

oktober 1997

StrapatS

Levande rollspel

48

15 kronor

I detta nummer:

www.knutpunkt.dataphone.se	2
Nyheter & Pressklipp	3
Tyckeriet	4
Lajvrapport: Paranoia - en fest	6
Etik och självkritik	7
Intern kritik	8
Lajvrapport: Fredsförkunnaren	12
Krig på låtsas	14
Har du kramat din arrangör idag?	18
Skrönan del 20	22
Kalendariet	24
Historiska lajv	26

StrapatS är ett fristående fansin om levande rollspel och kostar inte mer än 15 kronor inklusive porto.

Chefredaktör och ansvarig utgivare:

Jonas Nelson
Ateljévågen 22 nb
172 79 SUNDBYBERG
tel: 08-98 20 33
e-post: nelson@L.KTH.SE
pg: 616 49 01-8 (Jonas Nelson)

StrapatS är att informera, diskutera om levande rollspel i alla dess former. För att få vara med, är det därför i mycket hög grad beroende av ditt engagemang i fansinet, bidrag i form av teckningar eller artiklar mottages med stort intresse. Ersättning utgår i form av gratis exemplar av det aktuella numret.

Nästa manusstopp är den 24 oktober 1997.



Konto (kr):

[Empty box for account number]

B

FÖRENINGSBREV
Seregon c/o Ewiz Ehrsson
Blekingegatan 29
118 56 STOCKHOLM

Plats för
porto

[Empty box for postage]

Det bidde inget OS i Stockholm. Det verkar inte heller bli något fotbollsVM för di svenske. Inget EMU och ingen sänkt arbetslöshet... Men vem bryr sig om sådana petitesser när det stora nordiska lajvkonventet Knutpunkt '98 i alla fall är vårt!

Ja, vårt och vårt - det är lite fel sätt att uttrycka det. Knutpunkt är något som skapas gemensamt på plats av deltagarna. Debatter, diskussioner, föredrag, uppvisningar och umgänge. Men det är *vårt* ansvar att se till så att det blir av och att det fungerar som det ska!

För detta behövs det hjälpsamma lajvare, ideella eldsjälarna som brinner för att utveckla lajvhobbyn, dela med sig av sina egna erfarenheter och som inte räds att skaffa sig nya.

Många tror att Sverige är ett föregångsland när det gäller lajv. På en del sätt kanske det stämmer, men den som inte vågar sig utanför gränserna har definitivt missat något! Visste ni att danskarna haft ett lajv i en ubåt? Visste ni som längtar efter Minevas socialdarwinism och retrofuturism vad ni missade i norrmännens Kybergenesis? Visste ni att de norska romerska legionärerna fanns innan de dök upp och gjorde succé som Embergare på Nyteyg? Och framförallt - vet ni vad som pågår just nu, i Sverige och i våra grannländer? Nä, just det, och det är bland annat *därför* som Knutpunkt finns, för att knyta kontakter och utveckla det levande rollspelet. Vi ses där!

Två nummer till...

För er som inte läst StrapatS på ett tag upprepar jag den sorgliga nyheten: Efter nr 50 kommer StrapatS att upphöra! Dessutom kostar StrapatS (inom Sverige) numera 15 kr, pga Postens portohöjning för föreningsbrev och ökade tryckkostnader. Efter det här numret (48) är alltså det optimala att ha 30 kr på sitt konto. Har du mer kan du begära att få överskottet återbetalt till valfritt postgirokonton, med 10 kr avdrag för gireringsavgift. Sådan begäran skall lämnas in senast 1998-02-12. Kontakta redaktionen om det är något du undrar.

Ett glatt besked i allt elände: StrapatS hemsidor och kalenderium på Internet finns dock kvar, så fortsatt skicka in upplysningar!

Nyheter

Rollspelskonferens på LHS

Herman Grill på Lärarhögskolan i Stockholm tänker göra ett nytt försök med en konferens om rollspel. Den första blev ju aldrig av pga bristande intresse från eventuella konferensdeltagare. Bättre lycka denna gång!

Knutpunkt '98

En sorts rollspelskonferens som däremot säkert *blir* av är Knutpunkt, det årliga nordiska lajvkonventet. Den här gången är det Sveriges lajvares tur att arrangera, och jag är självklart insytlad...

Mineva

...har verkligen blivit ett sorgbarn. Nu har Ericsson, Krauklis & Co slutligen givit upp hela arrangemanget. Kvar är alltså Lee Sandbergs Mineva, som blivit uppskjutet till påsken men som ska försöka genomföras enligt de riktlinjer som står i Brev Ett. Mer information kan man få på Minevas hemsida: <http://www.abcmmedia.se/mineva>

Didi Örnstedt

...blev inte så lite upprörd av att jag skrev att hon tackat nej till TV4 av "säkerhetsskäl" och undrade om jag verkligen gått till källan i det fallet. Eftersom jag hade fått uppgiften från två oberoende personer så hade jag faktiskt låtit nöja mig med det och inte talat med TV4 direkt (vilket dock Emma Wieslander gjort). Olle Sahlin hävdar också bestämt att Didi själv i telefon medgivit att det var av säkerhetsskäl, något som Didi själv förnekar att hon sagt ("Karln ljuger!", för att citera henne). Tja, att någon ljuger här är ju klart, men det är inte jag. Dock medger jag att jag kanske borde ha vänt mig direkt till TV4, men jag ansåg att två oberoende och vanligtvis tillförlitliga källor i sig borde räcka. Mea culpa.

Pressklipp

Andreas Lundin rapporterar att det i **Lärarnas Tidning #15** fanns inte mindre än tre artiklar om rollspel, alla skrivna av Björn Andersson. En överväldigande positiv artikel om lajv, en intervju med Emma Wieslander och en intervju av den socialdemokratiske riksdagsmannen Bengt Silfverstrand, med anledning av att hans och Birthe Söresteds motion om att dra in de statliga bidragen till SVEROK avslagits. Han tänker dock inte ge upp så lätt, så vi får nog höra mer från riksdagsman Silverstrand...

Om bara Andreas Lundin kommit ihåg att skicka mig kopior också så hade han fått ett gratis exemplar av StrapatS, men nu kammade han noll. Istället blev det Henrik Pettersson som var först med att skicka kopior, tätt följd av Niklas Björklund. Ett gratis exemplar till dig, Henrik, och ett stort tack till Andreas och Niklas!

SKTF-tidningen nr 13/97 hade ett uppslag med rubriken "Stolta riddare och oskuldsfulla jungfrur" och hakade därmed på temat med artiklar om varför medeltiden blivit så poppis. Även **Expressens bilaga Exxet** hade den 24:e augusti en liknande artikel, där man bland annat kunde få läsa en intervju med smeden Patric Fällidin. De hade till och med lyckats stava hans SCA-namn (Lord Comar Longius Blackburn) helt korrekt! Emma Öhrström saxade och fick sig ett gratis exemplar hon med...

Den vid det här laget välbekanta boken "De övergivnas armé" fortsätter att samla på sig hård kritik och negativa recensioner. Nu har studenttidningen **Ergo**, med en upplaga på ca 30 000 ex, sällt sig till sågarskaran. Recensenten Johan Larsson skriver bland annat "**Örnstedt/Sjöstedt bäddar inte för någon seriös diskussion**" och "**Det är sorgligt att ett förlag vill ge ut smörjan**".

StrapatS

Chefredaktör & ansv. utg.
Jonas Nelson
Ateljévägen 22 kv
172 79 SUNDBYBERG
Tel: 08-98 20 33
e-post: nelson@L.KTH.SE
postgiro: 616 49 01-8
(Jonas Nelson)

Omslag: Jonas Nelson

Illustrationer: Jonas Nelson,
Siri Sjöqvist, Emma Öhrström,
Aron Lundh

Upplaga:
500 exemplar

Prenumeranter:
248 stycken (-11) *Det går utför...*

Tryck:
Tommys Grafiska, 0708-794 191

Nästa manusstopp:
Fredag den 24 oktober 1997

StrapatS görs på en liten sketen
Macintosh Classic. Mer behövs inte!

INNEHÅLL

Innehållet i StrapatS utgörs 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 eller InTeater). Åsch. Huvudsaken är att man har kull!

LÄSARBIDRAG

StrapatS är i hög grad beroende av läsekretsens engagemang. Känner DU till vilka lajv som är på gång? Kanske vill du annonsera om ett kommande lajv? Har du kanske en rapport från ett lajv du har varit på, eller sitter du och trycker på något annat som vi kan trycka istället? Minsta bidrag till StrapatS är hjärtligt välkommet! Skicka gärna ditt alster på diskett i RTF- eller TXT-format. PC eller Mac kvittar lika. Bifoga helst en utskrift.

ERSÄTTNING

Tyvårr kommer jag aldrig få möjlighet att erbjuda någon ekonomisk ersättning utöver ett gratis exemplar 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, 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 vinstsyfte) så länge källa och upphovsman tydligt anges.

ANNONSER

Annonser om levande rollspel är tills vidare gratis upp till en kvartssida per person/förening och nummer. Halvsida 100:-, helsida 200:-, uppslag 400:-.

PRENUMERATION

StrapatS betalas antingen kontant till chefredaktören eller genom insättning på ovan angivet postgirokonton. Prenumeration är fullt möjlig. Sätt i så fall in valfritt belopp på postgirokontot, så får du StrapatS så länge pengarna räcker. *Glöm inte ange ditt namn och din adress, samt från vilket nummer prenumerationen ska börja gälla.* Någon kredit beviljas ej. Reservation görs för prisändringar.

Angående Eva Spångbergs insändare i nr 47

Wille Raab och Jenny Lidberg: Vi kan (tyvärr) bara hålla med om att den nedskräpning, skadegörelse och fylla som förekom under medeltidsveckan är sorglig; men den är även något som alla besökare under medeltidsveckan bidrar till. Du kan inte beskylla lajvare i allmänhet för det som några få, såväl lajvare som icke-lajvare, är skyldiga till!

Att skyffla skulden på lajvare och dessutom påstå att "Visbybor och SCA-iter hatar alla lajvare som pesten." är att gå lite väl långt. När man säger något sådant, efter att själv ha beklagat sig över människors generaliserande, ger man visioner av ett tämligen enkelriktat tänkande.

Som avslutning vill vi säga att vi hade en oerhört trevlig medeltidsvecka. Skulle vilja tacka alla deltagare som varit där och gjorde den möjlig...

Jonas: Själv är jag nog mest böjd att hålla med Eva. Jag blev nämligen själv utsatt för visbybornas ogillande - och alla som känner mig vet att jag är en äckligt skötsam person...

Var går gränsen?

Per Bergman, Västerås: I senaste numret av Fëa Livia finns en insändare som går under rubriken "Då blev jag rädd för levande rollspel". Denna insändare fick mig att totalt tappa hakan och känna en iskall rysning efter ryggen. I artikeln berättar en kille om hur han på ett lajv upplevde en händelse, vars like i vardagen definitivt skulle kunna leda till en polisanmälan.

Killen beskriver ett scenario där han på värds huset får reda på att någon vill tala med honom därutån. Väl därute finner han sig omringad av ett antal personer som efter några hotfulla ord brottar ner honom på marken. De håller fast honom och förstör hans utrustning samt sprättar sönder hans kläder med en kniv. Därefter försvinner de snabbt iväg i skydd av mörkret.



Efter det att jag läst insändaren försökte jag sätta mig in i den drabbades situation. Att bli överfallen av ett gäng, bli hotad med kniv, få dyrbar och egentillverkad utrustning förstörd och sedan försöka tolka det hela som ett spännande lajvmoment? Nej, knappast! Jag tror att de flesta skulle reagera med rädsla, ilska och en oerhörd frustration över detta klumpiga övertramp på vad som kan anses acceptabelt på lajv.

