De Förlorade

Kapitel 1 i Dwyrainkrönikan

Ett lajv för Camelot författat av

Teresa Axner Erik Holmdahl Nina Pettersson

Författarnas förord

Landet Dwyrain är sprunget ur vår fantasi, även om det rent geografiskt bär många likheter med Wales.

Dwyrainkrönikan är ett påhitt. I den grå vardagen är vi sällan kallade att utföra heroiska dåd bortom vår förmåga. Eller? Våra ambitioner och drömmar kräver ofta mer än vad vi tror oss klara av.

De Förlorade handlar om dem som ingen förväntar sig någonting av, de som smyger runt i utkanten av de stora sagorna och försöker klara livhanken. De flesta av oss är inte begåvade med särskilda förmågor eller storslagna krafter - men kanske är det inte bara de stora hjältarna som förtjänar ett äventyr?

Innehållsförteckning

De Förlorade 4 - 6

Kapitlet berättar vad *De Förlorade* handlar om och om Dwyrain där lajvet utspelar sig.Vi ger även tips på var du kan läsa mer om Dwyrain och dess historia.

Grupper 7 - 17

Kapitlet Grupper går igenom de tio grupper du som deltagare har att välja om. Om du har egna ideer på vad du vill spela är vi såklart nyfikna och kommer göra vårt bästa för anpassa oss efter dina önskemål.

Anmälan 18 - 20

När du har bestämt dig för vad du vill spela klickar du dig till anmälan och fyller i anmälningsformuläret. Här finner du även datum för sista anmälningsdag och våra kontaktuppgifter.

De Förlorades upplägg

4

De Förlorade utspelar sig under tre avgörande timmar i landet Dwyrain. Det går rykten om krig och hat. Folk och boskap dör i en okänd sjukdom. Olycka har drabbat hela landet och Dwyrains svurna fiender verkar vara på frammarch. Sönerna och döttrarna av Don, som för århundranden sedan sändes av drottning Don för att beskydda landet från Morda bedragaren, har försvunnit under mystiska omständigheter.

Välbärgade herrar, vidskepliga bönder och pålitligt tjänstefolk har lämnat gårdar och torp hals över huvud för att söka skydd i de avlägsna fria fylkena.

Kvar är de förlorade själar som tappat tron på bättring, de förvisade och de utstötta. Vad gör de förlorade när de står inför valet att ge upp eller kämpa för livet? Kan en till synes oövervinnerlig fiende besegras av de som redan mist allt?

Dwyrain

De *Förlorade* utspelar sig i Dwyrain, ett litet land bestående av många små kungadömen där egensinniga kungar och drottningar regerar under storkonung Mathonwy, son av Don.

Dwyrain saknar den klassiska fantasyns alver, dvärgar och pipröckande magiker. Det är ett bångstyrigt och mytologiskt land där nyckfulla omständigheter styr våra öden. Moderna bekvämligheter som värdshus och städer är inte påtänkta för Dwyrain är ännu vilt och oförutsägbart.

En jämförelse med våra egna historiska epoker skulle placera Dwyrain i järnålder snarare än medeltid. Men främst är det ett finurligt land i vår fantasi, så vi bör därför ta historisk korrekthet med en nypa salt och koncentrera oss på kreativitet och fantasi.

Chwedls bok

Dwyrains historia spänner över århundraden och innehåller fler turer och vändningar än vad vi någonsin skulle kunna få med inom ramen för den här sajtens begränsade sidantal. Vi har därför sammanställt fem berättelser som kommer vara användbara under *De Förlorade* i Chwedls bok, som du kan ladda ner här till höger.

Vi har ansträngt oss för att hålla dessa fem centrala skrönor korta och lättbegripliga och rekommenderar att du läser dem innan lajvet, men det är absolut inget tvång.

Grupper

De följande sidorna beskriver de grupper och roller som du kan anmäla dig till.

Titta ut en grupp som verkar rolig och anmäl dig gärna tillsammans med dina kompisar, det är roligare att lajva i grupp med de du känner.

Vi ser gärna att varje grupp består av fem till tio deltagare. Först till kvarn gäller. Så om du vill vara säker på att få spela vad du vill, anmäl dig tidigt.

Bekväma äventyrare

8

Vem av oss har inte någon gång tänkt att just vi är lämpade för storslagna dåd? Men när äventyret man lämnar sitt föräldrahem för visar sig vara en lerig stig i ösregn tvekar även den djärvaste. Kanske var det därför du aldrig kom längre än till ljugarbänken i grannbyn?

