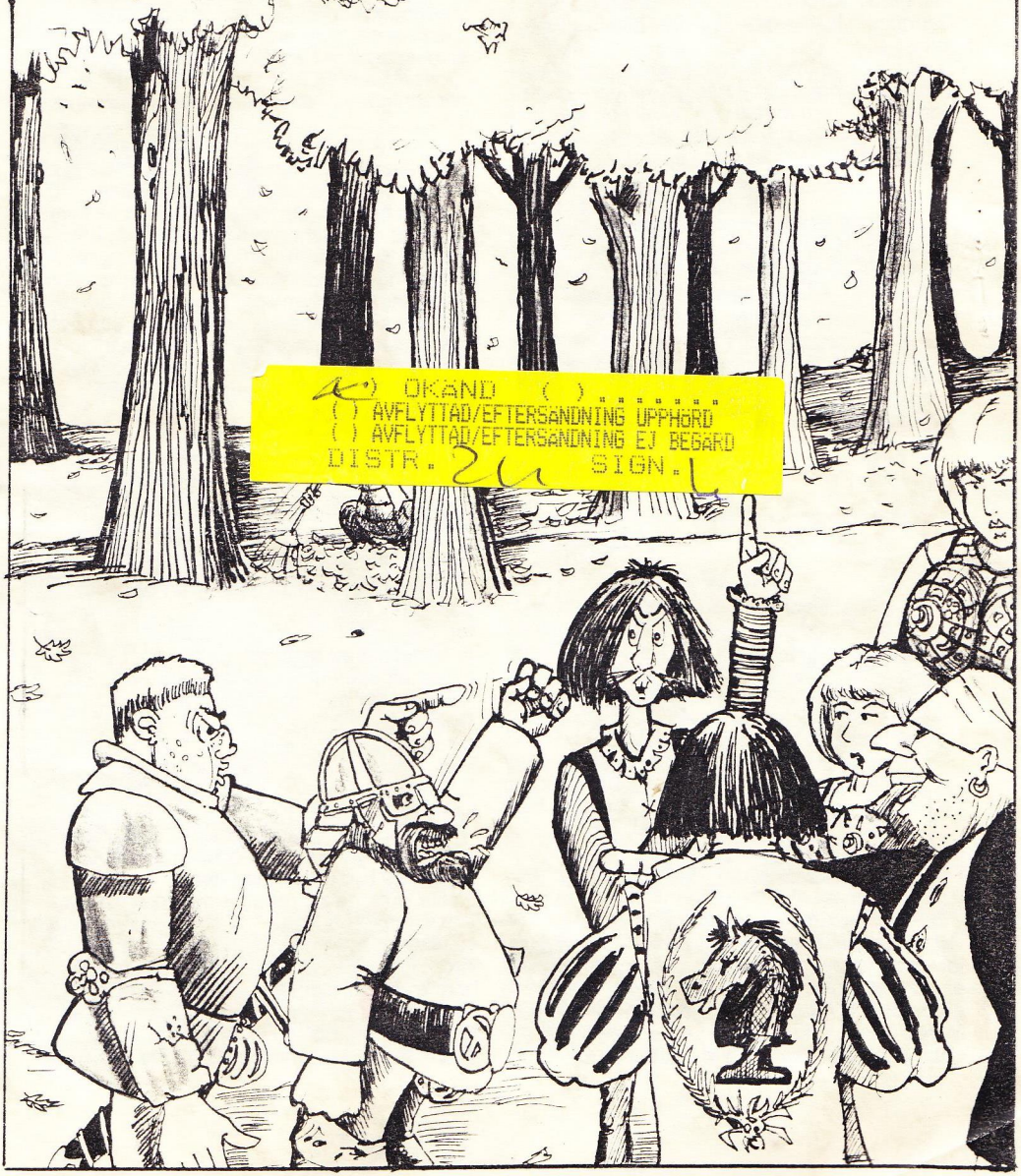
Drak Höst



(X) OKÄND ( ) .....
( ) AVFLYTTAD/EFTERSÄNDNING UPPHÖRD
( ) AVFLYTTAD/EFTERSÄNDNING EJ BEGÄRD
DISTR. SIGN.