Aldrig tidigare har jag trott att det verkligen skulle behövas ett generellt ord för när en lajvdeltagare tycker att det hela går överstyr och han inte längre vill ställa upp på det som händer.

Det enda problem jag har sett som över huvud taget kan liknas till detta är hur långt man "in-lajv" kan gå i relationen mellan man och kvinna. Men här handlar det om något mer än den uppenbara besvikelsen som kan uppstå, då man förstår att känslorna man upplevde från en annan person under lajvet bara var spelade. Det handlar om att alla deltagare måste vara införstådda med

var gränsen går mellan vad som kan accepteras och vad som ses som brott mot den generella etiken. Tidigare har jag och många andra tagit detta som självklart och levt efter mottot att alltid behandla människor som man själv vill eller kan acceptera att bli behandlad. Men det är tydligt att detta inte längre räcker.

Därför är det precis som Charlotta Holm påpekar i sin ledare i Fëa Livia på tiden att det införs ett begrepp eller ord som tydligt markerar att här sätter individen sin gräns för vad han/hon tycker är rimligt. Att den enskilde deltagaren vet att vad som än händer under lajvet så finns fortfarande möjligheten att avstyra det hela om det blir för obehagligt. Man måste också respektera det faktum att nybörjare antagligen har en mycket lägre gräns för vad de tål och att de därför kan använda sig av "Ordet" i en situation som en erfaren lajvare inte finner särskilt speciell.

Precis som Off-lajv-runan har fått en stor spridning i landet kanske också ett speciellt ord för obehag kan komma till stånd. Förhoppningsvis kommer det ett förslag snart, så att vi aldrig igen behöver läsa om händelser liknande den som Duvrikes härold tvingades utstå.

Jonas: Ordet "Hold" användes i lajvandets barndom för att hejda spelet. Skälen kunde vara många; tappade glasögon i strid, trasiga boffersvärd eller helt enkelt ett uttryck för att nu fick det vara nog, nu var gränsen nådd. Medvetet användes ett engelskt uttryck för att det skulle "sticka av" så att alla skulle uppfatta det. Svenska ord som "Sluta", "Stopp", "Nog" eller liknande skulle ju mycket väl kunna uppfattas som en del av spelet.

Men alla lajvare gillade inte den här lösningen, eftersom den förtog stämningen. I jakten på stämning och "känsla" fick som vanligt förnuftet stryka på foten. Idag är det nog nästan ingen i Sverige som använder "Hold" på lajv.

Tyvärr tror jag inte att ett annat, mer neutralt ord, skulle fungera särskilt mycket bättre. Vilket ord man än väljer kommer det att bli ett "off-lajv-moment", och för många lajvare finns inget värre än "off-lajv". Man har glömt att det man sysslar med är en lek och sätter sin egen personliga upplevelse före andras välbefinnande.

Om jag hade varit arrangör på Nyteq hade jag nog omedelbart kikat ut killarna som gav sig på Duvrikes härold. Jag hade förklarat att deras uppträdande inte var förenligt med vare sig levande rollspel eller moderna värderingar och kanske till och med - om jag hade varit riktigt upprörd - sett till så att andra lajvarrangörer fick vet vilka de var och vad de hade gjort.

Man måste kunna känna sig trygg på lajv. Karaktären kan visserligen utsättas för fara eller obehag,

men spelaren skall aldrig behöva känna sig rädd. Egentligen finns det bara två lösningar - antingen spelar man med vettiga människor, eller också spelar man med strikta regler och "off"-ord för att markera var gränserna går. Man vill ju helst kunna förutsätta att alla som deltar på ett lajv är förnuftiga, men eftersom det tycks finnas fler än Gabriel Sandberg och hans landsknektar som vill låta känslan styra över förnuftet så kanske det är dags att tänka om?

Off-lajv är off!

Mikael Enmalm, Örebro: Låt oss rent hypotetiskt tänka oss att den godmodige konung Valdemar har en liten kista i sitt läger med innehåll som är "off" (ja, det har vi nästan alla). Han har som de flesta andra på lajvet valt att pryda sin kista med en off-lajvruna; så att ingen av misstag ska behöva lida av innehåll.

Bra? Nej, knappast, då han under kvällen bjuder in en hel drös höga herrar och damer till sin paviljong. Under hela gillet tvingas stackars furst Silversprång att sitta och stirra på off-lajvruna på kistans lock. Han kan tyvärr inte njuta av stämningen då den ständigt störs av ett oroande moment; runan. Runan håller inte folk borta från off-lajv; den är i sig off-lajv. Varför skylta med off-lajv när det är nog förstörande ändå?

Ja, förvisso kan det vara bra med off-runor ibland; men de behöver inte vara det enda blickfånget på hela värds huset, bara för att arrangörerna inte kan servera cider eller annan dryck ur trätunnor. Om man döljer plastdunkar m.m. med ett tygskynte; är det inte då att lura sig själv att måla en stor off-lajvruna på tyget? Bort med alla onödiga off-lajvruner och se istället till att ingen snokar där de inte ska!

Är en off-lajvruna vackrare än innehållet i konung Valdemars kista? Om konungen in fråga absolut *måste* ha en runa på sin kista, låt det då ligga ett tygstycke under locket med en runa på; det skulle förminska furst Silversprängs lidande oerhört. Silversprång kan sålunda inte se runan, men den lömske tjuven Sven märker den när han rotar på fel ställe och kan genast stänga locket och leta vidare på ett bättre ställe. Den värds husvärd som döljer sin dryck med off-lajvruner får väl i stället se till att värds huset alltid är bemannat eller välskyddat (så svårt kan väl inte DET vara?).

Runan är inget fel i sig; bara alltför använd!

Tack, både arrangörerna till "Byarna vid Seakua" och "Sirions vagga", då dessa två lajv inspirerade mig till denna insändare. Sånar som på någon missplacerad runa så var båda lajven helt underbara!

En vän till mig skulle fylla år och vi beslöt i kompiskretsen att vi skulle göra någonting speciellt för henne. Efter många funderingar och mycket resonemang kom vi fram till att vi skulle arrangera ett (något annorlunda) levande rollspel åt henne.

Sagt och gjort, vi satte ihop en representativ arrangörsgrupp och började skriva.

Hon blev på sin födelsedag inbjuden till en lokal tillsammans med några (icke inblandade) vänner som också skulle vara med. Alla vi som var

med på det hela var klädda ytterst märkligt (som transvestiten Michaela Amoré eller den elaka kompositören Fredrico Pakovskij med grymt klassisk läggning).

Nåväl, alla satte sig runt det uppdukade bordet och vi började äta; kakor, bullar och tårter. När vårt kära födelsedagsbarn hade ätit halva sin bit av tårtan reste sig hennes bästa "vän" Ella von Hoffer upp och började tala.

"Kära Jenny, du kanske tror att du sitter här med dina vänner, men så är inte fallet. Din tårta är förgiftad och någon av oss är skyldig och har motgiftet. Du måste ta reda på vem..."

Jenny satte nästan i halsen, men förstod sedan vårt spratt och fick ett "utskick" att läsa.

Utskicket beskrev alla hennes vänner; den mesige Henrik Molin, son till den store företagaren Karl Molin, hennes barndomkompis Ebba Sanders som återvänt efter många år (med mörka hemligheter), före detta knarkaren Judit Pihl som nu tänder på igen,

Nikolas, en föredetta som-kundebli-något-en-gång från Polen, kompositören Pakovskij som tillsammans med Henrik Molin stötte ovetandes på transvestiten Michaela Amoré (som egentligen var Michael Svensson, en grabb med ovanligt yrke).

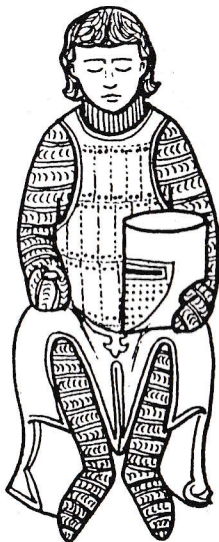
Fler "vänner" var också på festen och alla hade de motiv och

Paranoia - en fest!

en lajvrapport av Mikael Enmalm

chansen att förgifta tårtan, och alla skyllde på alla. Vem var det?

Problemet blev inte mindre av att Jenny krockade med sin bil för två dagar sedan och minns inte vad som har inträffat sedan fjorton dagar tillbaka, men har en känsla av att hon på ett eller annat sätt har svikit sina vänner; alla på olika sätt.



Hela kvällen följde hon olika spår och fann överallt ledtrådar som inte gav någonting i slutänden.

Fram mot småtimmarna slutade det hela med att Judit Pihl drog upp motgiftet och hällde det i slasken framför allas ögon, sålunda var "Paranoia - en fest!" till slut över. Jenny drog en lättad

suck och födelsedagsfirandet fortsatte på ett mer normalt sätt och transvestiten kunde lättat tvätta bort sitt smink och dra på sig ett par byxor...

Trots att alla som hade en roll på "Paranoia"

visste hur det skulle gå till och hur det skulle sluta så var det otroligt kul, även om det var av det mer originella slaget. Alla gillade nog att skylla ifrån sig och plocka fram sina elaka sidor och krydda dem med både agg och kvickheter. Vi skylldes giftet på varandra och den som inte vaktade sin tunga råkade genast ut för glåpord och misstankar. Det var nog inte någon som slapp undan fientliga blickar som ville se lynchning i lokalen.

Rolltolkningarna var underbara och vänskapskretsen gick bara inte ihop hur man än gjorde med alla dessa omöjliga personer. "Paranoia - en fest" var en fullträff som jag gärna skulle vilja uppleva igen.

Detta är kanske inte representativt för ett nutidslajv, men interaktivt var det i viss mån och teater var det absolut.

De som gillar lajv och vill prova något nytt; prova nutidslajv!

"Man är sårbar när man går in i en roll och det finns alltid nötter som ser en chans att utnyttja detta"

En diskussion om etik och självkritik

av Clas Kristiansson

Så har det utkommit ytterligare en skrift om rollspelarens vara eller inte vara. Ingen kan väl ha undgått "De övergivnas armé" så vi behöver inte orda mer om att den finns ute på Norstedts förlag för det facila priset av 250 kr.

Detta är ingen recension eller slakt av boken - det sistnämnda har gjorts i såpass hög grad att det inte finns någon mening med att lägga ytterligare lök på den laxen. I stället har boken fått mig att fundera. Funderingar som kanske kan vara av allmänt intresse.

Den beskriver sig själv som en fakta- och debattbok. Låt oss därför titta på det sistnämnda. Det är faktiskt en debattbok på så sätt att den presenterar ett antal olika frågeställningar kring rollspel.

Felet är kanske att den också besvarar frågorna och att svaren är baserade på ett mischmasch av svepande formuleringar, missförstånd och direkta lögner.

Detta är tragiskt. Mycket tragiskt och tragiken ligger i det faktum att frågorna boken ställer är intressanta och mycket väl skulle kunna användas för att utveckla rollspelandet. Det är frågor som rör sig kring rollspelarens innehåll, mening och syfte. Så låt oss därför bara ta en närmare titt på dessa frågor.

För enkelheten skull tänker jag utgå från levande rollspel. Resonemang kan expanderas till annat men någonstans måste man starta och det är under lajv som dessa frågor blir extra tydliga.

För mig är lajv ett uttrycksmedel väl jämförbart med böcker, film, teater etc. Lajv är en form, ett kärll skulle man kunna säga.

Frågan är då vad man fyller det med? Ett enkelt svar vore: "Det som deltagarna tycker om", men det vore en förenkling. Ett riktigare svar vore "Det som arrangörerna vill ge deltagarna."

Alla vet att det har begåtts misstag på lajv och det finns ingen anledning att upprepa dessa här och nu. Men alla vet också att dessa misstag nu är reparerade och att de inte kommer att upprepas. De är därför inte signifikanta. Men nya misstag kan dyka upp och dessa skulle kunna innebära en katastrof för rollspelsrörelsen.

