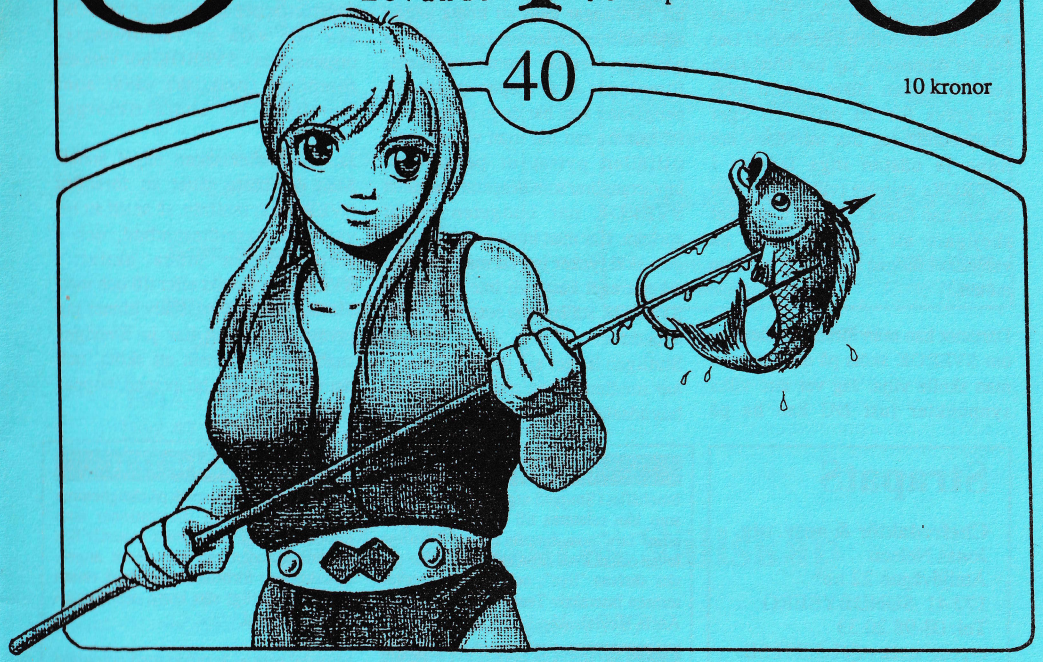
november 1996

StrapatS

Levande rollspel

40

10 kronor



StrapatS är ett fristående fansin om levande rollspel och kostar inte mer än 10 kronor inklusive porto.

Chefredaktör och ansvarig utgivare:

Jonas Nelson
Ateljévägen 22 nb
172 41 SUNDBYBERG
tel: 08-98 20 33
e-post: nelson@L.KTH.SE
pg: 616 49 01-8 (Jonas Nelson)

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

I detta nummer:

SVEROK och lajvarna 2
Pressklipp 4
Tyckeriet 6
Björn Sjöstedt undrar 9
Jonas Nelson svarar 10
Ett 1600-tals trossläger 12
Världen i interaktiva spelklubbar 15
Intriger och konflikter 16
Skrönan del 12 18
Kalendariet 20
Knutepunkt - lajvkonvent i Oslo 22

Nästa manusstopp är den 10 december 1996

Konto (kr):

B FÖRENINGSBREV

Seregon, c/o Ehrsson
Becksjudarvägen 41, 1 tr.
131 36 NACKA

Plats för porto

Vad vore Livet utan en StrapatS då och då?

SVEROK och lajvarna

Det sägs att det finns krafter som vill att de levande rollspelarna skall bryta sig ur SVEROK och skapa ett eget riksförbund. Det tycker jag vore både olyckligt och korkat. Skulle inte levande rollspel passa in i SVEriges Roll- Och Konfliktspelsförbund? Det var det dummaste jag har hört! Och vet ni förresten vilket oerhört jobb det krävs för att driva ett eget riksförbund? Jag tror inte det - det finns ju nästan inga lajvare i SVEROKs styrelse (vilket jag i och för sig kan förstå - det är ju mycket skojigare att skrämma slag på varandra i skogen än att sitta på trista möten...)

Däremot kan man förstås fundera på om SVEROK sköts på det sätt som man skulle vilja. Jag vet inte vilka synpunkter just DU kan ha på SVEROKs handlande - alla tycker vi säkert olika.

Själv tycker jag att SVEROK för det första är för släpphänt med sina pengar - man betalar glatt ut pengar till föreningar utan att kräva någon som helst redovisning vad pengarna går till. Det lär finnas rollspelsföreningar som köper godis för pengarna - spel har de ju redan.

På samma sätt har man vid ett antal tillfällen pytsat ut pengar till lajvarrangörer som desperat kontaktat SVEROK när budgeten börjat spricka. Har man inte ett synnerligen gott skäl tycker jag att man gott kan stå sitt eget kast och inte lita på att SVEROK ställer upp som skyddsnät hela tiden.

Slutligen lägger sig inte SVEROK i *hur* medlemmarna spelar sina spel - huvudsaken är *att* man spelar!

Jag anser dock att om en förening vill ha del av SVEROKs pengar bör man kunna ställa vissa motkrav - man bör t.ex. inte ge pengar till föreningar som spelar "Killer" med vapenattrapper ute på stan. SVEROK ska inte vara en välgörenhetsorganisation - SVEROK bör vara ett föredöme (praktiskt såväl som moraliskt) för andra riksorganisationer!

Ja, DU tycker säkert något annat. Men det bästa sättet att förändra SVEROK är innifrån, så se till att bli vald till riksmötesombud, och i förlängningen jobba aktivt i SVEROKs distrikt eller till och med i förbundsstyrelsen. Själv hinner jag tyvärr inte - jag har ju Sveriges snabbaste lajvfansin att sköta, och det vill ni väl inte bli av med, hoppas jag!

StrapatS

Chefredaktör & ansv. utg.
Jonas Nelson
Ateljévägen 22 nb
172 41 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, Per Åhman och Nils-Erik Lindström.

Upplaga:
500 exemplar

Prenumeranter:
252 stycken (+16)

Tryck:
Tommys Grafiska, 0708-794 791

Nästa manusstopp:
Tisdagen den 10 december

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 ofta kallas. (Somliga lever också kvar i föreställningen att det ska skrivas "live", och en del föredrar termen Interaktiv Teater eller InTeater). Äsch. Huvudsaken är att man har kul!

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

Tyvärr har vi för närvarande ingen 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, dessa kvarstår hos upphovsmannen om inte annat anges. Redaktionen förbehåller sig dock rätten att på ett rimligt sätt korta och ändra i 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 postgirokonto.
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.

Vampyrernas afton

Sista tillfället att möta

Greve Dracula

på Fria Teatern i Högdalen

Fre 6 dec kl. 19
Lör 7 dec kl. 18

Kom, skratta och rys!

Biljetter bokas snarast på tel. 08-99 22 60

FRIA TEATERN i Högdalen C
Box 47, 124 21 BANDHAGEN

RINGAR
och brynjor

Fjäderstålsringar	8mm	4000st	189:-
Aluminiumringar	8mm	4000st	250:-
Järnringar	10mm	2000st	125:-
Mässing	8mm	1000st	130:-
Huva av Fjäderstål			1000:-
Ringbrynja Av Järnringar			1990:-
Ringbrynja av Fjäderstål			2200:-

Jag säljer även Huvor och Brynjor i de andra materialen också

E-post conny.nilsson@swipnet.se
Ring mej på **021/842950**
Conny Nilsson

I Döda Kejsares Sällskap

25-27 juli 1997
Sundsvall

En live i en fantiserad medeltida sagovärld
av
Sundsvalls interaktiva teaterförening

Följ med in i världen Ulldar där en nu döende kejsare orsakar kaos i ett urgammalt rike. Är det en förbannelse som slagit in - och går den i så fall att bryta? Märkliga människor samlas vid de åldriga kejsargravarna - för att som traditionen lyder - utse en ny kejsare. Men fiender skockas också vid rikets gränser, suktande efter den försvagade makten, allt medan kejsarens egna korridorer fylls av mörka konspirationer...

För mer information, kontakta:

Roger Johansson, tel. 090-18 90 39
Anders Grönlund, tel. 060-56 01 43
Leif Andersson, tel. 060-51 36 64
Daniel Eriksson, tel. 060-61 68 83

Pressklipp

- vilka har varit observanta och fått sig gratisnummer? Jo, dessa duktiga personer:

Malin Burbeck har läst **Uppsala Nya Tidning** den 15 oktober och fann en notis om en vackert smidd kniv som en fjärdeklassare hittat i fornborgen Broborg utanför Husby-Långhundra. Nu var det dock inget fornfynd, utan en nyligen smidd kniv. Ma Sundqvist från Husby-Långhundra Hembygdsförening tror att den kan ha använts till prydnad eller kult. Uppgifter har dykt om att "olika sekter har börjat intressera sig för Broborg", hävdar UNT.
Malin Burbeck berättar att Uppsalas SCA-iter lär ha knytkalas vid fornborgen, så hon tror att det kanske finns någon SCA-it eller lajvare som tappat kniven. Kanske fjärdeklassaren kan få en hittelön ändå? Men vad tycker SCA (som ju är mycket tydligt politiskt och religiöst obundet) om att bli kallad "sekt"?

Natalie Sjölund och **Roland Isaksson** var precis lika snabba med att skicka in artikeln om levande rollspel som stod att läsa i septembernumret av **Damernas Värld**. En riktigt trevlig och lättläst artikel där författaren besökt tre evenemang - "Dödssynden", "Musikanternas Kamp" samt ett med 1700-talssällskapet Gustafs Skål.
Rekommenderad läsning för alla oroliga mammor (och pappor)!

Ewiz Ehrsson såg till att jag fick en kopia av **Läkartidningen** nr 39, där läkaren Per Lindqvist från Umeå (inte Blå Bergen!) säger sig vilja forska i rollspel. Han vill att man ska ta reda på om rollspel kan utlösa våld genom att undersöka hobbyn vetenskapligt. Artikeln är i stort sett neutralt hållen och ägnas till stor del åt att redovisa vad rollspel är, debatten runt dem, samt några farhågor om vad rollspel kan ställa till med. Han anser att det fåtal undersökningar som gjorts (och som varit i rollspelens favör) varit bristande rent vetenskapligt. Till doktor Lindqvists nackdel måste fogas att han fått några basfakta om bakfoten. Exempel: Han hävdar att (bords)rollspelen tillkom på 60-talet (1973-74 stämmer bättre); att Sveriges största spelkonvent hölls utanför Ludvika 1994 (han menar "Trenne Byar", som knappast kan definieras som ett konvent - och för övrigt har GothCon varit större vid ett flertal tillfällen); samt att rollspel kan ha haft med Bjuvmordet att göra (något som varken polis, åklagare eller försvar höll med om). Det hela är dock hållet i en akademiskt neutral ton, med undantag för slutklämmen: *"Det finns skäl att undersöka om rollspel kan utgöra en riskfaktor för vissa individer, vilket vi nu planerar att göra. I förlängningen kan det visa sig adekvat att tillämpa ett förhållningssätt som vid annan skadepreventiv verksamhet, exempelvis hastighetsbegränsningar, vapenlicensinnehav och knivförbud på allmän plats"*.
Man undrar hur Per Lindqvist tänkt sig det - lajvlicens, skumgummiförbud på allmän plats eller kanske ett rekomenderat intag av högst 6-8 lajv om året?
Vi får väl hoppas att doktor Lindqvist och hans kollegor går så vetenskapligt tillväga som han själv efterlyser. Om vi får hårda fakta istället för lösa spekulationer har vi inget att oroa oss för.

