att jag skulle komma fram till alverna. Men dit gick efter att han gick. "Fooled you" eller kanske inte.

Se så hade alverna huggit ner den där onda magikern. Då beslutade sig vi att ta honom till byn för att hålla honom fången. Vi tog kanoterna. Men när vi kom fram till byn möttes vi tyvärr av andra åsikter. Då tyckte de att vi skulle släppa fri honom. Vi hade inte så mycket val med

tanke på att arrangören berättade lite avsides att om han inte släpps fri så stannar lajvet där för han var en viktigt person. Tji fick vi där. Så vi fick släppa fri honom. Vad hade vi mer... Jo just det ja. Bockriddarna eller offriddarna som Emil fint hade döpt dom. De hade bestämt sig för att driva in skatt till en kyrka i byn. Endast adelstitlade slapp betala. Eftersom det bara var jag i gruppen som hade en falsk adelstitel så ställde vi oss mitt i byn och jag "adelstitlade" de andra till baron, greve och hertig. Och ingen tyckte det var konstigt. Rätt roande. Vi slapp skattbetalning.

### Slutet

Sen så har vi slutet av lajvet på lördag natt. Trollena hade väckt upp en stor trollstaty som var fyra meter hög. De drog iväg tillsammans med mörkeralverna för att strida. Vi hade orcherna på våran sida och alverna. Där utspelade sig den mest magnifika magi striden jag sett. Var bättre än på filmerna till och med. Ärkemagikern och en mörkeralvsmagiker börjar kasta magi på varandra. Den här ärkemagikern hade ett häftigt explosivt pulver som glittrade och blixtrade till. Han slängde den tre gånger på mörkeralvsmagikern och han började kravla och dog. Har aldrig sett en sån imponerande död som den. Jätte häftig, är verkligen imponerad. Men så var det så här att jag hade kommit lite sent till kriget och hamnade bakom fienden. Längst bak ser jag tre personer. En vampyr en mörkeralvstolk (som jag hela tiden trodde var en magiker) och en mörkeralvs härförare. Jag stod där och kände mig väldigt boffersugen och undrar vad jag ska göra. Tanklös som jag var då så hugger jag till tolken i ryggen och hoppas på att han ska dö. Då ser jag dom tre sakta vända sig för att se vad som hände. Sakta går det upp för tolken att jag högg honom i ryggen. Och till min förskräckelse så dog han inte. Då börjar han kråma säga och säger att det gör ont på

engelska. Och då vänder sig hela mörkeralvsarmen sig om och börjar gå emot mig. Och där står jag och kan inte samla tankarna till vad jag ska göra. Då ser jag hur vampyren gör sig osynlig och kommer upp bakom mig och suger ut min själ, för en andra gång. Då kände jag att nepp det var inte kul att bli själslös. Och så hör man en liten mörkeralv säga "Ha ha the princess died two times". Men vad ska man göra. Som tur var så tyckte arrangören att det var slutet på lajvet så jag kunde ignorera bettet. Prisad vare arrangörer.

Så det hände väl en del med oss kan man säga. Kanske lite väl för mycket för mig som var nybörjare. Men jag lär mig av misstagen också.

Magi systemet var för överskattat. En del var nästan odödliga. De kunde göra väldigt mycket och man hade inte någon makt över det hela heller. Men kul hade jag och tyckte att arrangörerna gjorde ett bra jobb. Platsen var ett minus. Det enda som räddade en var sjön med kanoterna. Sen så hade man väl förlorat en liter blod för alla knott och mygg som det kryllade av där. Men nu så har jag blivit inspirerad och ska fortsätta med fantasy lajv.

text: Theresia Junesten





# gränstvist

**Gränstvist var ett fantasylajv arrangerat av estetelever sommaren 1999. Theresia Junesten berättar här om hennes upplevelser under lajvet.**

Jahopp, då var det dags att åka på sitt andra lajv, både den sommaren och överhuvudtaget. Platsen var ca 2 mil norr om Karlshamn i Blekinge. Det ska tydligen vara Pegas område.

Arrangörerna var estetelever som gjorde detta lajv mer som ett projekt. Det var första gången de arrangerat ett fantasylajv.

## Rollista

Jag spelade en barbar som riktat in sig på magikonsten (men kunde ingen magi), som hette Belia. Emil var en ridare som hette Harek. Jonsson spelade en munk som var insatt inom teologi som hette Anskar och vare Hareks bror. Micro var en ung man som var en blivande krigare, som hette Bodvar och var son till Anskar. Bredin spelade en alvmunk med

avskärda öron som hette Luthor. Billing spelade en mörkeralvmunk och krigare, som hette Voran.

Vi alla tillhörde en cirkelorder. Lite komplicerande, men vi var inte religiösa utan trodde på cirkelns gång i naturen typ. Att man återföds, eller nåt.

## Förseningar

Det hela började med att vi gjorde bort oss för arrangörerna. Vi anlände mitt i natten och körde vilse lite på alla vägar hit och dit. När vi väl kom fram så sov typ alla och kunde inte väcka någon. Tja det stämde väl inte riktigt. Vi råkade köra in i en glänta med full stråle på ljuset från bilen och var högljudda och frågade en stackare hur man tog sig till byn. Men vi anlände. Vi visste inte vilken stuga vi skulle bo i så vi klampade in i det största huset och gick upp på övervåningen och la oss där. Bussen hade vi då parkerat utanför byn. Lajvet började typ den natten vi kom.



### Utskällningar

Lajv dan började att en sur arrangör väckte oss och visade oss till vår stuga som hade ett stort getingbo i taket som vi hade krig med i typ fyra timmar.

Fick en lätt utskällning och fick köra bort bussen.

Sen efter det så startade lajvet (i alla fall för oss). Voran fick inte bo i byn för att han var mörkeralv, så han travade iväg till mörkeralvslägret. Vi andra gick omkring och bara va typ, i alla fall jag. Ansakar pratade lite teologi med bönder som hade en annan uppfattning och det blev lite gnabb där och alla andra förströdde sin tid på sitt sätt. Bönderna var väldigt högljudda och till en början var de rätt roliga. Men i slutet av lajvet ville de nästan hela lajvet boffa ner dom. Vi till och med samlade ihop ett gäng för att boffa ner dom.

### Händelser

Det hände inte så mycket på dagen. Inte vad jag kommer ihåg i alla fall. Var

lite dött i byn, förutom de gapande bönderna som typ kallade alla kvinnor för typ horor. Och även mig för kossa för att jag hade bjällror. Blev också kallad för kalaspingla av adelsfolket... hmm...

Gobliner fick vi även höra, men det förklarar jag sen. Trollpacka fick jag även höra av ett par skrockfulla människor som gömde sig i skogen så fort jag kom. Åntligen nån som var rädd för mig, he he he... På själva dan var det inte så mycket tubult.

På kvällen däremot beslöt sig jag och Luthor för att spionera på svartfolket som var i farten på vägarna. Jag satte på mig en mörk munkkåpa och det var nästan omöjligt att se mig i mörkret. För det var även en tjock dimma på kvällen. Det var en väldigt stämning.

