

SAMMANFATTNING AV HEMSIDAN



Vision.....	2
Världen.....	2
Praktiskt	3
Tidsschema och Lajvmanus	4
Metatekniker och Magi.....	6
Dramatis Personae	8

VISION

Vem väntar dig i skogen? Vilken passion ska du följa?

Vad kommer du ha gjort innan natten är slut?

En svensk sommarskog där skymningen närmar sig.

Fyra unga älskare förrirrar sig bland träden och sina egna känslor, och blir pjäser i spelet mellan Oberons och Titanias hov. Detsamma gäller den amatörteaterensemble som dragit sig ut i skogen för att öva på den nya pjäsen som måste, måste, sättas upp i gryningen dagen efter.

Innan natten är slut kommer ödet ha snärjt och stjälpit, hjälpt och välsignat dramats personer. Alla söker efter den sanna passionen – hos en annan, i konsten, i makten.

Vi vill göra ett lajv baserat på Shakespeares En midsommarnattsdröm. Det är en fantastisk historia om passion och vägval. Vår tolkning kommer att följa händelserna i pjäsen till viss del, men också lämna stora möjligheter för nya infall och handlingar. Lajvet ligger i gränslandet mellan lajv och improvisationsteater.

Det finns en hel del skriva roller – men också möjligheten att skicka in egna förslag som passar med de fyra gruppernas stämningstexter. Alla roller kommer att presenteras helt öppet på hemsidan – deltagare som inte vill veta saker om andras roller eller grupperingar får välja att inte läsa.

Vi har inget intresse av att vara heteronormativa. Folk får spela vilket genus de vill och vilken sexuella läggning de vill. Vissa roller kommer vara uttalat monogam, andra uttalat polyamorösa.

Ett krav vi har på deltagarna är att de under 2012 innan lajvet ska ha läst pjäsen (på något språk) eller sett en uppsättning eller filmatisering. Vi rekommenderar bland annat Hoffmans A Midsummer Night's Dream (1999).

VÄRLDEN

Exakt var det här lajvet utspelas IN-lajv är inte så viktigt. Vi har en gammal, fantastisk historia vi ska iscensätta och den här korta texten är förhoppningsvis allt man behöver veta om världen lajvet utspelas i. Sen uppmuntrar vi till bejakande samskapande – om någon påstår något om hur världen är beskaffad, så haka på!

Pjäsen En midsommarnattsdröm är satt i antika Grekland. Liksom många andra har vi valt att flytta handlingen till en annan setting.

Världen är steampunkinfluerad och vi är typ i Skandinavien. Tänk 1800-tal och smogproducerande tegelfabriker, kugghjul och nya spännande uppfinningar.

Det finns en gammal aristokratklass som har pengar och traditionella värderingar. Där finns det fortfarande en del patriarkal sexism och är man avvikande stannar man i garderoben.

Den industriella revolutionen har lett till gigantiska fabriker där män och kvinnor jobbar sida vid sida, som jämlikar, i smogfyllda smutsiga men spännande miljöer. Vackra luftskepp förbinder världen på ett sätt som tidigare inte var möjligt.

I städernas utkanter finns de stora skogarna. Alla vet att det bor älvor där som man ibland kan se en skymt av, och att det är farligt att stöta sig med dem. De är vackra, skrämmande och – sägs det – världens bästa älskare.

Älvorna själva har lite dålig uppfattning av tid och vad människor egentligen är för något. De är cykliska varelser med stora passioner, mycket nyfikna men samtidigt mycket svartsjuka. De kan vara mycket revirtänkande.

PRAKTISKT

VAR

Lajvet kommer att äga rum i södra Stockholm, runt Gladö scoutstuga i Huddinge söder om Stockholm, inom 1 timmes restid från Stockholms central med kommunala transportmedel och aningen kortare med bil. Vi kommer att vara utomhus i vacker svensk skog, och det kommer finnas ett antal små läger som man kan vandra mellan.

STUGAN OCH SOVBARACKERNA

Spelet kommer att äga rum ute i skogen, och stugorna kommer vara off. Här finns information om husen:

<http://tinyurl.com/MNDstugan>

KOORDINATER OCH KARTA

+59° 10' 55.70", +17° 58' 20.17"

Här finns en Google Maps karta för lättare navigering:

<http://tinyurl.com/MNDgooglemaps>

BIL

Ta Huddingevägen (226) söderut.

