Eldarna i Vargaland

Praktisk information och Regler

Praktisk information och regler

Här skall du finna all den praktiska informationen och de regler som du kommer att behöva känna till inför *Eldarna i Vargaland III – Land av drömmar*. Den specifika bakgrundsinformationen för din egen grupp får du i ett separat häfte.

Innehållsförteckning

Praktisk information och regler 1
Inledning 2
1 Praktisk information 3
1.1 När och var 4
1.2 Skjuts 4
1.3 Boende 4
1.4 Mat 5
1.5 Alkohol och droger 5
1.6 Karaktärer 6
1.7 In-lajv 6
1.8 Området 7
1.9 Eldning 8
1.10 Skräp i naturen 8
2 Visioner 9
3 Beskrivning av kampanjen 11
3.1 Eldarna i Vargaland del I 11
3.2 Eldarna i Vargaland del II – Gryningstid 11
3.3 Kampanjens tänkta utveckling 12
4 Regler 14
4.1 Huvudregeln 14
4.2 Leta och stjäla föremål 14
4.3 Ignorera 15
4.4 Knock 15
4.5 Droger och gift 16

4.6 Att döda någon 15
4.7 Stridssystem 15
4.7.1 Speciella stridsregler 19
4.8 Magi 19
5 Döden 21
6 Kontakter 21

Inledning

Välkommen till Eldarna i Vargaland!

Detta utskick innehåller allmän och praktisk information och de regler vi kräver att alla skall respektera och följa före, under och efter spelets gång! Dessa regler är till för att vi skall kunna svara för en rimlig säkerhet under spelet och för att alla skall kunna få en bra upplevelse av Eldarna i Vargaland III – Land av drömmar.

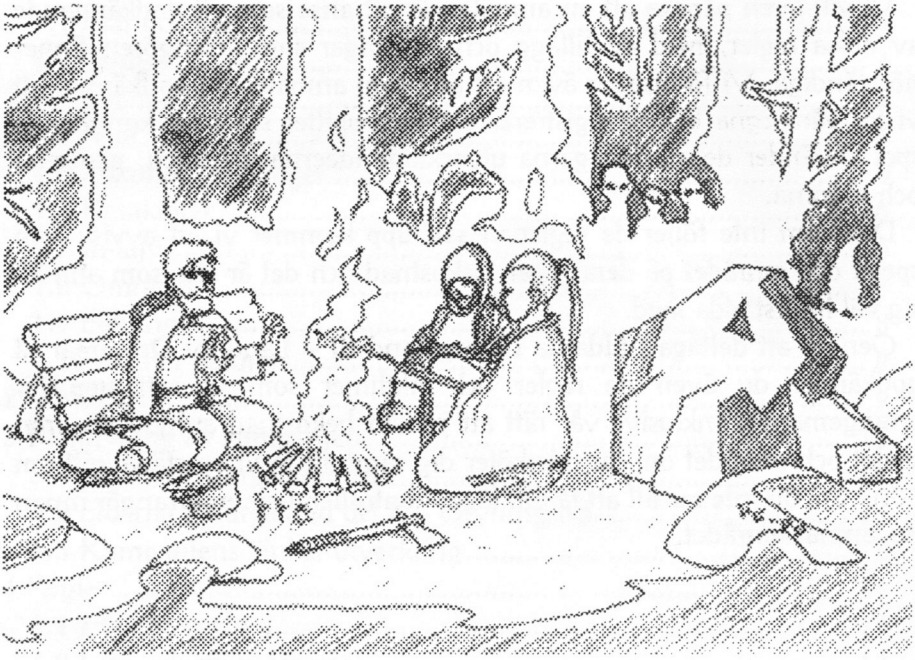
Vi vill även påpeka att en anmälan är att anse som ett godkännande av dessa regler, med de tillägg och ändringar som arrangören finner nödvändiga. Vi förutsätter även att den som anmäler sig godkänner att vi för våra egna behov registrerar personuppgifter samt för kommande spel använder de av deltagarna utvecklade idéerna, namnen, platserna och sagorna.

Den som inte följer de regler vi satt upp kommer vi att avvisa från spelet och området på deras egen bekostnad och det är alla som anmält sig väl införstådda med.

Genom att deltaga i Eldarna i Vargaland III – Land av Drömmar så godkänner du även de regler och riktlinjer som vi satt upp för arrangemanget inklusive vår rätt att på din bekostnad avhysa dig från spelet och området om du missköter dig samt att ta ut en städavgift om 500:- om du inte ser till att få ditt läger kontrollerat av en arrangör innan du lämnar området.

