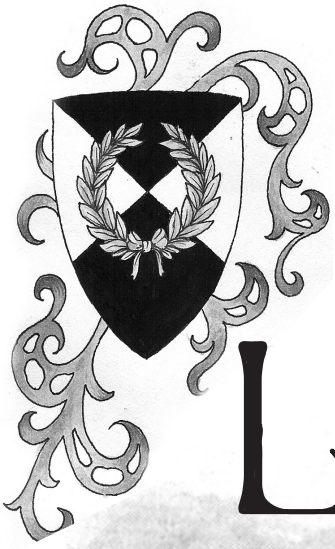
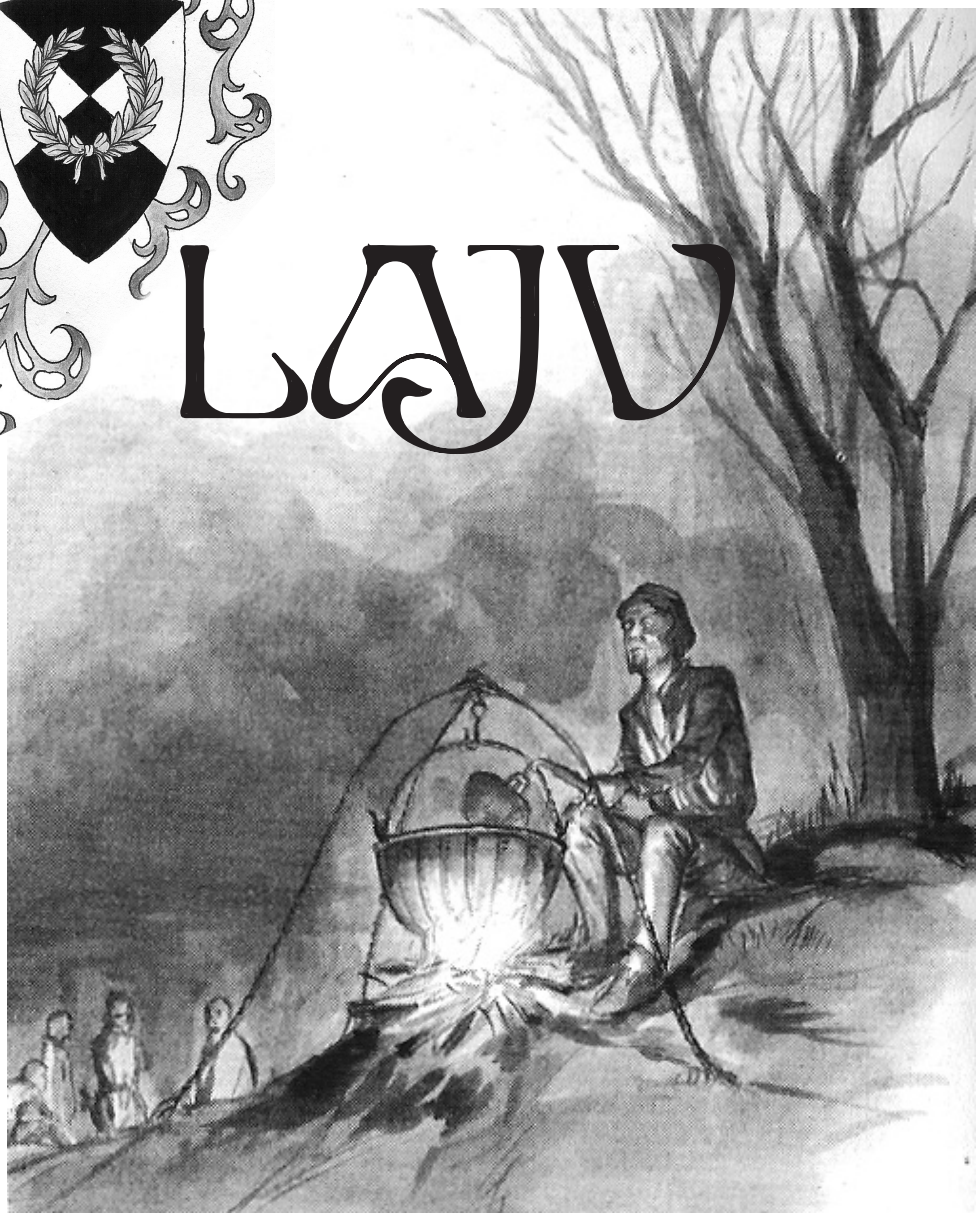


LAJV



En guide för nybörjare

VAD ÄR LAJV?