Vi höll på att bli avslöjade en gång. Svartfolket kom gående med en fackla och jag springer in en bit i skogen och kurar ihop mig. Men Luthor la sig precis vid väggkanten (och han hade en beige kåpa), så när de gick förbi stannade några

till och kollade honom. De tog ett svärd och kände på honom. Då ryckte de på axlarna och mumlade att det bara var en sten och gick vidare... pust... Sen när de försvunnit ur sikte börjar jag och Luthor vandra lite på vägarna. Sen hör vi plötsligt nåt svartfolk bakom oss och börjar jakta framåt. Luthor gömmer sig, men jag fortsätter framåt. Där möts jag av orcher, som tränger in mig i diket. Som tur är boffrar de inte ner mig. När de gått förbi tar jag mig upp på vägen igen och går samma väg igen. Då självklart möts jag av mörkeralverna. Jag vänder ryggen till dom och hoppas att de ska ignorera mig. De första gör det med den sista stannar till vid mig och jag får panik och börjar springa. Ensam. Andas ut. Hittar Luthor och vi fortsätter gå lite. Vi be-

stämmer oss lite senare att vi ska smyga utanför mörkeralvs lägret. Vi vandrar dit. Men hörde inte så mycket roligt där. Typ \*ska jag använda T-röd eller T-gul\*

Så vi börjar yla utanför deras läger och de ylar tillbaka. Så vi börjar gå därifrån fortfarande ylandes och får ylandes tillbaka. Sen så börjar jag sjunga typ som ett skogsrå lite.

Då hör vi \*the bönderna\* vara ute på vägarna och beslutar oss för att skrämma



dom lite. Luthor går fram till dom och varnar dom för skogsrådet, medan jag sjunger lite från skogen. Då hör man hur de vill att Luthor ska presentera dom för skogsrådet. Luthor går iväg och kommer sen tillbaka till dom. Då hör man de prata om ifall det var han som sjöng eller inte. Han återvänder till dom och jag börjar sjunga. Då blir de jätta rädda och börjar springa iväg. Jag sjunger högre och hör hur de vrålar för att de inte ska överröstas av



min röst. Det var kul att få hämnas lite på dem. Sen gick vi typ och la oss.

### **Ny dag**

Andra dagen hände inte så mycket. Tyckte inte jag i alla fall. Gjorde mat. Jo, jag och Bodvar blev attackerade av simpla rövare. Och så valde de att jaga mig in i en bödig skog och jag tappade två cigaretter på grund av det... morr å muff... Jag kom senare säkert in till byn.

### **Den svarta stenen**

Sen började ryktas om en svart sten eller kristall eller vad det nu var för nåt, som kunde frammana en demon. Denna var typ nästan hela lajvet ute efter. Då var jag också tvungen att vara ute efter den med, eftersom den var magisk. Ansakar och Harek hade hittat en vit sten innan och bett mig kolla vad det var för sten. Då jag hummat lite och försökt lista ut vad jag skulle säga. Den var helande sa jag. Det visade sig att det bara var en vanlig sten, men jag fick helande krafter av ar-

rangören senare. Men det hade inget med stenen att göra. Men det var en sjsyst grej så vi gick på att stenen var magisk.

Tyvärr tappade jag stenen när vi stötte på svartfolket på väg in till byn en gång. Det var visserligen inte det enda jag tappade. Jag råkade tappa fram delen av det långa höftskynket och var tvungen att vända för att hämta det. Jag kutade efter det. Pinsamt, ja.

### **Besvikelser**

På kvällen hände det lite mer. Jag Luthor och Voran lackade lite på att folk var lite offiga och att många klagade hos arrangörerna. Visserligen klagade vi lite på arrangörerna också. Så jag och Voran satte oss vid ett dike och spelade frentiskt tjatrande galna. Medan Luthor vaktade oss så ingen anföll oss.

Den stora besvikelsen på lajvet var att mörkeralver pratade svartiska och inte engelska som de brukar göra annars. Och i min och Luthors bakgrundshistoria







stod det att vi hade lärt oss det av Voran. Men det var typ engelskan som vi menade kunna. Som tur var så träffade vi på två mörkeralver som talade engelska istället för svartiska, tack och lov. Då blev det mer intressant och vi kunde utnyttja att vi kunde mörkeralviska.

Det var då folk trodde att vi var gobliner. Men grejen var det att vi träffade på två snälla gobliner sen och vi lyckades lära oss några få ord på svartiska som vi pratade också. Den stunden var bland den roligaste.

Tidigare på kvällen hade det varit en strid mellan svartfolket och människorna. Då hade en mörkeralvsmagiker blivit skadad. Då fick jag hela honom. Samma sak med Voran. Jag fick hela honom också. Insåg sen att jag bara helade mörkeralver...hmm... Men tack vare det så dödade de inte någon ur cirkelorden. Och Harek fick en stor kram av ett troll så han inte kunde komma ur rustningen... tihi...

### **Trångt**

Hela den natten hade vi massor av folk i våran stuga. Vi hade vanliga människor, adelsfolk, gobliner och dagalusher (slags svartfolk). Sen klart vi i cirkelorden. Vi var typ 15-20 personer där inne. Vissa stannade fram till morgonen. Och ockuperade min säng =(

### **Slutsats**

Tja det var väl de stora händelserna för mig. Hände kanske mer för andra. Märkte inte av det knappt. Det var rätt kul ändå. Området var häftigt och stämninggivande. Och definitivt inte sista gången jag fantasy lajvar. It will be more..... Mohahahahaha.....

**text och foto:** Theresia Junesten

# förkämpar

## Förord

Detta dokument har skapats fristående från alla publicerade rollspel och dess innehåll är inte baserat på vare sig någon film, bok, eller annan källa, som rollspels-relaterat material.

Eventuella likheter (vilka givetvis finns någonstans) är en tillfällighet vare sig det gäller namn eller innehåll.

Dokumentet är avsett att användas som bas för rollspelande eller brädspel, där varje spelgrupp fritt får göra vad de vill med innehållet. Innehållet får dock inte kopieras eller spridas vidare, vare sig i helhet eller i stycken, utan skriftlig tillåtelse från Dark Saga.

Copyright är Dark Saga.

Reglerna baseras på Dark Sagas Fantasy RPG, ej utgivet.

## Inledning

I världens gryning fanns det tolv ljusa gudar och tolv mörka gudar. Dessa vandrade likt lekfulla barn över världen och utforskade sin styrka, med förödande konsekvenser för de varelser som levde där. De Ljusa gudarna enade sig snart och stred mot de Mörka, de Mörka gjorde likadant och enade sig mot de Ljusa.

Gudarna kunde inte hålla fred med varandra, för de var skapade olika av den Evige och inte menade att stå enhälligt tillsammans.

Världen skälvde och kvad under deras fruktansvärda strider, men ingen sida var stark nog att besegra den andre. Efter många strider och efter mycket lång tid utan segrare, så såg gudarna att världens folk led. De hörde de intensiva böner som folken riktade mot dem för att de skulle upphöra med förödelsen av land och rike.

Varje gud tog förbarmande över ett varsitt folk, då varje folk riktade sina främsta böner till en egen utvald gud. Efter som ingen enskild gud kunde beskydda sitt folk mot fiendens samlade styrka och de ganska snart utvecklade tillgivenhet mot de själar som beundrade dem så djupt, så beslöt de sig snart för att göra något åt saken. De samlades för rådslag.

Någon sade "Världen är inte skapad för att rymma både de Ljusa och de Mörka. Någon sida måste ge sig av och lämna världen till den andra." Alla kunde enas om detta, men vem skulle ge sig av? "Vi vägrar!" sade först den Mörka sidan, sedan den Ljusa. Ingen lösning hade nåtts.



Någon talade igen.

” Detta måste avgöras genom kamp. Men inte mellan oss, för världen lider under vår styrka och ingen kan besegra den andre. Folken som lever här måste avgöra vilken sida som skall få stanna och vilken sida som skall ge sig av. Jag föreslår att varje gud utnämner en förkämpe från sitt folkslag, välsignar denne förkämpe med en gemensamt förbestämd mängd kraft och låter sedan denne förkämpe strida i sitt ställe. Ett vapen skall smidas till varje kämpe, ett vapen med styrkan att fördriva gudar från den motsätta sidan från denna värld för alltid. En gud som fördrivits får inte återvända, utan måste skapa sig en framtid någon annanstans. Denne får dock ta sitt folk med sig. ”

Rösten avbröts här av båda sidor.