En resumé stod även att läsa 961018 i gratistidningen **Metro**, som jag faktiskt hittade alldeles själv!

...SAKNAR FULLMAKT FÖR ROLLSPEL PÅ ALLMÄN PLATS ... INGEN BOFFERLICENS... ...OREGISTRERAD VAPENSKÖLD... BROTT MOT LATEXLAGEN...

Björn Hellqvist tipsade om den vidare debatten i **Läkartidningen** nr 44, där doktor Lindqvist får mothugg från Peter Wallström, forskarstuderande i Lund, som också hänvisar till en mycket vettig artikel i **Sydsvenska Dagbladet** 950105 av Carl Turesson och Jesper Kratz, som avlivar en mängd myter om rollspelens farlighet.
Per Lindqvist replikerar direkt med att rollspelen är uppbackade av starka påtryckningsgrupper (menar han SVEROK och Kyrkan?) samt att rollspelsindustrin är en stor industri med starka penningintressen involverade. (Nåja, DET gäller i alla fall knappast levande rollspel - där finns ingen penningstark industri som driver på!)

Linus Widner i Göteborg hittade en incident i **GöteborgsPosten** den 22 oktober. En man i riddarrustning hade varit på fest, men ledsnat och försökt ta sig hem till Uppsala igen. När han i sitt berusade tillstånd försökte få lift till flygplatsen bar det sig inte bättre än att hans svärd fastnade i bilen och riddaren släpades med. Det hela slutade med att "riddaren" fick tillbringa natten i fyllecell, för att morgonen därpå åter försöka ta sig hem till Uppsala - fortfarande klädd i rustning, eftersom det var de enda kläder han hade...

Magnus Asplund i Ludvika skickade en artikel från **Stil** nr 4, oktober 1996, med titeln "Live - ett medeltidsdrama mitt i dataåldern". Författaren Lena Sterner och fotografen Tomas Nyberg har besökt "Legenden-96" och åstadkommit fyra sidor med positiv text och snygga färgbilder. Och mittuppslag, minsann! Det verkar också som om man har läst på (bland annat min informationsfolder om levande rollspel) och såväl StrapatS som Fëa Livia och SVEROK nämns i texten.

Georg Madisson (misstänker jag) har skickat in en notis från **Release** 961102 om en Halloween-fest på Hard Rock Café i Stockholm, med en maskeradtävling som vanns av Georg Madisson, utstyrd till fågelskrämma med ruggiga attribut. Av notisen framgår det att Georg sysslar med levande rollspel på sin fritid (bland annat känd som isbarbaren Grulf i "Ödets Fullbordan"). Hjälp med dräkten fick han av Gunnar Hedin och Cissi Enbäck.

Fortsätt skicka in tidningsurklipp - det kan ge dig gratisnummer!

Smått

Stålmormor

Den medeltidsintresserade Mikael Leck har lärt sin 72-åriga mormor att bygga ringbrynja. "När hon väl fått kläm på det var det mycket lättare än att sticka, och hon har redan byggt ihop drygt 10 000 ringar", berättar Mikael. Snacka om att överbrygga generationsklyftorna! Man kanske skulle införa ringbrynjebygge på servicehemmen för att få de gamla att känna sig produktiva och uppskattade av dagens ungdom? Skulle inte du hellre vilja få en ringbrynjehuva än en grytlapp i julklappen från mormor?

Kungörelse

Låtom det vara allom bekant att jag, Jonas Nelson, ämnar ta mig ett bomärke och märka mina lajvpinaler med detta. Bomärket är en snöflinga enligt vidstående figur. Om någon har något hinder att anföra mot detta må han eller hon upphäva sin röst nu, eller för alltid tiga!

Latexvapen

där DU har mer
att säga till om!

Jag säljer latexvapen i begränsad upplaga med krav på säkerheten och hållbarheten. Vill du ha ett vapen som bara du eller ett fåtal har, kontakta mig:

Henrik Pettersson
Källvägen 19
194 60 UPPLANDS VÄSBY
08-590 825 32

Klankrigare!

Har du en kilt eller pläd
till salu?
Helst "Braveheart"-
modell

Kontakta:
Magnus Forsberg
tel. 060-201 13

Vill du festa, äventyra eller bara lajva?
Kom då till värdshuset
DEN STÅENDE GALTEN

Hör värdshusvärdens rövarhistorier, lyssna på böndernas skrålande sånger, leta oknytt och vem vet vad som dväljs i skogens skuggor?

Fantasylajv i Stockholmstrakten
Pris: 100 kronor
Datum: **2-5 april 1997**

Oskar Borg, tel. 08-642 50 38
Jonas Zetterlund, tel. 08-18 99 08
Tomas J., tel. 08-645 04 30

!!! Tyckeriet !!!

- läsarnas egen insändarspalt där man får tycka vad man vill om levande rollspel

Lysande Sommarskörd

Pontus Nilsson, Stockholm: Nu kan jag inte hålla tyst längre. Varför är det ingen som har skrivit något om det helt underbara Livet (Jonas, du skulle bara **våga** ändra det till "lajvet"!) "Sommarskörd" av grupperna Jakob C's vänner och Brödraskapet för levande historia. Det var inte något stort evenemang (kanske 60-70 deltagare) men maken till stämning och fin rekvisita har jag aldrig sett! Ett stort tack till dessa arrangörer, som verkligen visade upp hur levande rollspel kan vara när det är som bäst! Jag kommer aldrig att glömma hur det var att sova djupt inbäddad i hö på värdshusets sovloft.

***Jonas**: Jaha, det är tydligt att jag har missat något här! Men det låter bra! Är det fler som har något att berätta från "Sommarskörd"?*

Dåligt Lugn före stormen

Erik Forsell, Haninge: Lajvet "Lugnet före stormen" var verkligen uruselt! Vi svartblod fick inte komma in på värdshuset som arrangörerna lovat. Det är visserligen absolut OK att inte svartblod får komma in på värdshuset, men nu hade arrangörerna som sagt lovat oss det! Därför hade nära tio stycken ingen mat med sig. Samtliga mådde dåligt och en av oss spydde. Vi blev tvungna att gå in på värdshuset utan masker och med andra kläder som jojkande barbarer.
För att inte tala om lajvområdet där det kom bilar och båtar var femte minut (utan överdrift). Dessutom var det två kilometer från våran lägerplats till byn. Som om det inte skulle räcka så var det ingen stämning på värdshuset, dvs man fick hämta maten själv, mycket "Off-snack", och man såg rätt in i det moderna köket med BOB blandsaft, spis och diskbänk. Dessutom sålde de mjöd till fjortonåringar. Är det åldersgräns så är det!
Men jag vill ändå tacka tiggaren Jon-Anders och köpmannen i byn för ett väldigt bra spelande!

***Jonas**: Jag trodde alla hade lärt sig vid det här laget att aldrig lita på att arrangörer man inte känner håller vad de lovar. Jag tar nästan ALLTID med mig egen mat på lajv. Om den inte behövs kan man alltid muta trollen med den! Men om det nu var så kasst på värdshuset som ni säger ska ni väl snarast vara glada över att ni inte fick gå in och se eländet? Och vad är egentligen två kilometer för en lajvare? Kom igen - är ni försoffade eller? Fast sälja mjöd var förstås dumt, men är du säker på att det innehöll alkohol?*

Mer mat!

Anders Klintholm, Stockholm: Mat måste vi ju alltid äta på lajv. Kan vi inte starta en avdelning i StrapatS som heter "Mattipset" eller liknande? Det krävs förstås att folk kommer med bidrag, därför skall jag nu ge de få tips som jag kan (ja, varför tror ni att jag vill ha hjälp?). Ett par klassiker:

Taffel
Ett gigantiskt ihopplock av grönsaker, frukt, bröd och pålägg.
T.ex: Morötter, rädisor, äpple, päron, mjukt/hårt bröd, ost och rökt korv. Gärna också lite energiföda såsom russin och nötter.
Allt serveras i lagom mängd för en person.

Rotsakssoppa
Skala och skiva potatis, morötter och lök.
Lägg i en gryta med lagom mycket vatten. Låt koka.

Frukostfavoriten
Hitta en flat sten och placera denna över eldstaden.
Elda rejält under stenen.
Lägg på ett par baconskivor och se dem krympa i expressfart. Utnyttja fettet från baconskivorna att steka tunna skivor av lök till.
Servera på en brödskiva. Mums!

Soldat - hur kul ä dä?

Per Bergman, Västerås: Under lajvet "Mardrömstimmen" i Dalarnas djupa skogar var ockupationsmakten ålagd att bibehålla en ständig bevakning kring byn Mid. Denna bevakning skulle fungera dag som natt och oberoende av väderlek. Vakter skulle stå vid byingången och patruller skulle cirkulera i skogarna runt omkring.
Trots regn, kyla och underbemanning hördes det aldrig någon klagolåt ifrån dessa djärva soldater. Patruller utgick enligt planerna och vakter fanns nästan alltid vid byporten. Jag vill med dessa rader rikta ett välförtjänt beröm till de som under "Mardrömstimmen" gestaltade ockupationsmaktens soldater. Tack också till arrangörerna för ett roligt lajv och framför allt för ett förträffligt lajvområde!
- Sebastian Gadd, överkommendant i Mid.

