

# Moldia III

-Helis Dag-  
24-27 Juli

– *Vi kräver att någonting görs!*

Orden ekade genom den jättelika tronsalen. – *En av våra män har blivit bortförd av dessa... vildar! Om ni tror att handelshuset Lunedo kommer att sitta tyst och vänta så har ni fel!, Ers majestät.* De sista orden sades i en mildrande och intränat diplomatisk ton. Konung Wilhelm af Shrieber satt med hakan i handflatan och stirrade eftertänksamt ned i bordet. Tankarna började fylla hans huvud och resonemangen rasade isär, likt ett sandslott som gång efter gång träffas av havets vågor. Aldrig hårt eller obarmhärtigt utan svagt och sakta tills det inte fanns någonting kvar. Dessa handelshus, en gång trogna undersåtar. Idag? Vem har makten? Förr i tiden var det bättre, enklare. Ingen ifrågasatte sin plats. Konungens ord betydde någonting! Det var sanningen! Handelshuset tar sig mer och mer rättigheter för varje dag som går. Adelsmännen säljer sina områden i syfte att vinna en tillfällig lyx. Vem gav dem deras områden? De män som regerat detta land i århundraden har gjort det utan att rådfråga sina undersåtar, ett råd? Vilket skämt! En samling ofrälse som tror att bara för att de är rika skulle de vara dugliga nog för att ge råd åt kronan. Varför skall en härskare fråga om lov när han tar sina beslut? Vilken härskare är jag då?

– *Nåväl, en av era handelsmän har blivit attackerad av detta folkslag... Tyrerna? Detta är naturligtvis beklagligt. Om ni tror att jag kommer lösa detta genom att skicka en större styrka soldater till området så gör jag naturligtvis det. Men om ni väljer att be om det så borde ni vara medveten om riskerna i ett sådant åtagande. När väl soldaterna anländer så kommer deras första...*

– *... Åtgärd vara att finna vår man och utrota dessa vildar en gång för alla!*

För att vara en av Lunedos handelsmän var han mycket ung, mycket ung. Det var länge sedan någon avbröt mig, vid de få tillfällen det hänt har det varit regenter från de kringliggande länderna. Tiderna förändras verkligen. En allvarsam tystnad lägrade sig över salen, konungen rättade till sin plats och reste sig sakta. Lunedos skrikhals krympte markant i takt med att konungen intog rummet.

– *Ni ber uppenbarligen om detta. Jag skall skicka dit en stor styrka män och ta hand om problemet, om vi har tur lever handelsmannen i fråga, om inte? Tråkigt, men jag kan lova er att hans död kommer hämnas tiofalt. Soldaterna kommer därefter posteras i handelsstationen fram till dess att hotet verkligen är försvunnet. Förresten... avbryt mig igen och jag kommer att låta er familj se på när ni äter upp er egen tunga.*

Den samlade Lunedodelegationen, bestående av skrikhals som nu börjat svettas ymnigt och flackandes med ögonen, satt tysta i säkert en halv minut. Så småningom tog äldremannen, den riktiga makten bakom tronen, till orda.

– *Ett utmärkt beslut ers majestät. Jag talar för hela handelshuset när jag säger att en rättvisare och dugligare konung har landet aldrig haft.*

Naturligtvis måste de sitta där och le nu när jag tagit mitt beslut, men ler de inombords? Naturligtvis inte, ingen älskar att militären tar kontrollen över en plats. Det blir *svårare* att idka handel, eftersom nu måste lagar följas.

Wilhelm satt för sig själv när salen tömdes på folk, bara vakterna och rådgivaren satt kvar. Rådgivaren, en uråldrig man med ofantlig visdom satt tyst och betraktade salens tak. Ett dåligt tecken, det är något han bara gör om han har invändningar mot ett beslut. Naturligtvis skulle ha aldrig yppa sin mening utan att bli tillfrågad, irriterande nog. En generande tystnad uppstod mellan konungen och hans trogne undersåte. Rådgivaren hade till och med börjat trumma med fingrarna mot bordet. Wilhelm orkade inte längre.

– *Nå? Vad har ni att säga om dagens förhandlingar, Olderik?*

Olderik, rådgivaren, gjorde en dramatisk paus, trots att vad han hade att säga uppenbarligen var mycket viktigt. Ett tecken på självkontroll. Så småningom tog den gamle geten till orda.