Svåg av vid Storängsleden (259) (Heter senare Lännavägen).

Sväng av höger på Gladövägen och strax efter ta första vänster in på Hökärrsvägen, sedan första höger in på Kvarnvägen. Kör kvarnvägen tills den slutar och övergår i skogsväg vid en parkering. Lokalisera vägen med bommen – åk in där och kör vägen tills du kommer fram till Gladö scoutstuga. Släpp av folk och packning.

LOKALTRAFIK:

MEDDELA ARR ATT DU BEHÖVER UPPHÄMTNING VID BUSSTATIONEN.

Ta pendeltåget till Huddinge station (Pendeltåg mot Södertälje, gå av i Huddinge – 15 minuter från centralen).

Ta buss 709 kl 0905 mot Länna, gå av vid Hökärrsvägen (om du vill ha skjuts).

NÄR

Arrangörer är på plats från klockan 17 på fredagseftermiddagen. Meddela arrangörerna om du vill komma ut på fredagen så ordnar vi middag till dig – klockan 19.

Incheck stänger 0945 på lördag morgon den 18e augusti.

Alla deltagare förväntas vara klara att köra igång med första aktiviteten 1000 (ÄNDRAT) lördagen den 18e augusti 2012, och spelet kommer sluta vid 2200. Det finns sängar för 30 personer – ta med luftmadrass om du kan. Vi tänkte ha en efterfest (i dräkt, förstås!) med mat och bastu och bad i den fina sjön. Behöver man åka hem och missa festen kan man förstås göra det vid 22.

Det är väldigt viktigt att alla deltagare är på plats i tid.

UTRUSTNING

En dräkt som passar din roll – inklusive bra skor att springa i skog i. Kängor eller stövlar. Det är viktigare att du har bra skor än att de passar perfekt in i rollen. Tänk också på att vi har ett väldigt löst tema – steampunkinfluerat för människor och tämligen tidlöst för älvorna. Oljerockar är bra överplagg, och sydvästar är fina.

En klocka – snygga fickur är förstås allra bäst, men ta annars med ett diskret vanligt armbandsur som du då och då kan kolla tiden i.

En kompass (om du har en). Kan vara offig.

Inlajv-middag som kan ätas kall utan att tillagas och som passar din roll. Smörgås? Sockervadd? Går utmärkt att planera tillsammans med andra.

Lykta för människoroller. Tom lite grumlig stor glasburk som vi arr kan göra till lykta medelst ljusstav för älvroller. (Vi ordnar ljusstavarna.)

Sovsaker (efterfesten kommer väl sluta någon gång) och en handduk för bastun. (Badkläder får du förstås ha om du tycker att det känns bäst).

Matsaker att äta OFF-mat ur (och IN-mat om din karaktär inte bara har smörgåsar till lördagsmiddagen, **som du ju fixar själv innan**).

TIDSSCHEMA OCH LAJVMANUS

Vi vet att ni är trötta på tjetet, men vi säger det en gång till: ni **måste** vara på plats i tid (parkerade, incheckade, hälsade på vänner etc.) för första punkten på schemat som kör igång kl. 10 på morgonen lördag 18 augusti.

	Fredag 17e augusti
1600	Arrangörerna på plats vid Gladö, bommen öppnad för biltrafik
1900	Mat serveras till alla deltagare som är på plats. 3 paviljonger ska resas, bad, spel, eldning vid vattnet och mys.

	Lördag 18 augusti
0815	Frukost serveras för alla deltagare på plats
0845-0945	Incheckning. 0915: Upphämtning vid bussstation för de som åkt kommunalt (09:05 – ca 09:16 buss 709 från Huddinge station mot Länna handelsplats. Kliv av vid Hökärsvägen. Nästa buss går 1,5h senare – så missa inte 0905) 1000: Alla måste vara på plats vid Gladö scoutstuga
1000-1030	Gemensam promenad till och genomgång av alla spelplatser
1030-1100	Grupperna ordnar till sina egna läger
1100-1130	
1130-1200	Gemensam lunch (troligen plocka-ihop-egen-pastasallad) och genomgång av regler och manus
1200-1230	
1230-1300	Allmän spelworkshop: improlekar, statuslekar, ars amandi, osynlighet och

1300-1330	magi
1330-1400	
1400-1430	Individuellt arbete med att få ordning på kostymer och smink (och fika!).
1430-1500	Möjlighet för snabba grupper (dvs. Troligen inte älvorna) att köra fler
1500-1530	workshops.
1530-1600	Interaktiv läsning av första scenen i pjäsen
1600-1630	Utgång till startplatser