***Jonas**: Är det inte konstigt ändå? Sveriges försvarsmakt **betalar** värnpliktiga för att de ska ställa upp som vaktposter, samtidigt som det finns lajvare som gärna betalar hundratals kronor ur egen ficka för att göra motsvarande sak - allt i sin jakt på stämning och spänning!*

Inte kul med krut

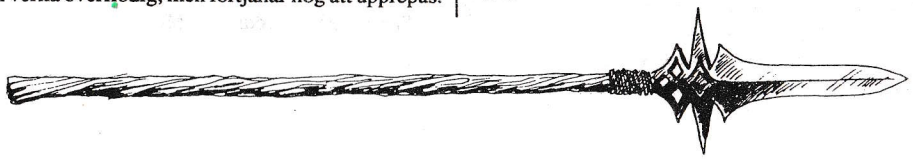
Björn Hellqvist, långt ifrån Skövde: En av tennfigurstillverkaren Citadels främsta skulptörer, Michael Perry (den ene av tvillingarna Perry), förlorade höger hand i samband med en sprängolycka vid återskapandet av slaget vid Crecy 1346. Han och hans bror hörde till en kanonservis, och det var när Michael skulle ladda som det small. Personligen tror jag att man inte hade svabbat ur loppet tillräckligt noga, med resultat att glöd från föregående skott fanns kvar.
Han ska dock fortsätta på sitt jobb, och det påstås att hans handprotes ska ha ett flertal verktyg, vilket med tanke på Citadels sortiment (mutanter o.dyl.) inte låter helt osannolikt. En uppmaning om att vara mycket försiktig med krut och saker som smäller kan verka överflödig, men förtjänar nog att upprepas.

Den sjungande tokan (Siri) ifrån Ösmo låter hälsa:

Som Stasnosh, zakapûl (Zagost): Carl Forsberg, du är en pärla och en klippa. Tack för dina visioner och ditt slit med "Zagost" som skulle bli svartfolkens drömlive (lajv?). Du har min fulla förståelse för att du inte löpte linan ut, tyvärr blev det ett fiasko, (som du inte hade någon skuld i). Tack även till Gashûrzdar-zashalk för att ni tog emot mig, fastän jag var tjej och förstagångs-svartblod och för att ni kunde orcernas samhälle och dess lagar, men framför allt för att ni kunde tala svartiskan.

Som Sirêlli, alven (Dolda skuggorna): Dumma, elaka mörkeralver, att vara så svåra att hitta. Nåja, åtminstone de som *jag* skulle ha tag i. *Hoppa* på er skulle man. Inte hittade jag min blodsbroder heller! Ja ,var är den ursprungliga egentligen? Jag hann kanske inte med händelseförloppet hela tiden, men kul hade jag!

Som Fanya av Dún Rhane (Skog i Skräck): Hoppas det inte var någon som drabbades av mig för hårt. Tack pojkar från Dún Kreik, ni hade den goda viljan i alla fall. Tack även till den ensamma vampyren, det var visst inte riktigt ditt lajv, eller? Förlåt en besvärlig typ, men det var faktiskt inte mitt fel att jag inte kunde bli din middag vid utsatt tid, skyll det på Azgod-dyrkarna.
Till Azgod-dyrkarna, era hemska, svartklädda, lögnaktiga, dumma, vidriga, påhoppande, lumpna små kräk! En stor kram på er, allesammans! Ni skrämde mig flera gånger under lajvet med ert glatt framlismande "Var hälsad, du dödens utvalda". Ni hade förresten en riktigt bra ritual, men jag befann mig i fel position att uttrycka detta vid tillfället. En särskild eloge till Katt i Hatt som tappert rimmade sig igenom hela lajvet. Ett STORT tack även till Enhörningen för att ni står ut med mig och mina tossiga önskemål, som inte blir bättre varefter det lider, utan tappert sliter på så att alla ska få vad de vill ha. Jag uppskattar det verkligen! Måtte er iver och glöd aldrig falna. Blå burk hälsar Hasse, Hasse liten.



Varför är rollspelshobbyn så speciell?

Björn Sjöstedt ställer sig frågande

Didi Örnstedt och jag har i mer än tio års tid studerat, analyserat och diskuterat innehållet och effekten av olika medier i den moderna masskulturen.
Det gäller leksakskoncept, ex. "Biker Mice" eller "My Little Pony", våldsamma filmer, ex. "splatter", datorspel, rockmusik, horror-litteratur, BBS-baser, paintball mm. I alla sammanhang har vår analys syftat till att förstå det mänskliga budskapet, själva "appellen". Allt satt i relation till barns och ungdomars verkliga uppväxtmiljö och deras sociala situation.
Vuxna bryr sig sällan om att ta reda på **innehållet** i de världar där deras barn vistas. "Vuxna har inte tid att prata med oss", klagar många unga, även rollspelare. En naturlig generationsklyfta fördjupas genom ny teknik och nya medier. Ungdomstiden förlängs genom bristen på arbete, som samhället försöker kompensera med en ytterligare förlängd skolgång. Teori istället för en verklighetspraktik som kan ge vuxenidentitet. - Det är i stora drag bakgrunden till vårt arbete och våra försök att få "vuxenvärlden" att engagera sig och ta barn och ungdomar på allvar.

Av alla de mediaområden vi studerat och kritiskt debatterat har inte någon representant, INGEN! - utom företrädare för hobbyrollspelen - reagerat med personangrepp, personliga hot och hatkampanjer i stor skala. Då undrar man naturligtvis vad rollspelare har att dölja.

Min kollega, Didi Örnstedt, som av SVEROK 1994 i förbundstidningen på en helsida med en uppseendeväckande **VARNING** som rubrik, utnämndes till **rollspelsmotståndare**, har under de senaste månaderna gjort två polisanmälningar p.g.a. hot riktade mot henne personligen från arrangörer av levande rollspel och utövande rollspelare. På så vis anstränger sig rollspelarskrået att själva ställa sin hobby i en skum

dager, med mera karaktär av sekteristisk yrkeskår än av avkopplande fritidssysselsättning.

Är det verkligen så att rollspel föder hat mot oliktänkande? Att döma av alla dokumenterade rabiata och huvudlösa personliga påhopp på bl.a. journalister som skrivit "kritiskt" om rollspel i pressen eller gjort program i radio eller TV, verkar det inte bättre.
Likaså väcker de återkommande anfallen på Didi Örnstedt (hur kommer det sig att **hon ensam** attackeras fastän vi är **två** som framför samma budskap?) - Är det **riddaridealen**, som många av er säger sig omfatta, som kommer till uttryck när ni ger er på en ensam kvinna? - Och hur var det med tesen om att rollspelare alltid företräder "det goda" och därtill genom spelen t.o.m. skulle utveckla påstådda etiska och moraliska kvaliteter?

Ett exempel på praktiken utgör Emma Wieslanders debattinlägg i StrapatS nr 38. Fel, fel, fel på de flesta punkter, är en väl helhetstäckande recension av hennes vrångbild av vad som skedde den 18 januari 1995 i Höganäs. T.ex. "föreläste" vi inte i "mer än fyra timmar", vi inledde under drygt 60 minuter **en debatt**, som utannonserats just som sådan och vilken därefter leddes av Kultur- och Fritidsnämndens ordförande.

När debatten skulle börja trängde sig Emma upp på scenen för att "hålla tal till folket", men blev nermotad av ordföranden. Varken Didi eller jag (varför glömmer Emma mig, som hon senare gjorde allt för att vampa för att jag skulle "prata väl om rollspelen"?) hade "redan innan hetsat arrangörerna mot rollspel", som hon påstår.

Hela saken var att Höganäs kommun, efter kamratmordet bland rollspelarna i Bjuv, ville ta reda på vad rollspel innebär. På biblioteket hade man gjort en utställning om rollspel och lämnat fritt för alla och envar att kommentera. Kultur- och fritidsförvaltningen kontaktade oss som inledare

av **deras planerade offentliga debatt om rollspel**. Sedan blev förvaltningen starkt oroad när ryktet några dagar senare började gå i stan om "busslaster med arga rollspelare som skulle komma att invadera Höganäs till debatten." - Om något "hetsat arrangörerna" var det snarare rollspelsvärldens egen faibless för ryktesspridning, halvsanningar, lögner och hot.

Då Emma Wieslander idag också är vice ordförande i riksorganisationen SVEROKs styrelse, blir hennes svårigheter att hålla sig saklig och till sanningen ganska kompromettterande för en ungdomsorganisation som skall leva på statliga bidrag, f.n. 3,5 miljoner kronor innevarande budgetår. Med sådana företrädare behövs sannerligen inga **konstruerade "rollspelsmotståndare"** för att misstänkliggöra rollspelshobbyn. - Får man överhuvudtaget föra en fri debatt i Sverige? Tänker ni ändra på grundlagen också i andra avseenden än beträffande yttrandefriheten? Eller är det optikern Björn Hellqvist i Skövde och hans gamla mamma, som han gärna åberopar, som skall bestämma gränserna?
Överhuvudtaget är det oroande att iaktta den "religiöst" färgade, starkt narcissistiska personliga identitetsfixeringen just som **ROLLSPELARE**, vilken er hobbyutövning i många fall tycks ge upphov till.

Att ni valt att utse Didi Örnstedt till "motståndare", trots att vi är två som framför samma åsikter, kan åtminstone tolkas på tre sätt som inte behöver utesluta varandra:
A) **En** motståndare är praktiskt att ha för att ena och samla "rörelsen". (Vem är LEDAREN?)
B) Didis professionella kunskaper som rollspelsledare kan kanske kännas hotfulla för dem som saknar pedagogisk-psykologisk kompetens.
C) Hon får fungera som symbolgestalt för rollspelare som lever med ett ofullbordat uppbrott från mamma, som en **modersgestalt** som ni måste trotsa till varje pris. - MEN minns att det är ni, rollspelare som aktivt deltar i uppvigling, trakasserier och t.o.m. direkta hot mot Didi, **det är ni som givit henne denna roll, hon har inte valt den.**

Att **vuxna** människor idag ringer till Didi och är starkt oroade över det hat som sprids mot henne i rollspelskretsar och som en del av dem kan iaktta hos sina egna rollspelande barn, kan snart komma att sänka er hobby. Det borde alltså vara en angelägen uppgift för en organisation som SVEROK att omgående hyfsa tonen i debatten och skapa tydliga regler och gränser för hur "hobbyn" skall utövas på ett etiskt godtagbart och legitimt sätt.

Jag kan försäkra Emma Wieslander att hon även på punkten om polisanmälan har helt fel. Två polisanmälningar har som sagt, på förekommen anledning, gjorts under de senaste fyra månaderna, med utgångspunkt i rollspelares ageranden. Vad sysslar ni med - **egentligen**?

Jo, se det beror på er!

Redaktören försöker svara Björn Sjöstedt

Om jag benar upp Björns brev finner jag att det koncentrerar sig på tre huvudpunkter:
1) Vad som hände eller inte hände i Höganäs.
2) Varför just rollspelshobbyn försvarar sig så våldsamt.
3) Varför just Didi blivit "utnämnd till huvudmotståndare".

