MYSTERIUM TREMENDUM

- Ett mysterielajv i 1920-talet

13-16 oktober 2016

Årås kvarn, Ulricehamn

Innehåll

Vision	3
Fiktion	4
Tidsanda	5
Åras – Rykten och spelöppningar	8
Praktiskt	12
Om Årås kvarn och vandrarhem	13
Vägbeskrivning	13
Regler	14
Inspiration	17
Arrangörerna	17
Kontakt	17

Om Bruk i baljan

Bruk i baljan är en ideell förening med syfte att arrangera lajv och annan lajvrelaterad verksamhet.

Föreningens medlemmar har samlats i sitt gemensamma intresse för lajvhobbyn och för de alternativa världar som lajv använder sig av.

Vi delar alla samma värdegrund om att lajv skapas i samspelet mellan deltagarna och att det bästa sättet att få en bra upplevelse är att ge andra en ännu bättre upplevelse. Vårt fokus är alltid platsen som arrangemanget utspelar sig på och människorna på den platsen, våra fiktionsvärldar grundar sig i stämning och tidsanda.

Vi vill arrangera evenemang av olika slag i en kreativ och öppen kultur, vi vill inspirera och inspireras av våra deltagare för att kunna skapa arrangemang tillsammans.

Föreningen går även utanför lajvhobbyn och arrangerar andra evenemang, som kan men som inte måste vara relaterade till lajv. Vi delar ett intresse av historia och alternativ historia som vi gärna låter prägla alla våra arrangemang.

Varför "Bruk i baljan"?
Under det första lajvet som några av de grundarna till föreningen arrangerade, Lilla Lugnet, gick Ulf Peder Olrogs hit varm i vevgrammofonen. Den spred fantastisk glädje och samfällighet bland deltagarna. Den satte sig dessutom som ett smäck på hjärnan och visade sig mycket flexibel som arbetssång när olika uppgifter skulle utföras. Lajvet inspirerade arrangörerna till att bilda en förening och valet av namn var inte svårt..

Besök vår hemsida: www.brukibaljan.com

Vision

Mysterium Tremendum är ett mysterielajv i 1920-talet, arrangerat genom föreningen Bruk i baljan.

Mysterium Tremendum handlar om axiom och paradoxer. Det handlar om rationell modernitet och urgammal galenskap.

Vi arbetar utifrån grunden att det bästa sättet att få en bra upplevelse är att ge andra en ännu bättre upplevelse. Vi vill därför skapa ett sammanhang som gör det möjligt för lajvarna att skapa spelet och berättelsen för varandra, vi vill skapa ett lajv som drivs av socialt spel.

Vi kommer inte att utföra sociala eller psykologiska experiment i samband med eller på bekostnad av lajvet. Lajvet utspelar sig i en värld som är snarlik vår egen och handlar om människor som inte behöver vara helt olika oss själva. Hur världen möts är upp till lajvarna själva och de roller som spelas. Vi vill bygga en trovärdig och intressant plats som står öppen för våra deltagare att upptäcka och undersöka genom platsens materiella och immateriella fiktion.

Lajvet kommer inte fokusera på att spela ut världskonflikter; våra arrangemang handlar om platsen och om människorna på den platsen. Vi grundar vår fiktion på en stämning eller tidsanda. De stora konflikterna i världen flyter på ytan av detta och kommer inte nödvändigtvis att påverka det som sker på lajvet i någon vidare utsträckning och vice versa.

Vi kommer inte att ge ut intriger av den sorten som bygger på förskrivna händelser eller uppdrag. Vi kommer heller inte att försöka huvudstyra lajvet genom regisserade scener. Vi vill hjälpa lajvets sociala spel genom att skapa förutsättningar för deltagare att agera genom de drömmar, personliga mål och tidigare upplevelser som deras roller bär med sig. Vi vill tillsammans med lajvarna bygga ett sammanhang och en bakgrund som öppnar för ett kreativt spel, både innan och under arrangemanget. Vårt mål är att lajvet ska handla om platsen och om människorna som finns där.

Fiktion

Lajvet Mysterium Tremendum utspelar sig år 1926 i en alternativ historisk verklighet.

Det som kallas för vedertagen sanning är i lajvets värld en gråzon, där gränserna för vad som är fakta och vad som är mysterium suddas ut. Det som vi tror är övernaturlighet och galenskap kan i själva verket vara högst verkligt. Detta betyder att fiktionen är baserad på en alternativ version av 1920-talet, där det oförklarliga kanske visar sig vara rationellt trots allt.

För tolv år sedan drabbade Europas länder samman i ett stormaktskrig som skulle komma att förändra världen. På andra sidan kriget väntade en ny värld, där det moderna samhället växte fram ur askan av det gamla. Ingen kan gå tillbaka till hur det var förut, hur mycket man än vill. Men varför skulle någon vilja det? Samhället kan ju bara förbättras.

