



december 1997

Strapatö

sista numret

15 riksdaler

Knutpunkt '98

Nordiskt lajvkonvent i Stockholm

Projekt H

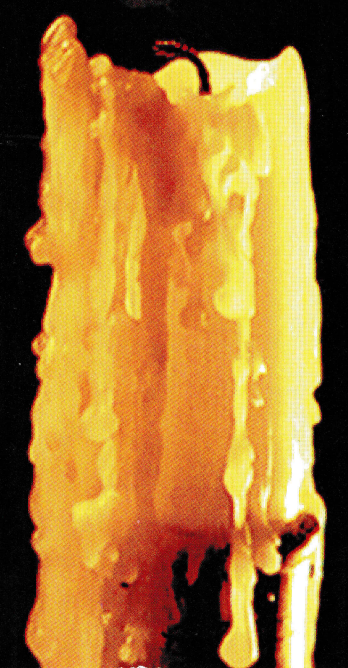
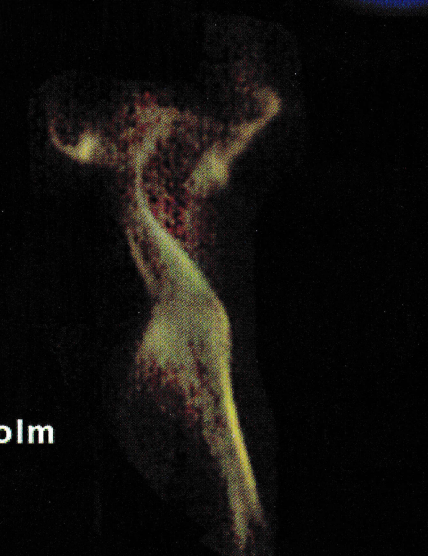
H som i Historia

Skrönor

Fler dumheter än någonsin

Etik och lajv

Etikdebattens vågor svallar vidare



Tacksamt

Ni vet hur det är - det hör till att hålla tacktal. Men vet ni hur himla svårt det egentligen är? I princip är det ytterst få som är intresserade av att höra (eller som i detta fall läsa) ett tacktal. Ja, faktiskt är det bara de som förväntar sig att bli tackade som ägnar talet någon uppmärksamhet. Och skulle man då råka glömma någon av dem, då ligger man illa till!

Men jag ska i alla fall göra ett försök.

Först ett enormt tack till alla er som skickat in artiklar, insändare, skrönor och teckningar till Strapats. Utan er hade det varit ganska tomma och tunna nummer. Vissa av er har varit flitigare än andra, men ni ska alla ha tack!

Sedan ett stort tack till alla läsare och prenumeranter. Tack vare er så har Strapats blivit känd och läst av lajvare i hela landet, ja även utanför Sveriges gränser.

Annonserarna ska också ha tack, för tack vare er har jag kunnat hålla priset så lågt under alla dessa år. SVEROK förtjänar ett extra tack, främst för sitt fansinbidrag.

Tommys tryckeri ska också ha en stor del av äran för att ni kunnat få Strapats så snabbt och billigt.

Sedan får man inte glömma Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt. Sägna vad man vill om deras metoder, men tack vare deras extrem-kritik så har själv-sanereringen och självkritiken i lajv-hobbyn utvecklats mycket snabbare än vad den hade gjort om kraven hade kommit nerifrån lajvarna själva.

Visseligen är jag övertygad om att en sådan självvranskan skulle kommit till stånd av sig själv förr eller senare, men Didi och Björn har genom sitt agerande skyndat på processen. Tack för det, om inte annat!

Fem år är en lång tid. Under denna tid har det funnits många som förtjänat ett tack utöver det vanliga. Men ni får tyvärr nöja er med min uppskattning och tacksamhet i det tysta, eftersom jag inte har hur mycket tid och plats som helst här.

Slutligen ett tack till Krzysztof Gajdamowicz, min kollega och rumskamrat på KTH. Han har tjuvat så länge på att bli omnämnd i Strapats att jag inte kan utelämma honom längre. Dessutom tränar han en sän där läskig orientalisk kampsport...

Glöm nu inte att de som har pengar kvar på sina prenumerationskonton kan få dem utbetalade till valfritt postgirokonton (med avdrag för postens gireringsavgift). Sådan begäran måste ha inkommit senast 980212, därefter tillfaller pengarna mig.

- Jonas

StrapatS

Chefredaktör & ansv. utg.

Jonas Nelson
Ateljévägen 22 kv
172 79 SUNDBYBERG
Tel: 08-98 20 33
jonasn@geomatrics.kth.se
postgiro: 616 49 01-8 (J Nelson)

Framsida: Jonas Nelson

Illustrationer: Jonas Nelson,
Nils-Erik Lindström

Upplaga:
600 exemplar

Prenumeranter:
238 stycken (-4) *Det går utför...*

Omslagstryck:
Reprorit, 08-730 08 60

Inlagetryck:
Tommys Grafiska, 0708-794 791

Nästa manusstopp: Nä!

INNEHÅLL

Innehållet i Strapats har utgjorts av allt möjligt som kan relateras till levande rollspel, eller "lajv" som det också heter. (Somliga lever dock kvar i föreställningen att det ska skrivas "Live", och en del föredrar termen Interaktiv Teater). Åsch. Huvudsaken är att man har kul!

LÄSARBIDRAG

StrapatS har ända sedan starten varit beroende av läsekretsens engagemang. Ett stort tack till alla er som ställt upp! I fortsättningen får ni nöja er med Strapats hemsida, dit ni också kan skicka bidrag. Gör gärna en färdig HTML-fil. Ni kan även lämna bidrag via anonym FTP till: terra.geomatrics.kth.se eller helt enkelt E-posta filer till mig på jonasn@geomatrics.kth.se

ERSÄTTNING

Tyvärr fick jag aldrig någon möjlighet att erbjuda någon ekonomisk ersättning utöver ett gratisexemplar av det aktuella numret av Strapats.

ANSVAR

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

RÄTTIGHETER

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

Material som ej är märkt med copyright betraktas som fritt för läsarna att kopiera och distribuera (dock ej i vinstyfte) så länge källa och upphovsman tydligt anges.

ANNONSER

Annonser kan jag i fortsättningen inte ta emot och publicera på hemsidan, eftersom det strider mot KTHs policy för webbpublicering.

PRENUMERATION

Nja, det är lite väl sent påtänkt nu. Men så länge det finns baknummer kvar i lagret kan man beställa dessa för att komplettera sin samling! Kontakta mig för att höra vilka nummer som finns kvar och vad det kan kosta.

Hoppas att ni har haft en trevlig tid med Strapats. Jag har i alla fall haft det!

■ Lajv på nationella provet

Anders från NisseNytt meddelar att årets nationella prov i svenska hade myter som tema. I texthäftet till provet fanns ett utdrag från Sverok-Stockhoms hemsida om lajv (samt en bild från ett lajv, troligen Trenne Byar). Ett av ämnena till provet var att skriva en fiktiv lajvrapport från ett kortare lajv (några timmar, enligt häftet!) till en tänkt förenings hemsida. Avsikten med rapporten skulle vara att inspirera läsarna och värva fler medlemmar till föreningen. Rakt igenom en positiv bild av rollspel med andra ord.

■ Recensera DÖA du med!

De övergivnas armé finns nu på www.bokhandeln.com. Där kan folk som läst en bok lämna in egna små recensioner och även betygsätta boken. För övrigt står Didi här som författare och stackars Björn benämns "medarbetare"...

■ Fler böcker om lajv

De övergivnas armé är snart inte den enda boken där man kan läsa om lajv. Nu kommer i raskt takt Hans Käll (ALU-anställd av SVEROK), Järneken (arrangör av Nytegg) och Hanne Grasmö (norsk sociolog) med lajvböcker av olika slag.

■ Bättre hemsidor på gång

Såväl Syskonskapet som Fëa Livia håller på och bygger upp bättre www-service. Syskonskapet har redan ett ganska imponerande utbud, bland annat med en mycket bra lajv-chat.

Martin Olsson, ansvarig för Fëas hemsidor, hälsar att det kommer att finnas diskussionsgrupper, chat, mailinglistor och en massa material från gamla och nya Fëa - plus lite extra godis. Han tar gärna emot förslag på vad ni vill se på sidan. Kontakta honom på: mole@levande.se

Sedan kommer Strapats att få nya och bättre sidor inom kort också...

■ Lajv världen över

Norskan Grete Ruden håller på att samla ihop artiklar om hur man lajvar i olika länder världen över. Hon har bland annat fått svar från Ryssland, Tyskland och Japan. Jag skickade henne en text om lajv i Sverige.

■ Sagan om Ringen som teater

Det går ett otroligt rykte som säger att Riksteatern har satt upp "Sagan om Ringen", med Inga Gill som Frodo, Robert Broberg som Sauron, Tommy Körberg spelar Gollum, Babben Larsson är Galadriel, Leif "Blomman" Blomberg gestaltar Gandalf och Bröderna Herrey spelar nazgûler...

Det låter så osannolikt att det knappast kan vara sant, vilket nog är lika bra. Jag menar, tänk er Babben Larsson som Galadriel. Hu!

■ Senaste nytt från Visby

Styringheim lär ha bestämt sig för att endast anordna ett medeltidsläger för SCA nästa år. Om det blir något mer allmänt läger så blir det isåfall i regi av kommunen och någon campingplats.

■ Ännu en uppsats

Theo Axner från Västerås ÄventyrsSällskap har skrivit en 22-sidig B-uppsats om lajv. Det är inget fel på den, tvärtom en ganska trevlig uppsats, där han bara kan konstatera att lajvare är en synnerligen heterogen grupp och att en viktig beståndsdel i lajvandet är rollskapandet och spelandet av denna roll.

■ Lajvkonvent i England

Den som inte orkar vänta på Knutpunkt kan åka på Lepracon '98, Storbritanniens årliga lajvkonvent. I år går det av stapeln den 30 januari - 1 februari, Ilam Hall, Derbyshire. Pris inkl. kost och logi är 65 pund. Kontakta Enigma, 14 Lakewood Road, Henleaze, Bristol, BS10 5HH, UNITED KINGDOM. E-post: Lepracon@Cableinet.co.uk

Raka och lodräta väggar

Björn "Messerschmitt" Hellqvist, Skövde: I artikeln "Paviljongexposé" i förra numret hävdade några glada campare att "raka (tält)väggar inte är särskilt tidsenligt". Jag kan lugna dem med att det är det visst - det är bara att titta på medeltida illustrationer av härläger, så hittar man åtskilliga paviljonger med raka väggar bland alla runda tält. Fotona i slutet på artikeln visade moderna rekonstruktioner av just sådana paviljonger.

Jonas: Nja, jag tror diskussionen rörde lodräta väggar, vilket ingen av de två avbildade tälten från Past Tents har. Men det fanns antagligen paviljonger med lodräta väggar ändå - varför skulle det inte ha gjort det?

Lajven tenderar att bli för professionella

(repris från lrpg-list@sverok.se)

Ivan Milles, Stockholm: Det blir svårare och svårare för nybörjare att komma in i lajvhobbyn, eftersom det på många lajv krävs snygga lajvvapen, tio poäng psykologi, examen vid teaterskolan i London, man ska kunna tala flytande rasspråk, ha god lajvkänsla, blabla, blabla.

Det är helt enkelt inte spel längre, rollerna blir mer och mer låsta vid intrigerna, och intrigerna täcker ofta ett helt lajvs tid. När jag började med hobbyn var "alla" välkomna så länge man hade godkända vapen och inte gick omkring i sina plåtgympafiluladobjor, och höll sig till inlajv. Sedan dess har det blivit bättre i min mening, mer realistiskt och så, men det börjar gå överstyr. Eller?

Odödliga citat från lajvvärlden:

"Föreningens mål är att decimera de okunniga massorna"

- styrelsemedlem i Lilla Gillet



Hjälp, jag är beroende!

Helena Brogren, Örebro: Debatten huruvida lajvare påverkas negativt till att bli kriminella eller schizofrena har länge irriterat de flesta av oss. Även jag hör till de som tycker att det är absurd att påstå att levande rollspel skapar schizofrena lagbrytare.

Men kan det finnas andra negativa bieffekter till lajvandet? Det tror jag att det gör, och jag befarar att jag visar tydliga symptom till en av dem.



Dagen efter lajv är oftast en måndag, vilket för mig innebär skola, med fysik och biologi. Oj, vad spännande...

Det går ganska många lajvare i min klass, men få lajvar så ofta som jag och åker sällan på den typen av lajv som jag gärna åker på. Alltså finns där ingen man kan prata med. Visserligen brukar jag överösa mina nära med skrönor och upplevelser i alla fall, men man märker snart att man inte får någon respons.

Jag är ofta sjuk på måndagar efter lajv. Och det trots att jag sovit ordentligt och klätt mig varmt, så jag antar att det måste vara lite psykologiskt också. Sedan på kvällen ringer jag till en lajv-kompis, som lajvar lika mycket som jag, och pratar av mig. Då känns det lite bättre, men vi börjar redan planera inför nästa lajv, trots att det inte är förrän om tre månader och något utskick inte har kommit än.

Jag tror att jag har blivit beroende av levande rollspel, och det efter bara ett år! Jag missköter skolarbetet och har förkastat

min disposition till specialarbetet (om elevdemokrati) och ska istället skriva om, ja ni vet nog vad...

Finns det någon som kan berätta hur man kan komma ur detta beroende och bli en normal människa igen?

Helena Brogren
Ullavi, N. Kil
705 92 ÖREBRO
Tel. 019-28 02 52
E-post: helenabrogren@hotmail.com

P.S. Jag söker även material till mitt specialarbete. Skriv gärna till mig om ni har några viktiga åsikter! D.S.

Jonas: Ja, det verkar onekligen som om du ägnar lite väl stor andel av ditt liv åt din hobby. Det är ingenting unikt, utan något som förekommer i precis alla verksamheter och inget man kan beskylla just lajv för.

Nu är jag ingen psykolog eller fritidspedagog eller nåt, men jag skulle råda dig att för det första försöka begränsa ditt lajvande lite. Försök plocka russin ur kakan så att säga, ingen hinner ändå delta i alla lajv på ett år. Visst, det är kul att åka på lajv, men om man gör ett uppehåll blir man ÄNNU mer tänd inför nästa lajv. Nu har du ju bara lajvat i ett år, snart nog kommer du antagligen att tycka att det blir allt mer slentrian och klichéer, och väljer automatiskt bort en hel del evenemang ur kalendariet.

Sedan skulle jag rekommendera (detta är riktat minst lika mycket till alla arrangörer) en modell som används flitigt i Norge. Efter det att alla har packat och städat efter lajvet, samlas man till en fest (eller går bara och tar en hamburgare eller pizza) där man kan få tillfälle att snacka av sig, varva ner och utbyta erfarenheter. Då slipper du ägna måndagen åt detta och plåga din ointresserade omgivning.

Glöm sedan inte att kroppen visserligen kan klara sig rätt länge utan sömn och mat, men vätska är helt oundgänglig! Drick mer på lajv, även om du inte känner dig törstig! Då slipper man huvudvärk och allmän hängighet.

Med allt detta sagt, glöm inte den överskuggande frågan: VILL du verkligen bli en "normal" människa igen? Det är först om du verkligen vill som du kan lyckas!

Lurad!

Dan Hörning, KGL huvudstaden: Femtio nummer och jag har dem alla! Fast bäst är ju "Den gamla dammen" i nr 14 - en lajvrapport som jag och Kim Rosenberg skrev ihop på fyllan och skickade ner till Karlstad för att en kille där skulle posta den så att Jonas verkligen skulle tro att den kom från Värmland... Läs den! Mer osammanhängande och galen lajvrapport har aldrig skrivits.

Så vill jag avsluta med ett stort TACK till Jonas Nelson för att han har berikat mitt liv med StrapatS - utan tvivel det bästa "lajvsinet"!

Jonas: Har din mamma aldrig lärt dig att det är fullt att luras?

Kutt?

Föreningen Enhörningen: Med anledning av tidigare insändare i StrapatS känns det angeläget att meddela att Enhörningen, till följd av aktuella händelser, infört en regel som förhoppningsvis skall minimera riskerna för obehagliga upplevelser under Live.

Att en deltagare upplever ett sådant obehag under en Livesituation att rädslan eller förnedringen går igenom rollen och påverkar individen bakom den fiktiva karaktären, är för oss oacceptabelt och skall på varje vis stävjas. Genom att införa den tänkta regeln är avsikten att under -98 pröva dess effektivitet och utvärdera behovet av en dylik paragraf.

För att framföra ett symboliskt tack till våra norska vänner som skickade in ett förslag på hur problematiken skulle lösas, så har vi valt att använda oss av



ordet "Kutt". Detta ord skulle användas då en deltagare på Livet känner ett sådant obehag eller rädsla att han/hon inte längre upplever situationen positivt. Aktiviteten skulle då inte avstanna som vid t.ex. "Hold", utan istället avstyras i en annan riktning eller avleda uppmärksamheten ifrån den drabbade.

Valet av ord har skett med hänsyn till att det inte skulle vara alltför stämningssökande samtidigt som det inte skulle misstas för att vara en del i Livet. Då "Kutt" oss veterligen inte kan misstolkas torde detta vara ett bra val.

Det kan dock inte nog påpekas att ordet under inga som helst omständigheter får missbrukas eller användas i andra syften än det avsedda. Detta för att ordet skall erhålla sådan respekt att det utan vidare kan utgöra ett skydd för den enskilde deltagaren. Dock skall det hållas i minnet att toleranströskeln är oerhörd individuell och därför skall "Kutt" respekteras oavsett vid vilken nivå deltagaren väljer att använda sig av ordet.

Jonas: Er förening gör givetvis som ni själva anser bäst, men personligen misstänker jag att ni kommer att få en del invändningar mot ordvalet (idén är det inget fel på). Dels känns det lite knepigt att börja tala norska mitt i lajvet (till och med värre än det engelska "Hold"). Dels vore det lämpligare med ett ord som alla instinktivt VET innebörden av, UTAN att behöva läsa några regler eller närvara vid en regelgenomgång (alla vet vi att man SKA läsa reglerna och närvara vid genomgångar, men det finns alltid några som inte gör som man ska...).

Därför vore det svenska "Bryt" antagligen bättre, om man nu prompt vill frånga "Hold" som ju faktiskt ända sedan lajvandets begynnelse använts just i syfte att hejda spelet om det inträffar något oönskat.

Detta är givetvis bara MIN åsikt...

Sista tyckaren

Björn Hellqvist, Skövde: Jag tycker att jag fick breda ut mig alldeles för mycket i förra numret - jag hoppas på bättring till nummer 51!

Jonas: Visst, jag lovar - du kommer inte att få skriva ett ord i nr 51!

SÄLJES

Medeltida glasögon

Olika modeller. Tillverkade av utbildad optiker.
Pris med glas från 350:-
Ring Björn Hellqvist, 0500-48 78 36

Pilbågar och pilar säljes

Pilbågar byggs för hand i ett stycke trä i ask eller alm. Pris ca 2000 kr. 2 mån. leveranstid.
Pilar med björkskaft, fjädrade med handskurna gås fjädrar surrade med tunn lintråd. Ca 40 kr/st.

Alexander Ravenna
Klockaregården, Vanstade
270 30 LÖVESTAD
Tel. 0417-252 22

Häxans Hus

Säljer bl.a. enkla lajvkläder. Just nu har vi lite medeltid, 1600-tal och 1700-tal. Vi säljer även ringbrynjeringar; 5000 st för 250 kr, finns både i mässing och järn.