Lajv, även känt som levande rollspel, kan beskrivas som en improviserad teater där ingen är publik utan alla är med och spelar. I en påhittad verklighet har alla spelare en roll som skall gestaltas så trovärdigt som möjligt. Men hjälp av förbestämda karaktärsdrag, rekvisita och kläder skapas en så fullständig illusion som möjligt av den påhittade världen. Målet är inte att vinna utan att ha en givande och underhållande upplevelse tillsammans med sina medspelare.

Ett lajv kan utspela sig i en uppbyggd fantasiby med tusentals deltagare, men det kan också äga rum i trädgården med vännerna. Bara fantasin sätter gränser. Det kan pågå i några timmar, över en helg eller till och med en hel vecka. Det kan handla om ett bröllop i en medeltida by, ett dramatiskt inbördeskrig bland alver och orcher, en allvarsam släktmiddag på en herrgård eller intrigerande vampyrer i dagens Stockholm. Under lajvet talar och uppför sig spelarna i enlighet med de påhittade rollerna och deras värld. Om du var smedens dotter på väg att hämta vatten vid bäcken, vad skulle du göra om du såg ett troll i skogen? Om du var ett snällt och fridfullt troll, vad skulle du göra om du såg en av de där aggressiva människorna som så ofta försökt skada dig?

Förutom en övergripande ramberättelse finns det ingen handling som är förutbestämd i detalj. I stället skapar man historien tillsammans beroende på hur spelarna väljer att agera. För att underlätta spelet finns det däremot vissa regler som spelarna måste ta hänsyn till. Det gäller främst sådant som inte kan gestaltas fullt ut, utan kräver ett stort mått fantasi och urskiljning, exempelvis strid och magi.

Roller och rollspelande

Rollspelet är den viktigaste grundstenen i varje lajv. Varje spelare skriver sin egen roll, ibland med hjälp från arrangören, och det är rollen som är spelarens utgångspunkt i spelet. Vissa spelare tycker att några ord räcker bra för att beskriva deras uppgift, andra vill lägga ner otroligt mycket tid på att skapa bakgrund, familjeträd och barndomsminnen. Här hittar du några grundläggande saker som kan vara bra att fundera över i rollskapandet.

Namn

Vad heter din karaktär? Här får man tänka till för att hitta på ett namn som passar bra in i världen, som är enkelt att komma ihåg och som passar rollen. Dernhelm Drakdräparen kanske är ett bra namn på en person i en magisk fantasyskog, men mindre passande på en middagsbjudning i Astrid Lindgrens Katthult. Det kan vara lockande att ta kända namn som Harry Potter, Frodo eller Zelda men tänk på att detta lätt blir lite stämningsförstörande för andra spelare.

Yrke

Rollens yrke brukar vara en ganska central del i personligheten och i rekvisitaskapandet. Din roll kan vara en krigare, en magiker, en bågskytt eller en tjuv. Men den kan lika gärna vara piga, skådespelare, smed eller sömmerska.

Personlighet

Hurdan är din roll som person? Det kan vara bra att fundera på vissa övergripande karaktärsdrag. Rollen kanske är lättskrämd, väldigt nyfiken, religiös eller en väldigt glad och trevlig person. Det kan också vara roligt att titta på lite mer detaljer för att göra rollen levande. Är den kanske morgontrött, rädd för spindlar eller halt på ena foten?

Bakgrund

Vad har gjort din roll till den person han eller hon är idag? Vilka är rollens familj? Var personen son till en rik adelsman och har fått gå i skolan men aldrig behövt laga mat själv, eller är hon en fattig skomakardotter som lärde sig att försvara sig mot de tuffa grabbarna

på gatan? En annan bra fråga att ställa sig är: hur har min roll hamnat i den situation som lajvet är?