Mitt i den sköna, nya världen ligger Årås kurort och hotell i Kölingareds landskommun, någonstans i Sjuhäradsbygden. Men trots de natursköna omgivningarna och de goda kommunikationera är det få som stannar där längre. En del menar att det har att göra med platsens märkliga och ombytliga historia, underhållen av de ännu konstigare invånarna. En del säger att det beror på att de fruktansvärda morden har skrämt folk från platsen. Och andra säger att det är någonting med själva platsen; att det är någonting i vattnet som gör människor vanvettiga.

Nu samlas en udda skara individer på Årås för att undersöka hemligheterna som har uppdagats. Alla har sin egen anledning till att gå av bussen på den förbannade, förtrollade platsen. Vilken är din orsak?

Tidsanda

Vi har valt att inte beskriva fiktionen i detaljer eller att redogöra för exakt hur den är uppbyggd, eftersom lajvet utspelar sig i en värld som är snarlik vårt historiska 1920-tal. Vi har istället valt att beskriva ett antal stämningar som präglar tiden, eller en tidsanda. Alla konflikter och människor i världen flyter ovanpå denna tidsanda och ingår i den på sitt eget sätt. Hur rollerna lever i och väljer att betrakta sin värld är upp till deltagarna.

Modernism och modernitet

Det första världskriget förändrade världen; industrialismen har producerat det moderna samhället. Två koncept präglar tiden kanske mer än något annat: Modernism och modernitet. De kännetecknas framför allt av idén om att något nytt alltid är normativt bättre än något äldre. Modernism är ett uttryck för människans strävan att själv kunna skapa, förbättra och kontrollera sin omgivning. Detta ska uppnås med experiment, vetenskap och teknologi. Modernism kan vara både abstrakt och konkret men är alltid funktionell. Målet är att hitta det som håller tillbaka den kulturella utvecklingen och ersätta detta med nya -och därför bättre- sätt. Moderniteter är den moderna världens produkter, allt från teknologi och samhällssystem till individer och tankar. Att vara modern handlar om att följa eller underkasta sig moderniteten som samhällssyn och världsåskådning. Det moderna samhället ska vara rationellt, funktionellt och sekulärt.

Samtidigt som modernism är progressiv och öppen för flera verklighetstolkningar, är den starkt hierarkisk. Det är allt som oftast den moderna västvärlden och framför allt det inhemska som har de bästa lösningarna.

I takt med att moderniteten vinner mark, förändras även tidsuppfattningen från att vara cyklisk till att bli mer och mer linjär.Tidigare har människor baserat sin verklighetsuppfattning på återkommande och självklara fenomen som natt och dag, sommar och vinter eller skördetid och statarvecka. Under moderniteten sprids idéer

om att det som har varit inte kommer igen och att "allt fast och beständigt förflyktigas". Moderniteten odlar hopp och ideer om en framtid av ständig utveckling, kanske i så pass hög grad att utveckling i sig kommit att ses som ett självändamål.

Friheten

Under det föregående årtioendet bröt den gamla världen samman under revolutioner, världskrig och influensaepidemier. Den nya världen förde med sig förändrade villkor, till fördel för vissa och till nackdel för andra. Länder och grupper som tidigare var regerande eller tongivande har fått stå tillbaka för uppkomlingar. Åren efter de stora katastroferna har fört med sig bättre ekonomiska villkor för många och tillväxten skjuter i höjden, samtidigt som andra upplever djup fattigdom och skenande inflation. Omvälvningen har också fört med sig att nästan alla nu har en röst i demokratin, vilket i sin tur har inneburit att de gamla maktinstitutionerna har fått flytta på sig när nya rörelser vinner flertalets röster. Det är en tid av förändring och ökad frihet för de flesta, både ekonomiskt och moraliskt. Det är en frigörelse som några blir skrämda av men som många inte längre skulle klara sig utan.

Tekniken

Under de senaste åren har tekniken utvecklats i en rasande fart. Framför allt har kommunikationsteknologin kommit varje människa till del; radio, telefon och trådlös telegraf finns nu nästan överallt. Det finns en stor tilltro till teknologi och att den är det främsta uttrycket för människans förbättring av sig själv och sin omgivning. Det industrialiserade samhället har också inneburit att många nu har tillgång till massproducerade varor i större utsträckning än någonsin. Den ökande tillgången på information leder till att idéer och nyheter sprider sig snabbt, både kommersiella och officiella.