1 Praktisk information

Eftersom du fått detta utskick så är du också anmäld till *Land av drömmar*. Detta utskick innehåller förhoppningsvis all praktisk information du behöver just nu för att du skall veta hur du behöver förbereda dig inför *Land av drömmar*. Vi räknar med att du läser igenom de regler som finns med i detta häfte så att du kan dem hjälpligt. Det enda du verkligen behöver är lite sunt förnuft, nämligen. Den information som du behöver för att skapa din karaktär finner du förhoppningsvis i bakgrundshäftet.



1.1 När och var

Eldarna i Vargaland III – Land av drömmar börjar i gryningen, eller när du vaknar, den 27:e juli och slutar sedan senast klockan 14 på söndagen den 30:e juli. Detta innebär att du måste ta dig till området redan onsdagen den 26:e juli för att göra dig i ordning. Vi uppskattar om du kommer senast kl 19.

Området ligger strax utanför Ljungskile, norr om Göteborg, samma område som användes under *Gryningstid* 1999. Du kommer att få ett separat meddelande med en vägbeskrivning tillsammans med intrigen. Vägbeskrivningen kommer även att finnas tillgänglig på respektive grupps hemsida.

1.2 Skjuts

För er som reser med allmänna medel och inte kan ta er fram till området kommer att ordnas med skjuts från Ljungskile station, eller annan plats som måste avtalas separat. Dessa hämtningar måste förbokas och avtalas med arrangören i god tid! Hämtning, tur och retur, kommer att kosta 50:- per person! Om möjligt är det bra om ni kan ha tillgång till mobiltelefon för kommunikation och för att meddela er ankomst. Arrangören kan (till och från) nås på mobiltelefoner fram till spelstart.

1.3 Boende

De deltagare vars roller bör bo ihop ser vi helst ordnar med gemensamt boende så att stora familjer inte är uppsplittrade på flera små läger. Det kan möjligen vara så att vi kan ordna tält (militärtält, utan kaminer) till priset av 100:- per person om det finns intresse för detta. Detta måste också föranmälas (och gärna förbetalas) i god tid!

I övrigt gäller att alla tält skall vara lajvmässiga och inte sticka ut och förstöra atmosfären vi försöker skapa. Detta innebär att ditt tält eller vindskydd är sytt i ett grovt tyg (mer som militärtält än campingtält!) som inte är neonfärgat, uppenbart syntetiskt eller på annat sätt olämpligt. Förboka hellre ett tält genom oss om du är osäker.

Ditt tältboende kommer att anses vara in-lajv och detta innebär att du bör se till att kunna dölja sådan utrustning som inte är in-lajv, exempelvis sovsäckar, toalettartiklar och annat som ofta förekommer! Den som lyfter på fliken till ditt tält skall inte behöva se plastpåsar och annat därinne, för dem har du, om du har några, gömt under ett skynke markerat med en off-lajv runa (se bild i kap 4.2)!

Andra har med andra ord rätt att gå in i ditt tält även om du inte är där. Därmed inte sagt att detta in-lajv anses vara god ton, men för att det inte skall finnas några off-zoner så kommer vi att tillämpa detta! Alla som deltager på lajvet förutsätts acceptera detta! Någon tältfrid råder alltså inte!

1.4 Mat

Varje deltagare svarar själv för sin mat och dryck. Detta inkluderar vatten, som vi inte kan garantera tillgången av på området. Den mat du själv tar med dig skall vara snyggt förpackad! Det är inte särskilt besvärligt för dig att slänga alla platspåsar och linda din mat i tygstycken i stället innan spelet börjar! Plastflaskor är inte heller välkomna, du använder exempelvis glasflaskor med en kork i!

Vi kommer inte att garantera vare sig grytor eller mat till deltagarna, detta måste var och en själv ombesörja. Vi kommer att försöka förse åtminstone byn med en del lättare förtäring, men alla grupper har ju inte tillgång till detta. Eventuellt kan vi efter överenskommelse skaffa en del råvaror till området för de deltagare som uttryckligen begär detta.

1.5 Alkohol och droger

Vi accepterar inget bruk av alkohol eller andra droger som kan verka nedsättande på ert omdöme under pågående spel eftersom detta kan innebära en säkerhetsrisk, samt (vilket är viktigare) försämrar er förmåga till rollgestaltning. Därför får drycker starkare än lättcider, alkoholfritt vin eller liknande inte brukas under spelets gång. Vad gäller tobak så kan det accepteras i pipform men inte i form av cigaretter! Tänk dock på brandrisken! Den som inte respekterar detta avhyses på egen bekostnad från området. För snus gäller att det skall vara tidsenligt förpackat.