Laila Wiberg, Häxans Hus
Bjurholmsgatan 13
116 63 Stockholm

Tillgodokvitton på Tradition

För 400 kr kan du få köpa ett kvitto värt 500 kr!
Jag har även ett antal kvitton i andra valörer.
Jonas Nelson, tel. 08-98 20 33

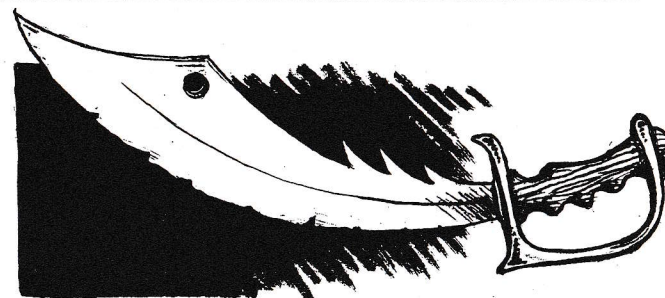
Går du i svärdsköpartankar?

Jag kan erbjuda kvalitetsvapen från Del Tin Armi Antiche, vars sortiment sträcker sig från bronsåldern till tidigt 1600-tal. Prisexempel: enhandssvärd 1995:-, tvåhandssvärd 2545:- (+ frakt). För info: ring Björn, 0500-48 78 36

UTHYRES

Lilla Gillet hyr ut "Lugnet", ett timrat 1700-talstorp med stämningfull festal för 50 personer. Ligger i naturreservatet Fudarnskogen, 20 min från T-centralen.
Ring Peter Davidsson, 08-658 37 34
för information och bokning.

Väv utan söm, men med mönster



I de sista skälvande minuterna av StrapatS existens rasar debattens vågor över sidorna. Här kommer så vad som blir mitt andra, och med tanke på allas vårt älskade fanzines nära förestående död troligtvis sista, inlägg i debatten i dess nuvarande inkarnation.

Jag framhöll i mitt svar på Björn Helgessons artikel att en åtskillnad existerar mellan ett antal ting, lek och verklighet, människor som löper risk att skadas och människor som inte gör det, tro eller misstro mot det övernaturliga. Björn kontrade genom att hävda att alla sådana gränser är flytande eller icke existerande.

Mitt svar blir sålunda att än en gång klargöra att när jag talar om motsatser på detta sätt talar jag om polerna på en flytande skala, och hävdar att polerna väger över gentemot mitten. Med andra ord, världen är inte i teorin uppdelad i två motsatser, men i praktiken uppstår ett mönster snarlikt detta i ett flertal fall.

Liveare kan vara vilken sorts människor som helst men vissa drag överväger. Det skulle inte behöva vara så, men jag tror att det förhåller sig på detta sätt. Polisens statistik visar f.ö. på att rollspelare är klart underrepresenterade i brottsstatistiken. Det är den enda undersökning jag själv känner till.*

För mig tycks det som om Björn och jag spelar på olika sätt, och kanske med olika intensitet. Så vitt jag känner mig själv är mina känslomässiga referensramar annorlunda i det jag kallar lek och det jag kallar allvar, även om jag ibland använder lekens referensramar i situationer när jag bedömer något ur ett rent estetiskt perspektiv. Jag känner oftast inte min rolls känslor på samma sätt som jag känner mina egna, utan snarare en annan typ av känslor; hänförelse över en väl genomförd illusion och

fantastiska rolltolkningar, fascination över min roll och andra roller, men även ibland känslor som vagt påminner om de min roll skulle ha känt, men ändå på ett oerhört mer abstrakt plan.

Aggressivitet är något som jag aldrig tror att jag har känt, vare sig på live eller i verkligheten. När mina roller har varit cyniska eller deprimerade har det enda jag känt varit fascination för min intressanta roll. Och jag kanske skall klargöra: när jag sade att jag framför allt spelar "goda" roller menade jag att jag framför allt spelar roller som inte skulle skada "oskyldiga".

Däremot spelar jag ofta och gärna "mörka" roller, deprimerade och cyniska, spioner, mörkerpräster eller liknande. Detta, skulle jag tro, beror på mina estetiska preferenser samt i viss mån på att jag vill se vissa etiska begrepp jag tilltalas av, som exempelvis föraktade individers kamp mot sina belackare, gestaltade i spelet.

Jag spelar nästan alltid magiker eller liknande roller, eftersom jag fascineras av det övernaturliga och inte har någon möjlighet att uppleva det i en verklighet där jag inte kan finna något övernaturligt.

Jag är dessutom oerhört fascinerad av dödsmagi, ockultism o.dyl. som delar av spelvärlden, och både i rollspel, dagdrömmar och litterär smak är jag ganska morbida. Ju grymmare och sjukare, desto mer intresserar det mig.

Antagligen tilltalas jag av att det skall existera en motsättning mellan "gott" och "ont", och upplevelsen av en sådan motsättning blir kanske starkare ju mer markerade "gott" och "ont" (vilka ju inte finns att uppleva i ren form i vår nyanserade verklighet) blir. Dessutom tilltalas jag av sådana skildringar av ondska som anknyter till faktiska missförhållanden i verkligheten; samhällskritik o.dyl.

På något sätt verkar även det "mörker" som inte är "ondska" dra mig till sig. Jag vet inte varför. Men jag tror inte att det är ett uttryck för någon Freudiansk thanatos. Jag tror inte att människan har någon given natur av "godhet" eller "ondska", ingen arvssynd, inget det. Men jag har inget sätt att veta huruvida det förhåller sig så eller inte.

Vad gäller allvar och lek - var skall vi dra gränsen? Mitt svar är mycket enkelt: det är lek som vi betraktar

som lek. I det finns på något sätt inbegripen att vi ser livet i leken som något väsentligen åtskilt från livet i verkligheten, och att det vi gör i leken inte skall medföra stora skeenden i det verkliga livet. Det faktum att det är våra verkliga varelser som leker gör att detta innebär att lek inte får påverka våra verkliga varelser, så att de lekande själva, snarare än de fiktiva personer som enbart existerar i deras fantasi, skadas. I det fall detta inträffar kan vad som sker inte längre klassas som lek.

Rätt stimuli må knäcka alla, men inte i vilken riktning som helst. För att forma en människa till något måste inte bara en stark känsloladdning till, utan den måste även ges rätt objekt.

Hur stark påverkan jag än utövar på en människa spelar egentligen ingen roll om jag inte kan anknyta till något i hans eller hennes psyke, eftersom jag annars måste bygga upp från grunden det som tagit många år att skapa.

Vi kan kanske få vem som helst att hata vad vi står för, men för att få någon att stå för samma sak måste vi knyta det till något som redan finns där inom honom/henne. Här ser jag förklaringen till vad som sker i "The wave" (jag kan dock inte förstå, Björn, hur du kan se filmen såsom beskrivande rollspel, då de inblandade aldrig fått klart markerat för sig att det just rör sig om en lek). Läs gärna "I begynnelsen var uppfostran" av Alice Miller, (skall DU referera till litteratur skall minsant JAG göra det också :-), där Miller ger en liknande förklaring på hur detta skall ha skett i fallet med nazismen och Adolf Hitler.

Att döma från mig själv väljer vi våra roller efter vilka begrepp vi vill se gestaltade i spelet. Dessa begrepp kan vara både rent estetiska eller etiska begrepp som reduceras till estetik när de blir en del av spelet.

Jag håller med Björn, vi använder våra verkliga känslor och till viss del våra verkliga estetiska preferenser, även om de kan byta skepnad och manifestation och vi därför under ett live kan uppskatta sådant som annars kanske inte tilltalar oss, som exempelvis att leva på ett helt annat sätt än vad vi vanligen gör.

Men jag vidmakthåller alltså att eftersom vi ser livet som åtskilt från våra verkliga liv så har vi en distans till allt vi spelar ut, det är som en tunn fernissa utanpå vår egentliga personlighet och steget är kort, mycket kort, från live till off-live. Jag har aldrig varit med om att någon haft svårigheter att lämna sin roll. Men så har jag aldrig heller deltagit i verkligt intensiva live-uppsättningar. Kanske är förhållandet där ett annat.

Just på grund av min bristande erfarenhet skulle jag vilja fråga Björn Helgesson om han har några erfarenheter av att någon deltagare i ett live påverkats negativt av sitt rollspel, haft problem att gå ur sin roll, agerat i enlighet med rollspelets konflikter utanför spelet el.dyl.

Vad gäller magiskt tänkande måste det självklart bero på vad man avser med magi. Betyder magi ickefysiska krafters påverkan i tillvaron skulle jag nog säga att du har fel, Björn. I så fall kan jag inte tro att flertalet människor i vårt sekulariserade västvärldssamhälle handlar efter ett magiskt tänkande. Om vi med magi och vidskepelse däremot avser allt som inte är empiriskt bevisat blir allt vårt tänkande magiskt tänkande, eftersom vi ju inte vet om verkligheten existerar eller inte.

Däremot anser jag att man kan lägga större vikt vid vissa trosuppfattningar än andra - som exempelvis att jag i skrivande stund befinner mig framför en persondator - eftersom de indikeras av våra upplevelser. I så fall blir vetenskap betydligt mindre trovärdig än våra vardagliga begrepp och religiös tro än mindre trovärdig.

Från detta perspektiv väljer jag att inte tro att några "osynliga skikt" spelar in i de handlingar som utgör en del av vårt rollspel, eftersom de inte indikeras av några upplevelser jag själv har erfarenhet av.

Det gläder mig att jag feltolkade dig. Men jag tror inte att jag var ensam om att göra det.



Det är för mycket om en skadas... Du har faktiskt rätt, Björn. I så fall, hur skall vi se till att minimera riskerna? Som jag ser det finns det ett antal möjliga förbättringar som kan göras av vår hobby:

Till att börja med bör off-live-begreppet grundmuras (CUT!) och en lyhörddhet för andra deltagare måste existera. Om någon mår dåligt av vad som sker i spelet måste det avbrytas, åtminstone för just den spelaren.

För det andra så måste vi kanske klargöra närmare vad vi vill ha ut av ett live. I dessa tider, när det börjat bli inne med budgetredogörelser för live kanske arrangörerna bör lämna motsvarande redogörelser för vilken vision de har med sitt arrangemang.

På så vis minskas risken att någon människa som för tillfället rörande en viss företeelse (exempelvis religion eller våldsamheter) befinner sig i "riskzonen" åker på ett live som visar sig syfta till att ge en så suggestiv stämning som möjligt i detta avseende.

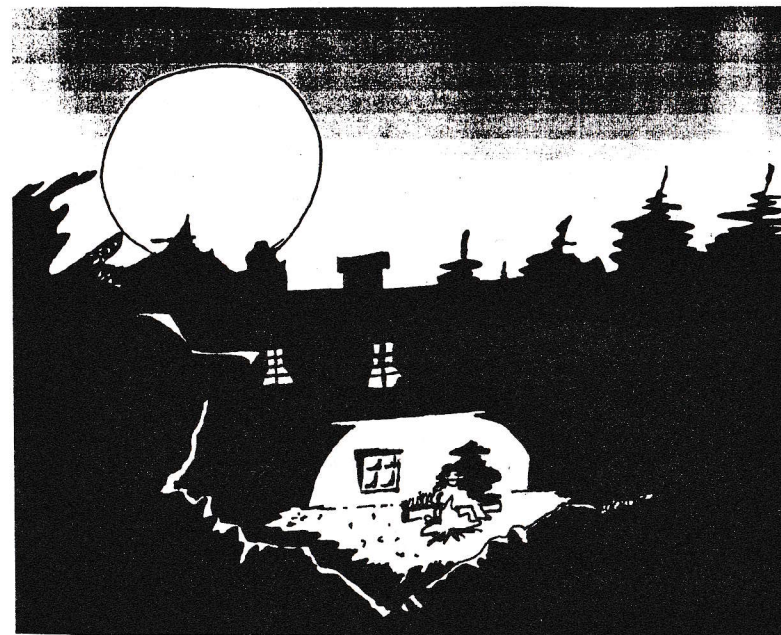
Tack än en gång för ordet.

Kristoffer Forslund
jeanpaulsartre@hotmail.com
Alltjämt gymnasist och rollspelare,
Härnösand

Sagor i den gamla världen

akt 2

Värdshuset vid skogens rand



I utkanten av Skuggornas skog ligger en diligensstation vid landsvägen mellan Grauburg och Wolfenburg. Landsvägen har många resande, alltifrån handelshusrepresentanter på väg söderut med skinn från Kislev till äventyrare på väg norrut för att söka lyckan. I vanliga fall är det ganska lugnt i diligensstationen, men ibland, som just nu, när det är mycket folk uppstår konflikter som är svåra att överbrygga...

In Alea Veritas inbjuder dig härmed till uppföljaren till "Skuggspel". **Värdshuset vid skogens rand** är ett live i Warhammervärlden, ett live där personliga intriger och genuint rollspel står i centrum.

Livet är den 4-6 september 1998. Pris 200 kr per deltagare.

Intresseanmälan och mer information:

Claes-Erik Rydberg
08-512 405 51
claes-erik@ebox.tninet.se

Per Torberger
08-612 84 61
b-torper@jmk.su.se

Välkommen!

Konflikter och konflikthantering på Live

Den debatt som har blossat upp så här på slutspurten i StrapatS, som började med Björn Helgessons *Intern kritik* (i StrapatS 48), och sedan bemöttes av bland annat Kristoffer Forslund (i StrapatS 49), angående hur konflikter hanteras på Live, tycker jag är en av de mer relevanta under hela StrapatS utgivning.

Den berör nämligen väldigt grundläggande frågor kring hur vi ser på Live och hur vi vill att Live skall vara. Det är enligt min åsikt väldigt relevant för hur vi kan bemöta anklagelser om våldsfixering och anklagelser om att extrema åsikter som nazism frodas i våra led. För om det är så som Björn Helgesson skriver, så tycker jag att det finns anledning att fråga sig varför vi målar världen i svart och vitt, precis som vilka fascister som helst, om detta inte är vad vi är?!

Jag hade inte reflekterat så mycket över det faktum att konflikthantering var så pass enkelspårig, innan jag läste Björns artikel *Intern kritik*. Jag hade aldrig sett det så, förmodligen därför att jag aldrig har tänkt i de banorna och därmed aldrig konstaterat att de flesta Live faktiskt slutar i en strid, och att den i efterhand har tätt sig oundviklig, även om jag och mina roller ofta har inbillat sig annat, men det har å andra sidan inte i större utsträckning påverkat händelseförloppet.

Min poäng; Björn har rätt, konfliktlösning på Live tenderar mot våldslösning.



av Mikael Lestander

Odödliga citat från lajvvärlden:
"Mordförsök och konspirationer i en trevlig och angenäm miljö"
- Beskrivning av ett äventyr,
ur Gyllene Hjärtens
verksamhetsberättelse 1996

Vad beror nu detta på? Är det på grund av att Liveare är så enkelspåriga så att de faktiskt inte kan komma på andra sätt att hantera en konflikt?!

Nej, det tror nu inte jag, jag vill hellre sluta mig till de som menar att rollspelare, likväl Liveare, i ganska liten utsträckning stryker runt på stan och slår ner folk. Jag tror att eftersom det är en ganska kreativ hobby hur som helst är vi inte plötsligt helt blinda vid konflikthantering. Jag hoppas och tror vi kan bemöta anklagelser om våldsfixering och anklagelser om att extrema åsikter som nazism frodas i våra led. För om det är så som Björn Helgesson skriver, så tycker jag att det finns anledning att fråga sig varför vi målar världen i svart och vitt, precis som vilka fascister som helst, om detta inte är vad vi är?!

Min teori om varför så många Live urartar, eller i vart fall utvecklar sig, mot strid och våldslösningar, är just deras fundamentala uppbyggnad kring gott och ont. Man gör det misstaget att man placerar in, som Kristoffer Forslund (StrapatS nr 49) uttrycker det, entydigt goda och entydigt onda varelser och grupper i samma värld, ja till och med på samma plats, det vill säga inom ramarna för Livet. Dessa är varandras motsatser, där den ena existerar kan inte den andra existera.

Dessa två sidor kan inte rimligtvis mötas i en förhandling, de kan inte rimligtvis komma fram till annat än bräckliga, mycket bräckliga vapenstillestånd, sköra gränser som snart trampas över, med ny blodspillan som följd. Således så blir dessa förhandlingar inte mer än det som Björn Helgesson kallar stimulerande förspel inför de oundvikliga sveken och striderna!

Men det är verkligen inte så konstigt tycker jag, för oavsett hur mycket enskilda deltagare vill söka andra lösningar så är det ett hopplöst projekt, eftersom konflikten redan från början ligger på en nivå som omöjliggör dessa!

För den som inte är tilltalad av detta så är kanske den enda utvägen att våga nyansera bilderna av Livens världar en aning.

Varför inte helt enkelt bygga upp konflikter kring motsättningar på kulturell, social, ekonomisk, juridisk

eller personlig grund?! Varför inte kämpa med problem som kulturkrockar, fördomar och orättvisor?! Precis som historien alltid har gjort!

Är det så att vi Liveare är rädda för det som är komplicerat? Eller är det så att arrangörer inte orkar jobba på den nivån, för det är onekligen svårare att skapa kulturella konflikter än gott-mot-ont konflikter!

Staffan Ericsson skriver i artikeln *Att spela bonde* (StrapatS 49) lite kort om böndernas tidsperspektiv. Bönder har, menar han, ett längre tidsperspektiv, eftersom de ju inte lämnar trakten efter Livets slut, om intrigen handlar om ett giftermål behöver inte detta komma till stånd inom Livets ramar.

Jag kan inte annat än att hålla med. Men jag vill även utvidga detta resonemang. Bönder har en tidscykel på ett år, vilket inbegriper att så, skörda och en massa annat jag tyvärr inte begriper mig på. En adelsman bör ha ett betydligt längre perspektiv än så, rimligen närmare fem eller tio år, eftersom denne är indragen i politik, ekonomi och annat, vilket väl gör det nödvändigt att tänka längre än näsan, eller Livet, räcker! Präster och alver och andra bör ju ha ytterligare längre perspektiv, eftersom de ju mer eller mindre explicit pysslar med evigheten!

Varför tar jag nu upp detta då? Jo, av den enkla anledningen att med de korta tidsperspektiv som ofta är förhärskande på Live så ökar även då våldsfixeringen. Stora förändringar skall ske på ett par dagar, vilket lutar mer för revolution än reformation!

Men jag tror även att det har en mera känslomässig förklaring; ser man Livet som en avgränsad tid, ett par dagar, försvinner vår känsla för konsekvens och vi kan utan att tveka dra vapen mot varandra utan att bry oss om följderna! "Ingen framtid" leder oss till känslan att vi inte behöver ta ansvar för våra handlingar!

Jag kommer under 1998 att delta i en del projekt som skall försöka att lyfta fram dessa, som jag ser det, mera nyanserade konflikterna och lite längre tidsperspektiv. Jag hoppas att vi skall få stöd av deltagarna och att det skall kunna vara en öppning för ett mera konstruktivt sätt att bygga upp intriger på Live!

I den värld vi försöker skapa skall intrigerna kretsa kring motsättningar av mycket skiftande art, på djup och på grunden. Det centrala är att de skall vara "verkliga" i den mån att det faktiskt går att ha en dialog parter emellan, att det skall finnas möjlighet till förhandling och samförstånd.

Det är min förhoppning att Live i Sverige skall lyfta från det Kristoffer Forslund kallar estetisk och ligga mer

på ett etiskt plan, eller vad det nu skall kallas. Jag är övertygad om att det finns fler ute i landet som tycker som jag och som vill bidra till att utveckla Liveandets till något än mer kreativt och konstruktivt!

P.S. Eftersom jag kommer att arbeta med detta under året så är jag mer än tacksam för alla som vill bidra med tankar och idéer om detta, både positivt och negativt kritik. Då StrapatS ju obönhörligen försvinner som debattforum vill jag inbjuda dem som har mer att säga att höra av sig till mig personligen. D.S.