	Titaniass Hov	Oberons Hov	Älskarna	Kugghjulen
1630-1700	Internt spel i lägret	Internt spel i lägret	Meta-spel på väg ut	
1700-1730	Hoven träffas		Internt spel på väg in på området – middag vid älvalägren.	Internt spel i lägret
1730-1800	Drottningens order: använd skådespelare för att förödmjuka andra hovet, ”fixa” älskarna	Kungens order: använd skådespelare för att förödmjuka andra hovet, ”fixa” älskarna		
1800-1830	Misslyckas med att hitta bra lösning för älskarna	Misslyckas med att hitta bra lösning för älskarna		
1830-1900				
1900-1930				
1930-2000	Ok att lyckas med att hitta bra lösning för älskarna	Ok att lyckas med att hitta bra lösning för älskarna		
2000-2030				
2030-2100	Upplösning och Kugghjulens pjäs			
2100-2130				
SEN!	Efterfest, bad, bastu, mat!			

	Söndag 17e augusti
Morgon när vi vaknar	Frukost serveras till alla deltagare på plats. Vi tar ner 3 paviljonger, sopar ur stugorna.

METATEKNIKER OCH MAGI

På En Midsommarnattsdröm kommer det finnas en del ”regler”, som antingen kan ses som magi och/eller som metatekniker – ni får välja själva hur ni ser på det.

Vi har workshopat fram dessa saker på deltagaträffar, och kommer gå igenom det på workshoptiden innan lajvet.

SYNLIGHETSMAGI

Alla älvor är per default osynliga.

De kan bli synliga för människor.

Prototypfallet hur detta sker är att älvan etablerar ögonkontakt med människan och säger något av det följande:

”Människa, se mig” (Människan kan se älvan som pratat)

”Människa, se oss” (Människan kan se alla närvarande älvor)

”Människor, se mig” (Alla närvarande människor kan se älvan som pratat)

”Människor, se oss” (Alla närvarande människor kan se alla närvarande älvor)

OSYNLIG = UNDANSKYMD

Alla älvor är per default osynliga.

Älvor som är osynliga ska hålla sig på scenens utkanter.

Det innebär att man håller sig lågt (hukande, liggandes på marken, på knä etc.) och/eller undanskymt (bakom träd, stenar, människors ryggar).

OFF är det olämpligt att vara i människornas synfält om de inte ska se dig – det stör.

IN är det farligt att få ögonkontakt med människor, det är hälften av vad som behövs för att de ska se en.

PLOCKA UPP

”Plocka upp” är ett beteende vi vill se från människorollerna på lajvet. Det innebär att man plockar upp saker som osynliga närvarande spelare gör och säger. Osynliga älvors insistent påpekanden och viskningar i människors öron (”Han ljuger för dig! Han ljuger för dig!”) bör plockas upp och få en återverkan i människornas spel. Det kan antingen användas positivt så att människan accepterar ”förslaget” från älvan (”Jag tror du ljuger för mig, du!”) eller användas negativt (”Jag vet att andra säger att du ljuger så mycket, men jag tror minsann på dig!”).

FÖRUNDRAN!

En människa som ser en älva får en känsla av förundran (sense of wonder) som gör den mottaglig och påverkansbar. Det är lite som att se sin favoritkändis plötsligt kliva runt hörnet och le mot dig. Är älvan positiv och glad kommer människan också i högre grad än vanligt att spegla dessa känslor – är älvan rädd blir man räddare än vanligt. Närvarande, synliga älvor framkallar starkare känslor hos människor, helt enkelt, och de är per definition mycket karismatiska, exotiska och fascinerande.

MAGISKA ARTEFAKTER

Det finns många prylar och tingeltangel i älvornas läger. Några av dessa har mer magisk effekt än andra. På det här lajvet är det framför allt dessa man ska ha koll på:

RÖD KÄRLEKSDRYCK OCH VITT MOTMEDEL.

*”...Yet mark'd I where the bolt of Cupid fell:
It fell upon a little western flower,
Before milk-white, now purple with love's wound,
And maidens call it love-in-idleness.
Fetch me that flower; the herb I shew'd thee once:
The juice of it on sleeping eye-lids laid
Will make or man or woman madly dote
Upon the next live creature that it sees.”*

Puck och Puck har två flaskor var med rött respektive vitt innehåll.