Den första punkten kan jag av naturliga skäl knappast diskutera eftersom jag själv inte var närvarande i Höganäs. Värt att notera är dock att Emma Wieslander inte skrivit sin replik ensam, utan konfererat och stämt av sina minnesintryck med de övriga SVEROK-delegaterna (Mattias Lindberg och Christoffer Krämer).
Jag har inget att tillföra här mer än att konstatera att det tycks vara omöjligt att jämka ihop de två versionerna, vilket ytterligare ger stöd till mitt önskemål om en **öppen, seriös** debatt på **neutral** mark med en **objektiv** moderator och med deltagare från alla möjliga instanser - något som Björn Sjöstedt och Didi Örnstedt hittills ställt sig kallsinniga till, tyvärr.

Den andra punkten är däremot mycket lätt att förklara. Björn skriver att han och Didi förundrats över att INGET annat media-område har reagerat så starkt mot deras kritik som just rollspelshobbyn. Här finns det givetvis en mängd förklaringar, och jag är förvånat över att Didi och Björn inte insett det själva:

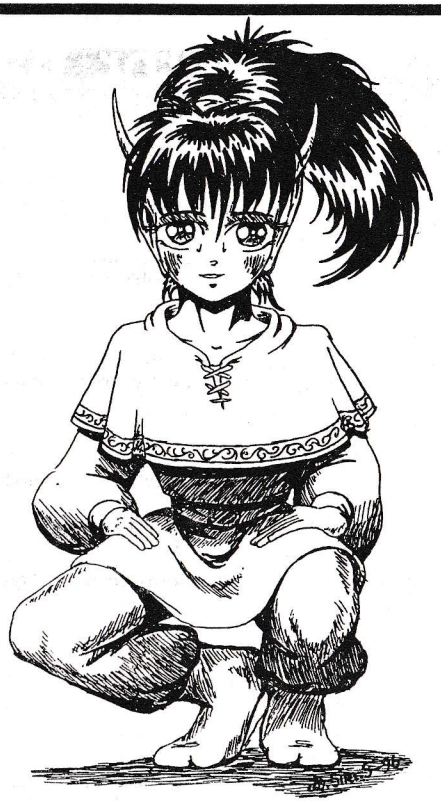
1) Det finns inget riksförbund för videotittare, inte heller för My Little Pony, Transformers eller skräcklitteratur. Detta innebär att det är näst intill omöjligt att organisera något motstånd mot Björns och Didis kritik inom dessa områden. För övrigt är det ytterst sällan jag sett något inslag i kvällstidningarna med titlar av kalibern "**My Little Pony leder till kriminella handlingar**"...

2) Är uttrycket "**den som tiger samtycker**" bekant? Genom att bemöta Didis och Björns (och andras) kritik kan vi visa att vi inte håller med. Och SVEROK har definitivt ingenting att dölja, då skulle vi väl knappast anstränga oss för att visa upp vår verksamhet så mycket vi bara kan på mässor och liknande? En av uppgifterna för ett riksförbund är ju just att INFORMERA! När det gäller rollspel är det särskilt svårt eftersom det knappast låter sig beskrivas - man måste delta och sätta sig in i det för att riktigt förstå vad det handlar om och vad det är som lockar. Detta gör rollspelen känsliga för kritik eftersom det är svårt att bemöta den på ett enkelt sätt. De flesta människor är tyvärr för lata för att själva ta reda på fakta och litar på vad "experterna" säger. Ni har säkert märkt att jag själv propagerar för att folk inte ska svälja allt de ser och hör med hull och hår, utan att göra egna bedömningar baserade på **egna** erfarenheter.

3) Kanske den största orsaken till rollspelshobbyns försvar är att Björn och Didi aldrig, aldrig preciserar sig, utan talar om "rollspel" och "rollspelare" i generaliserande och svepande ordalag. Genom att inte peka ut något speciellt spel eller någon speciell person eller förening, sätter man ALLA spel och ALLA spelare vid skampålen. Därmed får också ALLA en anledning att bli upprörda, man känner sig utpekad och tar till diverse försvarsmetoder.
Jag håller med om att det kan finnas osmakliga spel och utövare som beter sig dumt. Det kommer det tyvärr alltid att finnas. Men att dra alla över en kam går att likna med att säga "**motorcyklister är kriminellt belastade**", ställt emot det mer preciserade "**Hells Angels är kriminellt belastade**". I det ena fallet känner sig alla motorcyklister utpekade, medan de flesta kan hålla med om det andra uttalandet (fast själv är jag tveksam. Det finns nog sjyssta "Änglar" också!)

Visst finns det ett dilemma här - ska man peka ut någon enskild stackare offentligt, eller ska man göra en "kollektiv bestraffning"? Inget känns särskilt lockande, eller hur? Men att Didi och Björn inte insett att det till stor del är deras eget agerande (hur svårt valet än är) som gjort att rollspelare reagerar så våldsamt finner jag mycket egendomligt!

Jag tror till exempel att både Björn Sjöstedt och Didi Örnstedt är beredda att medge att varken jag eller Björn Hellqvist (eller de flesta rollspelare överhuvudtaget) någonsin riktat vare sig hot eller hatkampanjer mot dem. Om de istället för att hela tiden uttrycka sig i termer som "det finns spel som...", "vissa spel", "företrädare för rollspelshobbyn", "rollspelare" och liknande, skulle precisera problemen lite tydligare tror jag att SVEROK som riksförbund dels skulle inta en betydligt vänligare attityd, dels försöka ta itu med problemen. Som det nu är skapar Didi och Björn en grund som gör det omöjligt att debattera med dem!
Bara i Björns brev finner jag ett flertal av dessa generaliseringar. Ge mig KONKRETA EXEMPEL på "**utövande rollspelare**" som hotat Didi. Ge mig KONKRETA EXEMPEL på "**alla dokumenterade rabiata och huvudlösa påhopp på bl.a. journalister**". Är de dokumenterade så går de väl att visa upp också? Och om vi backar lite i tiden så vill jag gärna ha KONKRETA EXEMPEL där spelen bevisligen lett till satanism, drogmissbruk, gravskändningar, nazism och våldsdåd. Och kom inte dragandes med Bjuv igen - polis såväl som åklagare och försvar har tydligt sagt att det inte går att påvisa något samband mellan mordet och de rollspel som pojkarna spelade, det vet Björn och Didi lika väl som jag!



Så, om Didi och Björn kan komma med konkreta bevis så hjälper man SVEROK att hitta eventuella avarter, vilket skulle kunna ge en möjlighet att sätta in resurser för att skapa tydliga gränser för hur "hobbyn" skall utövas på ett etiskt godtagbart och legitimt sätt - dvs precis vad Björn och Didi själva önskar! Men generaliseringar leder ingen vart, försök förstå det Björn! (Sedan är det förstås en annan femma huruvida SVEROK verkligen VILL sätta gränser - man har ju alltid låtit bli att lägga sig i HUR medlemmarna spelar sina spel).

Så till punkt tre (puh, det här blir ett längre svar än jag hade avsett). Att det varit Didi som utpekats som "motståndare" och inte Didi och Björn tillsammans härrör säkert från den första tiden (1993-94 ungefär), då det bara var Didi Örnstedt som syntes och hördes överallt - inte bara i rollspelstidningar utan även i dagstidningar och annan media. Hon står ju dessutom som huvudförfattare till "Robottider". Björn höll en betydligt lägre profil (kanske märktes han på deras gemensamma föredrag, något jag inte har en aning om eftersom jag aldrig fått möjligheten att närvara), men det är först under det senaste året man har märkt att även Björn gett sig in i debatten och tagit steget fram till Didis sida. Fint Björn, det är ridderliga takter! Läser man något nummer av StrapatS från 1996 märker man kanske att jag försökt nämna deras namn ihop. Förlåt att jag inte är ofelbar...

Slutligen kan jag inte låta ett av Björns faktafel få gå okommenterat förbi. Fredrik Innings insändare "Varning" i **Signaler från SVEROK** nr 23, september 1994, var som bekant INTE ett officiellt uttalande från SVEROK utan endast en personlig synpunkt från Fredrik. Det stod tydligt under rubriken, dessutom har SVEROKs styrelse vid ett flertal tillfällen påtalat detta för alla och envar och jag är förvånad över att Didi och Björn aldrig tycks ha tagit till sig det.

För övrigt ser jag fram emot en artikel från Björn Sjöstedt och Didi Örnstedt om vad som är "kulturhistoriskt intressant" inom rollspel, liksom en konstruktiv debatt om INNEHÅLLET i rollspel och inte tvivelaktiga, opåvisade VERKNINGAR!

- Jonas

1632

Efter ett mödosamt forslande av tunga stockar ackompanjerat av kanondånet i bakgrunden ämnar soldaterna i Sveriges trossläger vid Lützen taga en välförtjänt paus. Ödet vill annorlunda: Innan sittfläsket hunnit nudda stocken, klockan 01.00 på eftermiddagen den 5:e november, brakar digra rader av musköter loss vid ett intilliggande skogsparti, och allt stridsdugligt folk beordras ut i ställning av Sergeanten Stefan Hammargren...
I förgrunden ses ryggtavlan av Kapten Lars Carpelan, högste tillförordnad på platsen, konfunderad men icke särskilt förvånad över det inträffade, samt pikeneraren Jöns Hackspett, ännu i maklig färd på väg mot lägret. Uppe till höger rusar en stockeknekt till, tätt följd av profossen och ännu en stockeknekt. Kvinnor och barn tager skydd medan kökskroaten Tomo Krezic mer eller mindre oberört fortsätter grilla sitt kreatur.

Ett 1600-tals trossläger

personligen av arrangören Per Åhman

1632 var ett annorlunda spel i många avseenden. Inget av de mest händelserika liven som utspelats, men långt bortom förvillad fantasykultur och rakt in i en tidigare aldrig prövad och ännu helt oskuldsfull och oförvanskad del av vårt förflutna...

Yrvaken historia

Vem vågar göra historia? Den frågan ställde man sig första gången idén till 1632 kom på tal. Många höjde ögonbrynen och sade: "Intressant!". Få stod för avslutningen och bevisligen upplevde ett blött, kallt och trögt men stämningsfullt och realistiskt live i 1600-talets krigshärjade Tyskland.
Efter en lång och sen 1632-natts kommandoräd med folkvagnsbussen efter en vilsekommen spelare, bensin, dricksvatten, torr eldningsved och diverse andra föremål jag glömt, samt efter tre timmars sömn mot bilens ratt på förmiddagen den andra livedagen, klampar jag adligen yrt in i lägret och möts av den klara, mycket hårda och underdånigt befrämjande hälsningsfrasen "Kapten!!!" från en stockeknekt vars längd förpassar mig till dvärgstadiet. Det är det där enda lilla ordet och korrektheten i utförandet, ingenting mer, som så enkelt stöter nattens arrangörsproblem bort från en surrande hjärna. Som arrangör har jag aldrig känt mig mer deltagande i ett levande rollspel, och det var inte med hälsning till mig själv...

