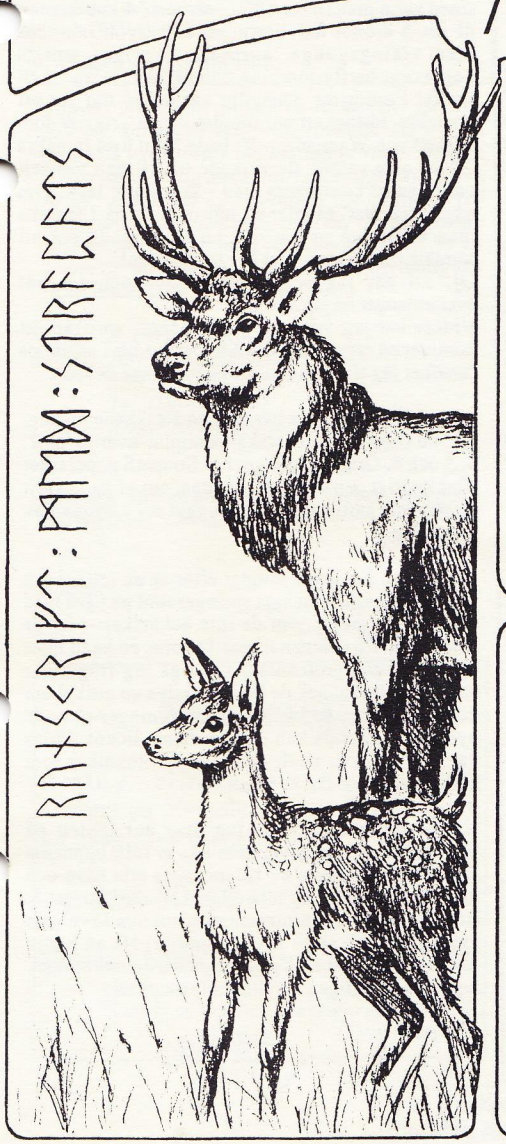
StrapatS

Levande rollspel

7

5 kronor
+ porto



I detta nummer:

Spalten ingen läser 2
Tyckeriet - Läsarnas insändarspalt 3
Highlander, nu från småländska höglandet 4
Minns ni Saturday Night Live? 7
Bertolf annonserar 10
Papper och pergament 12
Gyllene Hjorten presenterar sig 13
Runskrift 15
Missa inte Draksådd 18
Kalendarium 20

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

Chefredaktör och ansvarig utgivare:

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

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

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

Manusstopp för nr 8 är den 30 juni 1993. Kom detta ut!håg!

StrapatS

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

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

Omslag: Jonas Nelson (med lite hjälp av en djurbok)
Illustrationer (utom GH´s logo): Jonas Nelson

INNEHÅLL

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

BIDRAG FRÅN LÄSEKRETSEN

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

ANNONSER MED LIVE-ANKNYTNING

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

ERSÄTTNING

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

RÄTTIGHETER

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

ANSVAR

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

BYTEN OCH GRATISNUMMER

Diskuteras med chefredaktören.

PRENUMERATION OCH BETALNING

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

Spalten ingen läser

Tjillevipp på er allesamman! Hoppas ni inte fått vänta alltför länge på det här numret, det kom lite saker emellan. Sedan sist har jag till exempel engagerat mig i Quarnevals-slufesten här i Stockholm, ett dunderpartaj för 1800 gäster. I år var det medeltidstema som gällde, och det fick jag ju inte missa! Jag ska inte orda mer om det här annat än att det blev en otrolig fest! Tänk er en middag (med varm mat(!)) för 1800 personer, 4 kubikmeter öl för 5 kronor halvlitern, ett helt tivoli inomhus med vikingagunga, karusell, Sveriges största hoppborg, barfly-jumping och mycket mera - helt gratis! Forodrims dansgille var också där för att uppträda, liksom ett par mindre kända grupper som KSMB och Wannadies. Vi hade även hyrt in några Livare som vakter, de verkade trivas men var helt omöjliga att konversera med - skärpning tack! Om någon "civilist" tilltalar en när man är på Live ska man kunna gå ur sin roll en liten stund för att samtala med honom, det hör till god ton!
Oj, nu har jag redan ordat mer om det här evenemanget än jag tänkte...
Vidare har jag varit på "Trollmåne", varifrån det kommer en rapport i nästa StrapatS. Mitt i alltihopa försöker jag slutföra mitt examensarbete också...

StrapatS baknummer har haft en strykande åtgång, just nu finns några enstaka exemplar kvar av nr 2, 4, 5 och 6. Överhuvudtaget har StrapatS popularitet ökat kraftigt den senaste månaden, om vi hade varit ett politiskt parti hade Sifo gnuggat sig i ögonen av förvåning.

Något som jag länge längtat efter är en artikel om pyroteknik, alltför många springer runt på Live med raketer och grejor som de inte behärskar - det är bara en tidsfråga innan någon förlorar en hand eller ett öga. Alla pyrotekniskt kunniga jag frågat har emellertid tackat nej, de får inte skriva en artikel om de inte tar upp *alla* lagar och förordningar rörande pyroteknik, annars kan de förlora sin licens. Finns det någon ansvarsfull, *licenslös* pyrotekniker som kan tänka sig att skriva något?

Nu är det sommar och jag drar ner takten på StrapatS något, jag antar att ni alla är fullt upptagna med att delta i några av kalendariets alla Live och inte har tid att vare sig läsa eller skriva till StrapatS. Glöm bara inte att informera mig om nya Live som dyker upp, och skriv Live-rapporter! Ha en härlig sommar, och besök mig gärna på Medeltidsveckan. Jag finns antagligen i Gyllene Hjortens tält.

Jonas

Tyckeriet - Insändarspalten

*Det börjar tunna ut.... Visst tycker ni väl **nånting**?*

Johan Almqvist: Jag skulle också vilja anmäla mig till det omtalade Liverådet:

Johan Almqvist
Runbrovägen 15
746 32 BÅLSTA
Tel. 0171-585 53

Ämnen: Intrigförfattande.

*Jonas: Av någon anledning verkar det som om folk tror att det är **mig** man anmäler sig till om man vill vara med i det omtalade rådet. Någon sådan roll har jag dock aldrig påtagit mig! Visst, ni är välkomna att meddela att ni finns till förfogande här i StrapatS, men det är nog snarare Anders Nordström man bör vända sig till för att "anmäla" sig, han var ju den som drog igång det hela! Anders når man så här:*

Anders Nordström
Havsörnsgatan 103:62
556 11 JÖNKÖPING
Tel. 036-18 62 81
Email: d91-noa@tekn.hj.se

Joakim Bergman: Till alla Spegel-arrangörer vill jag säga: "DOMPA"!

Lirar´n

Jonas: ????????

Viktig information till alla spelföreningar!

På ett Seregon-möte nyligen fick jag veta att studieförbunden (i det här fallet Vuxenskolan, jag vet inte hur t.ex. Medborgarskolan ställer sig, men man kan ju gissa...) av princip inte betalar ut några som helst bidrag till föreningar som man har anledning att tro ägnar sig åt paintball. Har ni en Live-förening och vill ha bidrag, se då till att **inte** involvera paintball i er verksamhet!
Därmed inte sagt att jag tar avstånd från paintball i allmänhet, *under ordnade former* kan det säkert vara jättebra (jag har faktiskt aldrig provat, bara provskjutit ett vapen en gång). Problemet är att många "färgbollare" bryter mot lagar lite hur som helst. Man får t.ex. **inte** samla ihop ett gäng och gå ut i skogen och skjuta på varandra (så långt räcker **inte** allemansrätten), så ser ni några sådana personer i skogen så kan ni upplysa dem om att de kan bli polisanmälda.

Jonas

Ancalagon inbjuder livare i Örebro området till:

Byn Maltor

och dess årliga sommarfirande
31 juli - 1 aug.
Fighting-torneringar m.m.

För mer info:
Ancalagon c/o
Henrik Melin
Tibastv. 15
703 75 Örebro

— Silvertejp —

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

endast 50 kronor/rulle

Kontakta Micael Åkesson, 08-600 07 14.

