



# FANTASYLAJV I SÖRMLAND

Föreningen Generator har genomfört en förstudie om ett fantasylajv i Sörmland.

Syftet var att lägga grunden för och planera ett lajv som går att genomföra för barn och unga i Sörmlandskusten. Målet var att ta fram ett genomförbart och upprepningsbart koncept för ett lajv, att knyta kontakter med lokala samarbetspartners och att hitta en eller flera potentiella platser att genomföra lajvet på.

Förstudien finansieras delvis av EU genom Leader Sörmlandskusten.



## SAMMANFATTANDE REKOMMENDATIONER FRÅN GENERATOR

Generator rekommenderar att gå vidare med ett genomförandeprojekt och börja med ett första, mindre fantasylajv. Förstudien visar att det finns engagemang, samarbeten och idéer som gör detta möjligt. Med ett tryggt upplägg, lokal förankring och tid att växa kan fantasylajv i Sörmland bli en återkommande och uppskattad aktivitet för barn, unga och familjer.

### 1. BAKGRUND OCH SYFTE

Den här förstudien har genomförts under 2025 inom ramen för Leader Sörmlandskustens satsning Kreativa landsbygder och syftar till att undersöka möjligheterna att skapa ett familjevänligt och nybörjarvänligt lajv i Sörmland. Projektägare är Generator, i samarbete med Event X i Katrineholm AB.

Förstudien ska:

- Utveckla ett genomförbart lajvkoncept
- Kartlägga målgrupper, platser och samarbetspartners
- Ta fram en ekonomisk grundkalkyl
- Identifiera lokala nätverk
- Lämna en slutrekommendation om ett framtida genomförandeprojekt

### 2. LOKALA SAMARBETSPARTNERS OCH NÄTVERK

Arbetet har omfattat både platsrekognosering och kontakt med relevanta aktörer i Sörmland.

Lämpliga platser:

- Horsvik – Nyköping  
En dramatisk kust- och skogsmiljö som lämpar sig mycket väl för fantasylajv. Möjlighet finns att även nyttja öarna utanför. Området är ett naturreservat och Natura 2000 område, detta medför vissa försiktighetsåtgärder och vi behöver väva in detta i lajvet. Boda borg driver de tre stugor som finns på området, där finns även avskärmade områden som vi kan vara i utan att störa de som vistas på Horsvik.
- Jagersö – Oxelösund  
Passar för postapokalyptiskt lajv, mysterielajv eller naturäventyr. Jagersö består av många små stugor, koloniområde, vandringsleder samt en camping, så detta



område lämpar sig bara för de typer av lajv där man kan råka på andra människor. Dock finns det en plats som ligger vid skogen och skymundan som kallas "Sommarhemmet" som vi anser är en stark kandidat för ett lajv. Huset "Sommarhemmet" är inte i brukbart skick men omgivningarna passar bra.

Kontakter och intressenter:

- Junis Nyköping (ca 900 medlemmar): Vill samarbeta och samarrangera lajv.
- Nyköpings pastorat: Positiva och rekommenderade kontakt med Stjärnholm.
- Stjärnholm: Visade intresse för konceptet.
- Nyköpings kommun: Hjälper med markupplåtelse via Fatima.
- Jegersö Camping: Mycket positiva till samarbete.
- Oxelösunds kommun: Kultursekreteraren Magnus Lagerström vill föra dialog vidare.
- Boda Borg Oxelösund/Horsvik: Ser möjligheter att utveckla och koppla koncept till Horsvik.
- Studieförbundet NBV: ser möjligheten till att vara medarrangör och skapa förutsättningar för att göra lajv där det folkbildande står i fokus genom studiecirkel i tex lära sig att rena vatten, läsa kartor, laga mat över öppen eld, hantverk kring kläder och scenografi.

### 3. KONCEPT – SAMMANFATTNING

Fantasylajv i Sörmland är ett nybörjar- och familjevänligt lajv inspirerat av naturväsen, magiska uppdrag och sagolika miljöer. Konceptet är skalbart och kan anpassas även till postapokalyptiskt lajv eller mysterielajv.

### 4. KONCEPT – FULLSTÄNDIG VERSION

#### 4.1 Övergripande vision

Fantasylajv i Sörmland skapar en magisk och naturnära gemenskapsupplevelse för barn, unga och familjer. Deltagarna spelar människor, alver, väsen och naturfolk som tillsammans utforskar en värld i obalans.



#### **4.2 Tematik och ton**

- Naturen som scen: Skogar, stigar, klippor och hav möter deltagaren och stärks som spelmiljö.
- Sagolikt men tryggt: Mild lågfantasy, rik på känsla men utan strider eller mörka teman.
- Gemenskap: Ritualer, samlingar och uppdrag bygger stämning och sammanhållning.