Dina magnifika berättelser om de dåd du önskar att du hade uträttat är såpass trovärdiga att du nästan övertygat dig själv om att de är sanna.

Men helt plötsligt är det dags att leva upp till dina fabulerade bravader. Folk pratar om en förbannelse och förväntar sig att du och dina kamrater skall leva upp till era storslagna skrönor – de skrönor som förtjänat er ett osedvanligt gott och bekvämt leverne fram till nu. Vad gör lögnaren i sanningens ögonblick?

Desperate desertörer

9

Krig förändrar människor. En del får blodad tand och hungrar efter skriken och eldarna. Andra får nog och svär att aldrig mer strida – men priset för att svika kamraterna och vända vansinnet ryggen är högt.

Det finns ingenting som krigaren hatar mer än den som vägrar kriga och nu jagas du av både dina före detta kamrater och ditt ruttna samvete.

Men finns det kanske något som skulle få dig att ännu en gång dra svärd och kämpa? Du må ha övergivit den naiva soldatens drömmar om ära och guld, men kanske erbjuder dessa olyckliga tider oanade möjligheter att konfrontera ditt förflutna?

Förvisade häxor

10

Det är så lätt att hitta syndabockar om man vill. Dumma bybor behöver sällan mer än en misslyckad skörd eller en för tidig vinter innan de börjar skrika om trollfolk på byggden.

Du menade aldrig något illa. Ingen av er menade egentligen något illa, eller jo kanske någon, men definitivt inte fler än en. Nu lever ni utstötta tillsammans i skogen, dit inga respektabla människor vågar sig längre, och där håller ni ihop och sköter er själva.

Naturen viskar om att Dwyrains fiender rustar för ett anfall. Men varför ska ni bry er om hur det går för Dwyrain? Vad har Dwyrain någonsin gjort för en dömd häxa?

Klåfingriga drängar och pigor

II

Bonden du arbetade hos var så snål att det bara var rätt åt honom att du smög in i skafferiet och gnagde lite på den bästa korven då och då. Och bronsbroschen hade du inte alls stulit, den bara... råkade hamna bland dina saker.

Typiskt din otur att bli oskyldigt anklagad för stöld och avskedad. Typiskt din otur att vara tvungen att försörja dig genom att dra från gård till gård och göra dagsverken. Därför är det faktiskt inte ditt fel att du är så illa tvungen att knipa det du kommer åt, du vet ju faktiskt aldrig när du kommer att få mat igen. Eller bronsbroscher för den delen...

Missfördelade ädlingar

12

Du må ha anor och titlar att gödsla med – men vad hjälper det när familjen är luspank och de sista ägorna för länge sedan snappats upp av äldre syskon och kusiner?

Det enda som finns att göra är att driva runt, spendera de få slantar du har på mjöd och öva fäktning på ofrälse som inte vet sin plats.

Men nu blåser förändringens vindar. Det viskas om att mörkrets makter rustar, vilket är de bästa nyheter du hört på länge. Blir det krig lär det finnas byte att hämta, men framför allt kommer det att behövas ledare och befälhavare – det som du tränat hela livet för. Detta kan vara din stora chans att kräva en plats i Dwyrains absoluta toppskikt!

Orena fothållerskor

13

Det är en tradition i Dwyrain att en oskuld håller mäktiga krigare, drottningar och kungars fötter när de inte är i strid. En del kungar har till och med insisterat på att de skulle dö omedelbart om oskuldens händer skulle utebli för ens en sekund.

Du hade fram tills nyligen den stora äran att vara kung Elidyrs fothållerska. Men när hans nåds kammarjungfru kom på dig bakom höskullen med en av drängarna kastades du ut från kung Elidyrs hushåll under högst förnedrande former.

Förvisade fothållerskor förväntas dränka sina sorger och leva i evig skam, en synnerligen tröttsam framtidsutsikt... Din situation förbättrades inte av att du lärde den nyfikna kammarjungfrun en läxa. Nu är du efterlyst och förvisad, du behöver definitivt hitta nåt sätt att vända din lycka.

Självutnämnda ersättare

14

Sönerna och döttrarna av Don har flytt fältet! De kom till Dwyrain för att suga ut och förslava er - dess rättmätiga härskare. Nu är det dags att smida medan järnet är varmt. En ny monarki måste inrättas med omedelbar verkan.

Det finns vissa individer som är starkare kandidater än andra, du och de dina är lysande ledarmaterial till exempel. Vad är det som säger att ni inte är minst lika kvalificerade herrar som Sönerna och Döttrarna av Don?