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

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

Highlander

av Anders Nordström

Inledning

För att förstå meningen med Highlander så bör man först ha sett filmen med samma namn. Reglerna bygger nämligen helt och hållet på filmen. Highlander II bör man dock lämna osedd om man vill ha kvar sin vackra vision av originalet.

Enligt den första (renläriga) filmen så har vissa personer valts ut för att kämpa om priset. Dessa utvalda personer kan bara dödas på ett enda sätt, nämligen om huvudet avskiljs från kroppen. Dessa utvalda kallas omväxlade för "de odödliga" och "universums prinsar" (från engelskans "princes of the universe"). Poängen är att de skall slåss med varandra tills dess att bara en av dem återstår. Denna återstående får priset (som ingen vet riktigt vad det är innan det utdelas). Alla strider de odödliga emellan utkämpas med skarpa svärd som ofta har tvåhandsfattning.

De odödliga kommer från olika tidsepoker och från olika platser. De kämpar sig genom flera tidsepoker och antar nya identiteter undan för undan. Den stora uppgörelsen sker i modern tid (i filmen i New York 1984). Vid de laget är de få som återstår flera hundra år gamla. De har dock inte åldrats sedan den dag de tog del av väckelsen. Väckelsen är en inre kraft som kommer till dem i något skede av deras liv. Den är alltid förknippad med stor smärta. Redan innan väckelsen är de dock odödliga.

När en odödlig vinner en duell mot en annan så hugger han av dennes huvud. Därefter får han den andres inre kraft och blir på så sätt mäktigare själv. Många odödliga söker alltså aktivt upp andra odödliga bara för att skaffa sig mer kraft och därigenom komma närmare priset.

Nämnas bör väl att några av de odödliga blir goda vänner och slår sig samman. Framförallt är det några stycken som ser det som sin stora hjärtesak att hindra Kurgan från att få priset.

I filmen möter man följande odödliga:

Connor MacLeod (Cristopher Lambert), historiens hjälte. Född i högländerna (the highlands) i Skottland 1518. Blir givetvis den som tar hem priset i slutändan. Söt i sin blåa kilt. Killen som introducerade trenchcoat och gymnastikskor som mode. Bra på att gömma japanska svärd i kläderna.

Kurgan (Clancy Brown), historiens stora skurk. Man får aldrig veta vad han heter (han skriver dock in sig som Victor Krueger på ett billigt motell, troligtvis ett antaget namn), bara att han är en kurgan (ett ryskt kossackfolk). Tycker om säkerhetsnålar och svärd man kan plocka isär. Stor kille som inte är sen att prova vågade frisyrer. Stöter ibland på nunnor och har en väldigt liberal syn på bilkörning.

Juan Sanches Villa Lobos Ramirez (Sean Connery), Connors läromästare, född 896 före Kristus i Egypten. Har svårt för skotsktillverkad inälvsmat och klättrar då och då in till sköna damer genom fönster. Klär sig gärna i röda vackra dräkter och ser till att skäggväxten är välansad. Är inte helt förtjust i Kurgan.

Kastagir, färgad grabb som tycker om kroksablar och röjiga fester. Är bra på att fixa boom-boom (mystisk dryck med oanade egenskaper). Klär sig i långa afrikanska dräkter. God vän med Connor.

Iman Fasil, välklädd äldre herre som gärna letar upp andra odödliga. Gillar spanska svärd och fuktiga garage. Slår friskt utan att förvarna först.

Vasilek, polack som befann sig i New Jersey vid fel tillfälle.

Dessutom finns det ett stort antal odödliga som man aldrig får stifta bekantskap med alls. Dessa är väl mest att betrakta som träningsobjekt för herrarna ovan.

Det enda stället där de är säkra är på helig mark. Traditionen förbjuder dem att slåss där.

Det händer att de odödliga stämmer möte på olika platser för att göra upp. Dessa platser väljs med omsorg för att striden skall bli så spektakulär som möjligt.

Kort om reglerna

Reglerna är till för att svärdssvingande entusiaster skall få möjlighet att utkämpa kampen om priset så likt filmen som möjligt. Som spelare antar man rollen av en odödlig som skall försöka bli den siste överlevande. Man kan använda de odödliga som finns i filmen eller hitta på helt nya. Lämpligen införskaffar man ett hemligt pris

till vinnaren bara för sakens skull. Detta pris kan vara allt från en portion haggis (*fårmage, en skotsk "nationalrätt". Jonas anm.*) till en kilt.

Att komma igång

Det första som man måste göra är att kungöra att man skall hålla en omgång Highlander. Lämpligen sätter man upp en lista där folk kan anmäla sig. Därefter sätter man ett datum då man kör igång, och därefter rullar det på av sig själv fram tills dess att endast en överlevande återstår. De som anmäler sig måste givetvis kunna stridsreglerna. Dessutom måste deras svärd genomgå arrangörens kritiska granskning. Mer om detta senare.

Träffar

För att en träff av ett vapen skall räknas så krävs det att man träffar med ett rent slag (det får inte glida av) med eggen mot någon kroppsdel på motståndaren. Slaget behöver inte vara hårt. En markering räcker gott och väl.

Träffytor

Normalt så är hela kroppen utom händerna och skrevet legala träffytor. Om man använder lite hårdare vapen eller har nybörjare med så kan det dock vara lämpligt att stryka huvud/halsträffarna och istället låta folk dö när de får kroppen avslagen (se rubriken Skador). Detta är upp till arrangören. Om någon skulle råka få ett slag på en illegal träffyta så bortser man bara från just den träffen. Om det upprepas så bör slagets utdelare varnas. Om det trots det upprepas så bör han/hon stängas av tills dess att han/hon har bättre kontroll över sina slag och handlingar.

Om huvudträffar tillåts så är halsskydd varmt rekommenderat. Ibland kan det dessutom vara motiverat att bära hjälm. Varken halsskydd eller hjälm ger något skydd för rollpersonen utan är enbart till för att skydda spelaren.

Vapen

De enda vapen som är tillåtna är svärd. Max ett svärd per odödlig åt gången. Det är med andra ord tillåtet att byta svärd mellan striderna. Alla vapen skall säkerhetsgranskas innan spelet börjar. Det man skall beakta är följande:

Svärdet måste vara mjukt. Om man skulle gå med på att någon slog det mot ens eget huvud så är det oftast tillräckligt polstrat.

Svärdet måste vara stabilt. Det får inte kunna röra sig runt sin stomme. Stommen får heller inte kunna röra sig inuti polstringen.

Svärdet får inte ha några (riktiga) vassa kanter som man kan skada sig på.

Maxlängden är 160 cm. Maxvikten är 1kg. Balansera gärna vapnet så att det blir lite baktungt. På så vis blir det mindre kraft i träffarna.

Skador

Alla odödliga är osårbara för allt utom just för huvudträffar. Alla andra träffar gör dock ont, och om man får en träff så måste man simulera skada i den träffade kroppsdelen i tjugo sekunder. Under den tiden får man inte göra något aktivt med den eller belasta den på något sätt. Med andra ord trillar man ihop i en liten hög om man skulle få en träff i kroppen. Detta innebär nästan alltid att man förlorar striden (och därmed huvudet!) När de tjugo sekunderna har gått så fungerar kroppsdelen som vanligt igen. Om man överlever en strid så kan man sminka ärr på de ställen som man blivit träffad på. Det skänker större känsla åt det fortsatta spelet.

En person som blivit av med huvudet är för evigt ute ur spelet (i alla fall tills nästa omgång).

Erfarenhet

När man börjar spelet så har alla en erfarenhetspoäng. Den som vinner en strid får ta över alla motståndarens erfarenhetspoäng. Detta innebär givetvis att man tjänar på att besegra kraftfulla personer. Det innebär dessutom att man tjänar mer på striderna ju längre spelet pågår.

För varje erfarenhetspoäng som man har så kan man ignorera ett slag per strid (bortsett från dödande slag). Detta simulerar att de odödliga i filmen får högre smärtgräns och blir tuffare ju fler folk de har slagit ihjäl. När man får ett sådant slag skall man dock ropa ut ett lämpligt vrål för att visa att man accepterat träffen.