Eldrök i realtid

"Varför dröjer händelserna? Varför dödade jag inte den där sprätten?". Realtid innebär att vi upplever tiden som den skall upplevas. Levande rollspel utspelar sig mycket sällan i realistisk realtid eftersom spelet måste bjuda på något utöver livet självt. Precis som i en bok upplever vi på några timmar vad som annars skulle kunna utklassa en människas livstid.
Svaret på de inledande frågorna slog troligen aldrig ned hos spelarna i "1632". De upplevde realtid och ställde snabbt in sig till detta faktum. När väl något oväntat inträffade, likt händelsen beskriven i bilden ovan, tog det fyr som om djävulen verkligen var lös. Mer kraftfull spelstämning än att efter ett idogt arbete med tunga stockar, många timmars väntan under bullrande kanoner, löst prat om fienden, obesvarade frågor av kaptenen, irriterande kökspigors ansträngda leenden, otaliga kommandon från en självuppoffrande sergeant och de värmande rökelserna ifrån lägereldarnas os i ett ständigt vätande väder, plötsligt få se fiendens eldrök stryka likt ett smatterband efter horisonten - det får man söka länge efter...

Blod i känslan

Att kunna kasta sig välbemannad efter skrikande orcher, eller sent om natten fly därefter, tilltalar ännu de flesta så mycket att 77:e gången (och intet av variation där emellan) bryr, men att det existerar människor som *inte* bara för att verka kulturellt medvetna utropar: "Intressant!" och sedan återupprepar nummer 78 i den otaligt fantasilösa raden fantasyspel, fascinerar mig. Jag tror att vi såg en skymt av framtidens fler realistiska levande rollspel under "1632". Visst kommer action, humor och skräck att regera, men liksom med filmens värld vill en männniska med någorlunda intelligens och human karaktär också då och då uppleva en bit av realism.
Jag har sett och hört ambitioner ifrån arrangörer att skapa realism, men få av dem kan spräcka de riktiga gränserna. Varför är det exempelvis nödvändigt med boffervapen i ett spel där arrangörerna påstår att strider med dylika icke skall uppkomma? Efter en debatt nyligen förklarade en arrangör att han sett latexvapen så realistiska att de icke gick att skilja ifrån äkta. Jag måste vara uppväxt i en annan värld, för när jag drar ett perfekt blänkande stålsvärd ur en antik balja med det där svagt vibrerande klingandet för hela värdshusets öron, får tanken på det levande rollspelets traditionella gummiklafsboffer mig och de människor jag känner att söka efter närmaste hink...

I "1632" bars riktiga vapen. Ingen stred rent interaktivt, men en person blev "allvarligt skadad" av en muskötkula, oförväntat av spelarna men uppgjort på förhand, och en person sköt av sin musköt med endast krut i loppet, lika oväntat för de övriga spelarna. Det var allt vi såg på nära håll under tre dagar. Fy skäms, ni som trodde att "1632" var ett rungande blodigt slagfält! Levande rollspel är så mycket mer än våld och hetlevrade kamper. "1632" var blodigt allvar, men blodet satt i blicken, i känslan, och någonstans där näven knöts kring det kringliga hjaltet på en 1600-talets förtida värja.

Efterräkningen

Jag har försökt ge en bild av vad som var bra med "1632". Att det också fanns sådant som inte var bra behöver jag knappast nämna. Till detta hör att många i slutändan hoppade av med det ena skälet underligare än det andra. Många begärde inte ens tillbaka anmälningsavgiften, trots att detta var möjligt ganska nära inpå spelet. Skämdes man så mycket tro? Den anordnande föreningens funktionärer såg till att vara frånvarande maximalt och nästan alla rapporter och småhändelser var bara att stryka från schemat. Myntpräglingen, som tyvärr blev av, var en ekonomisk katastrof vars efterräkningar jag helst önskade slippa se. Till krutet för de fem timmarnas kanondån saknades snabbrinnande stubintråd, och den tråd som fanns var extremt envis att tända, varför realistisk simulering av kanonbatterier inte gick att åstadkomma. Sex av sju hästar vägrades tillträde till området på grund av de rådande väderförhållandena. Somliga kvinnor i lägret fick så lite att göra att jag som arrangör faktiskt skämdes...
Måste jag fortsätta? Nej, tänkte inte det. Det hittills enda 1600-talsspelet, det enda riktigt historiska levande rollspelet, och dessutom med blankvapen, stannar varmt i mångas hjärtan trots alla bekymmer och trots sin ganska enkla uppsättning.

StrapatS påminner om att artikelförfattarnas åsikter inte nödvändigtvis behöver överensstämma med redaktörens egna.

Latexvapen

Katalog (10 kr) kommer i januari

Svärd
Klubbor
Yxor
Sköldar
Masker

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

DURANDAL
Theatre & Live Role Playing Weapon Workshop

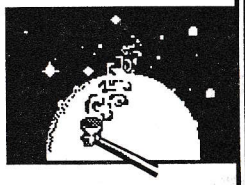
Telefontider vardagar 11-18
eller skriv till:
Pierre Lussagnet, Ättehögsvägen 15
230 44 Bunkeflostrand, Sweden
040-46 74 28, 070-715 33 61

Tänk på julklapparna NU!

Världen i Interaktiva Spelskrubbar

Av Arran

Ännu förloras alla stora liver i ett myller av brustna illusioner. Arrangörer tappar deltagarkontakten när flera hundratals liveare anmäler sig. Men drömmarna om de stora liven brusar vidare. Stämningarna blir till magiska av blotta tanken på att dela totala alternativa verkligheter med så många spännande varelser som 200, 500... 1000...
Besvikelserna återkommer frekvent. Du blev oväntat nerklubbad redan första natten av en klase yngel som tävlade om gunsten som Conans lärjungar, eller måhända käkade svartbloden som vanligt upp allt ätbart i ditt tält...



Väldiga vyer

Ett av motdragen heter fler arrangörer, mer samarbete, och tyvärr *ännu mer* arbete. Ideéllt eller avlönat; faktum kvarstår: Fyra arrangörer *kan inte* själva serva 500 spelare. Ett "stort" live som dyker upp i kalendariet med endast 4 månaders varsel är lika väl dömt att misslyckas.
En bidragande orsak till stora spels misslyckande är också mångfalden uppfattningar kring liveförldars utseende och hur klassiska varelser skall förhållas till varandra, ett problem som bottnar i usla utskick, tidsbrist och framför allt - för svaga länkar mellan arrangörer och spelare, samt väldiga vyer som siktats genom nyckelhål.

Riksgränsen nästa

Att bekämpa arrangörers svårigheter att samarbeta med varandra blir en kärnfråga i framtidens barlast. Arrangörer med många kontakter och vettiga medhjälpare bär nycklarna till de stora arrangemangen som gång på gång misslyckats. Kunskapsutbyten är inget som sker automatiskt bland liveare idag, ty de möts vanligen bara i sina roller.
Var är kontakterna till nästa stad, i nästnästa, i andra landsändan och utanför Riksgränsen...?
Då vi etablerat de kontakterna kan arrangörer skapa välplanerade större live.

"Kan livearrangörer samarbeta?

Den spontana reaktionen på frågan är :

Nej, det kan de inte!
Varför?
Livearrangörer är för egoistiska!"

Med dessa ord inbrändes utmaningen med besked i den första dörren. Somliga har allaredan dyrkat upp den. Vi kan kalla dem "kompisskrubbar". Inte sällan avgår resultatet i kompisskrubbarnas samarbete ändå med att några få står för livearrangerandet. Dörren glider igen efter dem.
Utan tvekan vinner livearrangörer då och då segrar, men vem håller dörrarna kvar öppna? Ständigt nya arrangörer fortsätter plåga människor genom att arrangera stora live i spelskrubbar. En del har börjat upptäcka ljusglimtarna i nyckelhålen. I öppningarna efter den interaktiva teaterns och rollspelets nya landvinningar hittas ibland, och inte särskilt förvånande; större och större arrangörskonstellationer.

Spelskrubbsfasoner

Konkurrens och tävlingslusta grusar livesamarbeten. Det saknas skrubbanda, och kanske saknas ett eget förbund? Att lära känna fler arrangörer och öppna större arrangörskonstellationer är absolut nödvändigt för de flesta *arrangörer* med storsinta idéer.

Fasta normer inträder och i stället för att trångsynta skrubbar sysslar med pajkastning och vilt fördömande av varandras spelmetoder hittar vi nya outforskade korridorer.

Alliera !

Över Riksgränsen har Vi inte riktigt etablerat oss ännu, men var säkra på att det åstundas. Spelskrubbsetiken kommer att förändras och en arena för internationella live kommer att öppnas.
Frågan är bara vilka som skall göra det. Vilka går i bräschen för att dela med sig av sina erfarenheter förutsättningslöst, och vilka vågar erkänna att de har erfarenheter att hämta? Vem tar flyttbilen till Tyskland, vem arrangerar med Urkulumbu spelskrubb, och vem fick ork och kraft att delta i ett norskt "eventyr"?
Inte är det vare sig nybörjare eller erfarna hårdingar. De har nog med egna problem för att klara av att alliera sig.

Vi gör inte likadant

Liveare är sådana spirande källor för inspiration att de alltför sällan märker vad andra håller på med. När de gör det, blir de sura för att andra inte gör likadant!
Missa inte den interaktiva porten till spelskrubben Urkulumbu, den kanske vätter ut mot världen...

Intriger och konflikter

- Björn Hellqvist letar efter bråk...

Ett genomgående tema för lajv är att man har någon form av konflikt inbyggd i förutsättningarna för scenariot. Runt denna konflikt kan sedan ett antal intriger och mindre konflikter spinnas, och resultatet blir i bästa fall en intrikat miljö för rollspel, där konflikter löses eller tar en ny riktning. Konflikten kan vara mer eller mindre uttalad; så brukar t.ex. "stämningslajv" lägga mindre tyngd vid drastiska motsättningar. Att döma av annonserna för ett flertal lajv så brukar det finnas ett antal standardsättningar för konflikterna. Vanligtvis ska ett antal adelsmän samlas för att göra upp om arvsrätt, gränser eller andra avtal. Ofta brukar en kung eller drottning vara i krokarna när en marknad anordnas, med tillhörande tornerspel etc.
Ibland är det den gamla vanliga kampen mellan Gott och Ont, där målet är att "starkast vinner", eller så är den dominerande religionen så stark att onda kulter måste agera i lönndom.
Nu finns det stora möjligheter att bygga upp intressanta varianter på dessa grundgrepp, och dessutom tillföra några nya. På grund av det stora antal lajv som anordnas är det svårt att skaffa sig en heltäckande bild av vilka konflikter som använts, därför kan det nog vara så att flera av förslagen nedan redan använts. Detta hindrar dock inte arrangörer från att nyttja dem igen - bra idéer förtjänar det.
Förslagen är främst inriktade på saga/fantasy/medeltid, vilket helt beror på artikelförfattarens preferenser. Som vanligt har jag försökt förankra materialet i vår egen historia; det ger inte bara trovärdighet åt exemplen, utan leder förhoppningsvis vidare till mer ingående studier för att hitta inspiration. Få ting är så fantastiska att de inte redan har hänt...