– *Ni väljer att skicka in militären? För att lösa detta? Vi kan bara tala om och besluta efter vad vi vet. Vad vet vi? Att en av handelshuset Lunedos företrädare uppenbarligen blivit kidnappad av lokalbe... urinvånarna i området. Tyrerna är som vi vet inte ett krigarfolk, vad kan ha fått dem till att ta en så drastisk åtgärd. Vad begär dom? Ingen vet och antagligen kommer ingen få veta det heller eftersom*

*militären kommer att ställa frågorna. Vad jag föreslår, ers majestät, är en smidigare lösning på detta problem, kanske... Förhandlingar? Som ni vet kommer även handeln skadas av militärens närvaro. Vad hoppas ni uppnå, ers majestät?*

Om det var någonting som Wilhelm uppskattade så var det att hans rådgivare också varit rådgivare åt hans far vilket gav den sällsynta effekten att Olderik inte såg på en kung som den enda kungen utan bara en i raden av många kungar. Vad man slapp var följande: Inställsamhet, fåniga leenden vid helt fel tillfällen, nervositet osv. Men ibland kunde även ärlighet vara plågsamt. Wilhelm suckade djupt.

- *Soldaterna har blivit skickade, det var vad handelshuset begärde. Men jag håller med om att det inte var den bästa lösningen på problemet. Vad säger den lokala vaktstyrkan om det här?*
- *Ytterligare besvär, ers majestät, vaktkaptenen har avgått och hans ersättare har inte anlänt ännu. De rapporter vi fått från de återstående vakterna är, vid de tillfällen vi lyckats läsa dem, bristfälliga. Om en utredning av detta sker så lyckas de dölja det väl, ers majestät.*
- *Nåväl, se till att ersättaren förstår vikten av att lösa detta fall innan militären tar över. Det skulle naturligtvis vara det ultimata. Jag behöver inte er hjälp mer idag Olderik... Försvinn.*
- *Naturligtvis ers majestät. Olderik reste sig och gick i rask takt mot utgången.*

## Helis dag

En natt för många år sedan vaknade en liten gris vid namn Heli upp och kände lukten av brandrök. Förskräckt sprang han ur sin stia och skrek som bara en liten gris kan. De som hörde hans skriande vaknade och gjorde vad de kunde för att släcka branden, men tyvärr spred sig elden snabbt och de få som var vakna kunde inte göra mycket. Heli rusade längs eldens framfart och väckte alla i staden, så småningom kunde elden stoppas och staden räddas. Detta var i sanning ett av allfaderns mirakel, att en gris en natt skulle rädda en hel stad. Staden som heter Domill reste en staty av den lilla grisen och varje år firar man i Helis minne med en jättelik festlighet.

Denna sedvänja firas naturligtvis över hela Moldia och så även i handelsstationen Khaspir. Från hela bygden strömmar folket, inte för att Khaspir är den största av platser i området utan därför att det är en handelsutpost dit många köpmän styr kosan. Hela platsen kommer klädas i blomblad och kanske, bara kanske, kan man få se grisen Heli under denna magiska afton.

## Vision

R.L.S har i år äran att bjuda in er till vårt tredje lajv i Moldia kampanjen, för de som inte varit på något av våra tidigare lajv så kan jag säga att detta är ett lajv med all betoning på stämning. Detta är inte ett nybörjar lajv och därför är kraven höga både på utrustning men även på spelande, mer om detta senare. De roller vi önskar är vanliga, trovärdiga människor med ordinära yrken. Under dessa tre dagar lajvet pågår kommer det mesta cirkulera kring marknaden och naturligtvis festligheterna. Om ni söker ett lajv där man har spänning och strid som ledord kan jag bara rekommendera er att söka vidare. ”Skräcken i skogen” som nu för tiden börjat bli ett allt för vanligt ord inom lajvsverige kommer inte att finnas representerat på lajvet förutom möjligtvis bybornas egna rädslor som i så fall stammar från vidskepelse. Alltså, vi erbjuder er ett lugnt trivsamt lajv i vad man kan kalla vår kampanjs ”vardag”.

## Byn

Vårt mål är att vi ska kunna gestalta en trovärdig illusion av en by, därför så har vi beslutat att vi ska försöka att använda oss av kampanjroller i så stor utsträckning som möjligt. Forfarande kommer det självklart att finnas engångsroller kvar för de som vill spela en sådan. Men vi vill att ni ska se möjligheten med en kampanjroll, en roll som kan utvecklas under lång tid och inte bara under de dagar lajvet är. Vi ska försöka skapa en känsla av att de val och handlingar som karaktären väljer också får konsekvenser som man får uppleva på kommande lajv. En sak till är att för dessa kampanjroller (alltså de som bor i byn med omnejd) kommer det om allt går som vi har tänkt att arrangeras lite mindre lajv någon gång om året så att man verkligen kan lära känna sin karaktär och alla andras.