Dessa Regler

Dessa regler är att användas under DrakHöst och alla förutsätts kunna dem och hålla sig till dem. Vid oklarheter används förnuft, hänsyn och generositet. För förklaring och förtydligande kontaktas dess (jodå, både reglernas och oklarheternas) skapare, Erik, på 031-12 16 72 eller 42 48 22.

Häftet är kortare än vad som kanske är bra, samtidigt är det längre än vad som behövs då alla GL är vana vid hur vi vill ha det på lajv. Egentligen borde bara nyheter behöva vara med.

Det vill säga färre förmaningar och mer om världen. Vi har inriktat oss på intrigerna och hoppas ni, i era karaktärer, skall komma med såpass mycket runt om info att vi skall kunna bygga ihop en trevlig värld av det...

Vår Adress

är ännu så länge s-mail: Godhemsgatan 4D, 414 67 Göteborg; t-mail: 031-12 16 72/42 48 22; e-mail: ghost@netg.se, men kommer en snar framtid att ändras till Fräntorpsgatan 15!

Anmälan

Sker på PG 600 04 50-~~8~~4 Ghost, och skall vara hos oss senast sista SEPTEMBER med lämplig summa.

Karaktärer skall vara hos oss senast FREDAGEN den 27 september

Våra intentioner och Visioner

Vi hoppas få DrakHöst att bli ett händelserikt lajv med välbyggda intriger som sätter krav på er och ert rollspel. Det är, de många tunga grupperna till trots, inte något stridslajv. Vi har försökt tänka efter på vad sätt vi kan få till detta och en av sakerna vi använt är att begränsa antalet strids-kunniga. Antalet magi-kunniga är av andra skäl redan nedskuret till ett fåtal - om än fler än på många andra lajv.

Det mesta bygger på om vi lyckats göra intrigerna vettiga och på att ni ser till att spela stämningsskapande...

Vi lägger DrakHöst i en fantasy-miljö inte bara för att få med magi och de mer fantastiska släktena utan även för att låta folk blomma ut i kreativitet vad gäller grupp-utseenden och kläder och annan utrustning. Bland annat som en följd av detta har vi det stridssystem vi har. Det skall gå att leka 'Conan' utan att åka på alltför mycket besvärligheter i sin relativa rustningslöshet...

Lajvets Budget och Ekonomi

Anmälningsavgiften är 150:-, med tillägg och avdrag enligt nedan på diverse ställen.

Dessa pengar går först och främst till hyra av området med tillhörande kanoter och båt. En del går till rekvisita - ärligt talat rätt mycket då Ghost inte har så mycket av den varan ännu. Så är det utskicken som tar sin försvarliga del, liksom transporter och telefon. Samt mat och annat underhåll till de som jobbar...

Det som blir över, vilket det förhoppningsvis blir en del, går till föreningen och dess kommande lajv.

Ett extra tack

Riktar vi härmed till Dennis för teckningar och PPC för att de så snällt hjälper Erik med kopiatorn... ;-)

Vägbeskrivning och Ankomst

Transport sker sista biten, från St Lövsjöns parkering, för packning via båt och för folk via fot. Det finns i och för sig en bilväg, men den är besvärlig att använda så det blir troligen lättast att sköta transporterna på detta vis.

Med bil kör man till Gråbo [NÖ ut ur Göteborg och riksväg 45 mot Karlstad] avfarten till Gråbo skyltad efter någon mil. Från Gråbo skall vi ha skyltat med gula [LRS]-skyltar. Mer exakt vägbeskrivning kommer senare...