” En framtid? Vart? Det finns ingensans att gå, universum är mörkt! ”

En djup tystnad fyllde plötsligt rummet, när gudarna insåg vem det var som talade. Det var den Evige som berättat för dem hur tvisten skulle lösas.

” Jag har täckt era ögon, för att ni ej skulle se de andra gudarna och de andra världarna. Universum är fullt av liv, men den plats ni lever inom är en av de vackraste och högsta. Den som förlorar kommer att sjunka lägre ned i universum. Men där finns en framtid, det gör det alltid. Inget liv går någonsin till spillo. Vill ni lösa tvisten såsom jag har sagt? ” Båda sidor nickade, men en av de Ljusa och en av de Mörka protesterade. De sade ” Mitt folk är svagt just nu, för de andra har dräpt många av dem. Jag kommer lätt att bli fördriven! ” Rösten svarade.

” Detta löses enkelt. Alla skall ni utse er förkämpe och välsigna den. Sedan skall ni försänka denne i djup sömn, en sömn som varar tills ett av er alla överenskommet villkor har infriats. Under denna tid som kampen fördröjs skall ni alla vaka över era folk, men ni får inte

uppmuntra eller understödja en aggression mot ett annat folk. Däremot får ni hjälpa och skydda era egna. På så vis kommer alla att kunna frodas tills kampen börjar, vilket är en ärlig chans. Är detta acceptabelt? ”

De som protesterat böjde sig inför den Evige och tackade honom för denna rättvisa.

Dessa ord blev uppfyllda.

## Upplägg

Detta är en utslagskampanj avsedd att pågå en längre tid. Den kan spelas som rent rollspel under följande former. Notera att indelningen Ljus / Mörker inte innebär en indelning i Gott / Ont. Båda sidor är kapabla till ”goda” och ”onda” dåd. En mer ingående beskrivning av de Ljusa / Mörka kommer senare.

1. Varje person i gruppen tar rollen som en förkämpe. Alla tillhör samma sida och ger sig in i kampen att försöka fördriva den motsatta sidans gudar. Skulle någon karaktär dödas, tar spelaren över en av de förkämpar som fortfarande lever på den egna sidan, men som tidigare spelats av Sl. Detta fortsätter tills alla fiendens gudar är fördrivna eller till alla den egna sidans förkämpar har dräpts.

Villkoren under vilka en karaktär kan dö måste vara klart och koncist fastställda innan äventyret börjar. I övriga situationer måste rollpersonerna ha hjältekontrakt.

2. Denna situation kan istället användas som bakgrund för ett äventyr, där målet är att uppfylla det villkor som utlöser den episka konflikten. Spelarna är då normala rollpersoner.

En möjlighet är att låta dem delta som ”sidekicks” till någon av förkämparna, förutsatt att spelarna inte har problem med att stå litet i skymundan. Förkämpen måste då vara en slp. Ett tips under denna form är att bygga upp äventyret kring rollpersonerna i större utsträckning än kring

hjälten, dvs förkämpan. Om denna karaktär tar hand om alla problem lekande lätt och blir total huvudperson, blir det tråkigt för spelarna.

3. Om det finns tillräckligt många spelare kan man låta två olika grupper stå mot varandra. En spelargrupp axlar rollerna som den Mörka sidans förkämpan och den andra som den Ljusa sidans förkämpan. Under strikta regler får båda grupper kämpa mot varandra i krävande äventyr, där höjdpunkten är en duell eller strid mellan två eller flera förkämpan. Även här kan en spelare göra en ny förkämpe tills alla på den egna sidan har gått åt.

I och med att två grupper tävlar mot varandra, är det viktigt att klara och koncisa regler finns kring hur en karaktär kan dö (t ex endast under duell mellan förkämpan, med öppna tärningslag.) och hur äventyr skall byggas upp. Ont blod måste till varje ansvar undvikas. (Det är alltför lätt hänt att någon tar illa upp om de känner att de förlorat under orättvisa förhållanden.)

En annan variant är att spela detta som ett brädspel / rollspel. Varje spelare axlar då ansvaret för både guden, förkämpan och folket. Denne får då administrera ett rike, utkämpa krig, välsigna sitt folk ( begränsat. ) och använda sin förkämpe likt damen i schack. SI agerar mer som domare än som slp:n, men ansvarar för hur bra olika saker går, t ex diplomati med SI fraktioner osv. Ogillar man att någon kan använda sig av rollspel och kreativitet för att lyckas (det är mycket lösa regler som gäller när SI beslutar...) kan man istället göra detta till ett rent brädspel.

## Gudarna

SL! Låt inte ordet gud bli synonymt med allsmåktighet eller allseende. Det är de grekiska gudarna som fått stå som förebild här, människor med otroliga krafter, men med svagheter och styrkor som vem som helst.

Varje gud förknippas med ett elementar och ett huvudområde, för att ge en viss insyn i deras personlighet och beteenden. Gudarna verkar trots allt aktivt i världen, även om de inte längre strider i den, och de utgör avsevärda maktfaktorer. Hur de agerar är därför mycket intressant. De har också värden i egenkaperna;

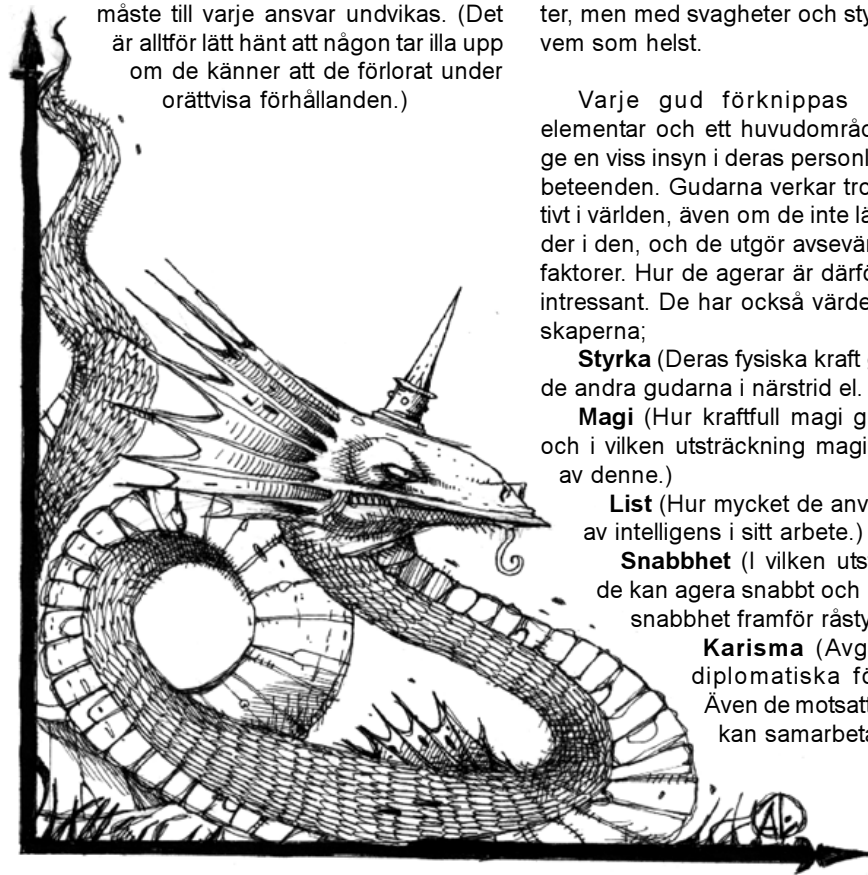
**Styrka** (Deras fysiska kraft gentemot de andra gudarna i närstrid el. dyl.)

