Livsuppehållande
– tre kampanjlajv

Ibland kan jag tycka att lajvavslut känns som mord, och att tiden efter lajvet delvis är en sorgeperiod. Personen jag varit i flera dygn finns inte längre, och går aldrig att återfå. Hon var lika levande som jag själv är nu, och hon är lika borta som om hon vore död. Den fantastiska värld där hon rörde sig har bleknat och kommer inte åter, och de hon älskade är lika avlägsna som hon själv. Desto starkare upplevelsen på lajvet var desto plågsammare är den känslan.

Cilla de Mander
Fëaredaktör, lajvarrangör och mycket annat

De allra flesta roller skapas till ett enda lajv, spelas under de dygn, eller timmar, lajvet pågår och är sedan borta. Men inte i alla fall. Det finns en del som ägnar sig åt att arrangera kampanjlajv. Ett antal lajv under lång tid, som alla utspelar sig inom samma värld, och som handlar om en enda mer eller mindre sammanhängande berättelse.

Det finns såklart stora fördelar med den metoden. Förutsatt att någon är galen nog att välja att arrangera lajv mer än en gång, och det verkar ju finnas några sådana individer, så framstår konceptet med kampanjlajv som lysande, närmast oundvikligt.

- Man kan behålla allt det man kom på till det första lajvet och behöver inte uppfinna hjulet på nytt varje gång
- Känslan av kontinuitet bidrar till spelupplevelsen
- Man kan få trogna deltagare som engagerar sig och vars arbete inte heller går förlorat vid lajvavslut
- Man är inte begränsad till att berätta sin saga under bara en enda uppsättning; man kan, om man vill, ta ett årtionde på sig.

Allt det där är sant. Men i arbetet med kampanjlajv – och i förlängningen kampanjvärldar – stöter man också på svårlösta problem. Ett stort antal människors kreativa arbete ska samordnas under lång tid, och det är inte lätt. Den här artikeln handlar om tre sådana försök, tre i grunden ganska likartade kampanjer där de ansvariga för var och en av världarna har löst sina snarlika problem på olika sätt, och fått skilda resultat. De olika kampanjerna jämförs, inte för att se vilken metod som verkar fungera bäst, utan för att visa på vilka svårigheter man kan stöta på, och hur samma fråga kan ge en mängd olika svar.

Informationen om världarna och grupperna har främst hämtats från deras respektive hemsidor, från min egen erfarenhet från lajv inom kampanjerna, och från samtal med arrangörer inom kampanjerna.

Jag använder här ordet ”kampanj” som en samlingsbeteckning för en lajvvärld, lajv som arrangeras inom den världen, och inte minst det sociala sammanhanget runt lajvvärlden.

Kampanjerna

Det finns avsevärda likheter mellan kampanjerna, lajvvärldarna och föreningarna som driver dessa:

- hör hemma i Mellansverige
- arrangerar bara fantasylajv
- gör förhållandevis små arrangemang
- har funnits i ganska många år
- arrangerar flera lajv varje år

Men på några punkter fungerar de olika, och det finns ett antal faktorer som skiljer dem åt.

Thule

Kampanjen *”Margholerskogens öde”* i fantasyvärlden Terra Cognita, ”den kända världen”, drivs av Theo Axner och Henrik ”Hoffa” Hoffström (arrangörsgruppen Helan & Halvan, H&H).

Det första lajvet i vad som skulle bli Terra Cognita genomfördes 1992. Sedan dess har ett tiotal arrangerats. Det har blivit i genomsnitt ett stort lajv vartannat år, och efter 1997 har dessa genomförts av Helan & Halvan.

Theo och Hoffa har, mer eller mindre på allvar, delat in sin kampanj som en trilogi, i tre böcker som i sin tur är uppdelade i kapitel. Nu är kampanjen i den andra boken, och det andra kapitlet utspelade sig i höstas i form av lajvet *”Utposten”*.