För cigaretter gäller att även om man går ut från området och röker så skall inte fimparna spridas ut på marken! Vi kan meddela att det finns trevligare saker att göra efter ett lajv än att ägna timmar åt att plocka gamla fimpar! En spark där bak till alla rökare från *Gryningstid*!

1.6 Karaktärer

Absolut senast den 12:e maj 2000 skall din karaktär vara oss tillhanda. På så sätt kan vi göra bättre intriger och ni får en bättre upplevelse. Innan dess har ni förhoppningsvis hunnit fundera lite på vad det är ni vill göra och kanske diskuterat detta en eller ett par gånger per telefon med er arrangör. Beakta gärna de funderingar som var med i reklamutskicket (om du inte fått det kontakta oss!).

Helst ser vi att du skickar karaktären via e-post. För dig som inte har någon möjlighet att skicka karaktären via e-post så går det bra att skicka den via postverket. Adress hittar du under kontakter.

Vi kommer att förmedla en del av era personuppgifter till andra deltagare för att ni skall kunna ta kontakt med varandra innan spelet startar. Förmodligen kommer även sådana uppgifter att läggas ut på Internet på de olika gruppernas respektive sidor. Detta är för att alla deltagare skall vara bättre förberedda innan spelet drar igång och därmed kan man slippa en massa onödiga och stämningsdödande missuppfattningar.

1.7 In-lajv

När lajvet väl drar igång på onsdag morgon är vi in-lajv under hela tiden fram till det att det avblåses på söndag, detta förmodligen vid 13-14 tiden. Detta innebär att det är ditt ansvar att alla som möter dig som har med spelet att göra alltid skall möta dig som din roll! Du skall alltid vara in-lajv så länge det finns andra i närheten för att inte förstöra för dem. Detta handlar om att visa hänsyn för sina medspelare! Om du måste kan du ju gå avsides för att vila huvudet från alla lajvtankar.

I praktiken innebär detta att du är in-lajv även när du sover. Den som på olika sätt har skaffat sig fiender bör med andra ord sova med ena ögat öppet eller skaffa sig vänner som håller vakt... Vi spelar alltså dygnet

runt! Även detta har med ökad stämning att göra. Om du skulle ropa - *Jag sover! Stick!*, när barbarerna står utanför tältet i gryningen och vill föra bort dig, kan du lika gärna stanna hemma! Ljusförhållandena gör dessutom spel i gryningen bättre än spel på natten så försök gärna gå och lägga dig och sova när det är mörkt! Vi har skäl att tro att det är svårt att hitta på området i mörker!

1.8 Området

Området är kuperat och i stort sett saknar det vägar även om det här och var finns en del stigar. Det kommer med andra ord att finnas ytterst begränsade möjligheter att köra ut bilar till delar av området, än mindre möjlighet att köra fram till lägren. Tänk på detta när du väljer din utrustning, räkna med att du kommer att få bära den längre sträckor! Försök konstruera bårar eller andra bäranordningar för att underlätta transporterna! Kom ihåg att vi varnat er!

Detta problem gäller i hög grad även vatten. Området har inte vattenförsörjning och **allt vatten ni behöver måste ni själva bära ut på området!** Det finns inte möjligheter att fylla på vattenförråden inne på området, men med vår hjälp kan du få vatten utifrån. Detta vatten får du återigen bära upp till ditt läger, vi kommer inte att göra det! Det finns dock gott om sjöar och mindre vattendrag där du kan hämta vatten för disk och liknande, men vi kan inte rekommendera att du dricker vattnet i befintligt skick!

Under *Eldarna i Vargaland III - Land av drömmar* kommer vi använda samma område som under *Eldarna i Vargland II – Gryningstid*. Området är kuperat och här finns gott om branter och lite ont om stigar. Vi vet sedan förra delen att många gick vilse, så vi skulle rekommendera er att ta er tid att bekanta er med närområdet. Området är avgränsat i väster och söder av sjöar och här och var vägar, men inte i nordost. Vi kommer möjligen att skicka ut kartor över själva lajvområdet för att underlätta något med orienteringen.

