



Del 9 – Förfädernas kall

I detta dokument finns hela hemsidans material samlat. Om det skulle skilja sig mellan hemsidan och denna skrift så är det hemsidan som gäller. Ni får dock gärna påtala detta för oss.

För att söka och lätt hitta något i dokumentet kan du trycka Ctrl+B eller Ctrl+F (beroende på programversion) och sen skriva in det du söker.

Detta är arrangörernas arbetsmaterial och ingen tid har lagts på layout eller liknande. Löpande uppdateringar av detta dokument kan komma att ske.

Blåmarkerade ord och stycken är förändringar som vi har gjort mellan MG8 och MG9.

Skapad: **2021-08-19**

Senast reviderad: -

Förstasidan	19
Lajvpresentation.....	20
Vision	21
Våra grundtankar	21
Handling MG 9 – Förfädernas kall	23
Berättelsespår	23
Andra berättelser	25
Vad har hänt	27
MG 8	27
MG 7	28
MG 6	29
Grupper på lajvet.....	31
Guide	32
Hemsidans uppbyggnad	33
Praktiskt.....	35
Tider.....	35
Var	35
Pris	35
Anmälan	36
Avanmälan.....	36
Åldersgränser	36
Språk.....	37
Boende	37
Vatten	37
Bad.....	37
Dass	37
Mat	38
Pengar.....	38
Eldstäder.....	38
Ved.....	38
Sjukvårdsberedskap	38
Parkering	38
Vägbeskrivning och åka kollektivt	38
Komma tidigt till lajvet	39
Komma sent till lajvet.....	39

Området	40
Områdesbeskrivning.....	40
Vägbeskrivning	40
Åka kollektivt	42
Hyra området?.....	43
Bilder från området (tagna 2017-04-04).....	43
Barn på lajvet.....	44
Regler för små barn på lajvet	44
Barnhuset	44
Barnlajvet MG 9 - Introduktion och viktiga tider	44
Stridsskola för alla barn	45
Mat	46
Förbeställd mat	46
Mat i handen	47
Lajvloppis.....	48
Regler.....	50
Allmänna regler	50
Byte av roll.....	50
Området	50
Läger och Eldning	50
Tältfrid	51
In- och utcheckning	51
Rökning.....	52
Sopor	52
Alkohol.....	52
Utrustning.....	52
Vapen, strid och rustning	53
Snittning och knockning	53
Fällor och tortyr.....	53
Magi.....	53
Magiska drycker	53
Stöld.....	53
Ålder	54
Små barn på lajvet.....	54
Djur	54

Slutord	55
Tecken & förklaringar	56
Sammanfattning	56
Tecken & förklaringar – Fullständig text	56
Gult band på höger arm	56
Rött band på höger arm	56
”Off - ...”	57
”Skarp skada”	57
Knuten hand över huvudet	57
”Arcana - ...”	57
Offruna	57
Sjukvårdsruna	58
Stridsregler	59
Sammanfattning	59
Stridsregler – Fullständig text	60
Heder och döden	61
Byta roll	61
Träffområden	61
Om träffar	61
Kroppspoäng (KP) - Ett mått på hur mycket du tål.	62
Rustning	62
Vapen	62
Sekundärt avslut	63
Efter striden	63
Läkning	63
Övriga stridsrelaterade regler	64
Vapensäkerhet	64
Närstridsvapen	64
Projektilvapen	65
Sköldar och rustningar	65
Handgemäng	65
Snittning	65
Knockning	65
Kvarglömt material	66
Ålder	66

Alkohol.....	66
Djur	66
Rasspecifika regler.....	66
Magi.....	67
Sammanfattning.....	67
Magi – Fullständig text	67
Magiska föremål.....	68
Magistrid	68
Magiker.....	69
Sammanfattning.....	69
Magiker - Fullständig text.....	69
Magikernas samhälle.....	69
Nyval till Magikerns råd.....	70
Den senaste tiden.....	70
Efter MG6	70
Efter MG7	71
De upplystas råd.....	71
De vanligaste ordenssällskapen	72
Seras-ordern.....	72
Tiralia-orden	72
Siria-orden	72
Isiris-ordern	72
Cognitas-ordern.....	72
Purgator-orden.....	72
Att bli magiker	73
Helare	73
Magistrid	74
Magikernivå.....	75
Magidirektiven	76
Juridiska problem	78
Magilista	80
Att välja magi.....	80
Mana.....	80
Helare & läkare.....	86
Sammanfattning.....	86

Helare & Läkare – Fullständig text	86
Helare	86
Att bli helare	87
Helarnivå	87
Läkare, fältskär, medikus.....	88
Läkning (hämtat från stridsreglerna)	88
Alkemi.....	89
Användning.....	89
Förseglade flaskor utan effektkort	89
Skapa magisk dryck	89
Minska bieffekterna	90
Olika ingredienser	90
Recept.....	91
Magiska Drycker	92
Arcanium	95
Fällor, tortyr och skatter	96
Fällor.....	96
Desarmera fällor.....	96
Sätta upp fällor	96
Tortyr	96
Skatter	96
Jämställdhetspolicy	98
Jämställdhet är inte jämlikhet.....	98
Tänk på detta.....	98
Deltagares ansvar.....	98
Undvik de vanligaste jämställdhets-grodorna:	98
Valfrihet & konsekvensspel	99
Tillgänglighet	99
Speltekniska system	100
NPC-system	101
Muddra.....	101
Spela NPC-karaktär.....	101
Arragörens vision.....	101
Landlotteriet.....	102
Bakgrunden till landlotteriet i Ärkemagikerns dal	102

Landområdeskartan	102
Regler.....	102
Dragningen	103
Finansiering	103
Vid lajvslut	103
Handelssystemet	107
Målet	107
Var	107
Terräng- och varutyper	107
Produktion	108
Specialregler	108
Handel mellan deltagare	108
Beställningskontrakt	109
Betalning	109
Skatt	109
Förbättra sin produktion	110
Slutord	110
Gudasystemet	111
Sammanfattning	111
Gudasystemet – Fullständig text	111
Ritualer	111
Särskilda ceremonier	112
Till dig som vill spela religiösa roller till exempel präst, nunna eller schaman:	112
Underjorden	114
Strategispelet	115
Att göra drag	115
Missa ett drag	116
Budbärarna	116
Transportsystemet	117
Transportera något	117
Råna transporten	117
Så här gör du om du skulle vilja råna en transport	117
Varför använder vi en tom kista?	118
För dig som spelar handelshus	118
Ta emot föremål som handelshus	118

Kista på villovägar.....	118
Tjuvsystemet	119
Intrigföremål.....	119
Skapa egna föremål.....	119
Allmänna regler kring stöld	119
Bankvalvet	120
Utgrävningstältet.....	121
Biblioteket	122
Forskning	123
Siarsystemet.....	124
Identifiering av magisk förmåga.....	125
Världen	126
Länderna i korthet.....	126
De viktigaste länderna.....	126
Danalien.....	126
Afote	126
Corinne	127
Tzan-Terek	127
Shakauzg.....	127
Andra länder med start i norr	127
Eirann.....	127
Nordvidd.....	128
Hiloch.....	128
Rydrozh.....	128
Ziba	128
Monadiska stäpperna.....	128
Ciros.....	129
Rundbergen	129
Västloden.....	129
Östloden	129
Bundesberg.....	130
Kronau	130
Maynau.....	130
Morkon.....	131
Persana	131

Vendria och Flodana.....	131
Nubass	131
Gregarpos	132
Hadas - De dödas ö.....	132
Janata	132
Tol-taurë – Skogsöarna.....	132
Ladö	133
Drakonien	133
Karta	134
Teknologi	135
Finns:	135
Finns inte:	135
Valuta	136
Sammanfattning.....	136
Valuta – Fullständig text.....	136
Normallön.....	137
Skatt.....	137
Bank.....	137
Ta ut pengar på en annan bank.....	138
Arrangörens vision	138
Tideräkning.....	139
Danalien.....	140
Sammanfattning.....	140
Befolkning.....	140
Statsskick	140
Indelning.....	140
Viktiga platser.....	140
Danalien – Fullständig text	141
Aktuellt	141
Geografi	141
Befolkning.....	141
Statsskick	142
Att rösta på en senator	142
Indelning.....	142
Militärmakt.....	143

Handel	143
Sedvänjor.....	143
Stereotyper.....	143
Viktiga platser.....	144
Ärkemagikerns dal.....	146
Sammanfattning	146
Ärkemagikerns dal – Fullständig text	146
Aktuellt	146
Geografi	146
Dalens historia.....	149
Att resa i Ärkemagikerns dal	150
Danaliens historia.....	151
Sammanfattning	151
Namn på regenter	151
Danaliens historia – Fullständig text	152
Danaliens början.....	152
Nära ett nytt inbördeskrig.....	152
Danalien under Stigvadd III Asklöf	153
Galldar I Asklöf kommer till makten (cirka 18 år sedan).....	153
Galldar I Asklöf militärreform.....	154
Galldar I Asklöf dör (cirka 13 år sedan)	154
Namn på regenter	154
Regenterna Ann och Mirjam	154
Kriget	156
Sammanfattning	156
Kriget – Fullständig text.....	156
Nutid.....	157
Synen på orcher och mörkeralver i Danalien	158
Föreläningar	159
Föreläningar i Danalien	159
De 13 föreläsningarna:.....	159
Adel i Danalien.....	161
Sammanfattning	161
Adel i Danalien – Fullständig text.....	162
Högadel.....	162

Giftemål och arv	162
Ansvar och privilegium	163
Senaten.....	163
Tilltal av högadliga personer:	164
Lågadeln	164
Väpnare och Riddare	165
Frälse	165
Tilltal av lågadliga personer:.....	165
Slutord	165
Adelspersoner som spelats	165
Grannländer	167
Afote	168
Aktuellt	168
Geografi	168
Befolkning.....	168
Statsskick	168
Indelning.....	168
Militärmakt.....	169
Handel	169
Sedvänjor.....	169
Stereotyper.....	169
Viktiga platser.....	169
Corinne	170
Aktuellt	170
Geografi	170
Befolkning.....	170
Statsskick	171
Militärmakt.....	171
Handel	171
Sedvänjor.....	172
Stereotyper.....	172
Viktiga platser.....	172
Tzan-Terek	173
Aktuellt	173
Geografi	173

Befolkning.....	173
Statsskick	174
Militärmakt.....	174
Handel	174
Sedvänjor.....	174
Stereotyper.....	174
Viktiga platser.....	174
Shakauzg.....	176
Aktuellt	176
Geografi.....	176
Befolkning.....	176
Statsskick	177
Militärmakt.....	177
Handel	177
Sedvänjor.....	177
Stereotyper.....	177
Viktiga platser.....	177
Legender.....	178
Sammanfattning.....	178
Den gamles bok	179
Tyldors försvunna palats	180
Nutid.....	180
Elenionnade.....	181
Maratyls ögon.....	182
Religion	184
Religionsuppfattning	184
Sammanfattning.....	184
Religionen - Thang och Tekla.....	184
Religionen - Livets Nyckel.....	184
Religion – Fëon	185
Religion - Thang och Tekla.....	186
Trosuppfattning.....	186
Guden Thang	186
Guden Tekla.....	186
Skapelsen.....	186

Gudarna idag	186
Religion - Livets nyckel	188
Trosuppfattning.....	188
Nyckeln	188
Låsa upp/Låsa ute.....	188
Hälsning - Låsa upp/Låsa ute.....	189
Att finna Nyckeln	189
Äktenskapet.....	189
Helgon och relikier	189
Heliga skrifter	189
Platser för tillbedjan	190
Kyrkans folk	190
Tilltal	190
Böner	190
De tolv sanningarna.....	190
Den Högstes bön	190
Trosbekännelsen	190
Välsignelsen	191
Religion – Föon	192
Trosuppfattning.....	192
Skapelsen.....	192
Avbönen	192
Tidräkning.....	193
Platser för tillbedjan	193
Ceremoniledare	193
Astrologi	193
Raser	194
Spela en ny ras.....	194
Människorna i Danaliens ungefärliga syn på andra raser	194
Skogsalver.....	194
Mörkeralver.....	194
Högalver	194
Svartfolk.....	195
Knytt och Älvor	195
Troll.....	195

Människor.....	196
Människor.....	196
Amazoner	196
Amer	196
Drakoner.....	196
Alver	197
Skogsalver.....	197
Mörkeralver.....	197
Högalver	197
Ökenalver	197
Drower.....	198
Halvalver.....	198
Skogsfolk.....	199
Knytt	199
Speciella regler för knytt:	199
Älvor	199
Speciella regler för älvor:	199
Vattenälvor.....	199
Dryader.....	200
Speciella regler för dryader:.....	200
Skogstroll	201
Speciella regler för troll:.....	201
Bergstroll	201
Speciella regler för troll:.....	202
Grotttroll.....	202
Speciella regler för troll:.....	202
Fauner.....	202
Speciella regler för fauner:.....	203
Jättar.....	203
Dvärgar	204
Urdvärg.....	204
Khazad	204
Vandöda	206
Vandöda	206
Speciella regler:	206

Gast.....	206
Speciella regler:	207
Vålnad.....	207
Speciella regler:	207
Demoner.....	207
Svartfolk.....	209
Orcher.....	209
Uruk-hai.....	209
Dagalush - (Svartnissar).....	209
Khapûl - (Vättar)	209
Burzum Tarki - (Skuggmänniskor)	210
Olog-hai - (Svarttroll).....	210
Speciella troll regler:.....	210
Uppförande	211
Skilj mellan off- och inlajv.....	211
Spela upp folk	211
Skapa spel.....	211
Strid	212
Döden	212
Världen utanför	213
Slutord	213
Packlista.....	214
Yrken.....	216
Vad är lajv?	221
Information till dig som förälder	221
Kontakt & mer information	222
Ordlista	223
Nyheter.....	225
Gamla nyheter.....	228
MG Kampanjen.....	236
Kampanjen.....	236
Världen	236
Handling	236
Då och nu.....	236
Lajven	237

Samarbetspartners	237
MG i Media	239
Anmälan	240
Anmälan	240
Sista anmälningsdag	240
Intrig	240
Pris	241
Barn	241
Ny ras eller magikunnig?	241
När får jag redan på att rollen är godkänd och betalningen är gjord?	242
Internationella deltagare.....	243
Betalning.....	243
Pris	243
Personnummer.....	243
Språk.....	243
Avanmälan & återbetalning	244
Sökta roller	245
Coronaviruset/Covid-19	246
Coronaåtgärder	246
Vid antalsrestriktioner.....	247
Kontakt	248
Gryningstemplet – Hitta arrangörerna under lajvet	248

Hemsidans struktur

- [Hem](#)
- [Lajvpresentation](#)
 - [Handling MG9](#)
 - [Vad har hänt](#)
 - [Grupper på lajvet](#)
 - [Guide](#)
 - [Inspiration](#)
- [Praktiskt](#)
 - [Området](#)
 - [Barn på lajvet](#)
 - [Mat](#)
 - [Lajvloppis](#)
- [Regler](#)
 - [Tecken & förklaringar](#)
 - [Stridsregler](#)
 - [Magi](#)
 - [Magiker](#)
 - [Magikernivå](#)
 - [Magistrid](#)
 - [Magidirektiven](#)
 - [Magilista](#)
 - [Helare & läkare](#)
 - [Alkemi](#)
 - [Lista på drycker](#)
 - [Arcanium](#)
 - [Fällor & tortyr](#)
 - [Jämställdhetspolicy](#)
- [Speltekniska system](#)
 - [NPC-systemet](#)
 - [Landlotteriet](#)
 - [Handelssystemet](#)
 - [Gudasystemet](#)
 - [Underjorden](#)
 - [Pilgrimsfärd](#)
 - [Strategispelet](#)
 - [Transportsystemet](#)
 - [Tjuvsystemet](#)
 - [Politiksystemet](#)
 - [Siarsystemet](#)
- [Världen](#)
 - [Karta](#)
 - [Teknologi](#)
 - [Valuta](#)
 - [Tideräkning](#)
 - [Landet - Danalien](#)
 - [Ärkemagikers dal](#)
 - [Förläningar](#)
 - [Danaliens historia](#)
 - [Kriget](#)
 - [Adeln](#)
 - [Grannländer](#)
 - [Afote](#)
 - [Corinne](#)
 - [Tzan-Terek](#)
 - [Shakauzg](#)
 - [Legender](#)
 - [Den gamles bok](#)
 - [Tyldors försvunna palats](#)
 - [Elenionnade](#)
- [Religion](#)
 - [Thang och Tekla](#)

- [Livets Nyckel](#)
- [Raser](#)
 - [Människor](#)
 - [Alver](#)
 - [Skogsfolk](#)
 - [Dvärgar](#)
 - [Vandöda](#)
 - [Svartfolk](#)
- [Tips & trix](#)
 - [Packlista](#)
 - [Yrken](#)
- [Nybörjare](#)
 - [Ordlista](#)
- [Nyheter](#)
- [Kampanjen](#)
 - [MG i Media](#)
 - [Bilder](#)
- [Anmälan](#)
 - [Internationella deltagare](#)
 - [Ansökan om återbetalning](#)
 - [Sökta roller](#)
- [Kontakt](#)

Förstasidan

MG 9 - Ett nytänkande & händelserikt fantasylajv med inslag av steampunk

Spänning och äventyr

Vår vision är ett roligt och händelserikt lajv. Skattjakt, pussel, vetenskap, resurser, magiska artefakter, märkliga varelser, rövaröverfall och politik är några av de ingredienser du kan stöta på.

Ett lajv för alla

Lajvet vänder sig till nybörjare såväl som erfarna. Vi vill att alla ska kunna delta, ha roligt och bli huvudpersoner i sitt egna lajv.

Nya grepp

Vi testar nya metoder och tekniker för att skapa intressant spel. Därför har vi utvecklat olika speltekniska system som har hämtat inspiration av dataspel och film. Det är det som gör MG unikt!

Bilder och länkar:

[Lajvpresentation](#)

[Handling MG 9 Förfädernas kall](#)

[Guide](#)

Footer

När: 1-5 september 2021 (onsdag - söndag)

Var: Attared utanför Kinna, 6 mil sydöst om Göteborg

Pris: 600 kr (varierar med ålder)

Kontakt: info@morgondagensgryning.se

Lajvpresentation

Miljö: Fantasylajv med inslag av steampunk

När: 1-5 september 2021 (onsdag - söndag)

Var: Attared utanför Kinna i närheten av Örby (6 mil sydöst om Göteborg)

Pris: 600 kr (varierar med ålder)

Anmälan: Sista anmälningssdag för intrig, 12 juli. Gå till [Anmälan](#)

Max antal deltagare: 300 personer

[Här kan du se vår Trailer för MG 9, 2020 \(flyttades till 2021\).](#)

[Här kan du se vår presentationsfilm för MG 8, 2018.](#)

[Här kan du se vår presentationsfilm för MG 7 från Prolog 2017.](#)

[Här kan du se vår presentationsfilm för MG 6 från Prolog 2016.](#)

Detta är ett lajv där vi testar nya tekniker och metoder som man normalt inte ser på lajv i Sverige. Syftet är att ge nya och gamla lajvare roliga och minnesvärda upplevelser. Bland annat kommer deltagarna kunna besöka underjorden, samla resurser och få hjälp av gudarna att lösa sina intriger. Vi har lagt mycket tid på speldesign med genomtänkta speltekniska system. Det är därför som flera av våra deltagare beskriver oss som "Ett unikt gameistiskt lajv", "Detta är inte ett vanligt fantasylajv" och "Ett väldesignat lajv". Läs gärna mer om våra speltekniska system under länken [Speltekniska system](#).

Lajvet utspelar sig i en öppen fantasyvärld med inslag av steampunk. Man har precis börjat använda sig av ångkraft och i vissa större städer finns stora koldrivna maskiner som ger elektricitet till stadens gatubelysning eller används för att driva vattenpumpar i de djupa gruvorna. Det finns dock inga tåg eller krutvapen. Det är främst svärd och magi som är vapnen i världen. Föreställ dig fantasy där magi och maskiner finns i samma värld som alver, orcher m.m. Dräktskicket är fortfarande mest fantasy, men de som är lite mer modeintresserade har börjat klä sig mer åt 1700-tal. [Man får alltså experimentera](#) lite mer med klädstilar (Stardust är en bra inspirationsfilm).

[Här kan du hitta inspiration](#). (Skapat med hjälp av vårt Pinterest-konto)

I världen finns ett magiskt mineral kallat Arcanium som bryts i djupa gruvor. Detta magiska mineral går att använda till att driva maskiner och artefakter. Forskningen på detta område är fortfarande i sin linda, men ett fåtal personer har lyckats skapa maskiner som använder arcaniumets magiska kraft till att kasta magi. Mycket forskning på ämnet krävs fortfarande. Med detta vill vi möjliggöra för deltagare att experimentera lite mer med modern teknik på lajv. All teknik ska dock se ut som om den kommer från denna världen. Tänk mässing, koppar, läder och magiska kristaller.

Lajvet utspelar sig i landet Danalien inne i Ärkemagikerns dal som står tom för tillfället. Här har vanligt folk inte kunnat sätta sin fot tidigare. Mycket fokus ligger på äventyr, mystik, skatter, gåtor, forskning och resursinhämtning. Men det kommer även finnas en hel del politiska intriger som påverkar lajvets fortsättning i stor utsträckning.

Lajvområdet **är uppdelat** i två zoner. En zon där folk bor och interagerar med varandra som på vanliga lajv. Den andra **zonen är en** äventyrszon (Vildmarken) där det finns NPC-roller som vaktar skatter och som kan anfalla de som vågar sig över den bro som skiljer de två zonerna åt. Så har man tråkigt på det "vanliga lajvet" kan man gå och äventyra lite i den andra zonen. På detta sätt hoppas vi minska onödiga strider för de som inte vill ha strid och samtidigt ge de som vill ha lite stridigheter, möjlighet att få detta.

Vi satsar också lite extra på personer som tar **med barn**. Vår förhoppning är att kunna erbjuda en form av barnlajv under dagen, så att föräldrarna ska kunna lajva lite själva. Vi kommer också erbjuda möjlighet att sova i en lugnare del av området där det ska vara relativt tyst nattetid och där man inte får vara märkbart berusad.

Morgondagens Gryning är egentligen en gammal lajvkampanj som pågick mellan 2002 till 2005. År 2016 arrangerades nystarten med del 6 i kampanjen. Man behöver absolut inte ha varit med i någon del innan för att ha kul på detta lajv.

Läs gärna mer om våra experimentella spelsystem som gör oss unika under [Speltekniska system](#). Där testar vi nya grepp kring religion, drycker, resurser, äventyr, **teknologi, valuta m.m.**

Vision

Ett roligt lajv.

Ett spännande lajv.

Ett lajv som testar nya grepp.

Ett lajv där barnfamiljer kan delta.

Ett lajv som vågar blanda in teknik.

Ett lajv där alla känner sig inkluderade.

Ett lajv som skapar tillväxt av nya lajvare.

Ett lajv för nybörjare såväl som för erfarna.

Ett lajv som skapar kreativitet och inspiration.

Ett lajv där vi alla hjälper varandra till en bättre upplevelse.

Ett lajv där alla kan känna att de har huvudrollen i sitt egna lajv.

Vårt mål är att alla som åker på lajvet ska känna sig välkomna och rättvist behandlade oavsett kön, sexualitet, etnicitet, funktionshinder eller liknande.

Våra grundtankar

Kampanjen Morgondagens Gryning har alltid syftat till att skapa roliga lajv för erfarna såväl som för nybörjare. Tillgänglighet för alla går före höga krav på utrustning och kläder. Vi har också alltid strävat efter att folk ska få testa nya roller och tekniker samt vara med och utveckla lajvet och den värld som lajvet utspelar sig i.

Vi delar därmed samma värdegrund som [Projekt Lazarus](#) och våra lajv är lika på många sätt. En sak som skiljer våra lajv åt (förutom att vi tillåter mer steampunk) är att **vi är mer** restriktiva kring nya raser och vilka som får spela magikunniga **på lajvet**. Detta för att vi vill att de som spelar unika roller ska vara och känna sig unika. Vill du spela en speciell ras eller

vara magikunnig måste du därför ansöka om detta till arrangören innan du gör anmälan till lajvet.

Handling MG 9 – Förfädernas kall

Innanför en mäktig bergskedja i södra Danalien ligger Ärkemagikerns dal. Dalen har sedan urminnes tid varit stängd för den yttre världen, skyddad av kraftfulla illusioner och magiska barriärer. Endast magikunniga har varit välkomna in till **ärkemagikernas** högsäte.

Men något har hänt i dalen, och den magiska barriär som höll oinbjudna ute har fallit. Vad som har hänt där inne är det ännu ingen som vet. Men alla magiker som var inne i dalen verkar ha försvunnit och lycksökare har börjat ta sig in i allt större skaror.

Där det finns folk finns det också behov av varor och tjänster vilket har inneburit att ett nybyggarsamhälle vuxit upp kring ett antal ängar nära en liten flod, precis innanför det bergspass som är vägen in i dalens norra del. Denna plats kallas Morinas lundar och det är här vår berättelse utspelar sig...

Berättelsespår

Morgondagens gryning har utvecklat något vi kallar Berättelsespår. Vi använder berättelsespår för att förklara vad lajvet handlar om i klartext i stället för att smyga in det i en stämningstext. Du som deltagare kommer att få välja vilka av dessa berättelsespår som du/din grupp är intresserad av i samband med din anmälan. Vi kommer sedan försöka anpassa intrigerna utefter de berättelsespår du/ni valt.

Observera att vi i första hand satsar på gruppintriger framför personintriger, så är du gruppleddare för gruppen bör du fråga runt vad din grupp är intresserad av för berättelsespår. Man kan max välja 3 st.

Förfäderna

De personer som har varit nere i underjorden vittnar om en uråldrig stad som delvis är begravd. Man har funnit spår av människor, alver och orcher men också spår av jättar som verkar ha levt tillsammans sida vid sida med dem. Enligt ryktena verkar jättarna, som **magikerna** ofta benämnt förfäderna i sin forskning, ha varit något som nästan kan liknats vid gudar för de övriga raserna. De verkar ha skapat fantastiska artefakter och lämnat märkliga spår efter sig. Men vilka var de egentligen? Går det att förstå deras maskiner och kanske tjäna pengar på dem? Vad för visdom besatt dessa varelser? Och vart tog de vägen?

Trädgårdsmästaren

Flera äventyrare pratar om att ett mäktigt väsen har väckts ur sin vila långt nere i jorden. Den kallas för Trädgårdsmästaren och många säger sig ha hört dennes röst i sina tankar. Några har gett sig ut i dalen efter att de pratat om Trädgårdsmästaren och att de måste hjälpa denne. Älvfolk, knytt och andra väsen verkar vara speciellt hängivna Trädgårdsmästaren. Är det en gudom som befriats? Vad händer med de som söker sig till Trädgårdsmästaren? Vad är denne ute efter och vad är det den behöver hjälp med?

Magins ändlighet

Det har hittats åtskilliga vittnesmål i form av forskningsrapporter som tyder på att mängden fri magi stadigt minskat de senaste årtiondena. Det verkar som om detta var en viktig fråga för **magikerna** i dalen innan de försvann. Än så länge har inte arcaniumdrivna artefakter

påverkas, men alla magiker har upplevt att deras förmåga att bruka magisk kraft under det senaste året försvagats märkbart. Om magin försvinner helt, vad kommer det då att innebära för den värld vi lever i? Finns det något sätt att förnya den magiska energin eller hitta en ny energikälla? Vad är egentligen den magiska energin?

Skivans hemlighet

Efter en arkeologisk utgrävning för ett par år sedan har en märklig skiva med hål i funnits att beskåda i Morinas lundar. Det har förekommit många teorier om den och dokument från de nu döda magikerna tyder på att även de försökt studera skivans hemlighet. Ett genombrott gjordes förra vintern då man hittade den plats där skivan ursprungligen kom ifrån. Mitt i Ärkemagikernas dal finns en uråldrig stencirkel vilken skivan verkar vara ämnad för. Den hamnade dock under vatten vid senaste jordbävningen och utgör nu en sjö. Det står fortfarande inte helt klart vad det är skivan gör eller hur den fungerar. Kan den vara byggd av de märkliga förfäderna? Var den grunden till deras makt? Vad användes skivan till och varför visar så många så stort intresse för den?

Magikernas brott

Purgatororden, som ska se till att magidirektiven följs, har under de senaste åren funnit flera bevis på magikernas brott. De fortsätter utredningen ifrån sitt högkvarter i dalen. Den som kan hjälpa Purgatororden att utreda vad magikerna gjort inne i dalen och vilka som brutit mot magidirektiven, kan säkert tjäna en rejäl slant.

Magikernas råd

Den siste ärkemagikern, den nu välkände Bendur, har återskapat Magikernas råd med hjälp av Purgatororden. Men det finns fortfarande tomma platser i rådet. Går det att få en sådan plats? Och vem är det egentligen som har det slutgiltiga ordet i vilka som blir nominerade till platserna? Kan man vara säker på att ingen av de magiker som gjorde uppror förra året och bildade De upplystas råd blir invalda och vad har hänt med deras ledare Drenora?

Alvernas förtvining

Det senaste året har något märkligt hänt, flera alver har blivit sjuka i en tidigare okänd åkomma, allmänt kallad "Förtviningen", och dött. Rykten florerar om att det är något som hänt i dalen som orsakat farsoten. Många högt uppsatta alver använder allt hårdare ord gentemot människor och övriga raser som inte tar denna epidemi på allvar. Det muttras om att alla alver kanske kommer att gå samman. Ett rykte som spärts på ytterligare i och med att det mörkeralviska riket Etheria skapat en union med Corinne. Det verkar också röra sig ovanligt mycket skogsalver från Tol taure utanför deras isolerade ö. Vad är det som har drabbat alverna? Är även detta magikernas fel, eller är det något annat som är orsaken? Vad skulle hända om de olika alvfolken slog sig samman? Utgör de en fara mot de övriga raserna?

Gudarnas vagga

De två stora religionerna Thang & Tekla och Livets nyckel har båda etablerat sig i dalen. Bådas anhängare missionerar ständigt för att värva nya troende. "Den som är stark i sin tro är också stark i livet!". Samtidigt finns det många teologistuderande som förundras över de mystiska inskriptioner som funnits på templet vid ungdomens källa. Där har det visat sig stå både Thang och Tekla skrivet med Nyckelns heliga skrift. Samtidigt har forskning visat att

religionen kring Thang och Tekla sannolikt har sitt ursprung i Danalien, kanske till och med i Ärkemagikerns dal. Kan det stämma, som vissa säger att detta är "Gudarnas vagga"? Finns det ett samband mellan religionerna trots allt? Hur kommer detta i så fall att påverka de olika religionerna och dess utövare?

Oro i dalen

Skärmytslingar har förekommit på många håll i östra Danalien de senaste åren. Östveden är fortfarande delvis ockuperat av orcher och förra året satte rebelliska magiker skräck i Östra grind med en armé av odöda. Dessa verkar ha splittrats efter att Danaliska armén befriade förläningen Östra grind. Trots framgångarna har rykten om kringströvande trupper i självaste Ärkemagikerns dal nu fyllt många äventyrare med oro, speciellt de som har köpt mark i dalen. Danaliska staten hävdar att allt är under kontroll, men att det rör sig stora grupper av väl rustade svartblod, mörkeralver och andra folkslag har inte gått någon förbi. Är det främmande länder som försöker få kontroll över Ärkemagikerns dal? Vad är de i så fall ute efter? Kommer det att bli stridigheter i dalen?

Med gryningen kommer nytt hopp

Morgondagens gryning är bitvis en mycket mörk saga. Det här spåret är en ljusare och mindre skrämmande väg genom berättelsen (relaterat till berättelsespåret Trädgårdsmästaren). Det här valet lämpar sig för t ex barnfamiljer. Mer information kommer i intrigerna.

Andra berättelser

Utöver de berättelsespår som presenteras ovan så handlar lajvet också om det som presenteras nedan. Detta är spår som alla kan vara med på men man behöver inte välja dem i samband med sin anmälan.

Landlotteriet

Många var de som tog chansen att köpa landområden efter förra årets utförsäljning av dalen. Trots att den Danaliska senaten avsåg att landområdena skulle gå till fattiga flyktingar från de brända och härjade landområdena i östra Danalien, verkar det som att ett fåtal aktörer har köpt upp stora delar av landområdena. Dessa vill nu få avkastning på sina investeringar. Men har de gjort kloka köp? Kanske kan de sälja sina varor till de många byggprojekt som nu startar?

Det har förkunnats att ett nytt landlotteri ska hållas för att sälja ut fler av de delar av dalen som inte såldes förra året. I lotteriet har alla rätt att köpa max en lott per person med säker vinst. Den person vars nummer dras först får välja landområde först. De som köpt en lott förra året får inte köpa en ny.

Den 13:e förläningen

Ärkemagikerns dal har nu officiellt blivit den 13:e förläningen i Danalien. Efter hårda diskussioner i senaten har Bastian Ehrenbalk valts till ny hertig över dalen. Det är nu dennes uppgift att driva in skatt i området och att bekosta soldater till regentens förfogande. Han ska också höra klagomål, döma ut straff och är ytters ansvarig för lag och ordning.

Arbetsuppgifter som kan vara överväldigande för en ensam person. Så håller man sig väl med Ehrenbalk så kanske det finns positioner att fylla och pengar att tjäna?

Underjordens skatter

Ryktena om att det finns gott om rikedomar i dalen har lett till stor tillströmning av lycksökare. Många lycksökare har vågat sig ner i underjorden i jakt på rikedomar och magiska artefakter. Några har kommit tillbaka rika, andra har blivit kvar där nere för att aldrig mer se dagens ljus. Efter en kraftig jordbävning som nyligen har skakat dalen, raserades nergångarna till underjorden. Men kanske öppnades det nya?

Ungdomens källa

Ungdomens källa visade sig vara en stor pyramidliknande byggnad mitt i ett tort, kargt landskap och ingen sprudlande källa. Det hindrade dock inte Baron Vipa från att köpa den och skänka den till religionen Livets nyckel som påbörjade byggnationen av en ny kyrka på platsen. Något som retat Thang och Tekla följare. Men efter en kraftig sandstorm begravdes hela byggnaden och projektet har sedan dess stått still. Men vad fyllde egentligen byggnaden för funktion? Vad var det för maskin som stod i rummet på dess topp? Vad gjorde de fyra pelarna vid byggnadens sida och varför fann man resterna av så många magiker just här?

De blå stenarna

De blå stenarna som egentligen skulle ha förstörts för 24 år sedan har bytt händer ett flertal gånger. Många av de som har hållit i dem har berättat om att det känns som en kraft flyger genom än och att det är en känsla av makt de gärna hade velat känna igen. Men vad kan stenarna användas till? Vem har skapat dem? Var få de sin kraft ifrån? Och var är de nu?

Drakonernas ö

Drakonernas ö, som tycks följa havsströmmarna, har precis ankrat utanför Ärkemagikerns dals södra kust. Senast de var här, var magikerna aktiva i dalen och de kan vara några av de sista som såg dem vid liv. Eller har de något att göra med deras försvinnande? Handeln i dalen kommer i alla fall att öka betydligt. Den som har något drakonerna vill ha kanske till och med kan få gå i land på deras myombsbundna ö och skåda Födelsekällan?

Året är 219 och det har gått 23 år sedan lajvet MG 5 och 1 år sedan förra lajvet (MG 8) och världen tycks vara i uppstart av en ny era.

Lajvet utspelar sig i Morinas Lundar i norra delen av Ärkemagikerns dal där många lycksökare har slagit läger. Att resa längre in i dalen har visat sig farligt på grund av rövare, banditer och hitintills okända varelser och väsen. Vad som händer nu är upp till dig!

Välkommen till Ärkemagikerns dal!

Vad har hänt

MG 8

Den ondskefulla häxan Durus Lepus flydde från Purgatororden under en fångtransport. Innan dess hann hon kasta en varulvsförbannelse över en av Purgatorordens medlemmar. Purgatororden lät dock inte denna motgång hindra dem i jakten på onda magiutövare, utan de fortsatte med att inspektera merparten av alla som vistades i Morinas lundar. Under dessa kontroller lyckades de finna den sista ärkemagikern, Bendur.

Borgmästaren Efraim Snö befaras även han ha fallit offer för varulvsförbannelsen, men som tur var saknas inte inflytelserika och förtroendeingivande personer i Morinas lundar. Efter en nervkittlande valomgång blev friherre Bastian Ehrenbalk utsedd till länsherre över dalen av den Danaliska Senaten.

Många var det som gick på pilgrimsfärd till Ungdomens källa för att själva undersöka det märkliga templet. Längst upp i den pyramidliknande byggnaden fanns en artefakt med nyckelliknande tecken. Det sägs att Purgatororden med hjälp av en mörkeralv lyckades forcera en del av templets hemligheter och att de därefter beslöt att begrava platsen under en enorm sandhög då platsen bedömdes vara mycket farlig.

I underjorden återfanns en enorm skalle och resterna av en lika stor klädedräkt. Dessa fynd visades upp i Morinas lundar till allmän beskådan. Det var det första solida fyndet av de förunderliga jättar som sägs ha bebott den uråldriga staden.

Den välkände Teklaprästen Storm försvann under en mäktig ritual. Inte ens hans hängivna anhängare verkar tro att han överlevt då de lämnat dalen. Vart de blå stenar prästen bar har tagit vägen är det ingen som vet.

En grupp alver och en dryad gav sig ut i dalen för att hjälpa den de kallade Trädgårdsmästaren. Med hjälp av dryadens förmåga att böja växtligheten omkring sig lyckades de gräva sig ner till det valv där Trädgårdsmästaren fanns och öppna dess port.

Andra viktiga händelser under MG 8

- De som tidigare köpt landområden i dalen började producera varor och tjäna pengar på försäljningen, något som lockade ännu fler att investera i landområden inne i dalen och köpa en lott i landlotteriet.
- Danaliska trupper återtog staden Kamoro som varit ockuperad av svartfolken.
- Svartfolken hann bränna stora områden av skogsalvsskogen Lataurë innan de blev besegrade och tvingades retirera och lämna förläningen efter att deras fort blivit brända.
- Magikernas uppror och De upplystas råd slogs tillbaka, men upprorets ledare Drenora undkom.
- Mörkeralvernans uppror i Afote misslyckades och rasfientligheterna mellan människor och mörkeralver har ökat i landet.
- En varelse som suttit instängd i ett valv i skogen Faralor bröt sig ut efter hårda strider. Det ryktas att den nu är på väg mot Ärkemagikerns dal.

MG 7

En grupp forskare hade lyckats hitta en stor skiva med hål i under en av sina expeditioner i vildmarken. På skivan fanns en stor kristall som lös upp nattmörkret. Ingen visste dock vad skivan gjorde eller vad hålen på skivan var till för. På dess sida fanns dessutom främmande inskriptioner. Liknande inskriptioner återfanns även på flera andra platser i dalen och i dokument som hittats.

Efter att Nordviddarna hade lyckats hitta magikern Odar Björkhirds osynliga stuga ute i skogen gjordes också upptäckten av styrkristallerna. Med hjälp av kristallerna lyckades forskargruppen aktivera vissa delar av maskinen. Dock verkar det som att det saknas kristaller.

Teklaprästen Strom hittades i underjorden. Med sig upp hade han dock ingen av de blå stenarna. Han visade också tecken på minnesförlust vilket gjorde att han inte mindes hur han blev av med dem. Vissa minnen återkom dock och han kom då ihåg att han hade blivit bestulen på en strax innan han gick ner i underjorden. Jakten på den skyldige överskuggades dock av nyheten att ytterligare två stenar hade hittats i dalen under de expeditioner som genomfördes i dalen.

Landlotteriet genomfördes. Men i stället för att landområdena gick till de fattiga flyktingarna från de krigshärjade områdena i öster, så var det några få rika aktörer som köpte upp stora landområden.

Diskussioner har förts i senaten om att låta Ärkemagikerns dal bli en ny förläning i Danalien. Någon måste väljas till Länsherre över hela dalen i så fall. En titel som lockade många med politiska ambitioner och många nyttjade sina politiska kontakter för att få senaten att välja just dem. Ett politiskt spel som avgjordes under MG 8.

Expeditionen till ungdomens källa visade sig inte innehålla en sprudlande källa som många trott, utan ett kargt och öde landskap. I mitten fanns en pyramidliknande byggnad. En byggnad som nu ägs utan Baron Vipa som köpte området under landlotteriet. (området skänktes dock till religionen Livets nyckel under MG 8).

Nere i underjorden har folk hittat laboratorium och försöksrum som magikerna har använt sig utav för att bedriva hemska inhumana försök på människor, alver och andra varelser. Försök som många gånger har haft dödlig utgång. Dessa försök går direkt emot Magidirektiven som magikerna själva tagit fram och som ska reglera vad en magiker får använda sin kraft till. Purgatororden, vars uppgift är att se till att magidirektiven följs, har därför ökat sin närvaro i dalen betydligt. De har också utropat Ärkemagikerns torn till sitt nya högkvarter i dalen (nu kallat Purgatortornet). Men utan nyckeln till tornet har de inte kunnat ta sig in vilket också har hämmat utredningarna om vad magikerna faktiskt gjorde i dalen och vilka som var inblandade.

Andra viktiga händelser under MG 7

- I slaget om förläningen Östveden gjorde de Danaliska trupperna och dess allierade stora framsteg. Dock lyckades man inte inta residensstaden som fortfarande hålls

utav svartfolken. Många var de som fick offra sina liv i det misslyckade anfallet mot staden.

- Belägringen av mörkeralvsstaden Londiram i landet Tzan-Terek avslutades när svartfolken drog sig vidare norrut i stället för att anfalla staden. Understödja av en arméenheter från Corinne lyckades de återta delar av sitt forna rike.
- Nordviddarna hittade Storhövdingaringen. En edsring som behövs om man vill undvika inbördeskrig i Nordvidd då **en** ny storhövding nu kunde väljas.
- Läkaren Efraim Snö valdes av folket på plats till borgmästare i hopp om att han skulle kunna bringa ordning till området.
- En konungaättling hittades i dalen och transporterades iväg med luftskepp.
- Magikernas råd lyckades inte återbildas. I avsaknad av Magikernas råd har en ny sammanslutning av magiker bildat De upplystas råd. Ett råd som anser att en ny ordning nu ska gälla där inga lagar eller regler ska finnas för vilka magier en magiker får använda.

MG 6

Allt sedan den magiska barriären som höll oinbjudna ute föll år 215 (för 3 år sedan) har allt fler lycksökare strömmat in i Ärkemagikernas dal. De första som tog sig in i dalen har vittnat om en total tystnad och avsaknad av liv. De enda spåren man fann av magikerna som var inne i dalen var deras kåpor fulla av stoft och aska och de ägodelar de lämnat efter sig.

Många av de tillströmmande lycksökarna slog sig ner vid floden i Morinas Lunder (platsen där lajvet utspelar sig). En plats där magikerna verkar ha bedrivit arkeologiska utgrävningar. På plats fanns nämligen ett utgrävningstält, dokument och en låst kista samt några kåpor efter några magiker. Dokumenten talade om en stad under jorden. En stad som verkar ha blivit begraven med tiden och där tak och byggnader nu formar ett grottsystem som göms under marken. De gav också ledtrådar till vad magikerna hade hittat nere i underjorden. Detta fick många lycksökare att trotsa farorna och bege sig ner i underjorden på jakt efter skatter. Några blev dock kvar där nere utan att någonsin mer få se dagens ljus.

När kistan som magikerna hade hittat, tillslut lyckades öppnas fann man en blå äggformad sten. En liknande sten hade tidigare hittats i en av askhögarna som magikerna lämnat efter sig. Det var först när alverna fick syn på stenarna som folk började bli oroliga. De gamla alverna berättade om hur magikern Elsilivren med ett stort följande besegrat den korrupta och mäktiga högalvshäxan Imana och tagit tre liknande stenar från henne (MG 5). Stenarna skulle föras i säkerhet av Elsilivren, men det verkar som att de i stället hade förts in i dalen. En plats som inte är särskilt säker för magiska föremål nu när allehanda lycksökare vänder upp och ner på dalen i hopp om rikedomar.

Riktigt oroliga blev folk när Teklaprästen Storm fick tag på de två blå stenarna och tog dem med sig ner i underjorden åtföljd av en demon. Kort därefter skakades marken av en jordbävning och nergången rasade samman. Mindre misslyckade försök att gräva fram Storm gjordes, men de allra flesta var glada att de blå stenarna och demonen var begraven.