E-post: mikael.lestander@gfs.gu.se eller tel: 031-19 80 13

SKÄRVAN-98
ETT
INBJUDNINGSLAJV

Specialskrivna roller, maxade utskick,
Sammanflätade intriger. - Allt är redan klart!

Musik med traktens sånger, Äkta silvermynt
som lajvvaluta. Gruppmöten & danskurser m.m

Mörk medeltida fantasy som väntar på din
interaktiva medverkan.

Inbjudningar skickas ut i början av
Januari av arrangörerna till bla SPEGEL-93
och AURELORN-95.

Grunthen

Stor i orden, liten på jorden...



Tillverkningstips
Mat och dryck
Lajvrapporter
Kalendarium
Historia

Grunthen kommer ut med 6 nr/år i formatet 48 sidor A6.
Priset är 10 kr/nr och kan betalas in på postgiro 75 94 02 -1
med betalningsmottagare TGOTC. Skriv från vilket nummer
av Grunthen prenumerationen ska börja med. Adress:
Olle Johansson, Ryds Allé 19.202, 584 35 LINKÖPING.

<http://www.sverok.se/grunthen>

Lajvar Polisen?

av Emanuel Berglund

Det är rätt allmänt känt att polisen mött rollspel och lajvhobbyn med stor skepsis, men nu kan jag i varje fall berätta något glädjande.

Jag var inne hos Åke i tygaffären i Sundbyberg för ett tag sedan (tygaffären i Sundbyberg är ett Mecca för lajvare från hela Sverige), och vi hade en rätt intressant konversation.

Det visade sig att ett tiotal poliser köper tyg av honom för att sy uniformer från det amerikanska inbördeskriget, de använder sedan dessa i s.k. re-enactments i USA. Det kommer även poliser från Sveriges södra delar och köper tyg av honom. Om jag förstod Åke rätt så är poliserna från mellansverige nordstatarna och de från södra sydstatarna.

Re-enactments är en slags rekonstruktioner av historiska händelser, oftast fältslag. De finns jättelika organisationer som ägnar sig åt detta i USA och England, miljön kan vara allt från Amerikanska inbördeskriget till Romarriket.

Re-enactments rör sig inte bara kring själva fältslagen, i de re-enactments som handlar om det amerikanska inbördeskriget är ofta lägerlivet lika centralt. Man bor i tidsenliga tält, har hästar i inhägnader, spelar tidsenliga instrument och s.k. "authenticity squads" patrullerar i lägren för att se till att ingenting ohistoriskt (som plasttandborstar eller konserver med ribbor på sidorna) finns i lägret.

Vid fältslagen använder man sig av riktiga mynningsladdade muskötter och man har ofta publik.



OM MILITÄREN OCKSÅ BÖRJAR
LAJVA GÄLLER DET ATT SE UPP!

Nå, till saken. Åke känner till att polisen ofta är misstänksamma mot lajvare och levande rollspel, vilket han tycker är konstigt eftersom det tycks finnas en utbredd intresse hos vissa delar av polisen för något som liknar lajv rätt mycket.

Jag känner inte alls till hur många poliser som ägnar sig åt detta, men om åtta uniformerade poliser kommer in samtidigt och köper tyg så tyder det ju på att det är något som organiserats.

Visserligen skiljer sig re-enactment från lajv på vissa sätt, men själv tycker jag gränsen är mycket vag på vissa områden. Kanske är det dags att någon ordnar ett lajv/re-enactment i amerikanska inbördeskrigets miljö?

Valet

24-26 Juli 1998

Ärkemagikern, Melanger Höge, blev brutalt mördad under betygsutdelningen för två veckor sedan. Det sägs att det var en av studenterna som helt plötsligt hoppade fram och högg åtskilliga gånger mot Melangers bröstorg med en dolk.

Enligt rykten så ska Rådet hålla både rättegång och nyval av ärkemagiker på det lilla värdshuset Feta Galten.

Det går även rykten om att de Vilda åter är på krigsstigen och har börjat plundra byar och mindre bondesamhällen i norr.

För mer information om Lajvet *Valet* kontakta Kristoffer Forslund på tel: 0611-511743 eller skicka ett E-mail till: jeanpaulsartre@hotmail.com.

Projekt H

version 0.2

Jag har länge tänkt försöka sammanställa en slags historia över det levande rollspelets framväxt i Sverige. Nu har jag faktiskt börjat komma en bit på väg, men för att få in ännu mer kommentarer och upplysningar från er, kära läsare, så tar jag tillfället i akt att skriva detta första utkast till en artikel. Se det alltså som något att utgå från, meningen är att ni ska hjälpa mig att ta denna artikel så nära fulländning som det går. Ännu finns det många luckor och felaktigheter i min text!

- Jonas Nelson, december 1997.



Historien om lajv

Levande rollspel har på några få år vuxit till att bli en mycket vanlig hobby bland svenska ungdomar (och en och annan vuxen med barnsinnet kvar). 1995 uppskattade jag att cirka 5000 svenskar ägnade sig aktivt åt levande rollspel. Idag är siffran säkert ännu högre - någon har gissat på 10 000 personer, men riktigt så långt vill jag inte sträcka mig. Klart är dock att levande rollspel är mycket populärt, varje år arrangeras över 50 större öppna evenemang, och säkert ett otal mindre inom föreningarna eller med den närmaste vänkretsen.

Men det har inte alltid varit så. I min jakt på det svenska lajvandets ursprung har jag lyckats arbeta mig tillbaka till 1980.

Men innan vi tar en titt på de första pionjärerens äventyr i Sverige, låt oss ta ytterligare ett steg bakåt i tiden för att försöka finna det levande rollspelets ursprung...

Lajvets ursprung

Beroende på vilken syn och definition man har på levande rollspel så kan man gå nästan hur långt tillbaka i människans historia som helst.

De som hävdar att levande rollspel har sin närmaste släkting i improvisationsteatern, kan finna att den medeltida katolska kyrkan ägnade sig åt vissa improviserade kyrkliga skådespel. Även det franska 1300-talshovet lär ha ägnat sig åt interaktiv teater, i alla fall om man ska tro historikern Barbara W. Tuchmann, som beskriver detta i sin bok "A Distant Mirror". Söker man

lite längre ändå upptäcker man att antikens greker - som ofta får stå som upphovsmän för mycket av det vi idag kallar teater och drama - också ägnade sig åt improvisationsteater.

Nu anser jag emellertid inte att det levande rollspelet ska söka sitt ursprung i teatern, utan snarare i de traditionella rollspelen, ibland benämnda "bordsrollspel" (eftersom man spelar dem inomhus omkring ett bord).

Det första kommersiella rollspelet, **Dungeons & Dragons** av Gary Gygax, dök som bekant upp 1974 i USA. Det är svårt att veta om det förekom några amatörmässiga spel redan innan dess. Det är dock troligt - Gygax själv uppger att han skissat på sitt system redan 1971.



Sedan tog det inte många år förrän enstaka spelgrupper började fantisera om att utföra alla dessa vidunderliga äventyr i verkligheten. För en gångs skull var steget från fantasi till verklighet inte särskilt långt, och i slutet av 1970-talet hade ett fåtal amerikanska grupper etablerat sig, framför allt på östkusten.

Trots att det bara är 20 år sedan så har redan det mesta försvunnit i historiens töcken och det är omöjligt att peka ut någon person eller förening som var "först". Det tycks som om det levande rollspelet uppstått sporadiskt på många olika håll mer eller mindre samtidigt - precis som så många andra revolutionerande idéer och uppfinningar. Uppgifter finns på att den amerikanska föreningen **Dagorhir** existerade 1978, och det finns flera föreningar i Boston-trakten som kan spåra sitt ursprung tillbaka till 1980 eller däromkring.

I samband med studenten J.D. Egbert III's försvinnande 1979 skrevs det i tidningarna att Egbert och hans vänner spelade **Dungeons & Dragons** "live" i rörkulvertarna under universitetet i Michigan. Visserligen hade detta inget med hans försvinnande att göra, men spelet i kulvertarna fick stor publicitet och det är troligt att det hjälpte till att sprida idén om levande rollspel.

På mycket kort tid nådde sedan det levande rollspelet Storbritannien och därefter resten av väst- och nordeuropa. Jag vill dock inte utesluta möjligheten att några grupper uppstått helt utan influens från rollspelen och vad som hände i USA.

Även om nu europeerna var lite efter amerikanerna, så var det troligen det brittiska **Treasure Trap** som var först med kommersiella lajv, riktade till allmänheten. Den 3 april 1982 körde man sitt första kommersiella lajv i Peckforton Castle. Denna verksamhet fortsatte man med i tre år innan man tvingades lägga ned.

Peckforton Castle är för övrigt till salu för 1,25 miljoner pund, om någon är intresserad...

Men varför?

Men låt oss stanna upp ett tag och reflektera. *Varför* blev det en formlig explosion av lajvföreningar runt 1980? Ja, min (och många andras) teori är att de nya bordsrollspelen fungerade som ett medel för att uttrycka och tillfredsställa ett uppdämt behov. Sedan länge hade det nämligen existerat Tolkienföreningar (den första svenska dök t.ex. upp i Göteborg på 60-talet), där medlemmarna klädde ut sig och ibland spelade upp scener i böckerna.

Det fanns också historiska föreningar, företrädesvis SCA (The Society for Creative Anachronism) som bildades 1966 av några studenter i Californien och som vid slutet av

70-talet hunnit få fotfäste i en stor del av USA och Europa.

Medlemmarna i SCA spelar inte direkt några roller, utan är i stort sett sig själva fast i en medeltida tappning. Man tar sig ett namn, syr dräkter och umgås i medeltidsmiljöer. Många av SCAs medlemmar ägnar sig åt det heroiska riddarideal med det "obligatoriska" inslaget av torneringar och strider.

Jag ser det som ganska naturligt att många såg möjligheten att kombinera intresset för fantasy, Tolkien och medeltid med rollspelens möjligheter att spela en annan karaktär.



Nu ska man dock komma ihåg att de första levande rollspelen knappast var mer än "bordsrollspel" som flyttat ut i skogen. Man hade fortfarande en spelledare, vars uppgift var att förmedla information till spelarna, och som höll rätt på hur "skadade" karaktärerna och utrustningen var. Ofta använde man rollformulär där alla viktiga data om rollen stod nedtecknade, och efter ett äventyr kunde karaktären ha blivit bättre på vissa förmågor och steg i graderna. Man hade också en "B-styrka", vars enda uppgift var att agera motståndare eller medhjälpare till äventyrargruppen.

På det hela taget var dessa tidiga lajv ofta upplagt enligt "spårvagns" eller "spöktägsmodellen", där man ska ta sig från punkt A till punkt B och övervinna en mängd hinder på vägen.

Utrustningen och dräkterna var inte heller särskilt avancerade från början - vissa föreningar använde olikfärgade tygbitar fastnålade på bröstet för att symbolisera olika rustnings-typer.

1980: Ringvandring i Halland

Nå, vad hände i Sverige då? 1980 fanns visserligen inga svenska rollspel att hämta inspiration från (**Drakar och Demoner** kom först 1982), men vid Järntorget i Göteborg fanns en butik med namnet **Wizard**, som importerade och sålde det amerikanska **Advanced Dungeons & Dragons**.

Några rollspelare började fantisera om hur det skulle vara att omsätta bordsrollspelen i praktiken.

Begreppet "levande rollspel" var inte uppfunnet än, men man beslöt att genomföra vad man kallade en "ringvandring" baserad på Tolkiens ringen-trilogi.

En lämplig plats utsågs i närheten av Fjärås i Halland och det lilla gänget (ca 10 personer) delade upp sig i två grupper. En grupp var ringbärarna som skulle föra ringen till målplatsen, och den andra gruppen fick spela Saurons hantlangare vars uppgift var att hindra ringbärarna.

Det slumpade sig så att det fanns två möjliga vägar att välja, där den ena var som gjord för ett överfall. Den "onda" sidan resonerade som så att "så dumma kan dom ju inte vara att de tar den väg där de kan bli överfallna", och lade sig därför i bakhåll längs den andra vägen. Vad de inte visste var att ringbärarna tänkt ännu ett led. "De tror att vi inte är så dumma att vi tar den farliga vägen. Just därför tar vi den".

För säkerhets skull delade man dock upp sig i två grupper, där den som bar ringen kom lufsande cirka tio minuter efter huvudtruppen som skulle fungera som lockbete.

Ringbärarna lyckades alltså med sitt uppdrag.

Vid målplatsen hade man placerat ut en fyrverkeripjäsa som skulle avfyra som tecken på att det hela var över. Nu hade dock lokalbefolkningen (som inte blivit informerade - hur skulle man ha kunnat förklara vad man pysslade med?) upptäckt raketen och blivit mycket upprörda och helt enkelt lagt beslag på den.

Det hela genomfördes på runt fyra timmar varefter alla packade in sig i bilar och åkte iväg till en sommarstuga i Hanhals där Ringvandringens äventyret avslutades med ett stort gästbad i stugan som döptes om till Vårdshuset Glada Gamnen.

Detta första svenska försök kanske inte kan kallas lajv i ordets rätta bemärkelse, eftersom endast ett fåtal hade korrekta dräkter och ingen bar vapen ("boffervapen" var inte uppfunna) och såväl roller som skådespelande hade stora brister. Men man hade kul och det gav mersmak.

1982: Gyllene Hjorten i Gävle

Fullständigt ovetande om detta genombrott gjordes snart liknande upptäckter i andra delar av vårt land.

I Gävle var folket bakom Gyllene Hjorten föregångare. Redan 1981 började man träffas på gillen för att klä ut sig, skryta om sina rollspelsäventyr, dricka mjöd och äta mat med fingrarna.

Deras första riktiga äventyrsarrangemang skedde en mörk höstkväll 1982, då arrangörerna av ett rollspelskonvent ville ge tillställningen en minnesvärd avslutning och beslutade sig för att prova Dungeons & Dragons i skala 1:1, så att säga.

Man började spelet i ett garage, för kvällen inrett till vårdshus. Där serverades runda brödkakor, grillade revbensspjäll och något som med

mycket god vilja kunde kallas mjöd. Området sträckte sig sedan över tröskeln och löpte längs ett par hundra meter grusväg, innan man kom fram till själva skattområdet. Skatterna bestod av stenar inlindade i aluminiumfolie.

Men det var inte ofarligt att vara skattsökare. Konventets arrangörer hade klätt sig som nazguler ("ringvålnader" - åter ser vi Tolkiens influens) i mörka kåpor. Men det som verkligen inbjöd till skräck i äventyrarna var blicken. Det var nog första gången på svensk mark som det brann ett par röda lysdioder i pannan på en nazgul. För första(?) gången användes också boffervapen, svärd av PVC-rör med en längd av ca 50 cm.

Gruppen i Gävle fortsatte sedan att utveckla sina gillen och äventyr, och ett stort steg tog man 1984 med annat eftersom det underlättade när man ville hyra slott och kojor. Gyllene Hjorten bildades, och har sedan dess varit en av ledstjärnorna för många lajvare i Sverige. Föreningen är en av få som faktiskt använder sig av stål vapen på sina

arrangemang - men man slåss inte med dem, annat än i väl inrepererade uppvisningsscener.

1983 (ca): Nordmark äventyrar

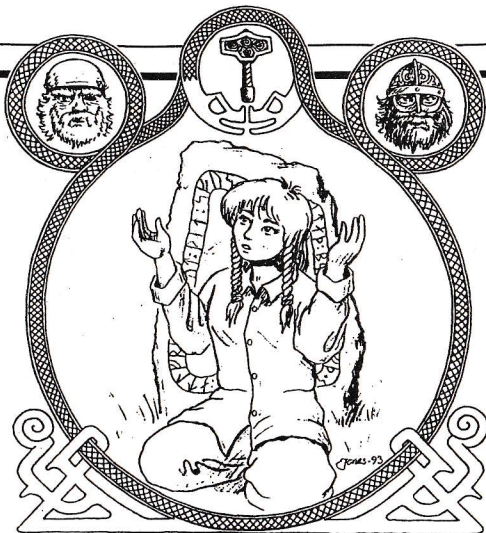
Den nystartade SCA-avdelningen i Sverige, Nordmark, levde ut ett äventyr i skogarna kring Järfälla nordväst om Stockholm, där det bland annat finns en gammal fornborg.

1985: Seregons kämpalekar

1985 bildades Seregons kämpaleksgillet inom Stockholms Tolkiensällskap (många av Tolkiensällskapets medlemmar var även medlemmar i Nordmark, så det fanns redan naturliga kontaktytor). Syftet var att få leva ut äventyr och låtsasstrider i Tolkiens värld.

Seregons kämpalekar bar ofta prägel av levande rollspel, men också av de vanligare bordsrollspelen. Ibland fanns en spelledare med som reglerade skador och berättade vad äventyrarna såg - fastän det i regel var helt uppenbart!

I korthet kan man säga att dessa tidiga lajv var en hejdlös blandning av äventyr, kämpalek och satir över



rollspelen - allt med en humoristisk klang. Levande rollspel på den tiden var mer lek än allvar.

1990-talet: Lajv-boomen

Nu gick allting mycket snabbt. Kring 1987-89 började allt fler rollspelsföreningar upptäcka denna nya fluga. Flera av dem existerar fortfarande, till exempel M.A.S.K. (Muterade Alvens Spelklubb, sedermera Mälardalens Allmänna Spelklubb) och Sir V.Å.S. (Västerås Äventyrsällskap). Andra har gått hädan, som t.ex. Äventyrsgillet i Malmö, som utvecklades ur det lokala Tolkiensällskapet runt 1987.

1992 hade intresset blivit så stort att tiden var mogen för en tidskrift enbart om levande rollspel. I oktober 1992 föddes det första numret av StrapatS.

StrapatS var emellertid inte det första svenska fansinet om levande rollspel - allra först (men också 1992) var faktiskt Morgonstjärnans Kungörelser från Anders Nordström & Co. i Jönköping. Morgonstjärnans Kungörelser utkom dock bara med tre nummer innan den gick i graven.



Sveriges allra första lajvfansin

I mars 1993 dök så Fëa Livia upp, och tillsammans med StrapatS har man sedan dess sört för att sprida information om levande rollspel både inom och utom Sveriges gränser.

Mycket tack vare fansinen och lajvkalendarierna har utövare och föreningar upptäckt varandra, deltagit på arrangemang över hela landet och utbytt erfarenheter. Idag finns över 50 utpräglade lajvföreningar i Sverige, och ännu fler som har levande rollspel som bisyssla.

Störst, bäst och vackrast

Det största svenska lajv som hittills skådats är det numera smått legendariska "Trenne Byar", som utspelade sig under en rekordvarm sommarvecka 1994. Omkring 1000 personer bosatte sig fem dygn kring sjön Stora Avlängen på gränsen mellan Dalarna och Västmanland, och de som var med kan fortfarande tala lyriskt i timmar om sina upplevelser.

Sin storlek till trots var "Trenne Byar" inte längst, det rekordet håller fortfarande Gyllene Hjortens "Midsommar 625" med sina nio dygn. Även detta lajv minns man fortfarande med glädje, trots att det hölls redan 1992.

Jag kan omöjligen ta upp alla duktiga arrangörer och föreningar som existerar i det här landet, men om man ska skriva om svenskt lajvande kan man bara inte strunta i Enhörningen.

Denna förening uppstod i mångt och mycket kring familjen Nilsson i Västerås, vars hem blivit något av ett nav för föreningen och dess vänner - inte minst sedan man köpte ett gammalt torp utanför Lindesberg, som sedan rustats upp till ett ganska imponerande vårdshus.