Dessa flaskor innehåller kärleksdryck.

Man kan stryka röd kärleksdryck på pannan (INTE i ögonen) på sitt offer så länge offret är stilla och tyst och lugn (exempelvis sovande). Drycken måste komma från den specifika kärleksdrycksflaskan.

Om man inte säger något under tiden så kommer personen att bli passionerat, desperat kär i första bästa levande varelse den ser.

Om man under stryknigen säger något i stil med ”Bli dödligt förälskad i den första älva du ser” så är det precis det som händer. Man kan specificera ras (älva, människa, monster (se Monsterdiademen)) och/eller kön (man, kvinna). Detta sista är för att göra konspirerandet lättare och reducera antalet potentiella kärleksobjekt till en fjärdedel, eller mindre, av lajvet.

Kärleksbesattheten håller i minst en scen (dvs. tills man går någonannanstans och gör något annat, typ) – efter den första scenen får den utsatta spelaren själv bestämma hur länge det fungerar.

Den vita flaskan innehåller motmedel som genast tar bort magin.

OBERON OCH TITANIAS KRONOR (FUNGERAR BARA PÅ MÄNNISKOR)

“Ill met by moonlight, proud Titania.”

Oberon och Titania kommer att ha två uppsättningar likadana kronor. Sätter man en sådan krona på en människa så kommer de att förvandlas och se ut som Oberon eller Titania.

Även Oberon och Titania kan luras av synvillan.

Den enda som kan ta av kronan är den som satte på kronan på människan, eller Oberon eller Titania.

Vi återkommer med mer detaljer om det här senare.

MONSTERÖRON: ÅSNEÖRON OCH KANINÖRON (FUNGERAR BARA PÅ MÄNNISKOR)

“What do you see? You see an ass head of your own, do you?”

Det finns många leksaker hos älvorna, men just nu finns det ett par åsneöron och ett par kaninöron som är populära. Om de sätts på en människas huvud så förvandlas hen och ser ut som ett monster: antingen ett tvåbent åsnemonster eller ett tvåbent kaninmonster. Det är läskigt och skrämmande för människor – och lätt skrattretande för älvorna.

Den enda som kan ta av öronen är den som satte på öronen på människan, eller Oberon eller Titania.

DRAMATIS PERSONAE

AMATÖRTEATERSÄLLSKAPET KUGGHJULEN

Kughjulen är ett amatörteatersällskap som inte än fått någon chans att göra sig känt: än så länge är det deltagarna och möjligen deras närmaste familjer som vet om sällskapets existens. Det startades av Qvitten och var från början ett textläsarsällskap med Qvitten, Botten och Snugg. De träffades en gång i veckan och läste berömda texter och tal och diskuterade dem ur ett någorlunda filosofiskt perspektiv. Dock växte gruppen när folk drog med vänner och de började snart agera ut de mer dramatiska texterna. Qvitten fick då idén att ändra ramarna för deras möten och på den vägen var det! Nu träffas man regelbundet för att sätta upp pjäser, och drömmer storslagna drömmar.

Ingen i kughjulen har någon egentlig skolning i teateryrket. De deltar i gruppen för att ha ett trevligt forum att få umgås med vänner, mer än hälften av deras timmar tillsammans går ut på att dricka kaffe, äta någons medhavda bullar från en snäll käresta och prata om händelser i staden. En inte oansenlig del av resten av tiden går åt till att diskutera kring pjäserna – vem som ska ha vilka roller, och hur man teoretiskt bäst gestaltar olika saker. Kughjulen kallas just "Kughjulen" för att alla medlemmarna är duktiga mekaniker och hantverkare i de ångpustande maskinerna i Stadsstaten.

Föreställningen de ska få ihop nu är deras första sammanhängande arbete som ska sättas upp för publik! Tidigare har de mest klätt ut sig och spela någon annan inför likasinnade och lika utklädda vänner. Hertigen har utlyst en öppen talangjakt för äran (och pengarna! så mycket pengar!) att få spela på Bröllopet (ni förstår! han ska gifta sig med Dam Hippolyta!), och Qvitten har anmält gruppen. Att dra sig ur vore att skämma ut sig och förolämpa hertigen, någonting som är farligt på riktigt. Att spela dåligt vore ju fasansfullt pinsamt – vissa har drömt mardrömmar där de jagas ut, endast iklädda sina teaterkostymer, från staden av en rasande hertig som är tolv fot lång!