Sent samma kväll förkunnades det att Magikernas råd hade stora skulder till den Danaliska staten. Efter noga utredningar hade det slagits det fast att magikerna var döda och därmed inte kunde betala tillbaka sina skulder. Det beslutades därför att de tillgångar som Magikernas

råd hade skulle säljas ut för att betala tillbaka skulden. En del av landtillgångarna skulle säljas ut i form av ett landlotteri för att ge flyktingarna från de krigshärjade östra Danalien en möjlighet att få ny mark att försörja sig på. (Detta genomfördes under MG7 då magikernas råd inte lyckats återbildas).

Andra viktiga händelser under MG 6

- De Danaliska trupperna lyckades med hjälp av sina allierade driva tillbaka svartfolksklanerna från förläningen Västveden och många flyktingar kunde vända tillbaka till sina hem.
- Vipa blev Baron Vipa över Arnheim och lyckades få de två spökena som förföljde honom att gå vidare till andeplanet.
- Två unika varelser hittades på platsen. De fick samlingsnamnet Vattenälvor, även om dess likhet och släktskap med vanliga älvor kan diskuteras.
- Religionen Livets Nyckel har vuxit sig allt starkare i dalen efter idogt missionerande av fader Fredrik.

Grupper på lajvet

Tidningen Äventyraren ges ut i Ärkemagikerns dal och finns att köpa för Daler på lajvet. Där kan man läsa om det allra senaste som har hänt och rykten som florerar. Den har även en specialbilaga om vilka som vistas i dalen som ni kan ta del av här: [Tidningen Äventyrarens Nyaste Nytt](#)

Informationen till bilagan hämtas från era anmälningar och speciellt fältet "Rykten du vill ha hjälp att sprida"

Vill du annonsera i Tidningen Äventyraren ska du kontakta Jennie "Nennen" Gahnström direkt nennen@gahnstrom.se

Här är ett exempel på tidigare års tidning: [[Äventyraren nr.13](#)]

Sökta roller hittar ni under [Sökta roller](#).

Guide

Miljö: Fantasylajv med inslag av steampunk

När: [1-5 september 2021](#) (onsdag - söndag)

Var: Attared utanför Kinna i närheten av Örby (6 mil sydöst om Göteborg)

Pris: [600](#) kr (varierar med ålder)

Anmälan: Sista anmälningssdag för intrig, [12 juli](#). Gå till [Anmälan](#)

Max antal deltagare: 300 personer

Vad är det för typ av lajv? Läs vår [lajvpresentation!](#)

Eller så kan du kolla på vår [presentationsfilm](#) för MG 7 från Prolog 2017!

Vad handlar lajvet om? [Läs Handling MG9](#).

På vår hemsida kan du hitta mycket information. För att underlätta för deltagaren har vi lagt in en sammanfattning överst på en del sidor. Du får själv avgöra om du behöver läsa mer än sammanfattningen.

Vi rekommenderar att du läser på lite extra om:

[Handling MG 9](#)

[Regler](#)

- Allmänna regler
- Tecken och förklaringar
- Stridsregler och läkning
- Magisystem
- Alkemi
- Fällor

[Världen](#)

- Landet (Danalien)
- Det land din roll kommer ifrån
- Ärkemagikerns dal
- Teknologi
- Valuta

Den [Religion](#) du har samt [Praktiskt](#).

Sen rekommenderar vi starkt att läsa på om de [speltekniska systemen](#) för att få ut så mycket som möjligt ut ur lajvet.

Vill du hellre läsa allt i ett utskriftvänligt dokument (PDF)?

Här är en pdf med hela hemsidan som du kan ladda ner, läsa, spara men givetvis även söka information i.

TIPS! Vill du söka i pdf-filen så tryck Ctrl+B (Eller Ctrl+F på vissa datorer) och skriv in ditt sökord.

Håll lite utkik på hemsidans första sida under Nyheter eller följ vår [Facebooksida](#) eller gå med i vår [Facebookgrupp](#). Där kommer vi att informera om vi ändrar något viktigt. **Gå med i båda!**

Hemsidans uppbyggnad

- [Hem](#)
- [Lajvpresentation](#)
 - [Handling MG9](#)
 - [Vad har hänt](#)
 - [Grupper på lajvet](#)
 - [Guide](#)
 - [Inspiration](#)
- [Praktiskt](#)
 - [Området](#)
 - [Barn på lajvet](#)
 - [Mat](#)
 - [Lajvloppis](#)
- [Regler](#)
 - [Tecken & förklaringar](#)
 - [Stridsregler](#)
 - [Magi](#)
 - [Magiker](#)
 - [Magikernivå](#)
 - [Magistrid](#)
 - [Magidirektiven](#)
 - [Magilista](#)
 - [Helare & läkare](#)
 - [Alkemi](#)
 - [Lista på drycker](#)
 - [Arcanium](#)
 - [Fällor & tortyr](#)
 - [Jämställdhetspolicy](#)
- [Speltekniska system](#)
 - [NPC-systemet](#)
 - [Landlotteriet](#)
 - [Handelssystemet](#)
 - [Gudasystemet](#)
 - [Underjorden](#)
 - [Pilgrimsfärd](#)
 - [Strategispelet](#)
 - [Transportsystemet](#)
 - [Tjuvsystemet](#)
 - [Politiksystemet](#)
 - [Siarsystemet](#)
- [Världen](#)
 - [Karta](#)
 - [Teknologi](#)

- [Valuta](#)
- [Tideräkning](#)
- [Landet - Danalien](#)
 - [Ärkemagikerns dal](#)
 - [Förläningar](#)
 - [Danaliens historia](#)
 - [Kriget](#)
 - [Adeln](#)
- [Grannländer](#)
 - [Afote](#)
 - [Corinne](#)
 - [Tzan-Terek](#)
 - [Shakauzg](#)
- [Legender](#)
 - [Den gamles bok](#)
 - [Tyldors försvunna palats](#)
 - [Elenionnade](#)
- [Religion](#)
 - [Thang och Tekla](#)
 - [Livets Nyckel](#)
- [Raser](#)
 - [Människor](#)
 - [Alver](#)
 - [Skogsfolk](#)
 - [Dvärgar](#)
 - [Vandöda](#)
 - [Svartfolk](#)
- [Tips & trix](#)
 - [Packlista](#)
 - [Yrken](#)
- [Nybörjare](#)
 - [Ordlista](#)
- [Nyheter](#)
- [Kampanjen](#)
 - [MG i Media](#)
 - [Bilder](#)
- [Anmälan](#)
 - [Internationella deltagare](#)
 - [Ansökan om återbetalning](#)
 - [Sökta roller](#)
- [Kontakt](#)

Praktiskt

Miljö: Fantasylajv med inslag av steampunk

När: 1-5 september 2021 (onsdag - söndag)

Var: Attared utanför Kinna i närheten av Örby (6 mil sydöst om Göteborg)

Pris: 600 kr (varierar med ålder)

Anmälan: Sista anmälningsdag för intrig, 12 juli. Gå till [Anmälan](#)

Max antal deltagare: 300 personer

Tider

- Lajvstart: Onsdag 1 september, ca 22.00 (Natten onsdag till torsdag)
- Lajvslut: Lördag 4 september, cirka 23.00.
- Incheckningstider: Onsdag 1 september, 10.00-22.00.
- Utcheckning och hemfärd: Söndag 5 september. Start kl. 10.00.
- Info och regelmöte: kl. 19.00 på onsdagen.

Det går bra att komma innan onsdagen men meddela arrangörerna innan i så fall: info@morgondagensgryning.se. Se rubriken "komma tidigt till lajvet" längst ner.

Planerar man att komma efter att incheckningen har stängt eller under lajvet, ska man meddela arrangören om detta samt ungefärlig tid man beräknar dyka upp (info@morgondagensgryning.se). Se rubriken "Komma sent till lajvet" längre ner.

Åk aldrig hem från området utan att meddela arrangörerna, så slipper vi leta efter er i skogen efter lajvet.

Var

Attared utan för Kinna i närheten av Örby (6 mil sydöst om Göteborg)

Se fliken [Område](#) för mer info.

Pris

Priserna gäller från det året du fyller. T.ex. en person som fyller 13 i år betalar 350 kr oberoende när på året denne fyller år.

0-6 år: Gratis

7-12 år: 250 kr

13-17 år: 350 kr

18+: 600 kr

Student- och pensionärspris: 450 kr (giltig legitimation krävs vid incheckningen)

Betalningen görs till Bankgiro: 287-6613 (Föreningen Orion)

eller till Swish: 0703-360312 (Huvudarrangör Peder Liljeroth)

Märk betalningen med NAMN och PERSONNUMMER.

För utlandsbetalning. Läs [Internationell deltagare](#).

När du anmält dig [och gjort inbetalningen](#) är du fullt anmäld och garanterad plats på lajvet.

Observera att vi bara har 300 deltagarplatser. Hamnar du på reservlistan behöver du inte betala in deltagaravgiften förrän du vet att du fått en plats på lajvet.

Ansökan om återbetalning av lajvavgift kan göras under [Ansökan om återbetalning](#).

Anmälan

- Anmälan sker under fliken [Anmälan](#).
- För att räknas som anmäld ska man ha betalt in lajvavgiften.
- Sista anmälningssdag för intrig är **12 juli** (då ska betalningen också vara gjord).
- Det går att anmäla sig fram till en vecka innan lajvet via anmälningssystemet, efter det kan vi inte garantera att vi kommer hinna titta på din anmälan.
- Det går att anmäla sig på plats (om det finns platser kvar), men anmälningen blir 100 kr dyrare.
- För att få spela en person med särskilda förmågor, magiker eller egen ras måste du ansöka om detta hos arrangören innan **12 juli** (info@morgondagensgryning.se).

Vi har valt att begränsa deltagarantalet till 300 personer. Syftet är att vi tror på kvalitet framför kvantitet. Vi vill kunna hålla samma höga nivå på spelupplevelse som vi höll under **MG 6, 7 och 8** och vill därför inte växa mer.

Om dessa **300** platser blir fulla kommer vi att skapa en reservlista. Arrangörerna kommer sedan välja vilka på reservlistan som får vara med på lajvet utefter lajvets behov. Med andra ord så tillämpar vi inte "först till kvar" principen på reservlistan.

Erbjuds du en reservplats på lajvet har du 1 vecka på dig att betala in anmälningssavgiften innan platsen går till någon annan. Vi kommer meddela om man fått en reservplats eller inte så snart vi kan.

Avanmälan

Om du är anmäld och inte kan delta på lajvet måste du göra en avanmälan **genom att skicka ett mail till oss** (info@morgondagensgryning.se). Logga in på din anmälan via den länk du fått skickad till din mail och tryck på Avanmälan.

Har du betalt in anmälningssavgift kan du ansöka om att få tillbaka den under [Ansökan om återbetalning](#). Vi betalar alltid tillbaka inbetalningar om man inte kan delta, så länge man meddelar oss arrangörer **innan lajvet**.

Åldersgränser

För att få åka själv utan vuxet sällskap, måste man fyllt 15 år eller ska fylla 15 detta år.

För att få bära vapen (förutom dolk) måste man fyllt 13 eller ska fylla 13 detta år.

För att få spela magiker eller helare ska du ha fyllt 18 år eller ska fylla 18 detta år. Du måste dessutom få arrangörens godkännande då dessa roller är begränsade. Ta kontakt med arrangören om du vill ha magiska förmågor (info@morgondagensgryning.se).

Språk

Språket på lajvet är svenska, men utländska deltagare får använda engelska, norska, danska eller annat språk som behövs för att göra sig förstådda.

Engelska ska inte uppfattas som ett främmande språk på lajvet och får användas av de svenska deltagarna för att kommunicera med utländska deltagare. Man får dock inte skapa en engelskspråkig karaktär om man talar svenska.

Engelska sånger såsom irländska pubbvisor eller liknande ska undvikas, då folk anser att de är off-lajv.

Boende

Boende sker i egna medhavda tält eller vindskydd som är anpassade för lajv. Militärtält är ok på lajvområdet. Moderna tält ska sättas upp på off-området. Det finns tre större ängar **och skog** där man kan slå upp tält. På mittenängen (lugna ängen) får man inte vara märkbart berusad. Här ska man inte festa eller väsnas sent om kvällarna.

Har du problem att hitta boende rekommenderar vi att du först fråga runt på vår [Facebook grupp](#) om du kan få sovplats i någon annans tält. Om inte det löser sig ska du kontakta arrangören innan lajvet (info@morgondagensgryning.se), så kan vi se om vi kan hjälpa dig.

Vatten

Det kommer finnas dricksvatten på området. Deltagaren behöver själv skaffa sig kärl att förvara vattnet i inlajv. Vattnet är tänkt som dricksvatten. Disk och tvätt ska göras med vatten från ån som rinner genom området.

Bad

På området finns en å som går att bada i. Endast miljömärkt tvål, diskmedel eller liknande produkter får användas i ån p.g.a. djurlivet i ån. Kommunen gör mätningar nedströms. Bra produkter kan ni hitta här: <http://www.naturskyddsforeningen.se/bra-miljoval/register>.

Dass

Det kommer finnas bajamajor eller liknande utplacerade på området. Vi hoppas att dessa är till belåtenhet eftersom man inte får skita i skogen. Toaletterna kommer vara utrustade med batteridrivna lampor för att förenkla användandet av dem. Lamporna är utrustade med en rörelsesensor, så du behöver inte tända och släcka själv.

Nytt för MG9 är att du som grupp kan få "hyra" en egen dasstunna med toasits som ni kan placera i ert läger. Tält, tak, väggar m.m. måste ni bygga själva så att det ser IN-lajv ut. Ni måste också ta tunnan till någon av vändplanerna efter lajvets slut. Kostnaden är 250 kr per dasstunna. Glöm inte att ta med egen handsprit! För anmälan maila info@morgondagensgryning.se.

Mat

Observera att det råder TOTALT förbud för jordnötter före, efter och under hela lajvet.

Förbudet gäller endast jordnötter och produkter med jordnötter i.

Mat ingår inte i lajvavgiften, utan varje deltagare måste själv köpa sin egen mat. Det kommer dock finnas ett värdshus på området där man kan köpa kaffe, te, kakor och alkoholfri dryck för svenska pengar. Vi kommer också se till att det finns möjlighet att köpa något lättare att äta i form av bröd eller frukt.

Vi erbjuder även i år att förbeställa lagad mat. [Anmälan hittar ni här!](#)

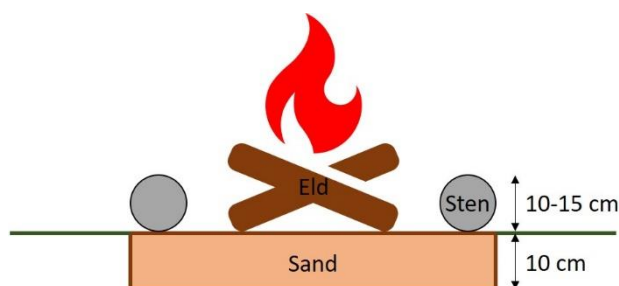
Pengar

Det är bra att ta med vanliga svenska pengar i form av mynt så att du kan köpa mat, dryck, godis och föremål under lajvet. Vi rekommenderar minst 200 kr i mindre valörer.

Eldstäder

Det kommer finnas några iordningställda eldstäder innan lajvet. Vill ni bygga en egen ska ni kontakta arrangören först. Även fyrfat ska godkännas av arrangören först.

En eldstad får inte lämnas utan uppsyn och vid varje eldstad ska det finnas en hink med vatten.



Ved

Det kommer finnas ved på området. Denna ved är till de som ska laga mat och ska inte användas till "myseldning". Då får man fixa egen ved eller ta grenar på marken. Man får inte hugga ner träd.

Sjukvårdsberedskap

Det finns sjukvårdsutbildade funktionärer på området som kan hjälpa till om något allvarligt händer. Deltagaren förväntas själv kunna behandla lättare skador. Så ta med plåster, huvudvärkstabletter, myggspray eller annat du kan tänkas behöva. Deltagare med allergier förväntas ha med sig sina mediciner och bära dem med sig om de har allvarliga allergier.

Det kommer finnas en sjuktransportbil vid grusplan för de som behöver transport till sjukhus om man inte lyckas fixa en egen transport med någon annan.

Parkering

Parkering får endast ske på platser som är anvisade av arrangörerna. Att parkera är gratis på vårt lajv. Parkeringen kommer ske på en av ängarna ute vid stora vägen.

Vägbeskrivning och åka kollektivt

Läs mer under [Området](#).

Komma tidigt till lajvet

Det är tillåtet att komma till lajvområdet innan onsdagen. Men tänkt på att inte vara i vägen för arrangörerna och deras transporter. Tänk även på att det är fler deltagare än ni som kommer att komma tidigare till lajvet när ni parkerar bilen. Har man inget att göra är det enormt uppskattat att erbjuda sin hjälp till arrangörerna!

Vi har tillgång till området först från och med 30 augusti. Innan det datumet får ingen sätta upp läger på grund av pågående jakt.

När du kommer till lajvområdet:

1. All tillfällig parkering på grusplan, vändplan eller längs med vägen ska ske på sådant sätt att bilar inte parkeras in och så att bilar med släp enkelt kan köra förbi eller vända. Detta så arrangörerna kan arbeta ostört.
2. Sök upp en arrangör som kan visa er var ni ska bo.
3. Lasta av er utrustning.
4. Kör bort er bil till parkeringen. <-- Viktigt!!
5. Bär in er utrustning till lägerplatsen.
6. Checka in, när incheck öppnar på onsdagen.

Komma sent till lajvet

Om ni kommer efter vår incheckningstid får ni köra ner till lilla grusplan (ska inte förväxlas med vändplan [se karta under [Området](#)]).

Ni ska då:

1. Kör in på området till lilla grusplan (se till att inte blockera vägen).
2. Lasta av all utrustning.
3. Köra tillbaka bilen till parkeringen. <-- Viktigt!!
4. Uppsöka arrangörsläget för incheck och lägerplacering.
5. Bär sedan in er utrustning inlajv och ha grymt kul!

Tänk på att du måste komma inlajv-klädd om du anländer efter lajvstart.

Området

Lajvet kommer utspela sig i det vackra skogsområdet i Attared, Örby i närheten av Kinna. Här har tidigare Morgondagens Gryning 6, 7 och 8 varit 2016-2018 och Projekt Lazarus 2015-2016 samt 2018.

Områdesbeskrivning

Området rekognoserades för Morgondagens gryning redan 2014 men inget lajv arrangerades det året. I stället blev Projekt Lazarus först ut på området 2015 med ca 600 deltagare.

Området saknar modern bebyggelse och de störande off-momenten är minimala. Ingen fast lajvby har byggts på området. Det enda fasta huset är en jaktstuga men portabla lajvhus kan förekomma.

Marken är skogsbeklädd, relativt platt och lämpar sig för tältläger på flera ställen.

På området finns också tre större ängar som kan inrymma 500 deltagare eller mer. Det är ungefär 150 meter från körbar väg och tältängarna.

Genom området rinner Krokån som går att bada i samt en skogsväg som är körbar halva sträckan (fram till vägen korsar ån).

Mobiltäckning finns på området, men den är fläckvis ganska dålig. Men överlag så fungerar mobilen skapligt om man skulle behöva ringa hem.

Vägbeskrivning

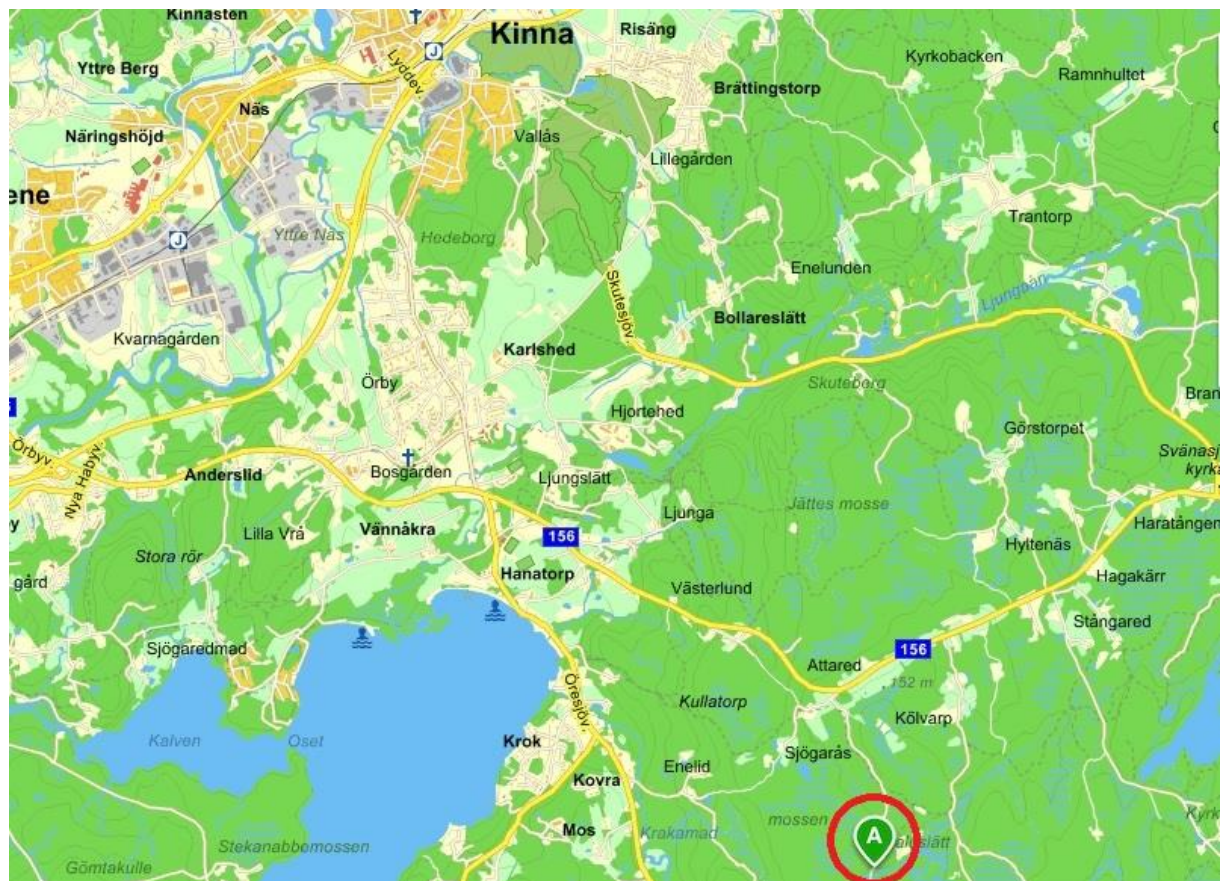
Området ligger i Attared, Örby som ligger längst med väg 156 och det kan vara lite svårt att hitta området via kartapparna i telefonen. Bäst träff får ni om ni söker på Attared Ekkullen.

Om det inte fungerar kan ni söka på Svenljungavägen 30, Mark. Då hamnar ni lite väster om området.

Parkering får endast ske på platser som är anvisade av arrangörerna. Att parkera är gratis på vårt lajv. Parkeringen kommer vara på en av ängarna ute vid stora vägen.



Figur: Platsen för lajvområdet.



Figur: Platsen för lajvområdet.



Figur: Lajvområdet

Åka kollektivt

Det går enkelt att ta buss till området. Västtrafiks linje 320 stannar i närheten av området. Stationen heter Attared (www.vasttrafik.se). Bussen går att ta från Kinna.

Att ta bussen från området tillbaka till Kinna på söndag är värre. Det går bara en buss vid 11.45 och 19.45 från området. (Detta var 2021 tidtabell. Det kan ha ändrats i år).

Det går att bli upphämtad från Kinna järnvägsstation mellan 10.00-22.00 under inchecksdagen. Det kommer kosta 50 kr per person att bli hämtad och betalning sker på plats.

Det går även att bli körd till järnvägsstationen efter lajvet för samma kostnad. Men försök att få skjuts av någon deltagare i första hand.

Meddela arrangörerna innan lajvet om ni behöver bli hämtade/lämnade och vilken tid ni kommer/ska åka (info@morgondagensgryning.se).

Hyra området?

Kontakta Peder "Spazze" Liljeroth för mer information.

Bilder från området (tagna 2017-04-04)

[bilder]

Barn på lajvet

Vi har valt att satsa lite extra på familjer och personer som tar med barn på lajvet. Vi har därför valt att göra "mittenängen" till den lugna ängen. Här får man inte festa eller väsnas sent om kvällarna. Man får heller inte vara märkbart berusad på denna äng. Man måste dock inte bo på denna äng bara för att man har med sig barn.

För att barnen ska få det extra roligt så kommer vi arrangera särskilda lekar och äventyr för de lite äldre barnen som är frivilligt att vara med på.

Vår förhoppning är att föräldrarna kommer kunna ges möjlighet att lajva själva och ha möjlighet att koppla av lite under lajvet. Vi har dessutom valt att barn till och med 6 år kommer gratis för att det inte ska bli allt för dyrt att ta med barnen på lajvet. Vi subventionerar även lajavgiften för barn till och med 17 år.

Observera att MG inte är ett barnlajv. Det är ett lajv för vuxna där vissa delar är utvecklade eller anpassade för barn.

Regler för små barn på lajvet

- Föräldrar är alltid ansvariga för sina barn under lajvet.
- Det kommer finnas ett särskilt område som lämpar sig för barnpassning och det kommer arrangeras särskilda äventyr för barn. Observera att föräldrarna alltid är ansvariga för sina barn under hela arrangemanget.
- Föräldrar som har barn under 7 år och som ska vara med i någon av våra barnaktiviteter bör vara med själv och hjälpa till om det behövs.
- Utsätt aldrig ett barn för hot. Barn har alltid rätt till störst hänsyn i alla lägen, ju mindre barn desto större hänsyn. Vill du involvera ett barn i någon intrig eller annan spelsituation bör du kontrollera detta först med föräldrarna. Är du osäker angående något vad avser barns del i spelet, så tala med föräldrarna. Hamnar du i en situation att du måste "skada" en förälder till ett barn, förvarna alltid dessa så att de kan sätta in barnet/barnen i situationen.
- Uppträd inte med större våld eller grymhet än vad situationen kräver, när du spelar i närheten av barn.

Barnhuset

Vi kommer att ha ett tält med mattor, kuddar, några leksaker m.m. för de föräldrar med små barn som bara vill sitta och ta det lugnt och samtidigt inte missa hela lajvet. Detta går under namnet Barnhuset och drivs med medel av den generösa hertiginnan Kornelia Ehernbalk in-lajv.

Barnlajvet MG 9 - Introduktion och viktiga tider

Saker som är märkta med rött band tillhör barnlajvet! Låt dem ligga och rör dem ej!

För de yngre barnen, 6-10 år (yngre barn får följa med)

Tor 10.00-12.00

Fre 10.00-12.00

Lör 10.00-12.00 & kl. 15.00-16.00

För länge, länge sedan levde en älva i Ärkemagikerns dal som hette Morina och hon var känd som väktarnas väktare. Men när magikerna la beslag på dalen där hon bodde, försvann hon. Ingen visste vart hon tagit vägen och hon gick inte att finna. Men nu har barn börjat höra hennes kallelse igen. Att de ska komma till Morinas lundar i Ärkemagikerns dal, så att hon kan ge titeln Väktare till de som är pålitliga och värdiga.

Nu är det upp till barnen att vinna hennes förtroende och visa att de är villiga att kämpa för allas frihet och för det goda i världen.

För de äldre barnen, 10-12 år

Tor 13.30-14.30

Fre 13.30-14.30

Lör 13.30-14.30

Gruppen Syndikatet bildades när Bargest Brödrarskap, Södra Danaliens äventyrargille och Nya Stigfinnarsällskapet gick samman. Syndikatet är en tjänsteorganisation som tillhandahåller tjänster inom de flesta områden. Om du behöver en bryggd, tyda en skattkarta, vägvisning eller någon som skyddar dig från banditer? Då är det syndikatet du ska vända dig till.

Syndikatet ser gärna en tillväxt bland yngre äventyrare och vill gärna ge dem en chans till att få lite erfarenhet och ge dem en möjlighet att visa vad de kan. Därför sitter det en uppdragsgivare för syndikatet på värdshuset någon timma varje dag och delar ut uppdrag till de som inte räds lite äventyr och som vill tjäna lite extra pengar.

Om man visar sig tillräckligt värdig kanske man själv kan bli anställd av syndikatet?

Stridsskola för alla barn

Tor 15.00-16.00

Fre 15.00-16.00

Lör 15.00-16.00

En svärdsmästare har kommit till Morinas lundar. Han har erbjudit sig att utbilda alla barn i den ädla konsten att svinga ett svärd och har därför upprättat en stridsskola i området för barn. Under drygt en timma får barnen prova på att använda ofarliga svärd vilket ska göra dem redo för vuxenlivet.

Mat

I år har vi två matlösningar. En förbeställd mat som serveras på värdshuset och en "mat i handen"-lösning utan förbeställning som serveras av Flygande hästen.

Ta med egen tallrik, skål, bestick och bägare. Räkna inte med att sådant finns att låna!

Förbeställd mat

Sista anmälnings- och betalningsdag för förbokning av mat: 25 augusti.

--> [Fyll i formuläret här!](#) <--

Det går inte att beställa mat för endast 1 eller 2 dagar!

Observera att maten serveras på värdshuset i byn. Tänk igenom om din karaktär kan hämta mat där eller inte - innan du anmäler dig.

Priser:

Vuxen: 400 kr

Barn: 7-12 år: 200 kr

Litet barn: 0-6 år: 0 kr (OBS: Anmäl ditt/dina barn separat!)

Innehåll:

Frukost, lunch och middag.

Torsdag, fredag och lördag.

Meny

I år testar vi något nytt! Våra kockar vill inte bara ha en maträtt inför varje mål, utan att det kan finnas lite mer att välja på, så det blir lite mer likt en restaurang. Däremot kommer det inte finnas obegränsat av varje maträtt. Så en maträtt kan ta slut. Men det finns alltid mat. Så har du betalt så får du mat.

Här är ett axplock vad kockarna funderar på att laga.:

- Rökt sik med potatis, hjortronsås och örtsås
- Nässelsoppa med ägg och bröd
- Vildsvinsgryta med äpple och majs
- Blandade pajer med sallad och örtsås
- Fiskgryta bonfemme med potatis
- Grilltallrik med viltkött, grönsaker, sallad och såser
- Viltköttssoppa med bröd
- Kött i bröd
- Fried rice på mathavre
- Rotfrukter och gräddig viltgryta

Bröd, frukt, kakor, te, kaffe, cider m.m. kommer gå att köpa separat under lajvet för svenska kronor.

Betalning:

Betalningen görs till Bankgiro: 287-6613 (Föreningen Orion) eller till Swish: 0703-360312 (Huvudarrangör Peder Liljeroth)

Märk betalningen med "MAT" och "FÖR- OCH EFTERNAMN" och eventuellt "X ANTAL BARN". För utlandsbetalning. Läs [Internationell deltagare](#).

Allergier och matpreferenser?

Vi kommer att eftersträva att hantera de flesta allergier och matpreferenser såsom kött, vegetarianskt, glutenfritt, laktosfritt m.m. Men veganer får en liten speciallösning. Om du är vegan så kommer du äta frukost på värdshuset och övriga måltider på flygande hästen. Har du några särskilda allergier eller matpreferenser? Skriv detta TYDLIGT i anmälningsformuläret!

Personer med matallergier bör dessutom särskilt kontakta ansvarig Martin Rydberg Hedén via ett Facebook-meddelande i god tid innan för att säkerställa att det inte blir något fel.

Observera att det råder TOTALT förbud för jordnötter före, efter och under hela lajvet. (Förbudet gäller endast jordnötter och produkter med jordnötter i).

Ansvarig

Martin Rydberg Hedén, skicka ett Facebook-meddelande vid frågor.

Mat i handen

Mat i handen-lösningen står Flygande hästen för. Ingen förbeställning är möjlig.

Priser:

Cirka 15-25 kr beroende på vad som serveras.

Innehåll:

Öppnar ungefär vid lunch och ha öppet så länge det kommer kunder. Inga bestämda tider. Torsdag, fredag och lördag.

Maten är vegetarisk eller vegansk i huvudsak.

Meny

Sannolik mat är:

Varma mackor, piroger, vårrullar eller liknande.

Söt kaka eller paj. Kaffe och te.

Betalning:

På plats i svenska kronor.

Ansvarig

Svend Lindblom, (svend@pegas.nu).

Lajvloppis

Välkommen till Eiriks Sekondvaror!

Allas favorit-handelstält! Här finner ni varor och kläder som kan tänkas behövas till era äventyr och resor. Behöver ni sälja något? Det kan vi lösa! Behöver ni kläder men har inte råd med nya saker? Det löser vi! Allt lovas vara mer eller mindre användbart!

Under lajvet kommer det finnas en handelsman som säljer begagnade IN-lajvsaker. Lämna in det ni vill sälja så säljer han det åt er under lajvet. T.ex. kläder, skålar, svärd m.m. En avgift på 10 % av den sålda varans pris kommer tas ut. Pengarna går till arrangemangets omkostnader. Osålda varor = ingen avgift.

Inlämning

Inlämning kan ske från och med onsdag kl. 17:00 (inchecknings-dagen) eller under lajvet.

Tänk på att föremålen ska passa in i lajvets setting!

Skriv en lista över det du lämnar in med namn på föremål, ditt off-namn, telefonnummer, samt vilket pris du vill sälja varan för.

Skriv även om du kan tänka dig sälja varan på en eventuell auktion och vilket minsta pris i så fall är.

Ge listan till handelsmannen Eirik så att denne kan ha lite koll.

Prislappar finns på plats och varorna kommer märkas men SEK (kronor).

Vi förbehåller oss rätten att bara lägga upp föremål vi har plats för på bordet om vi eventuellt får för många föremål.

Under lajvet

Loppistältet kommer vara öppet från lajvstart(ish) till sista kvällen till 18:00 (lördagen).

Betalningar sker kontant eller med Swish i smyg.

Det kan även komma att säljas in-lajv föremål för inlajvvaluta under lajvet. Dessa har prislappar tydligt märkta med ett ₤ (daler).

Utbetalning

Utlämning av osålda varor och utbetalning för sålda varor sker:

Lördag: 20:00 till 22.00 (med reservation för administrativa och praktiska fördröjningar).

Söndag: Utlämning och utbetalning sker vid utcheckningen.

Kvarglömda föremål eller ej uthämtade pengar, kommer att tillfalla arrangemanget efter sex månader.

Auktion

Eventuellt kommer en eller flera auktioner hållas under lajvet. Håll utkik på anslagstavlan vid värdshuset eller lyssna till utrop. Samma grundregler för auktionen som för vanlig försäljning gäller.

Syfte

Syftet är nya lajvare ska kunna köpa billig utrustning som de behöver, från folk med utrustning som de inte använder. På så vis bidrar vi till lajvhobbyn som helhet.

Ansvarig

Inlajv: Eirik

Offlajv: David Svensson (D.svensson88@gmail.com)

Försäljningen sker ideellt av David och han eller arrangemanget kan inte hållas ansvarig för föremål som blir stulna eller säljs för fel pris.

Regler

Allmänna regler

Vi vill att så många som möjligt ska ha så roligt som möjligt. För allas trevnad finns det därför regler att förhålla sig till. Oftast kommer man långt med sunt förnuft, men vissa regler finns av förekommen anledning och för att hjälpa nya lajvare att upptäcka denna underbara hobby.

Även erfarna lajvare ska läsa dessa regler då det finns några regler som skiljer sig från andra lajv.

Genom din anmälan till lajvet godtar du att följa dessa regler.

Byte av roll

Om du skulle byta roll under lajvet ska du knyta ett gult band kring höger arm för varje rollbyte. Även om du byter kläder eller blir en annan ras. Detta för att signalera för folk att du är en annan roll och inte samma roll som bara har bytt kläder.

Området

Att skada naturen genom att hugga ner eller spika i träden är förbjudet. Använd snöre om ni vill sätta upp något. Grenar som ligger på marken får användas till ved.

Man får inte gå på kalhyggena. Det finns unga granar som kan förstöras om man går där. Arrangörerna kommer inte placera några intrigföremål på kalhyggena.

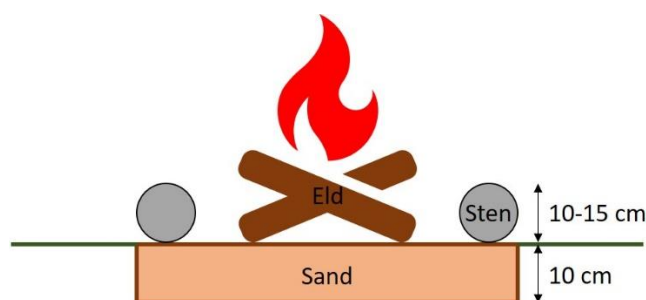
På området finns en å som går att bada i. Endast miljömärkt tvål, diskmedel eller liknande produkter får användas i ån p.g.a. djurlivet i ån. Kommunen gör mätningar nedströms. Bra produkter kan ni hitta här: <http://www.naturskyddsforeningen.se/bra-miljoval/register>.

Diskning i ån är inte tillåtet med diskmedel. Diskvatten kan hällas ut på särskilda anvisade platser en bit bort från ån så att diskmedlet hinner brytas ner innan det når ån.

Att bajs i naturen är inte tillåtet - dassen ska användas.

Läger och Eldning

Alla eldstäder måste vara godkända av arrangörerna. Eldningsförbud ska respekteras, och eldar får aldrig lämnas utan uppsikt. Man får heller inte hugga ner träd för att få ved utan använd de grenar som finns på marken.



Det är absolut förbjudet att flytta på några stenar (gäller ej grus). I området finns flera ruiner, högar och murar som är kulturminnesmärkta och ska bevaras till eftervärlden. Arrangören kan visa dig var du får ta sten och grus till eldstäder.

Om man använder en **kamin inne i tältet** ska man alltid ha en person som vaktar kaminen (eldpost) när den är tänd.

Tälten ska vara så lajvmässiga som möjligt. Om du inte kan få tag på ett medeltida tält utan hade tänkt bo i ett modernt tält ska du bo på off-området eller maskera ditt tält väl. Militärtält är tillåtna inlajv.

När lajvet är slut och ni ska lämna lägerplatsen ska denna vara noga städad (allt ska bort, till och med små pappersbitar och snören). Fråga arrangören om ni ska riva er eldstad eller låta den vara. Om den ska rivas, ska stenarna läggas i en liten hög i närheten så de går att använda igen. **Gräv inte ner stenarna!** Innan ni lämnar området ska lägerplatsen kontrolleras och godkännas av en arrangör. Om arrangörerna måste städa er lägerplats kan en avgift tas ut på 500 kr.

Tältfrid

Det råder inte tältfrid på lajvet. Detta betyder att folk får ta sig in i ditt tält för att t.ex. stjäla föremål. Försök därför att ha alla tält och läger inlajv. Annars märk era tält med en [offlajvrunga](#) om ni inte vill att folk ska gå in i era tält, rota i er kista, väska eller liknande.

Det är förbjudet att gömma någon inlajvrekvesita i off-tälten. Du får heller inte förvara intrigföremål i off-lägret om inte du själv befinner dig där för att t.ex. äta eller sova.

Man får inte rota igenom off-packning.

In- och utcheckning

Alla deltagare måste checka in och få sina vapen kontrollerade av arrangör innan de får vara med på lajvet.

Du måste säga till en arrangör innan du lämnar lajvet (checka ut), så att vi vet hur många deltagare som fortfarande är inne på området. Annars kan det hända att vi börjar leta efter personer som redan har åkt hem. Detta gäller även om du lämnar lajvet innan det är slut.

I samband med att du checkar ut lämnar du tillbaka alla intrigföremål och inlajvpengar. Vill du köpa loss lite inlajvvaluta kan du betala 5 kr per mynt/sedel eller 20 kr för 2 mynt och 3

sedlar i samband med utcheckning. Vi noterar vad din karaktär slutade lajvet med inför nästa lajv.

Rökning

Rökning av cigaretter och portionssnus är förbjudet då det är stämningsdödande. Det är också brandfarligt med fimpar ute i naturen. Om du måste röka ska detta göras i smyg så ingen annan ser och fimpar ska läggas i en fickaskopp eller liknande så att det inte ligger en massa fimpar ute i naturen. Att röka pipa, vattenpipa, cigariller och cigarrer är acceptabelt men får inte rökas på platser där det normalt vistas mycket folk som t.ex. runt den allmänna eldstaden, värdshuset eller vid badet.

Vid dassen kommer det finnas fimphinkar som ska användas om rökning sker där.

Sopor

Vi tänker på miljön och vi förutsätter att ni hjälper oss. Alla sopor som slängs ska vara sorterade i de behållare/sopsäckar som finns på området. Alla sopor kommer att köras till en återvinningsstation efter lajvet, där vi manuellt slänger soporna i olika behållare. Soporna ska därför sorteras i pant, metall, glas, kompost och brännbart.

Alkohol

Det finns inget generellt alkoholförbud på lajvet. Bjud inte personer under 18 år på alkohol. Målsman eller liknande på lajvet ansvarar för minderåriga. Du som spelare har alltid ansvar att säga nej om någon bjuder dig på alkohol. Det är helt okej att fråga vad det är som bjuds om man är osäker, samt fråga om någon har åldern inne för att dricka starkt.

På mittenängen (lugna ängen) får man inte vara märkbart berusad. Här ska man inte festa eller väsnas sent om kvällarna.

Du får inte använda ditt vapen om du är alkoholpåverkad (gräns = 0,2 promille).

Utrustning

Glasögon och linser är tillåtna.

Rullstolar, kryckor eller andra moderna hjälpmedel är ok att använda om det är en förutsättning för ditt deltagande.

Personer som har allergier som gör att de måste få tillgång till medicin snabbt måste bära denna med sig under hela lajvet. Helst i en liten pung märkt med sjukvårdsruna.

Försök hålla så mycket av din utrustning så inlajv som möjligt och täck föremål som är off med t.ex. en filt. Vi vill inte se synliga platspåsar, plastburkar, konservburkar eller moderna ryggsäckar. Men ligger dessa under en filt är de ok. Smörpapper är tillåtet. Tänk även på att täcka din sovsäck och liggunderlag med filtar. Det som ser bra ut är bra!

Batteridrivna lyktor och ljus är i regel off-lajv. De är dock ok att använda dem inne i tält eller vid eldningsförbud. Riktlinjen är att om de är synliga för utomstående bör riktiga ljus användas. Tänk på att en ficklampa syns genom tältduken.

Vapen, strid och rustning

Se [Stridsreglerna](#) (man förväntas ha läst dem).

Snittning och knockning

Se [Stridsreglerna](#) (man förväntas ha läst dem).

Fällor och tortyr

Se [Fällor och tortyrregler](#)

Magi

Se [Magi](#)

Magiska drycker

Se [Alkemi](#)

Stöld

Det är okej att stjäla intrigföremål, papper (ej böcker), inlajvpengar, inlajvdrycker, alkemiska preparat, magiska föremål och föremål märkta med grönt band. Ingenting annat! Bönestonar, lotter i landlotteriet, varubevis till handelssystemet och ägarbevis till landområden får inte stjälas.

Alla stulna föremål ska lämnas tillbaka till ägaren direkt efter lajvet. Om du inte vet vem som är ägaren ska föremålet lämnas till arrangören direkt när lajvet är slut. Föremål som åker med en deltagare hem är deltagaren skyldig att omgående skicka till ägaren och själv betala portot annars finns det risk att det stöldanmäls till polisen.

Vi vill att fler lajvare i framtiden ska ha nytta och glädje av våra intrigföremål därför vill vi ha tillbaka dem. Var försiktig med allt som du tar då du har ansvar för att föremålet är helt när det lämnas tillbaka.

Man får inte stjäla varor som är till försäljning OFF. Såsom varor från handelsstånd, försäljare, eller värdshus.

Inga dokument eller föremål får stjälas från Gryningstemplet (arrangörsläget) eller dess bibliotek.

Man får inte "låna" utrustning från värdshuset, utan att fråga personalen. Detta gäller särskilt lyktor, grytor och krus. Man får heller inte låna lyktor från stigarna.

Man får inte stjäla något från banken då detta kan förstöra de speltekniska system som är beroende av banken.

Ålder

För att få åka själv utan vuxet sällskap, måste man fyllt 15 år eller ska fylla 15 detta år.

För att få bära vapen (förutom dolk) måste man fyllt 13 eller ska fylla 13 detta år.

För att få spela magiker eller helare ska du ha fyllt 18 år eller ska fylla 18 detta år. Du måste dessutom få arrangörens godkännande då dessa roller är begränsade. Ta kontakt med arrangören om du vill ha magiska förmågor (info@morgondagensgryning.se).