Största arrangemang hittills var *”Thule i Brand”* med 230 deltagare. *”Utposten”* hösten 2001 med 80 deltagare

åtgärder

var också stort. Kapitlen, de stora arrangemangen, har 50-80 deltagare, medan mellanspelen – mindre lajv som inte driver sagan framåt i lika hög grad – har runt 30.

Första boken i Thulekampanjen hade fem kapitel, fem arrangemang. Det första hette *"Arielas dag"* och genomfördes 1994, då av föreningen Sir Väs, och med Theo Axner, Staffan Ericsson och Stefan Hildingstam som arrangörer. Det femte kapitlet i första boken var *"Thule i Brand"*. Andra boken har hittills haft två kapitel och tre mellanspel.

Arrangemangen genomförs i Västerås-föreningen Sir Väs' regi.

Wyrd

Wyrd är en arrangörsgrupp på fyra personer, som tillsammans anordnar lajv i Karils rike, ett land i en kampanjvärld som ursprungligen hörde till föreningen Draco Argenteus. De som utgör Wyrd är Ingeli Lindqvist, Anders Svensson, Nina Svensson och Peter Norén. Medlemmarna i Wyrd bröt ur sin del av kampanjen ur Draco Argenteus 1999, och har sedan dess arrangerat egna lajv.

Wyrd arrangerar även de förhållandevis små lajv, sällan mer än 80 deltagare. Det förekommer både utomhusarrangemang över några dagar, gärna en helg, eller enkvällsarrangemang inomhus. Draco är en Gävleförening, men Wyrd är baserad i Uppsala.

Gyllene Hjorten

Gyllene Hjorten är namnet på en hemlig orden, ett värdshus och, inte minst, en förening. Föreningens ursprung är Gävle, men har nu sitt fyrtiotal medlemmar ganska jämnt utspridda över framförallt Gävle, Uppsala och Stockholm.

Gyllene Hjortens kampanjvärld Erborigien ägs och drivs numera av föreningen kollektivt. Det första lajvet, eller "äventyret" som det heter inom Hjorten, genomfördes 1985, och sedan dess

Foto: Olle Sahlin

har det arrangerats ett antal äventyr om året. Traditionsenligt ska det ordnas ett våräventyr, ett midsommarfirande, ett höstäventyr och ett midvinterblot. Det är fortfarande så att arrangemang gärna läggs så att de lämpligt går in under dessa beteckningar.

Mellan de större äventyren, som dock sällan har fler än 50 deltagare, ordnas ibland "miniäventyr", med allt från två till femton deltagare.

Stämning och stil

Även om alla tre lajvvärldarna är fantasy-världar så skiljer de sig distinkt åt, och företeelser som passar i en av dem kan vara *off* i en annan. Det finns också subtila men märkbara skillnader i utrustnings- och klädstil mellan de olika grupperna, liksom i spelstil och tonfall, men ingen markant skillnad i standard.

Utrustningsnivån är ganska lika mellan kampanjerna. Man tillåter glasögon

Längtar ni efter en föreningslokal?

De flesta föreningar som flyttat ut ur medlemmarnas hem får ett rejält lyft. Det är kul att ha någonstans att gå och det är lättare att dra med nyfikna till föreningslokalen. Det händer betydligt mer och det blir fler medlemmar. Däremot är det ofta både dyrt och svårt att få tag på en lokal. Ett sätt att ha råd är att dela med en eller flera andra föreningar på samma ort. Ni vet väl att ni kan kontakta ert Sverokdistrikt för att få hjälp? Lycka till!

Webbdesign sökes

Vill du och din förening vara med och skapa Sveroks webbplats nya utseende?

Som ett av Sveriges ledande förbund för ungdomar behöver Sverok en professionell webbplats med en tilltalande layout och grafik. Vi söker nu en Sverokförening som kan hjälpa oss i detta arbete.

I arbetet ingår endast att ta fram en ny grafisk design för nuvarande webbplats. Vid slutfört arbete utgår 2500 kr till föreningen samt personligt meritbrev till kreatörerna.

Tid för arbetet 1/6 - 30/6.