Folk med egen transport skall vara urlastade på parkeringen på fredag klockan 16:00. Långväga har respit med denna tid men måste höra av sig med beräknad ankomst. Vill ni komma tidigare, vilket vi kanske inte är så himla glada i då vi behöver hinna ställa iordning en del i området, måste ni också höra av er om det så vi kan möta upp.

Buss åker man med Orange Express från Nils Ericson-platsen klockan 15:50 eller 16:20. Retur sker med buss 520 kl 14:55,

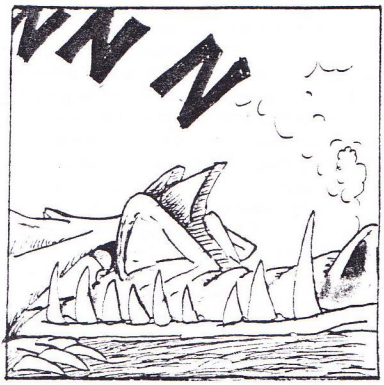
15:55, 16:55 eller 17:55.

Gruppledare

Lajvets intriger och liknande kretsar runt de olika gruppledarna (GL). Detta för att vi skall kunna bygga bättre intriger och dessutom blir lajvet mer stabilt om det är grupper som rör sig istället för enskilda. Plus att gruppen skall kunna hålla igång internt och på det sättet undvika offlajv och öka stämningen.

En del gruppmedlemmar blir naturligtvis intrig-inblandade de också, men tyngden ligger på GL.

GL har ansvaret för gruppen inför arrangörerna vad gäller allt - utrustning,



stridsträning, vapen och rustnings kondition och funktion, läger och allmänt uppförande. Det är också till GL alla papper går för intern utdelning (vilket spar en del pengar i porto...)

Även rekryteringen till gruppen går över GL.

Gruppens utseende blir följdaktligen <GL:s roll> + följe, där följet består av 2-4 Hejdukar (ie roller som antingen är Väpnade eller Magi-kunniga). Grupp som har mer än tjugo mil till Göteborg erhåller dessutom rabatt i form av att den femte gruppmedlemmen "åker gratis" (ie en anmälnings avgift på 120/person för fem personer).

En GL-genomgång kommer att hållas före lajvet. Ta till den med åtminstone ett vapen, även om du ej själv bär, som är representativt för gruppen.

Skrivande av Karaktär

Varje grupp skall skriva en berättelse på 2-3 sidor. Den skall beskriva gruppenoch dess medlemmar och dess inbördes förhållanden, hur ni ser på världen, synen på gudar etc etc. Gärna vad ni varit med om tidigare också. Det brukar gå att få ut en hel del nya intriguppslag ur sådana berättelser...

Till sin hjälp har GL den berättelse som utgör startpunkt för denne, och dennes följe, och som är direkt riktad och individuellt skriven för honom.

Helst vill vi ha texten på diskett eller via e-mail (ghost@netg.se) och i wri- eller txt-format. Annars maskinskriven (det tar alldeles för lång tid att hantera handskrivna papper och risken för missförstånd är uppenbar).

Läger och Utrustning

Världen är fantasy. Vilket bland annat gör att mer fantasi-fulla skapelser än tunika är att föredra. Å andra sidan är tunikan himla praktisk...

Tält bör vara av vikinga-typ eller paviljong, armetält är acceptabelt. Pga tidpunkten på året är innertält av vikt varför undantag medges - men inte gärna.

Vad ni sover på i tältet är er sak, undvik dock i görligaste mån grälla färger. Troligtvis är en bäddkonstruktion av, räknat från marken, liggunderlag, luftmadrass, filtlager, sovsäck och sovtäcke en nödvändighet för att klara nattkylan någorlunda. Har gruppen kamin blir det naturligtvis mycket mindre som behövs, men pga gruppernas små storlekar är det ogörligt att sköta den absolut livsnödvändiga eldvakten...