1.9 Eldning

All eldning skall ske i av oss förberedda eldstäder! Det är ett absolut förbud att gräva sin egen eldstad!!! Det måste alltid finnas en hink med vatten till hands att släcka elden med om olyckan skulle vara framme! En eld, och då menar vi även den ynkligaste glöd!, får aldrig lämnas utan uppsikt! Det måste alltid finnas minst en vaken person vid varje eld hela tiden! Om eldningsförbud mot förmodan skulle råda så skall detta respekteras!

1.10 Skräp i naturen

Kom ihåg att städa upp efter er. Allt ni tar med er ut skall ni även ta ansvar för att få med er därifrån! Kom ihåg att respektera allemansrätten. Innan ni lämnar området och ert läger skall detta kontrolleras och prickas av av en arrangör. Om inte så har skett, vilket ni ansvarar för, kommer vi att ta ut en städavgift om 500:- per person!

2 Visioner

Eldarna i Vargaland är ett lajv som kommer att kretsa mycket kring konflikter på en kulturell basis. En mycket viktig del blir därför känslan av mötet mellan olika kulturer och folkslag. Det är viktigt att ni som deltagare är införstådda i detta och respekterar det. Eldarna i Vargaland kommer därför inte att vara uppbyggt på samma sätt som många andra lajv, med ensidigt våldsamma konflikter. Eldarna i Vargaland kommer att försöka fånga det stora i det lilla i en tid av stora förändringar, där tanke och ord oftast väger tyngre än handling och strid. Detta bör du tänka på när du skapar din karaktär och skriver din bakgrund, både enskilt och för hela din grupp.

Eldarna i Vargaland är inget episkt lajv med andra ord. Både världen och de karaktärer som befolkar den skall vara ganska jordnära och flerbottnade. Mycket bygger på att allt och alla har både ljusa och mörka sidor och att lajvet är ett växelspel dessa emellan. Vi stävar efter att ge er en värld där allting inte är extremt, utan att historien i sig är dramatisk och gripande. Med ytterligare några andra ord; Eldarna i Vargaland är ett ganska realistiskt lajv! Tänk därför på att göra din karaktär trovärdig!

Det är vår förhoppning att många konflikter skall lösas genom diskussion och insikt snarare än våld och död. Vissa saker kan man inte åstadkomma genom att bruka våld, utan man måste försöka att hitta andra vägar och söka problemet vid roten. Därmed inte sagt att Eldarna i Vargaland endast är tänkt att vara ett mysigt lajv där alla sitter och diskuterar och förstår varandra hela tiden, men vi anser att detta skall vara med som ett viktigt komplement till de andra delarna. Det kommer förmodligen att förekomma våld, hot och kanske någon strid även på Eldarna i Vargaland, men de stora tragedierna skall förhoppningsvis ligga på andra plan. Under såväl den första som den andra delen förekom oss veterligt inga strider!

Då Eldarna i Vargaland är en kampanj så är det av stor vikt att ni deltagare läger ner stor möda på att utforma era rollfigurer så att dessa kan spelas kampanjen igenom. Detta för att skapa kontinuitet i berättelsen, det skall inte komma nya nomader till varje del, utan det är i

bästa fall samma nomader! Det är också viktigt att det så långt som möjligt blir hållbart att sluta långsiktiga avtal och allianser med andra grupper och individer. För att detta skall fungera så måste spelare i hög grad bli kvar vid sina redan tagna roller.

Inför Eldarna i Vargaland kommer vi därför att behöva ta en hel del kontakt med deltagarna främst i grupp, men även enskilt för att få alla delarna att passa samman (om vi inte har ditt telefonnummer och gärna en e-postadress om du har en, se till att vi får den nu!). Vi kräver av er deltagare att ni lägger ner arbete på att levandegöra era roller och att få detta samarbete att fungera. Ni kommer därför att förväntas läsa igenom allt tillsänt material noga och att ni själva utvecklar detta så som ni önskar och att ni kan meddela oss hur detta arbete går. För som ni själva säkert inser mot bakgrund av ovanstående så kommer det att vara särskilt viktigt att alla har bra bakgrunder eftersom historier och intrigen i hög grad vilar på detta. Hela lajvet blir även mera lidande av att ett par personer inte har ansträngt sig lite för att få allt att fungera.

Så här långt gånget, med facit efter två delar skulle man kunna säga att mycket har slagit in och generellt sett är vi mycket glada över deltagarnas sätt att tolka och förvalta de visioner som drivit oss. Naturligtvis har inte allt varit perfekt. Stämningen kanske har varit lite *för* förstående stundom. Men samtalen har varit många, de väpnade konfrontationerna mycket få, kanske så att de varit *för* få.. Jag tror att vi blir klokare av erfarenheten och hoppas att detta kommer deltagarna till godo och att världen utvecklas och blir så levande och spännande som möjligt!