Frizoner

Som odödlig är man säker på helig mark. I filmen "glömde" de dock att tala om att man dessutom är säker i skolor (på dagtid), på folks arbetsplatser, sjukhus, allmänna lokaler och andra ställen där svärdsviftande galningar skulle kunna bli arresterade för förargelseväckande beteende. Mer lämpliga platser är tomma parkeringshus, kullar, månbelysta skrotupplag etc.

Scenariot

Själva scenariot kan gå till på lite olika sätt. Grundscenariot innebär bara att man släpper ut alla spelarna vid ett visst datum och låter dem ha ihjäl varandra. Till detta kan man lägga till lite olika varianter:

Historisk utveckling. Scenariot börjar t.ex. år 1500 efter kristus. Varje vecka som spelet hållit på motsvarar 100 år fram till modern tid. Alla dueller skall utkämpas i någorlunda tidstypiska kläder och helst på platser som inte stör av mot tidsperioden där spelet befinner sig för närvarande.

Allianser. Man lottar eller bestämmer ett antal fraktioner som samarbetar och som inte söker bekämpa varandra förrän allt annat motstånd är borta. Connors allians med Ramirez är ett typiskt exempel på detta.

Individuella rollpersoner. Alla rollpersoner kommer in i spelet vid olika tidpunkter och får med sig olika mycket erfarenhetspoäng när de gör det. Denna variant fungerar bäst tillsammans med historisk utveckling. Om man t.ex. har någon som spelar Kurgan så kan man ge honom fler erfarenhetspoäng som kompensation för att ingen allierar sig med honom. Dessutom är ju Kurgan den store skurken så det kan bli roligare om han är en större utmaning än de andra.

Information. Om man har en arrangör som inte själv deltar så kan han/hon dela ut olika bitar av information om de andra deltagarna. Det kanske är så att man måste köpa informationen för sina erfarenhetspoäng? Dessutom kan man ju fråga sig hur mycket spelarna vet om varandra från första början. Om alla anmälningar sker till spelledaren per telefon så behöver spelarna inte känna till ett dyft om vilka de andra är. Varianterna är oändliga. Prova er fram till vad som passar just er.

Statister. I filmen försöker alla odödliga (med undantag för Kurgan) att väcka så lite uppmärksamhet som möjligt. Om någon av spelarna klantar till det så kan spelledaren gå in och vidta de åtgärder som han/hon finner lämpligt. Det kan till exempel innebära att en person blir arresterad av en polisstatist för att han/hon viftat med ett claymore på öppen gata i centrala Jönköping.

Rollspel

För att en spelomgång Highlander skall bli riktigt givande så måste alla deltagarna gå in för det. Alla bör ha sett filmen och ha skaffat sig rollpersoner med namn, personlighet och födelseår. Dessutom är det få saker som är tuffare än att stämma träff med någon av de andra i ett parkeringshus klockan tre en lördagsnatt. Alla skador skall givetvis rollspelas efter bästa förmåga.

"In the end, there can be only one."

- Ramirez

Sökes:

Har du sett Sparricorn - vandraren (av det stora mörkret)? Han sågs senast i Ytterby bärandes mörka kläder och bruna kängor.

Vänligen kontakta R. Rocha,
VHV. "Den Vilda Galten"
BOX: Ytterby

Saturday Night Live

En rapport av Fredrik Säterby

Arrangörer: Jonas Nelson, Erik Sieurin samt en värdshusvärd (Stefan Bodin).
Deltagare: ca 25-30 stycken.
Datum: natten mot den 17:e maj 1992.

Bättre sent än aldrig heter det ju, och det stämmer bra i det här fallet, nu fylldes StrapatS ut alldeles lagom. Och så fick ni er en Liverapport till livs i det här numret också, tack Fredrik!
Detta är alltså en rapport från ett litet Live som tilldrog sig förra våren, och som faktiskt blev ganska lyckat. Det säger jag nu inte bara för att jag själv var med och arrangerade det - om än mycket stressad, nervös och oerfaren - utan för att deltagarna verkligen verkade tycka det! Döm själva när ni har läst Fredriks rapport. Fredrik bad mig visserligen uttryckligen att inte ändra om i texten, utan vänta med kommentarerna till efteråt. Egentligen gillar jag ju att kommentera lite smått i texten, men jag kan väl foga mig och kompromissa lite. Vad sägs om fotnötter istället? Bli nu inte purken, Fredrik, utan gläd dig åt att rapporten kom med och att du får ett gratisnummer. Och sluta för all del inte att skicka in bidrag!

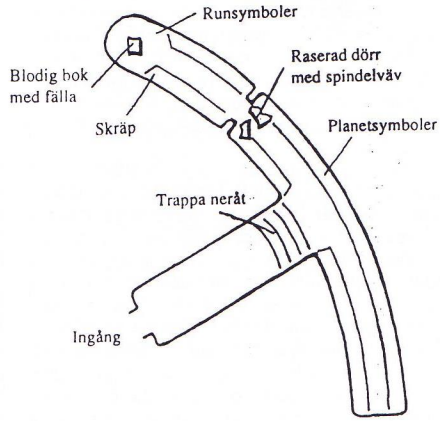
Jonas.

Vi var tre. Jag var magiker, Dan Hörning handelsman och Jens Gustafsson (Frolic) krigare.
Min uppgift: Att bli mäktig genom skryt och låtsas-hokus-pokus.
Mina medel: EN trollformel - bryta magi, samt pyrotekniska leksaker och en våldsam upptäckarlusta.
Min bakgrund: När jag som magikerlärling snokat i min mästares böcker blev jag utkastad med en formel i huvudet samt ett stulet pergament i packningen.
Vi började med att tyda mitt pergament, dess "hemliga" runor var nämligen identiska med den yngre runraden*, vilken jag behärskar utanför Livet. (En miss av arrangören kanske?) Det handlade vagt om en ritual som måste genom föras med en dödskalles hjälp vart 333:e år för att inte världen skulle gå under.

På en närbelägen bergstopp fann vi de tre druidsorternas helig plats (jag var nämligen själv himmelsdruid), och där fann vi även en annan mäktigare himmelsdruid med sina två följeslagare (som vi kallade för krigare, level 1). På toppen låg en mängd kubformade stenar utspridda i en cirkel, de var alla målade med tecken på fyra sidor. Ett av tecknen var ur det vanliga alfabetet, och de övriga tre var dess motsvarighet i de tre druidspråken. Detta hade inte den andra druiden lyckats klura ut, varför jag log i mjugg...

Vi gick tillsammans ner till värdshuset, där jag med ursäkten "flytande naturbehov" smet iväg tillbaks till berget, och sprang som en skottspole och gömde alla stenarna under mossa och grenar bredvid den heliga platsen, samt skrev alla de två för mig okända alfabeten (himmelsdruidernas kunde jag ju redan, och nu var det alltså runraden** samt ett annat språk som återstod).
Vid värdshuset mötte jag de andra två i min grupp som samtidigt hade varit och tålat med eremiten vid sjön (Erik Sieurin) och de berättade att det kunde finnas ett gammalt himmelsdruidtempel någonstans uppe i skogen. Vi anställde en vägvisare (Jonas Nelson) som ledde oss på rätt väg, och som sedan sprang vidare (jag gissar att han var tämligen upptagen). Efter en stunds trevande i mörkret (har jag nämnt att Saturday Night Live utspelades under en natt? Kväll till gryning alltså...) fann vi både taggtråd (rostig, och i mitt smalben), samt ingången till tempelruinen. "And there were much rejoycing!" Level 1-krigarna tog täten med sina sköldar, och himmelsdruiden (inte jag) drog fram en karta som han ägde. Den visade i stort vad vi hade att vänta, och nu var det dags för lite äkta "dungeon-crawling"!