Källor:

Gary Gygax och D&D: Tyska fansinet 252, www.rpg.net/252/news/
 Amerikansk lajvhistoria: Gordon Olmstead-Dean, rec.games.frp.live-action
 Brittiska Treasure Trap: Alan Forsyth, rec.games.frp.live-action
 Ringvandring i Halland: Clas Kristiansson, via E-post

Svenska föreningar: Fëa Livia nr 3, samt mängder av brev och E-post. (fullständig lista på er som medverkat med information kommer i den "riktiga" artikeln så småningom).
 Gyllene Hjorten: Stefan Eriksson, artiklar i StrapatS nr 7 och Fëa Livia nr 8.

Syfestival

24-26 oktober 1998
Göteborg

Göteborgarna visade sig vara något mer svårflörtade än Stockholmarna, nu när SVEROKs lajvare visade upp sig på en syfestival igen. I Sollentuna i våras vann vi ju pris för "Bästa monter", men nu i Göteborg fick man nöja sig med en andraplats - vilket ju inte är helt illa det heller!

Eftersom jag själv inte kunde medverka den här gången, lovade jag att StrapatS istället skulle ställa upp och sponsra genom att upplåta utrymme i fansinet för att publicera namnen på de företag som ställde upp med ekonomiska bidrag så att resan och utställningen gick att genomföra.

Samtliga av dessa företag har ställt upp med summor i storleksordningen 1000 - 4000 kronor, vilket vi förstås är mycket tacksamma för.

Syfestival

DIPLOM

tilldelas

LIVE

som vunnit
1:A PRIS
i omröstningen av

BÄSTA MONTER

vid Syfestivalen i Sollentuna 28 feb - 2 mars -97

SOLLENTUNA MÄSSAN
Julius Löfdahl

Syfestival

DIPLOM

tilldelas

Live / Rollspel

som vunnit
2:A PRIS
i omröstningen av

Bästa monter

vid Syfestivalen i Göteborg 24 - 26 oktober 1997

SOLLENTUNA MÄSSAN
Julius Löfdahl

SVENSKA MÄSSAN
Sven Eriksson

Brother International Sweden AB
Husqvarna Sewing Machines AB
Läderhandeln i Gamla Stan
Sollentunamässan
Stilmönster
SVEROK
Textilcentrum, Sundbyberg

Vi tackar för ert välvilliga stöd och hoppas på ett fortsatt gott samarbete vid kommande mässor och liknande tillställningar!

Sundbybergs

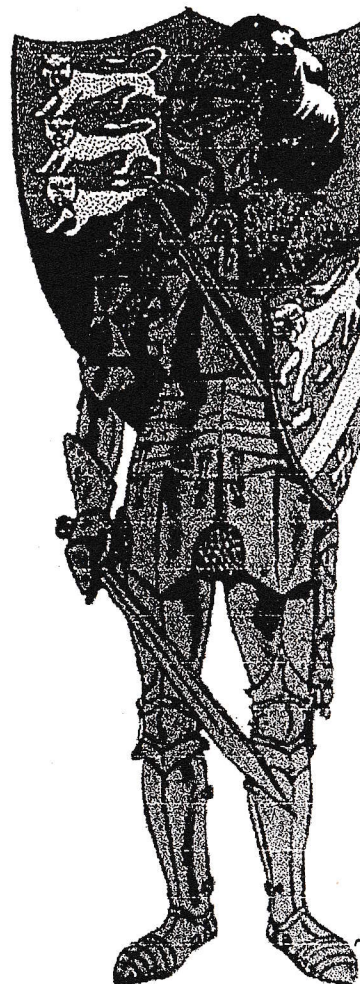
Textilcentrum

tyger och tillbehör för

LIVE • ROLLSPEL •
VIKINGA - och MEDELTIDSARRANGEMANG m m

Järnvägsgatan 68, 172 35 Sundbyberg, Tel:08/29 94 20, Fax:08/26 83 70

Conils



Ringar

Fjäderstål 4000st----189:-
Järn 2000st-----125:-
Aluminium 4000st----250:-
Mässing 1000st-----130:-

Brynjor

Järn kort ärm-----2000:-
Fjäderstål kort ärm---2600:-
Aluminium kort ärm--2900:-

Huvor

Järn-----875:-
Fjäderstål----1000:-
Aluminium---1200:-
Mässing-----2100:-

Var ute i god tid när du vill beställa färdiga attiraljer, jag har tyvärr inga färdiga saker på lager ca: 2 mån. Däremot finns ringar på lager det tar ca: 6-9 dagar att få.

Conny Nilsson
Flisavägen 45
723 53 Västerås
021-842950
070-541 2950

E-post: conny.nilsson@swipnet.se
<http://home3.swipnet.se/~w-32277/rollspel>

SAGEN



ROLLSPEL-TEATER-FILM

*SMINK - MASK - KROPPSDELAR
KLÄDER - RUSTNINGAR - VAPEN
BÄGARE - SMYCKEN -
RÅMATERIAL
FÖR EGEN TILLV. M M.*

- *Arbetar med hantverk i ben, horn, läder, trä, sten, smide osv.*
- *Mask och effekt.*
- *Kurser i eldslukeri och smink*

*Hör gärna av er med frågor
önskemål och beställningar !*

Per: 0222-132 54

Adde: 0174-242 05

Kapten Kidd's skatt

24-26 juli 1998

*"Every normal man must be tempted at times to
spit on his hands, hoist the black flag, and
begin slitting throats."
- H.L. Mencken*

Den olidliga spänningen, den fantastiska stämningen och inte att förglömma, lukten. Har du saknat de skumma kvarteren, de mörka gränderna och de spännande äventyren från Errol Flynn's sjörövarfilmer?

Nu är det här; Livet som tar dig till det sena 1600-talets Karibien.

Flåbusar gör hamnkvarteren osäkra. Gamla åldersmännen gnäller över sin gikt. Hororna vinkar inbjudande. Vaktstyrkan tar emot mutor medan busar klår upp suputen som påstår sig vara en beryktad sjörövare. Guvernörens dotter fnyser åt plantageägarens inviter. Hon tittar istället längtansfullt efter den ädelmodige man som tvingats in på piratens hårda bana mot sin vilja.

Rykten går om att fribrev ska delas ut, en komplott mot guvernören - eller var det mot självaste kungen av Spanien och sist men inte minst den största skatten någonsin.



Vi söker deltagare som är intresserade av stämning och fitness. Där klichéer frodas och där vitt är vitt och svart är mycket svart. Det kommer finnas boffrar, dock ska det inte vara något "bonklive"!

Platsen för lajvet är Viks lägergård, ca 5 mil öster om Jönköping.

Anmälan sker genom att betala in 250 kr på postgiro 495 88 70 - 0. Betalningsmottagare är G&B-Syd. Sista anmälningdag 31 maj, men efter 30 april stiger priset med 50 kr. Efter 15 maj stiger priset ytterligare 50 kr.

Skriv vilken roll du är intresserad av. Glöm inte namn och adress så vi kan kontakta dig.

Anmälan:
Maria Markenroth
Östra storgatan 151
554 52 JÖNKÖPING
Email: pirater@hem2.passagen.se
Hemsida: <http://hem2.passagen.se/pirater/>



Knutpunkt '98

- Ett konvent för levande rollspel

Välkommen till den senaste informationen om Knutpunkt '98, det stora och efterlängtade nordiska lajvkonventet i Stockholm!

Den här gången har vi mängder av nyheter att rapportera, eller vad sägs till exempel om detta:

Föreningen Knutpunkt höll ett konstituerande möte på Kulturhuset i Stockholm den 25 november 1997 i syfte att bilda en arrangörsförening för att söka bidrag, boka lokaler mm.

Styrelsen i föreningen Knutpunkt:

Ordförande: Olle Sahlin.

Tidigare redaktör på Äventyrsspel. Lajvare sedan 1993, kortspelare och mycket föreningsaktiv. Fungerar här som samordnare och allmän pådrivare.

Vice Ordförande: Markus Ollikainen.

Deltog i Knutpunkt '97 i Oslo och har stor erfarenhet av föreningsarbete och lajvarrangemang. Var kvartermästare i det militära. Har ansvaret för praktiska detaljer som inkvartering, servering och reception.

Kassör: Tomas Walch.

Kanske mest uppmärksammas som arrangör av *Nyteg* i somras tillsammans med Henrik Summanen. Var också med i Oslo. Ansvarar för Produktionsgruppen (ekonomi, lokaler och marknadsföring).

Sekreterare: Ulf "Skalder" Staflund.

Lajvarrangör och arbetar med lajv på ungdomsverksamheten LAVA i Kulturhuset. Ansvarar för Programgruppen tillsammans med Henrik Summanen. Båda deltog i Knutpunkt '97. I programgruppen ingår även Daniel Krauklis och Susanne Gräslund från Fëa Livia.

Ledamot: Jonas Nelson.

Ökänd lajvfansinsredaktör som alltid har åsikter. Ansvarar för Förenings- och lajvpresentationer under Knutpunkt '98. Organiserade den svenska delegationen till Knutpunkt '97 i Norge.

Tid, plats och utrymme

Att ha en duktig styrelse är nog bra, men ännu bättre är att vi nu har bokat en lokal och en tidpunkt för konventet! Det blir den 27 februari - 1 mars 1998 i Östra Reals gymnasieskola på Östermalm i centrala Stockholm. Där kommer vi att få tillgång till följande lokaler:

- En aula som tar drygt 400 personer.
- En sal med 84 platser och två med 64.
- Ett tiotal normalstora klassrum.
- En gymnastiksal som kommer att fungera som utställnings- och mässhall under Knutpunkt.
- Ett antal rum för övernattnig.
- Duschar och toaletter, givetvis.
- Cafeteria och matsal med 150-200 platser.

Även om vi nu har ett stort antal övernattningsplatser så rekommenderar vi att lajvare i Stockholm ställer upp med logi åt sina mer långväga kollegor - det blir ofta trevligare så!

Varför ska man delta på Knutpunkt?

Givetvis undrar du om Knutpunkt är något för dig, eller om det bara är en tummelplats för extrema lajvvisionärer. Då ska vi berätta att det finns mängder med skäl att delta:

- Knutpunkt är ett internt möte för lajvare från hela Norden, där vi kan träffas och utbyta kontakter och erfarenheter.
- Knutpunkt är ett externt möte för media, myndigheter, föräldrar och andra så att de ska få en insikt i vad vi håller på med.
- Knutpunkt är ett möte för kunskap och kompetens med debatter, föredrag, workshops och diskussioner om intressanta frågor inom lajvhobbyn.
- Knutpunkt är ett möte för utveckling av det levande rollspelet genom diskussioner och framtidsplaner.
- Knutpunkt är ett möte med möjlighet för föreläsningar, arrangörer och hantverkare att få presentera sig själva och sin verksamhet inför säsongen 1998.

Alla som vill engagera sig i lajvhobbyn är alltså välkomna på Knutpunkt; föreningar, arrangörer, lajvdeltagare, föräldrar, journalister, myndighetspersoner och övriga nyfikna. Deltagaravgiften kommer med största sannolikhet att hamna på 150 svenska kronor exkl. matkostnad.

Vad står på programmet?

Förutom utställningar och presentationer utgörs en stor del av programmet av föreläsningar, debatter och workshops. Föreläsningar mm kommer i största möjliga mån att ges på engelska så att alla nordiska deltagare ska kunna följa dem.

Programgruppen arbetar med en lång lista på ämnesområden som man gärna vill se diskuteras på Knutpunkt. Vissa av följande områden har redan föreläsare och debattörer medan andra områden ännu är "lediga".

- Ritualer på lajv
- Lajvreligioner
- Kommersialism kontra idealism
- Lägerhållning
- Blankvapenstrider
- SVEROK
- Lajv med publik
- Banbrytande lajvprojekt
- Historiska lajv
- Vampyrtrenden
- Svartfolk på lajv
- Lajvrörelsens framtid
- Samarbete över gränserna
- Latexvapentillverkning
- Rustningar
- Smink och masktillverkning
- Smide
- Dräktsömnad
- Hus och paviljonger
- Rollgestaltning
- Ledarskap
- Att skapa lajvvärldar
- Jonglering
- Dans
- Kvinnor och lajv
- Sex på lajv
- Djur på lajv
- Musik på lajv
- Mat på lajv
- Ekonomiska system på lajv
- Problem inom arrangörsgruppen
- Massmedia, publicitet och lajv



Kanske har du också själv något ämne du vill ta upp som inte vår programgrupp tänkt på? Kontakta dem!

Henrik Summanen:
jarneken@algonet.se
henrik.summanen@composer.ems.srk.se
Tel: Int. + 08-640 52 43

Vill du ha med något i det programhäfte som kommer att skickas ut till alla intresserade deltagare måste vi ha det SENAST den 10 januari 1998. Men det kommer ett slutgiltigt program under Knutpunkt, så hinner du inte till den 10/1 så är det ingen katastrof.

Vill du istället presentera en förening eller ett kommande lajv är det mig du ska kontakta:

Jonas Nelson
Ateljévägen 22 nb
172 79 Sundbyberg
SVERIGE
jonasn@geomatrics.kth.se
Tel: Int. + 08-98 20 33

Jag står också till tjänst som kontaktperson för de flesta icke-svenska deltagarna.

Kontakta oss!

Vill du bara komma i kontakt med oss i största allmänhet för att få svar på dina frågor, så vänd dig till den arbetsgrupp som verkar lämpligast.

Allmänt: Olle Sahlin

Box 4066, 113 04 Saltsjöbaden
o-sahlin@algonet.se

Program: Henrik Summanen, tel. 08-640 52 43

henrik.summanen@composer.ems.srk.se
jarneken@algonet.se

Praktik: Markus Ollikainen, tel. 08-776 00 62

bagge@dataphone.se

Ekonomi mm: Tomas Walch

tomas.walch@ebox.tninet.se

Presentationer: Jonas Nelson, tel. 08-98 20 33

jonasn@geomatrics.kth.se

Knutpunkts hemsida:

<http://www.knutpunkt.dataphone.se/> eller
<http://www.geomatrics.kth.se/~jonasn/knutpunkt/>

Strömkarlens Tårar

Krönikan om Margholerskogens Öde, Kapitel IV
Nära Ludvika, den 29-31:a augusti 1997

Det var tre år sedan jag satte mig ner och skrev ihop en sån här lajvrapport. Faktiskt var det tre år sedan jag lajvade ordentligt, med ett fåtal undantag – alla arrangerade av Jessica Karlsson eller den svenska Isfolks-föreningen¹⁾.

Nu var Jessica på gång med att arrangera ett lajv igen och frågade mig om jag var intresserad av att spela en diplomat med väloljad tunga och ett svårt diplomatiskt uppdrag.

Anledningen till att hon frågade just mig var förmodligen att jag har spelat mycket Diplomacy och även haft liknande roller tidigare på lajv som Jessica har arrangerat.

Jag svarade genast ja och så gjorde även min gode vän Anders Törlind. Vi rekryterade Erik Sieurin och vips var vi tre diplomater with a mission from God. Mycket mer än så visste vi inte då.

Innan jag fortsätter (mina lajvrapporter tenderar att bli långa när jag väl kommer igång) vill jag rikta ett speciellt tack till arrangörerna. Jag har en speciellt respekt för folk som inte kan låta bli att arrangera lajv. Jessica Karlsson är en sån person med mer än tio lajv på sitt samvete. Folket från V.Å.S. var nya bekantskaper (25 lajv i bakfickan och jag har aldrig tidigare varit utanför Stockholmsområdet – som jag sa var det ett par år sen jag var riktigt aktiv, nu för tiden verkar ingen arrangera lajv i Stockholm) men de imponerade mig direkt med sin kampanjvärld.



Arrangerat av Theo Axner, Staffan Ericsson, Henrik Hoffström och Jessica Karlsson. Lajvet utspelade sig i föreningen V.Å.S. kampanjvärld Den Kända Världen.

En krönika av den lustfyllda prästen Ragnvald Vintersorg av Ek och den odöde Dzodagad, bundna i samma kropp och gestaltade av Dan Hörning.

Den Kända Världen är byggd på verklighetens medeltida Europa med vissa modifieringar. En briljant idé! Bakgrunden kändes mycket bredare än vanligt eftersom man kunde fylla i luckor med sin egen kunskap om medeltiden.

Det riktigt imponerade var att tretton (13!!!!) tidigare lajv hade utspelat sig i samma värld:

Den dansande varulven (91)

En helg på slottet (91)

Aagrans hemlighet (92)

Belägringen av Charon (92)

Återuppbyggnaden (92)

De irriterades hämnd (92)

Svartblomstrens krig (93)

Sista upposten (94)

Arielas dag (94)

Den sista utvägen (95)

Svärdet och kartan (95)

Stormen och vildblomman (96) och

Mardröstimmen (96).

Tre av dessa lajv handlade om Margholerskogen där *Strömkarlens Tårar* skulle utspela sig. En gedigen bakgrund, minst sagt.

Uptakten till Strömkarlens Tårar var att den urgamlе odingen Gholan den Ogudaktige, besvärjare, nekromantiker, lustmördare och tyrann med svårt Sauronkomplex, hade väckts från de döda och på två korta år upprättat ett rike av terror i den tidigare otillgängliga och farliga Margholerskogen. Den tidigare anarkin ersattes av ett organiserat välde med hjälp av groteska rensningsaktioner.

De tre länder som gränsade mot Margholerskogen; Högmärk (Dalarna), Arosia (Värmland) och Gedanien (Uppland), blev naturligtvis oroade. Gholan, nu under sitt nygamla namn Fursten av Margholien, försäkrade dem om att det inte var någon fara och inbjöd till freds-förhandlingar i handelsorten Strand, belägen ungefär på platsen där de fyra ländernas gränser möttes, precis innanför de gränser Margholien hävdade som sina.

Från Margholiens sida skulle förhandlingarna skötas av Gholan den Ogudaktige två urgamla lakejer Dzodagad (jag) och Voorlaugr (Anders), uppväckta från de döda.

Voorlaugr var en betrodd härförare. Dzodagad var övertalningens mästare. Dessa bägge odjur från den mörka forntiden, en gång människor, hade försett sig med två nya fräscha kroppar. Dzodagad hade valt oturligt och försökt ta kroppen av en viljestark, frikyrklig skojarpräst och såg sig tvungen att dela kropp med en själ som förenade hans urgamla

onska med frosseri, fylleri och lust. Prästens namn var Ragnvald Vintersorg och Dzodagad kom till förhandlingarna som Greve Vintersorg av Ek medan härföraren Voorlaugr kallade sin nya kropp (där kroppens innehavares själ var kuvad) för General Ivar av Rönkröna, befälhavare av den Östra Legionen.

Med sig förde de en präst vid namn Fader Benedictus (Erik), en ängel i jämförelse med sitt sällskap. Fader Benedictus skulle bli Margholiens kandidat till Patriark (biskop) under förhandlingarna.

Högmärk skickade Jarl Ludvig af Ekenblad. Arosia skickade Herr Hans Klinga. Gedanien skickade Friherre Ubustus Silvertuna. Med delegaterna följde ett flertal personer.

Detta faktum kombinerat med Strand mångtliga garnison, byinvånarna, handelsmännen som rest dit för att få ett tillfälle att göra affärer, en mängd rövare, några lyckökare och en samling oknytt gjorde att befolkningen i Strand med omedelg steg till runt två hundra på fredagen när förhandlingarna inleddes.

Fredag – Delegaterna anländer

Vi delegater anlände till Nygård, en gård belägen en fjärdingsväg (en lång sådan, speciellt när det var natt!) från Strand. I Nygård fanns prästgården och där hyste prästparet, Fader Leonius med hustru, och deras piga, Saga, in oss. Vi, i det här fallet, var de tre delegaterna som förstärkts med en rödkåpa kallad Rato och dennes livvakt Björn Ulfsson. Rödkåporna var Furstendömet Gestapo. Vi antog att han hade något viktigt ärende i Strand och hade ingenting emot hans sällskap. Förutom att vi använde hans livvakt till allt möjligt hade vi relativt lite kontakt med rödkåpan Rato.