När jag blev inblandad som arrangör av "Nattsolens skugga" i somras så föll det på min lott att se till att de barn som var med inte kom till någon skada. Det fanns ett pryldigt, enkelt regelverk som gjorde att lajvet fungerade även för dessa "illbattningar".

När man sätter upp sådana regler blir man av naturen en smula paranoid: "Tänk om någon springer vilse i skogen?", "Tänk om en någon liten trillar i sjön? Kan alla simma?", "Tänk om någon inte tål barn på lajv och är grymma mot dem?"

Ett sådant tankesätt är inte helt felaktigt även med vuxna lajvare. Olyckor kan inträffa och dessa behöver inte vara av fysisk sort.

Ett mycket bra exempel på vad som kan gå fel är Jonas Nelsons artikel om "Lajvsinne". Ett litet exempel:

Att bygga lajv på Tolkien eller för den delen Eddings böcker är helt okej, om kanske en smula fantasilöst och det vimlar av bra fantasylitteratur som kan utgöra en grunstone.

Men... Tänk om någon dumnisse får för sig att basera ett lajv på Nomans Gor-böcker. Det skulle vara fullständigt huvudlöst. Hur skulle rollspelsrörelsen kunna försvara sig mot att man iscensätter en sexistisk värld där alla kvinnor skall spela slavinnor?

Exemplet är extremt och det är väl bara i USA som sådant kan förekomma, men innan något liknade inträffar så är det min åsikt att man bör ta en debatt om lajvens innehåll.

Likaväl som vi har utvecklade boffer-regler så bör man ha ett regelverk som styr det etiska innehållet. Hur tar vi hänsyn till varandra? Hur behandlar vi varandra? Man är sårbar när man går in i en roll och det finns alltid nötter som ser en chans att utnyttja detta.

För säkerhets skull så vill jag påpeka att jag inte strävar efter något av socialstyrelsens auktoriserat "gulleplutte-lajv". Boffrande och direkta gräl tillhör lajvandets. Jag skulle bara vilja ställa frågan om man överhuvud taget har tänkt på att deltagare kan fara psykiskt illa om det inte vill sig väl?

Pilbågar och pilar säljes

Pilbågar byggs för hand i ett stycke trä i ask eller alm.
Pris ca 2000 kr. 2 månaders leveranstid.

Pilar med björkskaft, fjädrade med handskurna gås fjädrar surrade med tunn lintråd. Ca 40 kr st.

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

Intern kritik

av Björn Helgesson

Med diskmedelsblodet i flaskor på bordet som den värsta vampyr läste jag StrapatS nr 46: "Björn Hellqvist synar mediaträsket".

Artikeln handlar om påstått osakliga angrepp mot rollspelare. Och än en gång har en rollspelare frikänt allt vad denna hobby är och står för.

Jag kan inte annat än önska lite hyfsning av debatten, d v s lite självkritik. När jag t ex var ute och surfade på nätet för ett par dagar sedan och tittade igenom vad som fanns av "för och emot" d v s intern debatt, fann jag att det fortfarande är ganska tunnt på den fronten.

Vi människor idealiserar det vi själva sysslar med. Så inte minst tonåringar: "Det finns inga droger bland oss raveare" o s v. Till kören sällar sig: "Rollspel är helt harmlöst - fy er som vågar säga något annat".

Jag skulle vilja påstå två självklarheter: Vi påverkas av det vi sysslar med och vi försvarar de sammanhang vi själva tillhör; ju mer identitetsgrundande sammanhanget är desto tydligare skygglappar.

Men ingen lever i ett vakuum, ingen står neutral eller opåverkad.

Till och från debatteras filmers eventuella påverkan på den som tittar, särskilt våldet i filmer. Debatten blossade upp för ett antal år sedan då filmen "Taxidriver" gick för fulla hus i USA. En film som då betraktades som rå, idag närmast harmlös. En man gick då han sett filmen bärsärk i sin omgivning. Människor dödades. (Jag minns inga detaljer).

Idag är filmcensur en självklarhet i Sverige. Inte främst därför att myndigheterna har ett kontrollbehov av oss medborgare utan därför att vi påverkas av det vi ser, och än mer av det vi gör.

På samma sätt finns gränser, i lagboken och i myterna, inte främst för att bevara status quo utan för att skydda oss.

Ju yngre vi är desto mer formbara är vi. För det flesta av oss innebär det inte att vi går omkring och dödar folk efter att ha sett en actionrulle - annan påverkan, mer fundamental, bär oss och lär oss att hantera nya stimuli. Påverkan sker långsammare och är svårgripbar. Men den finns där. Det är ingen slump

som gör att förra årets klädmode i år mals till lump.

Också det vi gör och är med om i rollspelen påverkar oss, latexsvärd och maktmönstren vi leker påverkar oss precis som indianer och cowboylekarna gjorde det när vi var små, men den påverkan är vi blinda för eftersom den är så integrerad i vår personlighet och därför dold.

Många säger att "jag prövar på en karaktär, en personlighet som är mig främmande, för att bättre kunna förstå andra människor i det vanliga livet". (Jag citerar mig själv här).

Samtidigt är det så att jag hämtar stoffet i min egen personlighets bakgårdar. Stoffet till Hitler och Moder Theresa finns i dig och mig. Vad gör mig till mer av den ene än av den andre i det verkliga livet?

En avgränsad rörelse eller trend speglar sin samtids värderingar men förstärker dem också. Inom rollspelsrörelsen finns det många sådana trender som jag tycker är obehagliga.

Ledorden som jag tänker på är respekt genom styrka, värde genom makt, seger genom

förnedrande, herravälde istället för samförstånd, verkligheten är obegriplig - underkasta dig, brist på kontroll över livet och framtiden, gränser är till för att överskridas - oavsett vilka gränser det är, individen framför gemenskapen. Andra kan säkert komplettera listan.

Erkänn mörkret

Känner du ditt eget mörker så kan du bemöta det, att förneka det är att låta sig styras blint. Därför vill jag se ett framlyftande av de mörka inslagen i ljuset.

Låt oss sluta att skyla över de värderingspaket som finns med i våra lekar - för vår egen skull. Det är inte bara kritikerna som är svåra att samtala med, även vi inom rörelsen är enkelspåriga i vårt svartvita bortviftande av andras dubier.

Om vi antar att verkligheten bara består av det materiella och gripbara så faller allt behov av att analysera något av det vi sysslar med. Men om vi istället föreställer oss att tillvaron rymmer betydligt fler dimensioner än det direkt gripbara, så är frågorna om vilka strängar vi rör vid i vårt inre av yttersta intresse.

Efter att ha botaniserat i den flora av magi, religion och filosofi som frekventerar många rollspel - både vid bordet och i skogen - antar jag att de flesta som rollspelar har nära till tanken på osynliga skikt i tillvaron.

Finns det verkligheter som vi speglar, gestaltar och försöker bemästra i lekens form, så finns det också faktiska faror eftersom dessa krafter kan antas vara större än vårt eget bräckliga psyke.



Vilka mörka och ljusa gluggar i vårt eget inre gläntar vi på när vi rollspelar? Jag har många gånger försvarat magin, religionen och det kontrollerade våldet inom vår hobby. Men jag ser mer och mer att mitt försvar lätt blir ytligt och naivt.

Låt mig hålla mig till magin och religionen - de områden där jag är mest orienterad. Jag menar att det inte går någon skarp gräns mellan våra lekar och påhittade system och vad andra betraktar som verklighet. Mer än så, vi bär oundvikligen med oss vår egen religiositet in i leken, men utan skyddsnät och gränser. Det är religionen tillfällighet att ledaren för *Dragon Rouge* kallar sig mörkermagiker. Han upplever att det han gör är verkligt.

I tidningen *Pentagram* skildras gång på gång upplevelser och ceremonier som är mycket snarlika det jag varit med om på lajver och åtskilliga roller som kallar sig

"mörkermagiker" eller liknande har jag mött i svenska skogar.

Anton LaVey, grundaren av *Church of Satan*, lär att vi skall suga kraft från andra genom att förakta, skrämna och underordna de under oss. Maktmönstrena i lajvernans mörka magiker, svartblod och allt vad det är finner jag snarlika.

Säg nu inte att jag inte vet vad ett svartblod egentligen är, att jag inte är insatt eller något sådant: jag skriver faktiskt innifrån rörelsen!

I rollspelet "Mage" (åtminstone i den form jag mött) blandas påhittad magi med verklig religion - d v s det som andra lever av och för. *Celestial chorus* talar om Jesus och Gud, *Gaya* är tydliga häxor.

Beakta att det i Storbritannien finns hundratals legitimerade häxor - svarta och vita. Några även här i Sverige. Skratta om du vill. Finns inga gränser, inga reella

makter bortanför våra egna hjärnspeken, så har det kanske ingen betydelse. Vad är äkta vad är falskt - leken är fri. Men jag vet att själen är skör efter att ha torkat tonårsblod och stått vid kistans ena ände.

Naturligtvis gör medierna så mycket de kan av påstådda "vampyrmord", men att avskrivna alla samband mellan destruktion och vissa uttryck för vår hobby är att göra det lite för lätt för sig.

Även om religionen är nys så uttrycker spelets nyanser vår samtids sinnesstämningar. Extrem magi gestaltar unga människors maktlöshet. *Arkiv X*, *Svart idyll* och *Twin Peaks* understöder samtidskänslan av att där ute väntar inte vänner utan fiender. Svärdets och magins makt, distans till andra och förakt för det svaga kan då skydda mig från inre sår och ond bråd död.

Men ska vi hålla Sarajevo borta från våra egna gator måste vi öva den motsatta hållningen; öppna händer istället för knutna, tillit, ömhet för det svaga: kärlekens makt. Bara den som tolkar sitt nu kan forma en värld värd att leva i.



"Vårt fiktiva våld i lekens värld lär oss att hantera konflikter i det verkliga livet. I rollspel förhandlar man mer än vad man slåss".

Så säger vi och är inte beredda att gå lite längre i diskussionen. Min erfarenhet från åtskilliga lajver, och med inblick i en del bordsrollspel, är dock att förhandlingarna och ickevåldslösningarna vid konflikter begränsar sig till att vara ett stimulerande förspel inför de oundvikliga sveken och striderna. Slutsatsen man bär med sig är att samförstånd är en utopi och konfrontation en realitet. Det är den erfarenhet vi bär med oss ut i det vanliga livet.

Kom inte och säg att rollspelare är mindre konfliktbenägna än andra; se bara på Minevaprosjektet.

Tro nu inte att jag har något dolt behov av att smutskasta oss rollspelare; jag leder själv en rollspelsgrupp. Däremot har jag behov av analys och självsanering.

Som läkaren Lo på Nyteg känns det jag skrivit lite malplacerat. Där gick jag runt bland ganska vanliga personer. De flesta lajver som ordnas har dock ett radikalt annorlunda persongalleri - för att inte tala om bordsrollspelen.

För ett år sedan t ex spelade jag fåraherde på en lajv och fick konstatera att jag kanske var den enda "vanliga" människan! Alla runt omkring var maktgalna grevar, vampyrer, magiker och stridskåta äventyrare med stora svärd från låååångt bortifrån. Det gick inte så bra....

Jag hoppas att jag kan stimulera ett samtal där vi är självkritiska och analyserande av det vi sysslar med. Kan vi få ett sista nummer av StrapatS med självkritik istället för självförhålligande? De högljudda replikerna kan vi väl hoppa över - både du och jag har väl hört de snabba svaren till leda?

Vi ses där ute!

Se gärna artiklarna jag skrivit i *Fea Livia* nr 12 om behovet av debreifing.

P.S. Tack Jonas för det du gett oss andra; en 50-delars debattarsare.

Björn Helgesson
Inbiten rollspelare och präst i Örebro

NU kanske vi kan börja komma någon vart! Sansad intern kritik är betydligt mer givande än rabiat rollspelsmotståndare! Björn, jag hoppas att du kan komma till Knutpunkt '98 och diskutera lite!