Så här såg det ut:



**Det var faktiskt den äldre, om sanningen ska fram. Det är en viss skillnad, som ni kan se i artikeln om runskrifter. Jonas anm.*

*** Men... sa du inte nyss att du kunde den? Jonas anm.*

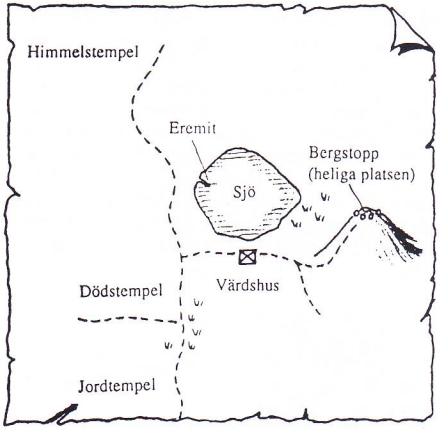
De runor som stod skrivna på de vita väggarna i "himmelsobservatoriet" (en gammal bunker som passade utmärkt till detta) var skrivna i himmelsdruidernas magikad (=alfabet), och dessa kunde vi snabbt tyda till astrologiska anteckningar. Boken handlade om händelserna i världen sedan en kort tid tillbaka, och dess innehåll gav oss mera kött på benen om hotet och om vad vi kunde göra åt saken. När en av level 1-krigarna lyfte på boken så detonerade en listig fälla, och hans arm blev tillfälligt skadad av explosionen. Precis som det skulle vara alltså.

Vi gick nu bort och försökte få ut mera information från eremiten, och han visade sig vara hyfsat pratglad efter våra upptäckter. Han kompletterade mitt vetande om situationen så att denna plot framstod: Detta var den natt efter en 333-års period då en ritual måste genomföras för att göra så att solen fortsätter att gå upp (beskrivet på ett pergament skrivet med himmelsrunor), och så att alla de som dör inte blir gengångare (som ritualen beskrevs på mitt pergament med dödsdruidrunor, alltså runraden), samt att förhindra torka och missväxt under nästa 333-års period (jorddruidernas pergament, rivet i två delar...). Ritualen måste genomföras innan månen gick ner, eftersom dödsdruiddelen innehöll att man måste hålla tidigare nämnda dödskalle mot månen, som för övrigt var full som ett klot denna magiska, stjärnklara natt.
Till jorddruidernas ritual behövdes en viss jordstav, medan himmelsdruiderna behövde ett Fenix-ägg i guld. Jordstaven skulle finnas i jorddruidernas tempel, och dödskallen i dödsdruidernas. Allt detta vore ju enkelt om vi inte hade haft svartalverna emot oss, de tyckte bara att det vore trevligt om inte solen gick upp!!!

Med hjälp av vägvisaren fick vi positionen för dödstemplet, men därinne fanns det inte dödsdruider, utan där hade nyss nämnda svartalver just förskansat sig! Vi skrapade ihop en mängd annat folk från vägen (blandade grupper) och förklarade den kritiska situationen för dem (månen var snart nere). Med vårt numera stora antal stormade vi templet och fann att en av dem precis flytt ut bakvägen och tagit dödskallen med sig. Dessutom hade vi precis vid stormningen sett två nyligen dräpta själar segla bort från templet. Dessa var de två sista jorddruiderna som fanns, och svartalverna hade just BRÄNT deras halva av jorddruid-pergamentet samt tagit deras arma liv...

Nu gick luften ur mig, eftersom jag antog att man behövde alla de tre pergamenten och de magiska formlerna som stod på dem för att lyckas med ritualen, men den magiska formel som blivit lågornas rov var bara den som skulle förhindra torka etc. i 333 år...

Full fart igen, ty månen var snart försvunnen. Än kunde vi rädda 2/3 av världen! I jorddruidernas tempel fann vi både jordstaven (en slingerformad järnstav) samt två fräscha exemplar av ett magasin som behandlade fruktbarhetsriter, tryckt i fyrfärg. Naughty, naughty, jorddruider! :-)
Någon dök upp med himmelsdruidernas pergament (tack, du okände), och en annan person frambringade jorddruidernas andra pergamenthalva (tack du med). Dödskallen fann Dan Hörning hos eremiten, där den trots allt vänlige svartalven hade lämnat den!



Nu saknades endast ägget, och detta fann man plötsligt i buken på en stor fisk* som en fiskare fick på kroken i denna gryningstimma (nåja, solen lyste förstås med sin imaginära frånvaro, ety ritualen ännu inte var genomförd). Varje tredjedel av ritualen måste genomföras av en druid som representerade varje art av druid, det behövde inte nödvändigtvis vara samma art bara**... Plötsligt visade det sig att Dan var dödsdruid och inte handelsman, vilket gjorde honom till den tredje deltagaren (de andra två var Roland Isaksson och jag själv) i ritualen. Roland var från början någon typ av elaking, och det var även han som skar halsen av de två jorddruiderna. Som vedergällning för detta hade jag skurit halsen av en fager men blek svartalv (Nina Kronqvist) vid stormningen. Hon förlåter mig nog aldrig...

* *En brax som jag inhandlat i Hötorgshallen och stoppat in guldägget i. Jonas anm.*

** *Det där begrep nästan inte ens jag! Jonas anm.*

Men nu var det inte tid att tänka på gamla misstag. Vi bar upp de fyra alfabetsstenar som saknades (och som vi funnit i värdshusets eldstad, aj-ou-ugh-ahr!) och arrangerade dem tillsammans med de övriga stenarna återigen i en cirkel på bergets topp. Vi tre druider satte varsin fot på varsin sten med våra namns begynnelsebokstav. Danne sade sin formel och kastade Fenix-ägget i mitten av cirkel, och se, genast började solens första glimtar färga de översta trädkronorna. Roland improviserade fram en formel (den riktiga hade ju brunnit upp), men träd och blad verkade fortfarande lida av avgaser och försurning. Jag avslutade med att utropa min formel samt att hålla dödskallen mot ungefär den plats där månen borde befinna sig (nedanför horisonten).

...och TADAA! Jubel från alla samlade människor! Världen var räddad för ytterligare 333 år framåt! Om nu inte torkan och missväxten satte åt oss för hårt förstås... En intressant detalj var att i nästa ceremoni om 333 år var det MIN skalle som skulle hållas mot månen...

En fet applåd till de mycket orutinerade arrangörerna för att de lyckats svänga ihop ett av de bästa Live jag varit på. Med orutinerade syftar jag på att endast Jonas Nelson varit på ett Live, och Erik Sieurin på inget. Det var det första de anordnade, och jag hoppas att det kommer fler.

Pallando / Fredrik Säterby

Och vi tackar och bockar för berömmet förstås! Ni är alla välkomna om 333 år igen, då vi arrangerar Saturday Night Live 2!

Jonas och Erik

Livearrangörer, se hit!

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

Jonas & Lars.

SPAVs KampanjLive 2

(kanske 4:e september)

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

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

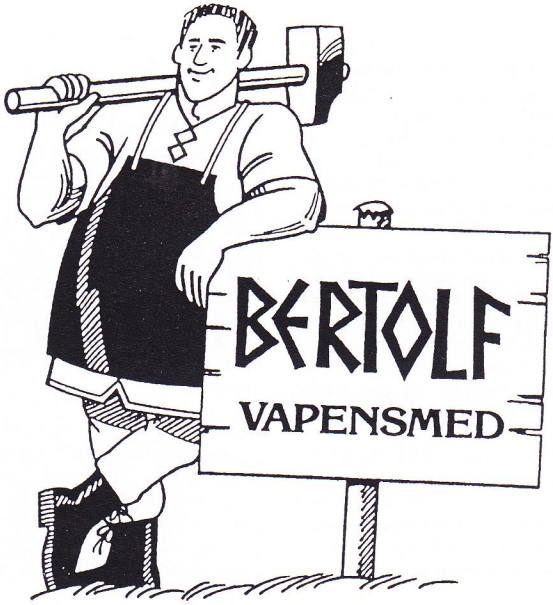
KampanjLive 2 utspelar sig 25 minuters tunnelbanefärd från Stockholms Central, plus en halvtimmes promenad. I princip kan vi ta emot hur mycket folk som helst. Egna förslag är naturligtvis välkomna, men vi har särskilt behov av följande roller. Ange minst tre alternativ som du kan tänka dig att spela,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

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

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

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

Ja, vad sjuttsingen gör man med ett sånt här utrymme?



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

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

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

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

Ringbrynjor är ballt...