Förutom Prästgården fanns i Nygård två tält där det bodde jägare. En ytterst modest förort till det större Strand, helt enkelt. Vägen till Strand gick över en ranglig pontonbro som

Odödliga citat från lajvvärlden:

"Möte med Prins Kei i Borgevid:
Prins Kei samlade till möte i
Borgevid."

- Sammanfattning av ett lajv,
ur Gyllene Hjortens
verksamhetsberättelse för 1996.



beredde oss mycket nöje under helgen. Speciellt roligt var det att det var totalt omöjligt att smyga sig på prästgården eftersom pontonbron lät som en jordbävning när man gick på den.

Efter att ha gjort oss hemmastadd i prästgården begav vi av oss till Strand för att försöka hitta de andra delegaterna, givet att de hade anlänt än, och göra ett positivt första intryck.

Vårt första intryck gjorde vi istället på Ministeriet, de styrande i Strand, när vi stövlade in och visade vem som bestämde. Vi försäkrade dem

om att vi inte tänkte störa deras verksamhet utan låta dem ta hand om detaljer som vapentillstånd, handeltillstånd och liknande lokala angelägenheter. Det lugnade dem betydligt. Fursten belönar de flitiga.

Ministeriets ledare var den välklädde Ståthållaren som Fursten själv hade kallat på söderifrån speciellt för uppgiften. Det skulle visa sig att även Fursten kunde göra misstag...

Nästa visit var den manstarka garnisonen²⁾. General Voorlaugr, av soldaterna känd som människan General Ivar av Rönkröna, tog raskt befälet och visiterade samtliga soldater. Det märktes omedelbart vilka av lajvarna som hade genomfört svensk militärtjänst och vilka som inte hade gjort det, måste man säga. Ändå var garnisonens disciplin imponerande (på söndagen väckte de hela ministeriet genom att öva exercis halv sju på morgonen).

Efter dessa viktiga besök visste vi var Arosias delegation befann sig. De andra hade tydligen inte anlänt än. Vi placerade Ministeriet och Garnisonen i Ståthållarens händer igen och gav oss av för att besöka Arosierna.

Herr Hans Klinga visade sig vara en sympatisk man och vi bestämde oss för att efter gudstjänsten fyra timmar efter gryningen (kl 10) skulle vi inleda förhandlingarna med Arosias delegation under den följande dagen.

Besvikna över att vi inte hittade de andra delegaterna begav vi oss till värdshuset för att fukta våra strupar.

Där inträffade en märklig incident. Den dumme dörrvakten förbjöd oss att komma in så länge General Ivar envisades med att ha med sig sitt vapen. Vapnet i fråga var något som kallades Smärtans Svärd från urtiden, det svärta Voorlaugr hade svingat långt innan han blev General Ivar. Viss dålig stämning uppstod men när Garnisonen släpats i väg dörrvakten och givit honom tolv piskkrapp kunde vi äntligen ta oss in på värdshuset.

Det hör till historien att samme dörrvakt, som i sanning var dum, stoppade oss igen under lördagen. Det behövdes dock bara en diskret påminnelse för att få honom att släppa in oss med Voorlaugrs vapen den gången...

Väl inne fick vi ett eget bord och insöp den lokala prägel. Strand var ett samhälle i förväntan, osäkert på sin framtid. Jag började tala med hög röst med general Ivar (Voorlaugr) om förändringar som skulle ske i Strand.

Det var vår plan att i stället för att försöka försvara Furstens spontana erövring av Margholerskogen skulle vi vända på förhandlingarna och få dem att handla om det universitet vi ville upprätta i Strand för att flytta kontinentens kulturella tyngdpunkt norrut, den kyrka vi var i full färd med att bygga upp som givetvis dyrkade Ljusets Lära (Kristendomen, den allenarådande religionen) centrerad i en Katedral vi ville bygga i Strand, det handelscentrum vi ville göra av Strand och det korståg vi ville organisera till de obildade Norrmarkerna från vilka det givetvis strömmade ner horder av barbarer, svartfolk och än värre ting som skulle betyda slutet för all civilisation om inte vi, de stolta Margholierna, kunde skydda världen med de andra nationernas hjälp.

Med denna utgångspunkt blev genast förhandlingarna lättare. Nu gällde det att sprida rykten om universitetet och katedralen och få dem att konkurrera ut ryktena om att Fursten åt småbarn, Fursten var Gholan den Ogudaktige, Fursten ville erövrå sina grannländer och andra sanningar som florerade vilt i Strand.

Tre vackra damer och en herre med spektakulär hatt satt i vår närhet och när vi artigt frågade vilka de kunde tänkas vara så visade det sig att det var Jarl Ludwig av Ekenbladh – Högmarks sändebud! Vi tog genast chansen att visa oss från vår allra trevligaste sida.

Jarlen (som vid tillfället precis hade anlänt och som fått sin roll två dagar

innan lajvet när det ursprungliga sändebudet insåg att han var för sjuk för att åka på lajv) visade sig lätt att pracka på nya sanningar om Furstendömet och vi bredde glatt på om hur bra allting skulle bli och vilka sympatiska herrar vi och Fursten var.

Efter en stund drog sig sällskapet från Högmark tillbaka. Efter lajvet erkände Jarlen att han hade gått direkt till sitt rum och pluggat hårt på materialet i flera timmar så han skulle kunna ägna sig åt ordentlig diplomati dagen efter.

Nästa man till rakning var Herr Silvertuna från Gedanien.

Gedanien var det mäktigaste riket i norr och det som var mest fiendligt inställt. Stora delar av Margholerskogen (som ganska exakt var det område Furstendömet Margholien hävdade rätt till) låg inom Gedaniens gränser.

Han satte sig vid vårt bord tillsammans med några följeslagare och gick genast till attack. Han ville veta vem fursten var. Vi hade kommit överens om att fursten var den hederlige herdesonen Henrik från Velli och hade en story klar. Tyvärr hade vi grevar inte informerat Fader Benedictus ordentligt utan denne började haspla ur sig en massa historier om att Fursten gillade att slåss, pratade ett antal språk flytande och var allmänt mystiskt. Mindre bra.

Vi gav oss snabbt av från värds- huset och insåg att morgondagens förhandling med Gedanien skulle bli tuff. Som tur var låg den sist. Vi skulle möta delegaterna vid prästgården med två timmars mellanrum med början fem timmar efter gryningen.

Relativt tidigt bröt vi upp från Värds huset och snubblade oss hemåt i mörkret (jag ska ta med en lykta på nästa lajv, jag ska ta med en lykta på

nästa lajv, jag ska ta med en lykta på nästa lajv). Prästen och prästfrun sov redan när vi kom till Nygård.

Lördag – Gudstjänst och Diplomati

Vi hade bestämt oss för att inleda lördagen med en stor gudstjänst där vi hade påpekat att ALLA ljuströgn



var inbjudna. Det fungerade över förväntan. Alla kom dit och de fick alla intrycket av att Margholierna måste vara hemskt ljuströgn när de drar på så här stort. Tyvärr skulle vi aldrig få möjlighet att göra om mässan på söndagen på grund av andra omständigheter.

Fader Leonius, vår käre värd, inledde mässan men överlämnade snart ordet till den korrumpade Fader Benedictus som predikade om värdet av sann ånger som var det enda som kunde ge förlåtelse. Vi andra delegater såg djupt rödda ut. Vi var ju så verkligt ljuströgn att det nästan gjorde ont. (Jag antar att det var precis så här det gick till på medeltiden också...)

Efter gudstjänsten var det dags för den första diplomatin. Platsen var Nygård och vi fick som så många gånger den helgen gå den minst sagt knöliga vägen till gården Nygård vars invånare kategoriskt hade övergivit den för det mer attraktiva Strand (eftersom jag hade haft gips på benet fram till onsdagen var jag inte alls entusiastisk över vägens skick).

Det första diplomatipasset skulle också visa sig vara den lättaste

eftersom Herr Klinga från Arosia var alldeles för upptagen med sin egen självgodhet för att vara något hot.

Vi förstod inte riktigt det förrän efteråt, utan bredde på vitt och brett om hur bra Arosia var och hur gärna vi fick deras vänskap. För att kompensera dem något för deras välvilja erbjöd vi att sända trupper till den förvildade skogen Vargveden på gränsen mellan Arosia och Högmark (och mycket nära Margholien) för att röja ut de förpestade rövarna som uppehöll sig där.

Dessutom pratade vi om det stora korståget, det ännu större universitetet där givetvis en fjärdedel av platserna skulle tillfalla Arosia och även om den enorma handel och det kulturella välstånd som skulle komma till ett Thule som accepterade Margholien.

Vi undvek kategoriskt att nämna de förintelseläger som skulle skapa ordning i Arosia, de många brinnande byarna och att den handelsväg de skulle bygga till Strand givetvis bara skulle vara välbyggd för att Furstens många soldater lätt och snabbt skulle kunna invadera Arosia.

Den välklädda Ståthållaren i Strand som Fursten uppenbarligen hade utsett till att vara just detta hade suttit med oss vid mötet med Arosia. Han hade pratat varmt om Strands utveckling. Alldeles för varmt. Vi tackade för hans tjänster och gjorde det tydligt att vi inte behövde honom under vidare förhandlingar eftersom han säkert hade andra plikter.

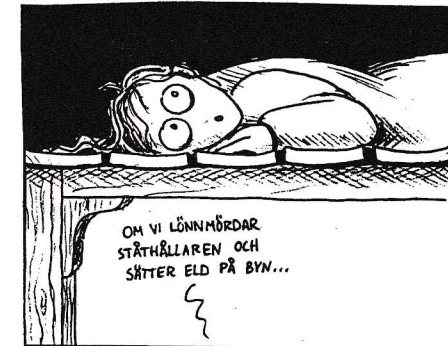
Sändebuden från Arosia var sålda! De var våra vänner och skulle tala varmt om oss till de andra. Vi bjöd in dem till banketten på kvällen och tackade för en trevlig stund.

Vi hann till och med tillbaks till Strand där vi intog lunch på värds- huset och spred vår välvilja till alla. Vi var så fantastiskt snälla och trevliga. För de intresserade berättade vi om furstens planer på ett universitet för allmänhetens bildning och hur Strand skulle bli ett centrum för allt fint som fanns.

Nästa diplomatioffer var Högmark. Jarl Ludwig tog med sig sin rådsdam samt även sina två sällskapsdamer som kungen tydligen ville skulle närvara. Dessutom följde två halvskumma riddare med in. Vi hade ingenting att invända. Ville de döda oss skulle deras diplomatiska sak vara förlorad.

Det ville de inte. Innan diplomati- fasen (hmm, en gång i tiden spelade jag nog för mycket Diplomacy) vann jag lite extra poäng genom att ta Jarl Ludwig åt sidan och fråga honom om en av de unga damerna, Fröken Mindhe, var hans trolovade eller något sådant. Han svarade precis som jag ville – nej, fröken Minde har ingen friare. Hehe...

Oss helt ovetande hade tjänsteflickan Saga klättrat upp på vinden på Ståthållarens order för att ta reda på vad det var han inte fick höra. Hon låg, under hela förhandlingen med Högmark, med örat tryckt mot golvet och lyssnade på vartenda ord vi sa. Priset för bästa flickbokshjältinna går helt klart till Saga!



Diplomatin gick väl, även om det inte var så lätt som med Arosia. En av riddarna verkade vara kungens agent och hämmade Jarlen som agerade för rådet.

Kung och råd kom inte riktigt överens. Vi spelade på deras olikheter och vann billiga sympatier. Det Högmarkarna var mest rädda för var att vi skulle äventyra deras tillgång till älven som bildade Margholiens

gräns mot Gedanien. Älven var Högmarks enda förbindelse med havet och viktig för dem. Vi lovade dem guld och gröna älvar. Vårt krav var att gränsen skulle bli Margholerskogens bryn men när det blev dålig stämning för att skogen låg alltför nära Brandhäll och Ranheda, Högmarks två stora städer, gav vi glatt bort en bra bit skogsbryn för att flytta gränsen. De blev tvungna att avverka skogen, förstås, men eftersom de hade behov av timmer slog det flera flugor i en smäll.

Högmark var sålda. Återstod det svåra – Gedanien. Gedaniens sändebud, Herr Silvertuna, hade vid två tillfällen besökt Nygård under dagen, i väpnat sällskap, för att "studera omgivningen" och hade dessutom framfört ett flertal klagomål om allt möjligt.

Vi lovade att ta hand om alla hans klagomål, givetvis, och delegerade ansvaret för det till Ministeriet. Dessutom hade han framfört mordanklagelser mot garnisonens vaktkapten, Kapten Bryte. Ankla-

gelser som kaptenen faktiskt verkade oskyldig till, trots sin roll som kapten i Furstens tjänst.

Vi var beredda att offra kaptenen på diplomatins altare men lyckades slemma fram någon lösning alla var nöjda med.

Innan Högmark gav sig av från Nygård tog jag fröken Mindhe åt sidan och enleverade henne med den förföriska fasen "Har du någon man?" "Nej." "Bra!" och bjöd in henne på kvällens bankett.

Två sändebud från varje delegation och tre från Margholien skulle tillsammans med Mindhe och hennes syster samt Ståthållaren utgöra tolv gäster. Ståthållaren skulle givetvis få hålla i allt arrangemang så att vi skulle slippa.

Förhandlingarna med Gedanien inleddes hårt. Liksom Högmark släpades det in hela legioner Gedanier (fem personer mot våra tre: Jag, Voorlaugr och Fader Benedictus).

Herr Silvertuna gick ut hårt och lät oss inte ta initiativet med våra vackra ord om universitet, korståg och daghem utan började genast gnälla på allt och alla i Strand med omnejd.

En eloge till Johan Almqvist som verkligen spelade gnällig, religiös, korrumperad (måste han ha varit eftersom Kapten Bryte var oskyldig) och oändligt jobbig friherre från Gedanien på ett oklanderligt sätt. Jag kvävde många impulser att strypa honom eftersom lajvreglerna förbjöd fysiskt våld.

Trots detta lyckades vi smöra och fjösa oss till hans välvilja. När vi kom till den känsliga punkten med de tio mil av Margholerskogen Gedanien verkligen gjorde anspråk på bytte vi till oss marken mot ALL den jord som skulle erövrans i den vilda nordan av det stora korståget.

Gedanien var övertalade, även om vi fick göra stora eftergifter i skatter och avgifter. Punkten om varför vi hade massakrerat alver lyckades vi förklara bort med att vi inte trodde på alver och att han var tvungen att visa upp en levande alv för oss. Eftersom Domedagsgardet (Furstens elitstyrka – lajvets snyggaste dräkter) helt utan vår vetskap precis dykt upp och massakrerat alverna visade sig detta bli svårt för Herr Silvertuna.

Vi återvände till Strand och inväntade banketten. När det blev dags utrymdes världshuset och de tolv belevade gästerna satte sig till bords med pöbeln utkörd till uteplatsen (hade det regnat hade det nog blivit uppror).

Middagen blev rätt intressant. Alla förslag till seriös diplomati (mest Herr Silvertunas gnäll som nu innehöll några nya ämnen: alla alver hade blivit massakrerade och Fader Leonius hade en dödsballe i sin kista) viftade vi bort med att nu skulle vi ha trevligt och inte tänka på sånt.



Nets

Eftersom Herr Silvertuna var rädd för att bli förgiftad hade vi värvat en skådespelare som munsänk och han överlevde på något sätt kvällen, trots många rykten om att folk skulle dö giftdöden. Speciellt Jarl Ludvig av Högmark var utsatt för ett flertal mordförsök om man trodde ryktena. Dåliga skämt om giftmord vann många skratt vid bordet. Fyra musikanter stod för underhållningen. Överlag en mycket trevlig middag.

Efter tre rätter kom det åttonde ryktet om Jarl Ludwigs nära förestående död och han bestämde sig för att dra sig tillbaka för natten. Jag passade på att fria till Fröken Mindhe innan hon avvek och hon svarade förvånat ja. Ett bröllop på söndagsmorgonen skulle vara bra diplomatiskt (i Margholien skedde saker och ting omedelbart, en stående fras i Ministeriet var: "Alltid ett steg före" när någon hade gjort något man hade tänkt be honom om) och bra för lajvet.

Efter att ha blivit trolovad utnyttjade jag omedelbart Ståthållarens generösa erbjudande om att få prova den yngsta av byns skökor. Fader Vintersorg, min mänskliga hälft, njöt i fulla drag. Min andra hälft, Dzodagad, drevs av en annan hunger.

Efter besöket hos skökan blev jag uppsökt av General Voorlaugr (som hade plågat garnisonen med en spontan disciplin kontroll) som påminde mig att det var dags att äta.

Vi drog oss tillbaka till Nygård där vi bytte till svarta dräkter för att ge oss ut i mörkret och jaga. Det var snubbligt och min fot gjorde sig påmind vilket något förtog känslan av att vara ett monster från ertiden.

Våra offer blev tre. Vi behövde egentligen bara konsumera en ung kvinna var, men en av de två hade sällskap. En flicka och en pojke, båda tjänare i Högmarks följe, dog utanför Nygård medan en äldre sköka slets i bitar i skogsbrynet vid Strand. Trots deras skrik av smärta var det ingen som brydde sig.

Vi drog oss tillbaka och sov gott, mätta som vi var. Under tiden hände konstiga saker i Strand. Det blixtrade och dundrade trots att inga moln fanns, Bergakungen (stor som ett hus enligt uppgifter efter lajvet) och svartfolk kom fram ur sina gömmor och jägarna i skogen betedde sig mycket konstigt. Pjosc, tänkte vi när vi hörde talas om det. Det var ingenting som kunde stjälpas furstens planer.

Vi hade redan vunnit. Samtliga länder hade undertecknat utkastet till avtal. Alla tog furstens ord om universitet och kultur på allvar. Vad kunde hända? Det hade varit för lätt och vi var en aning oroade när Söndagen grydde.

Söndag & Eftersnack

Jag och Fader Benedictus tog oss ett tidigt morgondopp vid bryggan i Nygård. Mycket trevligt ställe och varmt i vattnet. Efter det gav vi oss av till byn för att utlysa bröllopet. Det gick inget bra. Tydligt krävde Högmarks seder att man bad om brudens hand inför hennes far. Stor besvikelse i Strand när det utlysta bröllopet (vi började givetvis utlysa det innan vi hade pratat med bruden

– vi var ju Margholier!) ställdes in. Pjosc-lädrarna stoppades undan och det hände egentligen ingenting mer, (förutom att den hemliga polisen tog livet av Ståthållaren och satte upp sig själva på hans plats.

Vi fick våra avtal undertecknade och skickade iväg dem med kurir (spelledningen). Vi kom överens om att jag skulle färdas till Högmark, Fader Benedictus till Gedanien och någon annan till Arosia så fort fursten hade skrivit under avtalen för att få respektive monarks underskrift.

Spelledningen passade på att informera mig om att de tre pärlor jag bar om halsen som jag trodde var en artefakt som hade omnämnts i utvecklingen av min roll var gåvor från Fursten som skulle delas ut till delegaterna. Jag önskar att Fursten hade låtit oss sköta planeringen.

Plikttroget delade jag ut dessa tårar (som givetvis var Strömkarlens Tårar!) till delegaterna som var blåögda men inte så blåögda.

En halvtimme senare ägde en överlevande/ny alv samtliga pärlor som han hade fått köpa billigt. Tårarna var givetvis Palantirer som skulle ge Fursten total insyn i delegaternas handlingar framöver.



Lajvet slutade. Vår lögn var framgångsrik. Det var skönt att kunna kasta trevlighetsmask när spelledningen meddelade att nästa lajv garanterat skulle handla om krig i någon form. Margholien hade fått de två åren som behövdes för att rusta upp hären.