Mål

Karaktärernas olika mål är ofta det som driver spelet framåt. Alla karaktärer har någon önskan med sitt liv, och något de strävar efter. Det kan vara stora livsavgörande mål såsom att vilja bli rik och känd, att vilja lära sig allt om svart magi eller att bilda en lycklig familj. Det kan också vara mer konkreta mål som man direkt kan lösa under ett lajv, till exempel att få tillbaka en stulen familjejuvel, att hitta en gömd skatt eller att hitta en man att gifta sig med.

Kläder och rekvisita

Det är ganska enkelt att ordna kläder till ett lajv, kraven är i många fall inte så hårda till en början och det finns gott om lajvare som gärna hjälper en nybörjare. För en medeltida dräkt är en tunika en bra bas. Den kan man lätt sy av bomull eller linne och är relativt enkel även för den som aldrig sytt ett plagg innan. Det man ska tänka på är att göra den av ett tyg som inte har klara färger utan använda sig av naturfärger som brunt, grått, roströd, mörkblått eller svart. Till det kan man använda ett par enkla mörka mysbyxor eller andra byxor som inte ser alldeles för moderna ut.

Vill man ha en klänning så kan man

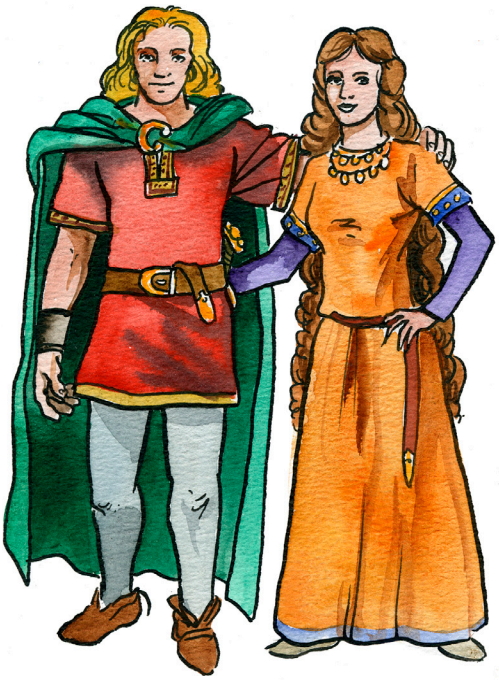
göra den av samma mönster som tunikan, men längre nedtill. Enkla mönster hittar du på vår hemsida. Länk finns längst bak i foldern. Med ett bälte av brunt eller svart läder till detta har du de enklaste kläderna klara. Ett bälte kan man hitta billigt på en secondhand-butik eller på en loppis. Det som också är bra och snyggt att ha är en struthätta. Det är ett mycket bra och praktiskt plagg, det värmer och skyddar även till viss del mot mygg.

En mantel är också mycket bra att ha men inte något som är nödvändigt. Det är dock praktiskt att kunna sitta på eller svepa omkring sig om man fryser och den är ett bra regnskydd. Tyg till en mantel bör vara av ylle, det värmer bäst och är även varmt om det skulle bli blött. Undvik syntetmaterial.

När man upptäcker hur spännande och roligt det är att lajva finns det många saker man kan fortsätta sy och pyssla med. Det är vanligt att lajvare syr helt otroliga dräkter, så tidsenliga som möjligt om miljön är medeltida. Ylle- och linnetyg, ibland med handgjorda broderier och fina detaljer.

Utrustning

De kläder du nu har färdiga har inga fickor så vart ska du då ha dina pengar, skatter och personliga saker? Jo, i en liten väska eller påse som du hänger i bältet. Dessa kan man mycket enkelt göra av skinn eller läder. En gammal skinnjacka från en secondhand-butik eller om man har någon gammal hemma funkar utmärkt att klippa sönder och göra små praktiska påsar av. Även grovt tyg går bra att sy en enkel bältespåse av.



En enkel säck att lägga sina tillhörigheter i kan också vara bra att ha. En som är utmärkt att använda är militärens grå persedelpåsar (modell sjömanssäck) som brukar finnas på Ö&B eller militära överskott. De är gjorda av starkt bomullstyg och har en enkel snörning. Mönster finns bland länkarna för den som vill sy en egen.