Små barn på lajvet

Föräldrar är alltid ansvariga för sina barn under lajvet.

Det kommer finnas ett särskilt område som lämpar sig för barnpassning och det kommer arrangeras särskilda äventyr för barn. Observera att föräldrarna alltid är ansvariga för sina barn under hela arrangemanget.

Utsätt aldrig ett barn för hot. Barn har alltid rätt till störst hänsyn i alla lägen, ju mindre barn desto större hänsyn. Vill du involvera ett barn i någon intrig eller annan spelsituation bör du kontrollera detta först med föräldrarna. Är du osäker angående något vad avser barns del i spelet, så tala med föräldrarna. Hamnar du i en situation att du måste "skada" en förälder till ett barn, förvarna alltid dessa så att de kan sätta in barnet/barnen i situationen.

Uppträd inte med större våld eller grymhet än vad situationen kräver, när du spelar i närheten av barn.

Djur

Djur får medföras till lajvet efter godkännande av arrangörer.

Det är djurets ägare som är ansvarig för djuret och dess beteende. Ansvaret för djuret innefattar även ansvar för foder, avföring och dess åverkan på naturen.

Folk med fobier och allergier skall respekteras.

Strid kring djur bör undvikas. Skulle det ske är det djurägarens ansvar att i första hand ta hand om t.ex. sin hund så att den inte attackerar någon. Man bör söka annan lösning än strid om det är ägaren av t.ex. hunden man ska attackera.

"Under tiden den 1 mars till 20 augusti skall hundar hållas under sådan tillsyn att de hindras från att springa lösa i marker där det finns vilt. Under den övriga tiden av året skall hundar hållas under sådan tillsyn att de hindras från att driva eller förfölja vilt, när de inte används vid jakt" ur Lag (2007:1150) om tillsyn över hundar och katter, 16 §.

Fladdermusholkarna som finns i området ska lämnas ifred.

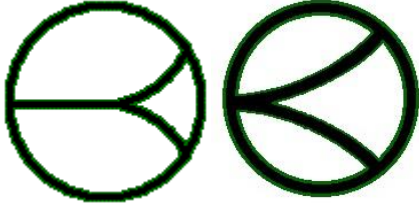
Slutord

Alla lajv går under Svensk lag. Folk som bryter mot lagen kan komma att polisanmälas.

Tecken & förklaringar

Här nedan följer förklaringar på ord och tecken som används inom vårt lajv.

Sammanfattning

Gult band på höger arm	Personen har bytt roll.
Rött band på höger arm	Signalerar att det är en NPC karaktär som det är OK att strida mot.
"Off - ..."	Det personen säger är offlajv.
"Skarp skada"	En person är skadad på riktigt (off-lajv).
Knuten hand över huvudet	Personen är off-lajv och ska ignoreras.
"Arcana - ..."	Personen lägger en magi. Lyssna noga!
	Offlajvruna: Båda dessa runor betyder att föremålet "inte är med" i lajvet och bör ignoreras.
	Sjukvårdsruna: Denna runa betyder att påsen innehåller sjukvårdsartiklar.



Tecken & förklaringar – Fullständig text

Gult band på höger arm

Personen har bytt roll, men kanske bär samma kläder.

Detta används främst om någon har dött och kommit tillbaka som en annan roll, men kan också användas om någon tillfälligt spelar en annan roll. Gult band ska användas även om det tydligt går att se att det är en annan roll. Till exempel om en orch dör och blir alv, så ska alven ha ett gult band på sig. Skulle personen dö igen så ska nästa roll ha två gula band och så vidare.

Rött band på höger arm

Signalerar att det är en NPC karaktär som det är OK att strida mot.

Under lajvet kommer det finnas deltagare som spelar monster, rövare och annat sattyg i vildmarken. Dessa får man strida mot om man vill, då dessa roller kan komma tillbaka igen som nya monster, rövare eller liknande. Men en del gör man kanske bättre i att prata med först, [läs mer under NPC-systemet](#).

Ibland kommer de även att ha ett **gult** band på höger arm för att särskilja dem från deras vanliga NPC roller.

"Off - ..."

Det personen säger är offlajv.

Ibland kan det vara svårt att skilja på om en person är offlajv eller inlajv när den pratar. Börjar en mening med ordet "Off" så är personen offlajv och det den säger är på riktigt. Hamnar du i en Inlajv-situation som är obekvämt eller du inte kan hantera den kan du använda ordet off, t.ex. viska "OFF - jag vill inte att du binder fast mig, jag lovar att inte fly".

"Skarp skada"

En person är skadad på riktigt (offlajv).

Om något **händer på riktigt och ni behöver akut** hjälp kan ni ropa "OFF – hjälp!" eller "SKARP SKADA". Detta bryter spelet tillfälligt, tills läger är under kontroll.

Tänk på att detta bryter spelet för alla så använd det endast om det är akut.

Knuten hand över huvudet

Personen är off-lajv och ska ignoreras.

Detta kan t.ex. användas om du behöver röra dig på ställen din karaktär normalt inte får röra sig för att prata med en arrangör. Rör er så dolt, snabbt och tyst som möjligt dit ni ska. Detta får inte utnyttjas för att få in-fördelar eller för att du **t.ex.** inte orkar spela på att orcherna blockerar vägen.

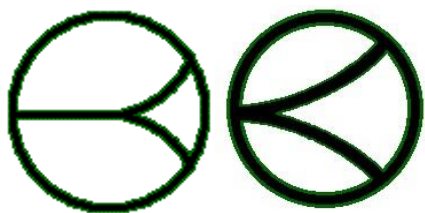
"Arcana - ..."

Personen lägger en magi. Lyssna noga!

När en magiker kastar en magi pekar denne på offret med sin hand, stav eller liknande och säger "Arcana" följt av effekten. T.ex. "Arcana – Chockvåg, du kastas till marken!", "Arcana – Du måste tala sanning i 30 minuter och kan inte ljuga". Offret ska då göra det magikern säger.

Offruna

Båda dessa runor betyder att föremålet "inte är med" i lajvet och bör ignoreras.



Påsar, säckar, tält m.m. märkta med denna symbol får inte rotas igenom. Det finns två olika typer av offruna i lajvsverige, men båda fyller samma funktion.

Sjukvårdsruna

Denna runa betyder att påsen innehåller sjukvårdsartiklar som är off och bör inte rotas igenom om du inte är i behov av dessa.



Stridsregler

Sammanfattning

Grundprincipen för stridsreglerna är att man tål så mycket man tror man tål. Det vill säga "spelad skada". Men det finns ett kompletterande KP-system som ger indikation över hur mycket man förväntas tåla. "Det viktigaste är inte att vinna utan vem som dör snyggast".

Det finns ett hederskodex i hela lajv världen "Om någon skonar ditt liv efter en strid ska du inte hämnas!". Vad det än var ni grälade om så är det nu utrett och det är dags att begrava stridsyxan. **Det är viktigt att följa detta hederskodex rent off-lajv oberoende vad du spelar.**

Byter du karaktär ska du knyta ett gult band på höger arm för att markera att du är en ny karaktär.

Huvud och hals utgör inte något träffområde.

Alla raser har totalt 2 KP i grund.

KP räknas över hela kroppen och inte en specifik kroppsdel.

Hamnar du på 0 i KP så är du nergjord och får inte aktivt delta i striden.

Man kan inte hamna på minus i KP, utan 0 KP är det lägsta värdet.

Ligg **kvar** cirka 30 min om du har slagits medvetslös.

Rustning ger bäraren fler KP.

Rustning (förutom hjälm) skyddar enbart på den plats där rustningen sitter.

Det går att kombinera flera lager rustning av olika typ, men inte av samma typ.

Rustningstyp

Antal KP

Gambason, vadderade jackor m.m

+1 KP

Läder, ben m.m.

+1 KP

Ringbrynja, fjällpansar

+2 KP

Plåtförstärkt läder t.ex. splints, Visby
harnesk

+3 KP

Plåtrustning, plåtharnesk m.m.

+6 KP + immun mot projektilvapen

Hjälm

+1 KP över hela kroppen

Det blir lättare om du bara räkna hur många träffar du får, inte hur många träffar du delar ut.

Olika vapen gör olika mycket i skada.

Närstridsvapen - 1 KP.

Projektilvapen - 2 KP.

Om du förlorar KP eller hamnar på 0 i KP måste du genomgå en läkeperiod innan du får tillbaka dina KP. Läkeperioden inleds när någon lägger om ditt sår med ett bandage och stoppar blödningen.

För att snabba upp läkeperioden kan du ta hjälp av en sjukvårdskunnig karaktär eller dricka en magisk helande dryck. **Varje unik behandlingsmetod halverar läketiden.**

Behandling	Läketid
Ingen behandling	Du läker inte
Bandage eller hålla för handen	4 timmar = 1 KP tillbaka
Behandling av läkare/fältskär	2 timmar = 1 KP tillbaka
Behandling av helare/ helande maskin	2 timmar = 1 KP tillbaka
Helande dryck	2 timmar = 1 KP tillbaka
Behandling av läkare OCH helare	1 timma = 1 KP tillbaka
Behandling av läkare OCH helande dryck	1 timma = 1 KP tillbaka
Behandling av läkare OCH helare OCH helande dryck	30 min = 1 KP tillbaka

Har du hamnat på 0 KP så behöver du få tillbaka dina 2 grund KP innan du är "frisk" igen. Detta betyder att det kommer ta dig 8 timmar att bli frisk om du inte får hjälp. Alla dina rustnings KP får du tillbaka 1 timma efter avslutad strid.

Snittning gör man genom att dra sitt boffervapen över strupen på någon samtidigt som man tyst säger "snitt". Offret faller då till marken och förblöder till döds efter 10 min. Offret kan överleva om denne får hjälp och man lyckas stoppa blödningen.

Knock (uttalas tystnock) gör man genom att slå ett trubbigt bofferföremål mycket lätt i huvudet. Personen blir då medvetslös i ca 30 min. Hjälmskyddar inte mot knockning.

Du får inte använda ditt vapen om du är alkoholpåverkad (gräns = 0,2 promille).

Stridsregler – Fullständig text

Grundprincipen för stridsreglerna är att man tål så mycket man tror man tål. Det vill säga "spelad skada". Tänk dig huruvida din karaktär verkligen skulle kunna stå upp efter att ha fått en trädstam i magen av ett troll. Även om du rent KP-mässigt (kroppspoäng) skulle kunna stå upp.

Gör striden verklig och bjud på dig själv. "Det viktigaste är inte att vinna utan vem som dör snyggast".

Utöver grundprincipen har vi skrivit ett sekundärt KP-system som ska ses som ett komplement till "spelad skada" och ge en riktlinje om hur mycket man förväntas tåla. Det är inte skrivet för att vara så realistiskt som möjligt, utan för att kunna skapa så bra spel som möjligt.

Man gör klokt i att läsa igenom detta då vi även tar upp övriga regler som gäller i strid.

Heder och döden

Inom hela världen finns ett hederskodex som gäller alla raser och alla yrken. Om någon skonar ditt liv efter en strid ska du inte hämnas! (Du får försvara dig om du blir anfallen på nytt). Det är viktigt att följa detta hederskodex rent off-lajv oberoende vad du spelar.

Vad det än var ni grälade om så är det nu utrett och det är dags att begrava stridsyxan. Ni kanske till och med tar en öl på värdshuset senare på kvällen. Om ni till exempel tävlade om ett intrigföremål så är det deras nu och ni får inte attackera dem för att få det.

Tanken bakom denna hederskodex är att vi arrangörer många gånger har sett strider på lajv där vinnarna efter striden går och skär halsen av alla som ligger sårade på marken. Detta gör de till stor del för att slippa risken att de sårade senare ska komma tillbaka och hämnas. Om man tar bort risken för hämnd så kanske man kan minska det onödiga dödandet.

Skulle det vara så att du blir dödad och tycker att personen som dödade dig inte hade en riktigt bra anledning till att göra det, kan du uppsöka Gryningstemplet (arrangörerna). De har makten att återuppliva din roll om de finner skäl till det.

Byta roll

Behöver du komma tillbaka som en ny karaktär ska du knyta ett gult band på höger arm för att markera att du är en ny karaktär. Detta oavsett om du har nya eller dina gamla kläder på dig. Vi skickar inte hem någon för att de dör.

Träffområden

Huvud och hals utgör inte något träffområde. Blir du träffad där får du gärna rollspela på händelsen men du ska inte räkna det som en träff. Resten av kroppen är tillåtna träffområden. (Undvik att hugga uppifrån och ner då det ökar risken att träffa någon i huvudet).

Om du bär sköld rekommenderas du att bära hjälm, eftersom skölden ökar sannolikheten att du blir träffad i huvudet.

Om träffar

För att en träff ska räknas ska den vara ren och "välmarkerad". Det vill säga att motståndaren ska tydligt märka av den. Om vapnet till exempel snuddar vid armen eller bara tar i kläderna räknas det inte. Det kan dock vara bra att markera att du ändå blivit träffad, även om du inte räknade detta som en ren träff. Till exempel kan du kort hålla för det lilla såret som bildades eller uttrycka ilska över att de högg en reva i din fina mantel. En bra riktlinje är att om träffen känns så är den ren.

Vid projektilträffar avgörs träffens renhet av hur pilen beter sig. Om pilen stannat på kroppen och studsar bakåt eller faller ner i marken så är träffen ren. Om projektilen snuddar kroppen för att sedan fortsätta framåt är det inte en ren träff och gör ingen KP i skada. Men rollspela gärna på den.

Bär du rustning kan det vara svårare att känna av träffar. Du bör då vara mer observant på hur din motståndares vapen beter sig.

Det är alltid du själv som avgör om du blivit träffad. Ibland känns inte en träff av någon anledning. Om din motståndare inte verkar ta en träff, förutsätt inte att denne fuskar. Avbryt inte spelet och ställ till med en off-scen, det förstör för alla andra. Blir du irriterad off, så ta en paus efter striden och red ut det på plats.

Kroppspoäng (KP) - Ett mått på hur mycket du tål.

Alla raser har totalt 2 KP i grund. KP räknas över hela kroppen och inte en specifik kroppsdel. Detta betyder att om du t.ex. får en träff i höger arm och en i vänster ben så har du 0 KP.

Får du en träff i en kroppsdel men har KP kvar ska du spela på att den kroppsdelens är skadad.

Hamnar du på 0 i KP så är du nergjord och får inte aktivt delta i striden (se även sekundärt avslut nedan). Man kan inte hamna på minus i KP, utan 0 KP är det lägsta värdet.

Rustning

För att dämpa skador i strid används rustning som ger bäraren fler KP.

Rustning (förutom hjälm) skyddar enbart på den plats där rustningen sitter. Med andra ord kan en person i helplåt gå ner av ett svärdshugg i en glipa i rustningen.

Det går att kombinera flera lager rustning av olika typ, men inte av samma typ.

Rustningstyp	Antal KP
Gambason, vadderade jackor m.m	+1 KP
Läder, ben m.m.	+1 KP
Ringbrynja, fjällpansar	+2 KP
Plåtförstärkt läder t.ex. splints, Visby harnesk	+3 KP
Plåtrustning, plåtharnesk m.m.	+6 KP + immun mot projektilvapen
Hjälm	+1 KP över hela kroppen

Tycker du att KP-systemet verkar avancerat eller har mindre erfarenheter av strider på lajv kan du givetvis alltid spela säkert och gå ner på en träff och göra en snygg scen av det.

Kom ihåg att du ska räkna hur många träffar du får inte hur många träffar du delar ut. Då behöver du bara hålla koll på din rustning och vad du tål och systemet blir mycket enklare.

Vapen

Olika vapen gör olika mycket i skada.

Vapentyp	Skada
----------	-------

Närstridsvapen (svärd, yxor, stridshammare, dolk, glav, hillebard, tvåhandsvärd m.m.)	-1 KP
Kastvapen (kastkniv, kastyxa m.m.)	-1 KP
Projektilvapen t.ex. pilbåge och armborst	-2 KP men kan inte slå igenom plåt.
Stavar, batonger, brödkavlar eller liknande	-1 KP men kan inte slå igenom rustning.

Sekundärt avslut

Om du hamnar på 0 KP så är du nergjord (ur stridbart skick) och får inte längre påverka striden i din favör. Men för att det inte ska bli allt för orealistiskt eller tråkigt finns det möjlighet till ett sekundärt avslut, vilket ger dig möjlighet att vara aktiv ännu en gång utan att påverka utgången på striden. Det finns tre varianter av sekundära avslut:

- Om du blir attackerad av någon som fortfarande är i stridbart skick får du under en kortare period kämpa emot klumpigt. Du får parera och undvika men du får inte skada din motståndare. Detta är enbart för att skapa en snyggare scen och får inte utnyttjas för att du eller din grupp ska få fördelar under striden. Du ska förlora kampen. Om du som stridande ändå skulle bli träffad av någon som du vet är nergjord så räknas endast träffen som en skråma och du kan ignorera den.
- Två eller flera personer som redan är nergjorda får slåss med varandra så länge det inte påverkar utgången av striden.
- Du får även kravla till en kamrat på marken, hålla för dina sår, skrika ut din smärta eller stappla långsamt iväg.

Det viktiga är att ditt sekundära avslut inte får påverka utgången av striden.

Det är förbjudet att låtsas vara sårad eller avsvimmad när man inte är det och därigenom lura sina motståndare. Detta eftersom sår syns i verkligheten men inte på lajv.

Efter striden

När striden är slut och du ligger sårad eller medvetslös på marken, så bör du ligga kvar tills alla har lämnat området innan du rör på dig igen. Tänk på att inte gå off och resa på dig för snabbt utan låt folk omkring dig få spela skadade. Sedan är det ok att stappla iväg för att försöka få hjälp. Vi rekommenderar att man ligger minst 30 min om man har slagits medvetslös om man inte får hjälp.

Läkning

Om du förlorar KP eller hamnar på 0 i KP måste du genomgå en läkeperiod innan du får tillbaka dina KP. Läkeperioden inleds när någon lägger om ditt sår med ett bandage och stoppar blödningen. Du berättar själv för den som lägger om dina sår var du har dina skador. Det är tillåtet att flytta skadan till en annan del av kroppen för att underlätta att lägga bandage eller liknande.

För att snabba upp läkeperioden kan du ta hjälp av en sjukvårdskunnig karaktär, t.ex. en läkare, fältskär, helare etc. eller dricka en magisk helande dryck. Varje unik behandlingsmetod halverar läketiden.

Behandling

Ingen behandling
Bandage eller hålla för handen
Behandling av läkare/fältskär
Behandling av helare/ helande maskin
Helande dryck
Behandling av läkare OCH helare
Behandling av läkare OCH helande dryck
Behandling av läkare OCH helare OCH
helande dryck

Läketid

Du läker inte
4 timmar = 1 KP tillbaka
2 timmar = 1 KP tillbaka
2 timmar = 1 KP tillbaka
2 timmar = 1 KP tillbaka
1 timma = 1 KP tillbaka
1 timma = 1 KP tillbaka
30 min = 1 KP tillbaka

Har du hamnat på 0 KP så behöver du få tillbaka dina 2 grund-KP innan du är "frisk" igen. Detta tar 8 timmar om du inte får hjälp av en läkare, helare eller magisk dryck.

Har du bara tagit träffar i din rustning får du tillbaka alla rustnings KP 1 timma efter avslutad strid.

När skadan inträffar får du gärna spela ut på detta. Skrik, jämra dig, kravla runt, ha dödsångest eller vad som nu känns lämpligt. Skapa en snygg scen för de som är runt omkring dig. När sedan skadan har blivit omhändertagen behöver du inte spela på att du har fullt lika ont längre, men det är upp till dig.

Grundtanken bakom vårt läkesystem är inte att det ska vara realistiskt eller att folk ska gå runt och spela skadade hela lajvet. Vi tror på att korta läketider gör folk mer benägna att bjuda på sig själva och gör att de vågar förlora en strid. "Det viktigaste är inte att vinna utan vem som dör snyggast".

Övriga stridsrelaterade regler

Vapensäkerhet

- Under lajvet används boffervapen och inte riktiga blankvapen. Blankvapen får bäras som en del i dräkten men får inte dras.
- Krutvapen är inte tillåtet på detta lajv.
- Alla boffervapen såsom svärd, bågar, pilar, sköldar m.m. måste gå igenom vapenkontroll hos arrangören i samband med incheckningen.

Närstridsvapen

- I princip är alla köpevapen (Calimacil, Palnatooke, Epic Armory etc.) godkända rent säkerhetsmässigt.
- Vapen får normalt inte stickas med. Endast vapen som är särskilt byggda för att vara stötsäkra får lov att stickas med.
- Stickspjut eller huggspjut utan flexibel stomme är inte tillåtet och hela stommen ska vara vadderad (undantag handtagen). Stickspjut med synligt träskäft är således inte tillåtet.

Projektilvapen

- Pilar och skäktor får ha både rundad eller platt spets och ska ha en diameter av minst 45 mm.
- Kolfiberpilar är ok.
- Pilbågar får max spänna 30 pound. Armborst 50 pound. Detta motsvarar ungefär samma anslagsenergi.
- Man får inte ta upp någon annans pil och skjuta med den, då pilarnas längd är anpassade efter bågens styrka.
- Om du tar upp en pil från marken så måste du först kontrollera att pilen är hel innan du får skjuta den igen.
- Man får skjuta pilar på natten. Men tänk på säkerheten! Sikta lågt och skjut bara på ett avstånd som du vet att du träffar på. Pilarna är byggda för att man inte skall ta skada om man träffas i ansiktet. Men det är inte trevligt att bli träffad där.
- Tänk på att inte trampa sönder andras pilar som ligger på marken.

Sköldar och rustningar

- Sköldar ska vara vadderade runt kanterna.
- Rustningar får inte ha vassa kanter så att vapen som används mot rustningen går sönder. De får heller inte utgöra någon fara för varken dig själv eller andra.

Handgemäng

- Man får inte göra sköldstötter som innebär att fienden tappar balansen och ramlar.
- Handgemäng i form av slag, sparkar, kast, böjning mot leder eller liknande är inte tillåtet. Det är dock tillåtet att t.ex. greppa en svärdsarm eller gripa tag i någon.

Rökgranater

Rök och gasgranater finns inte i världen, men rök kan förekomma som effekter på lajvet. Om du vill använda rök ska restriktioner kring eventuella eldningsförbud följas.

Snittning

Snittning är en lajvterm för när man skär halsen av en annan person. Detta gör man genom att dra sitt boffervapen över strupen på någon samtidigt som man tyst säger "snitt". Offret faller då medvetslös till marken och förblöder till döds efter 10 min. Offret kan med andra ord överleva om denne får hjälp och man lyckas stoppa blödningen.

Detta är en regel som man ska tillämpa väldigt sparsamt. Det är oftast inte så kul för offret att förlora sin karaktär! Döda aldrig någon för "skojs skull" eller för att du har tråkigt. Det ligger ofta mycket arbete bakom en roll. Om du ska döda någon måste du ha en riktigt bra anledning. Att personen förolämpade dig är inte en sådan.

Att döda någon kanske är kul för dig men knappast för den som dör. Om du måste döda någon så kanske det är roligare om du gör det sista dagen och inte första dagen.

Läs gärna mer om tips på hur man ska bete sig under [Tips & trix](#).

Knockning

Knock (uttalas tystnock) syftar till att symbolisera att man övermannar en person och slår denne person medvetslös utan att skada personen t.ex. en vaktpost. För att knocka någon behöver du någon form av trubbigt bofferföremål och slå en person mycket lätt i huvudet

samtidigt som du tyst säger ”knock”. Offret faller då ihop och ligger medvetslös på marken. Vi rekommenderar i cirka 30 min om personen inte får vård. Offret minns inget av det som har hänt under tiden denne varit knockad. Knockning kan inte göras under en pågående strid. Hjälmskyddar inte mot knockning.

Kvarglömt material

Kvarglömt material efter en strid bör placeras i en hög bredvid platsen där striden var, förslagsvis bredvid en stig eller en väg, så att den som har blivit av med det kan hitta och hämta det. Detta kan vara pilar, skäktor, svärd m.m. Om ni som vinnare planerar att fortsätta hålla platsen bör materialet läggas en bit bort, förslagsvis närmare fienden så att de kan hämta det.

Ålder

För att få bära vapen (förutom dolk) måste man fyllt 13 eller ska fylla 13 detta år.

Alkohol

Du får inte använda ditt vapen om du är alkoholpåverkad (gräns = 0,2 promille).

Djur

Strid kring djur bör undvikas. Skulle det ske är det djurägarens ansvar att i första hand ta hand om t.ex. sin hund så att den inte attackerar någon. Man bör söka annan lösning än strid om det är ägaren av t.ex. hunden man ska attackera.

Rasspecifika regler

En dryad dör om dess träd dör. Om ett träd skadas, skadas dryaden. (Man får inte hugga ner trädet på riktigt, men man kan spela på att man har huggit ner det om man hugger det med en bofferyxa i cirka 10 min).

En vandöd kan inte dö av hugg eller stick utan vaknar igen efter cirka 1 min. Hur man dödar en vandöd är inte allmänkunskap.

Om ett troll möter ett annat troll, kan deras revirinstinkt **ta över** och de ser nu sin värsta fiende och rival. Detta betyder att de oftast attackera varandra för att försvara sitt revir. Under strider mellan två troll tål trollen väldigt mycket och de kan stå och slå på varandra länge tills något av trollen dör eller flyr. De bryr sig då inte om något annat utan siktar bara in sig på sin rival.

Stora delar av ovanstående texter är hämtade och omskrivna med tillstånd från lajvet Krigshjärta 7:

<https://docs.google.com/document/d/1n2iwWS4DHDp3l6BY6r3rj1s1d1sv5Q406jqFjBbWU6g/edit?usp=sharing&pref=2&pli=1>

Magi

Sammanfattning

- När en magiker kastar sin magi, pekar denne på sitt offer och säger order "Arcana" följt av effekten. Offret ska då göra det magikern säger.
- Personer runt magikern ser att en magi kastas, men offret uppfattar inte detta.
- Det är förbjudet att låtsas vara magiker inlajv.
- Det kan förekomma magiska föremål. Dessa är ofta märkta med ett pentagram, men behöver inte alltid vara det.

Du måste alltid ansöka om att få spela magiker hos arrangören innan lajvet.

Magi – Fullständig text

När man kastar magi pekar man på offret/motparten med sin hand, stav eller liknande och säger "Arcana" följt av effekten. T.ex. "Arcana – Chockvåg, du kastas till marken!", "Arcana – Du måste tala sanning i 30 minuter". Offret ska då göra det magikern säger.

Det finns även särskilda besvärjelsepergament som är laddade med en (1) magi. Dessa kan användas av vem som helst en gång genom att läsa upp det som står på pergamentet och sedan riva sönder pappret.

Personer runt magikern ser att en magi kastas, men offret uppfattar inte detta.

Att kasta magi tar på en magikers krafter. Dessa magiska krafter kallas Mana och är ett mått på hur många och kraftiga magier en magiker orkar kasta innan denne måste vila upp sig igen. Under lajvet kommer det vara vanligt att en magiker har mellan 0-5 mana beroende på vilken [magikernivå](#) denne har. En magiker får tillbaka alla sin mana efter en natts sömn eller genom att dricka manadryck. En manadryck ersätter bara förlorad mana. Man kan inte få mer mana än man har i grund genom att dricka manadryck. Under MG 9 har dock magikerna max 1 mana på grund av att magin börjat sina i världen.

Kastar en magiker en magi mer än denne har mana till, förlorar magikern alla sina KP (hamnar på 0 KP) och svimmar direkt efter att magin är kastad. Dessa KP läker som vanligt [[Se stridsregler](#)]. Har magikern 0 KP så kan magikern inte använda sina krafter.

Magierna som är tillåtna i lajvvärlden är i regel på individnivå och endast en person drabbas av den. Några undantag finns.

Det är förbjudet att låtsas vara magiker inlajv och lägga en besvärjelse på någon för skojs skull, då denne kommer att spela på att du är en riktig magiker.

Magiska föremål

Det kan förekomma magiska föremål. Dessa är ofta märkta med ett pentagram, men behöver inte alltid vara det. För att veta vad ett magiskt föremål gör så måste det identifieras hos personer med den kunskapen. Magiska föremål kan t.ex. göra att du får +1 KP, att du kan döda gastar eller bara att du alltid sjunger falskt.

Vill du skapa ett eget magiskt föremål ska du först maila och diskutera ditt föremål med oss på info@morgondagensgryning.se. Därefter ska du bifoga bild och beskrivning i din anmälan.

Magistrid

Se [magistrid](#) under [magiker](#) för att läsa om hur två magiker slåss mot varandra.

Vem som helst får inte spela magiker på lajvet eller ha magiska förmågor. Du måste ansöka om att få spela det hos arrangören innan lajvet. Ta kontakt med arrangören innan du anmäler dig och presentera ditt upplägg och din karaktärsidé (info@morgondagensgryning.se). Det är en fördel om du har erfarenhet av lajv sedan tidigare.

Att spela magiker på ett bra sätt ställer höga krav på den som spelar det. Vi vill ha ett fåtal magiker på lajvet men att de som vi har är riktigt bra och trovärdiga. Vi ser gärna att magikern använder sig av pyroteknik eller andra effekter som tydliggör att denne kastar en magi. Som magiker måste du även förstå att dina förmågor i första hand är till för att skapa bra spel för andra när du kastar dina magier. Du ska inte missbruka dina förmågor för att "vinna lajvet". Vi har stort förtroende till varje magiker att själv kunna dra gränsen.

Vi ställer lägre krav på de som bara vill ha läkande, helande eller liknande förmågor. Men hör gärna med arrangören innan.

Magiker

Vem som helst får inte spela magiker på lajvet eller ha magiska förmågor. Du måste ansöka om att få spela detta hos arrangören innan lajvet. Ta kontakt med arrangören innan du anmäler dig och presentera ditt upplägg och din karaktärsidé.

(info@morqondagensgryning.se). Det är en fördel om du har erfarenhet av lajv sedan tidigare.

Att spela magiker ställer höga krav på dig som spelar det. Vi vill ha ett fåtal magiker på lajvet och att de vi har ska vara riktigt bra och trovärdiga. Vi ser gärna att magikern använder sig av pyroteknik eller andra effekter som tydliggör att denne kastar en magi. Som magiker måste du även förstå att dina förmågor i första hand är till för att skapa bra spel för andra när du kastar dina magier. Du ska inte missbruka dina förmågor för att "vinna lajvet". Vi har stort förtroende till att varje magiker själva kan dra gränsen.

Vi ställer lägre krav på de som bara vill ha läkande, helande eller liknande förmågor. Men hör gärna med arrangören innan.

Sammanfattning

- Magikerna eller besvärjarna som de också kallas, tar vanligtvis avstånd från vanligt folk och deras bekymmer.
- Magikerna i denna del av världen (Danalien + grannländerna + lite till) är oftast organiserade i ordenssällskap. Över [ordenssällskapen](#) finns Magikernas råd som har sitt säte i Ärkemagikerns dal. Rådet ger ut Magidirektiven som talar om vad en magiker får och inte får göra.
- Purgator-orden är en order av icke-magiker vars uppgift är att utreda, fånga in och bestraffa magiker som bryter mot direktiven.
- Den senaste tiden har Magikernas råd och de ledande magikerna inom varje orden (med undantag för Purgator-orden) försvunnit efter ett besök i Ärkemagikerns dal. Detta har skapat oordning bland magikerna och Purgator-orden har instiftat nya tillfälliga [magidirektiv](#) tills läget har lugnat ner sig. Under MG8 hittades den enda överlevande från Magikernas råd och han har nu startat upp Magikernas råd på nytt, under överseende av Purgatororden.

Magiker - Fullständig text

Magikernas samhälle

Magikerna eller besvärjarna som de också kallas, tar vanligtvis avstånd från vanligt folk och deras bekymmer. De anser sig förmer än de allra flesta och bryr sig lite om olika länders gränser. De trivs bäst i varandras sällskap eller med andra intellektuella. (Helare räknas inte som magiker/besvärjare).

[Magikernas råd](#)

Magikerna i denna del av världen (Danalien + grannländerna + lite till) är organiserade i ordenssällskap. Varje orden styrs av "Höga rådet" som består av fem "Mästare" och en "Stormästare". Över varje ordenssällskap finns Magikernas råd, som består av medlemmar från de olika ordenssällskapen. Magikernas råd har totalt 123 medlemmar och varje ordenssällskap får ett antal platser beroende på hur många medlemmar de har. Magikernas råd styrs av en Ärkemagiker som fungerar som dess ordförande. Rådet har sitt säte i Ärkemagikernas dal.

I Magikernas råd diskuteras de stora frågorna som kommer upp runt om i världen och alla magiker är tvungna att följa Magikernas råds direktiv beträffande magianvändning. Det faller på varje ordenssällskap att se till att ordens medlemmar följer Magidirektiven. Utöver detta finns det ett ordenssällskap (Purgator-orden) av ickemagiker vars syfte är att se till att Magidirektiven följs och att de som bryter mot dem fångas in och bestraffas. Purgatororden är inte medlem i magikernas råd.

Nyval till Magikernas råd

Tidigare lajv har handlat om att magikerna i Magikernas råd var döda. Under MG8 hittades den enda överlevande från Magikernas råd (Bendur) och han har nu startat upp Magikernas råd på nytt, under overseende av Purgatororden.

I berättelsespåret Magikernas råd nämns nyval till Magikernas råd. Nedan följer hur denna process rent praktiskt går till enligt Magidirektiven kap 7:

1. Varje ordenssällskap får föreslå maximalt två kandidater per år till att bli invalda till Magikernas råd.
2. Magikernas råd prövar de föreslagna kandidaterna i upp till ett år (många gånger kortare tid) och röstar sedan om kandidaten ska tas upp i rådet eller inte.

I och med att det nu endast finns en rådsmagiker vid liv har Purgatororden övertalat Bendur att inrätta en jury som ska överta Magikernas råds uppdrag när det kommer till att rösta om de föreslagna kandidaterna. Denna jury ska sitta kvar fram till och med att 21 rådsmagiker finns på plats. Juryn ska bestå av Bendur och lokalt valda personer ur folket (även magiker får sitta i juryn). Dessa personer bedöms kunna ha stort inflytande över hur Magikernas råd återbildas och vad det får för riktning i framtiden.

Den senaste tiden

Efter MG6

Vad man vet är att något stort var på gång inne i Ärkemagikernas dal år 215 (för 4 år sedan). Magikernas råd var samlade och mästarna från de olika ordenssällskapen och andra framstående magiker var kallade till dalen. Vad som sedan hände vet man inte. Allt man vet är att den magiska barriär som höll ickemagiker ute ur dalen har fallit och dalen står nu tom. Var alla djur och personer som var inne i dalen har tagit vägen är ett mysterium. Det finns teorier om att magikerna stred mot varandra, att de aktiverade en förfädersmaskin som förminskade dem, att ett monster åt upp dem eller att gudarna förgjorde dem, men ingen vet säkert. Allt fler spår pekar dock på att det var ett experiment som gick hemskt fel.

Det har bildats ett maktvakuum bland världens magiker efter det att det blev känt att Magikernas råd med de styrande och mäktigaste magikerna ur varje ordenssällskap var

försvunna. Det har blivit allt vanligare att magiker strider sinns emellan och att magiker bryter mot [Magidirektiven](#). De enda som inte har påverkats av försvinnandet är Purgatororden som bara bestod av icke-magiker och därmed inte var inbjudna till dalen. De ser väldigt bekymmersamt på den utveckling som världen är på väg in i och har tagit i med hårdhandskarna mot de som bryter mot Magidirektiven. Purgator-ordens stormästare har till och med själv infört nya tillfälliga direktiv tills läget har lugnat ner sig.

Efter MG7

Efter att det har blivit allmänt känt att magikerna i Ärkemagikernas dal bedrivit hemska och inhumana experiment på människor, alver och andra varelser och gång på gång medvetet brutit mot de egna magidirektiven har Purgatororden ökat sin närvaro i dalen. De har också stängt ner flera magikerskolor runt om i världen för att bedriva egna utredningar om vilka magiker som varit involverade och vilka som känt till det hela. Många magiker har blivit arresterade av purgatororden.

Purgatororden har valt Ärkemagikernas torn som sitt nya högkvarter inne i dalen och döpt om det till Purgatortornet. Att komma in i tornet har dock visat sig svårt då nyckeln till dörren varit försvunnen.

Efter MG8

Allt eftersom Purgatorordens undersökningar fortgick framkom det allt fler uppgifter om att magikerna i dalen hade bedrivit hemsk inhuman forskning i hemlighet. Forskning som varit i direkt strid mot magidirektiven. Purgatororden ökade därför sin närvaro i dalen och de som visade tecken på magiska förmågor var tvungna att bära en särskild pentagramsymbol för att varna vanligt folk.

Den enda överlevande från Magikernas råd återfanns och har nu startat upp Magikernas råd på nytt, under overseende av Purgatororden.

De upplystas råd (läs nedan) som var en sammanslutning av magiker som gjorde uppror, besegrades. Men deras ledare Drenora lyckades undkomma.

Magins ändlighet

Det har hittats åtskilliga vittnesmål i form av forskningsrapporter som tyder på att mängden fri magi (den arcana kraften) stadigt minskat de senaste årtiondena. Det verkar som om detta var en viktig fråga för magikerna i dalen innan de försvann. Allt fler magiker har upplevt att deras förmåga att bruka kraften under det senaste året försvagats märkbart. Under MG 9 har magikerna max 1 mana på grund av att magin börjat sina i världen.

De upplystas råd

I avsaknad av Magikernas råd bildades en ny sammanslutning av magiker med Drenora av Siriaorden i spetsen. Hon lyckades locka till sig flera av världens magiker som flytt undan Purgatororden och de startade tillsammans upp ett nytt råd. Ett råd som inte erkänner Purgatorordens befogenheter och som inte räds att ta strid för sin sak. De anser att en ny ordning nu ska gälla där inga lagar eller regler ska finnas för vilka magier en magiker får använda. Drenora tog sig därför tillsammans med sina anhängare till östra Danalien till en plats där Tyldors försvunna palats låg begravnen. Där letade de efter [Den gamles bok](#). En bok

som lär innehålla all världens magi men som förbjöds och gömdes undan av Magikernas råd för flera hundra år sedan då den bedömdes vara för farlig. Detta "uppror" gillade dock inte den Danaliska staten som lät skicka trupp för att slå ner upproret (MG 8). Tillsammans med sina allierade stoppades De upplystas råd och Den gamles bok hamnade i högalvernars händer. Dock lyckades Drenora undkomma. Hon sågs senast fly undan efter den misslyckade anfall mot mörkeralvsbefästningen Malegrond. De upplystas råd har inte längre en lika framträdande roll som de hade bara något år innan... men de finns fortfarande kvar.

De vanligaste ordenssällskapen

Seras-ordern

Inställning: De farligaste och mäktigaste magierna ska förbjudas. Magiforskning får ske men under strikt övervakning och först efter ansökan. Ingen forskning får ske på sådana magiområden som har bedömts som för farliga, till exempel andeplanet.

Kända personligheter: Ärkemagikern Aiden Eksjöld (skogsälv) (befaras död)

Högalven Elsilivren Silverstjärna – År 196 bekämpade han tillsammans med flera andra magiker Imana Nagaj som hade blivit korrupt (MG5, ca 23 år sedan) (försvunnen).

Medlemsantal: cirka 40 %.

Tiralia-orden

Inställning: All magi ska släppas fri igen och all magiforskning ska vara tillåten. Låt magiker få vara så mäktiga som de historiskt en gång var.

Kända personligheter: Mörkeralven Istyar Amil även kallad Fru Tiralia (befaras död)

Medlemsantal: cirka 15 %

Siria-orden

Inställning: All magiforskning bör släppas fri. Det är först i efterhand man bör bedöma som den är farlig och behöver förbjudas.

Kända personligheter: Högalven Imana Nagaj även kallad högalvshäxan (utesluten ur orden).

Medlemsantal: cirka 20 %

Isiris-ordern

Inställning: Nästan all magi bör förbjudas. Endast den magi som är livsbejakande och gör livet bättre bör tillåtas. Magiforskning bör endast göras inom detta område.

Kända personligheter: -

Medlemsantal: cirka 5 %

Cognitas-ordern

Inställning: Genom kunskap och självbejakande kan man bli ett med **världsalltet**.

Magiforskning bör fortgå med mål att öka kunskapen hos individen och finna den Upplysta magin som är en magiteori om att det finns magi som ännu inte upptäckts men som låter användaren bli ett med **världsalltet**.

Kända personligheter: -

Medlemsantal: cirka 5 %

Purgator-orden

Inställning: Upprätthålla [Magidirektiven](#). Utreda, fånga in och bestraffa de som bryter mot magidirektiven. Ingen med magiska färdigheter får finnas i orden.

Kända personligheter: -

Medlemsantal: Sitter inte med i Magikernas råd.

Att bli magiker

En magikers förmåga är inget som varje person kan lära sig. Det är en gåva likt helarens magi som ofta förs över från föräldrar till barn. Men för att man ska kunna använda den måste man först utbildas att bemästra sin förmåga. Detta görs oftast i någon av de magiskolor som finns runt om i världen. Om man **inte** tagit examen så får man inte kasta magi utanför skolans område, utan alla magiker måste klara sluttentamen.

Helare

Helare räknas inte som magiker/besvärjare och har ingen övergripande organisation över sig. Deras färdigheter är ofta självlärda eller så har en släkting lärt dem behärska deras medfödda förmåga. [[Se mer under Helare och läkare](#)]

Magistrid

Om två magiker skulle behöva slåss mot varandra genom att använda sina magiska förmågor kan de antingen komma överens om hur striden ska gå till innan (offlajv) eller så kan de använda sig av detta system.

Systemet är hämtat från [Sanctera](#) som har en bra video som beskriver hur systemet fungerar. Se den om du ska spela magiker.

[\[Video\]](#)

Vi skiljer oss dock åt på några punkter.

- En magiker i MG-världen kan uppnå högre nivå än 5 utan verktyg. Men för att spela en högre nivå måste man ha en mycket särskild anledning.
- En magikers stav är inte nödvändigtvis magisk.
- Rustning och vapen påverkar inte [magikernivån](#).
- Om du blir besegrad i strid så blir du skadad. Skadad motsvarar att hamna på 0 i KP, och du måste läka för att bli frisk igen.

I en magistrid finns det fyra saker du kan göra som magiker.

1. Du kan stöta din motståndare genom att göra en stöt med ena armen.
2. Du kan skydda dig själv genom att korsa armarna över bröstet och sträcka ut dem åt sidorna.
3. Du kan kasta din motståndare. Då sträcker du ut båda armarna och visar med båda armarna och kroppen i vilken riktning du kastar din motståndare.
4. Du kan greppa tag om din motståndare. Detta gör du genom att med utsträckt arm och öppen hand greppa mot din motståndare.

Om en magiker skulle få en annan magi kastad på sig, kan magikern skydda sig själv genom att korsa armarna över bröstet och sträcka ut dem åt sidorna (punkt 2 ovan). Detta gäller även om ingen officiell magistrid pågår.

Magikernivå

Behöver inte läsas om du inte ska spela magiker eller Purgatororden.

Magikernivå beskriver hur duktig en magiker är. Skalan är mellan 0-10 men ingen kan välja att spela en högre nivå än nivå 5. Vill du spela högre nivå än nivå 5 ska du ha en mycket bra anledning och du ska ansöka om detta hos arrangören i god tid innan lajvet (info@morgondagensgryning.se). Detta är för att vi inte vill ha allt för mäktiga magiker på lajvet.

Magikernivån påverkar hur duktig du är i [magistrid](#) samt hur många mana du har. Under MG 9 har dock magikerna max 1 mana på grund av att magin börjat sina i världen.

Nivå 0 = Magiker utan skolning (0 mana).

Nivå 1 = Magiker som har gått 2 år på magikerakademi utan att kugga någon tentamen (1 mana).

Nivå 2 = Magiker som tagit examen (ca 6 år i skola) från en magikerakademi (2 mana).

Nivå 3 = Stjärnstudent som tagit examen eller varit aktiv magiker i cirka 10 år (3 mana).

Nivå 4 = Varit aktiv magiker i cirka 20 år (4 Mana).

Nivå 5 = Lärare på magikerakademi (Magimästare) (5 mana).

Nivå 6 = Riktigt duktig lärare på magikerakademi (6 mana).

Nivå 7 = Rektor på magikerakademi (7 mana).

Nivå 8 = Rådsmedlem i magikernas råd (Rådsmagiker) (8 mana).