Välfärden

Ett av modernismens främsta uttryck är idén om välfärdsstaten, där alla medborgare har samma rättigheter och skyldigheter utan medfödda privilegier. Denna ambition formas så småningom till att blianken om folkhemmet. Landet ska bli ett hem för alla, byggt på samförstånd och jämlikhet. Denna välfärd ska införas med hjälp av ökad statlig kontroll, till exempel genom att en särskild socialiseringsnämnd utreder vilka industrier och naturtillgångar som ska förstatligas. Denna ljusa idé om välfärd har dessvärre en avgrundsmörk skuggsida; det är inte alla som kan ingå i folkhemmet. Social planering har fått ett starkt fäste, minoritetsgrupper blir förtryckta och funktionshindrade blir institutionaliserade. Misskötta barn blir omhändertagna av barnavårdsnämnder och personer med fallenhet för druckenskap tas upp av nykterhetsnämnder. Samhällets strävan efter den allmänna välfärden har bara börjat.

Surrealismen

Samtidigt som det moderna samhället strävar efter sundhet och reson, breder en våg av surrealism och skräck ut sig över världen. Rörelsen vill sudda ut gränserna mellan dröm och verklighet, låta det undermedvetna komma till uttryck och väcka diskussion. Det finns en uttalad ambition att låta konsten vara ett medel får att nå ut med ett filosofiskt budskap och revolutionera sättet att tänka, snarare än att låta konsten tala för sig själv. I samma anda har skräcklitteraturen fått en renässans, där det mörka och oförståeliga står i skarp kontrast till samhällets rådande ideal om logik och fulländan över naturen. När människans intuition får stå tillbaka för fakta och världen standardiseras, är den största fruktan galenskapen och det som är utom kontroll.

Axiom och paradoxer

Lajvets värld är en nyanserad och komplicerad plats, som är full av självmotsägelser och paradoxer. Tillvaron är kanske inte så enkel som man skulle kunna tro eller vilja att den var. Genom att beskriva ytterligheter och vaga skillnader vill vi ge en bild av förändringen som världen hela tiden genomgår. Vi tror självklart inte att världen kan beskrivas genom ett fåtal texter om utvalda strömningar men det kan ge en bild av hur en roll kan ta sig an världen. Tidsandan i Mysterium Tremendum präglas av kontroll och kaos, rationell funktionalism och galen abstraktion, reformer och revolution, jämlikhet och förtryck, vacklande mognad och dansande ungdom.

Årås – Rykten och spelöppningar

Årås var alltid en sällsam historia.

Allt sedan säteriet grundades på medeltiden verkar märkligheter och olyckor ständigt ha drabbat ägarna och kuratorerna. Men det sägs att det började långt innan det, med en stjärna som föll i två delar.

I några hundra år efter att säteriet instiftades var det den friherrliga ätten Gyllenstierna som var ägare. De spenderade dock inte så mycket tid där; det sägs att varje gång någon från ätten vistades på Årås, drabbades de av olika galenskaper. Därför lämnades det mesta av skötseln till ett par lokala ofrälse släkten. Det tas numer för sanning att de flesta av bygdens folk egentligen är långväga släkt med Gyllenstiernorna och kuratorsfamiljerna, efter flera invecklingar och hemligheter. Efter att en friherrinna testamenterade bort hela godset på 1700-talet, övergick säteriet till ny familj efter ny familj. Till slut hamnade det i Familjen Liljekvists ägo. Under de sista årtiondet innan sekelskiftet gjorde de om Årås till sanatorium och byggde flera nya hus på andra sidan vägen. Sjukhuset fick snart gott rykte och det sades att luften vid de högt belägna sjöarna var extra hälsosam för lungpatienterna. Men sedan kom kriget. Som nödhjälpsarbete beslutade Kölingareds landskommun att en kanal skulle grävas mellan de två sjöarna Jogen och Vållern. Trots våldsamma protester och varningar från ett fåtal individer i närområdet, sattes arbetet igång med att gräva diken och bygga om ett av logementena till kvarn. De upprörda samtalen och breven till kommunalnämndens ordförande hjälpte inte och kanalbygget fortskred i snabb takt. Från första dagen vattnet från Jogen strömmade ut i Vållern, började patienterna att uppvisa besynnerliga psykiska sympton. Sanatoriet omvandlades snart till ett sinnessjukhus, dit även fler mentalpatienter flyttades från närliggande kommuner. Under de svåra åren efter kriget drabbades området dessutom av en rad märkliga och skrämmande mord som innebar slutet för familjen Liljekvists verksamhet på Årås.

Under de senaste sju åren har en lokal samfällighet drivit kurorts- och hotellverksamhet på Årås. Även om det alltid stannar några besökare på hotellet så åker de flesta bara förbi med bussen som går mellan Kölingared och Ulricehamn. Årås har dragit på sig ett okänt rykte om att den som stannar för länge riskerar att bli galen och att mycket egendomliga saker sker där. Det sägs att det finns en uråldrig illvilja på platsen. Men det sägs också att den som är beredd på konsekvenserna kan få sina drömmar besvarade.