Andra bra saker att skaffa till sin lajvroll är en träsked att äta med, en kniv för att kunna tälja saker med och självklart en bägare att dricka ur. Den får gärna vara av tenn, trä eller keramik. *Se exempel på vår hemsida.*

Vapen

Svärd och andra vapen är någonting som intresserar många lajvare, även om många andra föredrar att lajva utan vapen. Lajvvapen är mjuka och ofta gjorda av latex och skumgummi, vilket gör att man kan slåss med dem utan att skadas.

För att förstå hur man får lov att använda ett latexvapen är det bra om man vet lite om dess uppbyggnad. Grunden till ett latexvapen är den glasfiberstomme som finns i vapnet och som ger stadga. I ändarna har man säkerhetstoppar som hindrar stommen från att gräva sig ut genom den omliggande skumgummin och latexen som ligger ytterst.

Latex är ett flytande material som man blandar med färg och penslar på vapnet, och när det torkat får vapnet en mjuk gummihinna. Inför ett lajv genomförs alltid en vapenkontroll för att se till så att inga vapen är trasiga, för hårda eller av annan anledning olämpliga.

För att ytterligare minska risken för skador under lajvstrider finns det regler för hur man får slåss. Du får inte hugga mot din motståndares skrev, huvud eller bröstparti på kvinnor. Man får heller inte stöta med vapnets spets mot sin motståndare, eftersom det kan få stommen att tränga igenom säkerhets-topparna och skumgummit.

Ett latexvapen kan man ganska enkelt tillverka själv hemma eller köpa färdigt från en butik som säljer lajvsaker.

Lägerliv

När man är ute på lajv så bor man oftast i tält eller i en stuga som kanske gjorts om till värdshus. Man sover på till exempel ett renskinn och har endast ett par filtar och manteln att värma sig med, men det brukar gå bra På många lajv är det helt okej att gömma en sovsäck under filtarna, lite fusk går bra så länge det inte syns.

Mat bär man oftast med sig själv och lagar över öppen eld. Sen sitter man runt den varma elden och äter tillsammans. På en del lajv finns det ett värdshus där man kan köpa mat, eller kanske få äta lite i utbyte mot att diska eller hugga ved.

Att lajva hemma
- tips och idéer -

Detta kapitel vänder sig främst till nyfikna blivande lajvare i åldern 4-8 år.

Ett enkelt lajv i trädgården eller i skogsbacken bakom huset kan vara en bra introduktion till lajv för barn som älskar Barda, som är sugna på att åka på lajv men kanske är lite för unga eller osäkra på om det är någonting som passar dem, eller ett superbra sätt att skapa grannskapets roligaste barnkalas.

Det finns många knep för att skapa ett bra lajv med enkla och billiga medel som inte kräver så mycket arbete.

Här kommer lite enkla tips på hur man skulle kunna ordna det hela med saker man har hemma. Självklart går det ju att experimentera vidare och hitta egna lösningar. Det är bara fantasin som sätter gränserna.

Hjälm

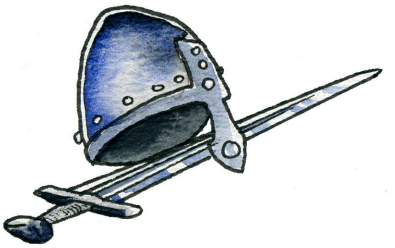
Du behöver: Huvudbonad, Aluminiumfolie, Tejp.

Forma aluminiumfolien runt en cykelhjälm, mössa eller annan åtsittande huvudbonad så att det blir en fin hjälm. Tejpa där det behövs. Den kan vara väldigt enkel, men man kan också dekorera den med till exempel formad folie, fjädrar, guldpenna eller pärlor.

Mantel

Du behöver: Tyg, spänne.

En mantel är ett stämningsfullt plagg som man enkelt kan göra av en filt, handduk eller lakan. Svep tyget om axlarna och spänn fast med en brosch eller en säkerhetsnål.



Svärd

Du behöver: Liggunderlag, en grov blompinne, silvertejp, klister.

Skär ut två likadana svärdsformer från ett liggunderlag. Använd en lagom lång blompinne som stomme i mitten av svärdshalvorna. Se till så att pinnen inte sticker ut hela vägen, utan att det finns minst en decimeter liggunderlag i toppen och några centimeter i botten.