Stämningen i gruppen just nu är nervös – nervöst förväntansfull och skräckfylld förväntan. Det här kan ändra deras liv! Eller stjäla det...

QVITTEN (INGENJÖR, AMATÖRTEATERNS LEDARE)

Spelare: Emma Öhrström

Inspirationsord: Kreativitet, gott hjärta, strävan, drömmar

Citat: *"Here is the scroll of every man's name, which is thought fit, through all Athens, to play in our interlude before the duke and the duchess, on his wedding-day at night."*

Mål: Nu har ni chansen att bli kända i staden, men det är mycket upp till dig att planen ska gå i lås. De andra måste förstå hur viktigt detta är, inte bara för er som grupp utan för dig personligen, och speciellt Botten och Charmant -måste- lära sig att samarbeta! Kanske om du ger dem roller som tvingar dem att bete sig bejakande mot varandra?

SNUGG (BLÅSBÄLGSLICKARE)

Spelare: Kalle Burbeck

Inspirationsord: Hjälpa andra, konflikträdsla, glädje

Citat: *"Have you the lion's part written? Pray you, if it be, give it me, for I am slow of study."*

Mål: Att dina vänner blir glada och slutar bråka. Det kommer att uppstå konflikter i gruppen, du vill medla i dem. (Men givetvis gillar vi alla konflikter _off_)

FLÖJT (BLÅSBÄGSFLICKAR-GESÄLL)

Spelare: Stellan Sjöberg

Inspirationsord: Minst erfaren, strävande, identitetssökande.

Citat: *“Nay, faith, let me not play a woman; I have a beard coming!”*

Mål: Att övertyga din mästare (Snugg) att du ska få göra mästarprovet – samt att äntligen få en riktigt bra och seriös roll – kanske till och med huvudrollen. Att bevisa vad du kan för dig själv och andra.

BOTTEN (VÄVARE)

Spelare: Sofia Nordin

Inspirationsord: Snyggast, bäst, störst och vackrast, JAG, spelare, visionär

Citat: *“Let me play the lion too!”*

Mål: Att få huvudrollen i pjäsen och bli av med uppkomliga Charmant.

CHARMANT (TURISTGUIDE PÅ LUFTSKEPP)

Spelare: Karin Johansson

Inspirationsord: charmig, drivande, smickrande, socialt kompetent

Citat: *“Into the garden a serpent came.”*

Mål: Att få huvudrollen i pjäsen och utkonkurrera Botten om gruppens sociala centrum

SNUT (KITTELFlickARE)

Spelare: Magnus Åberg

Inspirationsord: Passion för teatern, vilja, initiativ, dåligt självförtroende, kvicktänkt, praktiker

Citat: *“Doth the moon shine that night we play our play?”*

Mål: Att få stå på scen! Men också att få slippa stå på scen!

MAGERMAN (SKRÄDDARE)

Spelare: Irene Christensson

Inspirationsord: balans, social överlevnad

Citat: *“Åh nej, nej! Jag har alltid hållit med dig!”*

Mål: Att hamna på den vinnande sidan i gruppens konflikter, helst utan att ha förgat någon. Då måste det också finnas en vinnande sida, vilket betyder att en konflikt eller två kan behövas...

BRUTUS (MONTÖR AV MOTORER)

Spelare: Daniel Armyr

Inspirationsord: Hårt yttre, tystlåten, mjukt glittrande inre som vill ut!

Citat: *“You feeling lucky, punk?” “You talkin’ to me? I can’t see anyone else here, so you must be talking to me.”*

Mål: Att få stå på scen, spela ut massa känslor, samtidigt som folk inte förlorar respekt för dig. Att lösa Castor-Pollux problemet.

NARCISSO (MONTÖR AV MOTORER, POET)

Spelare: Moa Molitor

Inspirationsord: Narcissistisk, Poet, Envis

Citat: *“The poet’s eye, in fine frenzy rolling, Doth glance from heaven to earth, from earth to heaven; And as imagination bodies forth*

The forms of things unknown, the poet’s pen Turns them to shapes and gives to airy nothing”

Mål: Att få in dina egna dikter i pjäsen. Istället för dialog? Som mellanspel?