Krig och Kungar

Konflikter med kungen eller annan hög potentat kan uppstå av en rad olika skäl. Om kungen är svag kan detta lämna ett vakuum som ambitiösa krafter vill utnyttja. Några exempel:

Brödrastrid. Kungens bröder eller söner (alla med ev. hertigtitlar) kämpar om vem som ska efterträda honom. Allt blir mer komplicerat om kungen inte utsett en kronprins och/eller det inte finns någon klar kandidat p g a att det rör sig om barn i första respektive andra äktenskapet, oäkta barn (bastarder), kusiner, o s v. Övriga stormän bör välja vem de ska stödja, och tillfällen när flera faktioner möts kan bli intressanta... Jämför Håtunaleken, Nyköpingsgästabud, hertig Eriks uppror mot kung Magnus Eriksson, och bråket mellan Vasasönerna. En variant är att låta stormännen välja sida under en svag kungs regering. Vem av dem kan leda det parti som får störst makt över landet? Ska man avsätta kungen och hämta in en till synes lättledd kung utifrån (jämför Albrekt av Mecklenburg)? Ett lajv kan bli mycket intressantare om kungamakten är svag istället för absolut.

En stark kung kan få helt andra problem. Även om stormännen är hårt tuktade kan andra faktorer göra tillvaron sur för potentaten. Under medeltiden fanns två sådana starka faktorer: kyrkan och köpmännen. Vad kan de göra i en lajvvärld?

Kyrkor och Köpmän

En mäktig köpmannaorganisation kan ha intresse av att pressa privilegier från kungar. Det kan röra sig om tullfrihet, skattefrihet, monopol, o s v. Ett exempel är Hansan, som förde regelrätta krig mot Danmark, då danskarna ville försvåra sjöfarten genom Sundet och Bälten. Anledningen var att Hansan brukade ha intresse av att tyska furstar kapade åt sig stora delar av Danmark. Ibland sanktionerade nordiska kungar rena sjöröveriet mot Hansan, vilket inte föll den betydande andelen tyska köpmän i städernas råd i smaken.

Kyrkan kan ha betydande makt, i synnerhet om den står för den dominerande religionen i ett land. Om kyrkan är rik kan det vara så att kungen behöver låna för att klara landets ekonomi. När han inte klarar av återbetalningen drabbas han av exkommunikation (bannlysning) eller landet av interdikt (jämför återigen Magnus Eriksson). För kyrkan (och den samhällsklass varur prästerskapet rekryteras) misshagliga regenter kan drabbas av fördömanden. Se bara på hur Heliga Birgittas uppenbarelser passade ihop med adelns missnöje med den stackars kung Magnus...
Det kan också ligga i kungens intresse att minska kyrkans makt, vilket kan vara lättare sagt än gjort (jämför kung John), men också med betydande effekter (jämför Henry VIII eller Gustaf Vasa, som förstod att utnyttja reformationen). I en fantasyvärld kan det lika gärna vara magikerna som strävar efter att utöka sitt inflytande.

Kättare och Korståg

Religiöst betingade konflikter kan vara mycket mer än "Gott mot Ont". Vad sägs om följande varianter?

Korståg mot hedningarna/kättarna. Lätta att försvara när det är mot en främmande religion, men vad händer när det är fråga om olika inriktningar av samma tro? Se bara på konflikten mellan protestanter och katoliker, de svenska och tyska korstågen mot de grekisk-ortodoxa ryssarna, albigienserkorståget i Frankrike... Alla har varit bittra konflikter, inte minst för att politik och religion blivit ett. Hur gör man när de man ska "slå ihjäl i Guds namn" tror på samma gud?

Religiös backlash. OK, nu har den nya religionen etablerat sig. Allt borde vara frid och fröjd, om nu inte den nye kungen bekände sig till den gamla tron! Präster dödas, kyrkor brinner och de som låtit döpa sig förföljs. Blot-Sven var en sveakung som höll sig till asatron, varvid de kristna fick det svårt. Överhuvudtaget kan brytningstider erbjuda mycket i lajv.

Missionärer och profeter kommer med nya bud, och inget verkar säkert i världsordningen. Men är den nya förkunnelsen enbart för folkets bästa? Finns det ett intresse att omvända ett folk av rent politiska skäl, för att utöka kyrkans/utländska herrars makt? Är profeten i själva verket en galning som vill störta den bestående världsordningen i kaos?

Kaos och Kolonisatörer

En av de mest klassiska konflikterna är den om landområden. Vem har rätt till jorden? Konflikten blir ännu mer markerad när den äger rum mellan ett bondefolk och nomader (jämför vita mot indianer, svenskar mot samer, etc). Vad händer när en fungerande kultur utsätts för annektering eller erövringsförsök? Kan olika stammar/klaner/småriken enas i tid för att kunna motstå invasionen, eller tar gammalt groll överhanden och gör att alla faller, en efter en? Historien kryllar av exempel, men se t.ex. Skottland mot de engelska kungarna ("Braveheart"), de schweiziska kantonerna mot Österrike 1315, m.fl.
Om nu motståndet skulle braka samman kan det bli så att ledarna och deras följeslagare tar sin tillflykt någonstans. De kan antingen gå i exil (vilket kan leda till förvecklingar mellan värdriket och fördrivarna), försöka gömma sig i landet tills de kan återta makten, eller utkämpa ett sista förtvivlat(?) slag. En sådan grupps primära mål är att överleva, därefter att återta sin ställning, och om inget annat lyckas: försöka trygga fortlevnaden genom att gömma arvtagaren (se "Willow" och ett otal andra filmer).
En av de mest slitna klichéerna i fantasyn är den gränslösa ondskan, vars enda syfte är att ödelägga allt den erövrar och döda alla som faller i sitt våld. I verkliga livet är ondingarna smartare än så; visst var Hitler & Co onda, men de var knappast dumma. Erövrade länder blev delar av Tredje Riket, och dess resurser och befolkning utnyttjades av nazisterna i deras strävan efter världsherravälde. På liknande sätt, och möjligen mer skrämmande med sitt "självklara" genomförande, koloniserades stora delar av världen av européer. De såg sig knappast som onda, men de underkuvade folken såg nog annorlunda på saken!
Tänk alltså på att en ockupationsmakt, "ondingarna", inte behöver vara svartklädda busar styrda av En Ond Mörkerherre™, utan ganska vanliga snubbar som försöker sköta ett jobb. De av det erövrade folket som samarbetar med dem kan bli stämplade som kollaboratörer, kvinnor som kärar ner sig i fiendesoldater betraktas som horor, och övrigt folk finner att de har svårt att göra något åt situationen, med åtföljande frustration.
Om ockupationsmakten sköter sina kort väl, vänjer sig folk snart (utom möjligen en liten grupp motståndsmän, vanligen förfördelade av den nya situationen), men om den lägger på dryga skatter, våldgästar, struntar i lag och rätt och i största allmänhet beter sig tölpaktigt, kan folket få för sig att revoltera. Kolla "Robin Hood", "Bröderna Lejonhjärta" och i princip vartenda erövrat lands historia. En intressant vändning är att låta en stor del av spelarna på ett lajv utgöra soldater och kolonisatörer, medan resten är de underkuvade.
Man kan som ett experiment låta de flesta höra till ett ont folk, där man förrättar människooffer och är allmänt taskiga (typ angarakerna i Eddings "Sagan om Belgarion"). Hur klarar man vardagen? Vem blir nästa offer (se lotteriscenen i "Dragonslayer")? Vad händer om en missionär med ett kärleksbudskap dyker upp?

Som synes kan konflikter bli precis så invecklade som man vill ha dem. Genom att ta ett av ovanstående exempel som huvudkonflikt och lägga till en av de andra, kan livet (och lajvet) bli mycket intressant för de medverkande. Man bör dock undvika att bre på alltför tjockt; för många konflikter blir svårhanterliga, och därmed kan lajvet bli otillfredsställande när man inte kan reda ut ens en bråkdel. Det primära är att undvika ett svart-vitt seende på situationen. I verkliga livet brukar båda sidor ha bra argument och det kan behövas medling för att undvika våldsamheter (och varför inte låta några spela medlare?). Låt därför deltagarna ha möjligheten att lösa konflikten på mer än ett sätt; det kan bli fruktansvärt enkelspårigt om enbart våldslösningar gäller. Lajv efterliknar livet, och man kan alltid lära sig något om livet genom lajv.

Skrönan del 12

Stefan Gunnarsson levererar en liten skröna från "Kyria":

Rasch-Karg-anhängarna gick i rask takt i riktning mot staden. De stannade ca 200 meter utanför för att noggrant ställa sig i bästa möjliga formation. Översteprästinnan predikade lite. Till slut var stämningen på topp, men just som de ska ge sig av och erövra staden så hörs ett besynnerligt ljud - "knirk...knirk...knirk..." Vi som står längst fram märker plötsligt hur de bakre leden börjar flytta på sig. Genom Rasch-Karg-anhängarna lilla miniarmé kommer en gubbe cyklande... Gubben säger:
- Jag ska bara upp och hämta grabben...
Innan någon hinner stoppa honom är han långt borta. Ca fem minuter senare kommer gubben tillbaka från staden Kyria, varpå han säjer:
- Hejdå!

* * *

Linus Widner från Göteborg har själv huvudrollen i sin skröna från "SkogsVentyr-95":

Under "SkogsVentyr-95" larvade det omkring en demon med ett stort gult huvud i skogarna, ofta i sällskap med några bleka, svartklädda personer som alla trodde var mörkeralver. Det var de inte. Hur som helst så hade denna grupp på något underligt sätt lyckats sluta en pakt med diverse onda makter, bl.a. orcherna, för att tillsammans anfalla byn. Sagt och gjort, lördagsnatten föll och den stora hopen med onda företeelser gick mot byn där ett litet uppbåd samlats ihop. Striden blev kort, och när de segervissa mörkermakterna stod och tittade rakt ut i mörkret i skogsbrynet för att försöka få syn på några eventuella alver, började regnet så sakta att falla. Någon minut senare dunkar det på dörren till ladugården, där några människor sökt ett desperat skydd från mörkrets styrkor. Någon tittar ut genom ett kvisthål och ser att demonen, som terroriserat byn i snart ett dygn, står utanför och vill in! Döm om deras förvåning när den väser:
- Släpp in mig för helvete! Jag smälter!
Huvudet/masken råkade vara av papiér-maché och tålde inte regn så bra...