#### **4.3 De Fyra Väktarna**

Världen balanseras av de fyra väktarna:

- Rävanden – list, klurighet och problemlösning.
  - Björnanden – styrka, mod och uthållighet.
  - Uggleanden – visdom, kunskap, runor och berättelser.
  - Bäveranden – skaparkraft, byggande och kreativitet.

Uppdrag som utförs både mer schemalagt och utifrån improvisation kan vara; hitta symboler, följa kartor, bygga magiska föremål, diplomatiska möten, lättare samarbetsutmaningar.

#### **4.4 Spelstruktur**

Lajvet kan genomföras som:

- Heldagsevent
- Helglajv
- Lägerscenario 2–4 dagar
- Prova-på-lajv för skolor och fritidsgårdar
- Kollo tillsammans med tex Junis

#### **4.5 Regler och trygghet**

- Vapenfritt event
- Tydliga trygghetsroller
- Föräldrar kan delta eller vara nära.
- Enkla kostymer i naturfärger uppmuntras.

#### **4.6 Rekvisita och scenografi**

Enkla men stämningsfulla element; väktarsymboler, kartor och runor, artefakter, naturföremål, 3D-print.

#### 4.7 Exempel på narrativ

*“När sommaren står som högst försvagas balansen i skogen. De Fyra Väktarna kallar till sig alla folk – människor, väsen, alver – för att återställa harmoni och magisk balans.”*

#### 4.8 Skalbarhet

Konceptet kan även användas för postapokalyptiskt lajv, mysterielajv (Da Vinci-kod-stil) eller nutida äventyrlajv

#### 4.9 Utökade spelmekanismer:

För att skapa ett mer levande, självbärande och engagerande lajv integreras tre kompletterande spelmekanismer i konceptet: questgivers, rykten och skvaller samt AI-stöd i form av ett Orakel.

- Questgivers

Inspirerat av datorspel används en eller flera personer i världen som kontinuerligt kan ge uppdrag. Dessa questgivers fungerar som en naturlig motor i berättelsen och hjälper spelare att hitta aktiviteter, oavsett om uppgifterna är små (hämta ett föremål, leverera ett meddelande) eller större (lösa konflikter, återställa magiska platser). Detta gör lajvet tillgängligt även för nybörjare och säkerställer att spelvärlden alltid är i rörelse.

- Rykten och skvaller – anslagstavla

En fysisk anslagstavla används där både arrangörer och spelare kan sätta upp rykten, efterlysningar, handelslappar, skvaller, varningar och ledtrådar. Det gör att spelarna själva skapar innehåll och driver egna intriger framåt. Systemet ger dynamiskt spel, gör det lätt för försiktiga spelare att delta och skapar en levande värld där information sprids organiskt.

- AI-stöd och lajvets Orakel

AI används både i förberedelserna och under själva lajvet. Under planeringen hjälper AI till att generera intriger, fraktionsmål, rollförslag och spontana uppdragsidéer. Under lajvet kan ett AI-drivet Orakel användas som en mystisk plats eller artefakt som spelare kan rådfråga. Genom röstläge kan oraklet ge gåtfulla svar, visdomar och ledtrådar som stärker stämningen och hjälper spelarna vidare. Detta tillför en modern dimension som samtidigt ramar in som magi eller andlig vägledning i världen.



## 5. MÅLGRUPP OCH MARKNADSFÖRING

### 5.1 Målgrupper:

- Barn 7–16 år
- Familjer
- Skolor, skolklasser
- Föreningar
- Nybörjare

### 5.2 Kanaler:

- Egen hemsida och mailutskick till tidigare kontakter och utvalda föreningar
- Sociala medier
- Vi tar fram egna kanaler för lajvet och bjuder in till dessa, betald annonsering via dessa på sociala medier
- Kommunens kanaler såsom Nyköpingsguiden
- Föreningar – utskick till föreningsregister
- Partners som Junis, NBV och campingar. Utskick till deras medlemsregister, synas i deras sociala medier

## 6. PRAKISKA FRÅGOR: TILLSTÅND; SÄKERHET; GDPR; MÅLSMAN

För att genomföra ett lajv i naturmiljö krävs markägarens tillstånd och, om evenemanget klassas som offentlig tillställning, även polistillstånd. Vid deltagande av minderåriga behövs målsmans godkännande.

All foto- och filmhantering följer GDPR och kräver särskilt samtycke för barn under 16 år. Alla deltagare blir medlemmar i föreningen.

Evenemanget ska ha en enkel säkerhetsplan som inkluderar:

- Tydliga utrymningspunkter
- Trygghetspersoner på plats
- Sjukvårdsmaterial och första hjälpen-område
- Kommunikationsrutiner mellan arrangörer och trygghetspersonal
- Säkerhetsgenomgång för alla inblandade

Praktiska behov såsom ved, vatten, sopkärl, toaletter, skyltning, parkeringsytor och avspärningar ska vara planerade och tillgängliga innan deltagarna anländer. Detta säkerställer en trygg, hållbar och fungerande upplevelse för alla deltagare.