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

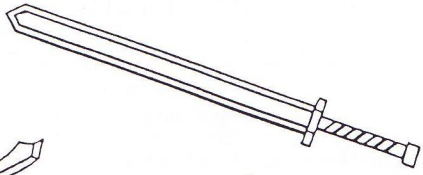
* Leveranstid cirka 1-5 veckor (beroende på orderingång)
* Fraktavgiften är 10% på ordersumman. Dock minst 50:-.
* Vi förbehåller oss rätten att ändra utseenden och priser utan föregående avisering samt att ge tryckfelsnisse arbete.
* Vi tar inget ansvar för de skador som kan uppstå genom bruk eller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

Hela detta uppslag är en annons i StrapatS nr 7

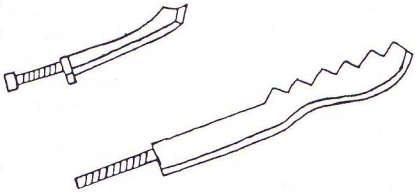
Prislista sommaren 1993

Svärd

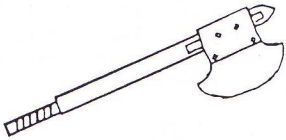
Kortsvärd	0.6m	300:-
Bredsvärd	0.8m	350:-
Bastardsvärd	1.1m	450:-
Slagsvärd	1.3m	550:-



Huggare & Sabel

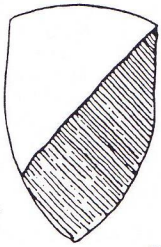


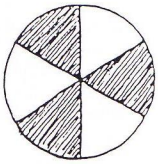
Orkhuggare		
e[illegible]nds	0.8m	350:-
bastard	1.1m	450:-
tvåhands	1.3m	550:-
Svartsabel	1.1m	450:-
Svartdirk	0.6m	300:-



Y[illegible]r & Klubbor

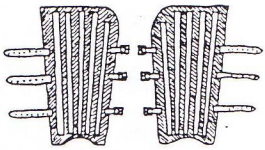
Stridsyxa	0.8m	450:-
Långyxa	1.1m	550:-
Slägga	0.8m	450:-
Stridshammare	1.1m	550:-





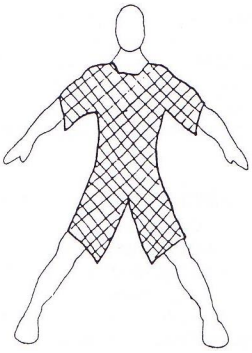
Sköldar

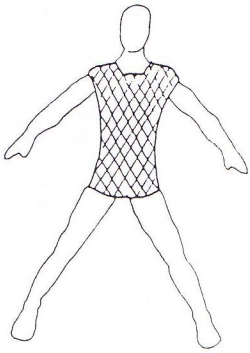
Trekant	.75x.5m	500:-
Rund	diam. .5m	450:-
Rund	diam. .6m	550:-



Arm & Benskenor

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



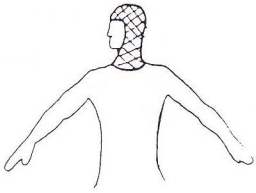


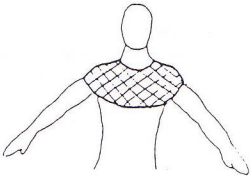
Ringbrynja

Färdiga brynjor (ringstorlek 12x1.3mm):

S[illegible] Brynja	ca. 4.500:-
Brynjeväst	ca. 3.300:-
Brynjehuva	ca. 900:-
Biskopsmantel	ca. 1000:-

(priset varierar med din storlek.)





Lösa ringar:

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

Papper & Pergament

av Jonas Nelson

Säg det Fantasy- eller Medeltids-Live där det inte förekommer papper av något slag. Utskick, kartor, skuldebrev, passersedlar, värdshusmenyer eller något annat, vad det än är du tänker sätta på pränt så visst höjer det stämningen om papperet ser lite ålderdomligt ut? Fläckiga blad, gulnade av solen och vikta tills de nästan faller isär, det inger känsla det! Med tanke på hur lätt det faktiskt är att åstadkomma detta på egen hand så är det förvånansvärt sällan man stöter på "ålderstigna" papper under Live. Men nu kan även du lära dig hur man bär sig åt!

På riktigt

Om man ska vara riktigt petnoga så bör man skriva på näver eller på pergament gjorda av tunna djurhudar. Det faller sig dock en smula opraktiskt; man får ju inte knata ut i skogen och barka av näver hur som helst, då bryter man mot allemansrätten och träden dör. Tunna hudar går väl bättre, men skinn är så ofantligt dyrt att det sällan är värt besväret. Man kan möjligen tänka sig att tillverka en karta eller en meny att hänga upp på väggen i ett värdshus, särskilt om kartan/menyn kan användas flera gånger. På skinn kan du med fördel bränna in text med en lödpenna sedan du först skissat med blyerts.

Pappershandeln finns ju...

Nej, då är det enklare med papper. Är man lat och rik kan man ta en sväng förbi närmaste pappershandel. Nuförtiden finns en del enormt läckra papper; marmorerade, strukturerade och pergamentliknande. Till och med ett grått, ljusbrunt eller ljusgult vanligt papper hjälper upp intrycket på ett Live.

...men hemgjort är bättre!

Är du bara det minsta händig behöver du inte alls göra av med hela din Live-budget i pappershandeln. Du kommer faktiskt riktigt långt med den bunt av MODOs vita kopieringspapper som du "lånat" från farsans jobb! Även det vitaste av papper kan du göra gulaktigt och flammigt utan att behöva lägga det i solen och vänta i åtta år. Det går på en kvart med min metod!

1. Först måste du bestämma dig för om du vill att papperet ska ha kvar sina raka, tillskurna kanter eller om du vill göra dem handrivna. Vill du riva kanterna så vik papperet och riv av längs en skarp bordskant eller dylikt. Det ser betydligt bättre ut, men kräver lite jobb, särskilt om det är många papper du behöver.

2. Därefter är det dags att besluta sig för vad som ska stå på papperet. Det är lättast att skriva det nu innan papperet blir knöligt och trasigt, men använder man inte vattenfast bläck (eller blyerts) så gör man ändå bäst i att vänta till efteråt med att skriva dit texten. Man vill ju kunna läsa den också! Det kan faktiskt bli tillräckligt intressant ändå med vattenlösligt bläck, om det regnar under Livet (eller om äventyrarna råkar falla i sjön) så riskerar de att se sin dyrbara skattkarta sakta rinna ut till en sörja som skulle göra Spökplumpen grön av avund...

3. Okej, du har dina pappersbitar, med eller utan text, men ännu så länge är de tråkigt vita. Nu är det dags för en fikapaus! Nej, jag skämtar inte - koka upp en stor kastrull starkt te eller kaffe, det är nämligen ditt färgbad! Om du vill kan du ta dig en kopp innan vi sätter igång med nästa steg. Om du valt te eller kaffe spelar ingen större roll, te ger en lite ljusare nyans och är billigare, annars är det ingen större skillnad. Papperen kommer inte att lukta särskilt mycket te eller kaffe när du är klar, så oroa dig inte för det.

4. Sila bort tebladen om du använder te, och lägg i dina papper i vätskan. Det räcker om vattnet är varmt, det behöver inte koka, då går papperen lätt sönder. Doppa ner ett par ark åt gången och låt dem suga åt sig vätskan någon minut. Knyckla gärna till dem lite innan du lägger ner dem. Ju längre du låter dem ligga, desto större risk att de går sönder när du tar upp dem.

5. När du fiskar upp papperen är de sköra, du kommer automatiskt att få papper som är lite trasiga och ålderdomligt kantstötta. Har du vikt och knycklat papperet ordentligt innan badet så kommer det verkligen att se medfaret ut. Vill du göra papperen fläckigare så kan du nu droppa lite kaffepulver på utvalda ställen på det fuktiga arket.

6. Papperen måste nu torka, det kan man göra på elementet, eller om man har bråttom i ugnen på låg värme. Glöm inte bort papperen bara!!! Mitt favoritknep är annars att dra dem över en het spisplatta, då torkar de snabbt och om man håller kanterna eller andra delar av papperet lite längre mot plattan blir de svagt brända. Små brännhål och dylikt kan du annars göra med ett ljus eller en tändare, men då är det lätt hänt att papperet fattar eld.

Voilà, ditt ålderstigna papper är färdigt! Mycket nöje!

Gyllene Hjorten

En ofta efterlyst presentation, skriven av Stefan Eriksson.