Eftersnack på lajv är alltid roligt och här var det dubbelt så. Vi hade hittat en del konstiga saker i prästgården och frågade först ut byprästen och hans hustru om dödsfallen Herr Silvertuna hade klagat på samt piskan och de tre stora dolkarna som hade legat bredvid den.

Det visade sig att Fader Leonius hade dödsfallen för att påminna sig om sin dödlighet och att piskan användes i diverse sexuella lekar makar emellan. Helt oskyldigt alltså. Den Väkläde Ståthållaren var en galen spelare och försnillare. Skogen kryllade av rebeller (som gjorde VAD under lajvet?).

Överlag ett väl planerat och genomfört lajv från arrangörernas sida. Nu är det givetvis lätt att tycka om ett lajv när man är i handlingens centrum hela tiden men trots det tyckte vi alla tre att det var ett av de bästa lajv vi varit på. Tack till arrangörerna!

När vi kom tillbaka till bebodda trakter med vår bil möttes vi av löpsedlar som meddelade att Prinsessan Diana var död. Det förtog en del av stämningen...

/Dan Hörning

1) Ja, en förening som behandlar Sagan om Isfolket ungefär som Forodrim behandlar Tolkien. Låter det intressant? Jag kan nås via mail (d91-dho@nada.kth.se) och jag berättar gärna mer.

2) Inte mindre än 25 soldater ingick i Garnisonen på plats. Mer än 40 var anmälda från början men så brukar det ju vara på lajv.

Furstesången

Margholiens Nationalsång
Mel: Sovjetunionens nationalsång

(vers 1)

Ur skogar så gröna
Och gläntor så sköna
Ur jungfrulig vildmark
Vår stat har växt fram

Vi vilja dig prisa
Du starka och visa
Du dugliga folk
Av Margholiers stam

(refräng:)

Vildmark ska tämjas
Lärdom ska främjas
Folken ska sämjas
I vår Furstes land

(vers 2)

Hell dig vår Furste
Den främste och störste
Som enat vårt land
Från det Kaos som var

Du grundat ett rike
Som saknar sin like
På folkets böner
Är du ett svar

(refr.)

(vers X)

De svaga ska dödas
Nationer förödas
Ljuset ska släckas
Av Furst Gholans hand

O Gholan du lede
Vi fruktar din vrede
Och utför din vilja
Med mord, våld och brand

(modifierad refräng)

Folkslag ska tämjas
Terror ska främjas
Ondskan ska sämjas
I vår Furstes land

Vers 1+2 används i närvaro av oinvidga. I andra sammanhang används alla verser men refrängen byts ut mot den modifierade.

Text: Erik Sieurin (Fader Benedictus), Anders Törlind (General Ivar) och Dan Hörning (Greve Vintersorg).

Slag

Sveroks lajvarbetsgrupp (Slag) är en remissinstans vars uppgift är att hjälpa SVEROKs styrelse med beslut (främst ekonomiska) i olika lajvfrågor.

Slag utses av SVEROKs styrelse, och hyser du en önskan att ställa dig till förfogande för att hjälpa SVEROKs styrelse och lajvrörelsen genom att ingå i Slag så ska du kontakta Anders Hultman (se nedan).

Följande sex personer är de engageradelajvare som idag utgör Slag.

Sammanställande är David Tell.

David Tell, tel. 08 - 704 24 61
Johanna Jahnols
Helena Ångebrink
Erik Lindblom
Ciccie Bergfasth
Ola Holmdal

Dessa kommer från vitt skilda lajvkretsar och föreningar. Om ni vill nå någon av dessa går det bra att höra av sig till mig, eller David, med förfrågan om kontaktsätt.

Anders Hultman
 Ledamot Förbundsstyrelsen
 Slag-ansvarig

Tel: 0708 - 80 55 46
 Sök: 0740 - 27 41 62
 anders.hultman@sverok.se

SVEROK-Stockholm
 Att: Anders Hultman
 Kungsholms hamnplan 3
 112 20 Stockholm
 Fax: 08 - 652 93 23

Mönster till medeltidskläder

Mönster till medeltidskläder från Sophia's Ateljé finns fortfarande att köpa. Fru Sophia har mångårig erfarenhet av att sy till medeltidsintresserade och andra kräsna kunder, och hennes mönster säljs både på Historiska Muséet i Stockholm och på Fornsalen i Visby.



Det finns 6 olika mönster:

Struthätta	50:-
Mantel	50:-
Kvinnodräkt från 1300-talet	50:-
Rak tunika och Kjortel	50:-
Gycklarhuva	50:-
Hattar och huvudbonader	75:-

Hur man går tillväga:

Sätt in pengarna på postgiro 431 43 05-6 Leif Eurén

ange noga namn och adress och vilka mönster du vill ha.

Mönstren kommer hem till dig i brevlådan — portot är redan betalt!

5 - 12 juni 1998



Rowin som det är

Vi vill bjuda på ett Live som bygger på ett engagemang där din roll inte bara är, utan också varit. Vi vill se dig kunna under en vecka i sommar, njuta av din och andras vardagsmiljö. I en värld där du varit med och dragit DITT strå till stacken. Att denna miljö sedan är en stad eller en stor by, det är irrelevant, att det kommer just 1000 deltagare är inte heller så viktigt. Men det arbete du lägger ner, att det tillsammans med alla andra bär frukt och att ni verkligen gör ert bästa, det är viktigt!

Din miljö

Rowin utspelas i en småstadsmiljö där din roll kommer att ha ett yrke som du försörjer dig med. Denna miljö, med samtliga deltagares yrkestitlar kommer att bjuda på ett utbud som inte liknat något annat än besökt tidigare. Tavernor, världshus, handelsbodrar, fiskare, gillen, bagare, för att nu nämna några, kommer att trängas om att få plats.

Förutom denna vardagsmiljö, som bara det kommer att bli en upplevelse, så är det till på köpet Rowins kanske mest uppmärksamade vecka, Rowins tingsvecka, den mest ansedda och betydelsefulla veckan som finns i riket.

Kungens och dennes livgarde, hertigar med sina vasaller, rådsmän, baroner, tjänare kommer från hela riket för att delta på tinget, allt under sträng bevakning. Inte nog med att dessa skall förhandla och diskutera under veckan, de skall också lyssna till vad folket har att säga och enligt traditionen roa sig som vanliga medborgare

Platsen är omsorgsfullt vald till en annars liten och obetydlig stad vid namn Sundby. Lättbevakad och enkel att ha översikt över. Syndikaten som annars härjar fritt kommer att känna sig ganska pressade denna vecka, en mycket skör lina att bejaka sina intressen på?

Deltagande

Vi ställer mycket tuffa krav på dig som deltar. Du måste redan i ett tidigt stadium vara klar med vad du och din grupp skall spela, din roll skall nämligen vävas in i komplotten och kampanjvärlden. Till detta så har vi ett fullt utvecklat DBS-system, där vi kommer att kunna dokumentera din rolls utveckling, engagera dig i små scenarier, spelmöten och senare evenemang.

Ingen kommer att vara en halvgud eller demon, utan alla kommer att spela något vanligt och jordnära roll. Är man fattig tiggare så kommer man också att "vara en fattig tiggare". Inga undantag finns där heller, vare sig det gäller

ekonomi eller mat. Livsmedel är integrerat med Live-myntsystemet. Däremot så står världen öppen för alla att lyckas, att finna medaljongen, förtjäna berömmelse, eller i värsta fall råna banken!

Din karaktär står under denna magnifika vecka under Rowins lag och är sålunda ansvarig för sina gärningar...



Hustilldelning

Husen tilldelas de grupper som har en verksamhet som bäst gagnar evenemangets syften. Detta garanterar att ni får både gott om världshus och tavernor, men också intressanta platser att besöka in-Live. Gemytliga miljöer av skiftande slag, så som det skall var i en äkta Livestad/by. Ni kommer få uppleva bodarna konkurrera med varandra, dispyter och medryckande intriger, skitsnäck, allt för att just DU skall handla hos dessa. Bara detta är värt ett besök! Husens antal baseras på antalet inbetalande deltagare och uppgår i skrivandets stund till 40 hus.

Anmälan

Din betalning är avgörande för att projektet skall kunna bli av. Till ett vanligt live kanske man köper in material och åker ut dagarna innan evenemanget och bygger upp allt. Vi behöver MINST tre månaders framförhållning. Deltagaravgiften är 700 SEK och då ingår livsmedel i livemyntsystemet. Innan du betalar så rekommenderar vi er att först besöka vår hemsida eller att ringa oss för mer information.

Det finns mycket för oss att berätta, och mycket för dig att upptäcka!

Rowin fakta

Förening	: SLRF Stockholm (Projektansv. Markus O)
Datum	: 5- 12 juni 1998 (Arb. påbörjas 1:a juni 1998)
Aldersgräns	: Ingen, Under 18 år = Målsmans underskrift. 15 år eller yngre = Myndigt sällskap.
Anm. avgift	: 700 SEK. Inkl. livsmedel och ev. hus.
Roll tilldeln.	: Endast fullt betalande deltagare tilldelas roll, intrig, färdigheter och hus.
Riskbelopp	: Belopp 300 SEK. kommer ej att kunna betalas tillbaka då dessa investeras direkt till projektet.
Pg. 638 44 44 - 2 Mot.	Rowin -98, SLRF Stockholm
Adress	: Vendelsö skolv. 13 , 136 71 Haniinge Sverige
Kansli nr.	: 08/ 776 00 62 (Markus), 08/ 749 24 87 (Jenny)
Hemsida	: www.slrf.dataphone.se
E-post	: rowin@slrf.dataphone.se
Bildhänvisning	: Bilden är tagen från "Skymnings kämen" 1995.
	Copyright © 1996 Markus Ollikainen, All rights reserved

1998 skriver vi tillsammans livehistoria?

Först något så ovanligt som en skröna från ett virtuellt världshus:

På Syskonskapets lajv-chat sitter Gilgai och småretas med Ubbe Tjurskalle. Till sist rinner det över och Ubbe drar sitt vapen, varpå Gilgai frågar om man verkligen får bära vapen inne på världshuset.

- Vet du inte vem jag är? Man kan inte skilja på en paladin och hans svärd, svarar Ubbe förtörnat.

- Nej, ni är faktiskt rätt lika, flinar Gilgai.

Johan Eriksson har ett exempel på hur man kan fastna i lajvens värld...

Jag (Krake) och Martin (Wabash, Gnup) stod i kön till bion på Rigoletto, då en man bakom frågar Martin (som är en inbiten orchlajvare) om det här är kön till toaletten, varpå han svarar:

- Ska du pirrivrira så finns det pissoarer där borta, men ska du bagronka ("arsle" på svartiska) så är det här.

Mannen fick ett mycket förvånat uttryck, och jag började skratta.

Några Mårdskrönor från Eva Spångberg:

Så här i efterskott kanske det kan berättas hur familjen Mård planerade sin verksamhet. Familjen Mård, för dem som haft turen att undgå oss, är en stor stökig släkt som driver ett tehus och en del andra näringsgrenar. Bland annat bordell - hur spela den delen av verksamheten på ett sätt som är lagom övertygande och underhållande utan att gå över någon parts gränser på riktigt? Många idéer framkastades och förkastades, däribland denna:

- Skuggspel! Vi har ju vita paviljonger. Man tar med sig kunden in i paviljongen, ställer en lykta mitt i paviljongen och viskar åt honom att göra femtio armhävningar mellan lyktan och främre paviljongväggen. Efter det ser han säkert lagom svettig och

såsig ut när han kommer ut igen!

I praktiken blev det dock snarare radioteater av det hela. Efter en ovanligt högljudd akt kom en kund vacklande och sa vindögt:

- Det var ingen dålig flicka!

- Jo, det är just det hon är!, svarade Bole Mård förbindligt.

En sak som få utanför familjen fått uppleva är när mormor Hyndla, det förskräckliga, selektivt döva och senila lilla familjeöverhuvudet, grälar med sin döde bror Brattskägge (familjespöket som bara familjemedlemmar kan se). I falsset, och med betydligt mer energi än logik:

- Mögla inte på golvet! Vad skulle pappa ha sagt? Ta ut spindelväven ur munnen innan du talar till mig!, skriker Hyndla.

- Du är så ful att när du går och badar hoppar fiskarna upp på land!, gastar Brattskägge. Men Hyndla blir honom inte svaret skyldig:

- Och när de får se dig hoppar de i igen!

En gång träffades dock de båda spelarna bakom Hyndla och hennes bror av en slump på en av Stockholms krogar. Båda två gick i omedelbar förtjusning in i rollerna och satte igång att gräla, till omgivningens förvirring. En stackars servitör övervägde visst att ringa efter polisen innan han insåg att det hela bara var på skoj...

Inför "Trenne Byar" blev familjen Mård ombedd att ta emot en radioreporter, som höll på att göra ett reportage om lajv. Bland annat berättade vi om familjespöket och bestämde oss för att visa hur det kunde gå till - reportern satt med några familjemedlemmar i köket, samtidigt som Skurhild satt och sydde i rummet bredvid. Menja (argt):

- Nej, farbror Brattskägge, inte fingra på reporterens inspelningsapparat! Gå och nyp Skurhild i ändan istället!

Skurhild (tre sekunder senare):

- AJ! Sluta genast med det där! Och reportern såg bara mer och mer förvirrad ut...

Anders Nilsson i Torshälla vill också hinna berätta en skröna innan StrapatS försvinner:

Detta hände under de sena nattimmarna på "Hoppets lände". Jag, iklädd en svart, lång kåpa med matchande huva var ute för att ta mig en promenad (okej, jag skulle ut och pissa i skydd i mörkret). När jag var på väg in till byn igen så hörde jag ett knack av en avbruten pinne. Cirka 30 meter bort skymtar jag fyra röda prickar (två orcher). Jag stod tyst och orörlig för att inte bli upptäckt, men när en av orcherna skriker något fanns det bara en utväg. Jag vänder mig om och hinner springa fem, tio meter och snubblar på några rötter (tror jag). Sekunden senare kommer orcherna och springer förbi mig men stannar och den ena orchen utbrister:

- Vart F*N tog han vägen!!!

När dom besvikna hade gått därifrån tar jag mig snabbt tillbaka till byn.

Nästa morgon är det en liten kille som påpekar att jag har "off-iga" kängavtryck på kåpan...

Olle Sahlin skrönar på...

Under "Jakten på Ljusbringaren" utspelade sig de flesta av de förskräckliga scener jag brukar underhålla folk med - märkligt nog...

Vid ett tillfälle höll en grupp dvärgar på att försöka tygla sin oregerliga ledare (eller snarare före detta ledare) genom att två av de övriga helt sonika satt på honom. Detta uppträdande gjorde att de omkringstående samlades nyfiket runt dvärgarna och kommenterade det hela. I min köpmansroll hade jag träffat på bråkiga dvärgar förut och började omformulera några händelser från lajvet "Spegel" till en skröna om en annan bråkig dvärg, som hade gått omkring och tutat i ett antal trumpeter av olika styrka och rent allmänt varit störande och om hur det kom sig att denne dvärg blev köpt av ett exotiskt sällskap etcetera med mera... I ögonvrån såg jag hur en annan av dvärgarna liksom började studsas av lycka och hade fått ett förklarar skimmer i blicken:

- Jag vet vilket lajv det var på! Jag vet vilket lajv det var på!, tjöt han extatiskt.

Något senare utkämpade den lokale adelsmannen och den bråkige dvärgledaren en vänskaplig svärds- och yxduell på bytorget. Nu blev det inte så mycket

till duell, eftersom huvudet på dvärgens yxa föll till marken med ett ömkligt ploppande efter första pareringen. Ett ljushuvud som gick förbi fällde följande kommentar:

- Taskig PVC i den där yxan!

Vid ett senare tillfälle hade jag och min kompanjon lyckats utföra en tredjedel av vårt egentliga uppdrag, som INTE var att förhandla om förnyade handelskontrakt med dvärgarna som alla trodde, utan att ha ihjäl de tre goda magikerna. Efter väl förrättad knockning och snittning vandrade vi oberörda därifrån, men en stund senare dök en figur i någon sorts demonmask upp och med myndig stämma krävde att få tillbaka Ljusbringaren (lajvets Viktiga Artefakt™). Men den hade vi naturligtvis inte.

- För fan, ge tillbaka artefakten! Den behövs för slutscenen!, väste arrangören bakom demonmasken.

- Vilken artefakt? Vi har inte någon artefakt.

- Jamen ni snodde den ju från UIF!

- Icke! Vi tog möjligen hans liv och dessutom har vi - som vi alltid gör - stulit den dolk vi utförde dådet med, men några tjuvar är vi inte! Det måste ha varit någon annan...

Demonen/arrangören lommade besviket iväg.

Alldeles innan avblås blev jag knockad och rånad av några typer på självaste bytorget. När jag sedan "vaknade upp" var jag förstas både upprörd och lätt förvirrad, men jag fick syn på stadsvakten och ville naturligtvis anmäla brottet för dem.

- Hallå där, ett nidingsdåd! Mitt på ljusa dagen! Ni måste göra något åt det! Så här kan det inte få fortsätta!, etcetera med mera...

Den stackars stadsvakten, tre fyra man, tittade uppgiven på mig och meddelade med ynklig stämning att:

- Öh, nej, vi är inte stadsvakten längre, vi dog inatt och nu är vi köpmän, men vi hade inte några andra kläder med oss...

Kalle Ring drar sig till minnes en berättelse från "Nyteg"...

De fyra jägarbröderna Barkar hade tagit med en drös Attmariska knektar och vetenskapsmän på en halvdags svettig rundvandring i skogen till natursköna platser och som en följd därav blivit dödsdömda av skogsfolket Teirir. För att mildra skogsfolkets vrede

bestämmer sig bröderna för att ge Teirir den magiska kista som de funnit vid sin stuga. Kistan läggs i en trälåda för att omärkligt kunna transporteras. Snart fylls dock övre byn av knektar och vetenskapsmän i tur och ordning från både Attmakr och Duvrrike som letar efter kistan. De frågar byborna därom och mina bröder som sitter på trälådan med kistan förnekar ihärdigt att de något sett.

Kistan smugglas senare ut från byn dold under ett lass ved och levereras efter en lång vandring till Teirirs prästerskap. Vi bröder tror nu att vi klarat oss undan Teirirs vrede men så är ingalunda fallet. Ingen undgår i längden guden Kaumakars hämnd. Som en förmak därav dyker en svart symbol för Kaumakar upp på vår ytterdörr. Vi får inte längre använda huset så den sista natten tvingas vi finna någon annanstans att sova. Min roll Labbas Barkar väljer att sova utomhus dold bakom en jordvall nere vid vägkorset i mitten av byn för att i händelse av en nattlig räd från Attmarens sida med lite tur kunna förvarna sina grannar. Men natten är lugnt och han somnar till slut bland myggen. Labbas vaknar dock abrupt strax innan gryningen. I en halvcirkel runt platsen där han ligger står Teirir. Skräckslagen stirrar Labbas på dem och funderar på om tiden för hämnd nu har kommit. En av dem tar ett steg framåt.

- **Är det du som är vaktposten?**, undrar han beskedligt.

- **Nej, jag bara sover här...**, lyckas Labbas till slut pressa fram.

Sanna Valapuro vill tillägga ännu en skröna:

Det var såhär att på "Hjältars Dåd", (arrangerat av Enhörningen i september 1997) vilket var mitt första lajv, blev jag, min kära syster och de två adelsmännen af Brödkavel tillfångatagna av mörkeralver. Senare under vår fångenskap sa dom:

- **Release the redhead so that she can tell the villagers that if they attack, we will kill dem.**

Varpå en av deras språkkunniga översatte för mig vad jag skulle säga i byn.