Ansökan (innehållandes referenser till tidigare producerade sidor) skickas senast 25/5 till nysida@sverok.se

– David Gustavsson

Sveroks förbundsstyrelse

Mikael Enmalm

Ansvarsområden

Informationsansvarig och ansvarig för arbetsledning av kansliet i Linköping.

Vad spelar du helst?

De gånger jag kan och hinner blir det något gripande äventyr i något rollspel med mina nära vänner eller ett levande rollspel med ett innehåll som engagerar mig. Helst arrangerar jag själv eller agerar spelledare.

Vad spelar du mest?

Nu för tiden blir det mest datorspel och lite *Uno* eller *Settlers* ibland. Jag tror mig för övrigt vara en av få som givit bort *Settlers* till mina föräldrar i julklapp!

Varför engagerar du dig i Sverok?

Jag har en vision om ett ännu bättre förbund! Sverok ser till oss som spelar spel och jag engagerar mig i Sverok för att jag tror att jag kan underlätta för mina vänner och bekanta att utöva sin hobby. Alla som spelar spel har något att hämta av Sverok och tvärt om. Framförallt lägger sig Sverok inte i hur medlemmarna utövar sin hobby, utan bistår med möjligheter och resurser.

och gummisulor på skorna och i övrigt är standarden hög och hyfsat jämn. I alla tre finns ett visst mått av socialt tryck kring spelarna, deltagarna inom samma kampanj har ungefär samma standard utrustningsmässigt.

Thule

Thulekampanjen handlar om frågan om ont och gott. Den onde fursten av Margholerskogen har återuppstått och med sina härar och sin magi anfallit de fria länderna i Terra Cognita, den kända världen. Även om det i mångt och mycket gått bra för den onda sidan i sagan så är det de goda som spelet kretsar kring.

”Det kan vara knepigt att hitta en bra balans i tonen för kampanjen”, konstaterar Theo. ”Vissa tycker det är väldigt svart nu, men efter *’En studie i svart’* ska vi göra någonting ljusare. Det ska vara lagom spännande, och vi ser saker från olika sidor. Nu har vi skildrat inifrån furstendömet, och då blir det mörkt.”

På hemsidan kan man läsa:

Thulekampanjen är en episk saga som vi, deltagarna och arrangörerna, berättar tillsammans. … Vad gäller sagan vill vi försöka återskapa trollkraften hos bra litterär fantasy, liksom hos sagor och myter. … Känslan och stämningen i kampanjen präglas av de allierade folkens långa, svåra och förtvivlade kamp mot den övermäktige Furstens härskaror. Skräcken och undergångstämningen är sällan långt bort, men även strimmor av hopp och glatt humör skiner ibland igenom mörkret.

”Vi fick en fin komplimang en gång efter ett lajv. Det var en som förklarade att det var ’som att vara med i en bok’”, berättar Theo. ”När vi gjorde *’Thule i brand’* kunde vi ibland känna att vi inte berättade historien, vi upptäckte den.”

Wyrd

Kampanjen i Wyrd handlar inte om konflikten mellan gott och ont, och de gör inga anspråk på att berätta en episk saga. Istället bygger spelet i Wyrd mycket på intriger, på relationerna mellan rollerna, och har också en ovanligt hög grad av humor. Det skämtas mycket, kanske framförallt mellan lajven, men man har roligt även under spel. Sexualitet spelar en mycket större roll i Wyrds kampanj än i Thules eller Hjortens, nästan lika mycket som i verkliga livet (även om människorna i Karils rike kanske inte är *fullt* så fixerade som vi är…).

På hemsidan står det:

Det är en kampanj där all spänning ligger mellan olika roller. Då misstroendet mellan olika ”fraktioner” är stort blir det väldigt mycket intrigerande, både på hög och låg nivå. Intrigerande och inte våld är vad kampanjen går ut på! Vi vill alltså se en kampanj fylld av intriger, av list, svek och uppvigling, men också av fast trohet och vänskap, av både svikna och uppfyllda eder, av hjältedåd och skurkstreck, ja, kort sagt allt som skapar en brokig historia.