**Magi** (Hur kraftfull magi guden har och i vilken utsträckning magi används av denne.)

**List** (Hur mycket de använder sig av intelligens i sitt arbete.)

**Snabbhet** (I vilken utsträckning de kan agera snabbt och prioriterar snabbhet framför råstyrka.)

**Karisma** (Avgör deras diplomatiska förmågor. Även de motsatta sidorna kan samarbeta ibland.)



De olika egenskaperna inte bara kan utan bör tolkas fristående vid olika tillfällen beroende på vad som är intressant. Det är alltid en uppskattning som gäller. Värdet sträcker sig på en skala från 1-5, där 3 innebär medelstark.

De olika elementarerna som finns är som följer. Varje elementar representerar ett personlighetsdrag och en grundegenskap som guden ser extra välvilligt på. Detta reflekterar sig både på förkämparna och dem själva.

**Eld** : Styrka och Agerande.

**Vatten** : Karisma och Intuition.

**Luft** : Snabbhet och Oförutsägbarhet.

**Jord** : Tålighet och Tålmod.

**Mörker** : Perception och Förutseende (Endast de Mörka.)

**Kyla** : Logik och Analyserande (Endast de Mörka.)

**Ljus** : Perception och Uppmärksamhet (Endast de Ljusa.)

**Värme** : Vilja och Uthållighet (Endast de Ljusa.)

Områden visar på vilket ansvar guden har tagit på sig gentemot sina allierade och vad guden är mest intresserad av. Gudarna kombinerar oftast flera områden i sin personlighet, men ett är mest framträdande. Styre är en post som bara kan innehas av dem som fått den.

De olika områden som finns är;  
**Styre** : Båda sidor har en konung och en drottning som enar och leder dem. Karisma och List är viktigast. Konungen och drottningen är något starkare än övriga gudar.

**Krig** : Båda sidor har en manlig och en kvinnlig krigsgud. Dessa är de mest aggressiva som hela tiden håller press på motståndarsidan. Styrka är viktigast.

**Hem** : Detta område innebär att gudomen värdesätter samhällsbyggande först och främst, t ex jordbruk och handel. List är viktigast.

**Kärlek** : Detta område innebär att

gudomen sätter kärlek och harmoni i första rummet. Den respektive gudom på varje sida som valt detta område är den givne diplomaten i kontakt med fienden. Karisma är viktigast.

**Magi** : Bägge sidor har sina givna magiker, de som inte strider med råstyrka utan med viljan. I viss mån är de även kunskapare. Magi är viktigast.

**Kunskap** : Varje sida har en kunskapsgudom, den vars uppgift det är att känna till allting. Deras folkslag blir ofta tillbakadragna och i behov av beskydd från allierade.

**Kommunikation** : Detta är de resande folkens gudom, de som sällan har en fast boplats. Deras uppgift är handel, spionage och plötsliga, oväntade attacker.

## Ljusa gudar

Här följer en kort presentation av de ljusa gudarna.

Solguden Everlorn

Elementar : Eld

Område : Konung

Folk : Högalver

Styrka : 3

Magi : 3

List : 5

Snabbhet : 2

Karisma : 4

Ljusgudinnan Celesta

Elementar : Ljus

Område : Krig

Folk : Människor

Styrka : 4

Magi : 2

List : 2

Snabbhet : 5

Karisma : 2

Modergudinnan Danu

Elementar : Jord

Område : Drottning

Folk : Skogsalver

Styrka : 2

Magi : 4

List : 4

Snabbhet : 2

Karisma : 5

Bergsguden Baerdek

Elementar : Jord

Område : Hem

Folk : Dvärgar

Styrka : 5

Magi : 3

List : 4

Snabbhet : 1

Karisma : 2

Himmelsguden Arein

Elementar : Luft

Område : Krig

Folk : Högalver

Styrka : 5

Magi : 1

List : 2

Snabbhet : 5

Karisma : 2

Kärleksgudinnan Kerena

Elementar : Värme

Område : Kärlek

Folk : Människor

Styrka : 1

Magi : 5

List : 2

Snabbhet : 2

Karisma : 5

Havsguden Vainon  
Elementar : Vatten  
Område : Magi  
Folk : Människor  
Styrka : 3  
Magi : 5  
List : 3  
Snabbhet : 2  
Karisma : 2

Sjögudinnan Nejada  
Elementar : Vatten  
Område : Hem  
Folk : Människor  
Styrka : 2  
Magi : 3  
List : 4  
Snabbhet : 2  
Karisma : 4

Färdesgudinnan Lana  
Elementar : Luft  
Område : Kommunikation  
Folk : Människor  
Styrka : 2  
Magi : 2  
List : 3  
Snabbhet : 4  
Karisma : 4

Handelsguden Tirion  
Elementar : Värme  
Område : Kommunikation  
Folk : Människor  
Styrka : 2  
Magi : 3  
List : 4  
Snabbhet : 3  
Karisma : 3

Visdomsguden Jothan  
Elementar : Ljus  
Område : Kunskap  
Folk : Skogsalver  
Styrka : 1  
Magi : 5  
List : 5  
Snabbhet : 1  
Karisma : 3

Eldgudinnan Heresta  
Elementar : Eld  
Område : Magi  
Folk : Människor  
Styrka : 4  
Magi : 4  
List : 2  
Snabbhet : 3  
Karisma : 2

## Mörka gudar

Här följer en kort presentation

Kaosguden Ordion  
Elementar : Vatten  
Område : Konung  
Folk : Mörkeralver  
Styrka : 5  
Magi : 5  
List : 3  
Snabbhet : 1  
Karisma : 3

Isgudinnan Celene  
Elementar : Kyla  
Område : Krig  
Folk : Högalver  
Styrka : 3  
Magi : 4  
List : 5  
Snabbhet : 1  
Karisma : 2

Kaosgudinnan Nivia  
Elementar : Eld  
Område : Drottning  
Folk : Människor  
Styrka : 2  
Magi : 1  
List : 5  
Snabbhet : 4  
Karisma : 5

Nattguden Marach  
Elementar : Mörker  
Område : Kärlek  
Folk : Människor  
Styrka : 1  
Magi : 4  
List : 4  
Snabbhet : 1  
Karisma : 5

Krigsguden Achabardak  
Elementar : Eld  
Område : Krig  
Folk : Orcher  
Styrka : 5  
Magi : 1  
List : 2  
Snabbhet : 5  
Karisma : 2

Himmelsgudinnan Valdah  
Elementar : Luft  
Område : Magi  
Folk : Människor  
Styrka : 2  
Magi : 5  
List : 3  
Snabbhet : 4  
Karisma : 1

Avgrundsguden  
Ermahacz  
Elementar : Jord  
Område : Kommunikation  
Folk : Vättar  
Styrka : 1  
Magi : 2  
List : 5  
Snabbhet : 4  
Karisma : 3

Strömmarnas gudinna  
Mala  
Elementar : Vatten  
Område : Kommunikation  
Folk : Människor  
Styrka : 3  
Magi : 2  
List : 2  
Snabbhet : 4  
Karisma : 4

Månggudinnan  
Niasta  
Elementar : Mörker  
Område : Kunskap  
Folk : Mörkeralver  
Styrka : 1  
Magi : 4  
List : 5  
Snabbhet : 1  
Karisma : 4

Natthimmelens gud  
Arachain  
Elementar : Luft  
Område : Hem  
Folk : Mörkeralver  
Styrka :  
Magi :  
List :  
Snabbhet :  
Karisma :

Isguden Frost  
Elementar : Kyla  
Område : Magi  
Folk : Människor  
Styrka : 3  
Magi : 5  
List : 4  
Snabbhet : 1  
Karisma : 2

Jordgudinnan Natassja  
Elementar : Jord  
Område : Hem  
Folk : Människor  
Styrka : 2  
Magi : 4  
List : 4  
Snabbhet : 2  
Karisma : 3



# Förkämpar

Observera att många av dessa förklaringar följer DSFRPG:s regler, eftersom kampanjen har skapats till detta system. Detta system är ej tryckt eller på något annat sätt tillgängligt.