TON (SVETSARE, MUSIKANTEN)

Spelare: Olle Carnevale

Inspirationsord: kluvenhet, lockelse, trygghet, röst

Citat: *“Come now; what masques, what dances shall we have, to wear away this long age of three hours?”*

Mål: Att få in sång och musik i pjäsen, och bestämma sig om henom vill välja den konkreta, världsliga relationen med Dansaren, eller det eteriska lockropet från Skogen och Aoide (en älva i Oberons hov).

MIRIAM (DANSARE)

Spelare: Katarina Leite

Inspirationsord: skapande, rytm, rörelse

Citat: *“When you do dance, I wish you a wave o’ th’ sea, that you might ever do nothing but that.”*

Mål: Att få in *_dans_* på något sätt i pjäsen, och att ta reda på en gång för alla vad det är som är fel med Musikanten (Ton).

ALIENA/GANYMEDES (REPORTER)

Spelare: Helene Norstedt

Citat: *“Stir up the Athenian youth to merriments! Awake the pert and nimble spirit of mirth! Turn melancholy forth to funerals!”*

Mål: Scoop!

GESICHT (MÅLARE, MASKMAKARE)

Spelare: Siri Arvidsson

Citat: *“Come now; what masques, what dances shall we have?”*

Mål: Förse spelarna med precis RÄTT mask för rollen de ska ha. Hitta Mortitius (Dödshäxan).

KRAKE (VAKTMÄSTARE)

Spelare: Stefan Björk

Citat: *“His speech was like a tangled chain; nothing impaired, but all disordered.”*

Mål: På något sätt (med älvahjälp?) bli av med de andra skådespelarna (bara under en dag eller så, förstås: de är ju hans vänner...), så att han äntligen kan få en talroll! Han vet ju att han kan.

CASTOR OCH POLLUX (SNICKARLÄRLINGAR, NYBÖRJARGYCKLARE)

Spelare: Sofia Larsson och Anna Sofia Danielsson

Citat:

...So we grew together

Like to a double cherry, seeming parted,

But yet an union in partition,

Two lovely berries moulded on one stem...

Mål: Inte bli igenkända som förrymda skådespelare (lösa Brutus-problemet). Hitta en vettig framtid.

ÄLVAKUNGENS OCH ÄLVADROTTNINGENS TVÅ HOV

Världens älvor styrs av Drottning Titania och Kung Oberon. De har varsitt hov, och i vanliga fall är allt frid och fröjd.

Men just nu grälar de! Oberon tror att Titania har haft ihop det med människohertigen Teseus – och Titania misstänker att Oberon har haft en affär med människodamen Hippolyta. Ingen av dem vill vara den första att försöka reparera skadan.

TITANIA: And never, since the middle summer’s spring,

Met we on hill, in dale, forest or mead,

By paved fountain or by rushy brook,

Or in the beached margent of the sea,

To dance our ringlets to the whistling wind,

But with thy brawls thou hast disturb’d our sport.

Therefore the winds, piping to us in vain,

As in revenge, have suck’d up from the sea

Contagious fogs; which falling in the land

Have every pelting river made so proud

That they have overcome their continents!

*OBERON: Do you amend it then; it lies in you:
Why should Titania cross her Oberon?*

Älvkaraktärer är inte så mångfacetterade, de drivs ofta av en eller ett par starka känslor. Älvor tänker mycket cirkulärt, de kan byta åsikter liksom sinnesstämningar fruktansvärt lätt och också byta samtalsämne mitt i en konversation. Som älvspelare ska du välja det som gör att spelet blir bättre helt enkelt. Alla älvspelare bör ha åtminstone ett personligt mål att försöka uppnå under spelet. Det kan vara väldigt enkelt, som att förödmjuka en annan älva, få ligga med specifik varelse, få ett leende från drottningen osv..

Älvor är polyamorösa och har gärna många partners men kan samtidigt bli väldigt svartsjuka. Enligt dem finns det ingen paradox i detta, självklart vill alla ha just DIG men om du vill ha någon ska denne såklart släppa allt annat. Vi ser gärna att älvor är närgångna och har dålig koll på personliga sfärer, till den grad att de kan upplevas som ohysade av människor. Det viktigaste för oss är dock att deltagare känner sig trygga, så om du vill spela älvfolk men ha lite mer distans så är det helt okej. En arg och bitsk älva kanske inte går och kramar på alla denne träffar. Vi uppmanar folk att följa Ars Amandi-traditionen och fokusera ev. beröring på armar och händer. Älvor bryr sig inte alls om kön och ser ut som män eller kvinnor för att de valt detta för stunden. Känner någon för att byta kön under kvällen är det inom ramarna för det godkända så länge du fortfarande är lätt att känna igen.