## Kort om byn Khaspír

Genom länet Arnon löper den nybyggda handelsleden Heebra. Om man färdas söderifrån för att ansluta sig till leden så är den lilla utposten Khaspír den sista chansen att få sova med tak över huvudet på flera mils färd. Byn är en handelsutpost som tidigare ägdes av länsherren. Pga en ekonomisk knipa sålde länsherren den lilla utposten och omnejd. Utposten, som då kallades Favos, köptes av de två handelshusen Kaspria och Khasir. Utposten får många resande handelsmän på väg till Heebra. Byn besöks ibland av de bönder som färdas från sina gårdar för att gå i kyrkan samt för att sälja och köpa varor. Byn består av ett värdshus tre stugor, en kyrka, ett vakthus, och en mindre stuga. Det finns en mycket vacker sjö alldeles i anslutning till byn.

## **Roller som söks i byn**

### **Bofasta** (Kampanjroll)

Roller som skulle kunna bo och försörja sig i den by som vi har. Alltså inga legoknektar eller riddarbaroner utan enkla människor som kämpar med de enkla medel som finns till hands för dem. Dessa roller är för de som verkligen vill sätta sig in i en karaktär och utveckla den under lång tid. Detta bjuder på mycket lajvande och många att lajva med då vi ska försöka svetsa ihop de som bor i byn så bra som vi kan, så vi verkligen kan få byn att leva.

### **Bofasta i omnejd** (Kampanjroll)

Detta är de karaktärer som är bofasta i Borkulle eller i byns omnejd. Dessa är kampanjroller men dessa roller behöver inte i samma utsträckning alltid gestaltas på lajven och mycket av den materiella utvecklingen för karaktärerna sker i vår fantasi och är inget som vi kan se på lajven. Vårt mål är att vi även ska kunna skapa borkulle i vår fantasi så att de karaktärer som kommer där ifrån också ska kunna få känna den gemenskap som man får när man bor i en by tillsammans. Det finns också möjlighet att spela karaktärer som reser mycket mellan byarna då det inte är så långt ifrån dem, tex. budbärare eller någon som levererar cider till världshuset eller nått liknande.

### **Gruvarbetare** (Engångsroll / Kampanjroll)

Då det är helgdag på Helis dag så betyder detta att gruvan står still och självklart är detta en anledning att festa och ha roligt. Men alla gruvarbetare vill inte fira på den lilla och skabbiga taverna som gruvbyn erbjuder, utan tar och beger sig till de närliggande byarna som Borkulle och den lilla byn Khaspír. Gruvarbetare är grova i mun och brukar för det mesta hamna i trubbel då deras burdushet och högljuddhet inte alltid uppskattas av de bofasta som är vana vid ett ganska lugnt liv. Detta är roller som man kan göra till kampanjroller helt beroende på hur lajvet artar sig eller sin egen vilja. Detta är karaktärer som är i byn för att festa och ha roligt och som inte riktigt vet vad som är lämpligt att säga i kvinnors sällskap. Detta leder i många fall till att någon protesterar och slutar i värsta fall med bråk (inte strid). Dessa roller kan erbjuda mycket roligt lajvande med mycket sång och dans på världshuset och då gruvarbetarna har ett rycket om sig som inte gör dem allt för populära bland de bofasta så kan många roliga situationer uppstå. Kan dock tilläggas att man nog inte ska vara rädd för att hamna i fängelsehålan en mindre tid.

### **Begravnings följe** (Kampanjroll / Engångsroll)

På lajvet kommer en begravning att äga rum och vi söker bofasta ifrån Borkulle eller någon annan som kände, var släkt eller hade någon annan relation till den avlidne. Mannen i fråga var en ganska väl mående bonde som hade gott inflytande både här och där. Dessa rollerna kan vara en kampanjroll eller en engångsroll beroende på hur ni själva vill ha det. Dessa rollerna kommer att bjuda på mycket varierat lajvande då de olika sörjande har olika relation och synsätt på den avlidne karaktär. Var beredd på högljuda diskussioner blandat med gråt och sorgarbete och dessutom en fest att hedra den döde på. Något för lajvaren som vill ha mycket att diskutera och göra på lajvet.

### **Tyrer**(urbefolkning)

Tyrerna är den ursprungliga befolkningen i det område lajvet utspelar sig. De är generellt sett mycket primitiva i jämförelse med de andra folkslagen i Moldia. De bor uteslutande i tält eller kojor i skogen. Majoriteten är jägare och de lever av det skogen har att erbjuda. Eftersom Tyrerna är mycket revirtänkade så har en hel del problem uppkommit mellan dem och de "nya" folkslagen. Tyrer har vid flera tillfällen skrämt bort folk från skogen som kommit för nära deras bosättningar eller jaktmarker. Den äldre generationen Tyrer verkar dock vänligare

inställda då de ofta idkar byteshandel med nybyggare odyl. Tyreerna följer en naturreligion där de dyrkar flera olika typer av djursymboler och andeväsen. Inspirationen till detta folk har vi tagit från båda de indianska och keltiska folkslagen.