3 Beskrivning av kampanjen

3.1 Eldarna i Vargaland del I

Den övergripande intrigen för den första delen av Eldarna i Vargaland handlade om hur en jägare och en nomad hade förälskat sig i varandra och inlett ett förhållande. Detta stod dock i strid med nomadfolkets traditioner och detta oroade de annars fredliga, om än sparsamma kontakterna med jägarna från Konungariket.

Mycket riktigt blev det också lite spänt i inledningsskedet av spelet, men det visade sig efter långa diskussioner att nomaderna var villiga att acceptera detta förhållande, på vissa kriterier. Det slöts därvid en del överenskommelser med de jägare som fanns i trakten om en ömsesidig (!?) respekt. Dessa avtal skulle komma att ligga till grund för situationen i Eldarna i Vargaland II – Gryningstid, eftersom nybyggarna då förväntades fortsätta följa avtalet.

De intryck som vi fått in från den första delen tyder på att vi tillsammans med deltagarna ganska väl lyckades skapa känslan av främlingsskap och möten mellan olika kulturer, samtidigt som de konflikter som uppstod löstes på ett fredligt sätt genomgående, även om det bubblade under ytan här och var. Även om allt inte fungerade som vi hade hoppats så tror vi att alla var nöjda med sin upplevelse och vi som arrangörer hade lärt oss en del av de misstag vi gjorde.

3.2 Eldarna i Vargaland del II – Gryningstid

Vargaland har nu blivit hem för allt fler människor. Nybyggare som kommit har börjat bygga en by och har också så smått börjat att bryta jord.

Denna del kom i stort att handla om mötet mellan nybyggare och det nomadiserade folk som alltid bott i området. Under lajvets sista timmar slöts ett avtal dessa emellan. De nybyggare som redan fanns i Vargaland skulle få stanna, men många fler fick inte lov att tillkomma. Dessa fick lova att inte missbruka moder jords resurser samtidigt som de tilldelades ett eget område inom vilket de skulle leva i harmoni med naturen. Men räckte verkligen marken till att föda alla?

3.3 Kampanjens tänkta utveckling

Där vi nu står idag, inför den tredje delen så handlar är huvudtemat för lajvet avtalet mellan nybyggare och nomader och hur det respekteras. Denna gång kommer detta att kryddas, hoppas vi, av att det uppstår en del slitningar mellan olika grupper i den lilla byn, där allt fler olika intressen försöker göra sig gällande. Detsamma kan nog sägas gälla om skogens invånare, finns det bara en vilja hos alla de som rör sig därute? Vi tror att saker och ting kan komma att ställas lite på sin spets under *Land av drömmar*!

Vad som sedan väntar, om inget oväntat händer, är att en eller flera av furstarna kommer att försöka göra anspråk på Vargaland, dess invånare och dess naturtillgångar. Detta kommer förmodligen också att föra upp Valdras inbördes stridigheter till Vargaland och denna historia kommer in i ett nytt skede. Vi kommer förmodligen att få en (typiskt överdimensionerad) klick adelsmän eller i vart fall riddare på plats för att tillgodose adelns intressen. Och om så sker, blir Vargaland en självständigt provins, eller kommer det att inlemmas under Valdras tron? Kanske kommer vi också att få se vad som står för dörren i den Andra Tidsåldern? Men dit är det ännu långt...

4 Regler

Vi har under Eldarna i Vargaland valt att inte ha särskilt många regler, även om det kanske behövs vissa. Vi har exempelvis inga färdigheter som man kan få tilldelat, med några få undantag som inte går att faktiskt utföra; exempelvis helande och magi. Detta innebär att det är viktigt att försöka vara lite generös i sin bedömning av medspelarnas insatser. Å andra sidan, försök inte heller att låtsas vara en skicklig spejare om du alltid brakar fram som en hel fårskock geneom skogen! För den skull behöver man kanske inte påpeka att spejaren inte var *så smidig*, än mindre att jägaren aldrig kommer hem med något byte. Försök vara generös, det handlar bara om att ha roligt, att göra det spännande och att ha en bra upplevelse tillsammans.