Gyllene Hjorten är ett värdshus beläget några dagsmarscher norr om Brethlavi. Det ligger i Björkskogens hjärta och besöks endast av dem som är hårda nog att levande ta sig dit. Det ger sig självt att värdshuset är beryktat för sina sällsamma besökare, men den berömmelsen kommer i skuggan av det goda honungsmjödets smått mytiska rykte.

Gyllene Hjorten är en orden, instiftad för att samla Zaffras tender i gemensam kamp. Orden leds av dvärgakonungen Dvalin, men står även under inflytande av Prins Eduron, Laurentius och översteprästen Ar.
I ordens led finns män som konung Vidar, Jarl Sigurd, alven Gillome och många andra med stort och ofläckat rykte. Dess medlemmar har flera gånger korsat Zaffras planer och bland annat berövat honom de legendariska Nemsymbolerna.

- Sa någon Jägermeister?

Gyllene Hjorten är en förening för levande rollspel i medeltids-liknande sagomiljö. Den har ett sextiotal medlemmar spridda från Göteborg till Umeå och har sitt säte i Gävle. Föreningen bygger på en drygt tioårig verksamhet, även om föreningsformen tillkom först 1988.

Vad F-n är detta? En uppslagsbok?

Tålamod! Faktum är att Gyllene Hjorten är allt det ovanstående. Låt mig belysa detta påstående med en kort historik.

Arla i urtid, 1982, på hösten, hölls ett rollspelskonvent i Gävle. Arrangörerna ville ge tillställningen en minnesvärd avslutning och beslutade sig för att pröva D&D i skala 1:1. Sagt och gjort. Först behövdes en modul. Under urtiden bestod en sådan ofta av en plats där en skatt eller en fånge väntade på att bli funnen av äventyrare. För att tillföra spänning pulade man dit ett gäng monster och några NPCn. Så vi valde en plats, strödde ut skatter och lejde nazguler. En tvärflöjtsvirtuos i alvkostym blev NPC och konventets deltagare blev äventyrare. Skitenkelt!

Rent praktiskt tillhör det inte Sveriges mest genomarbetade scenarion, men troligen ett av de roligaste. Området började i ett garage, för kvällen inrett till värdshus. Där serverades ett mjödembryo som får bryggmästaren att rodna förläget, runda brödkakor med hål, hängande på en stång i taket samt grillade revbensspjäll. Området sträckte sig över tröskeln och löpte längs ett par hundra meter grusväg fram till skattavdelningen. Denna började där en stig vek av och hade formen av en trekant. Ena sidan utgjordes av vägen, en andra sida av en äng med taggtrådsstängsel, den tredje av ett redigt krondike där schaktmassorna bildade en vall bortom diket. Skatterna bestod av stenar inlindade i aluminiumfolie, gömda hinkvis på alla lämpliga ställen. Skatterna kunde användas som betalningsmedel på värdshuset.
Så har vi de fruktansvärda nazgulerna. De utgjordes av arrangörskåren från konventet och var nog i trakten av nio.
De var klädda i tunna svarta slängkappor med huvor. Men det som gjorde att de injagade fasa i äventyrarna var blicken. Jag vågar påstå att denna kväll i arla urtid brann för första gången på svensk mark ett par röda lysdioder i pannan på en nazgul!

Äventyrarna delades in i grupper om tre. Varje grupp fick ETT svärd av PVC-rör med en längd kring 50 cm.
Vidare informerades de om att de som blev vidrörda av något monster skulle åka ur leken och få ge sig av hem. Det ville ingen.
Det blev en sanslös kväll och jag kan bara inte undanhålla er följande små episoder:

Första gänget lyckönskades av värdshusvärden och gav sig åstad ålande i diket. Själv satt jag som monster på post femtio meter före den plats där skattavdelningen började. Jag och min kollega hade svårt att från vår plats se var äventyrarna befann sig, krälande i diket som de ju var. Men kollegans hund, en korsning mellan flera stora läskiga modeller, hade inga problem. Hans nos följde äventyrarna med osviklig säkerhet. När vi så visste att de tappra passerat

oss, blåste jag i ett horn. Resultatet blev dels att hunden började stormskälla, dels att äventyrarna störtade upp och bort längs vägen i ilfart.
Vid områdets början fanns en påle med ett älgkranie. Detta var försett med lysväv i ögonhålorna och såg småläskigt ut i mörkret. Äventyrarna kom springande, ivrigt spejande bakåt efter vargar och oknytt. Plötsligt fick en av dem se de lysande ögonen några fot från sitt ansikte och gjorde vad varje hjälte skulle ha gjort. Han skrek och vek av från vägen, in i skogen.
I skogen stod vid denna tidpunkt en arrangör, svärande över att hans batterikablar glappade. När han hörde att äventyrarna kom rusande kurade han ihop sig lite, vände ryggen mot dem och fortsatte lirka. När ögonen så till slut lyste vände han sig försiktigt om för att se vart hjältarna fanns.
Detta såg emellertid inte hjältarna. De kom springande med grenar piskande i ansiktet och fötterna snubblande över vrånga rötter då de med ens anade en mörk skepnad bland träden. De stannade genast och såg andäktigt hur skepnaden, som var kutryggig och krum, utförde mystiska gester med händerna. Så plötsligt vände sig skepnaden sakta och hotfullt mot dem och de såg ett par röda ögon glöda i ett svart konturlöst anlete. Med ett trestämmigt skrik splittrades gruppen och återförenades först långt senare.

En annan gång kom en nazgul gående på vägen. Då de röda ögonen bländade honom stängde han av dem där han gick på jakt efter ett lämpligt byte. Så mötte han en äventyrare, som lättad såg en ögonlös skepnad och närmade sig i tron att han funnit en vän. När blott ett fåtal steg skilde dem åt tände Nazgulen sina ögon och bet läpparna blodiga för att inte brista ut i skratt. Äventyraren hoppade flera fot rakt upp, snodde runt och kutade till skogs så att tallplantor och björkar sprutade.

Banalt tänker du kanske? Javisst. Visst var det enkelt, men det belyser en viktig sak när det gäller Gyllene Hjorten.
Vi som en gång startade det hela bars av en dröm. Vi hade läst allt av Tolkien, vi hade läst Röde Orm med flera sagoböcker för vuxna.Vi pratade om det vi läst, vi läste om, vi ville uppleva mer av sagan. När vi alltså genomförde våra första sessioner var det för att fånga en stämning, en dröm.
Vi fann att bordsrollspel var ett sätt att få uppleva fantasierna tillsammans med andra, men det var något av en nödlösning. Vi fann skala 1:1 vara ett utmärkt komplement.
Vår utveckling var alltså inte sådan att vi började med vanligt rollspel och sedan tog det med oss till live. Istället provade vi på vanligt rollspel och live ungefär samtidigt. Det gjorde att vi inte försökte spela rollspel i verkligheten, utan att vi sökte sagan i verkligheten. Det är därför Gyllene Hjorten inte har några egentliga regler. Vår världshandbok innehåller inga tabeller eller stridssystem, där står istället vilka värdshus en trakt kan erbjuda och vilka faror lokalbefolkningen hukar inför.
Under vårt första äventyr var det ingen som funderade på hur många hitpoints monstren hade. Ingen övervägde strid, alla flydde eller gömde sig, precis som Frodo. Vi letade efter stenar i aluminiumfolie, men fann en saga.

Nå, vi fortsatte ordna enkla grejor, där stämningen var långt högre än kvaliteten. Men så beslutade vi oss för att det var dags att söka gränserna. Platsen valdes med större omsorg än tidigare, förberedelserna tog fart. En ödsligt belägen scoutstuga valdes till värdshus. Efter en kvälls funderande sprang namnet Den Gyllene Hjort fram i triumf. Värdshuset var döpt och inbjudningar gick ut. För första gången skulle äventyret sträcka sig över två nätter. Konung Dvalin stod för kallelsen, svaren skulle sändas till honom under poste restante-adress. Hemlighetsmakeriet och spekulationerna var i full gång.

Numera är den stackars stugan mer känd som Gyllene Hjorten än som något annat. Vi fortsatte att ordna äventyr, i slott, koja och skog. En sagovärld började sakta växa fram. Denna, eller åtminstone vår nytta av den, har jag beskrivit i ett tidigare nummer. Därför fortsätter jag med vårt nästa problem. Hur?