Nivå 9 = Stormästare inom en magikerorder (9 mana).

Nivå 10 = Ärkemagiker (10 mana).

Att bli en bra magiker är mycket svårt och få lyckas. Som riktlinje kan man säga att endast hälften av alla magiker på en viss nivå lyckas ta sig en nivå högre under sin livstid. Resten stannar i utvecklingen.

För att få en uppfattning om hur många magiker det finns/fanns inom varje nivå kan vi låtsas att det endast fanns 1024 magikunniga i världen.

Endast hälften av dem skulle uppnå nivå 1 (512 st) under sin livstid. Av dem uppnår hälften nivå 2 (256 st) under sin livstid. Hälften av nivå 2 uppnår nivå 3 (128 st). Hälften av dem uppnår nivå 4 (64 st). Hälften av dem uppnår nivå 5 (32 st). Hälften av dem uppnår nivå 6 (16 st). Hälften av dem uppnår nivå 7 (8 st). Hälften av dem uppnår nivå 8 (4 st). Hälften av dem uppnår nivå 9 (2 st) och hälften av dem uppnår nivå 10 (1 st) under sin livstid.

Detta förutsätter att de föds med rätt förutsättningar och att de inte dör på vägen.

Magidirektiven

Magidirektiven är många och skrivna liksom en lagbok för magiker.

Brott mot magidirektiven är straffbart och det är Purgatororden som är ansvariga för att utreda, fånga in och bestraffa magiker som bryter mot direktiven. Däremot är det Magikernas råd som fungerar som domstol.

Endast personer som är magiker eller tillhör Purgatororden behöver läsa detta.

För enkelhetens skull har vi sammanfattat de viktigaste. Vi har medvetet valt att inte skriva in alla möjliga paragrafer för att ge mer överblick till de förhållningsregler magiker måste följa. Finns det något vi borde föra in får ni kontakta oss (info@morgondagensgryning.se).

Definitioner

Arcana kraften = Magi.

Det arakana samfundet = Alla magiker i världen (inte en organisation).

Kap 1 Magikernas råd och dess direktiv

§1. Alla magiutövare i världen är underställda Magikernas råd.

§2. Magikernas råds Magidirektiv ska följas av alla magiutövare.

Kap 2 Tillstånd

§1. Till magiutövare räknas de som med hjälp av sin egen kropp kan använda den arcana kraften.

§2a. Till magiutövare räknas inte magiska föremål, maskiner eller den som håller ett sådant föremål.

§2b. Magiska föremål som nyttjar en bunden själs arcana kraft för att kasta magi är att anses vara en magiutövare.

§3a. Endast licensierade magiutövare får använda magi.

§3b. Undantaget är magiutövare i skolning inom inhägnat område eller överseende av en Magimästare.

§3c. Undantaget är varelser som av sin natur har en inbyggd arcan kraft såsom knytt, älvor eller liknande skogsvarelser.

§4. Licensierad magiutövare är den som genomgått skolning och tagit examen.

§5a. Endast individer med särskilt tillstånd får förvara, sälja, tillverka, bearbeta, forska, använd eller destruera magiska föremål.

§5b. Maskiner som brukar arcanium för att frigöra arcan kraft är undantaget från tillståndsplikt.

§6a. Magilicens får utfärdas av Magikernas råd eller av Purgatororden.

§6b. Tillstånd att förvara, sälja, tillverka, bearbeta, forska, använd eller destruera magiska föremål får utfärdas av Magikernas råd eller Purgatororden.

§6c. Den som innehar licens att utöva magi eller som har tillstånd att förvara, sälja, tillverka, bearbeta, forska, använd eller destruera magiska föremål, ska kunna visa upp detta vid inspektion.

Kap 3 Brukande av magi

- §1. Magi får aldrig användas för att döda en annan individ.
- §2. Magi får aldrig användas för att beröva en annan individ dess fria vilja
- §3. Magi får aldrig användas för att få en individ att göra något mot sin vilja.
- §4. Med individ menas en varelse som är medveten om sin egen existens.
- §5. Magi får aldrig användas för att beröva eller störa de dödas vila.
- §6. Magi av sådan art att det riskerar skada vår värld, vredga gudarna, bringa farsot eller olycka till folken är förbjuden och får inte utövas.

Kap 4 Forskning

- §1. All magisk forskning är tillståndspliktig.
- §2. Tillstånd för magiforskning söks hos Magikernas råd.
- §3. Alla resultat av magisk forskning måste rapporteras till Magikernas råd.
- §4. All magiforskning ska göras tillgänglig för Magikernas råd vid inspektion.
- §5. Magikernas råd har rätt att få tillträde till alla byggnader eller anläggningar vid inspektion.
- §6. Purgatororden inspektörer har rätt att få tillträde till alla byggnader eller anläggningar vid inspektion.
- §7a. Magiforskning på intelligenta varelser är förbjudet.
- §7b. Till intelligenta varelser räknas varelser som är medvetna om sin egen existens.
- §7c. Personer som visar tydliga tecken på galenskap, är dömda för grova brott eller obotligt kriminella är inte att betrakta som intelligenta.
- §8. Magiforskning får genomföras på intelligenta varelser som skriftligen givit sitt medgivande efter att ha blivit informerade om försökens risker.
- §9. All magiforskning på levande varelser ska först genomgå en etisk prövning.
- §10. Etiska prövningen görs av Magikernas råd i samband med tillståndsansökan.
- §11. Magiforskning får inte genomföras på andeplanet eller inom nekromanti utan särskilt tillstånd.
- §12. Särskilt tillstånd söks hos Magikernas råd.
- §13. Magiforskning av sådan art att det riskerar skada vår värld, vredga gudarna, bringa farsot eller olycka till folken är förbjuden och får inte utövas.

Kap 5 Magikernas förhållningssätt

- §1. En magiker ska aldrig underställas mundana ledares vilja, deras politik eller ambitioner.
- §2. Undantaget är de som anställs för vägledning och upplysning av mundana personer.
- §3. En magiker ska inte söka egen världslig makt eller ha politiska ambitioner och ska inte lägga sig i länders och imperiers förehavanden.
- §4. En magiker ska ha sådana ambitioner som främjar det arcana samfundets intressen och som främjar forskning inom godkända magiområden.

Kap 6 Brott och straff

- §1. Brott mot magidirektiven utreds av Purgatororden.
- §2. Purgatororden har rätt att frihetsberöva magiutövare i väntan på rättegång.
- §3a. Purgatororden har rätt att döma ut böter för mindre överträdelser mot Magidirektiven.

§3b. Överklagan av Purgatorordens beslut görs hos Magikernas råd inom 3 veckor från domens förkunnande.

§4. Magikernas råd har rätt att döma ut all form av bestraffning.

§5. Purgatororden har rätt att genomföra utdömt straff.

§6. Inga magiutövare får vara medlem av Purgatororden.

Kap 7 Magikernas råd

§1. Magikernas råd ska bestå av 123 personer.

§2. Valbar är den som avlagt examen vid någon av de godkända magikerakademierna.

§3. Antalet platser ska fördelas proportionerligt mot antalet medlemmar av respektive godkänd order.

§4. En order är endast godkänd till att sitta i rådet om den har medlemmar som motsvarar minst 4 % av världens registrerade magier.

§5. En magiker som sitter i rådet har rätt att bära titeln Rådsmagiker.

§6a. Endast magikernas råd har rätt att utlysa nyval till tomma platser i Magikernas råd.

§6b. Nyval ska utlysas minst 6 veckor innan genom anslag på alla godkända magikerakademierna anslagstavlor.

§6c. Varje ordenssällskap äger rätten att rekommendera maximalt två magiker till nyval per år.

§6d. En magiker har rätt att på plats, i samband med inröstning, kandidera till Magikernas råd utan rekommendation från sitt ordenssällskap.

§6e. En magiker som är rekommenderad till Magikernas råd får titulera sig Rådsmagikerkandidat.

§7. Ingen Rådsmagikerkandidat kan upptas i Magikernas råd utan omröstning i Magikernas råd. Vid bifall får Rådsmagikerkandidaten titulera sig enligt kapitel 7, 5 §.

§8a. Om antalet rådsmagiker överstiger det i kapitel 7, 1 § angivna antalet, ska en omröstning hållas om vilken rådsmagiker som ska avgå. Denna röstning ska ske senast tre veckor efter att antalet rådsmagiker överskridits.

§8b. Omröstning om vem ur Magikernas råd som ska avgå ska ske slutet och beröra alla som har en plats i Magikernas råd. Även nyligen invalda.

§9. Endast Magikernas råd har rätt att ändra och stifta nya magidirektiv.

Juridiska problem

Efter att Magikernas råd försvann uppstod det juridiska problem ibland magikerna. Om rådet ska kunna återbildas måste det hållas nyval till samtliga 123 platser. Men endast Magikernas råd kan utlysa nyval till platser i rådet och endast Magikernas råd har rätt att ändra i Magidirektiven enligt kap 7, § 6-9. Så utlyser man nyval utan att vara rådsmagiker är detta straffbart enligt magidirektiven någon som Purgatororden är väl medveten om.

Ett annat juridiskt problem som har blivit allt klarare för magikerna är att Purgatororden har rätt att gripa och fängsla magiutövare i väntan på rättegång (Kap 6 § 2). Men det är endast Magikernas råd som får bedriva rättegångar. Detta har i praktiken lett till att Purgatororden kan kvarhålla en magiker i oändlighet i väntan på domslut.

Under år 218 (MG 8) hittade Purgatororden den enda överlevande från Magikernas råd. Den Danaliska staten och Purgatororden såg en stor fördel att återupprätta Magikernas råd för

att skapa stabilitet bland magikerna och dessutom påbörja alla rättegångar mot magikerna som hade gripits av Purgatororden. Frågor har dock lyfts om hur pass neutrala det återupprättade Magikernas råd är då det är starkt influerat av Purgatororden, som har ett finger med i spelet om vilka som får sitta i det nya rådet.

Magilista

Man behöver inte kunna denna lista som vanlig deltagare! Magikern ska säga till dig vad du ska göra när denne kastar en magi.

De flesta magier varar 30 min om inget annat står. Tiden sägs i samband med att magin kastas. En del raser har magiska förmågor. Om de kastar magier kan magin verka lite annorlunda än i denna tabell.

Man kan inte både vara magiker och helare. Se [Helare & läkare](#) för helningsmagi. En helare räknas inte som magiker.

- De flesta magier kan motverkas av drycken motgift.
- Magier slutar verka i regel om man blir skadad.
- Magikern kan inte kasta magi på sig själv.
- Personer runt magikern ser att en magi kastas, men offret uppfattar inte detta.

Att välja magi

Vi sätter stor tilltro till våra magiker att de själva kan tänka ut vilka magier de kan och vilka de inte kan. En magiker är oftast specialiserad inom något område och kan aldrig alla magier som finns på denna lista. Men hör gärna med oss vilka typer av magier du har tänkt dig. Vi anser att begränsningar i ens kapacitet är spelskapande. Kanske kan två magiker hjälpas åt att kasta någon magi?

Vill ni kasta en magi som inte finns med på listan så får ni göra det. Påverkar det andra spelare bör ni höra med arrangörerna först.

Mana

Att kasta **en** magi kostar i regel **en** mana (läs mer under [Magi](#)). Men vill man som magiker kasta en magi för effekt, för att det passar i spelet eller för att de ska se coolt ut kostar det ingen mana. Huvudregeln är att det endast är spelpåverkande/speländande magier som kostar mana. T.ex. så kostar det ingen mana om magikern kastar en magi för att kyla sin dryck, men kastar denne en chockvåg mot någon så kostar det 1 mana.

Maginamn	Fras	Effekt	Motverkas av (förutom Skingra)
Aggression	"Du blir väldigt aggressiv och lättretad i 30 min"	Personen blir väldigt aggressiv och lättretad i 30 min	Lugn
Avväpna	"Ditt vapen blir glödhett och du tappar det"	Personens vapen blir glödhett och personen måste släppa det. Fungerar bara på metallvapen	
Babbel	"Du pratar oavbrutet i 30 min"	Personen pratar oavbrutet om nonsens i 30 min	

Berusning	"Du blir väldigt full i 30 min"	Personen får en massa alkohol i kroppen och blir full. Efter 30 min får personen huvudvärk i 30 min	
Blindhet	"Du blir blind i 30 min"	Personen blir blind i 30 min	
Brinnande skor	"Du tror att dina skor brinner"	Personen tror att skorna brinner och måste stampa ut elden	
Chockvåg	"Du kastas till marken"	Personen blir träffad av en magisk chockvåg och kastas bakåt mot marken. Kan användas på flera personer samtidigt. Kostar 1 mana per person	
Dansa	"Du känner ett stort behov av att dansa några minuter"	Personen känner ett stort behov av att dansa några minuter	
Dryad-förbannelse	"Du binds till detta träd i 30 min och måste hålla dig 2 m från det, skadas det, skadas du"	Personen måste hålla sig inom 2 meter från det träd som magikastaren pekar på. Om trädet skadas, skadas personen. Varar 30 min om det inte är en dryad som kastar magin. Då varar den tills Dryaden häver magin. Rasförmåga hos Dryader	
Dövhet	"Du blir döv i 30 min"	Personen blir döv i 30 min	
Lycka	"Du blir väldigt lycklig i 30 min"	Personen blir väldigt lycklig i 30 min	
Feghet	"Du blir väldigt feg i 30 min"	Personen blir väldigt feg i 30 min och kommer fly om någon drar vapen eller hotar personen	
Flytta dig	"Du ska flytta dig dit"	Personen måste flytta sig dit magikern pekar. Används för att bana väg i en folkmassa	
Frysa	"Du börjar frysa i 30 min"	Personen fryser i 30 min och vill värma sig	Hetta
Följa med	"Följ med mig i 30 min, jag är nu det finaste du sett"	Personen ser magikastaren som det vackraste den sett och vill följa efter. Förtrollningen är lätt bruten av en örfil eller liknande. Rasförmåga hos Älvor och Dryader	

Förlama	"Du blir förlamad i 30 min"	Personen blir som en benlös fisk i kroppen och kan inte röra sig i 30 min. Personen är vid medvetande	
Förlora mana	"Du förlorar all din mana under svåra smärtor"	Personen förlorar all sin mana under hemska smärtor. Man måste hålla i personen för att den ska fungera. Har personen ingen magi förlorar magikastaren all sin mana	
Försteltnad	"Du blir försteltnad och kan inte skadas av vapen i 30 min"	Personen blir försteltnad i 30 min. Kan då inte skadas av vapen	
Förvränga	"Du glömmer de senaste 30 min. Detta var vad som hände..."	De senaste 30 min av personens minne förvrängs	
Galenskap	"Du blir galen i 30 min"	Personen blir galen i 30 min	
Glömska	"Du glömmer de senaste 30 minuterna"	Personen glömmer de senaste 30 min	
Gudomligt ljus	"Ett starkt ljus lyser och du vågar inte komma närmare"	En vandöd person blir bländad av ett starkt ljus och vågar inte komma närmare	
Hallucination	"Du ser hallucinationer"	Personen ser hallucinationer	
Hat	"Du känner ett stort hat emot den personen i 30 min"	Personen känner ett stort hat emot den person/föremål som magikastaren pekar på	Kärlek
Hetta	"Du blir mycket varm i 30 min"	Personen blir mycket varm i 30 min och vill svalka sig	Frysa
Hicka	"Du får kraftig hicka i 30 min"	Personen får kraftig hicka i 30 min	
Klåda	"Du får klåda över hela kroppen i 30 min"	Personen får klåda över hela kroppen i 30 min	
Kontrollera	"Du gör allt du blir tillsagd i 30 min"	Personen gör allt denne blir tillsagd i 30 min	
Kärlek	"Du blir förälskad i personen jag pekar på i 30 min"	Personen blir förälskad/besatt i den person/föremål som magikastaren pekar på	Hat
Lugn	"Du blir extremt lugn i alla situationer i 30 min"	Personen blir extremt lugn i alla situationer i 30 min	Aggression
Lögn	"Du kan inte säga något som är sant i 30 min"	Personen kan inte säga något som är sant i 30 min	Sanning

Magiavsökning	"Du måste tala om vilken magi du senast kastade"	En magiker måste avslöja vilken den senaste magin som denne kastade var	
Magiskydd	"Du är nu skyddad mot nästa magi som kastas på dig i 30 min"	Skyddar mot effekten av 1 magi 1 gång. Varar i 30 min. <i>Var noga med att tala om för din motståndare att du har magiskydd på ett snyggt sätt, så att denne inte tror att du fuska. Kan INTE kastas på en magiker</i>	
Magisökning	"Vilka magier är du påverkad av just nu"	Personen måste säga vilka magier denne är påverkad av. Magiskydd skyddar mot magisökning och personen säger då att denne inte är påverkad av någon magi	Magiskydd
Magont	"Du får väldigt ont i magen i 30 min"	Personen får väldigt ont i magen i 30 min	
Makt	"Jag ser mycket mäktig ut för er"	Personerna i närheten tycker att personen ser farligt mäktig ut och behandlar denne utefter det	
Skingra	"Jag skingrar XXX magin"	Skingrar den magi som är lagd på personen. (Man måste säga vilken magi det är man skingrar)	
Paranoia	"Du blir paranoid i 30 min och tror att alla vill döda dig"	Personen bli paranoid och tror att alla vill döda personen	Lugn
Rädsla	"Jag är din värsta mardröm och du måste fly"	Personen ser sin värsta mardröm och gör allt för att komma därifrån. Kan läggas på flera personer samtidigt. Kostar 1 mana per person	
Sanning	"Du måste tala sanning i 30 min"	Personen måste tala sanning i 30 min	Lögn
Skratta	"Du skrattar åt allt folk säger i 30 min"	Personen skrattar okontrollerat åt allt folk säger i 30 min	
Smärta	"Du känner stor smärta i denna kroppsdel"	Personen känner stor smärta i den kroppsdel magikastaren håller i	Smärtstillande

Stank	"Du känner att något stinker i 30 min"	Personen tror att omgivningen stinker fruktansvärt i 30 min	
Stanna	"Dina fötter snärjs av rötter och du kan inte röra fötterna på 30 min"	Personens fötter snärjs av rötter och måste stå still i 30 min. Rasförmåga hos Knytt och Dryader	
Strypa	"Det känns som om någon stryper dig"	Personen får känslan av att bli strypt av en osynlig hand. När magikastaren slutar upphör magin att gälla	
Stum	"Du blir stum i 30 min"	Personen kan inte prata under 30 min	
Styrka	"Du känner dig väldigt stark i 30 min"	Personen känner sig väldigt stark i 30 min	Svaghet
Svaghet	"Du känner dig väldigt svag i 30 min"	Personen känner sig väldigt svag i 30 min	Styrka
Svårövertalad	"Du blir svårövertalad och går inte med på något i 30 min"	Personen går inte med på något som föreslås och går inte att resonera med i 30 min	Övertala
Sömn	"Du somnar nu i 30 min"	Personen somnar och sover i 30 min	
Tusen blödande såren	"Du tror att du har sår över hela kroppen som blöder i 30 min"	Personen inbillar sig att denne har sår över hela kroppen och försöker stoppa blödningarna i 30 min	
Tystnad	"Ni alla måste vara tysta när jag talar"	Alla runt magikastaren måste vara tysta så länge som magikastaren talar	
Yrsel	"Du får yrsel i 30 min"	Personen får yrsel och känner dig vimmelkantig i 30 min	
Överföra mana	"Alla din mana överförs till mig under svåra smärtor"	Personen förlorar all sin mana under hemska smärtor och den förs över till magikastaren. Man måste hålla i personen för att den ska fungera. Har personen ingen magi händer inget	
Övertala	"Du blir väldigt lättövertalad och går med på allt som föreslås i 30 min"	Personen blir väldigt lättövertalad och går med på allt som föreslås i 30 min	Svårövertalad

Helare & läkare

Vem som helst får inte spela helare på lajvet eller ha magiska förmågor. Du måste ansöka om att få spela detta hos arrangören innan lajvet. Ta kontakt med arrangören innan du anmäler dig och presentera ditt upplägg och din karaktärsidé.

Man kan inte vara både magiker och helare. Helare räknas inte som magiker.

Sammanfattning

- En helare är en person som har helande krafter. Krafterna kan helaren använda till att hjälpa en skadad person. Kraften (Mana) är begränsad.
 - En läkare, fältskär eller medikus har inga magiska krafter utan använder sin kunskap för att hjälpa en skadad person. Ingen begränsning i hur många som kan hjälpas.
 - Om du blir skadad måste du genomgå en läkeperiod innan du får tillbaka dina KP. Läkeperioden inleds när någon lägger om ditt sår med ett bandage och stoppar blödningen.
 - För att snabba upp läkeperioden kan du ta hjälp av en sjukvårdskunnig karaktär, t.ex. en läkare, fältskär, helare etc. eller dricka en magisk helande dryck (se tabell längre ner). **Varje unik behandlingsmetod halverar läketiden.**
-

Helare & Läkare – Fullständig text

Helare

En helare är en person som besitter helande krafter. Krafterna kan helaren använda till att hjälpa en skadad person.

Helaren använder sina krafter genom att lägga handen på pannan eller på den skadades kroppsdel, och säga kraftordet "Arcana" och sedan effekten. T.ex. "Arcana – Jag helar dina skador. Du återhämtar dig nu dubbelt så snabbt". Helaren håller kvar handen i ca 1 min då det tar minst så lång tid att lägga alla magier för en helare. Under tiden får helaren gärna fortsätta med en ramsa eller meditera.

Att använda sin förmåga drar på en **helarens** krafter. Dessa magiska krafter kallas Mana och är ett mått på hur många skador en helare kan läka innan denne måste vila upp sig igen. Under lajvet är det vanligt att en helare har cirka **0-5** mana beroende på hur tränad denne är. En helare får tillbaka alla sin mana efter en natts sömn eller genom att dricka manadryck som ger tillbaka en mana i taget. En manadryck ersätter bara förlorad mana. Man kan inte få mer mana än man har i grund genom att dricka manadryck.

Använder en helare sin förmåga utan att ha mana kvar, förlorar helaren alla sina KP (hamnar på 0 KP) och svimmar direkt efter. Dessa KP läker som vanligt (se länkning längst ner). Ligger helaren på 0 KP kan helaren inte använda sina förmågor. En helare kan inte hela sig själv.

En tränad helare kan använda sina förmågor till mycket, medan en otränad helare kanske bara kan en av dessa förmågor som presenteras nedan.

Namn	Effekt	Mana
Hela	Snabbar på läkningen av KP (se läkning längst ner).	-1 mana
Bota sjuka	Gör en sjuk person frisk.	-1 mana
Motgift	Tar ut giftet ur kroppen på en person. Giftet går över till helaren som själv blir förgiftad. Helaren kan förmedla giftet vidare till en tredje person som då frivilligt tar emot det.	-1 mana
Skadeöverföring	Helaren kan ta på sig en annan persons skada eller förmedla den vidare till en tredje person. Denna person måste vara villig att ta på sig skadan. (All skada eller ingen gäller).	-1 mana per KP
Offer	Helaren kan offra sitt liv för att ge sitt liv till en annan. En tredje person kan också offra sitt liv via helaren. Denna person måste då vara villig att dö.	-5 mana
Ta bort smärta	Tar bort smärtan ur en skadad kroppsdel i 30 min (Läker inga KP).	-0 mana
Smärta	Personen får väldigt ont på det stället helaren håller handen.	-0 mana
Koagulera blod	Blodet koagulerar och all blödning stoppas i alla sår. (Läker inga KP).	-0 mana
Söva	Personen blir sövd i 30 min.	-0 mana
Vakna	Väcker en person som är medvetslös.	-0 mana
Neutralisation	Tar bort alkohol ur kroppen ur en person. Kan max göras en gång per dygn, annars blir helaren själv berusad.	-0 mana

Att bli helare

En helares förmåga är inget som varje person kan lära sig. Det är en gåva likt magikernas magi, som ofta förs över genetiskt från föräldrar till barn. Deras färdigheter är ofta självlärda eller så har en släkting lärt dem behärska deras medfödda förmåga.

Tips: Som helare, läkare eller örtekunnig bör du ha med dig bandage och fuskblod så att du kan sminka upp de skadade och bidra till att stämningen blir bättre.

Helarnivå

Helarnivå beskriver hur duktig en helare är. Skalan är mellan 0-5.

Egentligen påverkar helarnivån endast hur många mana du har.

Under MG 9 har magikerna max 1 mana. Detta har dock inte drabbat helarna som har sin normala mängd mana. Varför det är så kan du lista ut på lajvet.

Nivå 0 = Helare utan skolning (0 mana).

Nivå 1 = Helare som har fått någon form av skolning i cirka 2 år (1 mana).

Nivå 2 = Helare som har fått någon form av skolning i cirka 6 år (2 mana).

Nivå 3 = Skolad helare som varit aktiv helare cirka 10 år (3 mana).

Nivå 4 = Skolad helare som varit aktiv helare cirka 20 år (4 Mana).

Nivå 5 = Skolad naturtalang som varit aktiv helare i över 20 år (5 mana).

Läkare, fältskär, medikus

En läkare, fältskär eller medikus har inga magiska krafter utan använder sin kunskap för att hjälpa en skadad person.

Att lägga om ett bandage och stoppa blödningen hos en person kan gå snabbt. Men att göra en behandling där läketiden snabbas på tar ca 10 min (se läkning längst ner). Till skillnad från en helare så finns det ingen begränsning i hur många personer en läkare kan behandla.

Tips: Som helare, läkare eller örtekunnig bör du ha med dig bandage och fuskblod så att du kan sminka upp de skadade och bidra till att stämningen blir bättre.

Läkning (hämtat från stridsreglerna)

Om du förlorar KP eller hamnar på 0 i KP måste du genomgå en läkeperiod innan du får tillbaka dina KP. Läkeperioden inleds när någon lägger om ditt sår med ett bandage och stoppar blödningen. Du berättar själv för den som lägger om dina sår var du har dina skador. Det är tillåtet att flytta skadan till en annan del av kroppen för att underlätta att lägga bandage eller liknande.

För att snabba upp läkeperioden kan du ta hjälp av en sjukvårdskunnig karaktär, t.ex. en läkare, fältskär, helare etc. eller dricka en magisk helande dryck. **Varje unik behandlingsmetod halverar läketiden.**

Behandling

Ingen behandling
Bandage eller hålla för handen
Behandling av läkare/fältskär
Behandling av helare/ helande maskin
Helande dryck
Behandling av läkare OCH helare
Behandling av läkare OCH helande dryck
Behandling av läkare OCH helare OCH helande dryck

Läketid

Du läker inte
4 timmar = 1 KP tillbaka
2 timmar = 1 KP tillbaka
2 timmar = 1 KP tillbaka
2 timmar = 1 KP tillbaka
1 timma = 1 KP tillbaka
1 timma = 1 KP tillbaka
30 min = 1 KP tillbaka

Har du hamnat på 0 KP så behöver du få tillbaka dina 2 grund KP innan du är "frisk" igen. Detta tar 8 timmar om du inte får hjälp av en läkare, helare eller magisk dryck.

Alkemi

Alla kan framställa magiska drycker. En lista på de drycker som finns [finner du här](#). Man behöver inte kunna lista utantill som vanlig deltagare utan du behöver bara läsa på de två effektkorteten som följer med drycken för att förstå vad den gör.

Användning

Om man ska använda en magisk dryck ska man först dricka drycken och sedan läsa vad den gör på de två effektkorten som tillhör drycken. Effektkorteten kommer se ut som en form av skraplott och man kommer inte kunna läsa vad drycken har för effekt förrän man har skrapat **korten**. Man får inte skrapa **korten** innan man har druckit drycken. Kort som redan är skrapade är förbrukade och kan inte användas igen. De ska då lämnas in till Gryningstemplet (arrangörerna).

Observera att man ska skrapa 2 effektkort. Det ena är en positiv effekt och det andra är en bieffekt. Man måste skrapa båda men man kan spela på dem i valfri ordning.

Man får flytta över effektkorten från en dryck till t.ex. en färgad sockerbit, salva, örter eller liknande, om man t.ex. vill ge helande örter i stället för helande dryck.

Vill man förgifta någons dryck eller mat, placerar man kortet i drycken eller i maten. Effektkorten går inte att se och det går inte att äta runt korten. Man kan inte se, lukta eller smaka att maten är förgiftad.

Vi litar på att deltagarna inte kommer att missbruka detta system utan hitta ett snyggt sätt för att få det att fungera.

Förseglade flaskor utan effektkort

Det finns några få förseglade specialflaskor som oftast inte går att öppna och som saknar effektkort. Det kan t.ex. vara en flaska som lyser eller har någon konstig färg. Vill du dricka innehållet i en flaska som inte går att öppna och som saknar effektkort? Då ska du gå till gryningstemplet (arrangörerna).

Skapa magisk dryck

Vem som helst kan framställa en magisk dryck. För att skapa en magisk dryck behövs ingredienser. Vissa ingredienser kommer gå att köpa inlajv, andra måste man hitta och "skörda" på lajvområdet. När man har alla ingredienser man behöver för att framställa en magisk dryck, ger man ingredienserna + en tom flaska att ha drycken i till Mästeralkemisterna. De ger då tillbaka en flaska med magisk dryck samt två effektkort som beskriver dess effekt.

Varje magisk dryck har ett speciellt recept för hur man framställer just den drycken. Receptet säger vad drycken ska innehålla och i vilken ordning ingredienserna ska blandas. Detta gestaltas genom att man lägger ingredienserna i olika skålar i en vis ordning. Varje dryck behöver fyra ingredienser.

Spelar man en alkemist, örtekunnig eller liknande kommer man vara bättre på att framställa drycker än vanligt folk då man har det som sitt yrke och kanske har receptet på den önskade drycken (du måste fortfarande gå till mästeralkemisten för att få effektkorten). Med alkemist eller örtekunnig menar vi en person som har fått skolning inom ämnet och har det som sitt yrke. Tänk på detta när du skapar din karaktär.

Man kommer oftast att lyckas med att göra den dryck man vill skapa, men bieffekterna kan bli olika allvarliga beroende på om man har fel ingredienser eller om man blandar dem i fel ordning. T.ex. kan en dryck ge +1 i KP medan bieffekten ger -1 i KP.

Bieffekternas allvarlighet beror på hur många rätt ingredienser som ligger i rätt skål, där 1 fel ger mild bieffekt och 4 fel ger allvarlig bieffekt.

Minska bieffekterna

Det finns sätt att öka sannolikheten att lyckas och minska bieffekterna.

- Alkemister, örtekunniga eller liknande vet ofta hur vissa typer av brygder ska göras. Men de brygger inte gratis. Särskilt inte om de måste ta ingredienser från sitt eget förråd.
- Det finns intrigföremål som mildrar bieffekter, ersätter en typ av vara eller talar om vilka ingredienser som ligger fel m.m.
- Det finns särskilda ingredienser som kan ersätta valfri ingrediens.
- Tillsätts [Arcanium](#) vid bryggningen mildras biverkan 1 steg.

Olika ingredienser

Det kommer finnas fyra olika typer av ingredienser. Varje typ är i de fyra färgerna blå, gul, röd och grön. De fyra färgerna representerar de fyra elementen vatten, luft, eld och jord

Det kommer finnas:

- Färgade ägg (elementägg)
- Färgade blommor (elementblomma)
- Färgade stenar (elementkristall)
- Färgad vätska (elementsav) – På området kommer det finnas träholkar med en behållare i. I botten på holkarna kommer det finnas en kork. Drar man ut korken kommer vätska börja droppa ut långsamt. När man är färdig på platsen så sätter man tillbaka korken igen, annars töms källan och den kommer inte fylla på igen. Man får inte på annat sätt mixtra med källan för att t.ex. öka droptakten. Cirka 20 ml räknas som en enhet sav.



OSB! Äggen ligger i fågelbon. Låt fågelbona vara kvar efter du plockat ägget.

Tips: Som alkemist, örtekunnig eller liknande ska du ha med dig tomma flaskor för att fylla upp dem med magiska drycker du skapar eller när du samlar in vätska. Ingredienserna får du av arrangörerna eller så måste du hitta dem IN-lajv.



Recept

Spelar du en alkemist eller liknande kommer du kunna få välja vilka drycker du vill ha recept till i samband med anmälan. Välj då inte alla recept utan tänk på din karaktärs specialområde och vad den kan. Hela receptsystemet är uppbyggt för att man ska kunna lära sig nya recept under lajvet och därmed utveckla din karaktär.

Magiska Drycker

Som regel varar alla drycker 30 min om inget annat står, men du får gärna spela att den varar längre tid om du vill eller kortare om situationen kräver det.

Nedan följer en lista på de magiska dryckerna som man kan framställa samt ungefärlig effekt. En del drycker har en motverkansdryck som kan neutralisera effekten av en dryck eller magi. T.ex. om en person fått magin Aggression kastad på sig och sedan dricker drycken Lugn blir personen normal. Motgift är en universalprodukt som i princip fungerar på alla magier och drycker. Den neutraliserar en dryck eller en magi för varje gång man dricker den. Den kan inte drickas innan i förebyggande syfte. Gör man det så fungerar den som Gift.

Man behöver inte läsa och kunna denna lista (då det står på effektkorten vad dryckerna gör). Särskilt om du inte ska spela alkemist, örtekunnig eller liknande. Som du märker är det bara fantasin som sätter gränser för vad man kan tillverka och ingen förväntas kunna alla drycker utantill.

Kommer du på en egen dryck som du vill kunna framställa, prata med arrangören i god tid innan lajvet **så vi har möjlighet att skapa effektkortet.**

När du anmäler dig som alkemist eller liknande kommer du kunna få välja vilka drycker du vill ha recept till i samband med anmälan. Välj då inte alla recept utan tänk på din karaktärs specialområde och vad den kan. Hela receptsystemet är uppbyggt för att man ska kunna lära sig nya recept under lajvet och därmed utveckla din karaktär. I regel startar ingen med **ingredienser** utan de får sköras eller köpas på plats. Flaskor att ha dryckerna i måste du fixa själv.

Dryckesnamn	Effekt	Motverkas av (förutom Motgift)
Aggression	Du blir väldigt aggressiv och lättretad i 30 min	Lugn
Babbel	Du pratar oavbrutet om nonsens i 30 min	
Berusning	Du får en massa alkohol i kroppen och blir full. Efter 30 min får du huvudvärk i 30 min	
Blindhet	Du blir blind i 30 min	
Dansa	Du känner ett stort behov av att dansa några minuter	
Dövhet	Du blir döv i 30 min	
Eufori	Du blir väldigt lycklig i 30 min	
Feghet	Du blir väldigt feg i 30 min och kommer fly om någon drar vapen eller hotar dig	
Fertilitet	Du får ökad fertilitet i 30 min	
Frysa	Du fryser i 30 min och vill värma dig	Hetta
Förlama	Du blir som en benlös fisk i kroppen och kan inte röra dig i 30 min. Du är vid medvetande	
Förlora mana	Du förlorar -1 Mana	
Förstelnad	Du blir förstelnad i 30 min	
Föryngring	Du blir 1 år yngre	Ålderdom
Galenskap	Du blir galen i 30 min	

Gift	Du dör inom 30 min	
Glömska	Du glömmer de senaste 30 min	
Hallucination	Du ser hallucinationer	
Hat	Du känner ett stort hat emot alla i din omgivning	Kärlek
Helande dryck	Halverar läketiden	
Hetta	Du blir mycket varm i 30 min och vill svalka dig	Frysa
Hicka	Du får kraftig hicka i 30 min	
Klåda	Du får klåda över hela kroppen i 30 min	
Kontrollera	Du gör allt du blir tillsagd i 30 min	
Kärlek	Du blir förälskad/besatt i den första personen du ser	Hat
Lugn	Du blir extremt lugn i alla situationer i 30 min	Aggression
Lögn	Du kan inte säga något som är sant i 30 min	Sanning
Magiskydd	Du har skydd mot nästa magi som kastas på dig i 30 min	
Magont	Du får väldigt ont i magen i 30 min	Smärtstillande
Mana	+1 Mana	
Motgift	Motverkar effekten av en dryck eller en magi. Kan inte tas innan i förebyggande syfte	
Otur	Du får väldig otur i 30 min	
Paranoja	Du blir paranoid i 30 min och tror att alla vill döda dig	Lugn
Sanning	Du måste tala sanning i 30 min	Lögn
Skratta	Du skrattar åt allt folk säger i 30 min	
Smärta	Du känner stor smärta i kroppen i 30 min och måste ligga ner	Smärtstillande
Smärtstillande	En skadad kroppsdel kan börja användas igen. Kan inte tas i förebyggande syfte	Smärta
Stank	Du tror att omgivningen stinker fruktansvärt i 30 min	
Stum	Du kan inte prata under 30 min	
Styrka	Du blir/känner dig väldigt stark i 30 min	Svaghet
Styrktålighet	Du får +1 KP i 30 min	
Svaghet	Du blir/känner dig väldigt svag i 30 min	Styrka
Svagt Gift	Du får kraftiga magsmärtor och är utslagen i 30 min och förlorar -1KP	
Svårövertalad	Du går inte med på något som föreslås och går inte att resonera med i 30 min	Övertala
Sömn	Du somnar och sover i 30 min	
Varulvsmotgift	Förhindrar varulvsförvandling vid fullmåne. Varar 1 månad. Fungerar bara på varulvar	
Yrsel	Du får yrsel och känner dig vimmelkantig i 30 min	
Ålderdom	Du blir 1 år äldre	Föryngring
Återuppväckelse	Återuppväcker en person som <u>nyligen</u> har avlidit, denne kan då tala och röra sig svagt en sista gång tills 30 min har gått från dödstillfället. Då dör personen igen och själen går inte vidare till andeplanet utan fastnar i denna värld	

Övertala	Du blir väldigt lättövertalad och går med på allt som föreslås i 30 min.	Svårövertalad
----------	--	---------------

Arcanium

I lajvvärlden finns det magiska mineralet Arcanium som oftast bryts i djupa gruvor. Detta magiska mineral har många användningsområden men används främst till att framställa magiska drycker. Efter upptäckten av en förfädersmaskin som drevs på Arcanium, har forskningen på ämnet tagit ny fart och man har precis börjat bygga maskiner som **drivs** av Arcanium. Dessa maskiner är fortfarande på experimentstadiet, men man har lyckats skapa maskiner som utnyttjar Arcaniumet för att kasta magi.

Arcanium känns igen på att det lyser grönt i mörkret (självlysande stenar).

En person som inte är magiker kan med andra ord kasta magi med hjälp av en maskin. Varje maskin kan bara kasta en sorts magi, och varje gång den gör det så förbrukas en arcaniumsten (lämnas till arrangör). När man använder maskinen ska man säga "Arcana" och sedan effekten, precis som när man kastar magi när man är magiker. T.ex. "Arcana – Chockvåg, du kastas till marken!"

Maskinerna är inte till för vem som helst utan de bör passa din roll, t.ex. om du spelar forskare så passar den. Spelar du soldat så passar den inte. Detta är dessutom avancerad utrustning och du som soldat skulle säkert inte kunna få den att fungera om du fick tag på den.

Om du vill bygga en egen maskin så prata med arrangören först och skicka in fotografier på den när den är färdig. Vi ser gärna att maskinerna är stora och otympliga och inte alls fältanpassade. Tänk också på att den ska passa in i världen. Mässing, koppar, trä och läder är det vi är ute efter.

Fällor, tortyr och skatter

Fällor

Under lajvet kommer det finnas fällor. En fälla gestaltas av en dragsmällare/knallsnöre (kan köpas i leksaksbutik). När den smäller förlorar personen som utlöste fällan -1 KP. Personen blir också så sårad att denne inte vågar fortsätta med det denne höll på med och t.ex. lämnar kistan och dess innehåll och lämnar tältet. Undantaget är om du utlöser din egen fälla, då får du bara -1 KP.

Om du utlöser en fälla bör du spela att du blivit ordentligt sårad i t.ex. en arm, ett ben eller att du blivit blind m.m. Rustning skyddar inte.

OBS! Alla karaktärer vet inte hur man sätter upp fällor. Så om du vill använda detta bör det passa din roll.

Desarmera fällor

Om man upptäcker en fälla får man desarmera den genom att skära av tråden.

Sätta upp fällor

Alla fällor gestaltas av dragsmällare/knallsöre. Man får inte anlägga andra typer av fällor såsom fallgropar eller snubbeltråd som man kan snava på och skada sig.

Du får endast sätta upp fällor på föremål eller i ditt läger. Inte längs med stigar och vägar. Du får inte använda tejp för att sätta upp en fälla då tejpens är off.

Tortyr

Det finns ingen som kan motstå tortyr och alla är rädda för det. Alla avslöjar allt som frågas efter. Det spelar ingen roll om du är stor och häftig. Det enda undantaget är om man har fått arrangörens godkännande att kunna motstå det eller utifall en magi har kastats på dig. När personen som torteras säger orden "Jag lovar" indikerar det att personen talar sanning och personen får då inte ljuga. Denna regel finns för att man ska förstå när man fått all information så att tortyrscenen inte håller på i timmar. T.ex. "det är allt jag vet, jag lovar".

Skatter

På området kommer det finnas en del nergrävda skatter. De kan komma i form av en kista, tygbit eller något annat. När ni har hittat t.ex. en nergrävd kista, ska ni ta med den tillbaka till Gryningstemplet (arrangörerna) även om ni bara vill ha innehållet. Detta för att arrangörerna ska kunna använda kistan igen, veta vilka skatter som har blivit hittade och slippa leta efter den efter lajvet.

Stöter ni på behållare, kistor eller annat med texten "Låt stå" på, ska ni låta dem ligga kvar på platsen.

Fågelbon och holkar med "elementsav" som ni hittar ska också ligga kvar.

Kistor som är låsta får inte dyrkas eller bändas upp.



Jämställdhetspolicy

Vårt mål är alla som åker på lajvet ska känna sig välkomna och rättvist behandlade oavsett kön, sexualitet, etnicitet, funktionshinder eller liknande.

I de allra flesta kulturer i lajv världen görs ingen skillnad i värdering mellan könen. Alla har samma rättigheter och skyldigheter och det finns inga yrken eller positioner som endast är för kvinnor eller män. Kränkningar och diskrimineringar relaterade till off-egenskaper såsom kön, sexualitet, etnicitet, funktionshinder eller liknande kommer inte accepteras under lajvet.

Jämställdhet är inte jämlikhet

Världen är dock ingen rättvis plats. Vi har ett klassamhälle med sociala hierarkier och det är skillnad på folk och folk inlajv. Det finns en rad förtryck som kommer att spelas på utefter in-egenskaper såsom status, klass, familj, ras, kultur, yrke osv. En adelsperson är mer värd än en bonde **och vi vill att ni spelar på detta.**

Vi vill understryka att förtryck inte ska baseras på off-egenskaper utan enbart på in-egenskaper.

Tänk på detta

- Lajvet är jämställt och ditt kön, sexualitet, etnicitet eller funktionshinder offlajv kommer inte att påverka vad du som deltagare får lov att spela eller göra. (Däremot kan det finnas restriktioner kring ålder och erfarenhet).
- Det råder nolltolerans mot sexism och rasism offlajv.
- Inlajv förekommer det rasism och starka fördomar mellan de olika kulturerna i spel. Orättvisor, hat och förtryck finns, och kommer att spelas på.
- Vi är väldigt restriktiva med spel på sexuellt våld och sexuellt förtryck. Off-överenskommelser krävs alltid.

Deltagares ansvar

Vi arrangörer kan tyvärr inte ta ansvar för att varje enskild deltagare rollspelar jämställt och alltid följer vår vision. Därför har vi utarbetat några rekommendationer:

Undvik de vanligaste jämställdhets-grodorna:

- Ska din roll vara nedlåtande – hänvisa till personens (inlajvkaraktärens) handlingar, status, ras, karaktärsdrag, etc. och inte till kön. Du kan fortfarande vara ett svin, till exempel:
"Vem bryr sig om en alv", "Vad har någonsin en träl gjort för stordåd", "du är ju utlänning och har därför inget att säga till om".
- Undvik "klassiska" kommentarer som: "Du fick tjejstryk", "Du slår som en tjej", "Stark som en karl", "Gråta som en flicka", etc. Du kan fortfarande hänvisa till egenskaper, till exempel: "Du är hederslös", "Du är svag och ynklig", "Du gråter som ett barn".
- Det finns inget "kvinnogöra" eller "mansgöra". Du kan göra det du vill oavsett kön.
- Undvik att anspela på kön, till exempel: "Gör som jag säger, kvinna" eller för den delen "Gör som jag säger, karl". Du kan fortfarande vara bestämd, till exempel: "Gör som gör jag säger, soldat", "Gör som jag säger, ditt lata fanskap".