Som du själv konstaterat så varierar lajven enormt - det finns lugna, sävliga "bond-lajv" och det finns lajv fyllda med action, våld och "mörkermagiker". Kan man dra dem över samma kam? Påverkas man på samma sätt av dem? Vad är det som ska kritiseras, "levande rollspel" eller vissa enskilda arrangemang? Rollerna? Arrangörerna? Spelarna? Det finns mycket att debattera...

Latexvapen

Svärd
Klubbor
Yxor
Sköldar
Masker



Latexvapen till bra priser. Jag gör vapen efter dina önskemål. Reproduktioner eller fantasyvapen med din och din motståndares säkerhet i åtanke.

Katalog 15 kr plus FAK (frankerat, adresserat kuvert)

Telefontider vardagar 11-18

eller skriv till:

Pierre Lussagnet, Ättelhögsvägen 15
230 44 Bunkeflostrand, Sweden
040-46 74 28, 070-715 33 61

DURANDAL

Theatre &
Live Role Playing
Weapon Workshop

Det är något speciellt med att höra förstagångs-lajvare lyriskt beskriva sina nya upplevelser, eller hur? Det får mig nästan att önska att jag var så där oförstört nyfiken och lekfull igen...

"Fredsförkunnaren" - mitt första lajv

Av Ann Lindgård

Jag är överväldigad, skakad och lycklig. Hur kan man vara allt detta på en och samma gång? Jo, jag har varit på mitt första levande rollspel!

Ett levande rollspel går till så att man skapar sig en karaktär med alla dess egenskaper, religiös uppfattning och barndomsupplevelser. Man syr kläder som passar till rollens yrke och status och införskaffar rekvisita som t.ex. skålar av trä och rökelse.

Under spelets gång, som varar allt från ett par timmar till flera dagar, spelar man med de andra deltagarna. Det kan vara allt från två till hundratals deltagare, det rollspelet jag var med på var det ca 260 killar och tjejer som var närvarande.

De talade ett språk som jag inte förstod, med ord som "On", "Off" och "boffer". Inte kunde jag drömma om att detta skulle kunna vara något för mig. Så fel jag hade!

Under fyra dagar i en underbar skog i Blekinge har jag upplevt de mest hisnande äventyr.

Jag spelade en äventyrerska tillsammans med tre andra personer och vi bodde tillsammans med ett gäng mystiska munkar som gladeligen utförde allehanda underliga ritualer och drack nattvardsvin. Det var extra

problematiskt att umgås med munkarnas kvinnliga ledare eftersom ord av hård karaktär lätt slank ur min mun som en hal ål. Då och då ledde detta till tuffa munhugg mellan henne och mig.

Vi hade turen att komma i samspråk med en man under den första kvällen som bad oss om hjälp att finna ett par mystiska ting. Vi skulle bland annat hitta en hjältes hand, en dolk vävd av framtid och högadligt blod. I vår dårskap trodde vi att dessa ting skulle kunna rädda byn från allt ont i världen. Vi borde dock ha begripit bättre när vi tvingades att uppsöka häxor, skända en grav¹⁾ och gå på svartfolkens lönnkrog

"Jag hade min bestämda uppfattning om människor som är med på levande rollspel. Jag ansåg att de var klivna personer som försöker fly vardagens bekymmer genom att slå på varandra med latexsvärd"

för att finna alla tingen. Vid nästa midnatt när vi funnit allting uppsökte vi vår uppdragsgivare och han ledde oss då in på en stig långt in i skogen. Där hände något som jag aldrig kommer att glömma.

När han slog följe med en ondskefull shaman som vägledde oss ännu längre in i den mörka

skogen började vi ana oråd. Var detta verkligen rätta sättet att rädda byn på? Dumma och oerfarna som vi var följde vi villigt med shamanen ända fram till en till synes fridfull sjö. Vid strandkanten tände han en eld och började med mäktig stämma framkalla ord som vi inte förstod.

Med skräck lyfte jag blicken från elden och såg ut över sjön. Där fick jag se något häpnadsväckande. Mitt i sjön, under ytan, lyste ett rött sken som sakta kom glidande rakt emot oss! Jag vågade inte ta ett steg tillbaka av rädsla för att shamanen skulle rikta sin onda blick mot mig.

Han slängde något på elden så att det blev så ljust att vi bländades. Då hörde vi något med stor massa resa sig upp ur vattnet! När vi återfått synen såg vi en gigantisk varelse som måste ha varit upp emot två meter hög. Han bar en röd rustning och vattnet bokstavligen forsade ned längs hans kropp och det gröna sjögräset klubbade sig kvar som flugor på hans rustning.

Som om denna skräckinjagande syn inte vore nog så hörde vi shamanen ropa "Döda dem!"

Vi slängde oss bakåt och sprang skrikande därifrån, rakt in i skogen. I vilken riktning vi sprang visste vi inte eftersom klockan inte var mer än två på natten och solen inte hade stigit upp. Min mantel fastnade i buskar och snår och jag

slet förtvivlat loss den gång på gång. Ett par hundra meter framför oss hördes röster och vi blev lättade, men man skall som bekant inte ropa hej förrän man är över bäcken. Genom skogens lummig vegetation hördes ett vrål av ilska och en mening på ett utländskt språk nådde våra öron: "I smell humans!"

Det visade sig inte vara bättre än att vi hade rusat rakt in i mörkeralvernas läger.



För er som inte vet vad en mörkeralv är, kan jag tala om att de är de mest fruktade varelser man kan stöta på. De är helt och hållet onda, avskyr allt och alla och dessutom är de mycket intellektuella.

Vi hade alltså stött på problem! Vad skulle vi göra? Mörkeralverna stod vrålade framför oss och någonstans bakom oss befann sig en ondskefull demon med rätt att döda.

Vi hukade oss bakom en tät buske och jag drog manteln över huvudet så att inte mitt ljusa hår inte skulle lysa som en lykta i mörkret.

När vi lyckats kura ihop oss ordentligt hörde vi hur tjocka kvistar bröts aldeles bakom våra ryggar. Jag vände mig sakta om och lyfte blicken uppåt. Där fick jag ögonkontakt med ett troll och vi såg på varandra länge innan han beslöt sig för att lufsa vidare in i skogen. Jag andades ut, men hjärtat slog fortfarande hårt i bröstet.

Nu var goda råd dyra och utan pengar och domare kom vi inte långt. Att slå våra kloka huvuden ihop resulterade inte i mer än en plötslig huvudvärk. Så vi beslöt oss för att göra det vi var bäst på, att gömma oss.

Att tre stiliga män skulle komma förbi där vi satt och tryckte i buskarna var mer än vi vågat hoppas på, men det var precis vad som hände. Att de dessutom hade med sig en fackla som lyste upp i mörkret var som pricken över i. Strax slog vi följe med dem för att försöka ta oss helskinnade tillbaka till byn.

Jag kom i samspråk med en av dem som var en trevlig magiker och jag började genast att berätta hela händelseförloppet för honom.

Den stackaren försökte, med ena örat lyssnande på min osammanhängande berättelse och det andra örat riktat mot sina vänner som diskuterade hur man bäst skulle undvika den illasinnade demonen, finna stigen som ledde tillbaka till byn.

De tre männen beslöt sig till slut för att ta sig en närmare titt på

demonen. Vi äventyrare övervägde vilken skada det enda vapnet i vårt sällskap skulle kunna åsamka demonen. En pilbåge med endast en pil, som dessutom hade knäckts under den vansinniga flykten, var inte mycket att hurra för. Vi enades ganska omgående om att det var bäst att fortsätta gå mot byn.

När vi kom fram till lägret där adelsfolket hade slagit upp sitt tält, upptäckte vi att det hade intagits av mörkeralverna. Detta blev droppen som fick bägaren att rinna över. Åsynen av dem medförde att vi gjorde ytterligare en vansinnesfärd in i skogen. Vid det här laget började vi bli ganska vana vid att känna törnbuskarna riva mot kläder och hud...

Att sitta bakom en fuktig gårdsgård och invänta morgonsolen tyckte mina vänner var en utomordentligt god idé. Jag måste erkänna att jag var måttligt förtjust och gnällde bokstavligen hela tiden och önskade mörkeralverna dit pepparn växer.

Om jag då vetat vad som väntade mig nästa dag skulle jag nog ha suttit kvar där ännu. För dagen efter artade det sig inte bättre än att jag hamnade i klorna på mörkeralvernas präst och blev förd till deras drottning...

P.S. Tack till arrangörerna för ett bra live och ni äventyrare och munkar i mitt sällskap som gjorde detta till ett oförglömligt minne. Tack även till "rättstavningsfröken" Helena²⁾ D.S.

1) För att inga tvivel skall uppstå är det väl bäst att upplysa om att det givetvis inte var en riktig grav.

2) Fast stava till "lajv" kan hon inte :-). Jonas anm.

"StrapatS handbok i krig"
(färdiginsinuerat och klart...)

Krig på låtsas

- taktik för bofferoffer och latexgeneraler

av Björn Hellqvist

Inledning

Hur ofta brukar inte det avslutande slaget på mer bofferinriktade Live vara en sammanstötning mellan två styrkor på ett fält? Ni vet, alla uppställda på linje och med ren råstyrka som mest avgörande faktor.

Följande artikel är ett försök att fördjupa stridskonsten med inspiration av den sena medeltidens krigföring.

Även om ett Live inte har för avsikt att sluta i ett slag, brukar det ändå finnas soldathopar som bör vara organiserade på något sätt, och där kunskap om hur det begav sig kan vara nyttig.

Många roller kan också ha en militär bakgrund, och då kan det vara bra att väva in detaljer om vad man kan ha varit med om.

Därför kan man förhoppningsvis läsa den här artikeln med behållning, även om man inte kommer att leda 100 man i strid.

Jag har här inte bara tagit medeltida företeelser, utan även blandat in fantasy, modern truppföring och en del personliga erfarenheter från några slag. Slå på din nästa, så att han inte slår på dig.

Befäl och organisation

"En kapten måste vara klok, försiktig, kontrollerad, djärv, vaksam, kunnig om vetenskaperna, ordhållig, krigsuvan, en

duelig kämpe och kunna hålla tand för tunga." Så skrev Tacciola på 1400-talet, och det är mycket riktigt stora krav som ställs på en anförare. Detta är inte det lättaste att rollspela, så en naturlig fallenhet för ledarskap hjälper mycket.

Men det är mycket annat som krävs. En tränad trupp, god kunskap om motståndaren, känsla för terrängen och förmågan att fatta rätt beslut snabbt. Ett sätt att få saker och ting att löpa lättare är att organisera sin trupp.

Följande förslag grundar sig på schweiziska truppers indelning under senmedeltiden. Den är inte absolut, utan kan varieras efter förutsättningarna.

Grundenheten är *roten*, som består av åtta man och en sergeant. Tre rotar bildar en *fänika* och leds av en löjtnant. Denne har också en banerförare och ett par livvakter. Två eller flera fänikor bildar ett *kompani*, som leds av en kapten. Kring sig har kaptenen sin stab, där kompaniets banerförare, trumslagare, trumpetare, livvakter m fl. Eventuella magiker kan ingå i staben, så att de finns nära tillhands. Bågskytter samlas i en egen trupp; mer om dessa senare. Övrigt folk, såsom präster, fältskärer (läkare), kockar, muldrivare, soldathustrur och barn m fl, samlas i *trossen* som organiseras av kvartermästaren.

Trossen är viktig, då den innehåller fältköket, tält, proviant och andra förnödenheter som behövs för att kompaniet ska fungera under sin tid i fält.

Ett kompani kan därmed bestå av alltifrån 70-talet personer till flera hundra, och det krävs en klar befälsordning för att allt skall gå smidigt.