4.1 Huvudregeln

De viktigaste reglerna på lajvet är att ta sitt ansvar och att använda sitt omdöme. Det finns inget som är så viktigt som att visa hänsyn! Många saker som händer under ett lajv kan vara dramatiska, man kanske skäller på eller hotar en person, detta är en del av handlingen, men DU måste hela tiden vara observant på hur personen bakom rollen mår! Även om du vill tillintetgöra dennes roll är det i alla lägen helt oacceptabelt att i någon bemärkelse, fysiskt eller psykiskt, åsamka skada eller obehag för andra! I lika hög grad som under en strid är det under hela lajvet ditt ansvar att ingen far illa på riktigt av ditt spelande!

Vi möts i Vargaland för att ha roligt - ta hänsyn till och respektera andras rätt till att ha minst lika roligt!

4.2 Leta och stjäla föremål

Den som vill ge sig till att genomsöka någon för att se om denne dolt något på kroppen är fri att göra detta. Observera dock regeln om hänsyn, även den mest hänsynslöse rövare får lov att gå försiktigt tillväga så att situationen inte känns obehaglig för den som utsätts för den! Saker som

du bär med dig, exempelvis en tygpåse med mediciner, har du därför märkt ordentligt med offlajvruna (enligt bilden)!

För att detta skall fungera så är det absolut förbjudet att gömma saker som har med lajvet att göra i underkläder eller på andra känsliga ställen.

Det står dig fritt att stjäla vissa saker som har med lajvet att göra, men dessa måste absolut återlämnas efter spelets slut! Detta måste också brukas med omdöme, man tar inte någon annans mat så att de tvingas gå hungriga resten av lajvet och absolut inte off-saker. Direkta personliga artiklar som grytor och filtar och annan lägerutrustning skall man också låta bli! Det som du kan stjäla är värdeföremål (utan bruksvärde) men även vapen. Svärd, kan påpekas, är statusföremål och kan anses vara ett värdeföremål i lika hög grad som ett vapen.

4.3 Ignorera

Personer som är döda eller inte med i rollspelet för tillfället räcker upp vänster hand för att visa detta. Detta används när du inte är i din roll utan gör något annat. Ignorera skall endast användas när du akut måste tala med en arrangör, troligtvis bara om din roll har dött.

4.4 Knock

Att knocka är att slå någon medvetslös med endast en mindre mängd våld. Fördelen med knock är att den drabbade inte blir skadad och att det hela inte sker genom strid. Detta motsvarar egentligen att slå någon medvetslös, vilket i verkligheten kan vara väldigt riskabelt. Under spelet ger det bara huvudvärk till följd och görs i ett enda slag. I praktiken slår du mycket lätt med bakänden av ett boffervapen mellan skulderbladen på den du vill knocka och säger *"Knock"*! Vapnet i fråga bör inte vara längre än en dolk.

Personen som är knockad är medvetslös i ungefär 15 minuter. Det är upp till dig själv att bedöma denna tiden. OBS! Knock gör INTE att du glömmer vad som hänt! Därefter känns det som du fått ett ordentligt slag i huvudet, även om du repar dig ganska fort, på någon timme. Rustning som täcker huvudet och nacken skyddar mot knock!

4.5 Droger och gift

Om du känner en smak av mint, tillexempel från myntabladen, så kommer du omedelbart att uppleva hur dina spänningar släpper och du blir lätt och fri som en fågel och hela världen försvinner i ett rosa töcken. Äter du mycket kan det hända att du hör röster från ingenstans och ser de mest förunderliga ting. Kort sagt ett äventyr i sig! Mynta är beroendeframkallande.

Känner du en smak av citronsyra så har du blivit drogad. Under de kommande 20 minuterna är du mycket dåsig och snurrig. Du vill inget annat än att somna och gör det kanske om inget stör dig. Din sömn varar dock inte mer än totalt 15-20 minuter. Känner du en smak av vinäger (som inte är en del av receptet) så är du förgiftad. Du dör inom femton minuter under fruktansvärda plågor! Alla gifter kan hävas med motgift, men bara de som vi givit färdigheten kan blanda detta!

4.6 Att döda någon

När du har nedgjort en fiende kan du enkelt ända hans liv genom att markera med ditt vapen mot hals eller hjärta och med viss emfas säga *"Dö!"*, gärna följt av en förklaring till ditt nidningsdåd. Den som på detta sätt dödas kan inte räddas annat än genom ett mirakel! Tänk på att upprepade träffar i en strid enligt stridsreglerna nedan också lätt leder till att ditt offer dör! En människa tål helt enkelt inte mycket våld under *Eldarna i Vargaland*!

Vi vill dock påminna om att *Eldarna i Vargaland* är en kampanj vilket motiverar dig att inte uppsåtligen döda någon utan en god anledning. Den som dör skall i alla fall förstå varför!