- Undvik att ignorera folk på grund av off-egenskaper. Bjud snarare in till spel, till exempel: "Vad tycker du om detta?", "Håller du inte med?", "Du som är troende/adlig/soldat/bonde håller väl ändå med om detta?"

Valfrihet & konsekvensspel

Upplever du att du blir utsatt för könsrelaterade kränkningar eller diskriminering offlajv kan du till exempel välja att:

- Ignorera det (det är upp till dig).
- Spela på det. Låt din roll markera det olämpliga i uttalandet, "Vad har mitt kön med saken att göra?", kräv en ursäkt eller bot.
- Ta personen åt sidan offlajv och förklara hur du upplevt situationen. Tänk på att alla kan begå misstag såväl offlajv som inlajv och personen bör alltid ges tillfälle att be om ursäkt för sitt agerande.

Ovanstående texter är hämtade och omskrivna med tillstånd från:

<http://kampeniringen.se/praktiskt-2/jamstalldhet.html>

<http://krigshjarta7.com/praktiskt/jamstalldhetspolicy/>

Tillgänglighet

Vi vill möjliggöra för personer med funktionshinder att delta på lajvet så långt som möjligt. Om du har en funktionsnedsättning och behöver veta mer om lajvet, området eller något annat får du gärna kontakta oss innan så ska vi försöka hjälpa dig. Det är du som känner din funktionsnedsättning bäst och du är mest lämpad att avgöra vad som fungerar och inte fungerar för dig samt vad du kan behöva hjälp med. Eventuella hjälpmedel behöver inte maskeras för att finnas med på lajvet, **även om detta är rekommenderat.**

Vi kommer troligen att använda oss av dass som står på vagn med en trappa upp. Om det är så att du av något skäl skulle behöva ha tillgång till ett tillgänglighetsanpassat dass, meddela oss senast 1 månad innan lajvstart (men gärna så snart som möjligt) så ska vi försöka ordna en sådan.

Boende kommer främst ske på tre ängar eller ute i skogen. Dessa ängar går inte att köra fram till med bil, men det finns bra stigar som leder in till ängarna. Det går att sätta upp läger längs med den körbara vägen om det skulle finnas detta behov.

Speltekniska system

Morgondagens Gryning är inte som andra fantasylajv. Vi har utvecklat en rad olika speltekniska system med inspiration av dataspel och film. Det är det som gör MG unikt!

Här är en lista med de system vi har utvecklat. För att få ut så mycket av lajvet som möjligt rekommenderar vi att du läser dessa:

- [NPC-system](#) – I vildmarken finns det rövare och andra sattyg som man kan slåss mot.
- [Landlotteriet](#) – Köp en lott och vinn ett landområde.
- [Handelssystemet](#) – Få resurser från dina landlotter och sälj dem med vinst.
- [Gudasystemet](#) – Behöver du hjälp med intriger kan du be till gudarna.
- [Underjorden](#) – Sök igenom gamla katakomber och grottor under marken.
- [Strategispelet](#) – Styr trupper och enheter på en storpolitisk karta.
- [Transportsystemet](#) – Skydda transporter genom vildmarken eller transportera ut föremål ut ur dalen.
- [Tjuvsystemet](#) – Särskilt uppmärkta föremål som kan stjälas.
- [Bankvalvet](#) - Ett tält med tio skattkistor som man måste lösa pussel för att öppna.
- [Utgrävningstältet](#) - Ett tälttak med ett pussel som kan lösas.
- [Biblioteket](#) - Här har vi samlat alla gamla dokument.
- [Forskningssystemet](#) - Ett system för hur man forskar på objekt.
- [Sjarsystemet](#) – Få visioner av att vidröra vissa föremål.
- [Magisk förmåga](#) - Purgatororden kan identifiera personer med magisk förmåga.

Utöver dessa finns det också några speltekniska system under regler. Dessa tycker vi att ni absolut ska läsa eftersom det är system som ni kan utsättas för och därför är det fördelaktigt att veta hur de fungerar.

- [Stridssystemet och läkning](#) – Hur strid och läkning ska gestaltas på lajvet.
- [Magisystemet](#) - Hur magi ska gestaltas på lajvet.
- [Alkemi och resursinhämtning](#) – På området finns resurser man kan samla in till att brygga magiska drycker.
- [Fällor och tortyr](#) – En dragsmällare = fälla. Ingen kan motstå tortyr.

Valutasystemet hittar ni under Världen.

- [Valutasystem](#) – Inlajv-valutan Daler baseras på svenska kronan. 1 Daler = 1 krona.

NPC-system

NPC = Non Player Character = B-styrka = Roller under lajvet som det är OK att strida mot. (Dessa bär röd armbindel på höger arm).

Lajvområdet kommer att delas upp i två zoner.

En zon där folk bor och interagerar med varandra som på vanliga lajv.

Den andra zonen kommer att vara en äventyrszon (Vildmarken) där det finns NPC-roller som vaktar skatter och som kan anfalla de som vågar sig över den bro som skiljer de två zonerna åt. **Det kan dock förekomma NPC-karaktärer även utanför Vildmarken.**

Alla NPC-karaktärer ska bära ett rött band på höger arm för att signalera att detta är ett monster, rövare, bandit eller annat sattyg som det är ok att strida mot. NPC-karaktärer kommer nämligen tillbaka igen efter döden och det gör inget att strida mot dem, även om det ibland kan vara bättre att prata med dem.

NPC-styrkan kommer anpassa sitt spel beroende på antal de möter, beväpning, agerande och hur ofta ni är i vildmarken och varför. Det betyder att det går att gå ut själv i Vildmarken utan stor beväpnad trupp.

OBS! Det kan vistas och bo folk i Vildmarken som inte är NPC-karaktärer, de ska behandlas som vanliga lajvare. Med andra ord så måste man ha en bra anledning till att slåss mot dem.

Muddra

En del NPC-karaktärer kommer att ha en vit **påse** på sig fyllda med värdefulla föremål, t.ex. pengar, intrigföremål m.m. Innehållet får man ta men lämna tillbaka påsen så att den kan användas på nytt. Man får inte rota i någon annan ficka, väska eller liknande.

Spela NPC-karaktär

Vill du spela NPC-karaktär hela lajvet eller delar av lajvet får du gärna kontakta oss på info@morgondagensgryning.se. Det du ska tänka på är att du är där för att skapa spel för deltagarna i första hand. Det kan innebära att du måste göra dig till i vissa strider... men inte alla.

Du får aldrig dra fördelar inlajv av att spela NPC-karaktär. T.ex. får du inte gräva upp skatter eller leta rätt på intrigföremål.

Arragörens vision

Vår vision med detta system är att de som söker spänning med hjälp av strid ska kunna få det. Samtidigt hoppas vi att stridigheterna förflyttas från de som inte vill ha det.

Det är dock inte omöjligt att det kan bli strid även i det "vanliga lajvet". Målet är att hitta fler möjligheter för alla att ha ett roligt lajv.

Landlotteriet

Bakgrunden till landlotteriet i Ärkemagikerns dal

Det är nu allmänt känt att Magikernas råd, som ägde Ärkemagikerns dal, hade stora skulder till Danaliens centralbank. Då magikerna i dalen var försvunna kunde de heller inte betala sina skulder. Magikernas råd sattes därför i konkurs och delar av deras tillgångar började säljas av för att betala deras skulder till den Danaliska centralbanken under översyn av konkursförvaltaren. Resterande tillgångar skulle tillfalla staten.

Den Danaliska senaten ställde krav på konkursförvaltaren att fördela landtillgångarna rättvist över befolkningen och bland annat ge flyktingar från de brända och härjade landområdena i östra Danalien, en möjlighet att starta ett nytt liv i dalen. Det hölls därför ett landlotteri där många valde att köpa en lott. Ett fåtal aktörer köpte dock upp flera av de fattiga böndernas landområden efteråt. Trots detta har konkursförvaltaren valt att utlysa ett nytt landlotteri för de personer som ännu inte köpt någon lott. Alla som tidigare inte köpt någon lott har rätt att köpa max en lott var med säker vinst. Den person vars lott dras först får välja landområde först.

Landområdeskartan

Det kommer att finnas en karta över ett delområde i Ärkemagikerns dal. Delområdet ligger söder om Morinas lundar (den plats där lajvet utspelar sig). Kartan är uppdelad i ett rutnät med 260 fält. Varje fält motsvarar ett landområde som man kan vinna i lotteriet. Se kartan längst ner.

Vissa landområden är bra och passar för t.ex. jordbruk, gruvdrift eller skattletande medan andra är mindre bra. I år kommer det dock inte gå några expeditioner in i området med möjlighet att få djupare information om landområdena, utan man får helt enkelt prata med rätt person som kanske vet eller var med under **expeditionerna under MG 7.**

Regler

- Varje person har rätt att köpa max en lott var.
- En person som köpt en lott förra året får INTE köpa en ny lott i år. Detta gäller även om den såldes vidare.
- Man får köpa eller sälja lotter eller landområden mellan varandra.
- Man får INTE stjäla lotter i landlotteriet eller ägarbevis till ett landområde från varandra eller från banken.
- Vid dragningen kommer lottonummer slumpmässigt dras och presenteras.
- Personer vars lott har ropats ut går fram till kartan och lägger sin lottbricka på det landområde denne vill ha under översyn av en administratör.
- Efter att en person lagt sin lott får denne ett kvitto av administratören. Kvittot ges sedan till en skrivare som ger personen ett ägarbevis.
- Därefter dras ett nytt nummer och en ny person går fram och väljer ett nytt område och så vidare.

- Alla har en begränsad tid på sig (ca 10 sekunder) att välja område. Väljer man inte inom denna tid eller om man inte är där när ens nummer dras så hamnar ens lott sist i kön.

Dragningen

Dragningen kommer troligen att ske runt kl. 13 på lördagen och pågå 1-2 timmar. Bestämd tidpunkt kommer utannonseras på lajvet.

Om man inte är där när ens nummer dras så hamnar ens lott sist i kön. Efter att alla nummer har dragits en gång dras de lottnummer som folk missade en gång till. De som helt missar dragningen kan i efterhand söka upp banken för att peka ut ett landområde.

Du kan också gå till banken och hämta ut ditt ägarbevis om du glömde plocka ut det eller studera kartan noggrannare.

Då vi rent off-lajv inte vill att detta ska ta allt för mycket tid för folk, så ber vi er lyssna på de utrop som görs och vara så effektiva som möjligt.

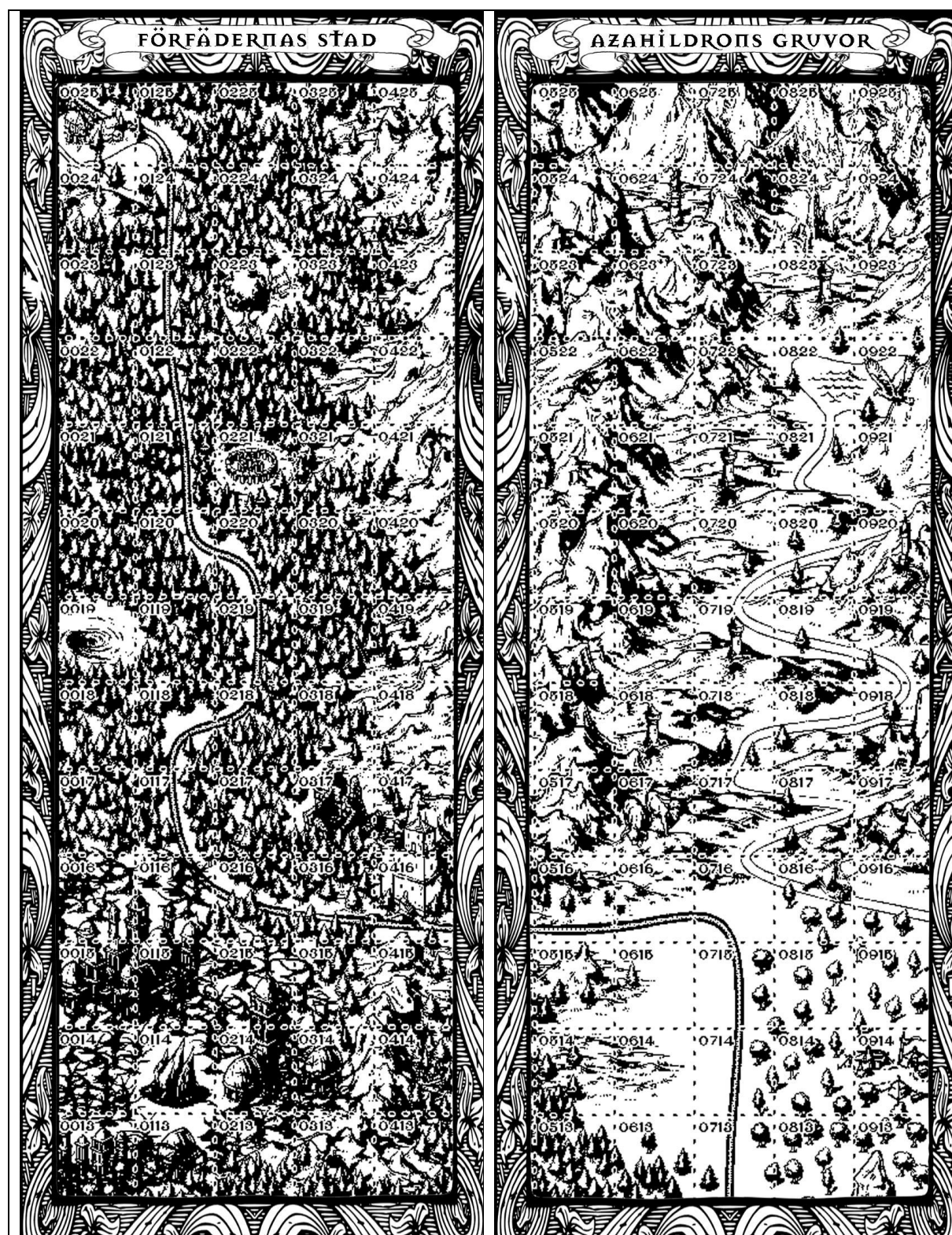
Finansiering

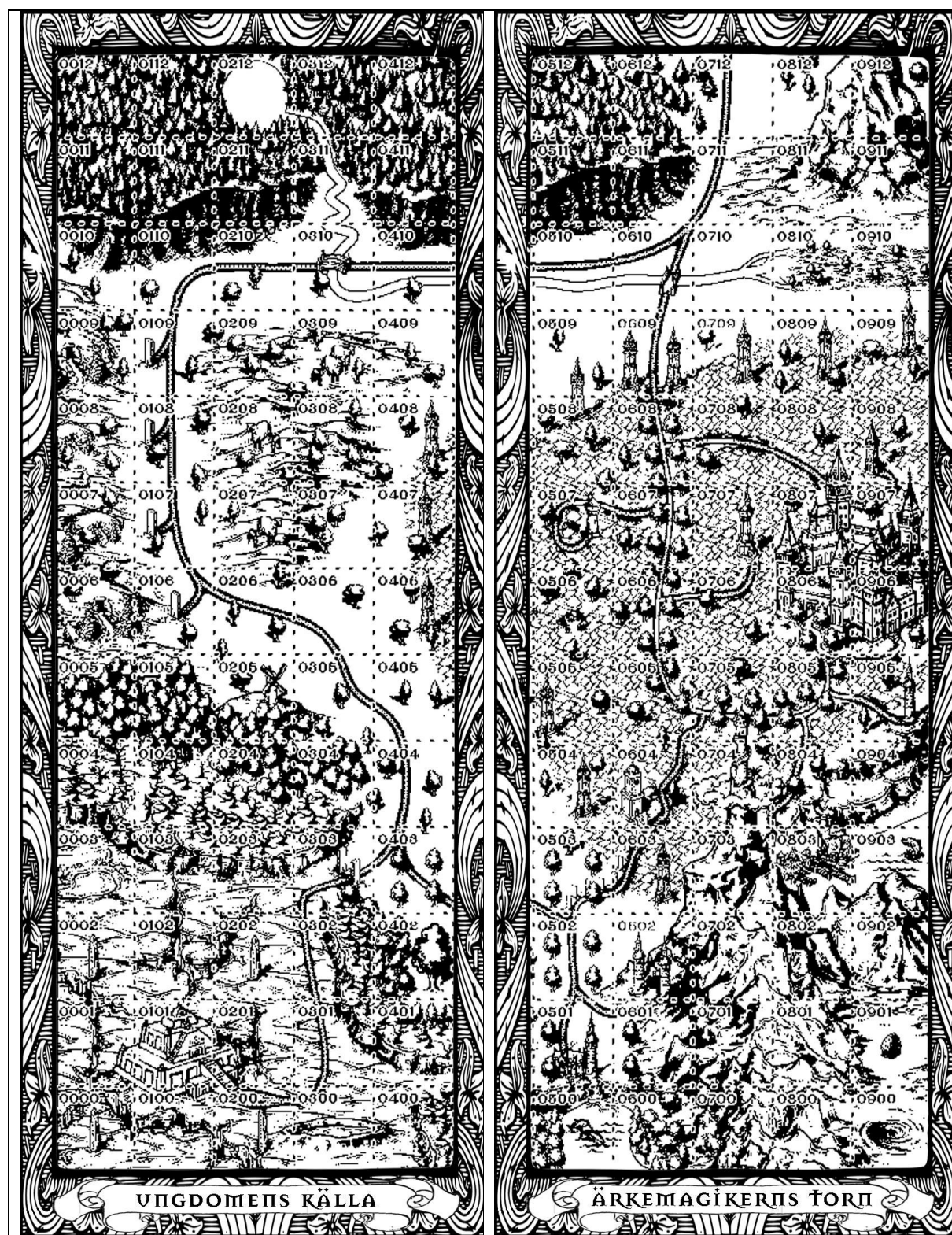
En lott i landlotteriet kostar 10 000 daler. Alla kommer inte ha råd med detta men man kan alltid låna på banken för att finansiera det hela, förutsatt att banken bedömer det trovärdigt att du kan betala tillbaka det hela inom något år och att du inte har allt för höga skulder sedan tidigare.

Vid lajvslut

Ägarbevis över landområden kan köpas, säljas, m.m. Därför ska alla ägarbevis du har också lämnas in tillsammans med dina inlajvpengar och andra intrigföremål i samband med utcheckningen. Så noterar vi allt du slutade lajvet med för framtida lajv i kampanjen.

Observera att varken lotter eller ägarbevis får stjälas. Detta för att vi tror att det förstör mer spel för den som blir av med det än det skapar spel. Men kommer ni överens och vill ha en scen om det kommer vi inte hindra er.





	A	Ame [3]
	A	Arnheim [6]
	A	Aurora [2]
	B	Bankkontor13 [15]
	B	Blog og [20]
	B	Blå fenix [11]
	B	Burzum Deiava [4]
	D	Detoya [2]
	E	Ehrenbalk [27]
	E	Eiriks secondvaror [1]
	E	Elowen [6]
	F	Faus isbister [3]
	F	Francesca Bernardi [1]
	G	Grupp F.A. [3]
	U	Utforskning och Ackvisition [1]
	H	Hospetera [15]
	H	Häxhammaren [17]
	I	Isidor Levander [1]
	I	Jarli [1]
	I	Lataurës befrielsefront [3]
	I	Luftskeppet Stormfågeln [15]
	M	Maika Jansdotter [1]
	O	Opia [3]
	P	Pjosk [3]
	P	Prisca [1]
	R	Rafor [2]
	R	Rob & Darcie [2]
	R	Råne [2]
	S	Sol och måne [24]
	S	Sparvarna [2]
	U	Ulvarna [1]
	V	Vagabonderna [2]
	A	Ätten Silfercrona [2]
	O	Öd och Odd [1]
	?	? [22]
		Ej köpta [35]

Handelssystemet

För att kunna delta i handelssystemet behöver du först delta i Landlotteriet och skaffa dig ett landområde. Har du inget landområde i början av lajvet kommer du inte kunna producera varor under detta lajvet. Däremot kan du, likt alla andra, skapa beställningskontrakt som behöver varor för att uppfyllas.

Handelssystemet använder sig av samma landområdeskarta som Landlotteriet. Landområdeskartan representerar endast en liten del av Ärkemagikerns dal. Dalen är betydligt större än det som syns på kartan.

Målet

Målet med handelssystemet är att producera varor på sina landområden, handla med varorna mellan deltagarna och sälja sina varor till de som lagt ut beställningskontrakt för olika byggnationer samt att betala sin landägarskatt till staten.

Var

Hämta ut varor görs i Gryningstemplet (arrangörsläget).
Allt annat görs hos Länsherre Ehrenbalk i deras läger.

Terräng- och varutyper

Varje ruta på landområdeskartan består av något av följande terrängtyp eller en kombination av dem:

- Öken
- Skog
- Berg
- Åker
- Kulle
- Gruva
- Byggnad
- Vatten
- Träsk
- Väg/Flod

De varor som kan produceras är:

- Sand
- Trä
- Sten
- Mat
- Päls
- Mineral
- Alkemiska preparat
- Arcanium
- Ädelstenar
- Handelskredit

- Artefakter

Varorna kommer att representeras av Varubevis. Detta kommer vara ett papper som beskriver vilken vara som man äger. Varubevis får man inte stjäla utan endast handla med.

Produktion

Det kommer finnas 10 olika "högar". En för varje terrängtyp. Högarna har olika sammansättningar beroende på terrängtyp. Själva produktionen går till som så att man drar ett slumpvis valt varubevis ur den hög som representerar den terrängtyp man äger. Till exempel så har du stor sannolikhet att få trä i skog, men också möjlighet att få något annat såsom sten, mat etc. I bergen har du större sannolikhet att hitta sten och mineral än i skog osv.

Exempel: Amanda äger landområde 0022 som bara består av skog. När hon producerar varor så drar hon ett varubevis från skogshögen. Hon får då slumpmässigt en mat. Äger hon två skogsområden så drar hon två varubevis osv.

Äger hon en skog och ett berg så drar hon ett varubevis från skogshögen och ett varubevis från bergshögen.

Äger man ett landområde som består av två olika terrängtyper så får man välja vilken terrängtyp som ska producera varor. Till exempel så kan man dra ett varubevis från skogshögen eller ett från väg/flod-högen om man äger ett landområde med skog och väg.

Produktion kommer att äga rum 1 gång per dag i tre dagar (torsdag, fredag och lördag). Deltagaren ska då gå till arrangörstältet, säga vilket landområde denne äger och sedan dra varubevis från rätt hög. Det finns ingen fast tid för detta som måste passas.

Specialregler

- Varje landområdesägare får dra +1 varubevis varje dag från ett av sina landområden. (1 landområde = 1+1 varubevis, 2 landområden = 2+1 varubevis, 3 landområden = 3+1 varubevis osv.). Äger ni landområdena i gruppen så får gruppen totalt +1. Detta är för att få balans mellan stora och små landägare.
- Den finns ett varubevis som innehåller en Handelskredit. Denna kan ersätta en valfri vara.
- Detta finns alltid en lite chans att man hittar en artefakt när man producerar. Då får man inget varubevis utan man får ett föremål av arrangören i stället.
- Produktionen i handelssystemet är låst under lajvet. Säljs eller köps det landområden under lajvet kommer detta inte påverka handelssystemet. Med andra ord så kan du fortfarande producera varor och delta i handelssystemet även om du säljer ditt landområde under årets lajv. Det samma gäller om du köper ett landområde. Landområdet kommer inte börja producera varor förrän nästa lajv.

Handel mellan deltagare

När man har fått sina varubevis i handen får man byta dem med andra deltagare eller sälja dem. Detta får man göra hur man vill. Man får dock inte stjäla varubevis. Detta för att det skulle förstöra mer än det tillför till lajvet.

Beställningskontrakt

Under lajvet så vill deltagare alltid göra en massa konstiga grejer. En vill bygga ett stort bankvalv, några vill bygga en mur i strategispelet och en tredje vill bygga en stuga på sitt landområde. Alla dessa drömmar kräver varor för att kunna förverkligas. Det är här Beställningskontrakten kommer in i bilden.

- Om någon vill bygga något så skapas det X-antal beställningskontrakt beroende på vad som ska byggas. Alla på lajvet får upprätta beställningskontrakt (görs hos Länsherren Ehrenbalk).
- Ett beställningskontrakt består av 3 slumpvis valda varor.
- Om alla 3 varor "skicka"s till beställaren (upprättaren av kontraktet) uppfylls kontraktet.
- Om alla kontrakten uppfylls, byggs t.ex. huset.
- Man kan bara skicka varor om man uppfyller ett helt beställningskontrakt.
- Ett beställningskontrakt kan bara uppfyllas en gång.

Exempel

För att bygga ett stort hus krävs det 4 beställningskontrakt. Varje kontrakt består av 3 varor som lottas fram:

1. Trä, Trä och Sten
2. Sand, Sten och Trä
3. Trä, Mat, Ädelsten
4. Päls, Mineral och alkemiskt preparat.

Bertil har 3 Trä och 1 sten. Han kan därmed uppfylla kontrakt 1 men inte något annat. Han kan heller inte börja på kontrakt 2 eller 3, utan varje kontrakt måste uppfyllas helt innan han kan skicka fler varor.

"Det är klart att det krävs alkemiska preparat för att bygga ett hus. Vad ska man annars offra till älvfolket?"

Vet du redan nu att du vill bygga något på ditt landområde? Maila info@morgondagensgryning.se så kanske vi har tid att skapa beställningskontraktet i förväg, annars går de att skapa på lajvet.

Betalning

Beställaren som upprättar kontrakten ska ange hur mycket denne tycker att varje kontrakt är värt och vad denne är beredd att betala för att få det löst. Som exempel så är kanske kontrakt 4 i exemplet ovan värt 5000 daler medan kontrakt 1 är värt 600 daler. Beställaren kan ändra priset under lajvet om denne vill.

Skatt

Att vara landägare ger än möjlighet att tjäna pengar. Men man beskattas även av den Danaliska staten (genom Länsherren Ehrenbalk). Varje landområdesägare får därför ett

individuellt beställningskontrakt i början av lajvet som anger vilka varor som ska skickas till staten.

För dessa varor får man inga pengar.

Misslyckas man så kan staten komma att beslagta landområdet. Så detta beställningskontrakt måste uppfyllas.

Länsherre Ehrenbalk kommer även få i uppdrag att driva in ytterligare skatt. Så bli inte förvånad om du beskattas ytterligare. Länsherren har laglig rätt (och skyldighet) att göra detta.

Förbättra sin produktion

Vi har inte för avsikt att man ska kunna förbättra sin produktion på sina landområden utan det man bygger är mer för än själv och för att skapa stämning och djup till världen.

Slutord

Efter lajvet kommer vi sammanställa allt och se hur det slutade. Var det någon som byggde något vi ska ta med till nästa gång eller var det någon som inte betalade sin skatt?

Man kan inte spara varubevis från ett lajv till ett annat.

Gudasystemet

Sammanfattning

På lajvet kommer religiös kraft att manifestera sig i form av bönestenar (kommer vara vita spelkulor). Deltagarna i ritualer och böner får bönestenarna av präster eller religiösa ledare, lite som en oblat eller en slags välsignelse. Dessa är personliga och kan offras i Gyrningstemplet för att be om hjälp av gudarna. De kan också sparas och användas som ett gemensamt offer för att uppnå tillräckligt stor religiös kraft. De kan dock inte överlåtas utan personen måste själv vara närvarande vid ritualen.

Man får inte ge, byta, sälja eller stjäla bönestenar från någon.

Gudasystemet – Fullständig text

Vi har utvecklat ett system som vi hoppas ska ge mer spel kring religion samtidigt som vi skapar en mer aktiv gudavärld. En värld där det kan vara fördelaktigt att vara religiös och utföra religiösa handlingar, till exempel en bön, jämfört med att vara ateist. Vi hoppas att detta ska höja statusen på de som spelar religiösa roller såsom präster, nunnor och schamaner.

Alla präster, schamaner eller liknande har en mängd med bönestenar (kommer vara vita spelkulor). Alla som deltar i en ceremoni eller bön får var sin bönesten om den är ledd av en religiös ledare. Lite som en oblat eller en slags välsignelse. Dessa bönestenar kan man sedan offra till gudarna i Gryningstemplet (arrangören) i hopp om att få hjälp med en intrig, ledtrådar eller bara hjälp vid nästa strid.



Vad man rent praktiskt gör är att man besöker Gryningstemplet och spelar på "gudaspelet" med hjälp av sina bönestenar i hopp om att vinna. En bönesten ger en dragning i spelet. Spelet är ett slumpspel som kan ge dig fördelar om det går bra och nackdelar om det går dåligt. Men oftast hörsammar inte gudarna dig och inget händer. Offras flera bönestenar samtidigt ökar chansen att bönen hörsammas.

Man kan max få tre bönestenar per dag via bön hos en präst eller liknande (en bönesten per bön). Men man kan få fler genom att utföra uppdrag eller hämta hem religiösa föremål till Gryningstemplet eller till den religiösa person som gett dig uppdraget. Man kan då t.ex. få 10 bönestenar att fördela på gruppen som hämtade föremålet.

Man får inte ge, byta, sälja eller stjäla bönestenar från någon. Dessa är personliga och är endast en symbol för religiös kraft.

Ritualer

Under lajvet kan det finnas vissa ritualer som kräver att deltagarna har en stark tro till gudarna och att man uppbygger tillräckligt stor religiös kraft för att lyckas. Detta kan göras

genom offer av bönestenar under ritualen. Bönestenarna kan inte överlåtas till någon annan utan personen måste själv vara närvarande under ritualen.

Särskilda ceremonier

Under lajvet så kan det utföras särskilda ceremonier som t.ex. bröllop, dop m.m. De som då har "huvudrollen" i ceremonin som t.ex. det gifta paret eller familjen till det döpta barnet får då två bönestenar. Det får även den som leder ceremonin. Övriga deltagare får en var.

Till dig som vill spela religiösa roller till exempel präst, nunna eller schaman:

Det kommer ställas höga krav på dig som person. Du måste vara ärlig och inte missbruka systemet! Det är viktigt att du följer de anvisningar och spelramar du får av arrangörerna, för att inte skapa obalans på lajvet.

Du kommer att få bönestenar i början av lajvet som du kan dela ut till personer som har deltagit i dina mindre ceremonier som till exempel **morgonbön**, eller om du ber för något särskilt. Dessa ceremonier ska vara minst 5 min eller längre. Man kan max hålla 3 mindre ceremonier per dag.

Genomförs en särskild ceremoni, som till exempel ett blot där man offrar till gudarna, kan fler bönestenar delas ut. Du som religiös person bör då gå till Gryningstemplett (arrangören) och prata med dem om vad det är för ceremoni du tänkt genomföra, hur den ska gå till, hur lång den är, hur många som förväntas delta och om du kommer använda några särskilda föremål som t.ex. ett heligt altare. Arrangören bedömer då hur många bönestenar ceremonin genererar och ger dig dessa för att fördela ut på de personer som närvarar.

Du kan även få i din intrig att din gud har sagt till dig att du ska hitta ett religiöst föremål. Du får då en fast mängd bönestenar att ge till dem som lyckas med det uppdraget.

Skulle dina bönestenar ta slut går du till Gryningstemplett och frågar efter fler.

Som religiös ledare kan du också genomföra vissa särskilda ritualer som påverkar spelet. T.ex. driva ut andar, helga mark eller något liknande. Vill du genomföra någon sådan ritual ska du ta kontakt med arrangörerna och berätta vad du har tänkt dig. Arrangörerna kommer då att bestämma hur mycket religiös kraft som behövs för att utföra ritualen. Den religiösa kraften gestaltas av att deltagarna under ritualen behöver offra x-antal bönestenar till dig.

Ett exempel på att be till gudarna i Gryningstemplett (*du behöver inte kunna detta*)

Säg att du vill att någon ska skriva på ett handelsavtal, men personen vill inte skriva på det. Du går då till Gryningstemplett för att be **gudarna om hjälp**. Här betalar du en bönesten och ett slag görs med en tärning.

Nedan presenteras ett exempel på vad sannolikheten kan vara för olika typer av resultat:

- 90 % gudarna hörsammar dig inte. [Spelet slut]
- 10 % gudarna hörsammar dig och lyssnar på din bön.

[Ett nytt slag görs med tärning]

- 20 % Gudarna ger dig magin övertala som du kan använda max en gång.
- 20 % Gudarna ger dig pengar som du kan använda som muta för att avtalet ska gå i hamn.
- 20 % Gudarna ger dig tips om att det finns någon annan som kan skriva på avtalet.
- 20 % Gudarna gör livet svårare för den som inte vill skriva på avtalet genom att denne utsätts för rånförsök och på så sätt blir mer angelägen att skriva på avtalet.
- 20 % Personen kommer få en uppenbarelse om att det vore bra att skriva på avtalet. (Personen måste inte följa sin uppenbarelse).

De exakta procentsatserna är inte givna utan kan variera.

Underjorden

På några få platser på området kommer det finnas nergångar till underjorden. Dessa kommer att gestaltas av luckor i marken. När man öppnar en lucka kommer man att finna ett laminerat papper med ett kodord på och en instruktion om vad man ska göra.

Normalt ska man ta sig till Gryningstemplett (arrangörerna) och där säga kodordet när man vill gå ner i underjorden. Du/gruppen och en arrangör kommer då gå till ett särskilt tält där äventyret spellets av arrangören genom vanligt friformsrollspel. IN-lajv går ni ner i nergången.

Den utrustning man har med sig in i tältet har man med sig ner i underjorden.

En person kan bara besöka samma nedgång max en gång.

Äventyret är tidsbestämt **till cirka en timma**.

Skadas man under äventyret är man skadad IN-lajv och ska spela på det.

Dör man i underjorden, så dör inte karaktären på lajvet. Utan den transporteras ut ur underjorden och blir i stället svårt sårad. Detta är inget som någon roll vet om.

Det kan ibland vara kö till underjorden, då vi inte har obegränsat med spelledare och tält. Vi har därför krav på att ni är en mindre grupp som beger sig ner. Ensamma personer hinner vi tyvärr inte spelledda.

Andra platser

Liknande system som ovan kan även komma att användas för att gestalta andra platser eller äventyr som inte rent fysiskt kan gestaltas på lajvet. [Pilgrimsfärd](#) är ett sådant exempel.

*Vi har lyssnat på den feedback vi fått efter **tidigare lajv**, så i år kommer vi försöka ha ökad bemanning i vårt äventyrstält och eventuellt köra fler tält. Allt för att minska köerna.*

Inspiration till Underjorden är hämtat från lajvet [Projekt Lazarus](#) drömvadring.

Strategispelet

Östra Danalien är krigshärjat och ockuperat av orchklaner från Shakauzg. Danalien har vapenvila med en del av klanerna, men har också öppen konflikt med andra. Sakta men säkert håller Danaliska trupper på att ta tillbaka de förlorade landområdena.

Det gick bra för Danaliens armé i Västveden där svartfolken drevs tillbaka (MG 6) och det gick till en början bra i Östveden också. Men när man skulle ta residensstaden tog det stopp. Efter fler misslyckade försök att ta staden var den Danaliska armén besegrad och tvingades retirera (MG 7). I stället för att göra nya försök i Östveden vändes blickarna i stället mot Östra grind. En förlänning längre norrut där svartfolken härjade och där ett uppror bland magikerna startat. Efter hårda strider återtogs staden Kamoro från svartfolken och drevs bort från förlänningen. Dock hann de bränna stora områden av skogsalvsskogen Lataurë. Magikernas uppror slogs ner till glädje för många. Men lyckan överskuggades av rapporterna om att en varelse brutit sig ut från det välbevakade valvet i Faralor... (MG 8).

Denna konflikt har gestaltats genom ett strategiskt brädspel där man flyttar trupper mellan olika zoner på en spelkarta. Det som händer på spelkartan kan få konsekvenser på lajvet och vice versa. Det går också att skicka föremål från lajvet till trupperna på brädspelen via [Transportsystemet](#).

Under MG 9 kommer strategispelet handla om konflikter inne i Ärkemagikernas dal. Där Trädgårdsmästaren har samlat en armé av skogsalver som nu hotar säkerheten i dalen, något som dalens nya länsherre Ehrenbalk inte kan acceptera. Samtidigt har mörkeralver, khazader, svartfolk och religiösa fanatiker synts till i allt större antal. Kan det ha att göra med ryktet om att varelsen från valvet i Faralor är på väg till dalen?

Tyvärr kan inte alla delta i detta spel och arrangörerna kommer välja ut vilka som kommer få förflytta spelpjäserna utifrån behovet av spelare. De som väljs ut kan vara en person eller en grupp.

Observera att man inte kan hindra några truppförflyttningar genom att döda en annan person eller grupp om inte detta tydligt framgår på lajvet. T.ex. så styrde värdshusvärden dvärgarna under MG6 och hade fortsatt styra dem om denne hade dött. Då värdshusvärden IN-lajv inte var general eller liknande.

Denna regel finns för att vi inte vill att deltagare ska döda varandras karaktärer för att "vinna" det strategiska spelet. Men man får givetvis förhandla mellan grupperna.

Att göra drag

En eller flera funktionärer kommer att sköta brädspelen genom att gestalta budbärare. De kommer gå runt till de olika grupperna och be dem göra sina drag. Det är då bra om vem som helst i gruppen kan göra ett drag, men man får givetvis välja ut någon/några som sköter det. Systemet är uppbyggt för att vara en rolig upplevelse för hela gruppen, inte för endast en gruppmedlem.

När alla har gjort sina drag kommer trupperna att förflytta sig och strider kommer utkämpas. Budbäraren kommer sedan ut och berättar vad som hände och gruppen får göra ett nytt drag.

Man får givetvis söka upp en budbärare när man ser den i t.ex. Gryningstemplet (arrangörsläget), för att göra sitt drag.

Missa ett drag

Om en grupp inte går att hitta efter ett antal försök kommer deras trupper inte förflytta sig det draget. Det är inte hela världen om man inte gör ett drag!

Vet man med sig att man kommer lämna lajvområdet eller vara borta från sitt läger en längre tid kan man lämna in sina framtida truppförflyttningar på ett papper till budbäraren eller till Gryningstemplet. Papper finns att få i Gryningstemplet om man inte har eget. Oavsett är det bra om ni talar om det så att våra budbärare slipper leta efter er.

Budbärarna

Rickard Nilsson – Ansvarig

Adam Hansson

Inspiration till strategispelet är hämtat från lajvet [Projekt Lazarus](#).

Transportsystemet

För att transportera **inlajv**-föremål, brev, fångar eller annat ut från dalen under lajvet kan man använda sig av transportsystemet. Transporterna kan gå till trupperna i **strategispelet**, en uppdragsgivare eller varför inte ett brev till dina **föräldrar inlajv**.

När transporterna ska gå iväg behövs det bärare och vakter. Detta är ett utmärkt tillfälle att få en snabb anställning och tjäna lite pengar. Hör med handelshusen om möjliga uppdrag!

Eirik (David Svensson) som driver **lajvloppisen** kommer ansvara för transportsystemet i år.

Transportera något

1. Sök upp ett handelshus som erbjuder tjänsten att transportera saker ut ur dalen och ge dem de föremål som ska läggas i "transportkistan" + betalning.
2. Ovanpå transportkistan sitter ett papper med en innehållsförteckning. Där fylls det på med de föremål som ska transporteras och vilken destination föremålen har.
3. Minst två gånger per dag går transporter iväg. Då behövs det vakter som skyddar kistan samt bärare som bär den (den kommer vara tom off-lajv och relativt lätt att bära).
4. Transportkistan ska transporteras till en stolpe ute i vildmarken. Där ska innehållsförteckningen stämplas med en stämpel som finns där. Sedan ska kistan bäras tillbaka till handelshuset. Detta gestaltar att kistan transporteras hela vägen.
5. När kistan är tillbaka med en stämplad innehållsförteckning på, har transporten lyckats och de som var delaktiga i uppdraget får sin betalning.

Transporter kommer att gå iväg även om ingen har placerat föremål i den.

Råna transporten

Så här gör du om du skulle vilja råna en transport

1. Få kontroll över kistan.
2. Ta kistan till ditt läger.
3. Riv bort innehållsförteckningen.
4. Placera ut kistan längs en väg så att den lätt går att hitta och hämta, så vi kan använda den fler gånger (Mycket viktigt!).
5. Gå till Gryningstemplet med innehållsförteckningen för att få ut föremålen.

Det går INTE att springa fram till kistan, snabbt riva bort lappen och sen springa!

Transportera fånge

- Om en fånge ska transporteras ut ur dalen ska denne följa efter kistan likt alla andra transporter. Både fram och tillbaka.
- När fången är tillbaka kan denne välja att byta roll **eller så var transportskeppet som skulle tagit fången vidare "fullt just nu"**. Då kan fången sättas i en form av husarrest under lajvet. Karaktären får då inte längre fortsätta med det som gjorde att den fångades in t.ex. stjäla eller råna folk. Efter lajvet kommer dock karaktären transporteras iväg oavsett vad som händer under lajvet.
- Denna regel finns för att en person som t.ex. spelar en skogsvarelse ska kunna fortsätta som sin roll hela lajvet även om den blir infångad och avtransporterad

första timmen på lajvet. Dessutom så ska en tjuv inte behöva sitta i fängelse hela lajvet. Så missbruka inte regeln!

- För att frita en fånge under transport räcker det att släppa fången lös på plats. Som fånge får du inte rymma om du inte blir fritagen.

Varför använder vi en tom kista?

Vi har valt att ha en tom kista under transporterna för att den inte ska väga för mycket samt att inte föremålen ska gå sönder om den skulle tappas eller liknande. Dessutom har arrangörerna koll på vilka föremål som lämnar området och hur det påverkar lajvet och det strategiska spelet.

För dig som spelar handelshus.

Eftersom ni ofta har transporter som går in och ut ur dalen kan ni tänka er att ta några extra föremål med er, mot en betalning givetvis. Betalningens storlek kan variera beroende på hur stort föremålet är och om ni bedömer att risken för rån ökar om ett visst föremål transporteras. Brev bör vara billiga att ta med sig medan skrymmande artefakter är dyra. Tanken är inte att den som vill transportera ut något ur dalen ska betala för alla vakter eller liknande. Utan ni kommer få pengar av arrangörerna för att betala alla vakter och bärare.

Föreslagen ungefärlig prislista (som ni får ändra).

Brev = 50 daler.

Mindre artefakt = 500 daler.

Viktig artefakt med hög risk = 2000 daler.

Utbetalning till vakter och bärare = 10 000 daler delat på antal bärare och vakter.

Ta emot föremål som handelshus

1. Ta emot föremålet och skriv upp på innehållsförteckningen vilket föremål som ska transporteras var.
2. Fäst innehållsförteckningen på transportkistan med en häftapparat.
3. Skriv en kopia på innehållsförteckningen.
4. Lämna alla föremål och kopian på innehållsförteckningen till arrangörerna i arrangörsläget.
5. När kistan är tillbaka, ta innehållsförteckningen och ge den till arrangörerna.

Man får förfälska innehållsförteckningen på kistan om man vill, mot en betalning givetvis. Men då måste kopian till arr innehålla både det rätta och det falska namnet så att vi kan identifiera föremålen.

Kista på villovägar

Om kistan kommer på villovägar p.g.a. kapning, uppmanar vi er att anställa folk för att få tillbaka den så att den kan användas igen vid nästa transport. Någon form av hittelön kan också betalas ut.

Tjuvsystemet

Föremål som är märkta med ett grönt snöre eller band är föremål som får stjälas inlajv. Dessa föremål kan sedan säljas inlajv för Daler om man hittar rätt köpare. Efter lajvet ska föremålet lämnas tillbaka till arrangören.

En del kommer börja lajvet med föremål märkta med grönt snöre (fås på plats). Dessa föremål vill ni givetvis inte bli av med eller sälja, men ni vill heller inte gömma undan dem så de blir omöjliga att stjäla. En bra riktlinje är att göra det till en utmaning att stjäla föremålen.

Vi vill med detta system ge personer som spelar tjuvaktiga roller något att stjäla, samtidigt som vi minskar risken att de tar ett föremål som någon inte vill bli av med.

Intrigföremål

Intrigföremål kommer generellt inte vara märkta med grönt snöre eller band. Vi har valt att göra så då vi inte vill att en tjuv ska förstöra en intrig för en grupp genom att stjäla deras intrigföremål och sedan gömma undan det. Om tjuven inte vet att det är intrigföremål så har denne antagligen ingen anledning att stjäla föremålet.