Karl Bergström förtäljer en skröna om ett fatalt misstag...

Denna skröna härrör sig från lajvet "Krigarens kröning" då jag spelade en girig magiker och min vän en avdankad speleman vid namn Orvar.
En kväll (natt) satt vi vid lägerelden och myste i den goda stämningen, då ett svartfolk plötsligt uppenbarade sig i skogsbrynet. Vi ville inte slåss, och det såg inte ut som om svartfolket ville det heller, så jag föreslog att Orvar skulle försöka blidka honom med musik. Sagt och gjort, Orvar tog upp en munter melodi på sin flöjt och efter ett tag kom svartfolket krypande.
Han satte sig någon meter ifrån lägerelden och blängde surt på oss. Jag passade på att försöka inleda en konversation, pekade på mig själv och sade:
- Lilja.
Svartfolket trynade på näsan och svarade med ett surt:
- Bagog.
Orvar pekade på sig själv och sade:
- Orvar.
På nytt väste svartfolket ett surt:
- Bagog.
Säker på att detta var varelsens namn, pekade Orvar på honom och sade:
- Bagog.
Det skulle han inte ha gjort! Varelsen drog snabbt sin klinga och dräpte min vän i kallt blod. Först långt efteråt fick jag veta att "bagog" är det svartiska ordet för "idiot"...

* * *

Oscar Anderssons skröna från lajvet "Ulvtanden" har klarat sig från att bli maculerad...än så länge...

Högländarklanen MacAndews hade bjudit till fest och tänt ett stort bål utanför tältet. Det var mycket folk och stämningen var hög, när plötsligt en mörkeralv dyker upp från ingenstans.
- **Makatoch!**, vrålar mörkeralven uppstudsigt innan han avlägsnar sig. Då frågar en av gästerna:
- **Vad betyder "Makatoch"?**
- **Macintosh, är inte det ett datormärke?**, svarar någon (som säkert helst vill vara anonym)...

Patrik Frank upptäckte sent omsider att han hade en skröna att berätta från den sista morgonen på "Trenne Byar":

På värdshuset Nattlyktan var allt lugnt och stilla. Alla låg och sov efter gårdagens lite hårda personalfest på krogen. Plötsligt brakar det till i värdshuset och ett par svartblod störtar in genom bakdörren (som var belarmad med en Utgårdaruna!) De försöker klättra upp till loftet där alla ligger och sover, men den alltid rådige Värdshusfarbrodern försöker vifta ner svartbloden med sin filt och de hotfulla orden **"Försvinn, försvinn!"**
Ett av svartbloden tar sedan mod till sig och hoppar upp och klubbar en av de sovande med sin vadderade spikklubba. Den sovande vaknar och utbrister grinigt:
- Hur stark är den där då?, och syftar på att svartblodets klubba rimligen borde väga för mycket för att kunna hoppa med *(han hade dessutom fått för sig att det hela slutade när man vaknade denna morgon, och han hade tänkt sova länge, länge...)*
Svartblodet hör inte (eller vill inte höra) kommentaren utan försöker denna gång att kasta en bofferkniv upp på loftet, med resultatet att kniven studsar i taket och ner på den nu nyvakne. Den nyvakne, som i vanliga fall är med i en förening som använder blankvapen och inte tycker om boffervapen, utbrister nu ännu surare:
- Hade det där varit en riktig kniv hade den åtminstone fastnat i taket!
Svartbloden inser nu att det inte tjänar något till att bråka med en morgonsur värdshuspersonal utan lommar tysta ut genom dörren...

* * *

Karl Bergström minns inte riktigt vilket lajv denna skröna kommer ifrån, eftersom han bara har fått den berättad för sig av andra, men huvudsaken är ju att han minns skrönan:

Det var en kall morgon. Nisse steg upp ur sitt tält och fann att snön låg djup. Att det hade varit kallt under natten förstod Nisse, men riktigt HUR kallt det hade varit insåg han först lite senare.
"Nu ska det bli gott med lite frukost", tänkte Nisse. Han tog sig en bit fruset bröd och skar en TJOCK skiva ost att lägga därpå. Så tog han en STOR tugga, och märkte genast sitt misstag. Det var inte ost. Det var fruset smör...

Martin Tjernström tycker att den här skrönan från "Skog i Skräck" är ganska bra. Vad tycker ni?

Under lajvet "Skog i Skräck" i november 1996 blev min rollperson, en munk, ombedd att sitta och vakta en lerig väg som ledde till orchernas läger. Detta gjorde jag tillsammans med två knektar. När vi siter där och samtalar för att få tiden att gå, kommer en person klädd helt i svart och vitsminkad i ansiktet gående ut ur skogen mot oss. Knektarna ställer sig upp, höjer sköldarna och drar sina vapen medan jag gör mig beredd att springa efter hjälp om det skulle behövas.
När personen kommit tillräckligt nära utropar knektarna:
- Halt! Identifiera er!
Personen kommer närmare och mumlar fram ett knappt hörbart namn, varpå knektarna frågar:
- Bor ni i byn? Svaret blir nekande. Knektarna frågar:
- Vad har ni för ärende i byn?
Efter en liten stund lyckas en svartklädde pipa fram:
- Jag måste gå på dass... med ynklig röst. I sanning en skräckinjagande ondskans hantlangare.

* * *

Anders Klintholm är blygsammare och vet inte om den här historien från "Den Stora Uppgörelsen" är så mycket till skröna:

Bönderna Ulv och Björn vandrar ner mot tingsplatsen (för att informera arrangörerna att alkemisterna inte längre vandrade på denna jord utan hade transformerats till bönder).
Halvvägs dit möter de två löpare som deltar i den tävling mellan adeln och bönderna, vilken utspelar sig i området. Ulv kläcker ur sig:
- Synd att det inte fanns ett lag med kultister. Då hade man kunnat ropa (övergår till dalmål): **"Du får väll offra dig lite för laget!"**
Därefter talade alla de "nyblivna bönderna" dalmål resten av lajvet...

Nu börjar det ta sig!
Den här gången fick jag till och med skrönor över .
De kommer i nästa nummer, tillsammans
med de som DU skickar in!

Kalendarium

Kalendariet finns även på Internet: http://www.geomatics.kth.se/~jonasn/LARP/kal.html

30 nov - 1 dec. **Julgästabud** i Enhörningens kampanjvärld. Kontakta Nicklas Nilsson, tel. 08-85 06 74.

6-8 december. **Frostblot.** Ett kylslaget Fantasylajv i Värmland. Kontakta Maria Bornekrantz, Fagottgatan 6, 656 33 KARLSTAD, tel. 054-83 94 44. Från 16 år. Sista anmälningsdag 8 november. Kostnad 100 kr (tjejer 75 kr).

1997

1 januari 1997. Nutida **Killer-lajv** i Stockholm. Kostnadsfritt! Arr: Vargas kollegor, kontakta Gabriel Kotowski, Langelandsg. 53, 164 43 KISTA, 08-751 20 52.

10-12 januari 1997. **Knutepunkt.** Ett lajvkonvent i Oslo. Kontakta Erlend Eidsem Hansen, Fagertunveien 3 A, 0281 OSLO, NORGE. Tel. Int + 23 04 70 25.
E-post: erlend.eidsem.hansen@nrk.no

Fyra lördagar i januari-februari. **Nybyggarna**, ett kampanjlajv i svensk medeltidsmiljö. Kostnad endast 50 kr! Arr: Dåliga pojkar. Arga pojkar. Kontakta Robert Eriksson, tel. 08-774 96 26, Jens Ahlberg, tel. 08-711 01 32, eller Johan Hasselmark, tel. 08-608 14 46.

27-31 mars 1997. Västerås stifts **Konfirmationsläger** med rollspel och lajv drar igång igen, för dig som fyller 15 under 1997! Fortsättning 30 juni-19 juli. Kontakta Len Howard, tel. 0581-263 71 för mer info! Kostnad ca 6600 kr.

Antagligen påsklovet 1997. **Mineva**, ett mäktigt future-fantasylajv i en jättelokal i Stockholmstrakten, arrangerat av Stockholms Robotsällskap och Ministeriet - Interaktiv Utveckling HB. Från 18 år. Kostnad 750 kr (mat ingår ej). Anmälan senast 1:a oktober 1996. Kontakta Lee Sandberg, Box 4103, 163 04 SPÅNGA, 500-48 68 55, 070-491 35 46.
E-post: lee@abcmedia.se
Internet: http://www.abcmedia.se/mineva/

våren 1997. **Festivalen**, ett H.P. Lovecraft-lajv. En kväll med middag där ondskan lurar i vrårna för en sekt som bara träffas en gång med flera decenniers mellanrum. Nästföljande dag fortsätter det bisarra mötet med en båttur i Uppsala. 40 pers. Arr. De Dedanaan, kontakta Peter Tommila, 018-50 62 75.

2-5 april 1997. **Den Stående Galten.** Fantasylajv i Stockholmstrakten. Kostnad 100 kr. Kontakta Oskar Borg, tel. 08-642 50 38 eller 070-742 44 96, alternativt Jonas Zetterlund, tel. 08-18 99 08 eller Tomas J, tel. 08-645 04 30.