OBERON OCH OBERONS HOV

OBERON

Spelare: Andreas Forsgren

Inspirationsord: Kontrollbehov!

Mål: Återta kontrollen över Situationen.

PUCK

Spelare: Constance Bell Long

Mål: att följa sin regents vilja och få "sig själv" att finna reson och sluta följa den andra regenten. Och leka. Alltid leka.

AOIDE (SÅNGENS MUSA)

Spelare: Mia Svärd

Mål: Locka till sig Musikanten i Kugghjulen. Få möjlighet att använda sin nya trollformel. Dessa två får gärna vara helt separata intriger.

AILLAUS (VIRVELN)

Spelare: Eric Aili

MÅL: att se till att ALLA blir glada SAMTIDIGT!

ARETHUSUS (VILDFORSEN, ELEMENTAR)

Spelare: Martin Zetterman

MÅL: att feltolka allt som kommer från den andra hovet för att få en anledning att bråka med hens tvilling. Att vara ett starkt lojalt stöd till Oberon.

IGNIS (ELDEN, ELEMENTAR)

Spelare: Carl Claeson

Mål: Hitta nya intressen! Och nya igen! Gräla med elementarerna i det andra hovet! Försöka försonas med elementarerna i det andra hovet!

MASKINISTEN/ROTA ELLER ROTUS [LATIN: HJUL]

Spelare: Camilla Mörn

Mål: att försöka omigen med att skaffa en mänsklig partner, kanske någon som är så lik henom som möjligt?

CRUENTA (RÖDRÄV)

Spelare: Annica Strand

Mål: Lyda Oberon. Försöka förstöra för det andra hovet (eftersom Oberon verkar vilja det), men samtidigt hinna och kunna ha koll på Argenta, så att hon inte närmar sig de farliga människorna. Cruenta vill visa på allt fantastiskt som finns i älvvärlden, och allt hemskt som kommer ske i människovärlden. Kanske kan hon få Mortitius och förklara det där med döden för Argenta?

AVARUS (GIRIGHETEN)

Spelare: Anders Liedholm

Avarus är född ur människornas girighet. Vad andra har vill han också ha. Ser hen någonting fint, vill hen ha det:

Mål: Att få det där! Och det! Och det!

URSA

Spelare: Jenny Myrsell

Mål: Att vakta de ägodelar av värde som finns i lägret och att återbörda saker som stjäls till dess riktiga ägare.

CLAVIA (NYCKELÄLVAN)

Spelare: Sara George

Mål: Att lösa de gåtor hon råkar på, och försöka luska ut vilka hemligheter som finns runt om henne.

HOVLÖS

CIVITAS (INDUSTRIELLA REVOLUTIONEN, NYFÖDD ELEMENTAR)

Spelare: Mikael Vejdemo Johansson

Mål: Hitta ett hem. Civitas ska införa en konflikt mellan skogen och naturen och den nya industriella tiden. Silva och djur-älvorna kommer vara skeptiska, medan elementarandarna kommer att vara välkomnande. Civitas ska ta upp frågan om varför hoven har splittrats.

TITANIA OCH TITANIAS HOV

TITANIA (ÄLVADROTTNINGEN)

Spelare: Alina Olestad

Mål: Att återigen bli alltings centrum, som det ska vara.

PUCK

Spelare: Morgan Jarl

Mål: att följa sin regents vilja och få "sig själv" att finna reson och sluta följa den andra regenten. Och leka. Alltid leka.

MORTITIA (DÖDSHÄXAN)

Spelare: Mikaela Lindh

Mål: att få folk runt henom att inse hur förgängligt livet är och hur viktigt det är att agera på vad som sker i stunden.

ACANTHA (TÖRNE)

Spelare: Sara Engström

MÅL: Att få drottningen att se bara henom och helst tycka illa om alla andra

SILVA (SKOGEN, ELEMENTAR)

Spelare: Henrietta Olestad

Mål: Att få Oberon och Titania att bli sams igen. Att hämnas på människor – kanske fånga en och ställa den till svars! Att prata med Dödshäxan Mortitius om det här med döden...

BOREAZ (VILDVINDEN, ELEMENTAR)

Spelare: Love Sjögren

Mål: att feltolka allt som kommer från den andra hovet för att få en anledning att bråka med hens tvilling – samt att vara ett lojalt stöd till Titania.