Skapa egna föremål

Man får ta med egna föremål som får stjälas under lajvet genom att knyta ett grönt band eller snöre på föremålet. Vi kan dock inte garantera att du får tillbaka föremålet efter lajvet, utan vi kommer tolka det som att du skänkt föremålet till arrangemanget om du inte tar hand om det själv. Arrangörerna använder främst grönt garn för att märka sina föremål.

Allmänna regler kring stöld

Läs under [Regler](#).

Bankvalvet

Plötsligt en dag så stod det där! Ett bankvalv med 10 kistor som magikerna lämnat efter sig. Vart bankvalvet kom ifrån är det ingen som riktigt vet. Troligt är att det alltid legat där hela tiden men att det varit osynligt. Nu när magin börjat falna så har det helt enkelt blivit synligt igen. Men än så länge är magin så stark att kistorna inte kan lämna tältet. Men deras innehåll borde man kunna ta!?

Det kommer finnas ett tält som kallas bankvalvet. I detta tält kommer det finnas cirka tio kistor som är låsta med nyckel. För att få tag på nyckeln så måste man först lösa ett pussel för att få tag på ett lösenord på sex bokstäver och skriva in det på det cryptex som ligger vid kistorna.

Den som först hittar rätt lösenord och skriver in det i cryptexet får en nyckel till en kista. I kistan kommer det finnas en belöning. När man tagit den så ska man meddela arrangörerna och lämna nyckeln till dem. Vi kommer då fylla på kistan med betydligt mindre belöning och låsa den igen så att fler kan få nöjet att lösa pusslet, även om belöningen inte blir så stor.

Ett pussel/problem kan komma i vilken form som helst och finns någonstans på området. Så det första problemet som man måste lösa är att hitta och identifiera pusslet.

Alla pussel ska vara återställningsbara utan att arrangörerna finns på plats och pusslet får inte vara ett intrigföremål som en grupp kan ha, så att inga andra kan komma åt det. Sabotera inte pusslen för andra. Tanken är att alla ska kunna lösa dem. Även om en del är svårare än andra.

Man får INTE ta något från bankvalvet mer än det man hittar i kistorna.

Utgrävningstältet

På området kan det finnas ett utgrävningstält med föremål som "arkeologerna" har hittat i området. Detta är ett tälttak med ett bord i mitten. På bordet kommer det finnas föremål som man kan interagera med och det kan finnas dokument som man kan läsa. Tanken är att alla deltagare ska kunna ta del av detta. Föremål och papper får därför INTE tas bort från platsen.

I år kommer det troligen finnas en skiva med en massa hål i. För att kunna aktivera denna kommer man behöva lite speciella föremål och aktivera den i en viss ordning. Tror man att man har hittat en lösning och vill aktivera den så kan man prata med arrangörerna så kan vi kontrollera eran lösning. Tyvärr har den ingen egen fungerande avkänning om man har rätt lösning eller ej!

Pilla gärna på skivan och fundera, men var rädd om våra intrigföremål. Skulle ni lyckas tända någon av lamporna får ni gärna släcka dem igen när ni går därifrån så att inte batterierna tar slut.

Biblioteket

I Gryningstemplet (arrangörsläggret) kommer det finnas ett bibliotek med dokument och ett litet museum med föremål. Det är här vi har samlat sådant som varit i spel tidigare lajv (MG6-8). Så har du glömt vad som stod på det där dokumentet som du hade för tre år sedan? Leta här!

Vi har skapat ett litet register för de dokument som finns så att det ska bli lättare att få överblick. Alla är välkomna!

Man får INTE ta något från biblioteket eller museet och var försiktiga när ni bläddrar i pärmarna eller tittar på föremålen så att inget går sönder. Man får läsa och skriva av.

Vill du göra donationer till biblioteket i form av dokument som tidigare använts men som du inte längre vill ha så kan detta göras till arrangörerna.

Forskning

För att kunna använda vissa föremål eller för att ta reda på vad de gör så måste man ibland forska på dem. Då vi vill undvika att deltagarna måste läsa orimligt mycket information eller lägga allt för mycket tid, har vi skapat ett system för att symbolisera forskning.

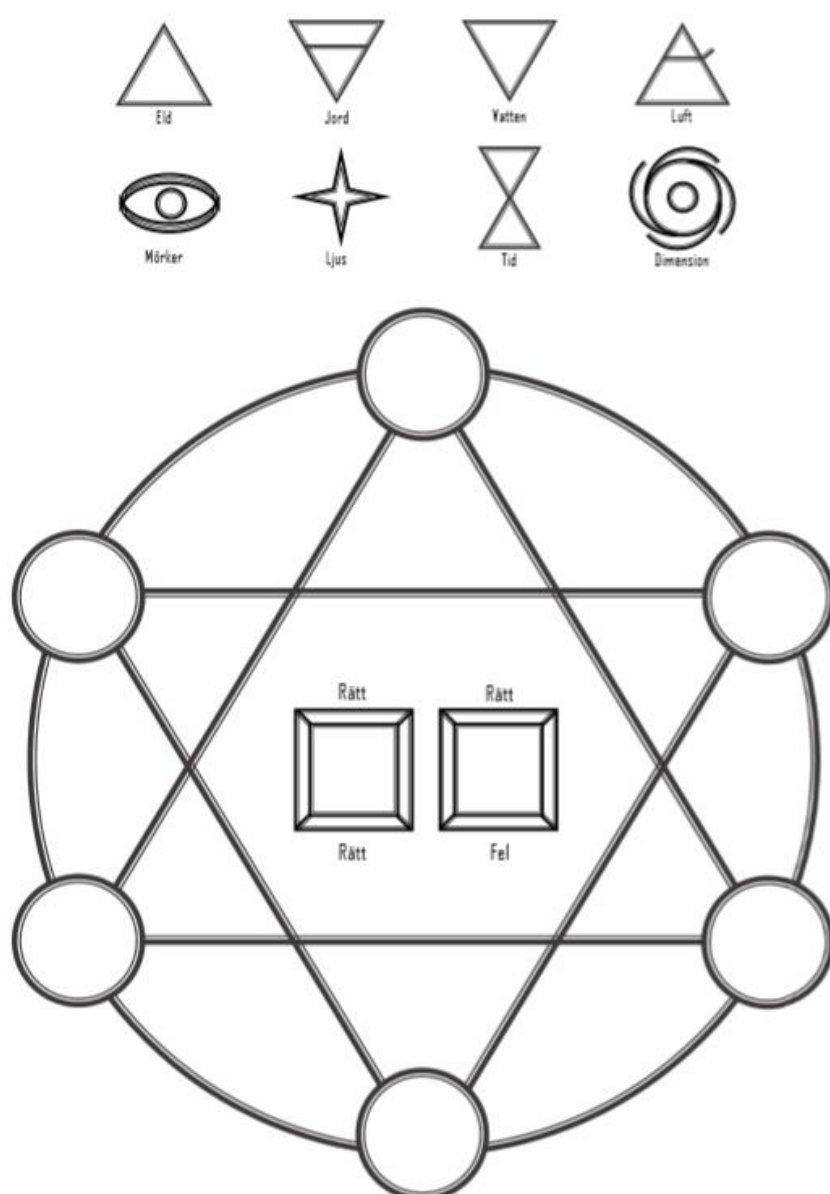
Forskning sker i Gryningstemplet (arrangörsläget).

Här får du ett papper där du ska gissa på olika tecken och fylla i dem i ett hexagram.

Du får sedan reda på hur många som var rätt tecken på rätt plats och hur många som var rätt tecken på fel plats. Övriga var fel tecken på fel plats.

Du kan göra en ny gissning varje timma och succesivt komma framåt i din forskning.

Nedan är ett exempel på hur forskningsblanketten kan se ut:



Siarsystemet

En person som har siarförmåga eller som är klärvoajant kan uppfatta sådant som andra inte kan se. Oftast sker detta genom drömmar eller visioner. För att gestalta detta har vi skapat detta speltekniska system.

- På lajvet kommer det finnas olika föremål som kan ge visioner.
 - När en person med siarförmåga vidrör ett av dessa föremål så får personen en vision.
 - Personen får då öppna ett förseglat papper där det står vad det är för vision personen får. Pappret fås vid incheck.
 - På utsidan av varje förseglat papper finns en bild på föremålet, så man vet vilket papper man ska öppna.
-
- Om man vill skapa en bättre scen vid något tillfälle, så får man läsa på visionen innan. Man får då inte spela på informationen innan man vidrört föremålet. Detta kan t.ex. vara om man vet att man kommer få ett visst föremål i sin hand.
-
- En gång per dag kan man komma till Gryningstemplet (arr-lägret) och får då en slumpad vision.

För att få spela en roll med siarförmåga så måste det finnas en tydlig koppling till siarförmågan i rollens bakgrund eller i yrket. T.ex. genom att spela siare, drömtydare, schaman eller liknande.

Tips

Om du vidrör ett föremål så föreslår vi att du säger något i stil med ”jag känner att det är något speciellt med det här föremålet. Jag får en massa bilder. Återkom om 10 min när jag har hunnit samla mig så ska jag berätta vad jag ser.”

Ta sedan fram pappret i smyg och läs på.

Identifiering av magisk förmåga

Varje deltagare kommer få en personlig "skattebricka" när de checkar in, i form av en läderbricka som man ska fästa någonstans på kroppen eller i kläderna.

In-lajv indikerar den att du ska betala skatt i den 13:e förläningen i Danalien (det är där du är).

Off-lajv indikerar den att du har checkat in och betalt för lajvet.

Men som "alla vet" så ansamlas magi i läder! Detta har Purgatororden tagit fasta på. De har nämligen utrustning för att skanna av om personen har magisk förmåga eller inte, via denna bricka. Brickan har nämligen en RFID-tag i sig. Därför är det viktigt att du inte ger din bricka till någon annan då de är programmerade för varje individ. Man får heller inte stjäla brickan.

Att skanna av folk i jakt på personer med magisk förmåga har Purgatororden laglig rätt till enligt [Magidirektiven](#). Då de ska skydda allmänheten från farliga personer som saknar tillstånd att bruka magi.

Världen

Länderna i korthet

Lajvet utspelar sig i en fantasyvärld med vissa steampunkinslag. Dräktskicket är mestadels medeltida fantasy men de som är lite mer modeintresserade har börjat klä sig mer åt 1700-tal. Det finns inga krutvapen.

Världen är fortfarande en öppen spelvärld precis som den var när kampanjen en gång startade. Detta innebär att du får vara med och forma den. Vill du hitta på en egen stad eller ett land så är det ok att göra detta. Vi arrangörer kommer sedan bedöma om det är något som går att föra in i spelvärlden.

Lajvet utspelar sig i Morinas lundar inne i Ärkemagikerns dal i landet Danalien. Platsen har länge varit isolerad från vanliga människor tack vare en magisk barriär som nu är borta.

Nedan presenteras alla länder i korthet med deras teknologinivå

- Lågteknologiskt = Mindre trähus, inga avancerade rustningar, byteshandel, grusvägar.
- Medelteknologiskt = Standardfantasy/medeltid, borgar, rustningar, mynt, stenvägar.
- Högteknologiskt = Senmedeltida, renässans, steampunkinslag, tryckpressar, palats, skinande rustningar, fina kläder, sedlar, vällagda gator i städerna.

De viktigaste länderna

Danalien

Inspiration: Standardfantasy, steampunkinslag, ruiner från förr, smältdeg av raser och folk – Här utspelar sig lajvet.
Börjar bli högteknologiskt.

Bördig odlingsmark varvat med blandskog. Stora skogar i öster. Befolkningen består främst av människor. Men det finns även skogsalver i skogarna i öster och högalver i väster. Dessutom finns det många besökande folkslag och raser vilket gör Danalien till en smältdegel av kulturer. Landet är en republik och styrs av en senat men det finns två omyndiga tronföljare till förra regenten. Exporterar främst trä, sten, spannmål. Är just nu i krig med olika orchklaner från Shakauzg.

Afote

Inspiration: Standardfantasy, medeltida England.
Medelteknologiskt.

Bördig odlingsbarmark varvat med blandskog. Kullar i öster. Befolkningen består av främst människor i väster och mörkeralver i öster. På senaste tiden har spänningarna mellan de olika raserna ökat p.g.a. kriget i Danalien och det misslyckade mörkeralvsupproret (MG 8). Styrs av en kung. Exporterar främst koppar, svavel och stenkol.

Corinne

Inspiration: Mörkeralvsrike med slavar, rasistiskt.
Medelteknologiskt.

Öppet landskap med djupa barrskogar. Kullar i öster och träskmarker i söder. Befolkningen består mestadels av mörkeralver men det finns även en del människor i främst nordväst. Alla raser som inte är alver är andra klassens medborgare. Styrts av en absolut monark.

Exporterar främst trä, tenn och stenkol.

Är just nu i krig med olika orchklaner från Shakauzg.

Under senaste tiden har Etherias influens över Corinne ökat och de har lyckats sluta en union med Corinne, med Etherias kung som härskare. Något som västra Corinne motsätter sig.

Tzan-Terek

Inspiration: Mörkeralvsrike, många olika raser, mycket handel.
Högteknologiskt.

Barrskog i norr, vidsträckt slättlandskap i mitten och skogbeklädda kullar i söder.

Befolkningen består främst av mörkeralver men det finns en del orcher i slättlandskapet och andra raser längs med kustens hamnstäder. Styrts av en absolut monark. Exporterar främst trä, hästar och tyger.

Landet har i princip upphört efter kriget med orcherna från Shakauzg. Det enda som finns kvar är den ockuperade staden Londiram på landets nordvästkust. Svartfolkens belägring av denna stad upphörde för 2 år sedan (MG7) och landets trupper har börjat återintäta förlorade områden.

Shakauzg

Inspiration: Orcher från sagan om ringen, den starkes överlevnad, klaner med lokala krigarhövdingar.
Lågteknologiskt.

Kargt stäpplandskap där det uteslutande bor orcher och andra svartfolk i olika klaner. Inget centralt styre utan de olika klanerna strider mycket mellan varandra och inbördes. Det är den starkaste som får leda klanen. Bedriver i princip ingen handel utan tar det de behöver. Befolkningen har den senaste tiden vuxit mycket kraftigt. Många klanledare beslutade därför nyligen att mer mark behövdes och krig bröt ut med grannländerna som följd. Expansionen har nu avstannat då alla klaner har fått tillräckligt med mark och de lever nu på sina nya marker.

Andra länder med start i norr

Eirann

Inspiration: Barbarstammar, ansiktsmålning, klaner, lokala hövdingar.
Lågteknologiskt.

Bergig karg ö. Större byar längs kusterna, mindre byar inåt landet. Styrts av lokala hövdingar. Exporterar främst fisk, får och ull. Amazonerna härstammar från denna ö men tvingades flytta efter ett krig.

Nordvidd

Inspiration: Vikingar, lokala hövdingar.
Lågteknologiskt.

Ett kargt, bergigt landskap med fjordar längs med kusten och ett stort permanent istäcke i landets norra del där det ska finnas jättar och troll. Befolkningen bor mestadels längs med kusten i de södra delarna. Styrts av lokala hövdingar. Exporterar främst pälsar, bärnsten och järn.

Nordvidd undvek ett inbördeskrig för 2 år sedan (MG7) då storhövdingaringen hittades i Ärkemagikerns dal och återbördades.

Hiloch

Inspiration: Skottland, kiltar.
Medelteknologiskt.

Ett höglänt land med många sjöar och vida viddar. Befolkningen består av människor som bor utspridda över hela landet. Landet är indelat i flera grevskap och styrts av en monark. Exporterar främst ull, får och järn.

Rydrozh

Inspiration: Vikingatida Ryssland, glesbefolkat, djupa skogar, tundra.
Lågteknologiskt.

Ett vidsträckt land som gränsar mot isvidderna i norr. Landet består av djupa barrskogar, stora mossar och tundra i norr. Befolkningen lever i större samhällen i väster och små byar i öster. Styrts av lokala hövdingar. Exporterar pälsar, järn och sprit.

Ziba

Inspiration: Rhoan, nomader.
Medelteknologiskt.

Ett relativt platt land med vidsträckta gräsbevuxna slätter. Befolkningen består mest av människor som bor i mindre byar i hela landet. Hästen har en central del i livet då barnen lär sig rida i tidig ålder. Styrts av en monark. Exporterar främst hästar, spannmål och honung.
Medelteknologiskt.
Hit flydde Amazonerna när de lämnade Eirann.

Monadiska stäpperna

Inspiration: Mongoler, hunner, samer.
Lågteknologiskt.

Ett platt, kargt och öde landskap med nästan inga skogar. Befolkningen livnär sig som nomader och följer renhjordar. Hästen har en central del i livet då barnen lär sig rida i tidig ålder. Styrs av lokala hövdingar. Exporterar främst hästar, pälsar, renar.

Ciros

Inspiration: Vackra högalvsstäder, segregerat samhälle, politisk elit.
Högteknologiskt.

Ett varierat landskap med lövskogar i nordost och **bördiga** odlingsmarker i sydväst. Befolkningen lever i ett segregerat samhälle och består av högalver och människor. En **alv** anses vara mer värd än en människa och får bättre betalt för lika arbete. Landet styrs av ett **demokratiskt** råd som består av två kamrar. Den lilla kammaren för de lågavlönade (människor) och den stora kammaren för de högavlönade (högalver). Alla beslut som den lilla kammaren fattar granskas av den höga kammaren och kan rivas upp där. Exporterar metaller, ädelstenar och vin.

Rundbergen

Inspiration: Dvärgar, gruvor, Moria.
Högteknologiskt.

Bergigt landskap format som en krater. I dess mitt ska det finnas bördig jordbruksmark som livnär alla dvärgar som lär ha sina fästen i bergen. Att det finns dvärgar där vet man, men man vet inte hur många de är. Styret består av lokala härskare över fästen men också en monark. Exporterar främst metaller, ädelstenar, smiden.

Västloden

Inspiration: Tyskland, landsknektar, handel, Hansan, kapitalism.
Högteknologiskt.

Bördigt landskap varvat med **skogbeklädda** kullar. Mineralrika berg i söder. Befolkningen består främst av människor, men det finns även en del högalver i de östra delarna och i de viktiga städerna. Landet har haft en stor ekonomisk tillväxt under många år och är ett land på frammarsch. Landet äger även små kolonier runt om i världen. Dessa brukar ligga i anslutning till flodmynningar där tullavgift kan tas. Landet styrs av olika handelshus som ingår i en handelskammare. Exporterar främst järn, timmer och legosoldater.

Östloden

Inspiration: Fattiga öststater, kommunism, DDR, sovjetunionen, övervakning.
Lågteknologiskt.

Bördigt landskap med djupa skogar. Ett bergsmassiv i söder med rika mineraltillgångar. Befolkningen består uteslutande av människor. Det är olagligt att vara alv i landet, äga mark eller sjunga opera. Landet har ett kommunistiskt styre där makten ligger hos folket, men i själva verket styrs landet med järnhand av den store Modern (diktator). Till sin hjälp har hon Ministeriet som håller koll på att folket följer den store Moderns direktiv och politik. Exporterar främst kol, järn och spannmål.

Bundesberg

Inspiration: Schweiz, **stadsstater**, berg och dalar, neutrala.
Högteknologiskt.

Landet består av höga snöbeklädda berg och djupa dalgångar. Befolkningen består främst av människor, men det finns även en del skogsalver och mörkeralver i landet. Bland bergen finns mindre byar och städer med självstyre. Städerna har bildat förbund för att skydda sig mot de barbarstammar och troll som också finns i området. Styret av förbundet sker genom en form av direktdemokrati där varje stad/by först håller ett val för att se vad just den staden/byn tycker. Sedan får varje stad/by rösta med en röst. Exporterar främst kol, järn och silver.

Kronau

Inspiration: Nordamerikanska urinvånare, beridna stammar, nomader.
Lågteknologiskt.

Området består av skogar i söder och slättlandskap i norr. Befolkningen består mestadels av människor, men det finns en del mörkeralver i den västra delen av landet som har anammat det nomadiska livet och är en del av Kronaufolket. De lever uteslutande i kringresande läger, men det finns ett antal religiösa platser där det varje år samlas flera stammar för att hålla rådslag och bedriva handel. Exporterar främst hästar, pälsar och **elfenbens horn** från deras byten.

Under senaste tiden har allt fler stammar hamnat i konflikt med Etheria då de håller på att bygga upp en bred transportled genom landet till Corinne utan stammarnas godkännande. Etheria håller därför också bygga fort längs med vägen för att försöka stävja räderna mot transporterna som nu sker.

Etheria

Inspiration: Mörkeralver, The hobbit - Mirkwood elves, Avatar the last airbender
Medelteknologiskt.

Ett vidsträckt land med ogästvänlig natur. Djupa träsk, giftiga taggiga snår, bergigt, kallt och blåsig. Befolkningen består uteslutande av mörkeralver i ett rasistiskt och isolerat land som inte tillåter främlingar. Andra raser hålls som arbetskraft och slavar. Landet är mycket isolerat och tillåter inte främlingar. Landet styrs med järnhand **av kung Rhegon som också besitter kraftfull magi. Magikerna i landet är strikt styrda till elementmagi.** Mycket lite handel förekommer med andra länder.

Under senaste tiden har Etherias influens över Corinne ökat och de har lyckats sluta en **union med Corinne, med Etherias kung som härskare. Något som västra Corinne motsätter sig.**

Maynau

Inspiration: Maya, Azteker, Inca, urinvånare i djungel, tempelstäder, människooffer.
Medelteknologiskt.

Området består till stor del av regnskogsdjungel. I landet löper många floder som också fungerar som transportvägar. Befolkningen består mestadels av människor som lever i

mindre isolerade byar, men det finns några större städer som alla har självstyre med en lokal religiös ledare. Offer till gudarna är ett viktigt inslag i kulturen och då gärna från demonfolket i väster (svartfolken i Shakauzg). Handel bedrivs nästan uteslutande internt och ytterst få har lyckats bevittna deras städer.

Morkon

Inspiration: Civiliserade, religiösa orcher, handel, **slavsamhälle**, träskmarker.
Högteknologiskt.

Landskapet består till stor del av träsk med större "öar" och landbryggor. Svartfolken har lärt sig utvinna sumpgaserna och använda det till uppvärmning och viss industri. Den största delen av befolkningen lever i städer eller i arméläger och landet tvingas importera livsmedel för att försörja sin befolkning. Landet styrs av rådet, templet och armén. Exporterar främst tenn, tjära och torv.

Persana

Inspiration: Araber, Persien, Tusen och en natt, handel, exotiska djur.
Medelteknologiskt.

Landes rikedomar kommer från den stora flod som rinner genom landet och möjliggör konstbevattning av det annars karga ökenlandskapet. Befolkningen är främst människor som bor i stora städer med undantag för nomadstammarna i öknen. Styrs av en **sultan**. Exporterar främst exotiska djur, slavar och kryddor.

Vendria och Flodana

Inspiration: Venidig och Florens, handel, skepp, öar, rikedom, legosoldater.
Högteknologisk.

Två stadsstater som ligger i deltat från Persanafloden och som ständigt konkurrerar med varandra. Båda städerna ligger på en massa olika öar med broar emellan. Befolkningen är väldigt blandad då detta är de största handelsstäderna i världen. Här kan man köpa varor, slavar eller en armé. Varje stad styrs av en handelskammare med de rikaste i respektive stad. Exporterar främst guld, siden och slavar.

Nubass

Inspiration: Ökennomader, Etiopien, Nubien, gamla pyramidruiner.
Lågteknologiskt.

En före detta högkultur som hade ett bördigt landskap med stora skogar. Efter att den stora floden som försörjde landet med färskvatten torkade ut har landskapet förvandlats till öken. Landskapet försörjs nu med vatten från djupa brunnar och ett nätverk av underjordiska tunnlar. Befolkningen består främst av nomadfolk men det finns också ökenalver här. Styret är spritt på lokala hövdingar. Exporten består främst av fisk, pärlor och exotiska djur.

Egetinien

Inspiration: Forntida Egypten, pyramider, öken och tempel.
Medelteknologiskt.

I landets södra del finns det heliga El'schenne (himmelsberget) som ger hela landskapet färskvatten och möjliggör odling i det annars karga ökenområdet. Befolkningen bor främst i städer längs med floden, men det finns även en hel del nomader och ökenalver. Landet styrs av de heliga prästerna som ser till att El'schenne producerar vatten till folket. Exporten består främst av tyger, pärlor och fisk.

Gregarpos

Inspiration: Grekland, Rom.
Medelteknologiskt.

Ett varmt land med medelhavsklimat. I söder gränsar landet till Ökenhavet och i norr finns bergiga öar. Befolkningen består främst av människor, men det finns även en del ökenalver och folk från andra länder. Längs med kusten ligger stora välskötta städer. Landet har republik med en folkvald senat som ska tala för folket. Exporterar främst vin, lergods och oljor.

Västeröarna

Inspiration: Polynesien, pirater.
Låg/medelteknologiskt.

En ögrupp av tropiska öar och stora sandstränder nära kustlinjen. Det pågår fortfarande vulkanisk aktivitet på några av öarna och under havsbotten. Öarna bebos av människor som bor i mindre självstyrande byar. På senare tid har dock många laglösa funnit öarna som sina tillflyktsorter. Dessa har uppfört mindre laglösa städer på några av öarna och sålt lokalbefolkningen som slavar. Exporterar det de kan komma över under sina härjningar.

Hadias - De dödas ö

Inspiration: Voodoo, kannibaler, människooffer, träskmarker, Haiti.
Mycket lågteknologisk.

Ön består till stor del av träskmark och djungel och befolkningen bor i små byar som alla har självstyre. Offer och dödsdyrkan är ett viktigt inslag. Ytters få besöker denna ö för att bedriva handel.

Janata

Inspiration: Japan, samurajer, Kina.
Högteknologiskt.

En grupp av vulkaniska öar med tropiskt klimat. Befolkningen bor i rika städer eller på den fattiga landsbygden. Heder är en viktig del i kulturen. Öriket styrs av en kejsare/kejsarinna med absolut makt. Öriket bedriver mycket handel med övriga världen och exporterar främst pärlor, silke och frukter.

Tol-taurë – Skogsöarna

Inspiration: Klassisk djup alvskog, Lothlorien, Mirkwood, Nordkorea, isolerade rasister.
Medelteknologiskt.

Två öar täckta av djupa skogar. Bebos uteslutande av skogsalver i ett slutet, rasistiskt samhälle som normalt inte tillåter resenärer att färdas fritt i riket. Det krävs tillstånd för att lämna landet eller för att gå i land. Styrs av en absolut monark. Bedriver i princip ingen handel.

Ladö

Inspiration: Fängelseö, Alcatraz, flykten från New York.

Mycket lågteknologiskt.

En vindpinad klippö som ständigt ligger i dimma, och när den inte gör det så regnar det. Det finns ingen hamn som kan ta emot djupgående fartyg utan endast mindre roddbåtar kan ta sig i land. Strömmar och ständigt stormigt hav gör det väldigt svårt att gå iland. Befolkningen är uteslutande fångar från olika länder som har placerats här i stället för att avrättas. Ön styrs av olika rivaliserande grupper av fångar. All handel med ön är förbjudet och de som ska leverera fångar till ön låter dem hellre simma i land än riskera att förlisa på de vassa klipporna.

Drakonien

Inspiration: -

Mycket hög teknologinivå

En flytande ö som tycks följa havsströmmarna runt kontinenten och är hem för [Drakoner](#). En del hävdar dock att ön drivs runt av en stor uråldrigmaskin medan andra hävdar att ön i själva verket är en enorm överväxt havsdrake. Den sista teorins popularitet kan förklaras med att folken som bor på ön kan tala och resonera med drakar [\(inte styra dem\)](#).

På ön finns den heliga Födelsekällan. Det är från denna källa som Drakoner föds ifrån då de alla är könslösa. Inga utomstående är tillåtna i närheten av källan.

När ön närmar sig kusten brukar ofta livlig handel äga rum tills ön flutit vidare. Exporterar främst lyxartiklar, fina tyger och kryddor. [Ön har inte syns till på läge men har precis siktats söder om Ärkemagikerns dal.](#)

Karta



Teknologi

Teknologinivån i världen kan liknas vid en medeltida fantasyvärld med inslag av steampunk. Tänk er tidig industrialisering i Europa, fast i fantasymiljö. Det finns städer täckta av smog från de nya industrierna och deras kolkraftverk. Samtidigt finns det vackra alvstäder som ligger i symbios med naturen och allt däremellan.

Förutom vanlig magi som magiker använder har forskare lyckats använda det magiska mineralet Arcanium för att driva olika maskiner. Det kan vara maskiner som skapar ljus eller till och med kastar en viss typ av magi.

Dräktskicket är **medeltida fantasy** hos de allra flesta men de som är överklass och modemedvetna har kläder inspirerade av 1700-tal. Så dina vanliga fantasykläder funkade, men det är också ok att experimentera lite med steampunk och 1700-tal. Undvik dock kostymer, frackar, höga hattar med goggles och sådant som ger en modern känsla. För inspiration - titta gärna på vår [Pinterest](#)

Nedan följer en lista på teknologier, kläder och företeelser som finns i världen och de som inte finns.

Finns:

- Elektricitet
- Kolkraftverk
- Gatubelysning
- Industrier
- Kugghjul
- Tändstickor
- Fickur
- Maskiner som använder det magiska mineralet Arcanium.
- Förfäders ruiner och föremål
- Magiska artefakter
- Speldosor
- Luftskepp
- Tryckpressar
- Slaveri och livegenskap (att hålla slavar, trälarna eller ha livegna bönder är helt naturligt)

Finns inte:

- Krutvapen
- Rök och gasgranater (kan dock förekomma som effekter på lajvet)
- Tåg och järnvägar
- Ångbåtar
- **Moderna** gitarrer
- Grammofon

Valuta

Sammanfattning

Inlajv-valutan kallas för Daler och kommer i två valörer av mynt: 5 och 10 dalermynt. Det finns även tre sedlar som kommer i valörerna 20, 50 och 100 samt bankväxlar som fungerar som checkar med ett skrivet belopp på.

Daler förkortas Ð i skrift.

1 Daler är inlajv lika mycket värd som 1 krona i dagens penningvärde.

Vid köp av varor på till exempel värdshuset kommer betalning att ske med både daler och svenska kronor (heter kronor även inlajv). En öl kommer kanske kosta 50 daler och 5 kronor.

En normal timlön ligger kring 50 daler i timman.

Normalt är skatten för en person över 16 år cirka 5000 daler i månaden.

Det kommer finnas en bank på lajvet där man kan sätta in och ta ut pengar. Du kan inte bli av med pengar du satt in på banken. Man får INTE stjäla något från banken.

Inlajv-pengar lämnar du tillbaka till arrangörerna efter lajvslut. De för då in dem på ditt konto till nästa lajv.

Valuta – Fullständig text

Inlajv-valutan kallas för Daler och kommer i två valörer av mynt: 5 och 10 dalermynt. Det finns även tre sedlar som kommer i valörerna 20, 50 och 100 samt bankväxlar som fungerar som checkar med ett skrivet belopp på.

Daler förkortas Ð i skrift.

1 Daler är inlajv lika mycket värd som 1 krona i dagens penningvärde. Med andra ord så får du kanske betala 50 daler för en öl på värdshuset, precis som du skulle ha fått betala 50 kronor för en öl på krogen i verkliga livet. Värt att tänka på är dock att till exempel ett par byxor inte borde kosta 500 daler utan snarare 5000 daler då byxor inte är lika billiga att framställa som de är i verkliga livet.



Vid köp av varor på till exempel värdshuset kommer betalning att ske med både daler och svenska kronor (heter kronor även inlajv). En öl kommer kanske kosta 50 daler och 5 kronor.

Normallön

En normal timlön ligger kring 50 daler i timman och normalt arbetar man tio timmar per dag, sju dagar i veckan. Vilket ger en månadslön på cirka 14000 daler i månaden. I detta ingår inte mat och husrum vilket betyder att en dräng kan tjäna mindre än så mot att han får mat och husrum.

Skatt

Skatt måste alla som är över 16 år betala. Skatten är fastslagen som en fast summa varje månad och är inte inkomstberoende. Däremot kan beskattningen skilja sig beroende på hur stora ägor man har och om man är adlig eller ej. En del adelspersoner slipper betala skatt mot att de till exempel upprätthåller försvaret i en viss del av landet eller om de har de rätta kontakterna.

Normalt är skatten för en person med ett eller inget hus cirka 5000 daler i månaden och drivs in 2–4 gånger per år. Detta betyder att det oftast inte finns så mycket pengar över när allt är betalt. Som tur är finns det dock ett utbrett bankväsende där man kan låna pengar om man behöver, vilket gör att många är skuldsatta.

Skatt drivs in av den lokala adelspersonen som är ansvarig för att göra det. Normalt baronen/baronessan eller greven/grevinnan. Dessa betalar i sin tur skatt till hertigen/hertiginnan, som i sin tur betalar skatt till regenten (i Danaliens fall senaten).

Barn under 16 år beskattas inte. Då de inte anses myndiga och deras tillgångar tillhör därför föräldrarna.

Bank

Det kommer finnas en bank på lajvet där man kan sätta in och ta ut pengar. Du kan inte bli av med pengar du satt in på banken. Man får INTE stjäla något från banken.

Alla deltagare kommer att ha ett personligt bankkonto där det förs upp hur mycket pengar varje individ har på sitt konto. Kontonumret kommer vara samma som ditt personnummer + ditt inlajvnamn så att du får lättare att komma ihåg det. Om din karaktär dör så kan du öppna ett nytt konto genom ditt personnummer och ett nytt namn.

Varje individ börjar lajvet med **ungefär** lika mycket fickpengar. Det som skiljer en rik från en fattig är hur mycket pengar denne kan låna på banken. Så spelar du adel så förväntas du gå till banken och låna i väntan på att dina pengar ska komma fram till området.

Inlajv-pengar + intrigföremål lämnar du tillbaka till arrangörerna efter lajvslut. De för då in dem på ditt inlajv-konto till nästa lajv. Sen bestämmer arrangörerna om du får ha kvar alla dina pengar eller intrigföremål till nästa lajv.

Vill du köpa loss lite inlajvvaluta kan du betala 5 kr per mynt/sedel eller 20 kr för 2 mynt och 3 sedlar i samband med utcheckning.

Ta ut pengar på en annan bank

Alla banker är anslutna till Danaliens centralbank som har koll på varje individs förmögenhet på alla bankkontor i landet. I en stad kan det finnas flera olika banker med olika ägare, men de **samarbetar** via centralbanken. Så det går att sätta in pengar i en bank och ta ut dem i en annan.

När en person reser är det vanligt att denne inte vill ha alla sina pengar på sig med risk för rån och överfall. Då är det vanligt att skicka pengar i förväg till olika banker längs med resvägen, så att man kan ta ut dem när man passerar de olika bankerna. Annars kan det ta upp emot en månad att få ut sina pengar, då banken måste skicka bud till centralbanken för att få det verifierat att personen har pengar i någon annan bank och skicka över dem. En rik person kan därför inte direkt ta ut stora summor pengar i vilken bank som helst om inte denne har planerat för det i förväg. Däremot går det alltid att ta lån om det skulle behövas.

Arrangörens vision

De allra flesta lajv har en inlajv-valuta. Men den drabbas allt som oftast av inflation genom att folk inte förstår deras värde, eller så är värdet för högt. En dräng kan till exempel få en månadslön för att hämta vatten och ingen vågar spela tärning då en liten förlust motsvarar en veckolön.

Vi hoppas att deltagaren får en bra känsla för inlajv-valutans värde genom att låta den motsvara dagens penningvärde. Det blir lättare att veta vad man ska betala en person som hämtar vatten, om man vet timlönen och dessutom har en valuta som man kan betala för småtjänster.

Vi uppmanar alla att spendera pengar och sätta dem i rörelse. Betala för tjänster, spela om pengar eller sätt dig i skuld för att köpa en bit mark. Vi tror på att en aktiv marknad bidrar till roligt spel. Ta därför gärna med er föremål eller mat som ni kan sälja inlajv för inlajv-valuta. Undvik dock att ta med egna ädelstenar, guldringar eller liknande betalningsmedel då detta kan få valutasystemet ur balans.

Tideräkning

Just nu är det år 219 i Danalien. Tideräkningen började med storriket Siniens fall och då Danalien utropades som en egen stat.

Tideräkningen delas med Afote, Corinne och Tzan-Terek som också var delar av Sinien.

Enligt alvernas tideräkning är det år 3519. Vad detta beror på vet man inte säkert. Men vissa tror att det var då gudarna skapade alverna eftersom år 0 kallas medvetandedagen.

Enligt religionen Livets Nyckel är det nu år 509 efter att De heliga påbuden översattes till De tolv sanningarna. Men i Danalien säger man fortfarande år 219.

Månader

Månader räknas som vi gör januari-december.

Dagar i veckan

Dagar räknas som vi gör måndag-söndag.

Tid

Tid mäts i timmar, minuter och sekunder.

Tidigare lajv

MG8.5 = år 219

MG8.1 = år 218

MG8 = år 218

MG7 = år 217

MG6 = år 216

MG5.1 = år 196

MG5 = år 196

MG4 = år 195

MG3 = år 194

MG2 = år 193

MG1 = år 193

Danalien

Inspiration:

Standardfantasy, steampunkinslag, ruiner från förr, smältdeg av raser och folk – Här utspelar sig lajvet.

Börjar bli högteknologiskt.

Lajvet utspelar sig i landet Danalien inne i Ärkemagikerns dal på platsen Morinas lundar. Just nu är det år 219 i Danalien.

Sammanfattning

Landet är i öppen konflikt med vissa orchklaner från Shakauzg som ockuperar delar av östra Danalien.

Befolkning

Landets befolkning består främst av människor, skogsalver och högalver.

Statsskick

Danalien är en republik som styrs av en senat på 52 medlemmar. Egentligen ska landet styras av en monark (kung eller drottning), men den förra kungens båda barn, Ann och Mirjam är 13 år och omyndiga. Därför finns en förmyndarregering (Kronrådet) som sköter monarkens uppgifter.

Indelning

Danalien är indelat i 13 förlänningar. Varje förläning får ha 4 representanter i senaten.

Ärkemagikerns dal har tidigare aldrig varit del i någon förläning utan har haft självstyre trots att den ingår i landet Danalien. När den magiska barriären som höll folk ute ur dalen hade fallit och när magikerna som gjorde anspråk på dalen var borta, började det spekuleras i om detta ”nya” område skulle bli den 13:e förläningen vilket lockat personer med politiska ambitioner till området. År 218 (MG8) röstade senaten att göra Ärkemagikerns dal till den 13:e förläningen med Bastian Ehrenbalk som ny hertig i området.

Viktiga platser

- Soldar = Huvudstad och säte för monarken och senaten.
- Ärkemagikerns dal = I denna dal fanns Magikernas råd. Detta var den beslutande kraften för alla magiker i denna del utav världen. Alla magiker är nu spårlöst borta. Platsen har länge varit isolerad från vanliga människor tack vare en magisk barriär som nu är borta.
- Lataurë och Faralor = Två skogar där skogsalver lever isolerade från andra raser. Skogarna har självstyre men räknas till Danalien.

Danalien – Fullständig text

Aktuellt

För 23 år sedan förklarade mörkeralverna i Tzan-Terek och Corinne krig mot Danalien. Kriget gick dåligt för Danalien. För 21 år sedan invaderade orcherna från Shakauzg länderna Tzan-Terek och Corinne och senare även Danalien. Kriget gick dåligt även mot orcherna, men krigslyckan vände vid slaget vid Dränne för 18 år sedan, där Danalien vann över orcherna i ett stort slag.

Danalien har numera fred med Corinne och Tzan-Terek. Landet har vapenvila med vissa av orchklanerna från Shakauzg och öppen konflikt med andra klaner. Danalien håller på att ta tillbaka landområden de tidigare förlorat, en stam i taget.

Det gick bra för Danaliens armé i Västveden där svartfolken drevs tillbaka (MG6) och det gick till en början bra i Östveden också. Men när man skulle ta residensstaden tog det stopp. Efter fler misslyckade försök att ta staden var den Danaliska armén besegrad och tvingades retirera (MG7). I stället för att göra nya försök i Östveden vändes blickarna i stället mot Östra grind. En förläning längre norrut där svartfolken härjade och där ett uppror bland magikerna startat. Efter hårda strider återtogs staden Kamoro från svartfolken och drevs bort från förläningen. Dock hann de bränna stora områden av skogsalvsskogen Lataurë. Magikernas uppror slogs ner till glädje för många. Men lyckan överskuggades av rapporterna om att en varelse brutit sig ut från det välbevakade valvet i Faralor... (MG 8). Denna konflikt har gestaltats via vårt strategispel. Årets strategispel handlar om konflikter inne i Ärkemagikernas dal.

Geografi

Landet består till stor del av bördig odlingsmark varvat med blandskog. Stora djupa skogar i öster. Den östra delen av landet är numer svårt härjat efter kriget mot Tzan-Terek och Corinne samt efter kriget mot de invaderande orcherna från Shakauzg som avlöste det första kriget [Se mer under [Danaliens historia](#) och [Kriget](#)].

Befolkning

Landets befolkning består främst av människor, men det finns även en hel del skogsalver och högalver i landet. Det två stora skogarna Lataurë och Faralor i öster tillhör Danalien men bebos uteslutande av skogsalver. Högalverna återfinns främst i den västra förläningen Västmark men finns även i de större städerna där de ofta tillhör stadens överklass.

Landets geografiska läge gör att det är en plats som många besöker. Detta gör att det i landet finns många olika raser och folkslag som antingen bara är på besök, vilar för att fortsätta att resa eller som bor och arbetar i landet.

Efter det senaste kriget finns det även en hel del flyktingar i form av mörkeralver från Corinne och Tzan-Terek i landet. Något som många invånare i Danalien har blandade känslor till då de nyss var deras fiender [Se mer under [Kriget](#)]. Kriget har även lett till ökade konflikter mellan de från västra och östra Danalien, då inte alla gjorde lika mycket för att försvara landet.

Statsskick

Danalien har sedan 13 år tillbaka en form av republik med ett styrande organ i form av senaten bestående av 4 representanter från varje förläning (52 medlemmar totalt, förläningen Ärkemagikerns dal har inga representanter än) och ett statsöverhuvud bestående av monarken (kung eller drottning). Varje representant till senaten väljs på 4 år och det väljs in 13 senatorer varje år. En från varje förläning. Detta betyder att 13 senatorer avgår och 13 nya väljs varje år. Stadsöverhuvudposten är ärftlig enligt tronföljden. Stadsöverhuvudet får direktiv om hur denne ska styra landet från senaten.

När kung Galldar I Asklöf dog för 13 år sedan var dennes båda tvillingbarn Ann och Mirjam bara några månader och omyndiga. Det beslutades då att en förmyndarregering (Kronrådet) skulle sköta monarkens uppgifter fram till barnen var myndiga och 12 representanter från de 12 förläningarna valdes ut att ingå i detta kronråd. Strax efter att Kronrådet tagit makten beslutade denne att det skulle införas republik i landet. Kronrådet är nu tillförordnat statsöverhuvud. Efter att Ärkemagikerns dal blev en egen förläning ska även en representant från den vara med, vilket ännu inte finns.

Senaten har sitt säte i Danaliens huvudstad Soldor.

Att rösta på en senator

Varje år hålls val till senaten i varje förläning. En röst per medborgare gäller inte i Danalien. Rösträtten bestäms utefter ekonomiska tillgångar, status och ras. Den "vanliga" medborgaren har i regel ingen rösträtt, men en senator kan få fler röster genom att visa sig ha folkets stöd. Det är därför inte helt ovanligt att namninsamlingar och lokala val genomförs i städer eller på landbyggden.

Indelning

Danalien är indelat i 13 förläningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelad i cirka 3-6 grevskap. I ett grevskap kan de sedan finnas flera baronier.

- Hertig/hertiginna/hertigant = Styr över en förläning (tänk län eller landskap).
- Greve/grevinna/grevant = Styr över en del i en förläning (tänk kommun).
- Baron/baronessa/baronant = Styr en del av ett grevskap t.ex. en stad.

Varje förläning får ha 4 representanter i senaten.

Ärkemagikerns dal (där lajvet utspelar sig) har tidigare aldrig varit del i någon förläning utan har haft självstyre trots att den ingår i landet Danalien. När den magiska barriären som höll folk ute ur dalen hade fallit och när magikerna som gjorde anspråk på dalen var borta, började det spekuleras i om detta "nya" område skulle bli den 13 förläningen vilket lockat personer med politiska ambitioner till området. År 218 (MG8) röstade senaten att göra Ärkemagikerns dal till den 13:e förläningen med Bastian Ehrenbalk som ny hertig i området.