Morden i Kölingared

Under nödåren 1917-18 fann de lokala myndigheterna flera döda kroppar runt om i Kölingareds landskommun. De uppenbara morden ansågs vara mycket märkliga i sitt utförande och var svårt traumatiska för bygden. De uppmärksammades såväl i nationell media som hos de myndigheter som försökte lösa morden. Efter en desperat sommar av intensiva insatser från polisiärt håll lyckades det lokala länsmannakontoret tillsammans med förstärkning från Falköping och Ulricehamn fånga en misstänkt mördare på en gård utanför Kölingared. Ärendet krävde tretton liv, varav sju var män i åldrarna 15-47 år och sex var kvinnor i åldrarna 17-67 år.

Nu har trakten återigen skakats av ett makabert fynd: Tidigare i år fann personalen på Årås resterna av en hittills oidentifierad man i 20-årsåldern. Fyndet bär skrämmande likheter med de mord som skedde för nästan tio år sedan, vilket har lockat flera av de gamla inspektörerna tillbaka till platsen.

Irrblossen

Det sägs att man sent om kvällen kan se märkliga ljus röra sig i vattnet vid Årås. De som har bott i området länge kallar ljusen för irrbloss och varnar för att röra vid dem. De kan också berätta att de en gång bara fanns i den ena av de två sjöarna; ljusen spred sig genom kanalen som grävdes under kriget.

Sedan så länge någon kan minnas har man inte rört vattnet i Jogen, den södra av de två sjöarna vid Årås. Allt vatten har istället hämtats i den norra sjön, Vållern. Det är oklart varför det var på det viset men det har alltid funnits ortsbor som har verkat för att de två sjöarna inte får mötas. I det tysta sägs det att vattnet innehåller en uråldrig närvaro, som inte får bli störd.

Vetenskapliga undersökningar de senaste åren har visat att Jogen är rik på sumpgas. Det är troligtvis denna gas som självantänder och syns som glittrande sken i mörkret. Det förklarar inte hur fenomenet kan ha spridit sig till Vållern men det har heller inte bedrivits några tester på den sjön än.

Redvägskulten

Redan innan frikyrkorna blev tillåtna enligt lag, fanns den mystiska Redvägskulten. Den ska ha funnits i flera hundra år, enligt en del källor. Man kan däremot inte vara riktigt säker, eftersom kulten förde en undanskymd tillvaro under hela sin livstid. Medlemmarna i frikyrkan hävdade att de praktiserade en särskild tolkning av den lutherska tron, vilken inte gillades av statskyrkan. Kulten blev förföljd; de höll till i gömda kapell och källare. En del medlemmar emigrerade till de Förenta Staterna, där de bildade en egen församling på östkusten. Efter att konventikelplakatet upphävdes blev de plötsligt mer synliga och slutade vara med på de vanliga gudstjänsterna i socknarna kring Årås. Ett av deras kapell låg på Årås ägor och det sägs att ägarna var hängivna följare.

De gudstrogna såg inte med blida ögon på Redvägskulten och snart började illasinnade rykten spridas. Det sades att de offrade barn och tillbad fruktansvärda avbilder som mest liknade hedniska blandningar av människor och djur. Det gick så långt att Redvägakultister attackerades och deras gårdar sattes i eld. Kultisternas ansökningar om hjälp hos de lokala myndigheterna togs inte väl emot och efter ett stort slagsmål på en krog i Ulricehamn eskalerade situationen. Vintern 1922 sattes ett av deras större kapell i brand mitt under midvintermässan och många medlemmar brändes till döds. En del flydde ut i den iskalla skogen och

syntes aldrig mer. Efter det har kulten i princip försvunnit och de överlevande medlemmarna talar inte gärna om det förflutna, om de alls är öppna med att de var medlemmar. Somliga säger att Redvägskulten fortfarande finns kvar och bidar sin tid i väntan på hämnd, medan andra säger att det endast var inavlade galningars vanföreställningar som aldrig kommer att återuppstå.

Utgrävningen

Under våren besökte en motvillig delegation av arkeologer och folklivsforskare från Nordiska Museét Årås för en kurortshelg med lantluft och allmogevandringar i trakten. Delegationen åkte till Årås på inbjudan av ägarna och fann mer än de väntade sig. Visserligen var den antikvariska tur som anordnats av personalen både ambitiös och intressant, men alla försök att blidka musiemännen bleknade jämte ett fynd på det gamla godset.

En bit in längs land från Vållerns strand, norr om kvarnen och öster om kanalen, vid några gamla träd, fann muséet en stensättning olik någon tidigare skådad i landet. En mycket snörik och hård vinter tillsammans med en varm och blåsig vår hade medfört att det översta jordlagren på ön lakats bort, och en helt fantastisk arkeologisk lämning visat sig.