TERRA (JORDEN, ELEMENTAR)

Spelare: Jonatan Dahlander

Mål: att hjälpa Drottningen förödmjuka det andra hovet. Att få en slut på splittringen. Att försöka få elementarsyskonen att byta hov?

POLYXENIA (BORTBYTINGEN)

Spelare: Jennie Lindahl

Mål: Att få en människa att stanna i hovet så Polyxenia har någon att fråga ut om livet i människornas värld.

ARGENTA (SILVERRÄV)

Spelare: Sofia Stenler

Off-mål: Argenta vill få Bortbytingen och Maskinisten att berätta för henne mer om det mänskliga. Argenta vet att om hon kan få en människa att binda sig frivilligt till henne i en mänsklig ritual, som ett bröllop, så borde det göra henne mänsklig. Men samtidigt så vill hon inte lämna sin älskade Cruenta. (Allt behöver inte lösas på lajvet!)

CAPRIOLA

Spelare: Madelen Arman

Mål: Att förklara sin kärlek och få ett kärleksbevis (en smekning? en kyss? ett ligg?) med Oberon. Men samtidigt inte skada sin relation med Drottningen, och fortsätta att tjäna henne så gott hen kan.

CIRENE (LYRIKENS MUSA)

Spelare: Anneli Gustafsson

Mål: Att få Aoide att inte döda Musikanten,. Att tävla med Narcisso i poesi. Att underhålla och glädja Titania, när Oberon nu varit så fruktansvärd.

ÄLSKARNA OCH SKUGGÄLVORNA

Älskarna är fyra ungdomar med rika föräldrar. De har känt varandra mycket länge och umgicks alla fyra när de var barn, inte bara för att de då hade roligt utan också för att det inte fanns många i samma ålder i deras samhällsskikt. De har därför levt en ganska skyddad tillvaro och har nästan ingen koll på hur arbetarklassen lever.

Varje älskare har också en skuggälva som fattat tycke för denne. En människa och skuggälvan behöver inte hålla med varandra, människans känslor blir antingen förstärkta, försvagade eller helt nya när skuggälvan lägger sig i – vilket den bara gör när den är intresserad – och det är fullt normalt att gå och muttra för sig själv när man försöker lösa ett knivigt problem som kommit upp. Off vill vi förenkla Shakespeareanska monologer genom att göra dem till dialoger med skuggälvorna. Det är ingen annan människa än skuggälvans offer som hör dennes röst, och personen tror alltid att det är dess inre tankar som låter.

Gemensamt för Älskarna är att de alla har som sitt högsta mål att hitta en monogam partner, en livskamrat, nu. Alla älskarna är emotionellt monogama till sin natur – men inte nödvändigtvis sexuellt monogama. Det är upp till spelarna att avgöra var karaktärerna är på hetero-homo-bisexuell-queer-skalan.

Varje skuggälva-älskare-par delar egentligen på en av rollerna ur Shakespears-pjäsen. Ert off-mål är att gemensamt gestalta den rollen. Skuggälvan hakade på sitt offer ungefär när pjäsen börjar, precis när älskarna gick in i skogen. Skuggälvan äter även av Älskarens mat. Skuggälvorna kan höra varandra och prata med andra älvor.

HERMIA

Spelare: Kajsa Greger och Marcus Adell

Inspirationsord: Sann kärlek, renhet, ett fint yttre

Citat: *“But, gentle friend, for love and courtesy Lie further off; in human modesty, Such separation as may well*

be said Becomes a virtuous bachelor and a maid, So far be distant; and, good night, sweet friend. Thy love ne'er alter till thy sweet life end!"

HELENA

Spelare: Elsa Helin och Joel Östlund

Inspirationsord: Emo!

Citat: *"Call you me fair? That fair again unsay! Demetrius loves your fair: O happy fair! Your eyes are lode-stars; and your tongue's sweet air More tuneable than lark to shepherd's ear. Sickness is catching: O, were favour so."*

LYSANDER

Spelare: Karl Ytterberg och Marcus Olsson

Inspirationsord: Passion, sex, carpe diem

Citat: *"One turf shall serve as pillow for us both; One heart, one bed, two bosoms and one troth."*

DEMETRIUS

Spelare: Staffan Fladvad och Jacob Orderberg

Inspirationsord: Ändamålet helgar medlen, makt, ambition

Citat: *"Relent, sweet Hermia: and, Lysander, yield thy crazed title to my certain right."*