Till eld skall finnas väl byggd eldstad samt två ämbar vatten. Medtag egen ved. Lämna aldrig eld eller glöd utan bevakning.

Tänk på att börja tillreda mat innan ni är hungriga...

Kläder

Med tanke på årstiden och lajv-kläders vanligen otillräckliga värme funktion rekommenderas varmt (ha-ha) att du skaffar dig ett underställ. Många föredrar Helly-Hansen, själv föredrar jag Kraft-underställ. Likaså ett par extra sockar (tjocka) i stövlarna. En första titt på området ger vid handen att det är relativt ont om sankmark, men alltid finns det någonstans att gå ner sig... så ta med ombyte och gå aldrig i våta persedlar.

Tältfrid och Offlajv-prylar

Det är inte sk tältfrid på DrakHöst. Vilket innebär att det är tillåtet att leta igenom andras läger, sängplatser och tält. Detta skall dock göras med hänsyn...!!! I detta ingår även att vi tror ni har tillräckligt mycket vett att genomföra eventuella strider på vettiga platser. Dvs ej i närheten av eldstad eller stup ock liknande.

All offlajv-packning kommer att förvaras i ett

gemensamt utrymme som är otillgängligt under lajvet; helst lämnar ni allt sådant i bilarna, om så är möjligt. I varje läger bör dock finnas en liten sportbag dold i ett hörn för det ni inte kan undvara. Dock inte mer än en...!!! Att det är en sportbag visar att den är offlajv och ej får genomletas eller på annat vis störas. Den kan innehålla viktig medicin och liknande...!!!

Alkohol

Nej Tack. (Vi hade tänkt ha lite servering på värdshuset, men det visade sig ogörligt.)

Tobak

Använd pipa i görligaste mån. Måste du nödvändigtvis använda cigaretter så se för böveln till att göra det där ingen annan ser det!!! Och det är inte "runt knuten"!

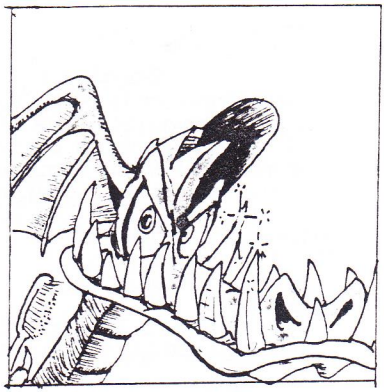
Strid och dess Effekter

De som inte bär annat än kniv/dolk (max 30cm), om ens det, behöver bara hålla reda på att träff i arm eller ben gör den obrukbar och träff i bål leder till medvetslöshet och närhet till döden, liksom andra träffen i arm eller ben. Samt att tillåtna träffområden är arm, bål och ben - och att träff skall ligga mellan lös och hård.

Det är alltid mottagaren av våld som bedömer dess effekt.

Har du rustning eller vapen skall du hålla reda på följande (läs hela stycket och sätt samman delarna för att få ordning på hur det fungerar....):

* det är bara det pansar du bär på bålen som räknas (samt ev hjälm), och det skall täcka hela (fram, bak, upptill och nertill);
* läder (minst 2mm) tål två i våld;
* ringbrynja tål fyra i våld;
* plåt (minst 1mm och järn) tål sex i våld;
* hjälm (minimum plåt-bandad) tål två i våld;
* kniv gör två i våld mot ingen rustning;
* en-hands-svärd gör två i våld mot inget & läder - annars ett;
* två-hands-svärd och en-hands-klubba/yxa gör två i våld mot inget, läder & brynja - annars ett;
* två-hands-klubba/yxa gör två i våld mot allt;
* osett hugg gör alltid två i våld;
* pil som avlossas i strid gör våld som två-hands-yxa;
* pil i lugn och ro (överfall, arrestering etc) slår ut kroppsdel direkt - mot plåt krävs det en extra pil; träff i sköld går rakt in i armen (se dock plåt);
* beroende på träning och släkte tål olika roller sedan lite extra våld, vilket anges individuellt i karaktären.