Museimännen telefonerade genast tillbaka till Djurgården efter arkeologisk förstärkning och inte långt därefter arbetade traktens statare och bondsöner sida vid sida med utdikningar i området. Fyndkatalogen blev fantastisk med ett spann av föremål från yngre stenålder till tidig modern tid - alla av konstig estetik och märkligt utförande. Föremålen var enligt ledande arkeolog på platsen annorlunda gentemot dess tidstypiska motsvarigheter i museimagasinen, som om någon hört talas om hur en keramisk skål, en testikeldolk eller en husgrund skall se ut - men vid det egna skapandet fatalt misslyckats med att genomföra hantverket enligt gemene hantverksregler. Den enklaste beskrivningen av materialet skulle vara att dess vinklar var fel, fel propotionerade och fel i sin lutning gentemot dess funktion.

I slutet av maj avslutades den arkeologiska expeditionen abrupt pågrund av organisatoriska problem mellan ledande arkeolog och Nordiska museets styrelse, som snarare ville fokusera sina resurser mot upptecknandet av timmerbyggnader och nationella kulturavvikelser på Sollerön i Dalarna, än att undersöka "dåligt utfört hantverksarbete utan närmare värde för varken nation eller vetenskap".

Tälten lämnades uppe över grävschakten i väntan på mer resurser, och expeditionen åkte hem till Stockholm, där den förblivit sedan dess. De flesta föremålen har även lämnat Årås för slutförvaring i Nordiska museets eller Statens historiska museums magasin. Rykten ifrån expeditionens ledande figurer säger dock att arkeologerna bara krafsat på ytan av en mycket större helhet, och att mer pengar skulle kunna reslutera i finnandet av ännu mer intressanta kulturföremål.

En mystisk sjukdom

Under den ovanligt varma sommaren förra året fick läkaren på Årås mottaga flera lokala fall av vad som till en början verkade vara dysenteri. Epidemin var dock förhållandevis lindrig och nästan alla sjukdomsfall var överblåsta efter något dygn av intensivt kräkande och omöjlighet att behålla några former av kroppsvätskor.

Vissa av dem som drabbades av den kortvariga sjukdomen började mot hösten förändras i sitt beteende och sina vanor - inget stort, bara mindre personlighetsförändringar. Dessa är dock så pass påtagliga att människor i de drabbades närhet inte haft några problem med att känna förändringen. Rykten har börjat sprida sig om att det rör sig om samma mentala kollaps som drabbade lungpatienterna på sanatoriet under kriget; att någonting har hänt med vattnet vid Årås.

Efter en publikation om personlighetsförändringarna av den lokala beteendedoktorn genom Stiftelsen Haaug och Anderssons sinnessjukhus i Ulricehamn har intresset för de märkliga personlighetsförändringarna lockat flera beteendevetare och doktorer till Årås.

Norrskenet i marken

Årås har genom århundraden präglats av historier om ljusfenomen på konstiga platser i terrängen. Ljusfenomenen har omskrivits som svagt lysande skimmer nära marken, likt norrsken eller luften ovanför en sjö en varm sommardag. Historierna om skimret berättar att man ska hålla sig borta från det, eftersom man kan gå bort sig i eller omkring det. Traktens invånare menar att både lokala förmågor och utbölingar försvunnit i flera dagar, ibland veckor, för att sedan komma tillbaka förvirrade och talandes om allehanda hemskheter. Majoriteten av dem har slutat upp på Stiftelsen Haaug och Andersson, sinnesjukhuset i Ulricehamn, svamlandes historier om alternativa världar och märkliga planeter.

Praktiskt

När: 13-16 oktober 2016
Lajvet börjar på eftermiddagen torsdagen den 13 oktober och slutar natten mellan lördag den 15 och söndag den 16 oktober. Mer specifika tider kommer månaderna innan lajvet.

Var: Årås kvarn, Ulricehamns kommun

Deltagaravgift: 700-1500 SEK

1:a klass (1 500 SEK): Boende i svit, med eget badrum (endast dubbelrum).

2:a klass (1 200 SEK): Boende i vandrarhemmet, med delat badrum (rum med två till fem bäddar).

Special 2:a klass (1 000 SEK). Boende i trebäddsrum med extrasängar i vandrarhemmet.

Arbetande/3:e klass (700 SEK): Boende i flerbäddsrum med extrasängar i kvarnen, med delat badrum. Detta boende är till för dem som spelar arbetande roller eller ”lägre klass”.

Observera att antalet bäddar i de olika klasserna är begränsat.Du är inte garanterad en plats förrän vi har mottagit din anmälningsavgift. Först till kvarn gäller!

Man anmäler sig genom att fylla i ett anmälningsformulär som kommer att läggas upp på hemsidan och sedan betala deltagaravgiften till Bruk i baljans bankgiro 146-9030. Ingen anmälan kommer att godkännas och ingen plats kommer att bli bokad innan deltagaravgiften är betald.

I deltagaravgiften ingår boende inomhus (inklusive täcken och kuddar), mat, kaffe, te, kakor och mackor i cafét.

Lajvet är alkoholfritt. Det innebär att vi inte tillåter drycker eller andra livsmedel med en alkoholhalt över 2,5%.