Gör en skåra i mitten på liggunderlags-bitarna så att pinnen ligger stadigt. Klistra ihop dem. Linda silvertejp runt om det hela för att skapa ett fint svärd. Obs! Slå aldrig mot huvud eller andra känsliga kroppsdelar och kontrollera noga så att pinnen inte är på väg att sticka ur gummit.

Alvtunika

Du behöver: För stor t-shirt, bälte.

Använd en t-shirt, gärna enfärgad utan tryck, som är för stor så att den nästan räcker ner till knäna. Knyt ett bälte runt midjan för att skapa känsla av att det är en fin tunika. I bältet kan man hänga saker istället för att använda fickor.

Magiskt dokument

Du behöver: Papper, tepåse.

För att få ett papper att se gammalt och magiskt ut kan man blöta en tepåse och stryka in pappret med te. Pappret får en gulbrun gammeldags färg. Skriv någonting mystiskt, rulla ihop och knyt åt med ett band så har du en riktigt magisk formel.

Äventyrarens färdkost

Du behöver: Frukt, bröd/kakor, kökshandduk.

Några äpplen och det magiska alvbrödet lembas (även känt som ICAs mandelkubb, pumpabröd, havreflarn eller något annat med mystiska frön eller nötter) kan man svepa in i en kökshandduk och skicka med som färdkost till ivriga äventyrare.

Scenarion och idéer

Ett lajv kan handla om nästan vad som helst, men det är bra att ha någon form av bakgrund som grund till lajvet. Här är några uppslag på vad ett litet lajv för barn i åldern 4-8 år skulle kunna handla om.

Amulettens hemlighet

Rollpersonerna spelar äventyrare som blir kontaktade av en mystisk främling. Kanske i verkligheten, kanske genom ett brev på posten? Den mystiske främligen ber om hjälp: bara spelarna kan hjälpa honom att hitta den magiska amuletten som gömdes av hans farfars far för länge sedan. Till sin hjälp får spelarna en ledtråd i form av en karta. Det kan vara delar av en karta i bitar, en karta som visar området som det såg ut för 100 år sedan eller kanske en karta där texten är skriven med citronsaft och bara syns när pappret värms i ugnen. Spelarna måste först lösa mysteriet med kartan.

När spelarna sedan beger sig ut på jakt efter amuletten stöter de på problem av olika slag. Det kan vara allt från rövare som också vill åt amuletten till en drake eller en trollkarl som vaktar den. Ledtrådarna kanske bara leder fram till nya ledtrådar, eller så har någon annan hunnit före men lämnat ett spår efter sig - en fartfylld jakt efter tjuven tar sin början.

En variant av detta scenario kan vara att spelarna delas upp i två olika grupper som har samma mål (att finna amuletten), men olika skäl till att göra det. Det kan exempelvis vara att den ena gruppen vill hitta den åt den mystiska främlingen, men att den andra gruppen vill ha den för sig själva. På så sätt måste grupperna samarbeta för att hitta den, men vad som händer när de gör det kan bli början på ett nytt äventyr.

Konungens återkomst

En av rollpersonerna spelar prins eller prinsessa, och de andra spelar trogna vänner, riddare eller vapendragare. Kungen har dött under mystiska omständigheter och istället har hans elaka bror tagit över tronen. Spelet börjar med att den elaka farbrodern bråkar med spelarna om någonting för att sedan kasta ut dem ur sitt slott.

Spelarna får ett tips om att den elaka farbrodern har mördat kungen.

Spelarna behöver hitta bevis för detta eller få farbrodern att erkänna sitt brott, så att prinsen/prinsessan kan ta sin rättmätiga arv som kung eller drottning.

Mer inspiration kan hämtas från till exempel Lejonkungen eller Hamlet.

Grodprinsen

En elak häxa har förvandlat en prins till en groda och den stackars prinsens mor, drottningen har bett en god häxa om hjälp att förvandla tillbaka grodan till en prins. Den goda häxan har sökt upp hjältarna för att hon i sin tur behvöer hjälp och lovar att belöna dem om de hjälper henne. Hon behöver hjälp att leta efter ingredienser till den magisk dryck hon behöver för att förvandla tillbaka prinsen. Dessa saker ska finnas ute i skogen. Hjältarna får en lista på de saker som häxan vill ha och måste ge sig ut för att leta. Längs vägen möter de folk som kan hjälpa dem mot viss ersättning såklart. Det kan vara en jägare, en bonde, eller till och med ett troll.