- **Go Redhead!**, skrek dom efter mig när jag sprang "gråtande" därifrån. Jag sprang direkt till bygardet och sa detta varpå de anföll mörkeralverna och min syster och den ena adelsmannen dödades. Lagmannen väckte de döda åter till liv och jag blev överlycklig. Jag gick efter denna händelse omkring och berättade

för alla om mina språkkunskaper. Jag skröt om att jag kunde det mörkeralviska ordet för "vacker kvinna". När dom frågade vad ordet var svarade jag:

- **Redhead.**
Många hade svårt för att hålla sig för skratt då...

Apropå mörkeralver så har Mikael Andersson något att berätta...

På lajvet "Rimfrost" spelad jag, som vanligt, mörkeralv. I vår grupp fanns ett par 13-åriga förstagångslajvare, då vi något senare på lajvet skulle anfalla ett orchlager tillsammans med en annan orchklan. Dessa "småalver" (150 cm) var HELT inställda på att det var orcher som skulle bånkas, vilket iofs var helt rätt. Felet var att på vägen till orcherna skulle vi passera ett prisjägarlager, då prisjägarna varit allierade (köpta) av orcherna ansåg vi inte att det var annat än rätt att även de skulle ha sin beskärda del boffer. När vi sedan anföll prisjägarna börjar dessa små alver gå lös på fienden... Enda felet är att de, helt enligt order, går lös på de stackars orcherna (som vi anföll tillsammans med) som omedelbart vänder sig om och avrättar oss hela bunten.... Snacka om att följa order...

Från lajvet "Amuletterna från Anlor" kommer dessa skröner som Gustav och Kalle från Åkersberga har dragit sig till minnes:

Jägarbröderna Duron och Golar (vi) hade slagit följe med knekten Rödskägge och hans bror Dani. Då vi i samband med byns värlekar letade efter ett horn ute i skogen blev vi anfallna och tillfångatagna av en grupp mörkeralver. Vi blev förda till deras offerplats där en mörk ceremoni skulle följa. Under ceremoniens höjdpunkt sade den mäktiga mörkerprästinna på klingande engelska:

- **Give me the balls**, varpå ett fnitter hördes från de en gång så onda mörkeralverna och det var nog första gången som man sett ett lik dra på munnen. (Det kan tilläggas att hon ville ha skålarna, "the bowls").

Före detta lajv så hördes även någon säga:

- **Är skogsfolken också i vårt lag?** (Överdös på bofferlajv...)

På ett litet lajv med namnet "Zaburzum-hai" i somras så gick orcherna till människobyn för att finna den tom och öde. Schamanen beordrade Zapagog ("usel" på svartiska) och Mashtar (ni skulle ha sett honom) att genomsöka den andra sidan av byn. När Zapagog kommer dit upptäcker han att han är ensam och ropar:

- **Mashtar!**

- **Nen**, hörs från världshuset.

Någon minut senare upptäcker schamanen att de båda är borta. Han finner dem dock bakom bardisken på världshuset pimplandes cider ur pet-flaskor.

(Det är varmt med päls i juli...)

Här kommer det några skröner från Bonnegruppen "BonnePer och hans drängar", förmedlade av Johan Eriksson. Det slår mig att vissa bönder tycks tillbringa en orimligt stor del av sin tillvaro på olika världshus...

Under lajvet "Celindres Hemligheter" satt vi på världshuset och småpratade. Plötsligt så kommer en man in och som verkade galen. Han pekade ut i tomma intet och utbrister:

- **Det var det fulaste jag någonsin har sett!** Han brister sedan ut i skratt, och springer ut. Det blev helt tyst i världshuset, tills Krake säger:

- **Han peika pou dei, Egon!**, varpå alla i världshuset börjar skratta.

Senare på kvällen när den omtalade ritualen skulle hållas så hände följande: Alvdrottningen Celindre offrade sitt liv för att demonerna skulle dö, och de gjorde de. Och när demonerna skulle försvinna osynligt ur spelet genom röken utbrister Skit-Simon:

- **Titta, nu reser dom sig!**, varpå han tystas snabbt av Krake som säger:

- **Nej! Det gör dom inte!**

På lajvet "Minas bröllop" satt vi på världshusets övervåning. Skit-Simon öppnar en burk minimajs och tömmer ned på golvet, som inte är något golv utan plankor belägna otroligt glest. Därför får adelsfolket minimajsspad i huvudet. De blir givetvis förgymmade. Upp med dragna svärd kommer de, varpå Skit-Simon går ned på knä och ber för sitt liv!

Från "Skuggspel" kan vi berätta hur drängarna satt vid elden utanför världshuset och samtalade med några kartritare och handelsmän, då nån säger något som får BonnePer att bli upprörd och utbrista, utan att tänka sig för:

- **Nej, nu e du allt ute och cy...sssimmar!**

Då klarade ingen att hålla sig för skratt.

Bonnegruppen satt inne på världshuset under lajvet "Efterspel" och pratade med några präster, då en av dom säger till Skit-Simon:

- **Följ med ut, jag har något att visa dig.**

Men då säger BonnePer:

- **Följ inte me hounom, de kan enda i ein förskräckelse, eller du kan få ein förskräckelse i din enda!**

Olle Granath har upptäckt att en liten lustighet från lajvet "Namnlöse" inte uppmärksammats, så han skyndar sig att rätta till saken...

Den lilla skaran "barbarer" som skulle mörda grevinnan hade samlats på en grässlätt inom synhåll för det adliga läget. Tyvärr torde de aldrig anfalla (berodde det kanske på den fruktade "Secunda eskorten"?), så de blev sittande ett bra tag för att invänta rätt tillfälle.

En präst från "den sanna vägen" såg sitt tillfälle att predika sitt budskap för några som - för ovanlighetens skull - kanske skulle stanna kvar när han pratade, så han gick fram och började predika.

Efter ett tag blev barbarerna väldigt uttråkade av allt tjafs (som dessutom förmedlades i slow motion), så när prästen sa att man kunde uppnå odödlighet genom att följa "den sanna vägen", frågade en av barbarerna om prästen var odödlig.

Prästen, som hade levt hela sitt liv i enlighet med sin lära, trodde att så nog var fallet, varvid den nyfikne unge mannen helt sonika brutalt hackar ihjäl prästen!

Senare vid rätttegången får mördaren frågan varför han hade dödat prästen.

- **Jamen, han sa ju att han var odödlig!** Grevinnan dräpte snabbt till med:

- **Så om jag sa att jag kunde flyga, skulle du då kasta mig utför ett stup?**

Sedan skrattades det länge och väl åt "den dumme barbaren"...

Ingen vidare läsning?

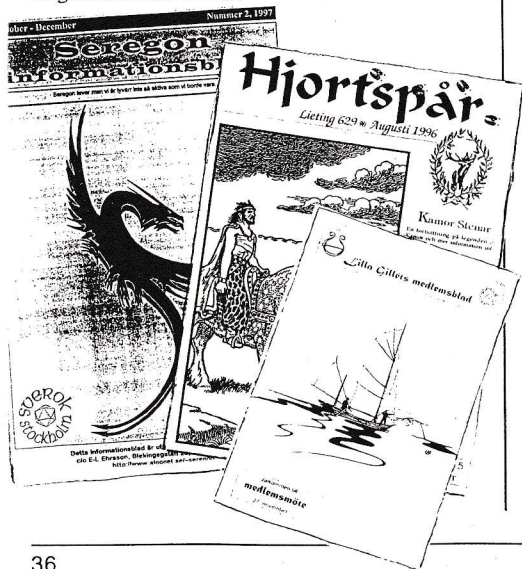
- Jodå!

"Jaha, StrapatS läggs ned. Vad ska man läsa nu då?"

Lugn, ni tror väl inte att jag lämnar er i sticket bara sådär? Här är lite rekommenderad lajv-litteratur:

Föreningsbladet

Givetvis är du medlem i en lajv-förening, och de flesta föreningar har någon sorts medlemsblad. Vissa är ambitiösa och innehåller rikligt med artiklar, medan andra mest handlar om mötesprotokoll och annat föreningsrelaterat. Hur som helst är ditt föreningsblad en god start - och varför inte hjälpa till att göra det ännu bättre?



Sverox - förbundetidningen

Om din förening är SVEROK-ansluten så får ni automatiskt ett exemplar av SVEROKs stiliga förbundetidning Sverox. Den brukar alltid innehålla minst en artikel eller två som är lajv-relaterad.

Är du inte förbundsansluten (eller bara vill ha ett eget exemplar) så går det bra att skaffa en egen prenumeration. Detta kostar 75 kronor för 6 nummer (ett år) vilket betalas till postgiro 127 44 88-4 (betalningsmottagare: SVEROK, administrativa kansliet). Ange på inbetalningskortet att det rör sig om en prenumeration och glöm inte att skriva namn, adress och telefonnummer.

Om du är under 18 år måste du ha målsmans skriftliga godkännande på inbetalningskortet. Rör det sig om en föreningsprenumeration måste man ange både namnet på föreningen och den person som ska ta emot tidningen.

Sverox

Box 3069

161 03 BROMMA

E-post: sverox@sverok.se

WWW: <http://www.sverok.se/sverox>

Postgiro: 127 44 88-4

(SVEROK, administrativa kansliet)



fëa

LIVIA

Fëa Livia - det självklara alternativet

Fëa Livia har hängt med sedan 1993 och den nya redaktionen har verkligen försökt sätta lite fart på tidningen. Det ryktas till och med om en utökad utgivningstakt! Hör du till de som prioriterar snyggt tryck och gärna läser mastiga temaartiklar så är Fëa ett solklart val.

Prenumeration går bra, för 100 kronor får du 4 valfria nummer. Postgironummer 639 95 16-1 (betalningsmottagare: Fëa Livia). Enstaka nummer kostar 35 kronor styck. Utanför Sverige tillkommer 10 kronor porto per tidning. För prenumerationsfrågor, ring Henrik Summanen, tel. 08-640 52 43.

Fëa Livia

c/o Charlotta Holm

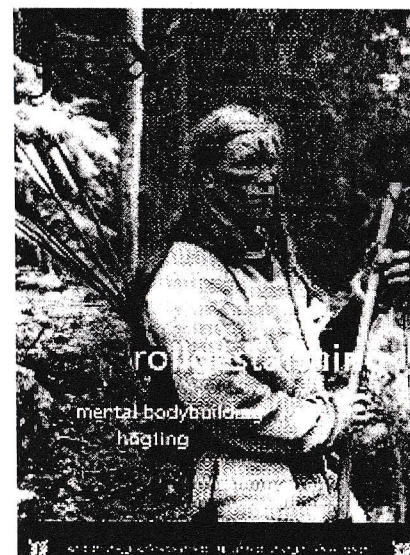
Hornsgatan 71

118 49 STOCKHOLM

E-post: fealivia@trf.se, susanne@biochem.kth.se

WWW: <http://www.trf.se/fea>

Postgiro: 639 95 16-1 (Fëa Livia)



Grunthen

Stor i orden, liten på jorden...

Grunthen - fickfansinet

Detta f.d. jämtländska (redaktionen har just flyttat till Linköping med redaktören) har kommit upp i sex nummer, och är en riktigt trevlig bekantskap som bara blir bättre och bättre. Inte helt oväntat vann man Nisse Nytt's hedersnämmande i fansinpriset 1996. Grunthen ges ut av spelföreningen The Guild of the Cucumber och är i A6-format (vik en StrapatS en gång till så fattar du hur litet det är). Priset är bara 10 kronor per nummer, och en prenumeration kan sättas in på postgiro 75 94 02-1 (betalningsmottagare: TGOTC). Glöm inte att ange namn och adress samt vilket nummer prenumerationen ska börja med.

Grunthen

Olle Johansson

Ryds Allé 19:202

584 35 LINKÖPING

E-post: Olle@Johansson.com

WWW: <http://www.sverok.se/grunthen>

Postgiro: 75 94 02-1 (TGOTC)



Internationella lajvtidningar

För den världsvane lajvaren räcker det knappast med den svenska ankdammen. Tyvärr har (mig veterligt) varken Norge eller Danmark något utpräglat lajvfansin än, däremot håller flera av deras medlemsblad mycket hög klass. Jag tänker närmast på norska Ravns "Budbringeren" och danska Semper Ardens "Semper Bonus". Det är nog inte omöjligt att tjata till sig en prenumeration fast man inte är medlem i föreningen.

BUDBRINGEREN

Budbringeren

Grete Ruden (chefred.)
Pareliusveien 44
1177 Oslo
NORGE

Ravn
PB 12, Blindern
0313 Oslo
NORGE

Tel: Int + 91 74 18 82

E-post: wacoira@hotmail.com

SEMPER BONUS

När det gäller Danmark är nog Semper Bonus det bästa lajvfansin jag hittat, om man bortser från Fönix (Danmarks motsvarighet till Saga eller Sverox, dvs med väldigt blandat innehåll).

Semper Bonus utkommer med 6 nr per år, vilket kostar 150 kronor för svenska prenumeranter.

Semper Bonus

Semper Ardens
Artillerivej 40
2330 Köbenhavn K
DANMARK

Tel: Int + 32 95 10 83

E-post: bonus@semper-ardens

WWW: www.semper-ardens.dk



I Finland finns fansinet Larppaaja (lajvaren) som utkommer med 4 nummer per år. Tyvärr ställer det finska språket till oöverstigligena problem för en stackars normal svensk. Men behärskar du finska så är det inget dumt val alls!

Larppaaja

E.L.F. Vesala (chefredaktör)

Leilankuja 6 A 14

022 30 Espoo

FINLAND

E-post: elf@iki.fi

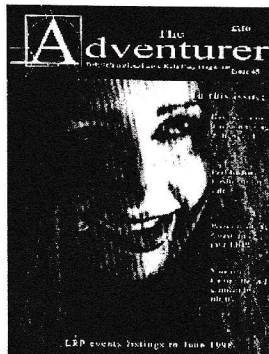
WWW: <http://www.sci.fi/~nikke/suoli/eng/>



The Adventurers - det internationella alternativet

Som tur är finns alltid England - i all evighet ett land fyllt av sagor och myter. Den ledande nationella lajvtidningen där heter The Adventurer och ges ut av The Adventurers Guild. Layout och innehåll ligger visserligen något snäpp under Fëa Livia, men jag hittar alltid något intressant i varje nummer, trots avståndet till England.

En prenumeration på 6 nr kostar 17:50 brittiska pund, 12 nr kostar 27:50 pund. Checkar och internationella pengaväxlar skall ställas till The Adventurers Guild. Fråga posten eller banken om du är osäker på hur man gör.



The Adventurers Guild

Adventurer Subscriptions, Mark Jarvis

95 Humber Avenue

Stoke, Coventry

UNITED KINGDOM

CV1 2 AU

Tel: Int. + 01203 630811

E-post: cal@cheerful.com

(Caroline Stuckey, chefredaktör)

Subscribe!

Arrange the Adventurers delivered directly to your door

6 Issues £15

Europe: £17.50
Overseas: £20.00

12 Issues £25

Europe: £27.50
Overseas: £30.00

Group and household subscriptions also available

Title _____ Surname _____ Initials _____

I was introduced by _____

Address _____

Telephone _____ Postcode _____

Email _____

I enclose the sum of £ _____ Signed _____

Cheques and postal orders should be made payable to The Adventurers Guild.
Send subscriptions to: Adventurer Subscriptions, 95 Humber Avenue,
Stoke, Coventry CV1 2AU



GRÄNSEN



Ett sex dagars historiskt spel under senromersk tid i stockholmstrakten 20-25 juli 1998
Arrangerat av Gyllene Eken

Gränsen är en historiskt äventyrsrlive, som utspelar sig under 6 dagar år 260 e.kr. vid gränsen mellan det romerska riket och Germanien, i området mellan Rhen och Donau. Liven är till stor del baserad på historiska händelser, men ovissa kunskaper om tidsperioden ger ett stort utrymme för kreativt historietolkande.

För ungefär hundra år sedan byggdes ett romerskt gränstorn på platsen, som fick namnet Vicus Aurelius efter den dåvarande kejsaren. När legionärerna i fortet skaffade sig familjer, växte efterhand ett samhälle upp invid fortet. De germanska alemannerna på andra sidan gränsen var intresserade av att byta till sig romerska varor, vilket lockade till sig köpmän och hantverkare till samhället. Alemannerna erövrade och förstörde fortet och byn för två år sedan. Året därpå återerövrade romarna området, och de är nu i färd med att bygga upp fortet och den nedbrända byn. Det stupade många romerska soldater under kriget. Man tvingades därför förlägga ett förband av Numeri (rekryterade germanska soldater) vid gränsen, förutom den decimerade romerska garnisonen.

Handlingen kommer bland annat att innefatta skärmytslingar längs gränsen, ämbetsmannaval, idrottstävlingar, handel, religiösa ceremonier, dagligt byliv och ett germanskt ting.

GRÄNSENS HEMSIDA

Vår hemsida uppdateras ständigt. Den kommer förutom den vanliga bakgrunds- och regelinformation bland annat att ta upp hur man syr senantika kläder, matlagning, rustningsbygge och hur man gör latexvapen. En del av sidorna rör levande rollspel i allmänhet, och kan vara väl värt ett besök även om man inte är romar- eller germanentusiast.

Hemsidans adress: http://members.tripod.com/~Linus_Gemvik

ARRANGÖRER

Gränsen arrangeras av medeltidsföreningen Gyllene Eken.
E-post till Gränsen: border260@hotmail.com

Anna Lindesmark
Körsbärsvägen 4C, r 143
114 23 Stockholm
Tel. 08 - 612 44 85

Simon Malmberg
Tel. 08 - 681 06 77

Kalendariet finns i fortsättningen endast på Internet:

<http://www.geomatics.kth.se/~jonas/LARP/kal.html>

Där finns också länkar till lajvens hemsidor, dessa presenteras inte här!

1998

10 januari (om intresse finns) **Chaldans barn**. Ett världshuslajv i David Eddings värld. Kommer att äga rum i Stockholmstrakten. Kontakta Johan Pettersson, tel. 08-580 377 23, 070-664 98 45, eller Siri Sjökvist, tel. 08-520 381 59.
E-post: spetsora@hotmail.com

17 januari. **Araunas sten**. Ett fristående för-lajv inför *SkogsVentyr X*. Arr: MASK, kontakta Tobias Lindberg, tel. 018-10 58 32.
E-post: SkogsVentyr@unforgettable.com

31 januari - 1 februari. **Fylke Ting**. Enhörningens årsmöte i form av en lajvbänkett! Endast för medlemmar, men ingen åldersgräns! Kontakta Hans Nilsson, 021-14 21 89.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

20-22 februari. **Iskallt svek**. Medeltida fantasylajv med betoning på fantasy. Ganska höga krav på utrustning och rollspel. Värmlands urskogar. Arr: Vinterstorm, kontakta Maria Bornekrantz, tel. 054-83 94 44 (kl. 17-23) Alex Rosén, tel. 054-83 67 62, (kl. 19-22) Märten, tel. 054-83 39 64.

27 februari - 1 mars. **Knutpunkt '98**. Nordiskt konvent för levande rollspel. Stockholm. Debatter, föredrag, workshops, presentationer och mycket mycket mer! Kostnad från 150 kr.
För mer info, se information i detta nummer!

20-22 mars. **Eldarna i Vargaland**. Ett mindre sagolajv i närheten av Göteborg. Första delen i en öppen kampanj. Handlingen centreras kring myter och äventyr. Kontakta Mikael Lestander, tel. 031-19 80 13, eller Jonas Andersson, tel. 031-28 10 69.
E-post: jonas.andersson@mbox335.swipnet.se

9-12 april. **I Pestens Tid**. Ett fantasylajv som utspelar sig under den svarta dödens era. Arr: Annelie Lönn, Charles Vibenius & Simon Heath Pyrolavägen 46, 181 60 LIDINGÖ.