### **Bofasta (kampanjroller)**

De anklagade unga Tyreerna som valt att bryta med de mer fredliga yngsta och äldsta inom stammen. Dessa är frustrerade hetsporrar som väljer att strida mot civilisationens intåg.

Antal: 5-10

### **Besökande (engångsroll)**

Dessa har vid ung ålder lämnat Tyrsamhället av olika anledningar och nu valt att leva bland de "civiliserade" folkslagen. De har nu hört om den mördade handelsmannen och fruktar en katastrof då konungen valt att skicka sina soldater mot deras folk.

Antal: 2-10 av helt olika yrken och bakgrund.

Mer information kommer efter intresseanmälan.

## **Andra besökare**

### **Handelsmän**

Dessa besöker ofta Khaspir för att sälja sina varor till handelshuset och de bofasta. Särskilt många handelsmän väljer att komma på "Helis dag" omvandlas till en festplats. Väljer man att spela en handelsman som för handel under lajvet får **100 kr rabatt**. RLS kommer att köpa råvaror som räcker åt tre stycken handelsmän (råvaror säljs alltså för lajvpengar). Självklart uppmuntrar vi att ni säljer andra varor än matvaror men vi kan tyvärr inte finansiera dessa inköp.

### **Underhållare/gycklare**

Vi ser väldigt gärna underhållare av alla de sorter och slag på lajvet. De som väljer att spela underhållare ska utöva sitt yrke aktivt under lajvet och betalningen för detta är **fritt inträde på lajvet** (medlemsavgift tillkommer).

### **Genomresande**

Olika tänkbara roller som valt handelsleden "Heebra" för att ta sig till länshuvudstaden Domill och valt att stanna till i den lilla byn Khaspir.

### **Vallfärdande troende**

I utkanten av byn finner man "Belynias stenar" (se religionen). Hit vallfärdar ofta troende för att be. Det är även vanligt att blivande munkar och präster måste genomföra en vallfärd till en helig plats; Belynias stenar är en sådan plats.

### **Övriga roller**

Vi söker inte orcher, legoknektar, äventyrare, vampyrer, demoner, magiker eller annat trams som passar på ett vanligt lajv där (tyvärr) inte alltid stämningen står i centrum. Självklart om ni har en bra idé på en roll så kontakta gärna oss men var beredd på att vi kommer att vara väldigt restriktiva med nya roller som kan ändra balansen på lajvet.

## **Handelshuset Lunedos expedition**

Då en av handelshusets män troligtvis blivit kidnappad, kanske tom mördad så har det nu beslutats att saken skall undersökas och om möjligt även ställa den/de skyldiga till svars för sina handlingar. Rådet beslutade sig för att detta var en uppgift för före detta vaktasoldat Emilè Marado var det självklara valet då han tidigare haft erfarenhet av liknande situationer. Åldermännens representant på uppdraget föll på Jean Wortin, son till Lunedos nuvarande revisor, Alexander Wortin. Jean å sin sida är inte framförallt inriktad på uppdragets lyckande eller misslyckande utan främst att Lunedos ära och traditioner upprätthålls. Utåt sett är han alltså expeditionens ledare men inte engagerad i efterforskningarna vad gäller detta ärende.

Med sig har han följande:

Felix Rentier, skrivare och tidigare kurskamrat med Wortin vid det Marlèiska universitetet, idag Wortins personliga assistent, på dennes begäran. Han behärskar flera olika språk flytande och kan skriva merparten av dessa, oavsett stil. Rentier kommer inte från någon fin familj utan studierna bekostades av det munkkloster där

han fick sin utbildning vid unga år. Mycket på grund av detta så kämpar han dubbelt så hårt med varje uppgift som ligger för honom. Felix har idag låtit handelshuset bli hans familj och han hoppas att han en dag skall bli upptagen i kamratskapet trots hans enkla ursprung.