Hur kunde alla dessa vandringsmän och äventyrare, av en slump höra alla rykten och ila till en avtalad mötesplats flera hundra mil bort? Hur kom det sig att alla kom dit samtidigt?
Vi behövde en förklaring, eller ett kitt som fogade samman rollpersonerna, som gav dem anledning att uppträda som de gjorde. Lösningen blev klassisk; en yttre fiende. Det var en av de ursprungliga rollerna, trollkarlen Zaffra som egvis avslöjade allt större ondska. Slutligen var han riktigt stygg. Då formade Konung Dvalin en hemlig orden som skulle samla uppgifter om Zaffra och hindra denne att växa ytterligare i ondskefull makt.
Tanken var att alla i föreningen automatiskt skulle låta sina roller bli med i Orden, så att alla de skäl att vara med när något hände. Ordens enda funktion var egentligen att förklara varför alla fanns där de fanns och varför män med så varierande bakgrunder fick höra så mycket hemlig information att de ständigt kunde rädda världen.

Tyvärr är ingen lycka evig. Idag finns de som tycker att ordenslöftet är för strängt eller av andra skäl ställer sig utanför. Bland dessa finns de som vill visa att de duger minst lika bra ändå, vilket gör att föreningsmedlemmar ibland konkurrerar i bragd och rollspelsförmåga med de roller som är med i orden. Kanske har orden därmed spelat ut sin roll, vi får se...

Slutligen är Gyllene Hjorten som sagt en förening för levande rollspel. Det kom en tidpunkt då vår verksamhet behövde en form, vi valde föreningsformen. Gyllene Hjortens syfte kan sägas vara att föra vår tioåriga kampanj vidare. I stadgarna står det om vår sagovärld och att syftet är att genom levande rollspel vandegöra denna värld.
Den föreningen har fört med sig mycket mer. Vi har plötsligt en oberoende ägare av gemensamma saker, som kläder, tält, mynt och annan rekvisita. Vi har en föreningslokal där sakerna förvaras och där vi har våra veckovisa möten. Vi får bidrag från olika håll och har en medlemsavgift som täcker alla porto och kopieringskostnader. Vi har en förening som kan förvalta ett överskott från ett äventyr och använda det i nästa, lika väl som den kan täcka upp ett eventuellt underskott.
Föreningen ger oss en form, stadgar och tradition, vilket gör att vår dröm förs vidare utan att vi är beroende av enstaka eldsjälar. Jag tror att föreningen är ett överlevnadsvillkor, särskilt när en generation är på väg ur hetluften och en annan på väg in.

Runskrift

av Jonas Nelson

På annan plats i detta nummer har ni lärt er hur man enkelt kan göra "ålderstiget" papper att använda sig av på Live. Ofta vill man naturligtvis skriva något på papperet också, så det kommer vi att behandla i en liten artikelserie med start här och nu. Att det blir runorna som får börja beror helt enkelt på att alla stadsbibliotekets utmärkta böcker om antika och medeltida handstilar var utlånade! Runor passar annars bättre på sten och trä än på papper, det är ju det de ursprungligen är avsedda för. De av er som var med på Saturday Night Live våren 1992 kanske kommer ihåg att där användes tre olika "runalfabeten", varav det ena var direkt hämtat från den urnordiska 24-typiga runraden som ni strax skall få ta del av. Runorna på SNL användes dels i magikernas formelböcker, dels målade (med vattenlöslig färg) på stenar och stenväggar. Det bidrog i hög grad till stämningen på det Livet, och förhoppningsvis kan du höja stämningen på ditt eget Live med den här artikelns hjälp. Om inte annat så är det ju kul att kunna läsa och skriva runskrift, eller hur?

Runologi

När jag slog mig ner för att sätta den här artikeln på pränt hade jag framförallt som mål att lära ut hur man läser och skriver våra fornnordiska runor. Läran om runor (runologi) är annars ett omfattande område, vilket man lätt inser när det enbart i Sverige hittats över 3000 runinskrifter - mer än i något annat land! Efterhand insåg jag dock att det skulle vara intressant att ge runskriften lite mer kött på benen, så därför utökades artikeln med en del bakgrundshistoria. Jag vill dock på intet sätt hävda att jag är någon expert på runor, så det kan mycket väl förekomma vissa fel här och där.

Under förhistorisk tid uppfattades runorna och skriftkonsten som en skänk från gudarna, och runor var mycket mäktiga med en egen inneboende magi. Själva ordet *runa* anses till och med betyda "något hemligt". Särskilt runorna för *a* och *t* (vilka stod för *As* och *Tyr*) ansågs mäktiga, och förekommer ofta inom runmagin. Inte sällan upprepas de flera gånger i följd för att förstärka kraften, t-runan kunde också förstärkas genom att bistavarna flerdubblades (runan fick därmed utseendet av en gran, ᛏ).

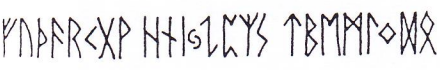
Runskrifter förekom under minst 1500 år, så språket och skriften har naturligtvis utvecklats och förändrats. Vidare var fornnordiska i mångt och mycket ett talspråk, vilket ledde till att reglerna för hur ord skulle skrivas blev ganska fria. Olika ristare med olika bakgrund "stavade" således olika, och dessutom var det vanligt med poetiska omskrivningar. Guld kunde till exempel kallas "Det välska kornet" eller "Frodes säd". De samtida läsarna hade nog inga större problem att tyda runorna, men för oss nutida läsare uppstår en hel del oklarheter och motsägelser.

I de tidigaste runskrifterna fanns inget som markerade vart ett ord slutade och nästa började, varför de blev särskilt svåra att tyda. Efterhand utvecklades olika skiljetecken, där de vanligaste är en (·) eller två prickar (:) mellan varje ord.

Futharken

Till och med de som skolkade oavbrutet från skolan vet att "runor är gamla kantiga tecken". Att de är kantiga är fullt naturligt, de skulle ristas i sten eller trä och då var det enkla, raka linjer som var lättast att åstadkomma. Vi vet inte exakt var eller när runskriften först uppträdde. De tidigaste fynden är från 200-talet e.Kr., bl.a. på en gotländsk spjutspets, men runskriften kan vara mycket äldre än så. Att de är gamla gör att vi ofta förknippar runor med hedendom och vikingatid, men faktum är att runor användes flitigt genom hela medeltiden, och då ofta med kristna innebörder!

De av oss som faktiskt gick på historielektionerna kanske drar sig till minnes något som kallas "Futharken". Det är helt enkelt ordningsföljden på de sex första runorna (*f*, *u*, *th*, *a*, *r* och *k*) som gett upphov till namnet på runraden. Varför runorna står i just den ordningen och varför de är uppdelade i tre avdelningar eller *ätter*, helt olikt alla andra alfabeten, vet man inte riktigt. Återigen kan det vara magin som spökar, runorna blev möjligen kraftfullare om de skrevs i en särskild ordning.



Den urnordiska runraden

Dessa 24 runor användes från ca år 200 e.Kr. till vikingatidens början, runt år 800. Ur språklig synpunkt är den mer praktisk än den efterföljande 16-typiga runraden, och kanske därför bättre lämpad att använda sig av på levande rollspel. Med de 24 tecknen kan man skriva de flesta moderna ord, även om man får vara lite påhittig när det gäller de bokstäver som saknas. *c* blir *s* eller *k* beroende på uttal, *j* är detsamma som *i*, *v* kan skrivas som *u* eller *w*. På samma sätt gestaltas *y* av *u*, liksom *å*, *ä* och *ö* ofta kan motsvaras av andra vokaler beroende på omständigheterna.