Igenkänningstecken och baner

Det är alltid en fördel att kunna skilja på vänner och fiender, och på så vis slippa tråkiga förväxlingar. Om man inte har möjlighet att utrusta alla med livréer, kan man tillgripa enklare lösningar. En lövruska eller halmvippa i hjälmen, eller ett enkelt tygtecken faststräckt på tunikan kan duga.

Om alla har sköldar, kan dessa målas med samma heraldiska motiv.

Varje fänika och kompani ska ha baner, som fungerar som samlingspunkter. Då baneret alltid ska finnas i närheten av enhetens anförare, måste det också försvaras. Faller baneret är det ett tecken på att enheten inte har någon ledning kvar, och då sker upplösningen snabbt när alla vill rädda sitt eget skinn.

Moral och musik

"Deras hjärtan voro icke tunga, ty begynte de alla sjunga, och gjorde sig godan lisa, och kvado Sankt Örjans visa." Så står det skrivet i Karlskrönikan, och det är en evig sanning att god stridsmoral kan övervinna de sämsta odds. Genom självförtroende och disciplin kan man injaga skräck i en numerärt överlägsen fiende.

God stridsmoral är inget man troller fram. Det krävs träning och tilltro till sin egen och kamraternas förmåga, tilltro till och respekt från



befäl, samt övertygelsen att man slåss för en god sak. Filmen "Henrik V" visar ett autentiskt exempel på hur hög moral och kämpanda kan ge seger. Kungens tal är en strålände moralhöjare, som varje härförare värd sitt salt bör plugga in.

Stridssånger hjälper till att lyfta andarna och mullrande trummor får blodet att rusa snabbare. Därför är det viktigt för alla, inte minst befäl, att alltid inge hopp även om oddsen är dåliga. Om missmod och tvekan börjar sprida sig, kommer kompaniet att kollapsa snabbt genom deserteringar och flykt i strid. Därför ska inte pessimister tillåtas sprida oro och stå oemotsagda.

Ordning och reda

För att hålla ihop ett kompani krävs disciplin, och denna upprätthålls av befälet och profossen. Den senare är en sorts militärpolis, som till sin hjälp har en skarprättare.

Den senare känns igen på en röd fjäder i huvudbonaden, ett rep hängande i bältet och sitt bödelsvärd.

Vid mönstringen upplyses kompaniet om vilka regler som gäller. I ett välskött kompani ser man till att infånga desertörer, straffa plundrare (byte ska delas solidariskt) och avrätta mördare och våldtäktsmän.

Det finns en chans för missdådare att återupprätta sin ära, och det är att ingå i "det förlorade hoppet". Detta är en självmordsstyrka som tilldelas idiotuppdraget, som att storma en stark fiendeposition för att skapa möjlighet för ett anfall på en annan flank. De som mot all förmodan överlever kan bli benådade.

Om ett kompani är inkvarterat i en by är det smartast att behandla byborna väl och betala för sig. Annars kan det bli så att de kan få för sig att förråda kompaniet till fienden.

De enda tillfällen ett kompani får härja omkring är när fientligt territorium ska skövlas. Genom att göra livet miserabelt för civilbefolkningen, minskas dess förtroende för dess herrar och blir därmed lojala mot de som kan

erbjuda fred (= kompaniets arbetsgivare). Fylleri, ordervägran och grovt slarv kan bestraffas med strafftjänst. Det finns alltid potatis att skala, latringropar att gräva, ved att hugga och obekväma vaktpass att gå. Disciplin betalar sig både i strid och utanför den.

Ordning och leda

"En armé marscherar på sin mage", heter en gammal sanning. Det finns få saker som gör soldater gnälligare än hunger, trötthet, fukt och kyla. Missnöje kan uppstå snabbt, och om inte befälet har öronen öppna kan myteristämningar sprida sig.

Det faller på kvartermästaren att se till att kost och logi fungerar, särskilt under längre kampanjer. Under kortare expeditioner kan soldaterna bära med sig sina egna ransoner och bo i tält och vindskydd.

Väntan och inaktivitet är också orosskapare. Detta avhjälpas bäst om mannarna är sysselsatta med t.ex. materielvård, och att de upplyses om vad som ska hända

härnäst. Exempel: "Vi avmarscherar om mindre än en timme. Nästa måltid blir vid skymningen. I natt kommer vi att vara inkvarterade i en by."

Det värsta misstag ett befäl kan göra är att själv inte verka veta vad som ska hända, eller att tycka att "det ankommer inte soldaten att kräva sådana upplysningar".

Legoknektar

"Gemena och ytterst ondskefulla", sa en okänd italienare om de soldathoppar som plågade landet under de många krigen under medeltiden.

Soldater kom under medeltiden i fyra varianter: de som gjorde rusttjänst eller som värvades (ridbare respektive milis), de som gjorde "värnplikt" (städernas borgerskap), de som var yrkeskrigare under samma herre i många år, samt legoknektarna.

De sistnämnda slogs för den som erbjöd bäst villkor (lön, rätt att plundra), under den tid som fastslogs i kontraktet. Om en kapten har rykte om sig att ha disciplinerade trupper, bör han kunna få bra villkor. Pålitlighet och framgång i strid är en positiv spiral, som höjer marknadsvärdet.

Dåligt betalda knektar ger sig snart på civilbefolkningen och är ovilliga att riskera skinnet då det drar ihop sig till strid.

Ett legoknektskompani måste hålla hård intern disciplin för att inte haverera i första bästa batalj. Kompaniet har sin rättsskipning (se ovan) och finns det något som hatas så är det nyvärvade som sticker med förskottsbetalningen av lönen (värvningssolden).

Legoknektar behöver inte - ska inte - vara disciplinerat slödder likt Preussiska gardet och liknande pack.

In i striden - förberedelser och planering

"Ingen plan överlever den första kontakten med fienden" (Helmuth von Moltke). Må så vara, men vill man vinna slaget måste man förbereda sig. Ju mer man vet om motståndaren och terrängen ("utan spaning ingen aning"), desto bättre.

Genom att rekognosera det tänkta slagfältet, skicka ut spanare och spioner, ta fiendepatruller till fånga och förhöra dem, och i största allmänhet tänka ett par drag i förväg ökas segerchansen betydligt.

Kaptenen ska lägga en stridsplan och gå igenom denna med sina löjtnanter, så att alla känner till den. Reträttvägar och återsamlingsplatser måste också tas i beaktande, och signaler måste kunna utantill av alla. Under striden finns det begränsade möjligheter att kommunicera. Enklare trumpetsignaler för "anfall", "sväng höger", "tillbakaryckning" osv kan hjälpa en bra bit. Genom att lägga till en signal i början av kommandot, kan man markera vilken fänika det är som avses.

Om man måste iaktta tystnad, t.e.x vid ett bakhåll, kan signalflaggor eller handsignaler fungera bra.

Muntliga och skriftliga order kan förmedlas med rapportkarlar (snubbar med snabba fötter), men givetvis finns risken att de inte kommer fram (tillfångatas, dödas). Skicka därför två man, och använd kodade meddelanden. Ätligt papper är överkurs...

På marsch

"Att marschera är att kriga. Att förlora tid är irreparabelt i krig", tyckte Napoleon. Ett kompani på marsch är inte bara hundra man

på en väg. Framryckningen måste ske på ett sådant sätt att en plötslig sammanstötning med fienden inte urartar i kaos, eller tar onödigt lång tid.

Under marsch bör man ha spejare 200-300 meter snett framför båda sidor av täten. Det är viktigt att de inte tappar kontakten med kaptenen, eller att de springer in i bakhåll. De ska lokalisera fienden och rapportera detta; de ska absolut inte ge sig in i strid själva. Spejarna ska också leta reda på den bästa framryckningsvägen.

Sjelva kompaniet marscherar med kaptenen och staben i täten. Kompaniet får inte bli utspritt över en lång sträcka, för då blir det omöjligt att snabbt slå tillbaka en angripare.

Efter staben kommer 1:a fänikan, bågskyttarna, 2. fän, trossen, 3. fän. Om man befärs stridskontakt ändras ordningen till 1. fän, bågskyttarna, staben, 2. fän, 3. fän, trossen. Är terrängen sådan att bågskyttarna inte kommer till sin rätt, skiftar dessa och 2. fän plats.

När man förväntar sig strid går man över till slagordning enligt plan och ser sig om efter en bra plats att ställa upp sig på.

Ut i spenaten

Terrängen kan användas både för försvar och anfall. Bergssidor, mycket tät skog, vattendrag, sumpig terräng osv bör utnyttjas för att skydda flankerna. Höjder är givna stödjepunkter som gör det svårt för motståndaren att närma sig osedd; dessutom är det svårare att anfalla i motlut.

För bakhåll ska man använda kanaliserande terräng, "flaskhalsar", så att fienden får det svårare att fly undan.

En relativt liten schweizisk



styrka slog österrikarna vid Morgarten 1315 genom att anfalla när fienden var på en bergsstig, och engelsmännen vann vid Agincourt 1415 delvis genom att ställa sig mellan två skogspartier så att det franska kavalleriet inte kunde utflankera dem.

I Sverige föredrog man att göra bråtar över smala skogsvägar (en timmerspär framme och fällda träd neddundrande bakom fiendens sista mannar - fast försök inte göra detta på lajv!).

Ett pass är den klassiska platsen för ett bakhåll, men det går utmärkt även med ovan nämnda terrängtyper. Som regel gäller att terräng ska vara lätt att försvara, svår att anfalla och med goda reträttvägar bakåt.

Hacka och slå

För att lyckas i strid måste man ha ett gott sinne för taktik, det är

och låta den rulla upp fi:s vänsterflank.

Så finns det gamla knepet att ha en del av sin trupp gömd, för att i det avgörande ögonblicket anfalla fi i ryggen eller sidan.

En god regel är att alltid ha en reserv tillhanda som är beredd att rycka in där det behövs. Vidare bör eventuella bågskyttar vara beredda på att göra en insats där det behövs. Se till att de är skyddade och att de inte hamnar i närstrid. Bågskyttarnas uppgift är att ta kål på fi:s befäl, magiker och bågskyttar.

Kompaniet ska vara tränat i att slåss i sköldmur, öppen fyrkant, och att snabbt kunna gå ut från marsch- till stridsordning.

Individualister kan få leka av sig genom att agera störrupper, som kan irritera fi och få honom ur balans.

Slutord

"Kriget är över... vad ska vi göra nu?" (Hans Sebald Beham, 1543)
 "Man kan fråga sig vilken makt man vill uppnå genom att träna utifrån dessa koncept." (D. Örnstedt, 1996)

Krigföring är ett mycket stort ämne (den här artikeln hade kunnat bli hur lång som helst), men jag hoppas att det kan tjäna som inspiration för en större förståelse av krigets villkor.

Vilken nytta kan man nu ha av den här artikeln? Det är kanske inte troligt att man får leda 200 man i strid, men varför inte spela hemvändande veteran, ärrad riddare eller arbetslös legoknekt? Det kanske inte finns en tillstymmelse till strid på Livet, men då kan man alltid sitta på krogen och minnas i goda vänners lag.

De bästa krigen är ändå de som aldrig inträffat...

Har du kramat din arrangör idag?

Om konsten att göra Livet lättare för arrangörerna

av Theo Axner och Henrik Hoffström

Det har under lång tid förts en sporadisk diskussion om vad som är rätt och fel beteende på Live. På senare tid har det också diskuterats en del om vad man som Live-arrangör har för skyldigheter gentemot deltagarna.

Det har med rätta påpekats att ett arrangemang bara kan lyfta om deltagarna har förtroende för arrangörerna. Dåligt förarbete från arrangörshåll omöjliggör detta förtroende, vilket i sin tur inverkar menligt på Livet.

Allt det här är alldeles riktigt. Tyvärr har diskussionen blivit lite ensidig. Det är ju också så att arrangörernas möjligheter att göra ett bra jobb är starkt beroende av deltagarnas insatser. Alltför många Liveare överskattar arrangörernas makt över sitt Live och ser inte sin egen förmåga att hjälpa eller stödja.