Gyllene Hjorten

Att det inte heter lajv, utan äventyr, kan ses som ganska talande för var tyngdpunkten för spel inom Hjorten ligger. I ursprunget fanns en önskan om att uppleva just äventyr, om bålda hjältar som bekämpade ondskan. Det har naturligtvis nyanserats med tiden, men arvet finns kvar. I lajvvärlden Erborigien finns en uppdelning i ont och gott, och även om det finns spel kring de på den ”onda” sidan, så finns en önskan om att det goda ska segra till slut.

Det finns medlemmar i föreningen som inte bara varit det i tio års tid, utan också haft samma roll under hela den tiden. Det finns en tyngdpunkt på återkommande karaktärer, på att skapa kontinuitet inte bara i världen, utan i rollspelet. Att spela gamla vänner som träffas på värdshuset och dricker öl är ofta just det – gamla vänner som träffas på värdshuset och dricker öl. Och skrönorna de berättar är sanna skrönor, och när de försöker påminna sig årtal är det inte för att de läst utskicken dåligt, utan för att det var ett bra tag sen det hände.

Erborigien är brokig, oändligt detaljrik, stundtals motsägelsefull, alltid svåröverblickbar, och just därigenom sann och levande. Det handlar om mer är femton års ackumulerat material, skapat av en mängd olika människor. För tio år sedan, 1992, trycktes en ”världshandbok”, som nu naturligtvis är föråldrad. Istället finns det mesta att hämta på en välfylld hemsida (www.larp.com/hjorten). Och samtidigt finns mycket skrivet fortfarande i medlemmars byrålådor, eller kanske bara i deras huvuden.

Men man behöver inte läsa in allt inför sitt första äventyr, tvärtom. Man lär sig det rollen behöver veta, och det är få i föreningen som vet ens det mesta som finns att veta om Erborigien. Det är någonting man lär sig med tiden, och samtidigt som man lär sig hur världen ser ut är man med och formar den. Erborigien är en ständigt pågående kreativ process.

Hur drivs kampanjen?

Både Hjorten och Thule arrangerar inom en förening. Men där Hjortens kampanj drivs av föreningen Gyllene Hjortens medlemmar är Sir Väs mer en resurs åt arrangörsgruppen Helan & Halvan inom Thulekampanjen. Wyrd har å andra sidan ingen förening alls.

Thule

Det är Theo och Hoffa som berättar sagan om ”Margholerskogens öde”, det är de som driver kampanjen. Deltagarna kan påverka kampanjen, men inte mer än genom sitt spel på själva arrangemangen, och i viss mån genom samtal med arrangörerna mellan lajven. Det händer att andra än H&H arrangerar, men det är små mellanspel, eller lustspel, som inte egentligen driver kampanjen, den övergripande saga som finns i Thulekampanjen, framåt.

”Det är ju trevligt om andra vill arrangera”, säger Theo, ”men det är kanske otacksamt för andra att göra det. Men vi vill ju ha avlastning. Och de som vill göra saker gör det ju genom oss, och så länge vi har koll känns det inte som om vi riskerar att tappa kontrollen. Problemet är väl mer att vi inte hinner realisera allt vi vill göra.”

På frågan om de har en klar bild av hur ”boken” kommer sluta svarar Theo: ”Vi har tänkt i lösa drag fram till början av tredje boken. Hur det går och vad som händer avgörs bland annat av spelet mellan lajven, och av övernaturliga inslag som påverkas av deltagarna under lajven. Vi lägger upp ett antal möjliga slut, men det är klart att vi viktar lajven så att det ser bra ut. Och jo, vi vill ju ha ett lyckligt slut.”

Wyrd

Wyrd lämnar över mycket av ansvaret för och makten över den kreativa processen till spelarna. På hemsidan kan man läsa om deras vision om kampanjen, där de bland annat skriver:

”Man kan också kalla vår inställning deltagarcentrerad, då det är deltagarna som ska göra kampanjen levande och inte vi som arrangörer. Vi står för bakgrunden, samordnar alla rollers agerande, styr roller som inte är spelade och i viss mån spelade roller som inte vill sköta allt själva. De som ska föra kampanjen framåt är däremot rollerna, dvs invånarna i Karils rike. I möjligaste mån vill vi låta deltagarna forma vad som händer både under och mellan lajven, och griper själv in för att just samordna och berätta för er vad som hänt, vad ni lyckats med och vad andra gjort mot er.”