* skadad kroppsdel är helt och hållet obrukbar och smärtar ordentligt...

Ser det krånligt ut? Nå, håll reda på vilket pansar du bär, sedan vet du snart vilka vapen som gör mindre respektive mer våld på dig...! Därefter drar du bara av mot din totala våldståighet tills kroppsdelarna börjar ryka...!

Undantaget (som bekräftar regeln?):

* troll och andra besvärliga släkten och otyg gör dubbelt så mycket våld mot vanliga karaktärer; likaså kan du lugnt räkna med att de tål dubbelt också...

Sjövett

Bada helst inte ensam och dyk inte i okänt vatten. Framför allt inte i oktober ;-).

Kanot användes med varlighet - inga vattenstrider - flytväst är obligatorisk. Kanot får inte användas utan att "uthyraren" är inblandad [detta är tvärviktigt för att kunna reagera om det går snett!]. Någorlunda väldold finns det en "off-ig" säkerhetsbåt - men vi måste veta var ni är för att det skall fungera på ett vettigt sätt - framför allt i kallt oktober-vatten!

Vapen och Dess Konstruktion och Hanterande

Alla vapen består av en kärna med liggunderlag runt. Kärnan bör bestå av rotting eller glasfiberprofil (bambu och elrör är inte så lämpliga och trä/metall är helt uteslutet pga materialets stumhet och brott-egenskaper).

Klingan skall vara minst 6cm bred, 5cm för kniv/dolk; skaft på yxa/klubba skall vara välvadderat.

Pilars konstruktion skall ni höra av er om för det är ett lite speciellt bygge. Slutresultatet skall kunna flyga max 30m med den båge som används.

Slag med vapen skall utdelas med förstånd och ligga mellan löst och hårt (ta inte träffar som är för hårda utan säg ifrån!). Huvud, hals, axlar och skrev är inte tillåtet att träffa;

händer och fötter räknas normalt inte för träff (nej, det går inte att parera med en hand eller fot - då blir det en träff!).

Endast hugg - stöt är under inga omständigheter tillåtet!

Sköldars storlek räknas efter dess största längd gånger bredd, i dm, som får vara max 50, och skall ha en väl tilltagen vaddering av skumplast runt om

Som tvåhands-vapen räknas svärd över 90cm och klubba/yxa över 80cm. Med ett sålunda långt vapen kan du inte ha något i den andra handen.

Rustningar och dess Konstruktion

Plåt får inte ha utstickande kanter (då dessa "äter" boffer-vapen); detta medför att leder och handskar har svårt att bli tillåtna. Följdaktligen är också fjällpansar, samt brynja med "platta" ringar, inte tillåtna.

Sedan skall läder vara minst 2mm, och plåt 1mm, tjockt för att kunna anses ha skydds effekt.

För hjälm gäller att den skall vara baserad på metall för att räknas som hjälm. Hit räknas brynjehuva.

Även välgjorda 'replikor' är tillåtna som hjälm och rustning.

Magi

Ni som inte själva kan magi behöver bara hålla reda på följande:

Om någon står still och riktar handen mot er samt säger "Askram" så följer ni det kommando som sedan följer. Blir det oklart vad som egentligen händer med dig så förutsätt att sämsta tänkbara händer!!!

För er som kan det här med magi (vilket för att inte göra det alltför besvärligt inkluderar alla varianter av mystiska krafter - besvärjelser, böner, ritualer etc) blir det att hålla reda på lite till:

Du har ett antal olika galdrar och en kraftsumma till ditt förfogande, en del fler/mer och en del färre/mindre. De kan delas upp mellan: anfall, försvar, läkande och information. I karaktären skall du ange vilken grupp du vill vara bäst på och så vidare ner till sämst på. Ge gärna förslag på hur du vill att de skall vara upplagda...!!!