Det problematiska i planen är naturligtvis att Dwyrains folk fortfarande hyser naiva förhoppningar om Sönerna och Döttrarnas återkomst. Så varför komplicera saker och ting, en vit lögn skadar ingen. Ni är de nya sönerna och döttrarna av Don, ni har återvänt! Ni kommer leda Dwyrain mot en ljus och lukrativ framtid, åtminstone för er själva...

Subversiva element

Hela ditt liv har du tvingats lyssna på samma tradiga historier: Sönerna och döttrarna av Don reste över havet, befriade Dwyrain från Morda, intog sin plats som beskyddare och kungar och så vidare.

Sagoberättarnas underdåniga ton får dina tånaglar att krulla sig. Varför skulle somliga vara bättre eller mer lämpade att bestämma för att de kan slå vanliga människor till mos eller förtrolla den som inte följer order?

Din oförmåga att hålla sådana här funderingar för dig själv gjorde dig snart omöjlig i städade sammanhang. När Don-prinsarna till slut behagade försvinna vid sämsta möjliga tillfälle trodde du att du äntligen skulle få upprättelse. Men icke! Vill folket så gärna vara slavar och lakejer?

Sällskapssjuka eremiter

16

Det verkade som en strålande idé. I sagorna berättas det om visa gubbar och trollkunniga gummor i små torn och stugor. Ett liv i avskildhet, dedikerat åt grodyngel, dammiga luntor och ändlös visdom.

Men det sägnerna finkänsligt utelämnar är att ett liv i avskildhet betyder att man lever helt själv! Det finns inte en människa på mils avstånd. Första dagen är naturligtvis inga problem; den andra dagen flyter på trots en viss tristess runt lunchtid. Men den tredje dagen... Hur bär de sig åt, de där visa eremiterna? Vad fyller de dagarna med? Grodyngel är uruselt sällskap och de där mögliga böckerna lämnar en del att önska.

Måste man vara introvert och antisocial bara för att man har vissa talanger när det kommer till det magiska?

Ökända gycklare

17

Rent teoretiskt borde det inte vara svårt att tjäna sig en hacka på oskuldsfullt byfolk. Vem som helst kan väl blåsa lite i en flöjt och stjäla en silverbörs eller två när ingen tittar? Tyvärr verkar musikalisk talang vara obligatorisk för den som vill hanka sig fram som trubadur. Det är inte nödvändigtvis så att du är omusikalisk. Du är bara ointresserad av trubadurens torftiga existens och välsignad med ett rymligt samvete.

Men den senaste tiden har saker och ting gått särdeles illa. Du blev påkommen när du försökte stjäla ett par säckar mjöl av en bonde och var tvungen att fly kvickt från en uppretad adelsdam som verkade ta anstöt då du gjorde vissa oskyldiga närmanden. Det är nästan så att man kan misstänka att någon lagt en otursförbannelse över dig och dina ohederliga vänner.

Anmälan

18

När du har läst kapitlet Grupper och bestämt dig för vad du vill spela går du vidare till Anmälan.
Du hittar även kontaktuppgifter till arrangörerna ifall du vill kontakta oss via e-post.

Våra förväntningar

Camelotare kan förstås skapa förtrollad lajvstämning med en snörstump och lite silvertejp om de måste, men det är lättare om man lagt lite energi i förväg - på rollen så väl som utrustningen. Inför *De Förlorade* är våra förväntningar på dig som deltagare:

- Att du förbereder kläder och rekvisita som är i linje med din roll.
- Att du är beredd att vara med på hela lajvet. Om du misstänker att du mest är intresserad av de första 30 minuterna är inte det här lajvet för dig.
- Att du är beredd att göra *De förlorade* till det bästa lajv du någonsin varit med på.
- Att du, vare sig du är nybörjare eller mer erfaren, gör ditt bästa för att se till att alla andra deltagare har lika roligt som du själv.

Anmäl dig här

Sista anmälningsdatum är **5:e mars 2009**; man kan alltså inte anmäla sig under lägret. Vi rekommenderar att du anmäler dig tillsammans med ett gäng kompisar, men det går förstås även bra att anmäla sig ensam.

Du anmäler dig genom att skicka ett mail till

lajv@camelotonline.nu

Om du vill får du gärna skriva ner dina idéer för gruppen/rollen, men följande saker måste vara med:

- Namn, ålder och mailadress för de deltagare du vill anmäla
- Önskemål om vem som gör vad i gruppen, till exempel vem som är ledare.