Gottfrid Lewen, nyutexaminerad jurist och klasskamrat med Wortin, denne arbetar på sin faders enkla praktik och är inte egentligen en del av sällskapet på så sätt. Gottfrid är Wortins bästa vän och denna gång följer han med för att han ville komma bort från storstadens trängsel och smuts. Gottfrid är en ganska enkel person som tror på människans godhet och hoppas att det komplicerade lagsystemet skall kunna brytas ned till något enklare, nämligen rättvisa. Än så länge är han dock ganska besviken då det förefaller svårare än han tidigare trott. Idag är han sin faders assistent och "lärt sig" genom att studera sin fader. Låt oss nu återvända till Emilè Marado och de män och kvinnor han valt som följer honom under uppdraget. Från den tid då Emilè var sergeant i stadsvakten i landets huvudstad Tormøn hade han alltid haft ett öga för det andra inte såg. Exempelvis de våta skoavtrycken på mattan i biblioteket eller att glasskärvorna faktiskt låg utanför huset och inte inuti som man normalt sett skulle misstänka om det var frågan om ett inbrott. Emilè hyrdes av handelshuset Lunedo då de insåg att en sådan man faktiskt kunde vara mycket användbar vid vissa situationer. Han är alltså inte en handelsman och handel eller ekonomi intresserar honom föga, gåtor däremot är hans styrka. Med sig har han följande:

Jürgen Leiden, en före detta kollega som kanske inte kom speciellt långt inom stadsvakten men som livvakt och kämpe är han en fenomenal murbräcka inför de tänkbara hot som kan komma i Emilès väg under de farliga uppdrag handelshuset skickar dem på. Han är dock inte en av de mest intelligenta personer som sett guds ljus. Jürgen är dock inte dum, bara långsam, förutom i fysiska situationer då han reagerar blixtnabbt och instinktivt. Emilè och Jürgen känner sig aldrig oroliga om de står vid varandras sida även i mycket farliga situationer.

Sonja Haldursdottir, ursprungligen från folkslaget Tûr vilket gör henne ovärderlig under uppdraget då hon kan sköta eventuella förhandlingar men ursprungsbefolkningen som troligtvis kidnappat handelsmannen. Sonja hamnade i handelshuset då hon försökte stjäla av dem. Hon är en mycket skicklig tjuv men det är något hon lagt åt sidan då hon nu sköter eventuella klagomål som kommer från Tûrerna.

Dr Françoise La Venini, är född och uppvuxen hos den Marlèeiska överklassen, en ung man med stor ambition. Françoise är en av de få som någonsin lyckats få doktorsgrad vid det Marlèeiska kungliga universitetet före 20 års ålder. Vid flera tillfällen har hans kunskaper kommit i till stor användning för Emilè då det stött på svårförklarade fenomen eller händelseförlopp. Françoise har accepterat anställningen mest av det skälet att det kommer öka hans anseende hos huvudstadens mer förnäma då han öppnar sin egen mottagning.

Dessa karaktärer är alltså ett måste i följet, det är fritt för er att vidarearbeta dessa efter bästa förmåga, men låt mig se över era rollförslag därefter. De flesta av rollerna är skrivna som manliga men det är naturligtvis inte ett krav utan byt kön på dem om ni behöver. Om ni vill utöka gruppen så går det bra och vad som främst kan behövas är vakter.

Har ni några frågor så är det bara att ringa mig.  
Peter Baum: 0457-12117  
Eller maila mig: peter\_baum@email.com

### **Sökta roller inom Lunedoföljet**

Jean Wortin: Lunedoföljets ledare.  
Felix Rentier: Skrivare och tolk.  
Gottfrid Lewen: Jurist.  
Emilè Marado: Undersökare.  
Jürgen Leiden: Livvakt.  
Sonja Haldursdottir: Tyrntolk och folkvetare.  
Dr Françoise La Venini: Läkare.  
4-8 vakter och tross.

## **KRAV & REGLER**

### **Du och din utrustning**

Hur viktig din karaktär än är för dig (vilket egentligen är viktigast) så är det din utrustning som alla kommer att se. Utrustningen och klädseln skall självklart vara helt "lajvenlig", med detta menas att utrustningen ska se ut som om den var ifrån medeltiden. Pepsi-flaskor och regnrockar är saker som kommer att driva oss arrangörer till vansinne och er ifrån området. Våra krav på "tidsenlig" utrustning är mer eller mindre totala. Exempelvis glasögon bör se lajvenliga ut. Kängor som ser bra ut är godkända även om de har gummi-sula. Vi har en ganska enkel regel kring hur vi behandlar off-utrustning. Den heter "syns-ej-finns-ej-regeln" och lyder så här; Så länge tinget ej syns och inte heller kommer att kunna synas så är det godkänt. Kort sagt så kan man ha med sig mobiltelefon, nycklar, bandage osv så länge de ligger i en off-märkerad behållare. Behållaren ska i sig vara helt lajvenlig och off-märket ska vara lätt att se. Mat är oftast ett problem att hålla helt inlajv. Lättast kommer ju bli att tillaga de råvaror man köper på marknaden. Ni bör ha med er något att laga maten i, exempelvis en kittel eller gryta.. Ens boende ska till synes vara helt inlajv och vi vill ej se:

Icke-lajvenliga tält

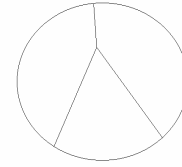
Militärtält

Plastdunkar

Plåtburkar

Silvertejp

Presenningar



Off-Märket

Det är viktigt att inte bara ha tidsenlig utrustning utan även karaktärsenlig, svärd fanns på medeltiden, men det var inte så vanligt att bönder sprang omkring med dem. Inte heller bär den fattiga tiggaren runt på ett gäng silverbägare (om han nu inte stulit dem) likväl som adelsmannen inte går runt klädd i säckväv. Inte heller bör stridbara roller bära glasögon.

## Stöld

Man får stjäla saker som ej leder till att den bestulnes möjligheter till lajvande förminsкас. Man får ej stjäla exempelvis kläder då detta klart minskar den bestulnes möjligheter att lajva. Tältpinnar och serviser är även de saker som kommer att saknas alltför mycket för att få stjälas. Smycken och annat krimskrams samt saker som har uppenbara anknytningar till lajvintriger (exempelvis dokument och kartor) får stjälas. Mat får man aldrig stjäla mat eller off-lajv märkta saker.

## Off-lajv

Off-lajv, är ju sånt som vi alla vill undvika. Passerar ett flygplan över området så bör man totalt ignorera planet, inte försöka bortförklara det som en metalldrake eller något annat fånigt. Joggare och andra icke-deltagande individer är även de off-lajv, och ska inte behöva dras in i vår hobby, dessa bör totalt ignoreras och absolut inte konfronteras på något elakt sätt,

allemanrätten ger dem rätt att springa runt i skogen. När är det ok för en lajvare att gå off-lajv då?

I princip, när man inte stör någon annan. Om ni måste diskutera hur dåliga lajvare de från

"Glesby" är så gör det när det inte finns skuggan av en chans att någon annan hör detta. Om

någon blir skadad (på riktigt) så är det en självklarhet att gå off-lajv för att hjälpa den skadade. Man går inte off-lajv för att man råkar bli störd när man sover. Skulle din karaktär avlida (se regler vid strid) så bör ditt beteende bero på situationen. Händer detta i byn eller där det finns folk så kommer liket att spela en stor roll under en viss tid, en roll som du helt enkelt får ta på dig att spela. Sker din död ute i skogen så är det lite väl mycket begärt att du ska spela lik i de timmarna (eller dagarna) tills någon finner dig. I sådana fall får du försöka smyga iväg bäst du kan, alternativt kan du krypa in mot närmaste samling med karaktärer och dramatiskt avlida exakt när du når dem. Om du möter någon vid ditt smygande så får du visa off-lajv tecknet, detta genom att knyta din högra näve och hålla den över ditt huvud. En person som gör detta tecken skall självklart ignoreras.

## Vapen

Närstridsvapen: Dessa ska vara gjorda av latex och vara konstruerade enligt följande regler;

- Svärdet ska fortsätta minst 5 cm förbi stommen och en läderbit ska vara placerade vid stommens topp. Vapen utan läderbiten kommer inte att bli godkända!
- En stor och mjuk knock-knopp ska finnas längst ned på svärdet.
- Dolkar ska ej ha någon stomme.
- Vapen får ej vara för tunga då de kan orsaka krosskador.

Givetvis kan man ha andra vapen än svärd och dolk men tänk dock på att göra dem så säkra som möjligt. Kättingvapen är ej tillåtna. Tänk på att ej överdimensionera klubbor odyll. Är ni osäkra på om ert vapen kommer att bli godkänt ta med ett extra.

Avståndsvapen: Vi tillåter bågar och armborst. Dess kraft ska vara på maximalt 20 pound. Dessa vapen får ej användas då sikten ej tillåter det, exempelvis då det är mörkt. Vid pilens spets ska en 5-krona placeras (eller ett lika stort objekt). Pilarnas spets ska ha en diameter på 5 cm. Läder, latex eller tyg kan med fördel användas till spetsbeklädnad, dock ej silvertejp. Pilar måste ha styrfjädrar.

Sköldar: Sköldar ska ha vaddering runt kanterna som ej består av silvertejp. Sköldar får under inga omständigheter användas som vapen!

Frågor kring godkännande av vapen kan riktas till Robert Karlsson (Tel: 0457-21793).

Tips kring produktionen av vapen finns på Syskonskapets hemsida (<http://lrp.zon.se>) samt på vår hemsida (<http://www.larp.com/rls>).