Lämpliga översättningar göres inom varje grupp, då tankesättet bakom är ganska enkelt att förstå. För övrigt är det ju ni som skall ha roligt, så skapa era hjältar precis som ni vill ha dem.

Varje gudom lät sitt folks hjältar genomgå svåra provningar, för att den dugligaste av dem alla skulle framträda. Vem denne hjälte var måste stå osagt, eftersom de skall skapas av spelarna, men att de höjer sig vida över medelpersonen är däremot givet.

Deras grundegenskaper slås fram normalt baserat på vilket folkslag de tillhör, men alla Nivå 1 och 2 får slås om en gång, med +1 till nivån på det nya resultatet! Detta innebär att de naturliga begränsningarna kan överstigas i viss mån. ( 1 nivå = 20% av maxvärdet. 1 och 2 är allting under medelvärdet. )

Därtill får varje karaktär en tilläggsbonus på 50 Kp, baserat på det faktum att de var de bästa hjältarna. ( Ingen översättning, men ge rejäla bonusar på färdigheter och grundegenskaper. )

Den person man har nu symboliserar vilka de var innan de välsignades av sin gudom och erhöll statusen av förkämpe. Som förkämpar ingjöts de unika krafter och gavs dessutom ett vapen skapat av den Evige, avsett att fördriva motståndarsidans gudar. Nästa steg är att köpa de krafter som tillhör en förkämpe.

Varje spelare erhåller för detta 15 poäng att spendera på sin karaktär.

1. Höj dina grundegenskaper. 1 poäng ger en nivå.
2. Köp specialförmågor.
3. Köp föremål.

# Specialförmågor

Alla dessa krafter är permanenta och kan användas utan begränsning. Styrkan i dem avgörs efter hur många poäng de kostade, något som alltså måste antecknas efter förmågan.

De olika krafterna baserar sig på de elementarer som gudarna tillhör, vilket innebär att du måste välja krafterna efter din gudoms elementar. En förkämpe kan även köpa krafter inom en besläktad grupp.

Släktskap;

Eld - Luft

Jord - Vatten

Ljus - Värme / Mörker - Kyla

Notera att en kraft kan finnas tillgänglig för flera elementarer.

(Skapa gärna egna krafter avsedda att passa in i den typ av stämning ni föredrar; medeltiden, antiken, klassisk fantasy, humor, action osv. Modifiera de befintliga!)

## Immunitet

Elementarer : Alla

Kostnad : 1 poäng / område som skall täckas. 5 poäng för special.

Effekt : Förkämpan kan inte ta skada av det den är immun emot. Detta kan vara gift, sjukdom, eld / syra, kyla eller något annat. En mycket kraftfull variant är osårbarhet mot antingen fysiska eller magiska skador. Detta kostar istället 5 poäng och endast en av varianterna får köpas.

## Elementarfärd

Elementarer : Alla

Kostnad : 1 poäng / 10 kmh i hastighet.

Effekt : Förkämpan kan färdas i köpt hastighet inom sitt eget element. Vissa metoder att förflytta sig blir lätta, genom Luft flyger man, genom Vatten simmar man. Kyla, Eld och Värme är inte lika

självklara, så spelledaren får själv bestämma villkoret för detta sätt att färdas om det blir aktuellt. Tänk på att det bör vara lika enkelt att använda som för Luft och Vatten. Givetvis är färdaren även osårbar mot det element som denne färdas inom, en Vattenfärdare riskerar inte att drunkna till exempel.

### **Flammande vapen**

Elementar : Eld

Kostnad : 1 poäng / tre extra skadenivåer vapnet åsamkar. ( Mkt hög skadebonus. )

Effekt : Förkämpens vapen brinner med en magisk eld, vilken bränner genom kroppar och rustningar utan svårighet. Vilket vapen förkämpan använder är irrelevant och det tar aldrig någon skada av att det brinner.

### **Akrobatik**

Elementar : Luft

Kostnad : 1 poäng

Effekt : Förkämpan kan utföra akrobatiska manövrar av otrolig karaktär. Dessa är mycket bättre kontrollerade än simpel flygförmåga. Mycket långa och höga hopp företas lätt.

För att se effekten kan man tänka sig scener ur filmen Matrix, serien Zena - Krigarprinsessan, eller ta något fighter-dataspel som förebild.

### **Krossa**

Elementar : Jord

Kostnad : 1 poäng / 1000 kgs tryck.

Effekt : Förkämpan kan genom att lägga sin hand på något otöva tryck mot detta föremål. Detta kan krossa det mesta, om trycket är tillräckligt starkt och pågår tillräckligt länge.

### **Regenerera**

Elementar : Vatten

Kostnad : 1 poäng / skadenivå som läks per dag.

Effekt : Förkämpan kan läka alla ska-

dor som denne har utsatts för, oavsett vilken typ de består av. Ingen magi eller förbannelse är kraftfull nog att penetrera denna förmåga, men döden är en ogenomtränglig barriär.

### **Snabbhet**

Elementar : Ljus

Kostnad : 1 poäng / nivå.

Effekt : Varje nivå gör att förkämpan kan dubbla grundegenskapen Snabbhet under lika många sekunder som värdet av nivån. Efter varje sådan explosion av snabbhet blir förkämpan helt orörlig i lika lång tid som snabbheten varade, för att kompensera för tidsförskjutningen. Värdet av dubblingen är ej ackumulativt. ( Nivå 3 i förmågan Snabbhet och nivå 5 grundegenskapen Snabbhet innebär alltså :  $10 + 10 + 10 = 30$ , inte  $10 + 20 + 40 = 70$  )

### **Frid**

Elementar : Värme

Kostnad :

Effekt : Denna förmåga avvärjar fiender genom att förkämpan sänder ut kärlek och värme till dem. Dessa drabbas av så starka glädjekänslor att varje våldshandling skulle bli omöjlig att genomföra. Detta bryts ifall de skulle bli anfallna.

### **Osynlighet**

Elementar : Mörker

Kostnad : 1 poäng / nivå.

Effekt : Förkämpan kan bli osynlig för omvärlden i följande steg.

1; Obemärkt. Förkämpan blir inte upptäckt i en folkmassa, oavsett hur denne ser ut, så länge denne inte gör något för att dra uppmärksamheten till sig. Detta gäller även om man letar aktivt efter förkämpan.

2; Skugga. Förkämpan blir helt osynlig i mörker och skuggor, så länge denne inte rör sig. När denne rör sig syns detta som en kompakt skugga, vilken försvinner när rörelsen upphör.



3; Osynlig. Förfämpfen blir helt osynlig. Enda sättet att avslöja dennes närvaro är genom finnande magi eller luftburna substanser som rök. ( Röken kan inte uppta det utrymme som förfämpfen upptar och det bildas därmed en svårt urskiljbar figur bland rökslingorna.)

### Frysa

Elementar : Kyla

Kostnad : 1 poäng / nivå.

Effekt : Förfämpfen kan slå omkring sig med pisksnärtar av bitande kyla. Dessa åstadkommer 3 skadenivåer / nivå i förfämpfen, samt att de saktar ned den träf-



fade genom att beröva denne 1 nivå i snabbhet / träff.