Nu nämnde jag tidigare att omskrivningar var vanligt, men även språket var ålderdomligt. Vem idag skulle kunna förstå att skriften *Sar flu aki at ub salum an ua math an uapn afthi* betyder "Han flydde icke vid Uppsala men kämpade så länge han vapen hade"? Med detta vill jag säga att använder man runor på levande rollspel kan man gott skriva hyfsat modern svenska och inte bemöda sig om att verka vikingatida, då blir det bara fel. Deltagarna skulle dessutom inte fatta ett jota! Runor har skrivits i över tusen år, och hela tiden utvecklats tillsammans med språket. Det som ristades på 1000-talet var helt föråldrat på 1300-talet, man skrev hela tiden som man talade vid den aktuella tidpunkten. Det är alltså inget fel i att skriva runor med det språk vi talar idag, tvärtom! Vill man prompt få skriften att verka ålderdomlig kan det räcka med att gå tillbaka ett hundratal år, med uttryck som *hwila* och *öfver*.

Den 16-typiga runraden

Vid vikingatidens början hade språket utvecklats, och den gamla runraden räckte helt enkelt inte till längre. Alternativen bestod i att antingen lägga till en massa runor eller förenkla skriftspråket och låta varje tecken användas för flera olika ljudvärden beroende på sammanhanget. Man valde förenklingen. Därmed blev det enkelt att rista runor, men betydligt svårare att tolka dem. Ljuden *i*, *e* och *ä* fick t.ex. samma runa, liksom *u*, *y* och *ö*. Den gamla *j*-runan, *jara* (år), kom på grund av språkutvecklingen att heta *ar* och fick därmed ett nytt ljudvärde, nämligen *a*. Detta nya *a*-ljud var inte nasalt som den andra *a*-runan.

Runorna blev med detta nya system mycket populära och seglivade - man kan finna runristningar i medeltida kyrkor och de användes på bomärken, runstavar och runkalendrar ända in på 1800-talet! Även om den stora majoriteten av våra nordiska runor är av denna typ är den kanske inte särskilt praktisk på Live, eftersom den är så svårtydd. Å andra sidan kanske det är just det man är ute efter? Den 16-typiga runraden förekommer i flera varianter; normalrunor, kortkvistrunor, stavlösa runor och stungna runor.

Stungna runor

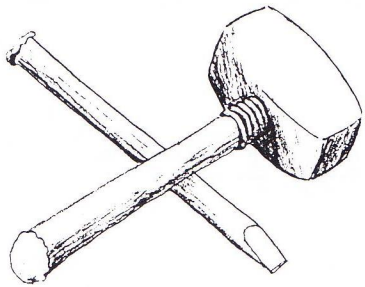
Efter ett tag märkte man att 16 tecken kanske var lite för lite. Läsarna fick problem när en och samma runa kunde betyda upp till tre olika ljud. De tre runor som främst kom att bli stungna var *i*, *u* och *k*. Genom att sätta en punkt mitt på staven hos *i*-runan skapade man ett särskilt tecken för *e* (och *ä*, som ju lät ganska lika. Lyssna bara på stockholmare än idag). På samma sätt fick man en runa för *y* eller *ö* genom att sätta en prick mellan huvudstaven och bistaven i *u*-runan, och med en prick i *k*-runan fick man bokstaven *g*.

Tolkiens runor

Säg den rollspelare, levande eller ej, som inte läst Tolkien! J.R.R. Tolkien var som bekant mycket influerad av fornnordisk historia och mytologi när han skrev sina mästerverk. (Han är förresten inte den enda - var tror ni Luke Skywalker fått sitt namn ifrån, kanske? För ni känner väl till Loke, himlavandraren?). Tolkiens olika alfabeten är emellertid avsevärt krångligare än runor. Där vikingarna valde att förenkla gjorde Tolkien tvärtom. *Tengwar* består till exempel av 24 konsonanttecken med ytterligare tolv tilläggstecken, därutöver tillkommer vokaltecknen enligt olika system som är såpass krångligt att inte ens "Ringens värld" vill gå in på dem! Hans dvärgarunor, eller *Cirths Angerthas*, är mer lika våra runor, men även här är tecknen många, närmare 60 stycken. *Cirths* finns dessutom, precis som våra runor, i flera olika varianter. Icke desto mindre finns det en del Tolkienentusiaster som behärskar hans påhittade alfabeten!

Att jag överhuvudtaget nämner Tolkiens runor i det här sammanhanget beror på att det kan vara intressant att studera likheten med våra egna runor. Vissa tecken är identiska, medan andra bara är omkastade, vilket kan bli mycket förvirrande för den som kan läsa runor. Av detta skäl har jag valt att inte redovisa Tolkiens runor här, använder man runskrift på Live är det bättre att man nyttjar en runrad som bevisligen använts och som det finns belägg för. Vill du ta del av Tolkiens runor får du läsa "Ringens värld".

(^ betecknar här nasalt vokalljud)



Källor:

Erikson, Olof och Strid, Jan P: **Runstenar**
Edition Erikson , 1991

Jansson, Sven B.F: **Runinskrifter i Sverige**
Almqvist & Wiksell Förlag AB, 1963

Lagman, Svante: **De stungna runorna**
Uppsala universitet, 1990

Tolkien, J.R.R: **Ringens Värld**
Almqvist & Wiksell Förlag AB, 1980

SARIMNERS VANNER
Bjuder in till...
Draksådd...

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

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

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

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

Mitt upp i allt detta försöker de olika folken leva och verka. Hitta skatter. rädda prinsessor. Ja, ni vet sånt som äventyrare brukar göra...

Det hela utspelar sig:

30 Juli-1 Aug 1993

Frågor kan du ställa till ansvarige (helst per brev):
Erik Malmcrona, Särimners Vänner
Nordostpassagen 36, 413 11 Göteborg
Telefon: Mån, Tis och Fre 18-21 eller helg på 031-42 48 22.

Sveriges roll- och konfliktspelsförbund,

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

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

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

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

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

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

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

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

☐ Informationspaket för större (utåtriktad) förening.

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

(skriv tydligt - texta!)

Ny förening: .....

namn: .....

adress: .....

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

telefonnummer: ..... - .....

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

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

© SVEROK 1993 Denna blankett får fritt kopieras och distribueras

Kalendarium

Eller: "Så länge det finns Live finns det hopp"

14-15 juni. **Megasens Ängar**, ett medeltida Live i Falun för folk med humor. Endast särskilt inbjudna. Kontaktperson Mikael Lassef, tel. 023-504 69.

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

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

18-20 juni. VikingaLivet **Trudvang** är uppskjutet på obestämd framtid.
Amaress och **Bizarra Tider**, som också låg på den här helgen, är även de inställda.

Galningarnas Lek, 22-27 juni, är inställt.

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

3 juli. **Avros Gästabud**. (Vet *någon* något?)
Anowulfs Dröm är uppskjutet.

9-11 juli. **Spegel** arrangeras av HRSF. Kontakta Jacob Gårder, Brovaktarvägen 17, 141 73 HUDDINGE, tel. 08-711 68 57. "Dvärgar" sökes!

16-18 juli. **Thars Fylke** i Örebro. Arr. Jonas Hjärpe. (*Har ingen den mannens tel.nr?*)

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

22-25 juli. **Averhulta**, ett "Medeltida by-Live" utanför Stockholm, kontakta Simone Andersson, tel. 08-29 37 66, eller Annelie Gustafsson, tel. 08-97 70 19. 150 kronor exkl. mat.

23 juli. **Mark IV Skuggbane**, en del i en kampanj av FFIT i Umeå. Fantasy, magi, stålvapen och äventyr för erfarna deltagare. Kontakta Martin Ericsson, tel. 090-13 60 16.

23-25 juli. **Bokskogen**, ett arrangemang av Malmö Tolkiensällskap Angmar.

slutet av juli. **3-dagars gästabud** i Skåne. Kontakta Carl Lundgren, tel. 0411-110 66.

30 juli-1 augusti. **Gripenklos Hemlighet**, Fantasy-Live i Stockholm. Kontakta Robert Weitz, tel. 08-25 79 60, eller Paul Bodin, Bokbindarvägen 86, 126 45 HÄGERSTEN, tel. 08-645 21 32. Kostnad 100-150 kronor.

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

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

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

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

17-19 september. **Terribilii Solum**, ett Sago/Fantasy-Live på en ö i Vänern, utanför Lidköping. Kontakta Carl Lundgren, tel. 0510-247 45, efter 20 juni: 0411-110 66.

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

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

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

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

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

Japp, det var allt! Snälla, ring mej om ni får veta något nytt!

Nästa manusstopp den 30:e juni 1993!