Här nedan presenterar vi några funderingar och idéer om hur man som deltagare kan göra Live-arrangörernas jobb lättare och i slutändan bidra till ett bättre Live.

Vi grundar oss på en del erfarenhet av Live-arrangemang (vi har varit med och arrangerat 11 respektive 5 Live), men självklart är våra slutsatser subjektiva.

Det är dock vår förhoppning att om våra förslag efterlevs kommer det att bli lättare att vara Live-arrangör.

Innan vi drar igång med våra pekpinor skulle vi vilja lämna ett par brasklappar.

För det första är vi inte i något avseende ute efter att racka ned på några enskilda personer eller grupper. Många av misstagen är tabbar vi själva vid något tillfälle gjort oss skyldiga till.

För det andra talar vi ibland om situationer, där det rätta är att inte åka på det aktuella Livet.

Detta ska inte tolkas som något nedsättande för vare sig arrangör eller deltagare – ibland är det enda raka att dra sig ur om man inte kan förena sina idéer med arrangörernas, och det behöver inte vara något fel.

För det tredje vill vi inte framställa de problem vi tar upp som något som präglar Liveare i stort. Den stora majoriteten av deltagarna på våra Live har alltid varit ordentliga, trevliga och lätta att ha göra med – sådana som gör det möjligt att ordna bra Live och roligt att hålla på med det. Ett stort TACK till er, allihop!

Våra idéer om hur man underlättar ett Live-arrangemang kan till största delen sammanfattas i tre grundläggande principer. Nämligen:

I. Sköt din kontakt med arrangörerna

Såvida det inte är fråga om ett Live där arrangörerna skriver allt i roll- och intrigväg och deltagarna bara får välja roller (om ens det), är arrangörgruppen starkt beroende av att deltagarna meddelar sig. Genom att ge arrangörerna otillräcklig information skadar du inte bara din egen grupp utan hela Livet. Därför är det klokt och trevligt att iaktta följande:

Anmäl dig i god tid. Den som inte arrangerat Live själv kan knappast föreställa sig hur mycket trassel alla sena anmälningar ställer till med. Här har vi nämligen att göra med en variant av det Första Stora Tankefelet™:

"OK, jag är sen, men det kan inte spela så stor roll. Jag klarar mig ju utan intriger, så det drabbar ingen annan."

Nej, visst. En sen anmälan punkterar inget Live, men om 60% av deltagarna resonerar i de banorna (vilket inte är alldeles ovanligt)

HAR DU KRAMAT DIN ARRANGÖR IDAG?

ställer det till med allvarliga problem för arrangörerna. Inte nog med att sent inkomna anmälningsavgifter äventyrar möjligheterna att alls genomföra Livet; en situation där så stora delar av deltagarna (och rollerna) befinner sig utanför arrangörernas överblick är inte hållbar. Här kommer vi in på nästa punkt:

Lämna ordentliga, utförliga uppgifter om roll-, grupp- och intrigförslag.

Och lämna dem skriftligt. Detta ska givetvis ske i god tid om så alls är möjligt, men bättre sent än aldrig. Sena eller uteblivna rollförslag ställer till med lika stort huvudbry som sena inbetalningar. Några tips är därför:

- Om arrangörerna försett dig med en deltagarenkät så skicka in den så fort du kan. Om du tycker att den är otillräcklig så komplettera den.
- Spelar du i en grupp bör ni, förutom alla individuella enkäter och anmälningar (tips: anmäl er aldrig via någon annan, t ex en gruppleddare, om inte arrangörerna uttryckligen begärt det!), skicka in ett grupp-papper med information om gruppen som helhet, vilka som ingår i den (med adressuppgifter för samtliga - det skadar aldrig), etc.

- Lämna alla uppgifter som arrangörerna ber om.

- Om det är oklart vad arrangörerna vill veta kan följande uppgifter alltid vara bra att ha med: ditt eget namn; adress; telefonnummer; födelsedata; eventuella sjukdomar eller andra problem som kräver speciell hänsyn; samt om du har några speciella kunskaper som kan vara till nytta på Livet.

Varför dränka arrangörerna i papper på det här sättet? Jo, ju bättre koll arrangörerna har på var och en av sina deltagare, desto bättre blir

förutsättningarna för ett lyckat Live.

På precis samma sätt bör ett rollförslag innehålla allt du kan komma på om rollen som kan tänkas vara till nytta för arrangörerna. Här hamnar alltför många i det Andra Stora Tankefelet™:

"Det räcker väl att arrangörerna vet om att vi kommer och hur många vi blir. Vad våra roller heter eller vilka relationer vi har till varandra kan väl inte vara intressant, det påverkar ju bara oss i gruppen."

Nja, inte direkt. Om arrangörerna bara vet att "OK, här har vi ett gäng på 10 rövare. Alla kontakter sker via gruppleddaren Peter" kan de inte göra något annat med gruppen än att sylta in den i gruppintriger.

Får de däremot in ordentliga rollförslag på var och en av de tio rövare kan de väva in deras bakgrunder i den stora ramen, ge dem kopplingar till andra roller och skapa personliga intriger, något som i de flestas ögon lyfter ett Live.

Detta lyft gäller inte bara dem som är direkt inblandade i intrigerna ifråga; fler och bättre intriger ger ett mer aktivt Live, vilket skapar en bättre upplevelse för alla.



Någon kanske undrar: måste man verkligen skicka in allt det här skriftligt? Räcker det inte med att prata en stund med arrangörerna?

Återigen gör man här misstaget att inte se till helheten. Arrangerandet av ett normalstort Live¹⁾ är ett enormt företag och en arrangör har vid varje tillfälle ett otal saker att hålla reda på. Det som bara avhandlas muntligt kan i denna press glömmas bort eller missförstås. Ett skrivet brev är både mer pålitligt och mindre öppet för missförstånd.

Kontentan blir: allt vad du vill vara säker på att arrangörerna ska tillgodogöra sig, ska du ge dem skriftligen och i god tid.

Slutligen skadar det aldrig att på ett tidigt stadium tydligt deklarerar vad du vill ha ut av Livet. Detta görs lämpligt i samband med anmälan eller insändning av rollförslag. Om arrangörerna vet vad du är intresserad av är det betydligt mindre risk att du får intriger som inte passar dig.

Uppslag från deltagarhåll ger dessutom ofta arrangörerna nya idéer och berikar alltså hela Livet.

1) Sä, 150 deltagare

Den andra grundläggande principen lyder:

II. Respektera arrangörernas vision

De flesta Live-arrangörer har någon form av idé eller vision med sitt Live, något som ska skilja ut det från mängden. Alltsomoftast händer det att denna vision försvinner på vägen, och kvar blir ett standard-Live. Sådant kan förvisso också vara trevligt, men ett Live med en stark och genomförd vision brukar enligt vår uppfattning bli mer minnesvärt.

För det mesta orsakar inte det här något problem, men ibland kommer det till en konflikt mellan arrangörernas och deltagarnas idéer, när en eller flera deltagare har en idé som arrangörerna inte tycker passar in. Om arrangörerna då låter sig övertalas att rucka på sin vision för att göra en grupp deltagare glada kanske de lyckas med detta kortsiktiga mål, men i slutändan leder sådant till att den övergripande helheten förändras. Och då är det plötsligt inte längre det Live man lovat ut till sina deltagare.

Av detta skäl, om också inget annat, bör man som deltagare visa respekt för den idé som arrangörerna har med sitt Live. Det behöver inte vara krångligare än att man tänker på följande saker:

Se till att få idén bakom Livet klar för dig, helst innan du bestämmer dig för att åka på Livet.

Läs förstautskicket, och om det inte framgår tydligt vad för typ av Live arrangörerna vill göra så ring och fråga dem. Ju tidigare du får de yttersta ramarna klara för dig, desto förr kan du avgöra om du ska inordna dig i de aktuella arrangörernas vision eller se dig om efter ett annat Live där dina idéer passar in bättre.

Visa anpassnings- och kompromissvilja. Det bästa sättet att komma på kant med arrangörer är

att vägra anpassa sina idéer efter vad som passar Livet.

Om du, även efter att ha satt dig in i arrangörernas vision med ditt Live, inte finner gehör för dina roll- eller gruppideer kan det vara värt besväret att försöka reda ut vad i idén som inte passar. Sedan kan man bestämma sig för om det går att justera dessa element och ändå ha kvar en kul idé, eller om hela gruppen står och faller med dem. I det senare fallet är det bäst att antingen överge idén helt eller ta den till ett annat Live.

Exempel: Mia och hennes kompisar ringer upp arrangörerna för Livet "Långt ner i åkern" med en idé till grupp. De vill spela en översteprästinna av den mordiska sekten Uiops Döttrar med följande par lägre prästinnor, några lönnmördare och ett gäng tungt rustade krigare.

Arrangörerna förklarar att det tyvärr kan bli lite svårt att klämma in: "Åkern" är nämligen som namnet antyder tänkt att bli ett jordnära by-Live i "realistisk" medeltida allmogemiljö.

Här är det lämpligt om Mia och hennes gäng tar sig en funderare: vad är det egentligen de är ute efter?

Om det var idén att spela religiösa roller som central, kanske man kunde tänka sig ett mer ordinarie prästföljé inom den dominerande religionen på platsen.

Om det var skurkrollerna som hägrade kan man höra med arrangörerna om det överhuvudtaget

finns utrymme för några "onda" roller, och i så fall vilka. Om gänget mest var intresserade av att vara sju socknars skräck borde de kanske sadla om till ett rövarband eller, om storyn tillåter det, ett buffligt fogdefölje.

Och om Mia & Co egentligen mest ville glida omkring i sina nya, häftiga onding-ustyrslar har de nog helt enkelt valt fel Live, och borde se sig om efter ett där deras tänkta stuk passar in bättre.



Den tredje grundprincipen är denna:

III. Var konstruktiv

Det vill säga: tänk i varje läge på vad som blir bäst för Livet i stort, och ställ alltid in dig på att göra det bästa av situationen. Det kan gälla sådana saker som att:

Uppvisa en trevlig och ödmjuk attityd gentemot såväl arrangörerna som andra Liveare du kommer i kontakt med. Divafasoner uppskattas inte av någon. Att öppet försöka imponera på arrangörerna är inte heller tillrådligt. Kommer man med attityden "Vi, gruppen Så-och-så, som varit runt på 35 Live och är kända överallt för vår höga nivå på utrustning och seriöst rollspel, funderar på att hedra ert lilla Live med vår närvaro. Detta förutsatt att ni kan motsvara våra krav och bemöta oss med den dyrkan vi är vana vid..." ...tja, då imponerar man kanske på en ung förstagsarrangör, men

knappast någon annan. Om man vill göra ett gott intryck på arrangörerna gör man det bäst genom att vara trevlig, kompromissvillig och komma med bra idéer.

Kolla upp eventuella tveksamheter. Om du upptäcker något i förhandsinformationen som verkar kunna tolkas på flera olika sätt, så ta kontakt med arrangörerna och fråga hur de menar. Bättre en dum fråga i förväg än ett missförstånd på Livet.

Det här gäller speciellt sådant som din rolls förmågor - misstolkningar på det området kan leda till balansproblem på Livet.

Var hjälpsam. Om arrangörerna verkar ha gjort en miss, så påpeka det och kom om möjligt med ett förslag till lösning.

Det här gäller såväl före som under Livet. Det som är viktigt att komma ihåg här är att ha en konstruktiv attityd.

Slutligen finns det en del annat som kan vara bra att komma ihåg:

Läs och ta till dig förhandsinformationen. Det gäller såväl regler som världs- och intrigbakgrund. Man kan aldrig saklöst förutsätta att det som man är van vid från andra Live gäller även här.

Om alla kan reglerna slipper man fåniga Off-diskussioner på platsen.