En galder kan innehålla olika mycket kraft, vilket visas med antalet fingrar när du lägger den. Hur mycket kraft du lägger in påverkar resulatet.

En svarande skyddsgalder lägger till det denne skickar in i den till det du använt för att slänga iväg din galder (det kan allstå bli väldigt dyrt att 'duellera'!). Även är skyddsgaldrarna snabbare då de endast innehåller 'Skydd!' och handen med kraften i antal fingrar...

Nå, det var om 'snabb-magi'. Den mesta magin ligger som 'tanke'. Det vill säga ryktet om dess farlighet - helt korrekt för den är farlig! - samt osäkerheten i vad för elände den kan ställa till.

Den mer vanliga magin ligger i olika långsamma ritualer. Cirklar, ljus, sand och allt annat som ser bra ut och ger stämning... Ge förslag...!!!

Värdshuset

Värdshuset ligger på en handelsväg och utan någon egentlig bebyggelse runt om. Det består av skänkrum och kök i bottenvåningen och logiplats på övervåningen. Blir nätterna för besvärligt kalla kommer även skänkrummet att användas för logi. På gården finns ett uthus med två torrdass.

Värdshuset serverar mat & dryck. Lagad mat förbeställs vid anmälan (á 100:-) och detta är ganska obligatoriskt för de som bor på det (á 40 för madrass-plats respektive 20:- för bara golv).

Betalning på värdshuset sker med Fekiner (fem-kronor) och det finns päroncider, äppledryck, öl, kaffe, thé samt en redig taffel med skinka, ost, bröd, äpple och ägg! Förhoppningsvis skall vi lyckas göra ett speciellt mynt för mat.

(Jo, vi hade tänkt att även ha lite, med betoning på lite, alkohol också, men detta visade sig ogörligt pga folks inställning till alkohol... Så det blir som vanligt - Ingen Alkohol!)

Meny, förbeställd mat:

Fredag Middag: chiligryta med bönor, bröd

Lördag Frukost: havregrynsgröt m äpplemos; bröd, ost & honungssmör

Lördag Middag: nötgryta med ris; mjuk pepparkaka

Söndag Frukost: havregrynsgröt m äpplemos; bröd, ost & honungssmör
Söndag Middag: köttsoppa, bröd; äpplekaka
Dryck ingår i alla måltiderna. Vegetarisk mat finns.
Susanne är himla nöjd med köket så räkna med överraskningar...

Penga-System och Handel

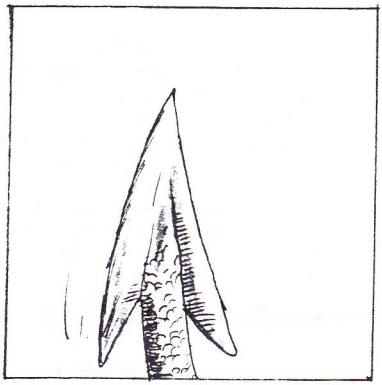
Gudinnan Solara är solen. Hon värnar även om samhället och dess ena fundament - handeln. Hennes prästerskap ser till att mynt präglas och används, hellre än klippt silver.
Basen är silvermyntet Solar (i en tankemässig översättning till mundana pengar är en solar ungefär 600:-) detta delas sedan på ett dussin koppar (cirka 50:-). Ett dussin solarer ger ett guld och över detta diverse ädelstenar.
Liten Pris-Lista (inkl kost&logi): en grovarbetares dagslön är två-tre koppar, en soldat på garnisionstjänst, liksom en kvalificerad arbetare, har en dagslön på fyra-sju koppar; stridstjänst ger en dagslön på en solar och en kaptens dagslön är tre solarer i strid. Ett hyfsat svärd kostar minst 8 solarer.