Spelet i Wyrd handlar om relationer mellan roller, om människor som agerar mot varandra och vad som händer när de gör det. Spelarnas idéer om sina rollers handlande samordnas av arrangörerna, som också styr övergripande saker som vädret, krig och gudar, men det är spelarna som driver handlingen framåt. Det är inte en kamp mellan det onda och det goda och om man alls kan tala om en ”övergripande saga” i Wyrds fall, så är det den som formas av deltagarna allt eftersom.

Gyllene Hjorten

Hjorten har sedan vintern 1998 försökt sköta en kampanjvärld kollektivt, vilket är unikt. Föreningen har kämpat med att komma fram till hur detta ska hanteras, och hur man ska balansera sådant som en övergripande saga kontra den enskildes möjlighet att påverka, öppenhet i föreningen kontra värdet av att hemlighålla intriger, kontinuitet i världen kontra flexibilitet i berättandet, och Hjortens femtonåriga tradition kontra behovet av nytt blod och nya idéer. Det är ett arbetsamt sätt, men än så länge verkar det fungera. Hjorten har ett antal äventyr och miniäventyr varje år, arrangerade av olika människor, och delar av olika kampanjer.

Den praxis som allt eftersom arbetats fram, och som skrevs ner och antogs av årets årsmöte inleds med förklaringen:

Erborigien är en gemensam skapelse av Gyllene Hjortens medlemmar. En genomsyrande tanke i det följande är att alla skall ha möjlighet att bidra till skapandet. Och även att ingen enskild skall kunna hävda ”ägande” eller tolkningsföreträde i något område av Erborigien.

I praktiken är det ett litet antal medlemmar som driver olika kampanjer, olika berättartrådar inom världen Erborigien. Det står dock var och en fritt att arrangera egna äventyr, och på så sätt börja en ny kampanj.

För kontinuiteten och konsekvensen arbetar en av årsmötet utsedd ”världsgrupp” med tre medlemmar. Världsgruppens uppgift är inte att hitta på nya saker om Erborigien eller att driva kampanjer (även om de enskilda medlemmarna i världsgruppen naturligtvis kan göra det på egen hand), utan att samordna det lajvarrangörer och spelare har kommit fram till och vill göra:

Foto: Susanne Staff

”Världsgruppens huvudsakliga förvaltningsuppdrag är att vårda världsbilden. … [Den] kan också, tillsammans med arrangörer (för gjorda och kommande arrangemang) dra ut konsekvenser av händelser mellan olika evenemang och fatta beslut om dessa för att levandegöra världen.”

Det pågår ett ständigt arbete med att utveckla världen Erborigien, och ett verktyg för det arbetet är ”världsmöten”. Medlemmar kan kalla till världsmöten om specifika frågor inom Erborigien, och på världsmöten kan man diskutera kring och fatta beslut om företelser i världen, kanske politiska förlopp eller egenheter i en särskild landsända. Målet är att beslut ska fattas med konsensus, och om någon inte är nöjd med världsmötets beslut är det årsmötet som är högsta beslutande instans.

Kampanjledare, spelare av högstatusroller, världsmöten och världsgrupp är metoder som har arbetats fram allt eftersom, som ett led i det ständigt pågående arbetet med att få Erborigien att leva och sagan att fortsätta. Det finns helt klart enklare sätt att driva en kampanj på, för demokrati och medbestämmande är svårt. Men det är i gengäld ganska hållbart och ger bra resultat.

Codex åter på egna ben

Portal Marketing äger inte längre speltidningen *Codex.* Ola Nilsson har köpt loss sin skapelse och driver återigen *Codex* i egen regi, tillsammans med samma gäng som arbetat med tidningen tidigare. Tyvärr har utgivningsplanen förskjutits en del till följd av förändringarna, men snart skall ett nytt nummer finnas ute igen. Alla som tidigare prenumererat kommer även fortsättningsvis att få *Codex* prenumerationstiden ut. Samarbetet med Sverok kommer att påverkas, men i skrivande stund är det inte helt klart vad som händer. Den tidigare samdistributionen *Codex*/*Sverox* upphör dock.