Lajvet har en åldersgräns på 15 år. Det innebär att alla deltagare måste vara minst 15 år fyllda vid tiden för lajvet.

Sista anmälnings- och betalningsdag är den 1 augusti 2016. Vi lämnar möjlighet för återbud med möjlighet att återfå lajvavgift fram till och med den 1 september 2016. Därefter återbetalas ingen lajvavgift till deltagare. Det finns givetvis möjlighet att återfå sin lajvavgift på grund av allvarlig sjukdom, för vilket vi kräver läkarintyg. Om lajvet skulle bli inställt så återfår alla deltagare sin avgift. Om du inte har möjlighet att komma till lajvet av andra orsaker, kan vi självklart vara behjälpliga med att hitta andra potentiella deltagare som kan ta över din plats.

Om Årås kvarn och vandrarhem

Området består av Årås kvarn och vandrarhem, samt säteriet från slutet av 1700-talet och de närmaste omgivningarna.

Om du vill lajva i till stor del autentiska lokaler med moderna bekvämligheter och fantastiska omgivningar så är detta lajvet för dig. Genom området går en allmän grusväg som är måttligt trafikerad. Om du har problem med detta eller moderniteter som till exempel dusch och avlopp så rekommenderar vi att du funderar igen innan du anmäler dig.

Mer bilder av området finns på Årås kvarns hemsida: www.araskvarn.se

Bygdegårdsföreningen Årås Kvarn bildades 1983 och har i dag ca 350 medlemmar. Föreningen arbetar med att hålla igång och vidareutveckla verksamheten på anläggningen Årås Kvarn och härigenom i ett vidare perspektiv med att hålla bygden levande. (från www.araskvarn.se)

Vägbeskrivning

Från RV 40 Ulricehamn – Borås – Göteborg
I Ulricehamn, tag väg nr 46 mot Falköping. I Dalum, tag av höger mot Kölingared. Följ skyltar mot Kölingared ca 15 km till ett vägkors där det står Liared och Årås Kvarn till höger. Tag denna väg och fortsätt ca 2 km, så hittar du Årås Kvarn och Vandrarhem.

Från RV 40 Jönköping
Åk väg nr 40 mot Ulricehamn, men inte ända fram. I Strängsered vid vägkrog och OK-mack, tag höger mot och till Liared. I Liared, fortsätt rakt fram förbi kyrkan (kyrkan på höger sida) till ett vägkors med Ulricehamn till vänster och Kölingared rakt fram. Tag mot Kölingared. Efter ca 1 km, ett nytt vägkors med Kölingared till höger. Tag mot Kölingared. Efter ca 4 km utmed denna vägen kommer man till Årås med Kvarn och Vandrarhem på höger sida.

Från RV 46 Falköping – Trollhättan – Uddevalla
Åk väg 46 mot Ulricehamn till Dalum. Tag där vänster mot Kölingared. Följ skyltar mot Kölingared ca 15 km till ett vägkors där det står Liared och Årås Kvarn till höger. Tag denna väg och fortsätt ca 2 km, så hittar du Årås Kvarn och Vandrarhem.

Från RV 48 Mullsjö – Skövde eller Jönköping
Från VIP-rondellen i Mullsjö, åk mot Bottnaryd ca 1 km. Tag höger mot och till Kölingared (ca 12 km). Passera Kölingareds kyrka (kyrkan på vänster sida). Vid nästa kors efter några hundra meter är Årås Kvarn (och Ulricehamn) skyltat till vänster. Åk vidare ca 1 km och finn nästa avtagsväg med Årås Kvarn till vänster. Efter ca 2 km kommer du till Årås Kvarn och Vandrarhem.

Regler

Under lajvet kommer vi självklart följa svensk lag och allemansrätten!

Alkohol

Lajvet är alkoholfritt. Det innebär att vi inte tillåter drycker eller andra livsmedel med en alkoholhalt över 2,5%.

Åldersgräns

Lajvet har en åldersgräns på 15 år. Det innebär att alla deltagare måste vara minst 15 år fyllda vid tiden för lajvet.

Vapen och våld (IN-lajv)

Eventuella vapen som används på lajvet ska vara blankvapen. För skjutvapen används knallskott eller ''knallkork''. Alla vapen som ska användas på lajvet måste först godkännas av arrangörernas vapenansvariga.

I Irrbloss värld ägnar man sig generellt inte åt våld när andan faller på och helt utan konsekvenser. Lajvet utspelar sig i en (någorlunda) civiliserad del av samhället och öppet användande av våld kan få konsekvenser.