Tre-Stegs-Döden och Den Perfekta Träffen

Det kan inträffa saker som tar dig ett par sekunder att komma på vad som hänt. Ramlar det ex ner ett dussin stora feta spindlar på dig kan du nog räkna med att deras etter gör dig medvetslös och nära döden, men antagligen tar det dig ett par sekunder att fatta vad som hänt. Det är bara att spela med och bita i det sura äpplet...
Likaså kan du få hugg på dig som är så snyggt genomförda att det bara är att falla medvetslös etc. Kvarvarande våldstålighet till trots - eller åtminstone att du drar av en redig bit på den...

Gift och andra styggelser

Som gift används salt och askorbinsyra och skall din roll ha det så får ni det från arrangörerna - Ta Ej Med Själv!
Effekten av salt är att offret blir allt sömnigare och till slut, inom fem minuter, sover djupt och oväckbart i minst en kvart.
Effekten av askorbinsyra är att offret får allt kraftigare kramper och inom fem minuter blir medvetslös och närmar sig döden.
Inga andra kryddor el liknande används - det är baskat svårt att spela död när halsen brinner!
Notera att användande av gift är betraktade som nidingsdåd...
Nock!, Stick! och Snitt!
En redig karl eller kvinna använder inte lömska metoder. För den som inte lider av att kallas niding finns det dock ett par beprövade metoder att tillgå.
Nock sker med hjaltet mellan offrets skulderblad och skiljs från vanlig attack med ordet "Nock!". Leder till medvetslöshet men sällan till döden.Fungerar inte om offret bär nackskydd.
Stick sker med knivegg (eggen! - inte spetsen) och mot offrets rygg och dess mjukdelar och skiljs från vanlig attack med ordet "Stick!". Leder till medvetslöshet och ofta till döden. Fungerar ej om offret bär plåtharnesk.
Snitt sker med en egg, förslagsvis kniv eller dolks, dragen över offrets hals och förtydligas med ordet "Snitt!". Leder medvetslöshet och i de allra flesta fall till döden. Fungerar ej om offret bär halsskydd (är det ett fallet offer bör du först avlägsna skyddet...).



Notera att all dessa attacker är betraktade som nidingsdåd...

Medvetslös, Skador, Läkning och Dödgrävaren

Av diverse anledningar kan du bli medvetslös, förutom efter nock är all din våldstålighet borta och noll. Du minns inget av vad som hänt med dig eller i din omgivning under medvetslösheten och återfår sakta medvetandet efter när fem minuter gått. De nästföljande tio minuterna kan du bara förflytta dig hasande och kravlande utmed marken. Du kan inte tala begripligt.
När det gått en kvart och sedan under resten av timmen kan du stappla dig fram och få ifrån dig enstaka ord. Inget sammanhängande och gärna rörigt och feluppfattningsbart!
Denna långa tid är till för att Dödgrävaren och du skall kunna få kontakt och avgöra huruvida du är riktigt död eller har en chans att tillfriskna. Verkar det besvärligt att få tag

på honom så kryp in i bastun som finns neråt bryggan till och vänta på honom. Kanske med en snabb visit till köket för att säga att du finns (inte finns?) och få med dig något att dricka och äta i väntans tid. Är det långt till värdshuset så kör du Ignore och tar dig på snabbast möjliga vis till bastun. Dock aldrig före den första timmens slut. Den skall alltid spelas ut...

Kan du få läkehjälp inom den första timmen så ta den, den förbättrar dina chanser att överleva. Chansen att överleva är störst efter nock, sedan i fallande ordning strid, stick, snitt och gift. Samt efter skäl till att bli dödad.

Använd sunt förnuft till om du verkligen behöver ta dig till Dödgrävaren. Blir du nockad för att någon vill förhöra dig i lugn och ro lär du knappast dö av det (senare kanske, men knappast av nocken); faller du strid med din dödsfiende lär du knappast ha någon chans alls att överleva...