På samma sätt behöver det väl knappast längre påpekas att det är trist med resande roller som varken vet varifrån de är eller vart de är på väg, eller adelsmän som inte ens vet vad kungen heter. Tyvärr erbjuder många Live en bristfällig bakgrund, men man bör göra ett försök att sätta sig in i det som finns och om möjligt spinna vidare på det till sin egen roll.

Respektera de ramar som arrangörerna ställt upp för spelet. Det finns ingen attityd som

är så farlig som att ha för sig att man står över de regler som gäller för alla andra, vare sig det är fråga om alkoholförbud eller krav på att skicka in rollförslag skriftligen.

Om arrangörerna ställt upp en allmän regel måste den respekteras. Kan man inte acceptera arrangörernas regler bör man inte åka på Livet.

Delge arrangörerna dina synpunkter. De flesta vettiga arrangörer uppskattar efter sitt Live



konstruktiv kritik om den a) framförs på ett artigt sätt och b) levereras efter en vecka eller så, så att de hunnit återfå medvetandet och varva ned efter Livet. Och om du är nöjd får du förstås gärna tala om det också.

B-plan: Vad gör man om...?

Det är ju gott och väl att säga att man ska vara ute i god tid, hålla sina åtaganden etc., frågar sig vän av ordning, men vad gör man om man plötsligt två veckor innan ett Live kommer på att man vill dit? Eller om man vill åka på ett Live, men inte vet förrän kort innan om man ska jobba den helgen?

Tja, ibland går sådana här situationer inte att undvika. Det man måste göra då är att göra det bästa av dem.

Om du i sista minuten kommer på att du vill åka på ett Live, så ta omedelbart kontakt med arrangörerna. Här är allt det vi

tidigare sagt om rätt attityd och kompromissvilja extra relevant. Är Livet fullsatt så är det. Det är också troligt att arrangörerna bara har några roller kvar. Var då beredd på att hoppa in där du behövs. De flesta Live-arrangörer står alltid med något avhopp eller någon viktig roll obesatt kort före Livet; om du då dyker upp och räddar situationen kan det uppskattas.

Om du inte lyckas få tag på arrangörerna bör du överge idén med att åka på Livet; det är mycket dåligt stil att dyka upp oannmald.

Skulle du ändå bestämma dig för att åka dit, sök då omedelbart upp en arrangör, betala anmälningsavgiften kontant och förklara situationen. Var i det läget beredd på att arrangörerna helt enkelt skickar hem dig, om de inte har plats för dig.

Om du vill åka på ett Live, men inte vet om du kommer att ha förhinder förrän rätt nära inpå, är det klokt att i god tid tala med en arrangör och förklara situationen. Somliga arrangörer erbjuder möjlighet att få anmälningsavgiften tillbaka om man drar sig ur, men det är tyvärr inget man kan vara säker på; de flesta arbetar med en begränsad budget.

Om du beslutar dig för att anmäla dig till ett Live som du kan tänkas få förhinder till i sista minuten, bör du antingen välja en roll som Livet kan avvara utan alltför stora konsekvenser - dvs inte en roll som är insyltad i intriger med halva Livet - eller ordna en ersättare som kan hoppa in för dig om det skulle behövas. Eller bådadera.

Slutord

Arrangörer är som sagt bara människor, och ibland strular de till det. Ibland uppstår problem som bara är arrangörernas fel. Men man skapar en betydligt bättre grund för ett lyckat arrangemang genom att som deltagare dra sitt strå till stacken. Lycka till!

Erik Karlsson hoppas att någon tycker att följande episod är rolig. Han tyckte det inte just under "Matcash - mörkets skog" i alla fall...

Den unga, arroganta prinsen Pjärnes Schmeckenfehder har hamnat i knipa. Ensam med munknovisen Fader Hubert har han blivit nedhuggen av mörkeralver, och anträder nu den långa färden till byn och helerskan. Dock stöter de tu sårade på orcher på vägen och tvingas ligga i ett dike och bli genomslad av svartnissar tills plötsligt undsättning anländer. I spetsen för ett följe kommer general Peledar gående (kanske med lite dåligt samvete, då hans plott säger att han skall skydda herr Pjärnes från allt ont, hans spontana kommentar vid granskningen av den sårade lyder i alla fall "Herregud, det är prinsen!")

Uppbad av två starka krigare färdas den stackars blåblodige snabbt vidare. Nog verkar han allvarligt skadad alltid, så som han släpar efter och jämrar sig. Plötsligt väser den dödligt sårade prinsen mellan sammanbitna läppar:
- **Stanna, jag tappar ju för fan byxorna!** Den munterhet som följde under de ögonblick det tog för stackars herr Pjärnes att ordna upp misshagligheten var inte passande för en sådan ädel mans allvarliga skador...

Alexander Rasmusson intygar att det är en myt att tjejer inte slåss på lajv. Inte är de rädda för en numerär övermakt heller...

Min kamrats kusin (nej, det är ingen vandringssågen) spelade skogstroll på ett lajv. Hon gick omkring med ett STORT tvåhandsvärd på ryggen. Genom skogen kommer plötsligt fjorton orcher gående:

- **Ett troll, vi slår ned det!**
De hoppar fram, och: **VRÅÅÅ!** (**BOFF-BOFF-BOFF-BOFF**) Två orcher ligger nedslagna på marken och trollkvinnan jagar efter det livrädda dussinet troll med svärdet i högsta hugg.

Ingeli Hedberg berättar om den första gången hon deltog i ett Enhörningslajv, "Mardröms-timmen":

Min bror och jag hade lyckats slå läger precis mellan orchernas läger och kungens läger, i vilket även Tredje kompaniet huserade. Efter en hel dags duggregn och kyla bestämde vi oss för att gå till vårt läger och vile lite grand. När vi så låg därinne i vårt tält, hörde vi hur en hel massa folk började marschera mot orchernas tillhåll. Efter en stund hör vi snabba springande steg genom snårskogen, brakandes förbi precis utanför, och en unge röst upphäver sin stämma:

- **Förstärkning, vi behöver förstärkning!**
En mängd människor hörs skynda från kungens läger upp mot slagfältet. Ytterligare 5-10 minuter senare hörs ånyo snabba steg rusa förbi vårt läger, och samma, fast nu rätt andfädda unga stämma skriker:
- **Sjukvårdare till de skadade, vi behöver sjukvårdare!**, varvid ytterligare en del folk springer mot slagfältet. Gissa om vi skrattade när vi efter en liten stund återigen hör snabba steg braka förbi vårt läger, och den nu mycket andfädda rösten desperat skriker:
- **Helare, vi behöver helare! Tredje kompaniet blir KÖTTMOS!!!**

Wille Raab och Jenny Lidberg kände för att dra en liten skräna...

Den andra natten stod trollden utanför byn, och ville "ha häxan, eller så skövlar vi byn". Vårn kära överstepräst, som var en delorsak till att trollden anfallit byn och under en längre tid gömt sig i skogen tillsammans med just häxan, kom plötsligt nedrusande till byn för att "samordna" dess försvar, vilket mer eller mindre ledde till att alla vapenbärande suckade tungt och vände honom ryggen. För att rädda situationen (och ansiktet?) vänder han sig då till de två av våra vakter som bär sköld och utbrister:
- **Bilda sköldmur där!**, och pekar menande på den fem man breda ingången till byn...

Daniel Nilsson (Duvrikes härold) kommer nog aldrig att glömma "attmaringarna" från Nyteg, i alla fall inte om man får tro Anders Johansson (Atle Hornstöte):

Daniel arbetar som lärare på mellanstadiet. Under en historiektion bestämmer han sig för att illustrera slaget mellan Albrecht av Mecklenburg å ena sidan och svenskar och danskar på den andra. Eleverna får gestalta olika personer i dramat för att hålla isär vem som var gift med vem och hur de var släkt åt olika håll osv, vilket leder fram till två led av elever framme i klassrummet. Det är dags för den avgörande striden. Daniel beskriver målade hur härarna ser ut och vad som sker på slagfältet innan de ryker ihop. Plötsligt avbryts han mitt i beskrivningarna av en elev som nyfiket undrar:

- **Daniel, vilka är de där Attmaringarna du pratar om?**

Helt ovetandes har Daniel råkat sammanblanda tyska knektar med attmariska, vilket naturligtvis fått en och annan elev att undra. En halv lögn om att det bara var ett gammaldags skällsord räddade magistern den gången...

Alexander Rasmusson vill klämma in en skräna från Pegas sommarlajv "Fredsförkunnaren" (som dock tyvärr mest blev "Krigsförkunnaren"...))

Vi, det tappra Första Kompaniet från stadsvakten, Ulvarna som vi kallades, sitter i alvernas läger. Vi har, tillsammans med lagmannen i byn och vaktkaptenen gjort uppror mot den onde hertig Tarvid Drakhuvud, (som egentligen var vampyr) och sitter nu hos våra bundsförvanter och väntar på rätt tillfälle att attackera.

Samtalet fortsätter sporadiskt, och så frågar vaktkaptenen soldat Ulric hur han uppskattar att solen står, Ulric har ju alltid varit känd för att ha bra tidskänsla. Ulric ser kisande upp mot solen (samtidigt som han famlar efter klockan i bakfickan), sedan tar han upp klockan i skydd av handen, tittar omväxlande på den och solen, och svarar sedan:

- **Tja...solen står... två minuter i halv fem!**
Skrockanden hörs, samtidigt med kommentarer som "Extremt bra tidskänsla".
(OBS! Jag vill inte att ni ska tro att Ulric är någon slags off-boffrare, han var mycket duktig och seriös.)

Emanuel Dohi som spelade orcher på "Mörk Gryning 3" vill dela med sig en skräna till alla lajvare för att visa vilken typisk händelse som kan hända orcher emellan...

Gahat den store Uruk-hai sprang vilt in i människornas läger medan hans underorcher såg honom försvinna i människomassan...

Underorchen tänkte "Nej! Nu får jag knata ensam hela j***la vägen tebox till orchläget. Äsch, jag offerar mig åxå".

Underorchen vrålade till och hoppade rätt in i människomassan för att likt sin ledare dö tappert. Då ser underorchen sin ledare springa för fulla knyten över ängen och in i skogen fullt levande och grymtande.

- **AHHHHHH!!!**, skriker underorchen och slänger sig efter med ett hundratals pilar flygande över huvudet...

Mikael Enmalm var med i en munkorden med något underlig religion på lajvet "Sirion" som utspelade sig på våren 1996 i Närke...

Det var kväll och vi var på väg in mot den lilla byn Ekeback där vi skulle hålla i ett bröllop mellan en av adelsmannens livvakter och en tjänarinna. På den breda stigen över en klippvall blev vi stoppade av en vandrare.

- **Har ni sett min vän? Den breda mannen med det röda skägget?**, frågade vandraren. En av våra läringar frågade om det var dvärgen i byn som han avsåg med sin förfrågan. Plötslig hör jag vid min sida:

- **Nej, inte dvärgen. Han menar kaptenen, han med det riktiga skägget!**, som en mindre begåvad munk utbrister.

Från "Sirions vagga" under helgen 15-17 augusti 1997, berättar Oskar Åslund (Tudor Fura) en typisk skräna...