4.7 Stridssystem

Vi använder under *Eldarna i Vargaland* mjuka så kallade boffervapen för att gestalta alla former av strid. Direkta handgripligheter, exempelvis brottning eller slagsmål undanbeds av säkerhetskäl. Alla vapen, och rustningar eller sköldar, som (eventuellt) skall användas i strid måste kontrolleras av arrangören innan lajvstart. Dessa vapen bedöms i första hand utifrån säkerhet men även efter utförande och rimlighet. Vad

gäller säkerheten så handlar det givetvis utöver detta också om hur du kan hantera ditt vapen, så öva gärna!

Ett bra slag är inte hårt, men träffen är ren!

Kom ihåg att vapnen skall hanteras som sådana, med välspelad tyngd. Detsamma gäller stridernas utförande; även om du aldrig får slå hårt måste varje hugg eller slag markeras som om det utdelades med kraft om det skall gillas. Även om vi inte använder blanka vapen så skall de spelas mot som om de vore riktiga. **Slag mot huvud och skrev är absolut förbjudna!** Undvik alltså att slå uppifrån och ner eller tvärtom.

För dig som inte själv bär vapen så behöver du inte komma ihåg så mycket mer än att en träff gör den kroppsdel (kropp, armar, ben) som träffas obrukbar (om någon trots allt skulle träffa dig i huvudet räknas inte det). Spela ut träffen, även om den inte dödar dig så gör chocken och smärtan dig både yr och illamående och du faller förmodligen ihop på marken. Träffas samma kroppsdel igen så är den kritiskt skadad.

En träff och du går ner för räkning!

Om du skadas i strid måste du få första hjälpen av någon. När det väl är gjort så mår du ganska bra efter tjugofyra timmar (du kan gå med ditt skadade ben), och är återställd efter trettiosex. Om du inte får första hjälpen inom femton minuter ungefär förvärras skadan och blir kritisk på grund av blödningar, infektioner och dylikt. En kritisk skada måste tas om hand av en läkekunnig person som gör en bedömning av den och sätter igång läkeprocessen. Kritiska skador kan leda till invaliditet och död.

4.7.1 Speciella stridsregler

Det är som synes ett mycket riskabelt projekt att ge sig in i en strid, din karaktär kan dödas eller skadas allvarligt på ett ögonblick, precis som i verkligheten är det ingen lek. Man kan dock söka skydda sig lite grand genom att bära sköldar eller rustning. En sköld eller en rustning skyddar givetvis bara där den täcker, träffas du på en oskyddad kroppsdel så spelar den ingen roll. Vi använder alltså inget system med kroppspoäng. Rustningar har i stället en tålighet som skyddar mot vissa typer av vapen.

Om du skall bära någon form av rustning, eller sköld anger du det när du skickar in din karaktär och får mer information från oss då.

Hjälmar skyddar, eftersom man inte får slå mot huvudet, mot "*Knock!*" och mot kritiska skador på grund av upprepade träffar på samma kroppsdel.

Pilar tränger genom sköldar och rustningar och får inte heller pareras (även om det är löjligt enkelt att göra det), i så fall förloras armen. Om en alvpil träffar dig är du nedgjord, det vill säga **kritiskt sårad**, oavsett var den träffade och vare sig rustning eller sköld hjälper mot detta!

4.8 Magi

Magin på Eldarna fungerar inte som magi brukar göra. Den baserar sig nästan bara på ritualer och de fantasieggande intryck som magikern eventuellt lyckas skapa. Om du känner att en person gör ett starkt intryck, överdriv istället den påverkan det har på dig, öppna ditt sinne för andras försök att skapa effekter. Var lyhörd, även om du kanske off-lajv är osäker på om personen är magikunnig.

Utöver detta kommer det att finnas ett fåtal personer som kan ge information off-lajv i samband med magin, det kan vara en helare som efter att ha skött om ditt sår givit dig salvor och brygder kan viska i ditt öra: *Återställd efter halva tiden!*, eller liknande. All sådan magi sker i ritualform där detta kan skötas snyggt och för en åskådare obemärkt!

Om du vid något tillfälle skulle bli utsatt för magi men är osäker om magikerns ritual hade någon effekt på dig (t.ex. om magikern inte

utförde ritualen tillfredsställande) bör den ändå ha sin effekt, för att magin skall fungera bra.

För magin gäller ju även självklart att denna skall vara ett stämningshöjande moment och inte tvärt om. Använd därför gärna trummor, rökelser, danser eller andra för tillfället passande hjälpmedel. Även som åskådare till ritualen är det viktigt att även du försöker spela på de intryck som du kommer att ges.