25-27 april 1997. **Drakvår.** Ett inbjudningslajv i västsverige. Arr: "Ghost"
Internet: http://www.netg.se/ghost/

3-4 maj 1997. **Gutna althingi - Gotlands allting.** Plats: Roma klosterruin, Gotland. *"Året är 1164 och det är tid för alltinget. På den plats där tinget ägt rum i alla tider är en munkorden just i färd med att bygga upp sitt kloster".* För info och skriftlig inbjudan, kontakta Maja Norrman, tel. 0498-21 95 88, Amanda Creutzer, tel. 0498-28 43 63, Helena Håkansson, 0498-27 17 24, eller Åsa Marnell, 0498-27 77 68.
E-post: KVL6014@stud.got.kth.se

10 maj 1997. **Resan mot Ekbacken**, ett för-lajv till "Profetians Tid", någonstans i Närke. Arr: RSK Den Druckne Dvärgen, kontakta Johan Wallin, tel. 0583-402 84. Sista anmälningsdag 29 april 1997. Från 16 år. *FULLSATT!*

16-18 maj 1997. **Aratorns skugga**, ett fantasylajv där stämningen är viktigast. För ca 200 personer, kostnad ca 200 kr. Trähus kommer att byggas. Kontakta Magnus Asplund, tel. 0240-814 03, eller Andreas Kylander, tel. 0240-146 50, 070-555 05 95.
E-post: chille@dalnet.se

16-19 maj. **Nådens tid.** Enhörningens kampanjlajv fortsätter. Stämning/fantasi-Live med mycket intriger och rollspel. Kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89.

pingsthelgen 1997. **Sista kapitlet**, ett 1920-talslajv av U.L.F. Kontakta Holger Jacobsson, Klippan 1 H, 414 51 GÖTEBORG, tel. 031-775 01 71.
OBS! Ont om platser då tidigare deltagare i kampanjvärlden har företräde!

sommaren 1997. **Alum Darya.** STORT stämningslajv med lite våld och mycket känsla. Håller på i fem nätter. Trähus kommer att användas. Arr: KSL och "gästarrangörer". Stockholmstrakten.

sommaren 1997. **Stjärnsång**, ett femdagars medeltida/fantasylajv. *Vet INGEN nåt mer?*

sommaren 1997. **Kampen om den Förbannade Marken.** Ett STORT fantasylajv. Det kommer eventuellt att byggas kring en stor medeltida by (ca 15 hus) på ett område 14 mil utanför Stockholm. Obegränsat antal deltagare. Mer info kommer att dyka upp.

sommaren 1997. **Drakens Tänder.** Ett fantasylajv i västsverige. Arr: "Ghost", Godhemsgatan 4 D, 414 67 GÖTEBORG. Roller, intriger & mat: Susanne, tel. 031-26 89 38 (ej efter 21:00). Roller & intriger: Dennis, tel. 031-70 70 179. Område & intriger: Erik, tel. 031-12 16 72 (dagtid), 031-26 89 38 (ej efter 21:00).
E-post: ghost@netg.se
Internet: http://www.netg.se/ghost/

5-8 juni 1997. **I Grevens Tid.** Ett allmoge-lajv i Stockholmstrakten med bystämning som högsta ambition. Kontakta Kim Öhman, tel. 08-774 68 92, eller Johan Tollstorp, tel. 08-779 89 22.

juni 1997. **Musikanternas Kamp**, festspel och tävlingar arrangerat av Enhörningen. Lindesbergstrakten. Kontakta Nicklas Nilsson, tel. 08-85 06 74.

14-18 juni 1997. **Nyteg.** Fem dagars äventyrslajv för ca 500 personer. Arr: Lilla Gillet. Kontakta Tomas Walch, tel. 070-769 78 89.
E-post: mwalch@nn.apc.org

29 juni - 6 juli. **Rowin**, ett medeltida fantasylajv i Stockholmstrakten för upp till 1000 deltagare. Kostnad 300+400 kronor, sista anmälningsdag 1 april 1997. Kontakta Markus Ollikainen, tel. 08-776 00 62, eller David Rodriguez, tel. 08-91 15 62.
E-post: david@palmer.se

30 juni-19 juli. Andra delen av Västerås stifts **konfirmationsläger** (se 27-31 mars).

juli 1997. **Högting**, ett STORT lajv i Kilsbergen för upp till 1000 personer. Arr. Illmhyr. Kontakta Henrik, tel. 0586-593 66, eller Lars, tel. 0586-384 70.

4-6 juli 1997. **Wärdshuset Silfvertunnan**, ett sago/medeltidslajv i Jämtland. Arr: en grupp ur TGOTC, kontakta Olle Johansson, Lomvägen 18, 831 62 ÖSTERSUND, tel. 063-10 71 06.
E-post: gardener@hem.passagen.se
Internet: http://hem.passagen.se/gardener/tgotc/silfver.htm

6-8 juli. **Sagan om Falby del II: När mörkret faller.** Ett medeltida lajv med fantasyinslag. Kontakta Mattias Wåglin, tel. 021-41 41 76, David Lindberg, tel. 021-33 27 11, eller Tobias Nilsson, tel. 021-41 57 64.

17-20 juli 1997. **Häxkitteln**, ett lajv arrangerat av Västerås ÄventyrsSällskap. Kontakta Leo Bärling, Sernanders väg 12:538, 752 62 Uppsala, eller Kajsa Nygren, Rökugnsgatan 14, 724 81 Västerås, tel. 018-30 18 50, 021-35 46 29, eller Erik Klinga, Rönnbergagatan 52, 723 46 Västerås, tel. 021-12 44 00.

25-27 juli 1997. **I döda kejsares sällskap.** Ett intriglajv i Ulldars medeltidsvärld utanför Sundsvall. Arr: SITF. Kontakta Anders Grönblad, tel. 060-56 01 43, Roger Johansson, tel. 090-18 90 39, Leif Andersson, tel. 060-51 36 64, eller Daniel Eriksson, tel. 060-61 68 83.

25-27 juli 1997. **Artefakten -97, rop ur det förgångna.** Ett väl planerat fantasylajv utanför Norrtälje, med betoning på skräck, mystik och äventyr. Arr: Livesällskapet Apostlarna, kontakta Johan Eriksson, tel. 0176-572 15, Martin Törngren, tel. 0176-179 30, Petter Hallegren, tel. 0176-371 02, eller Patrik Högberg, tel. 0176-181 16.
E-post: g.hogberg@norrtalje.mail.telia.com

slutet av juli / början av augusti 1997. **Troll i faggorna.** Ett humoristiskt och fredligt fantasylajv i Pratchett-anda. För ca 150-200 personer som gillar humoristiska intriger. Läs Terry Pratchett för den rätta känslan! Skicka intresseanmälan redan nu! Östersunds-trakten. Arr: Det Fantastiska Ljuset, kontakta Anders Östlund, Rådhusgatan 110, 831 45 ÖSTERSUND, tel. 063-13 46 34, eller Jimmie, tel. 063-13 75 80. *E-post:* DFLjuset@hotmail.com

8-10 augusti 1997. **Profetians tid.** Ett fantasylajv i Skyllberg, Närke, av en arrangörsgrupp från RSK Den Druckne Dvärgen. Kontakta Daniel Björk, tel. 0583-405 59, eller Johan Wallin, tel. 0583-402 84. Åldersgräns 17 år (födda 1980 och tidigare), undantag kan dock göras beroende på tidigare erfarenhet från Live. Sista anmälningsdag 23 juli 1997.

augusti, vecka 32. **Medeltidsveckan** på Gotland.

17-19 augusti 1997. NYTT DATUM! **Framtidslajvet 2068.** Ett framtidslajv i Göteborgstrakten. Galne Gunnar vill åt Frizonens vattenreningsverk. Frizonen vill bli av med Gunnar... Och vad vill egentligen Slim Jim? Kontakta Sebastian Utbult, Krokebergsvägen 5, 430 90 ÖCKERÖ, tel. 031-96 86 19.
E-post: ralph@tripnet.se

augusti 1997, sista helgen innan skolorna börjar. **Cuendillar**, ett lajv i Robert Jordans värld. Södra Sverige. Arr: The hordes of Doom, kontakta Tobias Boström, Gullregnsvägen 13, 260 41 NYHAMNSLÄGE.
E-post: tobias.bostrom@mbox200.swipnet.se

Allhelgonahelgen 1997. Ett lajv i Enhörningens kampanjvärld. Kontakta Hans Nilsson, tel. 021-14 21 89.

1998

sommaren 1998. **Nio kungars möte.** Ett Fantasy/Medeltidslajv i Värmland. Arr: Crystallians. 5-7 dagar för 500-700 deltagare. Känsla för stämning och god rolltolkning är ett krav! Intresseanmälan och information fås av Tina eller Mattias på tel. 054-51 89 98.

4-11 juli 1998 (preliminärt). **Nordisk sagolajv** i tidig medeltid. Arr: flera föreningar från hela riket! För kontakt gäller tills vidare Per Åhman, De Morfeus, PL 6332, 742 94 ÖSTHAMMAR, tel. 0173-510 48, fax: 0173-510 47.

Handla billigt på Tradition!
Återigen har jag samlat på mig en mängd tillgodokvitton på Tradition i Stockholm! Mot endast 400 kr kan du få köpa ett kvitto värt 500 kr! Jag har även ett fåtal kvitton i andra valörer. Ring för information.

Jonas Nelson, tel. 08-98 20 33

10-12 januari

KNUTEPUNKT - en Brainstorm om Live

En nordisk lajv-kongress i Oslo, Norge.
Kostnad: 50 kr för svenskar (150 kr för norrmän, gratis för finnar)

Teman:

- **Gemensamma nordiska lajv.**
- **Livet på lajv.** Experiment med musik, rollspel, ritualer och effekter.
- **Hur man skapar lajv.** Arrangörskurser och lajv-workshop.
- **Lajvkritik.** Vilka lajv kommer 1997-98? Vad har gjorts förr? Vad tycker vi?
- **Tradition & Tricks.** Workshops för läger, hantverk och dräkter.

Dessutom:

Nattlig mini-lajv! Filmklipp från diverse lajv! Symposium med vin- och lajvfilosofi! Musik- och skaldetävling! Läs lajvtidskrifter, artiklar, tidningsurklipp och kompendier! Titta på fotografier! Byt recept, dräktmönster, adresser och telefonnummer med lajvare från hela Norden!

Med reservation för ändringar.

Huvudarrangör:
Erlend Eidsem Hansen
Fagertunveien 3 A
0281 OSLO, NORGE
Tel: 23 04 70 25

Svensk kontaktperson:
Jonas Nelson, StrapatS
Ateljévägen 22 nb
172 41 SUNDBYBERG,
SVERIGE
Tel: 08-98 20 33
jonasn@geomatics.kth.se

För att delta måste du (förutom att betala anmälningsavgiften) BIDRA till kongress-kompendiet som alla deltagare får med sig hem. Skriv en artikel, teckna, fotografera, dikta eller på annat sätt producera något du tror andra kan ha intresse av att läsa.
Bidragen skickas till Erlend på adressen ovan.

Jag (Jonas) kommer att försöka anordna en samåkning från Stockholm (minibussar el. dyl) och avresa sker på morgonen den 10 januari för att hinna fram till Oslo innan det hela startar. Hemfärd sker direkt efter avslutningen på söndag, eller (om det blir sent) tidigt på måndag morgon.
Ett alternativ är att resa med den finska bussen, som anländer till Stockholm redan på torsdagen och passerar på återvägen någon gång under måndagen.

Ta chansen att umgås med andra nordiska lajvare!

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
Köpmansgränd 4
582 24 Linköping

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