När väl alla saker på listan är hittade och lämnade till häxan så blandar hon ihop allt i till en magiska dryck. Som tack så får hjältarna en flaska av drycken som de kan ta med sig och använda när de behöver det. Den ger både styrka och mod och är även bra om man blivit förtrollad.

Hitta ett lajv

Nu när du har lärt dig grunderna om lajv finns det mycket mer att upptäcka och många spännande lajv att besöka. Tack vare att det finns ett stort antal föreningar och arrangemang runt om i landet är det enkelt att hitta ett lajv att åka på. De flesta lajv är anpassade för deltagare som är gamla nog att kunna ta hand om sig själva under en helg, men de föreningar som finns listade på nästa sida är sådana som även erbjuder lajvmöjligheter för mindre barn.

I länklistan hittar du också adresser till kalendarium och stora diskussionsforum där du kan komma i kontakt med andra lajvare. På vår hemsida så kommer du framöver hitta ännu mer intressant material om lajv. Där finns utförligare beskrivningar om hur du syr dina första kläder, hur du tillverkar olika saker såsom, svärd, sköld, rustning och mycket annat som är bra att veta om man ska börja lajva.

Hoppas också att du nu är sugen på att själva ge dig ut i sagans värld för att möta alver, vättar och kanske ett och annat troll.

Väl mött i skogen!

LÄNKAR

Sverok
www.sverok.se
hitta.sverok.se
Sveroks forum
forum.sverok.se (underkategori-lajv)

Lajv och Spelkalender
www.spelkalender.se

Ung Fakta
www.ungfakta.se

Föreningar

ALF - Allas LajvFörening (Göteborg)
www.allaslajv.se

Enhörningen (Västerås)
www.enhorn.com

Dalslands Medeltidsförening
dmf.sverok.net

A.L.I.A.S. (Lund)
www.lajvare.se

Nebulosus (Falun)
www.nebulosus.se

Butiker för lajv

Korps handelsbod (Söderköping)
www.korps.se

Svarta Kattens handelsbod (Sthlm)
www.svartakatten.com

Faraos Cigarer (Köpenhamn)
www.faraos.dk

Knektens Klinga (Göteborg)
www.knektensklinga.se

Sponsorer

Slöjd-Detaljer®

www.slojddetaljer.se

TÄRNSJÖ GARVERI
Garvning & Lädersömnad sedan 1873
www.tarnsjogarveri.se

Illustrationer:

Karin Andersson, Henrik Tamm, Richard Svensson

Häftet är sammanställt 2010 av:
Peter Engström mfl.

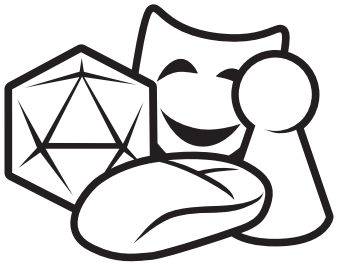
Vad är Sverok?

Sverok samlar den svenska spelhobbyn och är med 95 000 medlemmar i 850 anslutna föreningar ett av landets största ungdomsförbund. Med spelen som samlingspunkt engageras medlemmar över hela landet. Lajv, rollspel, brädspel, figurspel, datorspel, kortspel, airsoft och paintball utgör de huvudsakliga verksamheterna.

En grupp på minst fem personer kan bilda en förening och gå med i Sverok. Från Sverok får föreningen hjälp och stöd i form av föreningsbidrag, lokalbidrag, kontakt med andra spelare, tidning och mycket annat. Det kostar ingenting för föreningen att vara med i Sverok, och föreningen bestämmer själv vilken verksamhet den vill ha.

Om du är ensam, eller ni är en grupp som vill komma i kontakt med fler spelare, går det jättebra att kontakta Sverok för att få hjälp att hitta en förening som verkar intressant. Alla föreningar i Sverok är öppna för nya medlemmar. Till Sverok kan du också vända dig om du är nyfiken på någon del av spelhobbyn men inte riktigt vet hur du ska komma igång.

Vill du veta mer?

Besök då vår hemsida!
Där finns det mer att läsa och sidan kommer att uppdateras mycket allt eftersom vi får mer material.

www.sverok.se/lajvskola