Droger, gifter och effekter (IN-lajv)

Det finns många olika saker som en roll kan råka ut för eller utsätta sig själv för. Det kan till exempel vara förgiftad champagne, en mystisk dryck på vinden, morfinsprutor eller innehållet i en dammig gammal bok. Alla effekter som kan förekomma på lajvet fungerar på samma sätt. Effekten står på ett litet plastkort som läggs i dryck eller mat eller som på något sätt är fastgjort vid föremålet som ger effekten. Ett föremål kan vara all från en glasburk med märkligt innehåll till ett musikinstrument. Om ett kort ligger i din dryck eller mat, kommer du att bli påverkad av

effekten. Om du ser ett kort vid ett föremål, kan du välja att lämna föremålet och inte bli påverkad. Om du däremot läser på kortet så kommer du att bli påverkad av effekten. Att läsa ett kort innebär samma sak som att undersöka föremålet närmare. På kortet står det vad det är för typ av effekt, till exempel "opium" eller "uråldrig galenskap", och en beskrivning av effekten. Det är sedan upp till deltagaren att spela på effekten.

Somliga deltagare kan komma att få plastkort vid incheckningen. Korten kan också komma att delas ut av arrangörerna under lajvets gång. Det är tillåtet att placera kort i andra deltagares dryck eller mat. Blir du utsatt för ett kort i din mat eller dryck är det upp till dig hur du väljer att spela på kortet och hur länge effekten sitter i; ingen ska behöva avbryta en välbehövd måltid för att ligga utslagen en halvtimme.

Psyke och stamina (IN-lajv)

Inför Mysterium Tremendum får du välja om din roll kommer vara extra bra på att motstå fysisk eller psykisk påfrestning, eller ungefär lika bra på att motstå båda. Om du väljer att få en fördel i någon av kategorierna (psyke eller fysik, eller sanity och stamina) blir du automatiskt mer sårbar för den andra kategorin.

Exempel: Kristoffer ska spela en alkoholiserad dödgrävare. Han tycker att rollen ska vara extra fysiskt härdad efter några år som dödgrävare på Årås. Dessvärre har rollen sett saker både i sitt yrke och i sitt tidigare liv som skärrat honom psykiskt för evigt. Kristoffer väljer därför +1 stamina och -1 sanity.

Det är meningen att valet mellan fysisk eller psykisk motståndskraft ska avspegla hur din roll upplever påfrestning och är främst ett hjälpmedel för dig att lära känna din roll. Det kan uppstå situationer då din motståndskraft spelar en spelteknisk roll, exempelvis om du dricker någonting giftigt eller uppdagar kosmiska fasor genom att läsa en bok.

Exempel: Kristoffers roll Kjell råkar läsa i Abdul Alhazreds Kitab al-Azif och uppdagar en rad hemska sanningar om universum. Kjell, som redan har ett fragilt psyke, påverkas mer påtagligt av den information han fått reda på än om han skulle ha haft en normal psykisk motståndskraft. I en annan situation råkar Kjell få i sig bolmört, som är giftig. Kjells kropp är dock van vid att hantera gift och låter honom hantera substansen bättre än en människa med normal fysisk motståndskraft skulle ha gjort.

För att underlätta och göra systemet hanterbart i spel har vi valt att dela in motståndskraft i tre nivåer: -1, +1 och 0, där noll är normalvärdet. Det kan hända att din motståndskraft har betydelse för en effekt som står på ett effektkort. I så fall kommer det tydligt framgå vilket alternativ som gäller för din roll. Du väljer då det alternativet som överensstämmer med din rolls motståndskraft och läser endast den effekten.

Exempel: Kjell hittar en okänd dryck i en liten behållare och bestämmer sig för att dricka den. På behållaren sitter en effektlapp med följande texter:

Dekokt på Bolmört - Gift

Stamina [-1] Din kropp klarar inte av att hantera den giftiga substansen. Du kommer börja hallucinera, få hjärtklappning, känner starka känslor av obehag och svimmar inom kort. Om du inte får läkevård kommer du kanske få allvarliga nervskador.
Stamina [0] Din kropp mår dåligt av den giftiga substansen. Du hallucinerar och får allmänna känslor av obehag en stund. Om du intar mer bolmört inom kort svimmar du.
Stamina [+1] Din kropp mår lindrigt dåligt av den giftiga substansen. Du blir illamående ett tag.

Kjell läser av texten på Stamina [+1] eftersom han tidigare bestämt sig för att han är mer motståndskraftig mot fysisk påfrestning. Kjell spelar sedan ut den effekt som finns skriven på kortet.

effekten. Om du ser ett kort vid ett föremål, kan du välja att lämna föremålet och inte bli påverkad. Om du däremot läser på kortet så kommer du att bli påverkad av effekten. Att läsa ett kort innebär samma sak som att undersöka föremålet närmare. På kortet står det vad det är för typ av effekt, till exempel "opium" eller "uråldrig galenskap", och en beskrivning av effekten. Det är sedan upp till deltagaren att spela på effekten.