Byledaren Arnulf Råde talar inför byrådet och byns samlade invånare inne på värds huset Aftonlyktan, där man diskuterar nattens händelser:

- **Jag BEFRUKTAR att svartbloden kommer i kväll igen.**

Kalendariet finns även på Internet:

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

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

10-12 oktober. **Efterspel.** Sagolajv i Stockholms-trakten med betoning på allmogestämning och realistisk medeltid, Minimalt med vapen. Kostnad 130 kr. Kontakta Anders Davén, tel. 08-760 68 77, 070-797 00 03.
E-post: efterspel@rocketmail.com

17-19 oktober. **Barn av Jord.** Ett bondelajv i Skåne. Stämninglajv med släktfejder, intriger, fest, glädje och sorg. OBS! Inga svartfolk! Kontakta Ronnie Pingel, tel. 040-13 61 90
E-post: fealos@hotmail.com

Helgen v. 42. **Efterträff, Strömkarlens Tårar.** Kontakta Henrik Hoffström, tel. 021-13 93 61

oktober el. november. **Klackarna i taket.** Ett dansbandslajv på Stena Lines färja mellan Göteborg och Fredrikshamn. För dig som vill prova något nytt och samtidigt roa dig kungligt i en ovan laljvmiljö. Från 21 år, begränsat antal platser. Kontakta Carl Heath, tel. 031-14 55 45
E-post: cheath@usa.net

24-26 oktober. **Symässa i Göteborg.** Succén från Sollentunamässan i mars återkommer!

30 oktober - 1 november. **Rimfrost.** Fantasylajv i Pegas kampanjvärld utanför Karlshamn. Kontakta Jerker Lindekrantz,
E-post: ec95jel@chapman.karlskrona.se

31 oktober - 2 november. **Farans stund.** Ett strapatsrikt fantasylajv i Enhörningens regi, för deltagare födda 1981 eller äldre. Kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

6-7 december. **Herrarna Ullers sista julgästabad.** Legendariskt dignande julbord i Enhörningens kampanjvärld! För deltagare födda 1980 eller äldre. Begränsat antal deltagare. Kontakta Nicklas Nilsson, tel. 08-85 06 74.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

1998

januari el. februari 1998. **Knutpunkt '98.** Konvent för levande rollspel, Stockholm.

31 januari - 1 februari 1998. **Fylke Ting.** Enhörningens årsmöte i form av en laljvbankett! Endast för medlemmar, men ingen åldersgräns! Kontakta Hans Nilsson, 021-14 21 89
E-post: enhorn@hem.passagen.se

9-13 april 1998. Västerås stifts **Konformationsläger** med rollspel och laljv, för dig som fyller 15 under 1998! Försättning 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 retro-futuristiskt fantasylajv i en jättelokal i Stockholms-trakten. Åldersgräns 16 år, kostnad 500 kr. Lee Sandberg, tel. 0158-310 52, 070-491 35 46
E-post: lee@abcmedia.se

1-3 maj 1998. **Bortbytingen.** Ett medeltida fantasy-lajv för nybörjare. Arr: Enhörningen, 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. Arr: Skuggeld. 150 platser, pris ca 200 kr.

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

våren-sommaren 1998. **Jägarens Byte.** Ett arrangemang inspirerat av de gamla sagorna. Inga svartfolk eller onda alver. Sista anmälningdag 1 februari 1998. OBS! Begränsat antal deltagare! Kontakta Jessica Karlsson, Mansängsstigen 1, 3 tr. 746 32 BÅLSTA, tel. 0171-673 58 (före 22:00).
E-post: yaika@hotmail.com

21-24 maj 1998. **Draksådd.** Ett medeltida fantasy-lajv utanför Enhörningens kampanjvärld. Arr: Enhörningen, kontakta Hans Nilsson, 021-14 21 89
E-post: enhorn@hem.passagen.se

sommaren 1998. **Framtidslajv.** En gerilla, två gång, en polisskvadron och en by. Utselas på en militärbas i Stockholmsområdet.
E-post: emanuel.dohi@mbox318.swipnet.se

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

sommaren 1998. **Högting.** Ett stort fantasylajv i Kilsbergen för upp till 1000 deltagare. Arr: Illmhyr, kontakta Lars Lundh, tel. 0586-384 70, eller Henrik, tel. 0586-593 66.

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 **Gryning.** Ett fantasylajv (bofrare göre sig ej besvär) för ca 200 deltagare. Arr: Wothars Vänner, kontakta Johannes Berggren, tel. 0322-66 00 30, 0706-58 93 85
E-post: wotharsv@hotmail.com

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

sommaren 1998. **I Gudarnas Skugga.** Ett medeltida fantasy-lajv 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". Kontakta Niklas och Sfean Lindén, tel. 08-768 10 65, eller David Ström, tel. 08-753 08 24
E-post: gudskugga@hotmail.com

sommaren 1998. **Cuendillar,** Eldrenes slöja.

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

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.

2-5 juli 1998. **Gränstvister** vid Horndal utanför Avesta. Tredgarslajv för ca 250-300 deltagare. "På gränsen mellan Ness och Lhomond är grannsämjän inte bra, och något måste göras för snart är det ett viktigt Alvmöte i trakten..." Bofferptomtar undanbedes. Kontakta Reymond Hultberg, tel. 0225-200 41
E-post: Macleeland2@hotmail.com

5-12 juli 1998. **Rowin-98.** Ett stort fantasylajv i Stockholms-trakten för ca 1500 deltagare. Pris 700 kr. Sista anmälningdag 1 april 1998 (därefter 800 kr) Sista datum att lämna in rollenkät 1 maj 1998. Anmäl er redan nu genom att betala in 100 kr till postgiro 638 44 44-3 (Rowin-98, SLRF Sthlm). Resterande 400 kr betalas in så snart som möjligt. VIKTIGT: Skriv namn + personnummer på postgirotalongen! Arr: S.L.R.F. Stockholm, Vendelsö skolväg 13 bv, 136 71 HANINGE. Kontakta Markus Ollikainen, tel. 08-776 00 62, 749 24 87.
E-post: md14853@dredd.swipnet.se

20-25 juli 1998. **Gränsen.** Historisk laljv i Stockholms-trakten, 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, vilket de flesta laljvare redan har. Arr: Gyllene Eken. Anna Lindesmark, tel. 08-612 44 85.
E-post: border260@hotmail.com

24-26 (21-27) juli 1998 (prel.) **SkogsVentyr X.** 10-årsjubileum! Arr: MASK m fl. Kontakta Tobias Lindberg, tel. 018-10 58 32
E-post: SkogsVentyr@unforgettable.com

12-16 augusti 1998 (prel.) **Stjärnfall.** Medeltidslajv i Värmland för ca 500 personer. Arr: Stjärnorden, kontakta Kenny Lee Iker, Basungatan 2, 656 31 KARLSTAD

11-13 september 1998. **Medeltida fantasylajv i** Enhörningens kampanjvärld.
E-post: enhorn@hem.passagen.se

30 oktober - 1 november 1998. **Stundande Mörker.** Medeltida fantasylajv utanför Enhörningens kampanjvärld. Kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89
E-post: enhorn@hem.passagen.se

Häxans Hus

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

Laila Wiberg, Häxans Hus
Bjurholmsgatan 13
116 63 Stockholm

SAGEN**ROLLSPEL-TEATER-FILM**

**SMINK - MASK - KROPPSDELAR
KLÄDER - RUSTNINGAR - VAPEN
BÅGARE - SMYCKEN -
RÅMATRIAL
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
Add: 0174-242 05

Varför ska man gå på ett historiskt levande rollspel?

Den frågan kanske många ställer sig, när det finns en sådan uppsjö av lättillgängliga fantasylajv. Det är lätt att kritisera de historiska lajverna:

De är små och korta

Tidigare historiska lajver har haft förhållandevis få deltagare och varat under kort tid. Det kan kännas meningslöst för folk att förbereda sig grundligt inför ett så pass kort evenemang.

Men den historiska genren behöver inte lyda under dessa begränsningar. Vi vill verka för att de ska jämföras med fantasylajverna både vad gäller deltagarantal och varaktighet.

Man måste sy en helt ny och komplicerad garderob och skaffa utrustning som man inte kommer att kunna använda på några andra lajv

Man kan förlägga historiska levande rollspel till en tid med enkelt och till stora delar allmängiltigt klädmode.

Ett exempel är den tid vi valt: senantikens romerska rike. Man använde under denna tid tunikor, kjortlar, byxor och hosor, mantlar, enkla klänningar och ringbrynjor - alla saker som den genomsnittlige lajvaren redan har.

Unika dräkter var en del av kvinnornas klänningar och männens togor. Båda är plagg där man inte behöver sy en enda söm!

Lajvens handling styrs av historiska händelser, vilket inte lämnar något utrymme för fritt rollspelande

Det finns ingen exakt kunskap om någon period i historien, utan man kan endast säga vad som är troligt. Man kan ha historiska händelser som en bakgrund mot vilken lajvens huvudhandlingar utspelas. Dessa huvudhandlingar kan vara helt fristående och kan närmast liknas vid

en "historisk roman".

Vårt mål är att arrangörerna ska förbereda deltagarna i så stor utsträckning som möjligt, men under lajven låta dessa spela fritt utifrån sina roller. Se gärna Daniel Krauklis artikel i StrapatS nr 47, vilken ligger nära våra visioner.

Det ställs alltför höga krav på vad som är historiskt korrekt

Ofta är historien enklare än de många gånger vilda idéer många arrangörer av fantasylajver kommer på.

Det går däremot inte att vara för hård på historiska lajver, då inte ens arrangörerna kan veta exakt hur saker förhöll sig för flera sekler sedan. Den historiska mångfalden var stor, varför deltagarna inte kan pressas in i en viss form.

Ingen arrangör kan styra vad som fanns eller inte fanns, utan allt är upp till hur mycket du själv vill fördjupa dig inom området.

Kvinnorna är inte jämställda med männen på historiska rollspel

Dels behöver man inte välja en tidsperiod som var kvinnofientlig, dels är det upp till arrangörer och deltagare hur mycket man kan tänka sig att rucka på historien. Kvinnor kunde vara högt respekterade i samhället, även om det på papperet inte såg så ut. Den förkristna senantiken var en tid med stor jämlikhet mellan könen.

.....

Det finns flera uppenbara fördelar med historiska levande rollspel:

Det är enklare att skaffa fram bakgrundsmaterial till historiska lajver än till fantasylajver - materialet serveras gratis på närmsta bibliotek.

En gedigen värld ger gedigna roller. Man har en outtömlig källa att ösa samtalsämnen och uppslag ur.

Hur pass utvecklad världen är på

en historisk lajv beror inte endast på arrangörerna, utan är även upp till deltagarnas intresse.

Om man väljer att placera det levande rollspelet i ett utvecklat historiskt samhälle öppnar sig nya dimensioner inom roller och intriger.

Man kan ha valkampanjer, domstolsväsende, ett delvis naturabaserat monetärt system, teater, gladiatorspel, flera konkurrerande religioner, filosofiska skolor, historia och idrottstävlingar. Detta förändrar framförallt händelserna på lajv, inte i första hand rekvisitan.

Mycket inom fantasylajver har inspirerats av historien. Religionen har ofta drag av medeltida katolicism och modet kan vara hämtat från tidigt 1500-tal eller vikingatid. Ibland rubricerar man till och med evenemangen som medeltida fantasylajver.

Varför tar man istället inte steget ut och har en historisk lajv? Ett svar är nog att man vill undvika ovanstående fördomar.

Det kan även vara så att arrangörerna inte tror att de har tillräckligt stora kunskaper om tidsperioden för att göra en historisk lajv.

Även om mycket på lajven inte blir historiskt korrekt, tror vi att man kan vinna mycket på en sådan koppling. Vi har försökt visa ovan att historiska lajver kan vara stora, långa, verka för fritt rollspelande, kan ha en lagom nivå på autenciteten och vara jämställda.

Anna Lindesmark 08 - 612 44 85
Simon Malmberg 08 - 681 06 77

Artikelförfattarna har inte bara drömmar och visioner om denna framtida form av historiska lajver. De har även tänkt realisera dem den 20-25 juli 1998 i form av den romerska lajven *Gränsen*.

SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

Spelar du spel?

25000 medlemmar kan inte ha fel!
Gå med i en av våra 1100 balla föreningar eller starta en egen.
Ring oss så får du hjälp.
Det är jätteenkelt!



Skriv till: SVEROK
Köpmanstränd 4
582 24 Linköping

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