Naturlig läkning sker först med kroppsdelarna efter en timme; sedan hälften efter sex timmar, samtidigt får din rustning tillbaka allt sitt; efter tolv timmar är du helt återställd - förutom oviljan att möta samma öde från samma håll igen.

Det sista är viktigt! Har du fått stryk av någon en gång lär du få det igen och den naturliga reaktionen är då respekt för denne och, naturligtvis, ovilja att åka på däng igen... Alltså inga vendettor - Tack!

Det finns vissa möjligheter att påskynda läkandet med kunskap, örter och magi. Dyrt, men effektivt.

Döden, Den Stora Utjämnaren

När du dött kommer du åter i spel som en annan karaktär. Ha gärna med extra kläder för att kunna byta till en annan roll. Inte för att vi tror det blir speciellt många döda - men i alla fall...

Det enda som är säkert är att du inte återkommer i din tidigare grupp. Vilket leder till att du kan komma att byta sovplats - dock inte från inne till ute så här sent på året.

Lite om Religionen och Gudarna

Världen styrs längst uppetill av en panteon. Det är Solara, solgudinnan - livgiverskan; Maklaros, elementens gud; Whilma, kärlekens gudinna; Neikros, den grymma dödens gud; samt en dröse till som inte tas upp här och nu. Jo förresten, Ull, den vilda stridens gud. Varje grupp brukar hålla sig till någon, eller några, av alla de gudar som finns. De fem ovan hör till de vanligaste. Dödsrikets gud, Alk, är det inte många som ber till; mer än för att hjälpa sina döda att bättre klara färden till och i dödsriket.

Utöver detta är ni fria att själva skapa er grupps gudar. Tänk dock på att de här nämnda är de som de allra flesta håller sig till. Och att allt ingår i en panteon.

Med hjälp av era karaktärer så bygger vi vidare till en mer fullständig panteon till Drakens Tänder...

De olika Släktena

Människa - talrikast och delad i många olika grupper och stammar. Särskiljer sig med klädebruk och sedvänjor. Dock mindre än man kunde tro.

Alv - de långlivade. Alverna är de ljushylta, slanka och långörade; deras andra, mörka, del är vad de kallar förrädarna - mörkalverna.

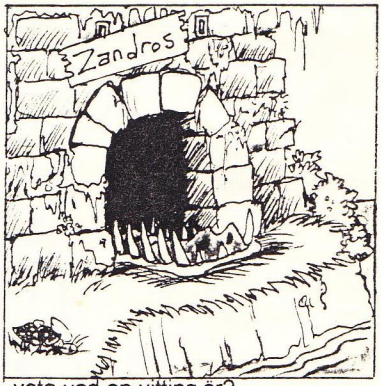
Gnome - skäggiga, robusta och breda strävar de framåt. Sällan sedda då de föredrar att hålla sig nere i sina gruvor.

Skogsfolk - många tror att skogsfolket också är alver, förledda av de liknande öronen, men så är ej fallet. Mest synligt på deras långa svansar. Även uppvisar dessa många olika utssenden och kanske även huldran, näcken och vittran hör hit?

Vildvittra - må du förskonas hennes hesa jaktskrin. Den vassa näbben som skoningslöst jagar dig över stock och sten tills ditt hjärtblod spills för henne att dricka.

Troll - stora, starka och fruktansvärda. Vanligen fredliga, men med ett hemskt humör när de retas.

Svartalv - hoppas du aldrig stöter på ens en enda av dessa vidriga varelser... Nog kan det finnas fler, men skall vi verkligen ta upp allt här och nu?



Vem vill, egentligen, veta vad en vitting är?

Och Till Sist...

Välkommna

hälsar Erik & Susanne

Föreningsbrev

Therese Bengtsson
Vasagat 6 III
411 24 Göteborg

ÅTERVISNINGEN

POSTKONTORET
GÖTEBORG 1
10 SEP 1996
LAG VASASTAN

AVS:
GHOST
Godhemsgat 4D
414 67 Göteborg