Här är ett exempel på hur det skall gå till:

Helaren Bergsgrå skall ta hand om ett sår efter en kniv. Hon börjar med att rengöra och tvätta den skadade delen under diverse lågmälda sånger och bedjandes till gudarna. Därefter gnider hon in den skadade delen med oljor och örter och använder så många av hennes sinnen som möjligt för att hela. Hon sjunger eller ber och masserar och gör rörelser över såret. I en passage böjer hon sig fram och viskar i den skadades öra; -"Du återställs efter halva tiden!". Det hela tar kanske en halvtimme och man får en känsla av att hon har lagt ned sin själ i helandet.

5 Döden

Om man skulle bli förgiftad eller i t.ex. en strid bli så allvarligt sårad, att döden skulle inträffa, är det viktigt att medspelarna efter en sorglig stund för den avlidnes kropp tillbaka till sitt läger, så att denne där kan byta om och så småningom uppsöka en arrangör för att utarbeta en ny karaktär.

Även om risken för dödsfall är mycket liten så kan det ändock vara bra att i förväg, innan lajvets början i alla fall ha funderat på en karaktär att spela om den ursprungliga skulle dö. Samma gäller kläder, att ta med en extra tunika kan vara mycket klokt uti fall rollbyte vore aktuellt.

Om det nu skulle ske så att någon dör under *Land av drömmar* så kan det vara några saker som är bra att tänka på. Det är inte roligt att spela död och man skall ju helst inte röra sig själv så mycket, speciellt inte så att det märks! Om du stöter på någon som är död så se till att denne ligger torrt, varmt och bekvämt och försäkra dig om att så är fallet. Om du viskar frågan i örat så kan den döde utan att någon märker det svara lika diskret.

Det normala med en kropp är ju att den, om man inte gör något med den, börjar ruttna bort när den väl har dött. Detta gäller dock inte i den värld som *Eldarna i Vargaland* utspelar sig. Här är det nämligen så att alla besjälade varelser hämtas till dödsriket inom två timmar och kroppen försvinner spårlöst. Det kan vara värt att tänka på, för om någon dör så gäller det att samla vännerna så snabbt som möjligt för ett sista farväl...

6 Kontakter

Det är inte självklart att alla situationer som kan uppstå täcks av dessa regler. Det är inte heller säkert att vi verkligen har tänkt på allt eller uttryckt oss på bästa sätt.

Så om du behöver mer information eller vill försäkra dig om vad vi försökt säga så tveka inte att höra av dig! Det lämpligaste är att du kontaktar nedanstående person angående regelfrågor och praktisk information. Vad gäller bakgrundsmaterialet så kontaktar du den person som står angiven i respektive utskick.

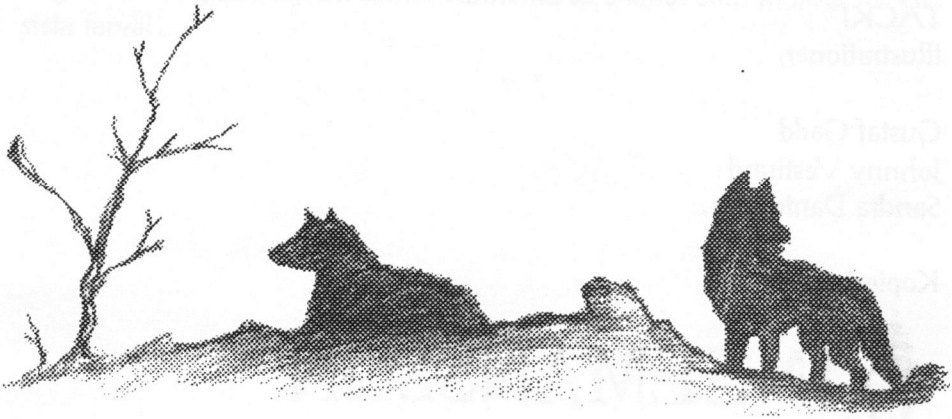
Mikael Lestander
Munkebäcksgatan 12A
416 53 Göteborg
031-19 80 13
mikael.lestander@gfs.gu.se

Mer information kommer fortlöpande att läggas ut på *Land av drömmars* hemsida.

TACK!
Illustrationer;

Gustaf Gadd
Johnny Vestlund
Sandra Danielsson.

Kopiering;

INGEMANSSON

Ingemansson Technology AB