Somliga deltagare kan komma att få plastkort vid incheckningen. Korten kan också komma att delas ut av arrangörerna under lajvets gång. Det är tillåtet att placera kort i andra deltagares dryck eller mat. Blir du utsatt för ett kort i din mat eller dryck är det upp till dig hur du väljer att spela på kortet och hur länge effekten sitter i; ingen ska behöva avbryta en välbehövd måltid för att ligga utslagen en halvtimme.

Psyke och stamina (IN-lajv)

Inför Mysterium Tremendum får du välja om din roll kommer vara extra bra på att motstå fysisk eller psykisk påfrestning, eller ungefär lika bra på att motstå båda. Om du väljer att få en fördel i någon av kategorierna (psyke eller fysik, eller sanity och stamina) blir du automatiskt mer sårbar för den andra kategorin.

Exempel: Kristoffer ska spela en alkoholiserad dödgrävare. Han tycker att rollen ska vara extra fysiskt härdad efter några år som dödgrävare på Årås. Dessvärre har rollen sett saker både i sitt yrke och i sitt tidigare liv som skärrat honom psykiskt för evigt. Kristoffer väljer därför +1 stamina och -1 sanity.

Det är meningen att valet mellan fysisk eller psykisk motståndskraft ska avspegla hur din roll upplever påfrestning och är främst ett hjälpmedel för dig att lära känna din roll. Det kan uppstå situationer då din motståndskraft spelar en spelteknisk roll, exempelvis om du dricker någonting giftigt eller uppdagar kosmiska fasor genom att läsa en bok.

Exempel: Kristoffers roll Kjell råkar läsa i Abdul Alhazreds Kitab al-Azif och uppdagar en rad hemska sanningar om universum. Kjell, som redan har ett fragilt psyke, påverkas mer påtagligt av den information han fått reda på än om han skulle ha haft en normal psykisk motståndskraft. I en annan situation råkar Kjell få i sig bolmört, som är giftig. Kjells kropp är dock van vid att hantera gift och låter honom hantera substansen bättre än en människa med normal fysisk motståndskraft skulle ha gjort.

För att underlätta och göra systemet hanterbart i spel har vi valt att dela in motståndskraft i tre nivåer: -1, +1 och 0, där noll är normalvärdet. Det kan hända att din motståndskraft har betydelse för en effekt som står på ett effektkort. I så fall kommer det tydligt framgå vilket alternativ som gäller för din roll. Du väljer då det alternativet som överensstämmer med din rolls motståndskraft och läser endast den effekten.

Exempel: Kjell hittar en okänd dryck i en liten behållare och bestämmer sig för att dricka den. På behållaren sitter en effektlapp med följande texter:

Dekokt på Bolmört - Gift

Stamina [-1] Din kropp klarar inte av att hantera den giftiga substansen. Du kommer börja hallucinera, få hjärtklappning, känner starka känslor av obehag och svimmar inom kort. Om du inte får läkevård kommer du kanske få allvarliga nervskador.
Stamina [0] Din kropp mår dåligt av den giftiga substansen. Du hallucinerar och får allmänna känslor av obehag en stund. Om du intar mer bolmört inom kort svimmar du.
Stamina [+1] Din kropp mår lindrigt dåligt av den giftiga substansen. Du blir illamående ett tag.

Kjell läser av texten på Stamina [+1] eftersom han tidigare bestämt sig för att han är mer motståndskraftig mot fysisk påfrestning. Kjell spelar sedan ut den effekt som finns skriven på kortet.

Rolighetsregeln (FIM*)

Den viktigaste regeln är att ha roligt och att behandla varandra med respekt!

*Friendship is magic

Inspiration

The Cthulhu Mythos (The Lovecraft circle)

Människohamn (John Ajvide Lindqvist, 2008)

"Pickman´s other model" (Cailín R. Kiernan, I: *New Cthulhu: The recent weird*, 2011)

The Red Tree (Caitlín R. Kiernan, 2009)

"The Redfield Girls" och "The men from Porlock" (Laird Barron, I: *The beautiful thing that awaits us all*, 2013)

True detective, säsong 1 (HBO, 2014)

Miss Fisher´s Murder Mysteries (Deb Cox, Fiona Eagger/Every Cloud Productons, 2012-)

Arkham Horror (Chaosium, 1987/Fantasy Flight Games, 2005) och *Eldritch Horror* (Fantasy Flight Games, 2013)

Arrangörerna

Sara Salkvist, projektledare/fiktion/ekonomi

Kristoffer Ärnbäck, fiktion

Jean-Pierre Salkvist, praktiskt ansvarig/fiktion

Johanna Åberg, sjukvård/radio

Anna Andersson, forum

Michaela Wedin, samordnare personalen IN-lajv

Dennis Wedin, samordnare städning och riggning

Malin Wennlund, samordnare skjutsning

Britt Sjöqvist, upphittare av borttappat

Kontakt

Kontakta oss via vår hemsida eller e-post: brukibaljan@gmail.com

www.brukibaljan.com/mysterium-tremendum