## Att köpa föremål

Detta går till på exakt samma sätt som att köpa krafter, men eftersom föremålen inte är en del av förkämpan är de billigare till sin kostnad. Tänk på vilket magiskt föremål som helst.

En vattenflaska som alltid är full med färskt vatten och som väger hälften av vad den borde skulle vara ovärderlig, utan att behöva kosta så mycket för en vattenguds förkämpe. (Ja, även föremålen bör vara elementar relaterade.) Det viktigaste föremål en förkämpe har är det vapen dess gud givit denne. Detta vapen kan vara av vilket slag som helst, men är det enda som kan fördriva fiendliga gudar. De bör vara mycket kraftfulla även mot vanliga fiender och kan gärna innehålla en hel del magi.

Vad som gäller för ett vapen måste SI besluta, eftersom det är SI som avgör hur kampanjen skall se ut. Även vapnets magi bör vara outtömlig.

## Ljus kontra Mörker

Skillnaden mellan de ljusa och mörka är i första hand en känslomässig skillnad, vilket lägger grunden för deras inställning till omvärlden och varandra, eftersom den också skapar de moraliska värderingarna. Den Evige har inte fastställt någon moralisk kodex för gudarna att följa, utan de har fått full frihet att själva skapa sig sina värderingar, vilka de sedan låtit prägla på sina folk. Ingen moral är rätt eller fel i detta sammanhang. Rätt och fel är en åsikt.

Notera att gudarna skiljer sig inbördes även inom respektive tillhörigheter och interna stridigheter kan förekomma, även om det är sällsynt.

**De Ljusa anser;** Samarbete leder till utveckling, hederskodexen måste alltid följas, solidaritet mellan varandra är en

självklarhet, våld brukas enbart som självförsvar (omöjliggör inte ett förebyggande anfall om man känner sin fiende.) allt levande förtjänar grundläggande respekt, man skall hjälpa en nödställd.

**De Mörka anser;** Tävlan leder till utveckling, ändamålet helgar medlen, egoism är den självklara drivkraften i alla sammanhang, våld är ett medel för att uppnå sina mål, respekt får endast den som förtjänar det, man hjälper endast vänner eftersom de hjälper en själv och andra får klara sig själva.

- Detta fortsätter, men principen har nog förklarats.

## Kampens början

I samma ögonblick som Förkämparna vaknar ur sin sömn, då villkoret har uppfyllts, förlorar gudarna sin gudomlighet. Deras förmågor sjunker i styrka tills de inte är mycket mäktigare än förkämparna, fortfarande starkare än någon levande varelse, men för första gången bundna till sina fysiska kroppar och sinnenas begränsning. Tidigare kunde deras själar färdas över världen på en bråkdel sekund, nu måste även de ta sig fram likt en vanlig dödlig.

Detta sker för att det inte skall bli omöjligt att fördriva dem. De är fortfarande odödliga och kommer en dag att få tillbaka sina krafter, men tills kampen är slutförd skall de inte ha möjlighet att förgöra hela armeér med en enkel blick.

För denna skull skall inte deras styrkor och förmågor underskattas. En förkämpe, den mäktigaste av alla inom sina egna folk, kommer inte att få det lätt när de möter en gud, kanske måste de till och med samarbeta i grupp för att överhuvudtaget ha en chans.

**text:** Andreas Rätty

# OSTBITEN DEL 6

Sweden By Night samarbetet har nu äntligen öppnat upp stort. Genom hjälp från SiT (Sveroks IT-avdelning) erbjuder nu Sweden By Night lajvforum till alla svenska vampyrlajv.

Dessutom har Sweden By Night fått en egen hemsida, som till en början åtminstone innehåller en grundläggande information om alla svenska vampyrlajvs hemsidor.

[sbn.sverok.se](http://sbn.sverok.se)



## Bokrecensioner

### Blood Magic Guide to

Thaumaturgi

En riktigt bra bok från White Wolf med ett riktigt läbbigt omslag.

Tremeres klanbok tycker jag själv är ganska trist och ger inte tillräckligt med kött på benen för att förklara hur klanen och dess krafter fungerar. Nu har det här tillägget kommit. Det är inte literärt och känslomässigt bra som mitt favorit-supplement Shoa (boken om förintelsen till Wraith). Det ger dock kött på benen till något som allt för länge har varit oförklarligt.

Ungefär en tredjedel av boken tar upp blodsmagins historia (nej, den uppfanns inte av Tzimizie) och hur Tremereklanen är uppbyggd. Här får man veta sådant som hur man stiger i cirklar, och det är ju inte fel. Sedan kommer ett längre avsnitt om Thaumaturgy. Först förklaras teorierna bakom disciplinen, hur pather fungerar och hur ritualer fungerar och varför allt är en del av samma kraft. Det förkla-

ras tydligt att man kan göra nästan vad som helst med ritualer (som härma andras discipliner), men att det tar tid. Att pather däremot är snabba men ytterst begränsade. Sedan kommer den obligatoriska uppräkningsen med nya och modifierade pather och ritualer.

Den sista tredjedelen av boken tar upp annan blodsmagi, som nekromantik, setitmagi osv. Ganska intressant för en spelldare eller någon som spelar något perverst eller korrupt, men annars som sagt var mest kuriosa. Jo, ja, en tremere kan fortfarande använda deras ritualer, eftersom allt numera är i princip samma kraft.

Slutsats: Nästan ett måste för Tremerespelare, som ett viktigt komplement till klanboken.

Mats Bergström

### Mind's Eye Theatre Journal #4

White Wolfs lajvtidning.

Det här numret handlar mest om spöken och främst då spöken från Kina. Är du inte intresserad av det, så köp den inte, utan låna den av någon oskyldig. Inte värt pengarna.

Mats Bergström



# kalcon

**För alla ni som inte var på Kalcon så missade ni nåt, MOahahaha. Ett konvent som ligger i Kalmar är rätt bra placerat i Sverige nära Östergötland och Skåne så känns det som om potentialen för besökare är rätt stor, nåt gick fel.....**

Väl i Kalmar äntrade vi skolan med stoj och glada miner, tomt?????

Hallå, var är alla människor? Jaha, i kafeterian som låg i en annan byggnad(tromp,tromp) mot kafeterian. Väl installerade i kafeterian letade vi efter de andra människorna och fann säkert tjugo stycken. Våra turneringar skulle börja redan samma kväll så vi packade in oss i en såvsal och började spela på direkten. klockan 05.00 var vi klara och gick och la oss. AHHH äntligen sova, krash, buller, bång och ett konstant fnitter, detta pågick i fyra timmar ,ingen sov. Som hämnd så snarkade jag så ingen annan kunde sova mellan nio och tolv mohahahah.... Nästa dag gryr och jag inspekterar Magic turneringen typ1, min inspektion ledde till vinst och ännu nöj-

dare går jag för att se vad folk har att säga om de två olika live på konventet.

Omdömena på lajven varierade mellan Skitbra och helt okej, Tydlingen skulle en skägglurk från Linlöping ha vunnit ett vampyr-lajv...vunnit?? Som vanligt spelade jag inga rollspel men det jämnade ut sig för det tror jag ingen annan där gjorde heller, ingen jag pratade med ialla fall, eller så var det en komplott mot mig. Figurspelsturneringarna var dominerade av FFFF-are och den lokala Kalmar föreningen. 40k turneringen var under all kritik då arrangörerna hade missat all kommunikation med konventet och därför fattades det teräng helt samt deltagare då inga regler hade kommit upp på Kalcons hemsida. På det hela taget ett bra konvent med bra aktiviteter dock något oorganiserat men det blir säkert bättre. Åk dit nästa år eftersom distriktet sponsrar resor till konvent inom distriktet så blir det dessutom billigare.