– Tove Gillbring

Prenumerera på Codex

Codex är en tidning som tar upp allt som är värt att veta om rollspel, datorspel, kortspel, figurspel och brädspel. I *Codex* kan du även läsa om om filmer och litteratur i fantasy-, skräck- samt fantasygenren.

Som medlem i Sverok har du chansen att, för endast 149 kr istället för 199kr, få 8 nummer av speltidningen *Codex* direkt hem i postlådan. Det enda du behöver göra är att betala 149 kr på postgirokonto 102 18 69-1, glöm inte att tydligt ange ditt namn, adress, telefonummer samt Sverok.

– Johan Linder
chefredaktör för Codex

Fick du inget utskick?

Gillar du konvent, men tycker det är svårt att få reda på alla var, när och hur om nästa konvent du vill åka på? Får du konventsutskicken månader i efterhand, för att de gått till någon gammal adress? Funderar du på att åka på ditt första konvent och vill veta vilka som finns? Då borde du gå med i konventsdatabasen som finns på konvent.sverok.se – där samarbetar flera av Sveriges konvent för att erbjuda dig så bra service som möjligt. Du hittar också allt om vad som gäller på olika konvent, oavsett om du är besökare eller jobbar.

konvent.sverok.se

Foto: Theo Axner

Konflikter

En process som har varit gemensam för de tre kampanjvärldarna verkar vara att de vid något tillfälle ställts inför en konflikt mellan föreningen som kollektiv och de enskilda arrangörerna som gör lajven.

Thule-kampanjen övergick helt och hållet till Theo och Hoffa från föreningen Sir Väs 1997, efter en diskussion inom föreningen. Diskussionen slutade med att föreningen inte gjorde några anspråk på världen eller sagan, även om arrangerandet fortsatte i föreningens regi.

Wyrd bröt sig ur Draco Argenteus, och arrangerar nu helt fristående från föreningen, även om flera av medlemmarna i Wyrd fortfarande är medlemmar i Draco, och flera av deltagarna på Wyrds arrangemang är medlemmar i Draco.

Hjorten genomgick en liknande process som Thule-kampanjen hösten och vintern 1997-98, men med annat resultat. Föreningens och världens ursprungliga grundare gick ur föreningen, och föreningen övertog världen och fortsatte driva kampanjen. De ursprungliga sagoberättarna har dock fortsatt på sitt håll, och det finns nu två Erborigien med skilda händelseutvecklingar. Det finns dock ingen, eller mycket liten, kontakt mellan de båda grupperna.

Om man vill dra paralleller mellan de här diskussionerna kan man välja att se det som att Hjortens fall var det enda där föreningen behöll en makt över sagan, medan i Wyrd och Thule löstes frågan genom att de enskilda arrangörerna tog sig loss från sina respektive föreningar, och föreningarna ifråga inte fortsatte med samma kampanjvärld.

Sammanfattning

I Wyrds regi är det deltagarnas kollektiva insats som skapar sagan; den historia som blir är den som formas när människor interagerar. Theo och Hoffa har en historia de vill berätta; de har ett upplägg, och låter deltagarna vara med och forma en berättelse som följer en röd tråd. Hjorten kämpar med att få en konsekvent, sammanhållen saga som styrs av mångas sammanlagda kreativitet, utan att en eller ett litet antal människor har sista ordet.

Vilken metod som fungerar bäst? Tja, det är nog lika bra att var och en avgör det för sig själv. Delta på ett lajv, vet jag! Föreningarna, arrangörerna och lajvvärldarna kan nås på nätet:

Thule:
http://www.thule.vas.nu

Wyrd:
http://mammut.altcom.se/wyrd/index.htm

Gyllene Hjorten:
http://www.larp.com/hjorten