## Minderåriga på lajvet

Självklart kommer inte endast myndiga personer att existera på lajvet. Byn skulle i så fall utgöra en väldigt skev befolkningspyramid. Personer som ej är myndiga men ändå vill delta på lajvet får endast delta om en ansvarig myndig person kan utses. Denne ansvarige har fullt ansvar för att den minderåriga ej förtär alkoholhaltiga drycker. Kommer vi att finna en drucken minderårig så kommer denne omedelbart sändas hem, tillsammans med den ansvarige.

## Får man inte göra, inte bra...

Vissa saker får man inte göra på lajv, sådana saker får man inte heller göra på lajv, kort sagt så gäller Svea rikes lag. Vi är inte poliser men kommer att uppehålla de regler som vi har skapat för att göra lajvet så bra och säkert som möjligt.

- Alkoholintag sker på eget ansvar.
- Röka får man göra (tobak dvs) så länge man använder sig av pipa. Snus går även bra.
- Du får aldrig förstöra någon annans egendom, även då det är lajv och du tycker att det skulle vara stämningfullt att skära sönder någon annans kläder, eller slänga iväg någons vapen i sjön. Du blir ersättningsskyldig enligt svensk lag och skickas hem om det gjordes med flit.
- Man får absolut inte förstöra i naturen. Om skadegörelse skulle förekomma så skulle RLS kunna komma att förlora sitt lajvområde. Personen som orsakade skadan kommer att bli ersättningsskyldig och för all framtid förvisas ifrån området. Man får inte bryta grenar, spika i träd, eller på andra sätt förstöra naturen. Behöver ni material till ert vindskydd eller vad det nu kan vara så tala med oss arrangörer, så hjälper vi er.
- Arrangörerna ordnar och godkänner eldplatser. Det är för allas säkerhet som denna regel finns. Den gäller dig som är ordförande för scouterna likväl som den gäller för alla andra.
- I djurs närhet är det förbjudet att slåss. Kycklingar odyll är ofarliga djur, hästar och hundar kan vara desto farligare. Medtager du djur så måste du meddela arrangörerna detta i förväg. Du ansvarar för de djur du tar med.

## Strid

På lajv inträffar ibland ett litet fenomen som kallas strid. Vår intention är att det ej kommer att förekomma några strider under detta lajvet. De föregående lajven i kampanjen har klarat sig utan att ett enda slag har utdelats. Och vi hoppas även att det förblir så även på detta lajvet. Tänk på vad det innebär att ge sig in i en strid med vapen. Din karaktär kan dö (faktiskt). Vårt stridssystem är så enkelt som möjligt. Strid är inte någon viktig del av lajvet

och speciellt inte systemet bakom vem som "vinner". Det viktigaste är inte att hålla sig till reglerna utan till sitt sunda förnuft. Om någon går lös på dig med en brödkavel kan självklart inte våra vapenskadestystem användas, då får du helt enkelt tänka dig vad som skulle hända dig om det var en riktig brödkavel.

## Vad man ej får göra i strid:

Man får ej slå mot huvud, skrev eller kvinnors barm.

Man får ej slå person som ligger ned annat än symboliskt och då utan kraft.

Man får ej stöta med vapen.

Man får ej använda avståndsvapen då det är mörkt.

## Skador

Principen är : Blir man slagen med ett vapen så får man ett i skada för varje träff. Träffar i huvudet räknas inte och det är dessutom strängt förbjudet att slå i huvudhöjd (arrangörerna kommer att gripa in om någon inte kan hantera sitt vapen). Snuddar vapnet så behöver man inte räkna träffen. Ett slag skall vara ett slag, det må vara ett lätt latex-vapen men det ska representera ett riktigt vapen, spela dess vikt! Man får självklart inte slå så pass hårt så att det finns risk för skador. När du blir skadad skall du att spela din skada.

Då du förlorar ditt/dina kp i en kroppsdel så är den icke-brukbar. Skulle denna kroppsdel vara bröstorg eller mage så faller du genast till marken och är ej kapabel till annat än att krypa.

När dina kroppsöäng tar slut är du nedgjord, medvetslös. Efter att, eventuellt, ha blivit förbunden tar det 12 h innan du kan räknas ha några kroppsöäng, du är inte kapabel att strida och har väldigt ont i ytterligare 12 h (olika karaktärer har självklart olika mycket ont).

Efter lajvet då din (kampanj)karaktär har ådragit sig skador uppsöker du arrangörerna som sedan avgör om du kanske kommer att lida av permanenta skador.