**text:** Andreas "Acad" Cadelin  
**foto:** Daniel "Daniel" Roos



# kyrcon 99

Hejsan alla igen, eran flängreporter igen med en något försenad Kyrcon rescension. Vi styrde våra hjul mot borlänge där årets kyrcon skulle ligga, tillsammans med en kyrkomässa. Vål där så möttes vi av en otrolig syn, tänk er globen klyvd i två delar och lagd på marken, fast större, och där skulle lilla Kyrcon vara. Inne i mässhallen var det fullt med folk, inte kyrcon besökare dock utan kyrkomäss besökare och vi fick irra omkring en stund där inne för att hitta den lilla sektionen som innehöll Kyrcon. Vål där tittade vi os omkring och räknade deltagare (ca. 45 st.) och undersökte vilka aktiviteter som var planerade. Det Fanns alla de vanliga sakerna förutom ett lajv, alla turneringar var jättesmå förutom startrek kortspels turneringen.

Konventsdeltagarna vänliga och trevliga, och på det hela taget ett bra men litet konvent. Len Howard som är front figur och kontaktman mot kyrkan var så klart där, jag bespråkade honom lite och till nästa år lovade han ett Kyrcon alldeles för sig själv. En ljuspunkt var priserna i de olika turneringarna som bestod av olika startrek-filmer och jag lyckades kapa åt mig tv så nöjda och glada styrde vi kosan hemåt.



**text:** Andreas Cadelin  
"Piccolon med den mörka hemligheten"

# inside explorer

## Ett Soloäventyr

Du tar härmed rollen som Aron Lefvert, en rätt ordinär hjälte för ett spel som gärna förödmjucar huvudpersonen i mesta möjliga mån. Han är helt enkelt en vanlig 24-åring som fortfarande bor hemma och mest vill ha kul...typ.

Aron har halvlångt trassligt hår, en fläckig T-shirt från DM i Mini-Racing 1992, en fladdrig munkjacka utanpå det, lappade och lagade jeans samt på sina knotiga fötter; utslitna, slarvigt knutna gympador.

Men nu avslutar vi den intetsägande beskrivningen och kastar oss rakt in i handlingen. Du som inte har spelat ett soloäventyr tidigare fattar snart galoppen, om inte -återgå till Fia med knuff, det har sina poänger det med, eller hur?

### §1

Efter vad som känns som en lååång och intensiv natt vaknar du upp med betongkeps samt en huvudvärk av säl-lan skadat slag. Det tar några sekunder innan du till din förfaran inser att din rangliga säng med smurf-täcke har bytts ut mot daggvåt moss.

I skogen!

Efter en kort "hjälp-var-är-jag-kommer-dö!"-attack känner du igen dig. Du har legat och slumrat vid den ökända grillplatsen utanför hembyn Smörberga. Det finns dock inga spår efter en röjarfest värdig din tvåtons skalle, och eldstaden verkar inte ha använts på bra länge. Istället för att fördjupa dig i mystiken bestämmer du dig för att gå hem och sova.

Precis när du ska ge dig iväg syns ett kraftigt ljussken på den konstigt nog rödaktiga himlen, samtidigt som en dov knall får marken att vibrera lätt.

### Vad gör du?

\* Fortsätter den inslagna vägen mot byn, se §2.

\* Springer i vild panik inåt skogen så långt du kan komma, se §3.

\* Står apatisk och glör på naturfenomenet med öppen mun i samma veva som du får en flashback från KISS-konserten för två år sen, se §4.

### 2

När du avverkat halva vägen gör sig plötsligt tystnaden påmind. Antingen är du döv eller så har alla fåglar tystnat och själva vinden avstannat. När du är nästan säker på att du är döv prasslar det plötsligt till i en buske längre fram. Innan du hunnit reagera hoppar en hare fram ur grönskan. Men inte vilken hare som helst. Den är ljus baby-blå och har illgula ögon. Det verkar inte troligt att den ska anfalla.



### Vad gör du?

\* Skuttar runt i glädjeyra skrikandes ” -Jag är inte döv, jag KAN höra!”, se §5.

\* Plockar upp närmsta trädgren och håller den i en krampaktig tvåhandsfattning, hysteriskt skrikande:

” -Kom igen då, anfall mig ditt bepälsade sataniska odjur!”, se §6.

\* Försöker fånga haren levande med dina bara händer för att sälja till UFO Sverige, se §7.

### 3

Så snabbt som dina nikotinerade lungor förmår röjer du upp buskar och vissna löv i ditt försök att undkomma det fruktansvärda...vad det nu var. Du hade säkert kunnat springa tills du stupade, men en välplacerad trädgren påskyndar processen. Efter att ha beskådat den mystiskt rödfärgade himlen ur grodperspektiv och hämtat andan linkar du tillbaka till grillplatsen. Plågsamt medveten om att du har motionerat inser du behovet av en tobaksdoftande återställare och börjar gå in mot byn, se §2.

### 4

Du tröttnar snabbt på molnstuderande och grämer dig bara över att du inte var ihärdigare att komma backstage då det begav sig, så du går frustrerad in mot byn, se §2.

### 5

Din omskakande glädjedans skrämmer iväg haren och du fortsätter mot byn. Det är först efter att ha gått ett tag som tanken på att det var nåt mysko med en baby-blå hare med gula ögon slår dig. Se §8.

### 6

Haren tittar nyfiket på dig, blinkar en gång och skuttar tillbaka in i buskarna. Med ett avgrundsvrål kastar du iväg grenen efter den, triumferat skrikande ” -Ha! Smaka på den!”. Efter denna traumatiska

upplevelse sätter du dig på en sten och återhämtar dig. När du slutat skaka går du vidare in mot byn, ivrigt spejande efter hoande ugglor och kamikaze-ekorrar. Se §8.

### 7

En vild jakt tar vid och du är på väg att ge upp mot den överlägset snabbare haren då den mirakulöst nog fastnar i en härva med gammal fiskelina i ett snår. Med beslutsamma steg närmar du dig det sprattlande kolli:t. När du tar tag i dess bakben biter har-satan dig i vänster hand. Medan du översköljs av en rosa dimma tar den sig loss ur trasslet och försvinner. Omtöcknad börjar du gå i vad du tror är rätt riktning.

Se §9.

### 8

Efter ytterligare en halvtimmes händelselös vandring klättrar du upp på en höjd i närheten av byn. Du blickar ur över nejden och får en känsla av obehag. Det är något som inte står rätt till....2 be continued.

### 9

Du ser nu allt i en rosa dimma, ungefär som om världen bestod av din lillasystems flickrum. En undersökning av såret som haren tillfogade dig visar att allt ser normalt ut, och det gör inte ont. Tvärtom, en skön känsla av välbefinnande börjar sprida sig i kroppen.

### Vad gör du?

\* Ruskar på huvudet och fortsätter gå, se §10.

\* Ligger dig ner och vilar, se §11.

\* Komponerar ihop en egen femradig vaggvisa och går sedan mot byn, se §12.

### 10

En rejäl headbang återtar dig till verkligheten och du känner att huvudvärken avtagit betydligt. Se §8.