9-13 april. Västerås stifts **Konfirmationsläger** med rollspel och lajv, för dig som fyller 15 under 1998! Fortsättning 29 juni-18 juli. Kontakta Len Howard, tel. 021-17 85 64, eller Karl-Erik Jansson, tel. 0221-247 20 för mer info! Kostnad ca 6750 kr.

påsken 1998. **Mineva: sektor TaSin 12**. Ett retrofuturistiskt fantasylajv i en jättelokal i Stockholms-trakten. Från 16 år, kostnad 500 kr.
Lee Sandberg, tel. 0158-310 52, 070-491 35 46.
E-post: lee@abcmedia.se

24-26 april. **De ofrälstas land**. Ett sagolajv i Alteas kampanjvärld med betoning på stämning och gott rollspel. Boffertomtar och andra fantasyvarer ser göra sig icke besvär! Stockholmstrakten. Arr: Altea, kontakta: Fredrik Ehlton, tel. 08-540 205 26, Staffan Persson, tel. 08-540 663 72, eller Oskar Henrikson, tel. 08-540 606 82.
E-post: DOL98@hotmail.com

24-26 april. **Vårsådd**. Ett sago/stämmingslajv med betoning på medeltidarealitet, allmogestämning och god världshusmat. Pris 150 kr, 50 kr rabatt för de som deltog på Efterspel. Kontakta Anders Davén, tel. 08-760 68 77, eller Måns Magnusson, tel. 08-714 97 15.
E-post: varsadd@hotmail.com

1-3 maj. **Bortbytingen**. Ett medeltida fantasy-lajv för nybörjare. Arr: Enhörningen, kontakta Hans Nilsson, 021-14 21 89.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

maj 1998. **Riddarspelen 1098**. Plats: Bollerups Borg (äka medeltidsborg!). Marknad, musik, gycklare och riddarspel. På kvällen serveras festmiddag i borgen. Arr: Skuggeld. 150 platser, pris ca 200 kr.

maj 1998. **Troll i Faggorna**. Ett Terry Pratchett-inspirerat lajv. Arr: Det Fantastiska Ljuset.

8-10 maj. **Tårarnas dal** - ett lajv i Eddings värld. Sir Reldor anordnar kämpaspel men bryr sig föga om varningarna att platsen han valt är förbannad. Ett spännande lajv, dock inte boffer, med tonvikt på bra intriger. Utanför Landskrona. Kostnad 150 kr (en middag ingår). Kontakta Linda Thomaeus, tel. 0418-133 62.
E-post: linda.t@innocent.com

våren-sommaren 1998. **Jägarens Byte**. Ett arrangemang inspirerat av de gamla sagorna. Inga svartfolk eller onda alver. Sista anmälningssdag 1 februari 1998. OBS! Begränsat antal deltagare! Kontakta Jessica Karlsson, Snäppvägen 64, 746 33 BÅLSTA. Tel. 0171-575 34 (före 22:00).
E-post: yaika@hotmail.com

20-24 maj. **Ilkabreth - dimmornas dans**. Fristående uppföljare till *Aratoms Skugga*. Ett medeltidsinspirerat fantasylajv med inslag av saga och mystik, på RSK Härskarringens lajvområde utanför Ludvika. Timrat världshus finns och fler hus kommer att byggas. Kostnad ca 200 kr. Arr: RSK Härskarringen och LS Medusas Ormar. Kontakta Andreas Kylander, tel. 0240-170 87, eller Thomas Larsson, tel. 026-25 55 34.
E-post: chille@dalnet.se (Andreas Kylander)

21-24 maj. **Draksådd**. Ett medeltida fantasylajv utanför Enhörningens kampanjvärld. Arr: Enhörningen, kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

30 maj - 1 juni. **Sägneras Skog**. Ett inbjudningslajv i en annerlunda fantasymiljö. Tyngdpunkten ligger på roliga intriger, färgstarka karaktärer och en värld där alla kan vara huvudpersoner. Mer information kan hämtas på vår hemsida. Arr: ASF, kontakta Magnus Alm, tel. 031-28 80 38, eller Gustav Edman, tel. 031-68 50 40.
E-post: cornmaster@hotmail.com, bob@tripnet.se

sommaren 1998. **Extraterestru**. Framtidslajv på annan planet. Den stora stjärnkryssaren Paradise har kommit ur kurs och kraschat på en ny planet. Nu är det generationer senare... Utselas på en militär radarbas i Stockholmsområdet. Världshus, levande musik och mat utlovas.
E-post: Sn0wSmyrf@hotmail.com

sommaren 1998. **Lunda**. Ett lajv i Stockholms-området från arrangörerna av "Östanro". Kontakta Eva Lena Lundell
E-post: ursus@algonet.se

sommaren 1998. f.d. **Eko från det förgångna** (nytt namn på väg). 100 personers fantasylajv i Karlstadstrakten, med tyngdpunkt på mystik. Arr: Haakon.
E-post: Henrik.Tagmark@s.lrf.se

sommaren 1998. **Vilddjurets folk**. Ett svartfolkslajv för folk med erfarenhet av lajv. Höga krav på utrustning och kunskap i "svartiska". Kontakta Emil Gullberg, tel. 08-550 652 55.

sommaren 1998. **I Gudarnas Skugga**. Ett medeltida fantasylajv för ca 200 deltagare i norra Stockholmsområdet. Tyngdpunkt på intriger och rollspel snarare än bofferstrider. Avgift 110 kr för killar och 65 kr för tjejer. Åldersgräns 15 år (dock 12 år för hober, dvärgar och andra "mindre" raser"). Arr: Klingans Brödskäp. Kontakta Niklas och Stefan Lindén, tel. 08-768 10 65, David Ström, 08-753 08 24, eller Christoffer Westberg, 08-655 89 08.
E-post: gudskugga@hotmail.com

juni 1998. **Skogens Hemlighet**. Ett femdagars lajv i Enhörningens kampanjvärld. Kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89.
E-post: enhorn@hem.passagen.se



juni 1998. **Dvärgmasken -98**. Rivaliserande människor, mänsystrar, dvärgar och orcher. Upplagt för slakt, lägerkänsla, taktik, tassa-genom-skogen, råder mot läger, vänskap och annat som hör ett bra lajv till. Kostnad ca 130 kr, ca 400 platser. Arr: SF Skallen, kontakta Ivan Milles, Kyrkogårdsvägen 137, Stockholm.
E-post: ivan.milles@iname.com

juni 1998. **Konungadolken**. En kung har dött, förmodligen utan arvingar och hertigarna slåss om kronan... Ett tre dagars fantasylajv i tidig medeltida miljö med luriga och baksluga intriger där huvuddelen av handlingen kommer att kretsa kring några öar. Förmodligen i Vättern. Max 225 deltagare, anmälningavgift ca 200 kr. Arr: SNORKEL, kontakta Stefan Myring, tel. 019-29 14 16.

juni 1998. **Mörkrets Återkomst**. Tre dagars fantasylajv med människor och svartfolk, utanför Vimmerby i Småland. Kostnad ca 100 kr. Kontakta Emil Hedenberg,
E-post: emil.hedenberg@vimerby.mail.telia.com

11-15 juni. **Skugga över dalen**. Ett samarbete med RSK Härskarringen och LS Medusas Ormar. En fejd mellan två hertigdömen hotar byn och den annalkande sommarfesten. Ca 200 platser. Bra roller, bra intriger. Först till kvarn... Mikael Ingelsson, Västerled 96 C, 811 50 SANDVIKEN, tel. 026-27 04 83, 070-497 30 09.
E-post: nosferatu87@hotmail.com

12-14 juni. **Mith'hirils Tystnad**. Ett medeltidsinspirerat intriger-lajv med inslag av fantasy, där betoningen ligger på stämning och gott rollspel. Höga krav på utrustning, boende och rollspel. Åldersgräns 18 år. Max 120 deltagare. Kostnad 250 kr (betalas senast 1 februari, därefter 350 kr). Mat ingår. Arr: Ingenmansland. Kontakta Ulf Borelius, tel. 08-722 75 57, eller Daniel Vik, tel. 08-647 90 26.
E-post: mithiril@hotmail.com

Mitten av juni 1998. **En vis mans dumdristighet**. Ett mindre lajv i Säter, Dalarna. Två byar som båda vill vara bättre än den andra i allt. Därför har den vise mannen anordnat en tävling mellan byarna. Stämning för såväl nybörjare som erfarna lajvare. Inget speciellt krav på utrustning. Kostnad 70 kr (värdsushuspersonal gratis!). Kontakta Calle Mattsson, tel. 0225-506 49.
E-post: mattsson.sater@swipnet.se

15-17 juni. **Det var en gång...** Ett medeltida fantasylajv utanför Stockholm, med tyngdpunkt på skön stämning, fint rollspel och god karaktärstolkning. Tre olika raser och kulturer; de mystiska skogsalverna, det naturnära skogsfolket samt de öppensinniga människorna. Passande roller är handelsmän, bondefolk, jägare och en och annan underhållare. Budget och hemsida är på gång. Kontakta Daniel Odelstad, *E-post: loke@lords.com*

18-21 juni. **En ensam vargs skri**. Lajv i en värld baserad på svensk folktro. Satsning på bra rollspel och hög standard. Utanför Ludvika. Kontakta Pierre Dakour, Stålmrysgrattu 16, 780 41 GAGNEF, tel. 0243-306 68.
E-post: dakkour@swipnet.se

26 juni - 2 juli. **Gryning.** Ett fantasylajv (boffrare göre sig ej besvär) för ca 200-300 deltagare, 7 mil nordost om Göteborg. Byfolk sökes!
Arr: Wothars Vänner, kontakta Johannes Berggren, Granhem 4315, 447 94 VÄRGÅRDA. Tel. 0322-66 00 30, 0706-58 93 85
E-post: wotharsv@hotmail.com

27-28 juni. **The search for the holy Blaubär.** Framtidslajv.
Arr: Sundsvalls ITF, kontakta Leif Andersson, 060-51 36 64, eller Roger Johansson, tel. 090-18 90 39.
E-post: Fenri@algonet.se

juni el. juli 1998. **Högting.** Ett stort fantasylajv i Kilsbergen för upp till 1000 deltagare. Åldersgräns 16 år. Kostnad 450 kr. Höga krav på utrustning och nykterhet. Arr: Illmhyr, Kontakta Lars Lundh, tel. 0586-384 70, eller Henrik Bergqvist, tel. 0586-593 66.
E-post: orthano@algonet.se

2-5 juli. **Gränstvister** vid Horndal utanför Avesta, i klanen MacLeelelands värld. Tredagarslajv för ca 250-300 deltagare. "På gränsen mellan Ness och Lhomond är grannsämjan inte bra, och något måste göras för snart är det ett viktigt Alvmöte i trakten..." Boffertomtar undanbedes. Arr: Avesta-Bjurfors RF, kontakta Reymond Hultberg, Erikslundsvägen 17, 776 98 GARPENBERG. Tel. 0225-200 41
E-post: Macleeland2@hotmail.com

5-12 juli. **Rowin-98.** Ett stort fantasylajv i Stockholms-trakten för max 1000 deltagare. Pris 700 kr. Sista betal- och anmälningsdag 31 mars 1998 (därefter 100 kr extra/månad) Sista datum att lämna in rollenkät 30 april 1998. Anmäl er redan nu genom att betala in 300 kr till postgiro 638 44 44-3 (Rowin-98, SLRF Sthlm). Resterande 400 kr betalas in senast 31 mars. VIKTIGT: Skriv namn + personnummer, adress, tel, gruppnamn och gruppledare på postgirotalongen!
Arr: S.L.R.F. Stockholm, Vendelsö skolväg 13 bv, 136 71 HANINGE. Tel. 08-776 00 62, 749 24 87.
E-post: rowin@slrf.dataphone.se

16-19 juli. **Balbins Saga.** Ett sago/fantasylajv för ca 200 personer. Mycket liv i byn och skogen omkring. På RSK Härskarringens område utanför Ludvika. Kostnad ca 160 kr. Magnus Sixtensson, tel. 08-510 519 31, Per Ingvarsson, tel. 018-55 15 20, eller Björn Hansson, tel. 08-511 771 77.
E-post: e93_mas@e.kth.se (Magnus)

20-25 juli. **Gränsen.** Ett stort historiskt äventyrslajv i Stockholmstrakten, som utspelas under sen romartid i provinsen Agri Decumates vid den germanska gränsen. Roller som romerska legionärer, bybor, handelsmän, germaner mm. Klädmodet motsvarar tidig medeltid Kostnad 400 kr. Arr: Gyllene Eken, kontakta Anna Lindesmark, tel. 08-612 44 85.
E-post: border260@hotmail.com

24-26 juli. **SkogsVentyr X.** 10-årsjubileum!
Arr: MASK m fl. Kontakta Tobias Lindberg, 018-10 58 32.
E-post: SkogsVentyr@unforgettable.com

24-26 juli. **Kapten Kidds skatt.** Ett pirat-lajv som tar dig till 1600-talets Karibien och dess skumma hamnvarter. Vik, 5 mil öster om Jönköping. Kostnad från 250 kr, sista anmälningsdag 31 maj. Arr: G&B Syd.
E-post: pirater@hem2.passagen.se

24-26 juli. **Valet.** Ärkemagiker Melanger Höge blev brutalt mördad av en student under betygsutdelningen för två veckor sedan. Enligt rykten skall Rådet nu hålla både rättgång och nyval av ärkemagiker på det lilla vårdshuset Feta Galten. Kontakta Kristoffer Forslund, tel. 0611-51 17 43.
E-post: jeanpaulsartre@hotmail.com

30 juli - 2 augusti. **Stjärnfall.** Medeltidslajv i Värmland för ca 500 personer. Arr: Ars Vitae, kontakta Kenny Lee Iker, Jakthornsgatan 62, 656 32 KARLSTAD, tel. 054-83 74 58
E-post: farseer_@hotmail.com

1-3 augusti. **Kungen är död.** Fantasylajv för ca 200 deltagare i Stockholmsområdet. Utskick kan hämtas på:
http://www.m.kth.se/m96/m96_har/public/kungen.htm

4-6 september. **Vårdshuset vid skogens rand.** En uppföljare till "Skuggspel". Ett lajv i Warhammervärlden, där personliga intriger och genuint rollspel står i centrum. Pris 200 kr, Kontakta Claes-Erik Rydberg, tel. 08-512 405 51, eller Per Torberger, tel. 08-612 84 61.
E-post: b-torper@jmk.su.se

11-13 september. **Medeltida fantasylajv** i Enhörningens kampanjvärld.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

30 oktober - 1 november. **Stundande Mörker.** Medeltida fantasylajv utanför Enhörningens kampanjvärld. Kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89
E-post: enhorn@hem.passagen.se

1-30 november. **Expo -98.** Föreningen Visionära Vetenskapsmän rider igen! Kostnad 200 kr, endast 60 platser. Arr: Frukt och Grönt. Anmäl dig genom att skriva till Samir Belarbi, Klasrovägen 41 A, 191 49 SOLLENTUNA, och berätta om dig själv, varför du vill vara med och vilka förväntningar du har på evenemanget. De som deltagit på tidigare FVV-arrangemang har förtur. Sista anmälnings- och inbetalningsdag är den 1 februari 1998.

1999

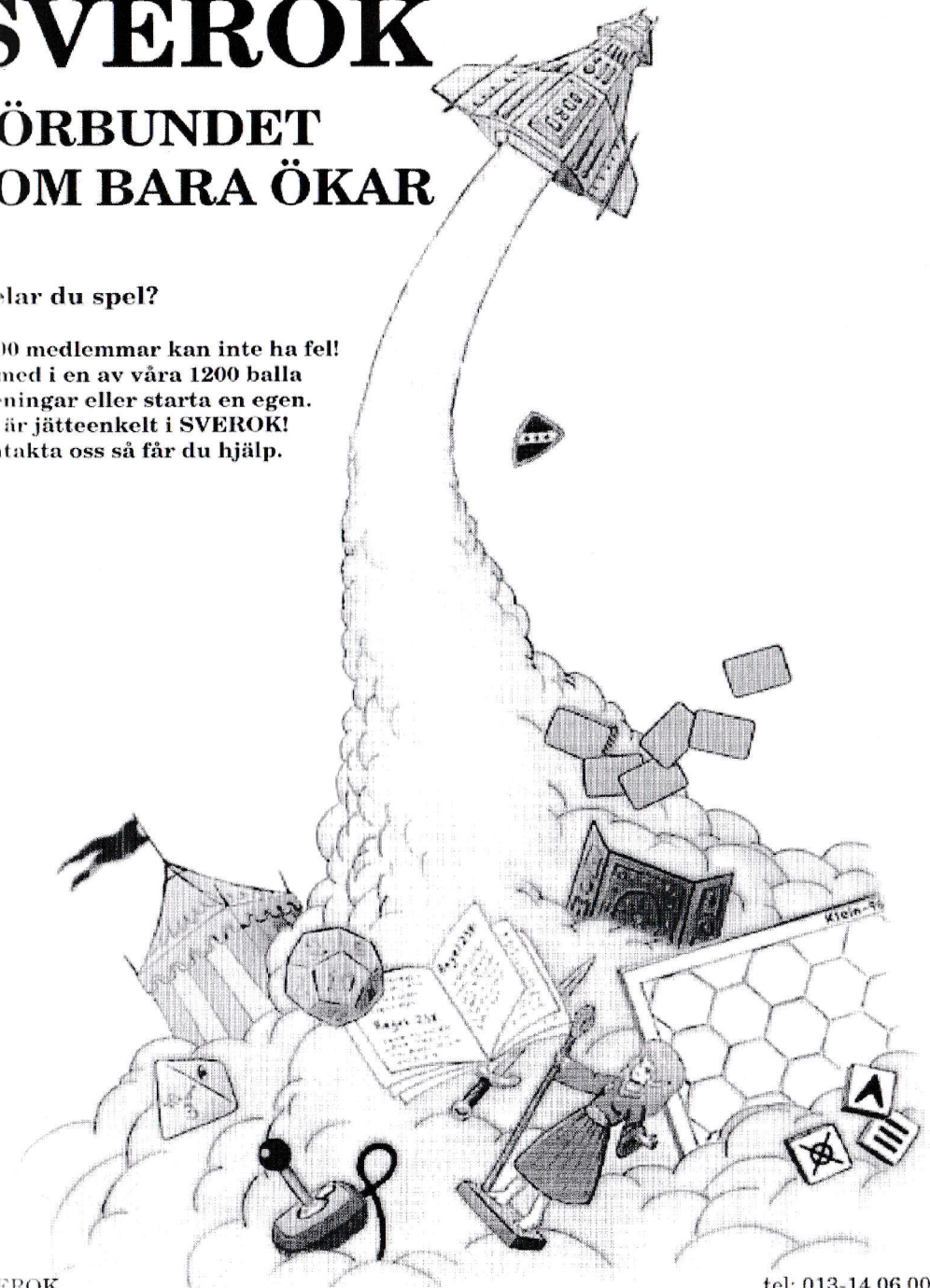
22-25 juli 1999. **Lyktsken.** Ett medeltidslajv med vissa sago/fantasy-inslag, utanför Örebro. Fristående fortsättning på Sirions Vagga. Stämning, bra rekvisita, spänning och levande byliv. Höga krav på utrustning, boende och rollspel! Timrat vårdshus finns redan, fler hus byggs.
OBS! Inga anmälningar ännu! Arr: Lajvsällskapet Galadrim.
E-post: ki.sandholm@rocketmail.com, stained@algonet.se

SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

Spelar du spel?

25000 medlemmar kan inte ha fel!
Gå med i en av våra 1200 balla föreningar eller starta en egen.
Det är jätteenkelt i SVEROK!
Kontakta oss så får du hjälp.



SVEROK
Kopmansgränd 4
582 24 Linköping

hemsida: <http://www.sverok.se>

tel: 013-14 06 00
fax: 013-14 22 99
e-post: info@sverok.se