## Gifter

Gift kommer ej att i någon direkt utsträckning att över huvud taget existera på lajvet men vi har skapat ett smart litet regelsystem ändå. Om man vill spela en karaktär som har med gifter att göra så nämner man detta klart och tydligt då man anmäler sig. Vill man förgifta någon under lajvet så måste man lyckas smussa i giftet i antingen dryck eller mat. Det man ska smussa i, giftet, representeras av en vanlig kork. Beroende på dess färg så har giftet olika effekter. Hur kraftig effekten blir beror även på hur pass mycket av drycken eller maten offret förtärt. Blå: Sövande gift. Offret somnar lugnt och fint efter att i 5 minuter känt sig väldigt trött.

Röd: Dödligt gift. Efter 10 minuter märks giftet av då offret drabbas av kraftiga spasmer för att 20 minuter senare avlida om inte motgift finnes.

Vit: Illamående. Offret mår väldigt illa i ett par timmar och kan under tiden inte företa sig något mer än att ligga och "ojja" sig.

## Döden

Din karaktär kan komma att avlida under lajvet. Detta kan ske genom att du:

- Dör av skadorna efter en strid: När du har förlorat dina kroppsöäng är du nedgjord. Detta innebär att du kan komma att dö. Om du inte lyckas att nå en läkekunnig som kan förbinda dina sår inom 30 minuter förblöder du och dör.

- Dör av förgiftning, se gifter.

- Dör genom att någon skär halsen av dig, halshugger dig eller av någon annan rent självklar anledning, såsom att någon utdelar ett tiotal hugg emot dig då du ligger nedgjord.

Det är kort sagt ganska lätt att dö på våra lajv. Varför då, frågar du dig? Det är ju inte kul att dö! Nej, det är inte kul att dö, därför bör man inte heller försätta sig i situationer där man riskerar att dö.

Du har som lajvare även ett ansvar att inte döda i onödan, självklart bör du spela din karaktär men det är en avvägning som du får göra.

## Hur ska man bo?



Bor man i byn så ska man bo i byn. Ni får om ni vill medtaga sektionerbyggda hus. Ni kan även om ni vill bygga permanenta byggnader på området åt era kampanjkaraktärer. RLS står för byggnadsmaterialet och ni är garanterade förtur på byggnaderna på kommande lajv. lösa sitt boende på annat vis. Vissa kanske utövar sitt yrke säsongsvis som exempelvis fiskare, jägare och timmermän så kan man lösa boendet genom tillfälliga sovplatser såsom tält, vindskydd eller boende på värdshuset.

## ANMÄLAN

Intresserad av att delta?

Välj i så fall först en roll som du skulle vilja spela. Kontakta sedan den arrangör som är ansvarig för gruppen, helst via email.

Efter denna preliminära anmälan är det dags att anmäla sig.

Den gör du genom att sätta in en viss summa pengar på antingen vårt postgiro 44 75 29-9, eller på vårt bankgiro 5567-5185.

Anmälan	300kr
Medlemsavgift	50kr

OBS!! En kostnad på 50 kr tillkommer om betalning sker efter den 20:e Juli.  
Om betalning sker på plats så kommer en kostnad på 100 kr tillkomma.

OBS!! Mat kommer att fungera annorlunda för tyrer än för andra roller. Kostnad för lajvet och andra detaljer kring tyrer och mat ges vid preliminär anmälan.

OBS!! Du måste vara medlem i RLS. Medlem är man ett kalenderår. Är du ej medlem så ska du betala medlemsavgift samtidigt som du betalar anmälningsavgiften. Medlem är man om man blev detta under "Det blödande riket".

Då du betalar in vill vi i meddelande rutan på "lappen" ha ditt namn, adress, telefonnummer, födelsedatum, din roll och din emailadress.

exempelvis: "Olof Johansson , Trigatan 44A, 0457-16843, 790421, vessla@email.com, bonden Kettel, medlemskap och anmälan (350 kr totalt) "

Vi är ej återbetalningsskyldiga i annat fall än då arrangemanget blir inställt eller då datumet för arrangemanget ändras.

## Kontakta

### Huvudarrangör:

Peter Baum

Email: [peter\\_baum@email.com](mailto:peter_baum@email.com)

### Gruppansvarig: Handelshus

Ernst-Filip Knutsson

Email: [ernst-filiph.knutson@telia.com](mailto:ernst-filiph.knutson@telia.com)

### Gruppansvarig: Bybor/Bybesökare/Tyrer

Joel Norgren

Perola Karlsson

Sabina Blom

Email: [dr\\_friedman@yahoo.com](mailto:dr_friedman@yahoo.com)

Email: [Perola.karlsson@cenara.com](mailto:Perola.karlsson@cenara.com)

Email: [Sabina\\_blom@yahoo.se](mailto:Sabina_blom@yahoo.se)