11

Sömngigt gör du dig en bädd av löv och kvistar och slumrar in. Dina drömmar är nu av det mest fantastiska slag och den euforiska illusionen tar dig till världar du aldrig kunnat föreställa dig. När du sent omsider vaknar är det åter dag och du ligger i vad som känns som en trasig säck. Efter en hel del sprattlande tar du dig ur och får en mild chock. På marken ligger dina kläder och själv har du tagit formen av vad som känns alltför mycket som en hare. Du finner dig dock rätt snart i ditt öde, det finns trots allt en del fördeklarar med att kunna skutta och springa. Du känner ingen dragning till byn och kommer inte få några problem med fikande jägare eftersom alla invånare har slutat som föda åt en ondsint ras av avfallsmutanter. Enjoy chewing bushes! SLUT

12

Ditt opus blev majestätiskt bra och du bestämmer dig för att sjunga den för den första du träffar på idag. Glatt lullande vandrar du vidare och snart är du uppe på en höjd varifrån man kan se ut över byn. Synen som möter dig får dig att tappa hakan fullständigt...2 be continued.

**text:**

Stefan Lindqvist



# peter jackson

Efter att noggrant studerat GoB's mailing lista har och upptäckt att det förts en stor debatt om Sagan Om Ringen. Jag har den stora äran att presentera filmens regissör Peter Jackson, och en del fakta om Jacksons tidigare filmer. Det bör kanske poängteras att all fakta om Peter Jacksons historia och tidigare filmer kommer från en artikel av Andreas Zagai tidigare publicerad i Sauna # 3 96.

Peter är född och uppväxt på Nya Zeelands kust strax norr om Wellington. Det var redan i unga år som Peter började intressera sig för filmproduktion, när ynglingen hittade föräldrarnas 8mm filmkamera. Det var då han började sin filmkarriär på familjens bakgård utanför Wellington.

Det var 1971 som Jackson blev färdig med sin första film, en krigskomed med titeln The Dwarf Patrol, denna film spelades in i en grop på familjens bakgård. Peter visade också kreativitet på framställandet av special effekter, då han med nål stack hål i filmen för att simulera mynningsflammar från gevären.

Redan ett år senare 1972 gjorde Peter sin andra film, en uppföljare på The Dwarf Patrol, World War 2. I denna film presenterade Peter sitt första monster en stor galen råttor med puckel ryggen, denna tillverkades av tidningspapper.

I samband med World War 2 spelade Peter även in The Valley för att delta i en tävling som skulle uppmuntra barn att börja med film, den fick dock inga framgångar.



År 1977 började Peter att leka lite med andra stilar då han släppte filmen James Bond, där han även själv spelade rollen som James Bond, Peter gjorde sitt bästa för att försöka imitera sin hjälte Sean Connery.

Vid denna tid på började Jackson många filmer men inga blev färdiga, detta på grund av bristande intresse och faktumet att hans visioner var större än resultatet.

1983 kastade sig Peter in i en ny produktion The Curse Of The Grave Walker, han började då även som lärling för att dryga ut ekonomin. Vid denna tidpunkt införskaffade sig Peter sin första proffs kamera, en Boltex som man fick dra upp med fjäder för att sen kunna spela in ca 30 sekunder. Inte heller denna film blev färdig.

Istället började han på en ny film, den nuvarande klassiker Bad Taste. Även här visade Peter sin tekniska kreativitet och tillverkade en steady-cam för cirka 20 dollar, istället för att köpa den för 50000 dollar. Peter tillverkade skjut vapen av trä, papper och alluminium, och hemma hos han mamma gräddade han aillen huvuden av latex skum. Många av hans vänner fick hjälpa honom då han hade problem att få tag i skådespelare. Från början var det meningen att filmen skulle bli 10 minuter, men 1987 då filmen var färdig hade den hunnit bli en 90 minuters långfilm. Det var vid tillfället ingen som trodde på filmen, men 1988 var den med på Cannes filmfestival och van Gore prisset och köptes in av tio länder.

Efter succén med Bad Taste fick Peter förförsta gången en riktig budget till en film och det var då kan på började arbetet på hans första kommersiella film Brain Dead.

I denna film fick Jackson för första gången tillgång till att använda riktiga Hollywood effekter och faktumet var även det att han slapp sitta i timmar för att själv sy kläder och bygga rekvisita. Under den

nya produktionen fick han även tillgång till obegränsade mängder grisblod, och kunde där av göra ännu större och blodigare scener. Braindead blev en dunder hit över nästan hela världen, och dom som hade turen att se filmen på bio fick en trevlig souvenir i form av filmens officiella spy påse.

Efter Braindead kom Peter med ytterligare en film, Meet The Feebles, en smått pervers dockfilm som tyvärr aldrig visades på bio men blev kult förklarad innan den ens kom på video.

Men men , nu är Peter Jackson på gång igen och nu men den mer seriösa filmen Sagan Om Ringen, och Peter har själv uttalat sig för alla som är oroliga att det ska bli en gore version på Sagan Om ringen.

- Jag är splatter filmernas kung, men Sagan Om Ringen är den bästa bok som någonsin skrivits, och i min version av den ska inte en droppe blod sillas i onödan...

Ja ja, vi får hoppas att filmen blir den hit vi alla har väntat på, och att Peter håller sitt löfte..

**text:** Eric Starck



# Har du lust att lära, skapa och utvecklas?

Då är du välkommen att kontakta **Studieförbundet** på din ort! Tillsammans kan vi utveckla dig och verksamheten inom Sverok.

Du kan få hjälp med att:

- utveckla föreningen
- utbilda styrelser
- utbilda ledare
- ordna lokaler, litteratur mm
- skapa kontakter
- anordna, samordna och administrera cirklar, utbildningar, projekt mm.

Kontakta gärna någon av våra avdelningar och berätta om dina behov och önskemål.

Studieförbundet är ett av Sveriges större studieförbund och ger människor över hela landet möjlighet att lära, skapa och utvecklas i gemenskap med andra. Vår verksamhet samlar varje år över 2,5 miljoner deltagare, varav många ungdomar. De stora ämnes-områdena är natur, djur, miljö, kultur och musik.

Kontakta oss vi finns på följande orter:

<b>Jönköping</b>	<b>036-162599</b>
<b>Nässjö</b>	<b>0380-19363</b>
<b>Kalmar</b>	<b>0480-85855</b>
<b>Växjö</b>	<b>0470-47770</b>
<b>Ljungby</b>	<b>0372-86335</b>
<b>Markaryd</b>	<b>0433-71130</b>
<b>Älmhult</b>	<b>0476-12550</b>

Via studieförbundets hemsida [www.sfr.se](http://www.sfr.se) kan du få mer information om vårt utbud och andra tjänster.

Studie  
främjandet



Årsmöte Ost 30 april 2000

Sverok Jönköping [www.sverok.se/distrikt/ost](http://www.sverok.se/distrikt/ost)

GothCon XXIV 21-23 april 2000

Konvent Göteborg [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se)

LinCon 20H 1-4 juni 2000

Konvent Linköping [www.sverok.se/lincon](http://www.sverok.se/lincon)

SydCon 9-12 juni 2000

Konvent Malmö [www.sydcon.org](http://www.sydcon.org)

IncogniCon 2 16-18 juni 2000

Konvent Stockholm [www.unionen.org/samspel/incognicon](http://www.unionen.org/samspel/incognicon)

Deadline  
1 maj



# B Förenings Post

~~Avsändare:~~

~~Ostfronten  
c/o Daniel Roos  
Duvogatan 87  
554 64 Jönköping~~

Porto Betalt



10%  
rabatt

**Play Off**  
CARDS & GAMES AB

Barnarpsgatan 31. 553 16 Jönköping  
Tel. 036-71 12 13. Fax. 036-30 20 75  
E-post: [playoff@playoff.se](mailto:playoff@playoff.se)

PlayOff ger Ostfrontens alla läsare 10% rabatt  
vid köpet av nya dataspel

Erbjudandet gäller under april månad och  
kan ej kombineras med andra erbjudanden