Militärmakt

Under kriget mot Corinne och Tzan-Terek och senare orcherna från Shakauzg, tömdes de östra förläningarna på stridbara män och kvinnor, medan de västra förläningarna som inte var hotade endast skickade mindre enheter till rikets försvar.

Efter kriget genomförde kungen en stor militärreform som i stora drag gick ut på att varje hertig/hertiginna är ansvarig för att ställa ett visst antal soldater, av olika vapenslag, till monarkens förfogande. Hertigen/hertiginnan skulle också se till att dessa soldater i fredstid var i gott stridbart skick och att de som var för gamla eller fick skador som gjorde att de inte längre kunde tjänstgöra som goda soldater byttes ut. En form av torparsystem infördes där varje soldat fick en bit jord att bruka och försörja sig på.

Danalien fick nu åter en stark armé och de följande åren **tog den tillbaka** många av de landområden som landet tidigare hade förlorat.

Danalien har numer fred med Corinne och Tzan-Terek. Har vapenvila med vissa av orchklanerna från Shakauzg och öppen konflikt med andra klaner. Danalien håller på att ta tillbaka landområden de tidigare förlorat, en stam i taget.

Just nu ockuperas **förläningen Östveden av orcherna från Shakauzg.**

Handel

Danalien exporterar främst trä, sten och spannmål.

Importen av kol har den senaste tiden ökat mycket för att driva de stora kolkraftverken som en del städer har.

Sedvänjor

Den senaste tidens mode bland de rika är att klä sig mer åt vår tids 1700-tals mode. Det är dock bara ett mode bland de med inflytande och pengar. Den vanliga individen klär sig fortfarande vanliga kläder (medeltid/fantasy).

Inom Danalien håller man hårt på ett hederskodex när det kommer till strid. **Om någon skonar ditt liv efter en strid ska du inte hämnas.** Vad det än var ni grälade om så är det nu utrett och det är dags att begrava stridsyxan. Ni kanske till och med tar en öl på värdshuset senare på kvällen.

Detta hederskodex gäller för alla världens länder och alla raser och yrken [[Läs mer under stridsregler](#)]. **Det är viktigt att följa detta hederskodex rent off-lajv oberoende vad du spelar.**

Stereotyper

En person från Danalien är **arbetsam**, hedersam, men tror sig ofta veta bäst. De är inåtvända och inte så sociala om de inte får alkohol i kroppen, då är de din bästa vän vare sig du vill eller inte. De är väldigt toleranta mot andra raser och kulturer i regel.

Viktiga platser

- Soldor: Danaliens huvudstad som ligger centralt i Danalien och är en central plats för handeln inom landet. Här bor monarken och många ur den inflytelserika adeln. Här har även senaten sitt säte. Soldors innerstad omgärdas av en ringmur, men stora delar av staden ligger utanför denna mur. De senaste årens krig har dock gjort att ett palissadverk har rests längs stadens ytterkanter. Soldor har ett stort kolkraftverk som producerar elektricitet till stadens gatubelysning.
- Ärkemagikerns dal (där lajvet utspelar sig): I denna dal fanns Magikernas råd. Rådet bestod av mäktiga och inflytelserika magiker från olika delar av den kända världen och var den beslutande kraften för magikerna. Vad man vet är att magikerna i dalen bedrev en hel del magiforskning på olika ämnen. Ryktet säger även att det bedrevs forskning på varelser av olika slag. Ett rykte som har bekräftats. För många år sedan lät magikerna uppföra en magisk barriär som hindrade "vanligt" folk att ta sig in i dalen och de få individer som redan fanns i dalen kastades ut (MG1). Platsen har därmed varit isolerad i många år. Nu har dock barriären fallit och magikerna som förut befann sig i dalen är spårlöst borta. [\[Lär mer under Ärkemagikerns dal\]](#)
- Remus och Nevas: Danaliens viktigaste hamnstäder då de båda har djuphavshamnar och står för den mesta av handeln med de övriga länderna. Städerna har precis fått elektrisk gatubelysning vid hamnområdet.
- Númenost: Denna mycket **gamla** stad har byggts och bebos nästan uteslutande av högalver. Oroligheter i världen har fått staden att bygga upp höga murar i omgångar. Detta gör att den nu har tre ringmurar som ligger i olika lager likt en lök. Den har därför öknamnet lökstaden. All handel med Tol-Taurë (skogsalvsöarna i väster), gå via denna stads hamn.
- Arnheim: En liten stad med en stor mängd övergivna och förfallna hus. Förr gick den enda vägen från Remus och Nevas genom staden vilket gjorde den mycket inflytelserik förr i tiden. När en ny väg byggdes längre österut, behövde inte transporterna gå genom staden längre. Med åren flyttade många från staden som nu har många övergivna och förfallna stora hus som vittnar om stadens storhetstid. Staden har nyligen fått en ny baron vid namn Vipa **(MG6)**.
- Kamoro: En ganska liten stad som står för den största delen utav handeln med skogsalverna i Lataurë. Staden föll dock i orcheras händer under det senaste kriget och plundrades då. **Staden fritogs av Danaliens armé år 218 (MG8)**.
- Salsad: En stad som har vuxit den senaste tiden tack vare de stora kolfyndigheterna som finns i området. Staden ligger under ständig smog på grund av de många koldrivna ångmaskinerna som driver gruvornas pumpar samt kraftverket som förser staden med elektricitet till gatubelysningen. Levnadsförhållandena i staden är tuffa men det är en plats där det finns ett behov av arbetskraft varvid många söker sig dit.
- Nordholm: Residensstad i förläningen Nordholm. Ligger på den västra flodbanken av den flod som delar förläningarna Nordholm och Östmark. Staden får sin främsta

inkomstkälla från de fartyg som ska följa floden in till Corinne. På grund av nuvarande konflikter har handeln minskat kraftigt och många av de stora flådiga husen står nu tomma.

- **Östmark: Residensstad i förläningen Östmark. Ligger öster om skogen Faralor.**
- **Hemde:** En by som från början var en tullstation mellan de båda länderna Danalien och Afote. Nu mer fungerar byn även som handelsplats och rastplats för folk som ska korsa gränsen. Byn har ett fåtal bofasta, men har ett stort värdshus vid namn "Den flyende gåsen". Handeln över gränsen har gjort att värdshuset har gått väldigt bra och värdshusets ägare har köpt upp de flesta husen och markerna i området för att kunna hyra ut dem till köpmän och vandrare.
- **Dränne:** En liten by som ligger vid en gammal bro. Byn förstördes nyligen under kriget mot orcherna från Shakauzg. Byn står nu öde.
- **Fjällheim:** Den plats där lajvet **MG5** utspelade sig. Platsen var från början en sista anhalt innan resande begav sig in i Ärkemagikerns dal. Här fanns ett litet värdshus bland bergen som rustades upp när folk flydde till området. När man åter kunde resa in i Ärkemagikerns dal försvann många från det karga området kring Fjällheim för att söka lycka inne i dalen i stället. Fjällheim fungerar fortfarande som en sista anhalt innan folk reser in i dalen.
- **Faralor:** En liten lövskog där det bor många skogsalver i mindre "byar" och samhällen. Skogen har självstyre men räknas till Danalien.
- **Lataurë:** Denna skog är stängd för alla utom skogsalver. Det ryktas om att skogsalverna som bor i skogen har byggt upp tre större städer inne i den, varav en av städerna sägs heta Elenionnade precis som legenden, vilket har lockat en del lyckosökare. Hit reser många skogsalver för att ha större rådslag när detta behövs. Skogen var under krigen mot orcherna stundtals avskuret från övriga Danalien och delar **av** den **södra och västra** skogen skövlades när orcherna trängde in där. Skogen har självstyre men räknas till Danalien.
- Skogen norr om Ärkemagikerns dal är de skogar där lajven MG 2–4 utspelade sig. Här finns de små byarna Lerby och Nyby. Dessa byar växte till sig snabbt under krigen då flyende folk strömmade till området. När ryktet nådde byarna om att det **fanns** tomma marker i Ärkemagikerns dal, tömdes de snabbt på folk och byarna är nu lika folktomma som de var innan krigen.

Ärkemagikerns dal

Sammanfattning

Ärkemagikerns dal är den plats där lajvet utspelar sig. Denna dal har länge varit avstängd från vanligt folk med hjälp av en magisk barriär. Endast magiker har varit välkomna in i dalen.

Men något har hänt i dalen, och den magiska barriär som höll folk ute, har fallit. Vad som har hänt är det ingen som vet. Men alla magiker som var inne i dalen har försvunnit.

Landområden inne i dalen säljs nu ut för att betala skulder Magikernas råd hade till den Danaliska statsbanken.

Ärkemagikerns dal – Fullständig text

Aktuellt

Det är nu allmänt känt att Magikernas råd, som ägde Ärkemagikerns dal, hade stora skulder till Danaliens centralbank. Då magikerna i dalen var försvunna kunde de heller inte betala sina skulder. Magikernas råd sattes därför i konkurs och delar av deras tillgångar började säljas av för att betala deras skulder till den Danaliska centralbanken under översyn av konkursförvaltaren. Resterande tillgångar skulle tillfalla staten.

Den Danaliska senaten ställde krav på konkursförvaltaren att fördela landtillgångarna rättvist över befolkningen och bland annat ge flyktingar från de brända och härjade landområdena i östra Danalien, en möjlighet att starta ett nytt liv i dalen. Det hölls därför ett landlotteri där många valde att köpa en lott (MG7 & 8). Ett fåtal aktörer köpte dock upp flera av de fattiga böndernas landområden efteråt. Trots detta har konkursförvaltaren valt att utlysa ett nytt landlotteri för de personer som ännu inte köpt någon lott. Alla som tidigare inte köpt någon lott har rätt att köpa max en lott var med säker vinst. Den person vars lott dras först får välja landområde först. [Läs mer under [Landlotteriet](#)].

Juridiska problem

För 1 år sedan (MG8) hittade Purgatororden den enda överlevande från Magikernas råd. Men då Magikernas råd redan var försatta i konkurs hade Magikernas råds tillgångar redan beslagtagits. Den Danaliska staten och Purgatororden såg dock en stor fördel att återupprätta Magikernas råd för att skapa stabilitet bland magikerna. Magikernas råd tilläts därför återupprättas men saknar kontroll över sina forna tillgångar. Tillgångarna kontrolleras fortfarande av konkursförvaltaren. Detta är nu något som allt fler motsätter sig då det visat sig svårt att få ut arv efter alla magikerna som dog samt att Magikernas råd var en internationell organisation och inte bara en Danalisk.

Geografi

Ärkemagikerns dal är en skyddad dal som omgärdas av berg i väster, norr och öster samt hav i söder. I norr finns en smal passage där en flod rinner fram. Längs med denna flod går en

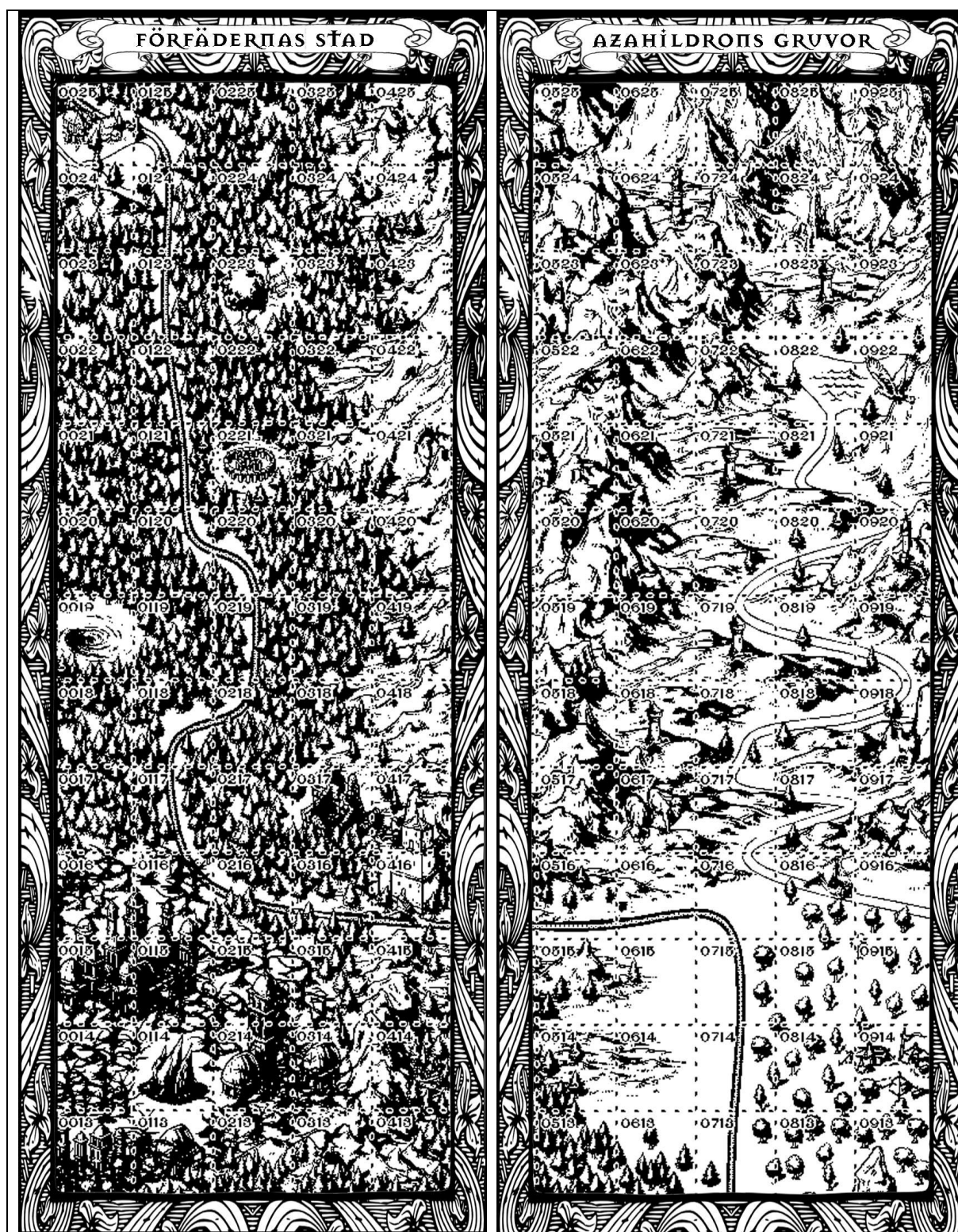
smal väg in i dalen. Detta är den enda **kända** vägen in till dalen förutom via havet. Marken i dalen är bördig och lämpar sig bra för jordbruk. I bergen lär det finnas mineral och färskvatten rinner från bergen ner i dalgången. Platsen är med andra ord väldigt bra att bo på.

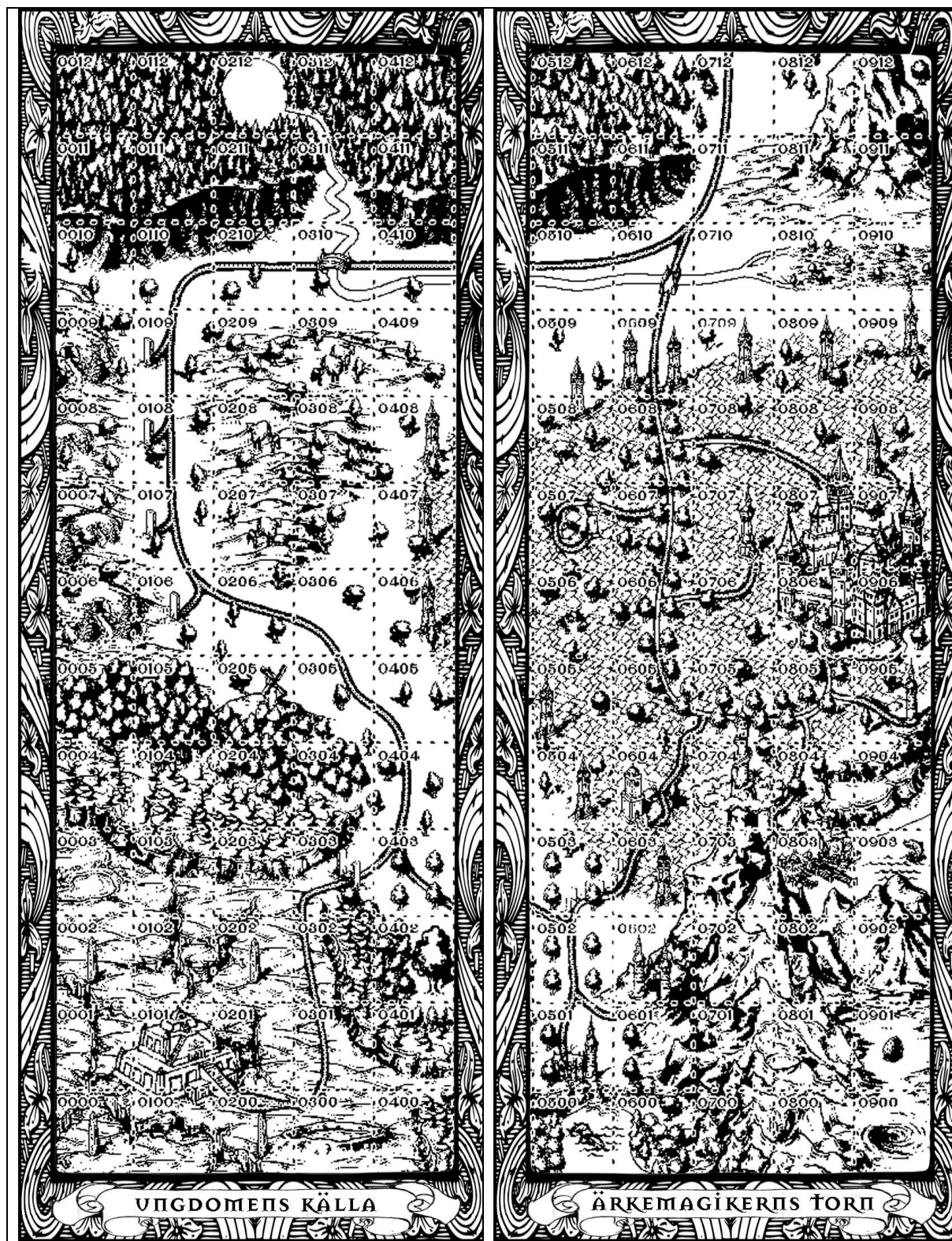
I södra delen av dalen finns en gammal ruinstad med en hamn som fungerar till viss del. Staden är relativt stor, men har inga fasta invånare. Ett fåtal byggnader i närheten av hamnen har rustats upp med tak och har fungerat som magasin och förråd samt provisoriska bostäder. Utspritt i dalen finns även ett flertal ruinbyggnader och ruinkomplex. Några är utgrävda av magikerna, medan andra är helt övervuxna. Dokument som hade smugglats ut ur dalen innan alla magiker försvann, **tydde** på att de hade hittat resterna av en försvunnen civilisation med teknologi och kunnande som tycks överskrida alla kända nationers.

Utspritt i dalen finns även magikernas skolor och laboratorium. Här har de bedrivit forskning och studier, men de står nu tomma efter att alla magiker i **dalen försvunnit**. De flesta av dem är magiskt låsta, så att ingen annan än magikerna själva kan ta sig in.

Området söder om Morinas lundar.

Morinas Lundar inne i Ärkemagikerns dal är platsen där lajvet utspelar sig. Området direkt söder om denna plats kartlades relativt nyligen av fyra expeditioner. Vad de olika delar är på kartan får ni lista ut på lajvet genom att tala med personer som kanske vet.





Dalens historia

Dalen har fått sitt namn från att det var på denna plats som Magikernas råd samlades med Ärkemagikern som dess ordförande. Magikernas råd bestod av mäktiga och inflytelserika magiker från olika delar av den kända världen och rådet fattade beslut om vad magikerna runt om i världen fick göra och vad de inte fick göra. Detta står nertecknat i [magidirektiven](#).

Dalen hade i princip ingen fast befolkning förutom magikerna själva och de var kända för att inte vilja ha besök i "deras" dal, varvid endast ett fåtal besökte den. För cirka 23 år sedan stängdes dalen helt för utomstående och de människor och alver som var i området tvingades flytta (MG 1). Magikerna sa att det berodde på att skogsalverna och människorna inte kunde hålla sams och att en väpnad konflikt hotade. En sådan konflikt kunde de inte acceptera i dalen och alla slängdes därför ut eftersom "det inte är den enes fel att två träter". Sedan restes en magisk barriär runt dalen för att förhindra att folk som inte var magikunniga kunde ta sig in.

För cirka 4 år sedan föll denna barriär av någon okänd anledning och folk kunde åter resa in i dalen. Dalen var då helt tom på magiker och ingen vet var de har tagit vägen.

Ett rykte säger att magikerna i dalen inte bara bedrev magiforskning utan även forskning på exotiska djur och sällsynta raser. En del hävdar att de stött på dessa konstiga varelser när de trängt djupare in i dalen, som för de allra flesta är oupptäckt mark.

Att resa i Ärkemagikerns dal

Sett från utsidan är Ärkemagikerns dal inte jättestor. Men den som reser in i dalen kan vittna om att det kan ta flera veckor att resa igenom den, och det beror inte på att vägen är svår, utan för att avstånden är stora. Det verkar som om dalen blir större när man väl är inne i den. Samtidigt finns det de som har rest igenom den på bara ett par dagar. Att ha ett fast mål i tankarna verkar snabba på resandet betydligt. Vad detta beror på är det egentligen ingen som vet. Men att det finns magi involverat är alla överens om.

Danaliens historia

Sammanfattning

Stigvadd III Asklöf tar makten genom en militärkupp för cirka 53 år sedan. För att minska risken för att adeln ska motsätta sig honom som kung genomförde han reformer som gjorde att adeln fick mer inflytande, skattelättnader och framförallt mer mark.

Danalien dras in i ett krig mot grannländerna Corinne och Tzan-Terek och senare även orcherna från Shakauzg. Kriget går dåligt och det är svårt för kungen att rekrytera en armé på grund av adelsmännens inflytande samt att statskassan är uttömd. Vändningen kom vid slaget vid Dränne, där orchernas armé på väg mot huvudstaden Soldor hamnade i strid med Danaliska trupper ledda av konungens son Galldar. Denne visade här prov på stort militäriskt kunnande och slaget vanns tack vare hans ledarskap på slagfältet. Hotet mot Danaliens huvudstad var tillfälligt undanröjt och förhandlingar med orchernas ledare ledde fram till en vapenvila.

Kung Stigvadd III Asklöf var nu gammal och svag och insåg att det var ett misstag att ge adeln så stort inflytande. Han valde därför att genomföra en rad reformer där adelns skattelättnader togs bort och mycket av den mark som hade skänkts till adeln, togs tillbaka. Efter att pappren om reformerna var underskrivna abdikerade han till förmån för sin son Galldar. Adeln blev upprörda men ingen vågade ta makten med våld på grund av att Galldar hade stort inflytande bland landets officerare. Därför genomfördes reformerna i tysthet och utan större väpnade konflikter.

Galldar I Asklöf rustar upp riket igen och genomförde en militärreform som i stora drag gick ut på att varje hertig/hertiginna är ansvarig för att hålla ett visst antal soldater, av olika vapenslag, till kungens förfogande.

Danalien fick nu åter en stark armé och de följande åren återtogs många av de landområden som landet tidigare hade förlorat.

Galldar får tvillingar (Ann och Mirjam) med sin drottning som tyvärr avlider vid förlossningen. Det noteras dock inte i vilken ordning de föds varvid det nu råder oklarheter om vem som är på tur inom tronföljden.

Några månader efter drottningens död faller kung Galldar av sin häst och avlider på plats. Danalien får då en förmyndarregering (Kronrådet) utsedd av hertigarna/hertiginnorna över de 12 förläningarna. Dessa inför ganska så snabbt republik i landet och Danalien får ett nytt statsskick (detta hände för cirka 13 år sedan). (Nu finns 13 förläningar).

Namn på regenter

- Alndur II Gripenhjälm - Avsattes för ca 53 år sedan av Stigvadd III Asklöf. Dog för 52 år sedan.
- Stigvadd III Asklöf – Genomför reformer. Abdikerade för ca 18 år sedan till förmån för sonen. Dog samma år.

- Galldar I Asklöf – Genomför militärreformer och vänder krigslyckan. Dör när han faller av sin häst. Gift med Drottning Ann som dör vid födseln av tvillingarna Ann och Mirjam.
 - Ann och Mirjam – 13 åriga tvillingar. Oklart vem som föddes först. De rättmätiga arvtagarna till kronan.
-

Danaliens historia – Fullständig text

Danaliens början

Området där Danalien nu ligger var för 219 år sedan en del av det stora riket Sinien där mörkeralvskejsaren Tyldor regerade. Huvudstaden låg på samma plats som Danalien huvudstad Soldor ligger idag. Landets styrande hade länge förtryckt de människor och skogsalver som bodde i området vilket till slut ledde till ett uppror i hamnstaden Remus. Upproret fick tidigt stöd från alvernas öar i väster i form av vapen och alla försök att slå ner upproret misslyckades. Oroligheterna spred sig sedan vidare och flera uppror startade nu på olika håll i riket.

När alverna från öarna väster om Danalien bestämde sig för att aktivt gå in i kriget såg kejsare Tyldor att hans egna liv var i fara och han bestämde sig för att flytta till sitt nya palats längre österut, som han flera år tidigare låtit bygga. Detta såg nu många som en chans att ta makten. Den gamla kejsaren mördades och anarki utbröt i landet. På bara ett år hade fem olika härskare suttit på tronen.

Denna oro och splittring i landet utnyttjades av Siniens hungriga grannar som såg till att ta stora landområden i de krig som följde.

Tillslut, efter ett långt inbördeskrig, delades det som var kvar av riket upp i fyra länder. Danalien, Afote, Corinne och Tzan-Terek. Tiden efter är mest känd som den stora folkflyttstiden och är en tid då de flesta av de mörkeralver som tidigare bodde i Danalien flyttade österut och människor och skogsalver flyttade in i Danalien och Afote från de nya länderna Corinne och Tzan-Terek.

Nära ett nytt inbördeskrig

Många konflikter har rasat genom landets historia och många släkten har suttit på tronen som Danaliens regent.

För cirka 53 år sedan var Danalien åter på väg in i ett inbördeskrig. Dåvarande kungen Alndur II Gripenhjälm ville nämligen göra sig av med skogsalverna i riket efter en konflikt med skogsalverna i skogen Lataurë rörande beskattning och skyldigheter gentemot rikets försvar. Konflikten fick dock ett abrupt slut när kung Stigvadd III Asklöf tog makten med våld och lät fängsla den gamle kungen. På så vis undveks ett öppet krig mellan Danalien och de relativt självstyrande alvskogarna i öster. Adeln accepterade Stigvadd III Asklöf som kung och ett inbördeskrig kunde avväjas. Detta berodde främst på att Stigvadd lät de flesta adelssläkterna behålla sina ämbeten och dessutom infördes ett generöst system av gåvor, i form av gods och mark, till de som stödde hans politik. Den fängslade kungen Alndur

släpptes ur **fångenskapen** efter ett år, men var vid det laget mycket sjuk och avled strax därefter.

Danalien under Stigvadd III Asklöf

För att kunna behålla tronen i Danalien lät Stigvadd III införa en rad olika reformer som i princip gav de olika adelssläktorna mer inflytande i styrandet av riket samt stora skattelättnader för adeln. Han gav dessutom bort stora delar av rikets mark till olika adelssläkter som en form av muta för att stävja det missnöje som en del kände efter att han tagit makten med våld. Till och med släkten Gripenhjälm fick stora landområden, vilka de mottog utan några större protester. Stigvadd III hade dock målat in sig själv i ett hörn, och under de följande åren tvingades kungen ge bort mycket mark till adelssläktorna som en följd av de reformer han tidigare infört.

(Cirka **23** år sedan) (Iajven MG 1 till och med MG 5)

När sedan kriget med Corinne, Tzan-Terek och senare orcherna från Shakauzg blossade upp [[Se Kriget](#)], hade kungen svårt att rusta upp en armé. Stadskassan var uttömd och adeln ägde de mesta av marken i riket. Utan pengar eller mark att erbjuda adeln var det svårt att få adelssläktorna i väster att rekrytera soldater till armén. De adelssläkter som rustade upp arméer var de vars landområden hotades. Detta ledde till att Danalien led nederlag efter nederlag på slagfälten och fienden lyckades tränga djupt in i landet. Konungen förlorade en av sina två söner samt sin enda dotter i kriget och allt tycktes förlorat för den hårt pressade kungen.

Vändningen kom vid slaget vid Dränne (cirka **18** år sedan), där orchernas armé på väg mot Soldor hamnade i strid med Danaliska trupper ledda av konungens sista son Galldar. Denne visade här prov på stort militäriskt kunnande och slaget vanns tack vare hans ledarskap på slagfältet. Hotet mot Danaliens huvudstad var tillfälligt undanröjt och förhandlingar med orchernas ledare ledde fram till en vapenvila.

Galldar I Asklöf kommer till makten (cirka **18 år sedan)**

Stigvadd III Asklöf hade under kriget blivit gammal och svag, men han mindes dock klart och tydligt vilket misstag han hade gjort när han lät adeln få så stort inflytande. Detta ville han ordna upp så att hans son skulle kunna tillträda tronen utan att styras av adeln. Han lät därför utforma några nya reformer om hur adeln skulle beskattas och landet styras. Bland annat togs taket bort för hur mycket en adelssläkt kan betala i skatt och många av de gårdar och marker som tidigare hade getts till adeln krävdes tillbaka till kronan. Dessutom skulle de adelspersoner som hade "försummat sina plikter vid rikets försvar" betala ett skadestånd till kronan.

Dessa nya reformer skulle skapa ett ramaskri bland adeln, det visste Stigvadd III. Han lät därför först skriva under pappren om reformerna, för att sedan skriva under pappren om att han skulle abdikera och hans son Galldar skulle tillträda som kung. Adeln kunde nu inte skylla på den nye kungen för dessa reformer, även om de sved i deras ögon. Galldar hade dessutom visat sig duktig militärt och var populär bland officerarna runt om i landet, så att försöka ta makten med våld var dömt att misslyckas. Därför genomfördes reformerna i tysthet och utan större väpnade konflikter.

Galldar I Asklöf militärreform

Ett halvår efter att Stigvadd III hade abdikerat dog han stilla i sin säng. Efter sig hade han lämnat ett land svårt sargat av krig och med en fiende stampandes på dörrtröskeln. Men med sina sista reformer lyckades han få kungamakten åter på fötter. Den mark och de pengar som nu kom in från adeln kunde nu användas till att rusta upp landet igen. Större krav kunde ställas på adelsmännen när det kom till att försvara rikets gränser och de lärdomar Galldar hade fått vid kriget skulle nu användas i en ny militärreform.

I stora drag gick militärreformen ut på att varje hertig/hertiginna är ansvarig för att ställa ett visst antal soldater, av olika vapenslag, till kungens förfogande. Hertigen/hertiginnan skulle också se till att dessa soldater i fredstid var i gott stridbart skick och att de som var för gamla eller fick skador som gjorde att de inte längre kunde tjänstgöra som goda soldater byttes ut. En form av torparsystem infördes där varje soldat fick en bit jord att bruka och försörja sig på.

Danalien fick nu åter en stark armé och de följande åren återtogs många av de landområden som landet tidigare hade förlorat.

Galldar I Asklöf dör (cirka 13 år sedan)

Galldar gifte sig efter att han kröntes till kung. Men äktenskapet skulle tyvärr inte vara särskilt länge. Drottningen blev nämligen havande med tvillingar och avled i samband med födseln. De båda barnen överlevde dock och döptes till Ann efter modern och Mirjam efter farmodern. I vilken ordning barnen föddes dokumenterades dock aldrig, varvid det nu råder oklarheter om vem som är på tur inom tronföljden.

Några månader efter drottningens död faller kung Galldar av sin häst och avlider på plats. Danalien får då en förmyndarregering (Kronrådet) utsedd av hertigarna/hertiginnorna över de 12 förlänningarna. Dessa införde ganska så snabbt, republik i landet och Danalien fick ett nytt statsskick. (Nu finns 13 förlänningar).

Namn på regenter

- Kejsar Tyldor – Sista kejsaren i området. Dog för ca 219 år sedan.
- Alndur II Gripenhjälm - Avsattes för ca 53 år sedan av Stigvadd III Asklöf. Dog för 52 år sedan.
- Stigvadd III Asklöf – Genomför reformer. Får en dotter och två söner. Både dottern och den äldste sonen dör i krig. Abdikerar för ca 18 år sedan till förmån för den yngsta sonen. Dog samma år. Gift med Drottning Mirjam som nu lever ett tillbakadraget liv i huvudstaden.
- Galldar I Asklöf – Genomför militärreformer och vänder krigslyckan. Dör när han faller av sin häst för 13 år sedan. Gift med Drottning Ann som dör vid födseln av tvillingarna Ann och Mirjam.
- Ann och Mirjam – 13 åriga tvillingar. Oklart vem som föddes först. De rättmätiga arvtagarna till kronan.

Regenterna Ann och Mirjam

Ann är relativt bildad för sin ålder, gillar vetenskap och ser väldigt positivt på forskningens utveckling i landet. Hon är lugn, eftertänksam, beräknande, envis, kall och tillbakadragen.

Hon tycker att utbildning är väldigt viktigt. Utan det förstår man inte världen. Folket bör därför representeras av personer som är mer bildade än de själva.

Mirjam är en utåtriktad, självsäker retoriker som spås kunna föra sig bra i maktens korridorer. Hon ses ofta i religiösa sammanhang och studerar gärna mysticism och magi. Hennes stora intressen är ridning, fäktning och bågskytte. Livet lever hon i lyx med sina närmaste vänner och hon är van vid att få sin vilja igenom.

Kriget

(Började för cirka 23 år sedan och slutade för cirka 18 år sedan för Danalien).

Sammanfattning

23 år sedan

Grannländerna Corinne och Tzan-Terek förklarar krig mot Danaïen och deras mörkeralvsarméer marscherar över gränsen. Kriget går dåligt för Danalien som förlorar mycket mark.

21 år sedan

Orcherna från Shakauzg invaderar Tzan-Terek och senare Corinne. Deras mörkeralvsarméer skickas hem från Danalien. Orcherna tar över de landområden som mörkeralverna lagt under sig i Danalien och fortsätter expandera in i landet.

18 år sedan

Danaïens armé vinner ett viktigt slag vid Dränne och vänder krigslyckan. En officiell fred sluts med Corinne och Tzan-Terek och en vapenvila med ledarna för orchklanerna.

Nutid

Det pågår fortfarande väpnade konflikter med olika orchstammar i östra Danalien och succesivt drivs orcherna ut. En stam i taget.

Kriget – Fullständig text

23 år sedan: Danaïens grannländer Corinne och Tzan-Terek förklarar krig mot Danalien och deras mörkeralvsarméer marscherar över gränsen. Kriget går dåligt för de Danaliska styrkorna som blir överraskade. Kungen försöker att rekrytera upp en slagkraftig armé, men har svårt att få med sig adelsfamiljerna i väster vars landområden inte är hotade. Istället är det endast de vars landområden som är hotade som försöker rusta upp en armé. Men då den invaderande styrkan är större, förlorar Danalien vartenda viktigt slag.

21 år sedan: Vändningen kommer efter cirka två år av krig. Då kommer det rapporter från östra Tzan-Terek. Orchstammarna som lever öster om landet har invaderat och Tzan-Tereks styrkor kallas nu hem för landets försvar. Corinnes armé som fortfarande är kvar i Danalien, befäster nu sina ställningar i väntan på att Tzan-Terek löser det "lilla orchproblemet". Om ett år ska de vara tillbaka igen tänker man. Det är ju inte första gången några orchstammar letar sig över gränsen.

Kriget mot orcherna går dock katastrofalt för Tzan-Terek som har underskattat orchernas slagkraft denna gång. Huvudstaden intas och regenten befaras ha dödats. Detta skapar kaos i landet som saknar effektiv ledning och inget samlat motangrepp kommer till stånd. När väl armén som var i Danalien kommer fram, är kriget redan över för Tzan-Terek som nation. Den kvarvarande armén blir belägrad vid staden Londiram som ligger på en udde. Här håller den stånd i flera år tack vare sin hamn.

För 2 år sedan (MG 7) lyckades mörkeralverna bryta belägringen på grund av att orcherna förflyttade sig längre norrut för att stärka upp sina trupper i kriget mot Danaliens armé. Tzan-Terek har därefter haft viss framgång med att återta vissa delar av landet. Men det är fortfarande en spillra av sin forna glans.

Orchernas framfart slutar inte i Tzan-Terek utan fortsätter in i Corinne och Danalien. Kriget för Corinne går lite bättre än för Tzan-Terek, men långt ifrån bra och man förlorar nästan halva riket till orcherna innan man lyckas säkra Corinnes nuvarande gränser. Corinne kallar hem sin armé från Danalien men den fastnar på vägen då man stöter på orchernas armé. Slaget som följde splittrade mörkeralvsarmén från Corinne. De som överlevde lever nu i Danalien som flyktingar.

Orchernas invasion gav Danalien lite andrum som de använde för att bygga upp en armé. Denna armé mötte till sist orchernas armé vid Dränne (för cirka 18 år sedan), där Danaliens styrkor till sist vann mot orcherna. En vapenvila förhandlades fram med ledarna för orcherna i Danalien. Samtidigt slöt man en officiell fred med Corinne och Tzan-Tereks nuvarande ledning. I fredsfördraget står det att de mörkeralvsstyrkor som är kvar i Danalien får stanna där, förutsatt att de "försvarar Danalien som om det vore deras egna hem".

I Danalien genomfördes nu en rad reformer som åter fick landet på fötter och fyllde på den uttömda statskassan. En ny militärreform gjorde att Danalien kunde bygga upp en ny slagkraftig armé som succesivt lyckades återerövra flera av de landområden som olika orchstammar hade lagt under sig.

Nutid

Det pågår fortfarande väpnade konflikter med olika orchstammar i östra Danalen och succesivt drivs orcherna ut. En stam i taget.

Det gick bra för Danaliens armé i Västveden där svartfolken drevs tillbaka (MG6) och det gick till en början bra i Östveden också. Men när man skulle ta residensstaden tog det stopp. Efter fler misslyckade försök att ta staden var den Danaliska armén besegrad och tvingades retirera (MG7). I stället för att göra nya försök i Östveden vändes blickarna i stället mot Östra grind. En förläning längre norrut där svartfolken härjade och där ett uppror bland magikerna startat. Efter hårda strider återtogs staden Kamoro från svartfolken och drevs bort från förläningen. Dock hann de bränna stora områden av skogsalvsskogen Lataurë. Magikernas uppror slogs ner till glädje för många. Men lyckan överskuggades av rapporterna om att en varelse brutit sig ut från det välbevakade valvet i Faralor... (MG 8). Denna konflikt har gestaltats via vårt strategispel. Årets strategispel handlar om konflikter inne i Ärkemagikernas dal.

De mörkeralver som förut utgjorde en invaderande styrka är kvar i Danalien, men har nu spridit sig runt om i riket. Några har anpassat sig till ett civilt liv i Danalien, andra längtar hem och det finns de som har gått med i Danalien armé i kriget mot orcherna.

Synen på orcher och mörkeralver i Danalien

I östra Danalien finns det stor rasfientlighet mot mörkeralverna. Det var de som invaderade Danalien och det finns många som har någon släkting eller vän som dog i kriget mot dem. Rasfientligheten är inte lika stor i västra Danalien.

Orcherna invaderade visserligen Danalien, men hamnade inte i strid med Danailen på samma sätt som mörkeralverna. De byar och städer de intog var redan tömda på folk som hade flytt från mörkeralverna. De anses vara farliga och opålitliga men det finns inte samma rashat mot dem med undantag för de ockuperade delarna av landet. Där är rashatet mot orcher mycket stort. De väpnade konflikter som finns idag riktas emot olika orchstammar och inte mot något orchrike.

Det ska betonas att inte alla mörkeralver eller orcher som är i Danalien idag var med i kriget. Vissa bodde i Danalien innan och andra har kommit hit för att bedriva handel eller för att söka lyckan.

Förläningar

Förläningar i Danalien

Danalien är indelat i 13 förläningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelad i cirka 3-6 grevskap. I ett grevskap kan det sedan finnas flera baronier.

- Hertig/hertiginna/hertigant = Styr över en förläning (tänk län eller landskap).
- Greve/grevinna/grevant = Styr över en del i en förläning (tänk kommun).
- Baron/baronessa/baronant = Styr en del av ett grevskap t.ex. en stad.

De 13 förläningarna:

1. Västmark (alverna säger Númenmarde) – Styrs från högalvsstaden Númenost. En väldigt rik förläning.
2. Remusborg – Styrs från hamnstaden Remus vilket är en viktig hamnstad med en djuphavshamn. Handeln med omvärlden har gjort förläningen rik. Förläningen styrs av adelssläkten Gripenhjälms.
3. Nordholm – Förläningen får sin främsta inkomst från tullavgifter på de fartyg som reser på floden som rinner in till Corinne och vidare in i landet. Kriget och det faktum att västra Corinne är ockuperat av orcher från Shakauzg gör att tullintäkterna nu uteblir. Den förut så rika förläningen börjar bli allt fattigare.
4. Östmark – Förläningen får sina inkomster främst genom tull på den handel som går via landsväg till Afote, men då denna tull är relativt låg är också inkomsterna mindre än de var förut. Det är ingen rik förläning men inte heller en fattig.
5. Ängstrand – Detta är Danaliens semesterort. Hit reser de förnämsta adelsfamiljerna där de lever i sina sommarresidens längs med kusten. Den stora tillströmningen av inflytelserikt folk har gjort förläningen ganska rik.
6. Soldorsborg – Styrs från huvudstaden Soldor som är den mest inflytelserika staden i landet, vilket gör att förläningen är mycket rik. Förläningen styrs av adelssläkten Asklöf.
7. Viddersborg – Kännetecknas av ett platt bördigt landskap och förläningen är den största producenten av spannmål. Förläningen drabbades aldrig direkt av kriget. Dock spenderade man mycket av sina tillgångar på att se till att kriget aldrig kom så långt. Därför är den en av de fattigaste just nu.
8. Östra grind – Styrs från staden Kamoro. Förläningen sargades svårt under krigen då bland annat Kamoro plundrades. Förläningen är sedan år 218 (MG 8) helt fri från orcher och återuppbyggnaden har börjat. Den är ingen rik förläning men inte heller fattig.
9. Liljemark – Styrs från Salnad. Förläningen har stora koltillgångar vilket har blivit hett eftertraktat sedan allt fler städer börjat få kolkraftverk. Förläningen är den mest industrialiserade och det finns gott om jobb i gruvorna och de nya industrierna vilket har lett

till att många flyktingar från Öst- och Västveden har slagit sig ner här. Det är ingen rik förläning men den är på uppgång.

10. Dalavidd – Förläningen kännetecknas av de många dalar som finns i området. Marken är bördig och det är den näst största producenten av spannmål. Förläningens östra delar drabbades under kriget men låg aldrig särskilt länge under ockupation, utan de allra flesta hann återvända hem till vad som var kvar av gårdarna lagom till skörden. Därför har man börjat återhämta sig relativt snabbt. Förläningen spenderade dock nästan alla sina tillgångar på kriget vilket gör att den i dag är väldigt fattig.

11. Västveden – Förläningen sargades hårt av kriget och var under ockupation av svartfolk en längre tid. Förläningen förlorade det mesta av sitt folk och är nu den näst fattigaste i landet. År 216 (MG 6) lyckad dock den Danalisa armén driva tillbaka svartfolken från området. Förläningen är nu under uppbyggnad.

12. Östveden – Styr just nu från huvudstaden Soldor då hela förläningen är ockuperad av svartfolk. Förläningen har förlorat det mesta av sitt folk och är nu den fattigaste i landet. Danaliens armé gjorde flera försök att ta tillbaka residensstaden år 217 (MG 7), men tvingades till slut se sig besegrade. De har nu retirerat tillbaka till Västveden.

13. Ärkemagikerns dal – Förläningen bildades år 218 (MG 8) och är fortfarande under uppbyggnad. Har en stor tillströmning av flyktingar från kriget. Styr av Hertig Bastian Ehrenbalk med sin fru Hertiginna Kornelia Ehrenbalk vid sin sida (finns på lajvet). Området inne i dalen är större än vad det är sett från utsidan och hela dalen är ännu inte kartlagd. Har stora arcaniumtillgångar. Har ännu inte delats upp i grevskap. Här har Magikernas råd sitt säte. I denna förläning utspelar sig lajvet.