## 7. BUDGET OCH FINANSIERING

### **Ekonomisk kalkyl för 100 deltagare (SEK ink moms):**

#### Plats & logistik:

- Markhyra: 6 000 kr
- Toaletter: 4 000 kr
- Vatten: 2 000 kr
- Ved: 3 500 kr
- Sopor: 1 500 kr
- Parkering/avspärrning: 1 000 kr

Summa: 22 000 kr

#### Rekvisita:

- 3D-print: 500 kr
- Skyltar/kartor: 1 200 kr
- Lägerdekoration: 2 500 kr
- Ritualföremål: 3 000 kr
- Uppdragsmaterial: 4 000 kr
- Förbrukningsmaterial: 700 kr

Summa: 7 900 kr

#### Lägerutrustning:

- Stort tält: 3 000 kr
- Paviljonger: 2 000 kr
- Bord och bänkar: 1 800 kr
- Belysning: 1 500 kr

Summa: 8 300 kr

#### Personal:

- Huvudarrangör: 6 000 kr
- Spelledare: 10 800 kr
- Trygghetsroller: 4 000 kr
- Logistik: 3 000 kr

Summa: 23 800 kr

#### Mat & fika:

- Deltagare: 2 000 kr
- Personal: 600 kr

Summa: 2 600 kr

#### Administration:

- Marknadsföring: 3 000 kr
- Anmälningssystem: 500 kr

Summa: 3 500 kr

**TOTALT: 68 100 kr**

Kostnad per deltagare: ca 681 kr (avrundat 700–750 kr)



#### **Möjliga intäkter:**

- Deltagaravgift (400–600 kr)
- Kommunalt stöd, föreningsbidrag
- Leader genomförandeprojekt
- Sponsorer
- Partnerorganisationer

## 8. REKOMMENDATIONER- MÖJLIG VÄG FRAMÅT

Efter arbetet med förstudien ser Generator att det finns mycket goda möjligheter att genomföra ett fantasylajv i Sörmland. Intresset från både samarbetspartners och tänkta deltagare är stort, och det finns flera platser som passar bra. För att komma vidare på ett tryggt och hållbart sätt vill vi arbeta utifrån följande steg.

### 8.1 Testa i liten skala först

Vi rekommenderar att börja med ett första, mindre lajv – ett pilotlajv. Det behöver inte vara stort, utan lagom för att vi ska kunna prova hur allt fungerar i praktiken. Ett deltagarantal på cirka 50–80 personer känns rimligt till att börja med. Syftet med pilotlajvet är att:

- Testa spelupplägg, logistik och trygghet
- Se hur barn, familjer och nybörjare upplever lajvet
- Samla erfarenheter inför framtida arrangemang

Det är helt okej om allt inte blir perfekt första gången – det viktiga är att vi lär oss och bygger vidare.

### 8.2 Bestäm plats och samarbeten i god tid

En viktig del för att lyckas är att vara ute i god tid med plats och samarbeten, vi kommer därför att jonna för att:

- Tidigt välja en huvudplats för lajvet, som överensstämmer med temat
- Ha en tydlig dialog med markägare och lokala aktörer
- Fortsätta samarbeten med exempelvis Junis, studieförbund, campingar och kommuner

När fler känner sig delaktiga blir arrangemanget både tryggare och roligare.

### 8.3 Skapa tydliga roller och trygghet

Eftersom lajvet riktar sig till barn och familjer är tryggheten extra viktig. För att säkerställa tryggheten vill vi att:

- Det är tydligt vilka som är arrangörer och ansvariga
- Trygghetspersoner finns på plats under hela lajvet
- Information till deltagare och föräldrar är enkel och tydlig

Ett tryggt arrangemang gör att både deltagare och funktionärer vågar slappna av och ha roligt.

#### 8.4 Låt lärande och delaktighet vara en naturlig del

Vi ser stora möjligheter i att kombinera lek och fantasi med lärande. Det kan till exempel handla om:

- Enkla workshops, studiecirklar eller förberedande träffar
- Hantverk, naturkunskap och samarbetsövningar
- Att deltagarna själva får bidra till världen och berättelsen

Detta stärker både gemenskapen och känslan av att alla är med och skapar.

#### 8.5 Tänka framåt redan från start

Redan från början vill vi tänka på hur lajvet kan leva vidare. Det gör vi genom att:

- Planera ekonomin så att lajvet kan genomföras igen
- Kombinera olika former av stöd, avgifter och samarbeten
- Ta vara på erfarenheter och utveckla konceptet steg för steg
- Skapa ett hållbart team som vill arbeta med detta över tid
- Samarbeta med studieförbund genom att göra cirklar inför och under lavjen.

Målet är att detta inte bara ska bli ett engångstillfälle, utan något som kan återkomma och växa över tid.



Förstudien finansieras delvis av EU  
genom Leader Sörmlandskusten.



Medfinansieras av  
Europeiska unionen