Vi har aktivt valt att inte rita ut de olika grevskapen eller namnge de personer eller släkten som styr de olika förläningarna. Detta för att ge deltagaren möjlighet att själv välja namn och skapa sin släkt och dess historia. Även om en släkt styr en förläning kan andra släkten styra de olika grevskapen.

Om du vill spela någon form av adelsperson tycker vi att det hade varit roligare om du inte väljer en hertig/hertiginna utan i stället väljer en greve/grevinna eller baron/baronessa, eller varför inte hertiginnans kusin? Vi tror att detta kan ge roligare intriger. Det är dock självklart tillåtet att spela hertig eller hertiginna om man vill.

Adel i Danalien

*Du behöver inte läsa hela adelssystemet om du inte ska spela adel eller vara medlem i ett **adelsfölje**. Man gör dock klokt i att läsa sammanfattningen vilken förhoppningsvis ger en bra övergripande bild.*

Vi vill betona att lajvvärlden är jämställd men INTE jämlik. Det är skillnad på folk och folk och vi vill att alla spelar upp de personer som spelar adel och ger dem den respekt som är brukligt. Det innebär att man visar sig underordnad mot en adelsperson, flyttar sig från bänken eller låter denne gå före i matkön etc.

Sammanfattning

Danalien är indelat i **13** förlänningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelad i cirka 3-6 grevskap. I ett grevskap kan det sedan finnas flera baronier.

Till högadeln hör de som har någon av följande titlar:

Kung/Drottning/Regent = Styr över landet (se även Senaten längre ner).

Prins/Prinsessa/Tronarvinge = Barn till regenten.

Hertig/hertiginna/hertigant = Styr över en förläning (tänk län eller landskap).

Greve/grevinna/grevant = Styr över en del i en förläning (tänk kommun).

Baron/baronessa/baronant = Styr en del av ett grevskap t.ex. en stad.

Friherre/friherinna/friherrant = Högadlig person utan särskilt ansvarsområde.

Junker/junkerinna/junkerant = Högadlig person som ännu inte myndighetsförklarats (oftast under 16 år).

Högdliga titlar är ärftliga till skillnad från lågadeln.

Högdadeln är skyldig att bevara freden och upprätthålla lag och ordning i regionen. De ska även höra klagomål och döma ut straff.

Tilltal av högdliga personer:

Kung/Drottning/Regent = Ers majestät.

Prins/Prinsessa/Tronarvinge = Ers höghet.

Hertig/hertiginna/hertigant = Ers höghet.

Greve/grevinna/grevant = Greve/grevinna/grevant.

Baron/baronessa/baronant = Baron/baronessa/baronant. Kan även förekomma med tillägg framför som t.ex. stadsbaronessa eller borgsbaron.

Friherre/friherinna/friherrant = Friherre/friherinna/friherrant.

Junker/junkerinna/junkerant = Junker/junkerinna/junkerant.

När man tilltalar en adlig person börjar man med titel och sedan efternamn. Vidare i samtalet använder man titeln eller "Ni" istället för "du".

Om en högadlig person går förbi bugar/niger man, undviker ögonkontakt och tar av sig huvudbonaden. Honnör gör man om man är soldat i tjänst.

Till lågadeln hör:

Riddare

Väpnare (person som utbildar sig till att bli riddare, men som ännu inte har dubbats)

Frälse (inflytelserika personer som är skattebefriade t.ex. en borgmästare).

En väpnare och riddare ska själva äga en häst, full plåtrustning och vapen samt att lova att försvara rikets gränser.

Skillnaden mellan väpnare och riddare är att riddare har blivit dubbade och svurit trohet till regenten.

Tilltal av lågadliga personer:

Riddare = Riddar NN

Väpnare = Väpnar NN

Frälse = Herr/Fru/Frälse och befattning. T.ex. Fru borgmästare.

Adel i Danalien – Fullständig text

Danalien är indelat i 13 förlänningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelad i cirka 3-6 grevskap. I ett grevskap kan det sedan finnas flera baronier.

Högadel

Adelssystemet nedan avser endast högadeln. Lågadeln presenteras senare i texten.

Till högadeln hör de som har någon av följande titlar:

Kung/Drottning/Regent = Styr över landet (se även Senaten längre ner).

Prins/Prinsessa/Tronarvinge = Barn till regenten.

Hertig/hertiginna/hertigant = Styr över en förläning (tänk län eller landskap).

Greve/grevinna/grevant = Styr över en del i en förläning (tänk kommun).

Baron/baronessa/baronant = Styr en del av ett grevskap t.ex. en stad.

Friherre/friherinna/friherrant = Högadlig person utan särskilt ansvarsområde.

Junker/junkerinna/junkerant = Högadlig person som ännu inte myndighetsförklarats (oftast under 16 år).

Alla högadliga personer är i botten friherre/friherrinna/friherrant. Denna person behöver inte äga någon egen mark, men det är vanligt att denne göra det. Övriga adelstitlar är mer att likna vid arbetstitlar och speglar vad personen ansvarar för i landet.

Även om de högadliga titlarna endast delas ut av regenten råder det en hel del svågerpolitik inom adeln, där en släkt kan inneha många poster.

Samma person kan inneha flera titlar. Till exempel kan en person vara hertiginna i en förläning och samtidigt vara grevinna i tre andra.

En adelsperson kan förlora sin titel. Beslutet fattas av regenten.

Giftemål och arv

Det är endast regenten som kan dela ut högadliga titlar. Titeln delas ut till EN person, personens partner får dock använda titeln så länge personen lever.

Deras barn tituleras friherre/friherinna eller junker/junkerinna beroende på ålder.

Att vara högadlig är ärftligt, till skillnad från lågadeln. Man talar därför ofta om adelssläkten.

Det förstfödde barnet ärver alla titlar om inget testamente är skrivet. Övriga barn tituleras friherre/friherinna.

Ett adopterat barn står alltid efter ett biologiskt barn i arvsordningen.

En oäkting får i regel inte ärva om denne inte är adopterad.

Exempel: Om en hertiginna gifter sig med en bondpojke, tituleras bondpojken hertig efter att denne tagits upp i hertiginnans släkt. Om Hertiginnan dör, ärver dennes förstfödde barn titeln. Bondpojken förlorar då sin titel som hertig och tituleras friherre. Oftast kallas dock denne för änkehertig.

Ansvar och privilegium

En högadlig person är inte per automatik skattebefriad, såsom lågadeln är. Dock är skattesystemet uppbyggt på ett sådant sätt att högadeln i princip aldrig betalar skatt.

Regenten ger ut direktiv till alla hertigar/hertiginnor hur mycket skatt de ska driva in i sina förlänningar. Hertigen/hertiginnan ger i sin tur direktiv till grevarna/grevinnorna hur mycket skatt de ska driva in till hertigen/hertiginnan. Greven/grevinnan ger direktiv till baronerna/baronessorna hur mycket de ska driva in till greven/grevinnan.

Detta leder till att det i slutändan är greven/grevinnan eller baronen/baronessan som bestämmer vad en "vanlig" person ska betala i skatt, om det då inte finns fler mellanhänder, såsom borgmästare.

Detta system gör det möjligt för högadeln att i praktiken leva utan att betala skatt, då de själva tar en bit av skatten. Dock kan det hända att friherrar/friherrinnor måste betala skatt, om de inte är på god fot med den styrande, som då bekostar deras leverne.

En adelsperson är också ansvarig för att hålla och bekosta soldater till regentens förfogande, enligt samma modell som ovan. Adelspersonen ska också se till att dessa soldater är i gott stridbart skick även i fredstid och att de som är för gamla eller fått skador som gör att de inte längre kan tjänstgöra som goda soldater, byts ut.

Det är regenten som bestämmer hur många soldater som varje förlänning ska mönstra.

Adeln är också skyldig att bevara freden och upprätthålla lag och ordning i regionen. De ska höra klagomål och döma ut straff. Detta kan ta mycket tid och det är därför inte ovanligt att någon släkting har detta ansvar. En adelsperson har dock alltid rätt att träffa baronen/baronessan eller greven/grevinnan, samt överklaga hos hertigen/hertiginnan. Regenten tar i regel inte emot klagomål men har makten att ändra på en dom.

Om en adelsperson står anklagad för ett brott har denne rätt att begära stridsrättegång, där den anklagade får bestämma vilken typ av vapen som ska användas och den som anklagar får bestämma tid och plats för envigen.

Högdliga personer har alltid rätt att välja en förkämpe som kan slåss i dennes ställe. Den som vinner striden får rätt i tvisten. En lågadlig person har inte rätt att begära stridsrättegång.

Senaten

Danalien har sedan 13 år tillbaka en form av republik med ett styrande organ i form av senaten bestående av 4 representanter från varje förlänning (52 medlemmar totalt, förlänningen Ärkemagikerns dal har inga representanter än) och ett statsöverhuvud

bestående av regenten (drottningar). Varje representant till senaten väljs på 4 år och det väljs in 13 senatorer varje år. En från varje förläning. Detta betyder att 13 senatorer avgår och 13 nya väljs varje år. Stadsöverhuvudposten (kungen/drottningen) är ärftlig enligt tronföljden. Stadsöverhuvudet får direktiv om hur denne ska styra landet från senaten.

Stadsöverhuvudposten innehas just nu av en förmyndarregering (Kronrådet) bestående av totalt 13 representanter. En från varje förläning. Detta då de båda tronföljarna Ann och Mirjam är omyndiga. Alla ansvarsuppgifter som ligger på regenten ligger nu på denna förmyndarregering. (Förläningen Ärkemagikerns dal har ännu ingen representant i Kronrådet).

För att vara del av förmyndarregeringen måste man vara högadlig.
Personer i förmyndarregeringen tituleras hertig/hertiginna/hertigant.
För att bli senator måste man inte vara adlig. Även om det hjälper.
Personer i senaten tituleras senator.

Tilltal av högadliga personer:

Kung/Drottning/Regent = Ers majestät.

Prins/Prinsessa/Tronarvinge = Ers höghet.

Hertig/hertiginna/hertigant = Ers höghet.

Greve/grevinna/grevant = Greve/grevinna/grevant.

Baron/baronessa/baronant = Baron/baronessa/baronant. Kan även förekomma med tillägg framför som t.ex. stadsbaronessa eller borgsbaron.

Friherre/friherinna/firherrant = Friherre/friherinna/friherrant.

Junker/junkerinna/junkerant = Junker/junkerinna/junkerant.

När man tilltalar en adlig person börjar man med titel och sedan efternamn. Vidare i samtalet använder man titeln eller "Ni" istället för "du". Är man inte adlig själv gör man dock klokt i att först anhålla om tillstånd att få tilltala adelspersonen. T.ex. med orden: "Grevinna Gyllenlöf får jag tilltala er?"

Om en högadlig person går förbi bugar/niger man, undviker ögonkontakt och tar av sig huvudbonaden om det går. Honnör gör man om man är soldat i tjänst.

Om två adelspersoner möts är det den med lägst titel som ska hälsa först. Adelspersoner brukar dock inte ta av sig sina huvudbonader. Huvudbonaderna brukar endast tas av vid hälsning under mer formella tillfällen. Det är då den med lägst titel som ska ta av sig sin. Adelsdamer är dock ofta undantagna från denna sed då deras huvudbonader ofta kan vara fastsatta i håret för att stanna kvar. De förväntas i stället endast att niga.

Lågadeln

Till lågadeln hör:

Riddare

Väpnare (person som utbildar sig till att bli riddare, men som ännu inte har dubbats)

Frälse

Två stora skillnader mellan hög- och lågadeln är att lågadelstiteln inte är ärftlig och att lågadeln är skattebefriad till skillnad från högadeln.

Väpnare och Riddare

Om man själv har en häst, full plåtrustning och vapen samt lovar försvara rikets gränser kan man få titeln väpnare. Denna titel kan en baron/baronessa eller högre ge ut. Man blir då skattebefriad mot att man fortsätter att hålla sin utrustning i gott skick.

Vad som räknas som "rikets gränser" kan dock vara något oklart. Det kan tolkas som landets gränser, men också som grevskapets gränser eller baronens stad.

Personen som får titeln väpnare behöver inte betala skatt till t.ex. greven. Greven behöver dock fortfarande betala lika mycket skatt till hertigen/hertiginnan, oberoende av hur många väpnare denne har i sitt grevskap. Det kan därför vara kostsamt att skattebefria någon.

En person kan endast bli dubbad till riddare av regenten, vilket oftast sker under stora högtider när societeten är samlade som t.ex. vid kröningar. Personen måste då uppfylla alla krav som väpnare, men ska även svära evig trohet till regenten och rikets försvar.

Att bli dubbad till riddare är inte bara en stor ära. Det visar även på att personen visat mod, handlingskraft och att man är en person att räkna med. Det är dock inte helt ovanligt att en ny regent utnämner några av sina vänner till riddare. Även om de aldrig visat något mod eller handlingskraft.

Titeln riddare betyder dock väldigt mycket, även om personen bara tillhör lågadeln. Då den antingen visar på att personen är handlingskraftig eller står nära regenten.

En högdaglig person kan också få titeln riddare men är då fortfarande högdaglig.

Man kan även bli väpnare eller riddare om man visar prov på stor tapperhet och handlingskraft i strid, även om man saknar häst, rustning eller tillräckligt med vapen. Detta kan göras möjligt genom att någon lånar ut eller skänker alla dessa ting till personen.

Frälse

En person som är väldigt inflytelserik kan bli skattebefriad. Denne person kallas då Frälse vilket betyder "fri person". Det kan t.ex. röra sig om en borgmästare.

Tilltal av lågadliga personer:

Riddare = Riddar NN

Väpnare = Väpnar NN

Frälse = Herr/Fru/Frälse och befattning. T.ex. Fru borgmästare.

Slutord

Man ska ha i åtanke att det som har presenterats här ovan är hur adelssystemet är tänkt att fungera. I verkligheten genomsyras adelssystemet av svågerpolitik och politiska plotter för att kunna ge mer makt till sin släkt.

Adelspersoner som spelats

Nedan följer en lista över de adelspersoner som har florerat under MG6 – MG8. Man behöver inte kunna detta.

Adelspersoner som styr i förläningar i Danalien:

- Hertig Bastian Ehrenbalk av Ärkemagikerns dal, Friherre av Hakeberg från Arnheim (Spelas av Oskar Bengtsson). – Spelas på MG9.
- Hertiginna Kornelia Ehrenbalk av Ärkemagikerns dal, Friherre av Hakeberg från Arnheim (Spelas av Hanna Levin). – Spelas på MG9.

- Greve Garrod Whaldarr IV av Arnheims grevskap (spelas inte av någon)
- Baron Vipa av Arnheim (spelas av Martin Rydberg Hedén) – **spelas inte på MG9.**

Andra adelspersoner i Danalien:

- Friherre Adonis af Auris. Son till hertigen i Östra grind. (Spelas av Hannes Kroon).

Andra adelspersoner utanför Danalien:

- Borgbaron Gilbert Fergant av Vitkulla, en stad i centrala Afote. (Spelas inte av någon).
- Friherrinna Isabella Fergant av Vitkulla, en stad i centrala Afote. (Spelas av Erika Westberg).
- Hertig Arien von Liydion af huset Silbercrona. Från Västloden (Spelas av Oscar Bodalen)

Grannländer

Lajvet utspelar sig i landet Danalien inne i Ärkemagikerns dal. Danalien har just nu fyra grannländer.

Afote

Danalien har bra relation med detta land, men den har blivit sämre efter att Afote valde att stå utanför kriget.

Corinne

Danalien har mycket ansträngd relation med detta land sedan kriget. Länderna är nu i fred med varandra.

Tzan-Terek

Danalien har mycket ansträngd relation med detta land sedan kriget. Länderna är nu i fred med varandra.

Shakauzg

Danalien har vapenvila med en del av orchklanerna från detta "rike" men också öppen konflikt med andra.

Afote

Inspiration:

Standardfantasy, medeltida England.

Medelteknologiskt.

Aktuellt

När Corinne förklarade krig mot Danalien, valde Afote att hålla sig utanför. De hjälpte varken Danalien eller Corinne trots tidigare vänskap länderna emellan. Nu när de båda länderna har orcher som ockuperar stora delar av landet, har det kommit ytterligare påtryckningar på de styrande att stödja något av länderna. En känslig fråga då många av Afotes invånare har släktingar i något av länderna.

År 218 (MG 8) utropade de två östligaste mörkeralvsstyrda förläningarna sig självständiga från Afote och anslöt sig till Corinne. Detta var inget som accepterades av de styrande och Afote kastades in i ett krig med Corinne. Kriget gick bra för Afote och efter ett års stridigheter så var gränsen återställd och en vapenvila tecknades med Corinne.

Geografi

Landet består av lövskog i de västra delarna, barrskog i de södra och ett kulligt bördigt landskap i öster. I bergen i öster finns många stora gruvor där det bryts koppar, tenn, svavel och stenkol.

Befolkning

Befolkningen består av främst människor i väster och mörkeralver i öster. Historiskt har de två raserna inte kommit så bra överens. Då en liten maktelit av mörkeralver förut styrde landet och förtryckte människorna. Detta ledde till ett uppror bland människorna som tog över makten och satte Askidal I Högsäter på tronen. Denne gjorde det tidigt klart för medborgarna att mörkeralverna inte fick förföljas trots deras ras tidigare förtryck. De två raserna har sedan dess kommit relativt bra överens, fram till år 218 (MG 8) då mörkeralvernas självständighetskrig bröt ut i östra Afote. Efter detta har Mörkeralverna blivit allt mer förföljda och misstänkliggjorda.

Statsskick

Landet styrs av kung Askidal I Högsäter. Kungen är för närvarande ogift men uppvaktas flitigt av både män och kvinnor.

Indelning

Afote är indelat i 7 förläningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelad i cirka 3-6 grevskap. I ett grevskap kan de sedan finnas flera baronier.

- Hertig/hertiginna/hertigant = Styr över en förläning (tänk län eller landskap).
- Greve/grevinna/grevant = Styr över en del i en förläning (tänk kommun).
- Baron/baronessa/baronant = Styr en del av ett grevskap t.ex. en stad.

Militärmakt

Varje greve har rätt till att hålla en egen armé i sitt grevskap. Denna står normalt till den lokala hertigens/hertiginnans förfogande och rör sig oftast bara inom förläningen. Skulle en större konflikt **bryta ut**, förhandlar hertigarna/hertiginnorna med varandra om att skicka trupp som stöd i utbyte mot pengar, resurser eller land. Regenten har ingen egen armé i landet utan förlitar sig på sina förläningsars separata arméer.

Afotes armé är i gott skick. Dock är de två östligaste förläningsarna under nytt styre efter mörkeralvernans självständighetskrig. Där finns ännu ingen stående armé utan rekrytering pågår.

Handel

Handeln går främst via landsväg till Danalien eller till landet viktigaste hamnstad Ankar. Exporten består främst av koppar, svavel och stenkol men även en del tenn och timmer. Importen består till stor del av vin och glas som har blivit det senaste modet i landet.

Sedvänjor

Att man ska acceptera sin lott i livet är så de flesta i den äldre generationen ser på tillvaron. Den yngre generationen som är uppvuxna utan förtryck ser däremot mycket ljusare på livet. För dem är allt möjligt och du kan klättra i den sociala hierarkin. Det är också möjligt att bekämpa orättvisor. Det är den yngre generationen som börjat importera stora mängder vin och glas till landet, eftersom detta är på modet just nu.

Stereotyper

En person från Afote är **arbetsam**, hederlig, artig och lite tystlåten. Utåt sett är de väldigt toleranta mot andra raser, men skrapar man lite på ytan så finns det stora rasistiska åsikter i botten.

Viktiga platser

- Heale: Landets huvudstad omgärdad av stora befästningsverk. I stadens norra del ligger Regentbogen som fungerar som regentens bostad och arbetsplats.
- Ankar: Staden har landets enda djuphavshamn vilket gör att mycket av omvärldshandeln går via den. Detta gör att den också är landets rikaste stad. Staden tillhörde för länge sedan Västloden, men tillföll Afote efter en fredsuppgörelse. Detta gör att det finns en stor andel västlodare i trakterna.
- Portuvana och Dariana: Två mindre städer i sydvästra delen av landet, som både blomstrat upp i och med den utökade handeln med Danalien.
- Gatala: En relativt stor stad som brann ned under människoupproret. Staden är sedan dess till stora delar övergiven och den sägs vara hemsökt av de som dog under eldsvådan. Till och med delar av landsvägen har byggts om för att undvika staden.

Corinne

Inspiration:

Mörkeralvsrike med slavar, rasistiskt.
Medelteknologiskt.

Aktuellt

För cirka 23 år sedan förklarade mörkeralverna i Corinne och Tzan-Terek krig mot Danalien. Kriget gick bra och de trängde långt in i Danalien.

Två år senare expanderade orchklanerna i Shakauzg sina gränser och invaderade Tzan-Terek samt de södra gränserna till Corinne. Kriget mot orcherna gick till en början bra för Corinne och de fort som ligger på gränsen mot Shakauzg lyckades stå emot de invaderande orcherna. Värre gick det för Tzan-Terek som inte lyckades stå emot orchernas invasion. Orcherna kunde då gå via Tzan-Terek in i de västra delarna av Corinne där de nu ockuperar de västra delarna av landet och börjat bosätta sig. De stora barrskogarna skövlas och bränns för svedjebbruk eller blir material till byggnationer.

År 218 (MG 8) reste sig mörkeralverna i östra Afote och förklarade sig självständiga och anslöt sig sedan till Corinne. Kriget blev dock katastrofalt och ett år senare så var gränserna återställda och självständighetskriget i Afote var över. Corinne har nu vapenvila med Afote.

För tio år sedan blev mörkeralvskonungen Cir-Zhartin tagen tillfånga i kriget mot Shakauzg. Efter det har dennes bror styrt fram till nyligen då denne förolyckades. I frånvaro av en regent, beslöt kungens rådgivare att vända sig till Etheria och blida en union länderna emellan, med Etherias konung som regent. Denna union har inte accepterats av västra Corinne som fortfarande stödjer den rättmätige kungen Cir-Zhartin. Landet är nu delat i Corinne (västra delen) och Eheria-Corinne unionen (östra delen).

Landet befinner sig numera i fred med Danalien.

Geografi

Corinne domineras av ett öppet landskap med djupa barrskogar i den västra halvan av landet. I öst finns ett bördigt landskap av kullar och små sjöar. I sydöst breder de stora träskmarkerna Níteuvaë ut sig. Gränsen mot Shakauzg har alltid varit osäker och där finns många gränsposterar och fort.

Befolkning

Landets befolkning består till stor del av mörkeralver och är indelat i fyra kast. Mörkeralver, andra alver, människor och slavar. Endast mörkeralver har rätt att styra. Andra alver tillåts att inneha statliga positioner. Människor måste söka tillstånd för att äga mark, skog, eller slavar vilket sällan beviljas. I stället tvingas många leva som livegna. Som slav har man i princip inga rättigheter utan måste göra det ens ägare säger och finna sig i att bli såld.

Statsskick

Formellt regerar mörkeralavskonungen Cir-Zhartin i Corinne, men han blev tillfångatagen för 10 år sedan av en orchklan under försvaret av de västra delarna. I kungens frånvaro styrde han yngre bror Moldocil. Alla försök till fångutväxling eller lösenutbetalningar har stoppats av Moldocil och inget vet längre om den riktige kungen lever. Nyligen förolyckades Moldocil under en jakt där han föll av sin häst och oturligt nog spetsades på sitt eget spjut. Det är i alla fall den officiella versionen. I frånvaro av en regent, beslöt kungens rådgivare att vända sig till Etheria och blida en union länderna emellan, med Etherias konung som regent. Denna union har inte accepterats av västra Corinne som fortfarande stödjer den rättmätige kungen Cir-Zhartin. Även om denne inte syns till på 10 år. Landet är nu delat i Corinne (västra delen) och Eheria-Corinne unionen (östra delen).

Någon formell huvudstad har aldrig funnits i landet då kungen ständigt var på resande fot. All makt var centrerad till regenten och där denne befann sig, där var landets centrum för stunden. Kungens resande följe i fredstid har länge varit en fantastisk syn.

Militärmakt

Corinnes armé består i princip endast av mörkeralver med strikt disciplin. Undantaget är landets slavlegioner Molhossë som består av slavar, brottslingar och människor som antingen sålts eller dömts till armén eller frivilligt gått in där i jakt på ett bättre liv än det de hade. Slavlegionen behöver ständigt nytt folk då de ofta får stå i de främsta leden under ett slag. Eller då många dör av de sjukdomar som härjar i träskmarkerna i Corinnes södra del där en stor del är posterade.

Corinnes armé är nu svårt decimerad efter orchernas framfart i landet och av slavlegionerna finns det inte mycket kvar av, men invasionen tycks ha avstannat. Många legosoldater har ställt upp på Corinnes sida i striderna mot löften om gott betalt. Få har dock fått samma summor som de blivit lovade och än färre har fått betalt i tid. Detta har lett till att de stödjer den nya unionen mellan Corinne och Etheria då Etherias regent har lovat dem de pengar Corinne var skyldiga dem.

Corinne hade en armé i östra Danalien när orcherna invaderade. När denna armé försökte ta sig tillbaka till Corinne, stötte den på hårt motstånd och splittrades. De som överlevde lever nu i Danalien som flyktingar. I fredsfördraget mellan Danalien och Corinne står det att de mörkeralversstyrkor som är kvar i Danalien får stanna där, förutsatt att de "försvarar Danalien som om det vore deras egna hem".

Handel

Landet producerar i fredstid mycket timmer, tenn och stenkol. Handeln sker främst med Tzan-Terek eller via dess hamnar till övriga världen. Under kriget har handelsvägarna blivit blockerade vilket har slagit hårt mot landets ekonomi.

Unionen med Etheria har dock öppnat upp en ny möjlighet till handel österut och en väg håller på att byggas mellan Corinne och Etheria genom Kronau. Något som invånarna där inte tycker om.

Sedvänjor

Det skriva ordet är väldigt viktigt i Corinne. Har man skrivit på ett avtal eller kontrakt så ska det följas. I alla fall om avtalet är mellan två alver. Om det är en alv och människa så är avtalet mer att betrakta som en riktlinje och alven har tolkningsföreträdet.

Stereotyper

En person som kommer från Corinne är ädel och disciplinerad, men också uppnäst och högfärdig. De anser att de är bättre än andra och kan aldrig ha fel. De ser ner på alla som inte är renrasiga alver.

Viktiga platser

- Kharond: En stor och ståtlig stad med över 40000 invånare som har fungerat som huvudstad många gånger. I stadens centrum finns ett stort ståtligt kungligt palats med trädgårdar som bevakas dygnet runt av beväpnade vakter. Det är förbjudet för utomstående att besöka palatset utan tillstånd även om kungen själv mycket sällan är där.
Strax utanför Kharond ligger anrika Cerrons magikerakademi där man har lärt ut magins konst sedan flera hundra år tillbaka, innan det Siniska imperiets fall. Cerronakademin är stängd för alla utom mörkeralver.
- Ramil: Staden var från början ett befästningsverk men har nu vuxit sig utanför dess murar. Staden anses mycket svår att inta, även om murarna inte längre är i toppskick. Stadens centrum ligger "Konungens borg" som byggdes för att skydda kungen under det Siniska imperiets fall och har byggts på flera gånger. Den hyrs just nu ut som förråd till stadens handelsmän och stora salen är ombyggd till svinstia.

Tzan-Terek

Inspiration:

Mörkeralvsrike, många olika raser, mycket handel.
Högteknologiskt.

Aktuellt

För cirka 23 år sedan förklarade mörkeralverna i Tzan-Terek och Corinne krig mot Danalien. Kriget gick bra för mörkalverna och de trängde långt in i Danalien.

Två år senare expanderade orchklanerna i Shakauzg sina gränser och invaderade Tzan-Terek. Kriget gick dåligt och hela landet föll samman på bara några år. Endast Londiram, en stad på en halvö i nordväst klarade sig. Där barrikaderade sig landets styre med drottning Altariel, tillsammans med den kvarvarande adeln och statskassan.

År 217 (MG 7) lyckades mörkeralverna bryta belägringen på grund av att orcherna förflyttade sig längre norrut för att stärka upp i kriget mot Danaliens armé. Tzan-Terek har därefter haft viss framgång med att återta vissa delar av landet. Men det är fortfarande en spillra av sin forna glans.

Tzan-Terek befinner sig numera i fred med Danalien.

Geografi

Landet har många stora barrskogar i norr och lövskogar i söder. Ett vidsträckt slättlandskap i mitten som används till hästuppfödning och det finns skogsklädda kullarna i söder och öster. Gränsen mot Shakauzg har alltid varit osäker och där finns många gränsposteringar och fort som nu troligen har tagits över av orcherna.

Befolkning

Innan kriget bestod befolkningen till största delen av mörkeralver och en del människor. Men det förekom även andra varelser vid landets hamnstäder. Landet hade även ett stort antal orcher. Dessa var betydligt mer civiliserade än de man hittar i grannlandet Shakauzg då de flesta härstammade från landet Morkon.

När orchklanerna från Shakauzg invaderade flydde stora delar av befolkningen västerut över havet till länderna i söder. De som inte hann fly blev antingen dödade eller lever nu som slavar.

Idag består befolkningen nästan uteslutande av mörkeralver i staden Londiram. Endast de av finare börd eller de med mycket pengar tilläts fly in i staden när det stod klart att staden riskerade att bli belägrad under en längre tid. Resten lämnades att dö utanför dess murar. De senaste framgångarna i norr har dock lett till att vissa valt att flytta tillbaka dit.

Statsskick

Tzan-Terek är en monarki med kung Eowil-Garith som styrde landet i cirka 180 år och gjorde det till en av de större handelsnationerna i världen. När huvudstaden Sulith var hotad av orcherna från Shakauzg skickades drottning Altariel iväg med stadskassan till staden Londiram medan kungen ledde försvaret av staden. Han befaras ha dödats i striderna då staden föll vilket gör att drottning Altariel är den som leder landet nu.

Militärmakt

Landets kvarvarande armé är posterad i staden Londiram. Den har de senaste åren haft vissa framgångar med att ta tillbaka de bördiga markerna utanför staden vilket har varit väldigt viktigt för att staden inte ska svälta.

I staden ligger också landets flotta som har klarat sig oskadd i kriget.

Handel

Tzan-Tereks exporterade förut stora mängder hästar, fina tyger och skeppsvirke till länderna i söder och via landsvägar till Corinne. Efter kriget finns ingen export från landet utan endast import av förnödenheter till staden Londiram.

Sedvänjor

En viktig filosofi i landet är att den som bevisar sin duglighet kan komma långt. Även om de högt uppsatta posterna i samhället innehas av mörkeralver är det inte helt ovanligt att även andra kan komma upp sig i samhället om de visar sig dugliga.

Stereotyper

En person som kommer från Tzan-Terek är duglig, slitstark och humorlös. De luktar antingen häst, fisk eller tång men klär sig i fina tyger och är skickliga handelsmän.

Viktiga platser

- Londiram: Staden har en stor mur som spärrar av udden staden ligger på och skyddar staden mot angrepp ifrån land. Den saknar i övrigt murar. Staden har alltid varit en viktig hamnstad eftersom den har en väl utbyggd djuphavshamn. Detta är den enda staden som lyckats stå emot orchinvasionen vad man vet och det är till denna stad landets styrande med drottning Altariel har sökt sin tillflykt med stadskassan. Även om drottningen styr landet är hon beroende av handelshusen i staden för att frakta in förnödenheter, vilket har gett handelshusen stort inflytande.
- Sulith: Landets viktigaste hamnstad och den egentliga huvudstaden. Här kunde man köpa det mesta man kunde tänka sig och det fanns en uppsjö av olika kulturer. Staden är nu intagen av en stor orchklan som huserar i de mäktiga palatsen i stadens centrala delar. Många ljusskygga köpmän har den senaste tiden setts i staden där de köper upp allt dyrbart som inte är fastspikat för en billig peng i hopp om att sälja det vidare.
- Arawyn: En stor ekskog i landets sydvästra del. Den sägs vara älvornas födelseplats och mycket farlig att besöka. Det finns många historier om folk som träffat på älvor i skogen och aldrig återvänt. Skogen är fredad enligt Tzan-Tereks lag sedan storskalig

skeppstillverkning avverkade mer än halva skogen. Orcherna från Shakauzg har hittills lämnat skogen ifred.

Shakauzg

Inspiration:

Orcher från Sagan om ringen, den starkes överlevnad, klaner med lokala krigarhövdingar. Lågteknologiskt.

Aktuellt

Befolkningen i Shakauzg hade de senaste åren vuxit mycket kraftigt och det började bli svårt att få marken att räcka till för alla orchklaner, med interna stridigheter som följd. Därför beslutade många klanledare för 21 år sedan, att mer mark behövdes och krig bröt därmed ut med grannländerna Tzan-Terek och Corinne. Hela Tzan-Terek erövrades och västra Corinne. Morkon drabbades inte av expansionen då landet redan bebos av svartfolk. De klaner som vågade sig in i Maynau har inte lyckats tränga särskilt djupt in i djungeln. När orcherna nådde norra Tzan-Terek gick en del även in i Danalien och ockuperar nu den sydöstra delen av Danalien.

Expansionen har nu avstannat då alla klaner har fått tillräckligt med mark och de lever nu på sina nya områden där de är i full färd med att bygga upp sina nya hem och befästningsverk. De krig som förs i Danalien och Corinne är emot olika orchklaner, inte mot ett samlat land med ett samlat styre.

År 217 (MG 7) utkämpades hårda strider i den Danaliska förläningen Östveden. För att behålla residensstaden i området tvingades orcherna att släppa på belägringen av Tzan-Tereks sista stad Londiram. Ett val som gjorde att de kunde driva den Danalisa armén på flykten. Kostnaden blev dock att mörkeralverna från Londiram kunde ta sig ut ur staden och återta delar av sitt forna rike.

Danalien gav upp försöken att ta tillbaka förläningen Östveden och vände i stället blickarna mot förläningen Östra grind där orcherna förlorade sina fort och städer och drevs tillbaka (MG 8).

Geografi

Shakauzg är ett platt, kargt stäpplandskap. I öster markerar en bergskedja gränsen mot Maynau. I bergskedjan finns många passager som används främst av krigare från Maynau för att göra slavräder inne på Shakauzgs område. I markerna nära bergen finns mycket järn och kol och här finns de flesta av Shakauzg järngropar och smedjor.

Befolkning

Befolkningen består nästan uteslutande av orcher och en del andra svartfolk med sina egna sedvänjor och traditioner. De lever i klaner med varierande storlek. Den starkes rätt genomsyrar samhället och det är den starkaste i varje klan som får styra den.

Efter expansionen har mängden slavar i riket ökat markant. Livet för en slav brukar dock inte vara så långt, eftersom de får arbeta hårt, ofta misshandlas, offras eller helt enkelt blir mat under en kall vinterdag.

Statsskick

I landet finns inget centralt styre utan varje orchklan sköter sig själv och styr över ett område utan fasta gränser. Det är den starkaste som leder klanen och det är inte ovanligt med interna stridigheter mellan klaner såväl som inom klaner.

Militärmakt

Alla medlemmar i en klan förväntas bidra till klanens försvar och överlevnad vilket gör att Shakauzgs militärmakt i teorin är nästan lika stor som dess befolkning. Dock är det många som saknar vapen eller rustning vilket gör att det i praktiken bara är en del av en klan som kan gå ut i strid.

Någon samlad militärmakt finns inte, men det händer att olika klaner **samarbetar** för att nå samma militära mål. Det var detta som skedde under expansionen.

Handel

Klanerna bedriver handel sinsemellan men sällan med andra länder. Det är främst järn, kol och livsmedel som är de viktigaste resurserna. Viss handel sker dock med Morkon i söder där man transporterar upp lyxartiklar och mat från söder och säljer järn.

Sedvänjor

Den starkes rätt är det som genomsyrar samhället. Om du inte kan försvara din egendom finns det inget fel i att någon annan tar den. Att döda någon med list är dock inget man gör. Motståndaren ska få en ärlig chans att försvara sig.

Stereotyper

En orch från Shakauzg är en dum, hemsk barbar som tar det den vill ha och förstör det den lämnar efter sig. **Den** går inte att lita **på** och kan sätta en dolk i **magen på dig om den vill ha det du har**. De stinker, betar sig illa och bör undvikas.

Å andra sidan vet man var man har dem och de skulle aldrig sätta en kniv i ryggen på dig utan de är fruktansvärt lojala mot de som de anser vara värda det. Räddar du livet på en orch från Shakauzg har du en trogen vän till livets slut. Vare sig du vill det eller inte.

Viktiga platser

- I Shakauzg finns inga traditionella städer utan landet består mestadels av olika byar eller boplatser.
- Den stora karavanleden är en handelsled som löper från Morkon i söder och upp genom landet. Längs denna led transporteras mat och lyxartiklar till de olika klanerna i Shakauzg. De tar sedan järn med tillbaka. Den behöver ständigt nya legosoldater för att försvara sig mot de fattigaste och mest krigiska orchklanerna.

Legender

Det som står under denna meny måste man inte läsa som vanlig deltagare. Det räcker med sammanfattningen nedan som kuriosas.

- Spelar du magiker, **högalv eller Purgatorordern** bör du läsa: *Den gamles bok*.
- Spelar du alv bör du läsa: *Elenionnade*.

Sammanfattning

- **Den gamles bok** = En uråldrig bok som innehåller mäktiga, förbjudna magier.
- **Tyldors försvunna palats** = Mörkeralvskejsaren Tyldors palats som spolades bort när en damm brast. Ligger nu begravnen under vatten och träskmark.
- **Elenionnade** = Helig dal i skogsavsskogen Lataurës centrum.
- **Maratyls ögon** = Fem ögon i olika färger som man kan fjärrskåda över hav och land med (blått och grönt öga). Rött öga kan se under mark och vatten. Vitt öga kan se bakåt i tiden och svart öga framåt.

Den gamles bok

Den gamles bok är en bok som ingen har kunnat tyda var den kommer ifrån. Det finns många teorier, men allt pekar på att den inte kan komma från en dödlig i denna världen. I boken, som är skriven på ett främmande språk, finns det tusentals magiska formler och ceremonier. Av dessa har man bara lyckats tyda ett fåtal.

Förr i världen fanns det betydligt mäktigare magiker med magier som Vulkanens vrede och De sinande haven. Det var under denna tid som Magikernas råd bildades med de mäktigaste magikerna i den kända världen. Magikernas råds syfte var att undvika konflikter mellan magikerna i världen, då detta skulle kunna förgöra stora delar av världen eller skapa en reva till de dödas rike, andeplanet.

För att uppnå detta syfte skrevs Magidirektiven som reglerar vilka magier som får användas och hur. Med åren blev magikernas råd allt mer restriktiva och förbjöd allt fler magier och magiforskning som de ansåg för farliga. Tillslut förbjöd de även all forskning på Den gamles bok.

Den gamles bok gömdes för omvärlden och endast ett fåtal lär ha vetat var den låg gömd. Med åren försvann dock denna kunskap tillsammans med kunskap om de gamla mäktiga magierna.

År 218 (MG 8) hittades dock boken igen under magikernas uppror. Efter flera stridigheter hamnade boken tillslut hos högalverna. Purgatorordern har nu inlett förhandlingar om att få boken utlämnad till sig.

Tyldors försvunna palats

Förr regerade mörkeralvskejsaren Tyldor i det då storslagna riket Sinien (se [Danaliens historia](#)). Huvudstaden låg på samma plats som Danalien huvudstad Soldor ligger idag. Kejsaren var väldigt rädd för att bli mördad efter flera misslyckade attentat mot honom. Han lät därför bygga ett stort palats längre österut (någonstans på gränsen mellan Danalien och Corinne). För att palatset skulle kunna få den plats och det parkområde kejsaren ville ha, lät man leda om en flod och dränera våtmarkerna runt om.

När de förtryckta människorna och skogsalverna i landet gjorde uppror flyttade kejsaren till sitt palats i öster. Där isolerade han sig mer och mer och han blev till slut helt oförmögen att styra landet. Detta såg många som en chans att ta makten. Men det var Kejsarens egen dotter Tanulin som till sist stack kniven i sin fars rygg och mördade honom. Därefter utropade hon sig själv till drottning.

För att hedra sin far lät hon begrava honom i en enorm gravkammare under palatset tillsammans med hans fortfarande levande tjänare och fruar. Till begravningen var alla högt uppsatta i riket inbjudna för en enorm festmåltid. Mat och vin åtnjöts i stora mängder medan man hedrade den döde kejsaren. Den nya drottningen hade dock onda avsikter med inbjudan. Hennes plan vara att döda alla som hon inte kunde lita på, och hon hade gömt en stor trupp lojala soldater inne i palatset.

Planen gick dock inte som hon tänkt. Medan soldaterna satte drottningens plan i verket lät Tyldors gamla vaktkapten bomma igen alla utgångar från palatsets ringmur. Därefter förstördes den damm som ledde om floden och enorma vattenmassor sköljde över området och dränkte alla som var i palatset, däribland drottningen.

Efter detta utbröt anarki i landet och Siniens hungriga grannar tog tillfället i akt att lägga beslag på stora landområden. Tillslut, efter ett långt inbördeskrig, delades det som var kvar av riket upp i fyra länder: Danalien, Afote, Corinne och Tzan-Terek.

Nutid

Nu för tiden finns endast förrädiska träskmarker kvar där Tyldors palats en gång låg. Vissa delar av palatset syns dock fortfarande över ytan medan andra ligger begravda under vatten och träsk. Många lycksökare har försökt ta sig till palatset som lär ha varit rikt utsmyckat med guld och ädelstenar. Men den våta träskmarken gör det mycket svårt att ta sig fram och många är de som har trampat fel och fastnat i gyttjan för alltid.

Elenionnade

Elenionnade eller Stjärnornas dal som människorna kallar det, sägs vara en dal som ligger mitt i skogsavsskogen Lataurës centrum. Dalen är nästan helt rund och från fyra håll rinner glittrande floder ner från de branta sluttningarna och bildar en helig källa i mitten. Det finns inget vattendrag som rinner från källan vilket gör den väldigt speciell. Dalen är på grund av sina branta väggar, nästan helt fri från träd. De enda undantagen är några väldiga bokträd som ger dalen viss skugga.

Dalen är en helig plats för skogsalverna och många ceremonier som bröllop, födslar och andra viktiga händelser genomförs här. Därför förbjuds utomstående att vistas i dalen.

Runt dalen har en skogsalvsstad vuxit fram med samma namn. I staden sägs världens mest framstående stjärntydare finnas. De sägs kunna spå långt in i framtiden med hjälp av stjärnorna och avancerad utrustning. Många söker därför kunskap där, men väldigt få är tillåtna att få den.

Under magikernas uppror år 218 (MG 8) hände något med källan och den har blivit "sjuk". Exakt vad som hänt vet ingen ännu men det finns två huvudmisstänkta. Den ena är magikern Drenora som är på fri fot och den andra är orchen Grimsha som sågs bada i den heliga källan. Dessa jagas nu av skogsalverna som letar efter botemedlet mot källans sjukdom.

Maratyls ögon

Det var en gång en liten fiskarby vid namn Fjärdby som låg alldeles intill havet. Detta var en stillsam liten by där inte mycket hände. Men en dag började plötsligt vattnet att koka och upp ur dess djup steg en best som härstammade från världens början. Besten hade ett ansikte bestående av fem ögon i olika färger och ett hår som såg ut som. Dess mun var flera mannar bred och hade fyra gigantiska huggtänder. Två i vardera käke. Dess hud var mörkblå åt det gråa hållet och den tog sig fram på sex ben vars leder böjde sig bakåt. Mellan tårna hade den simhud som kunde räcka till segel för flera båtar, och på dess rygg hade den en fena hög som en fyr.

När denne best steg upp ur havet stod byborna på bryggorna, förstelnat häpnad över vad de såg. Besten öppnade sina enorma käftar och med ett bett slukade den hela byns befolkning innan den begav sig inåt land.

Ryktet om detta monster spreds snabbt i landet och när kungen fick höra historierna om Maratyl så samlade han sin armé på tusentals soldater och begav sig ut för att döda besten. De hann ifatt den och gick till anfall. Men pilarna lyckades inte tränga igenom dess hud och svärden nådde nätt och jämnt förbi skinnet. Maratyl fick en hel del mindre sår på benen och även på buken när denne böjde sig ner för att göra motanfall mot soldaterna. Men inget tycktes stoppa Maratyl som fortsatte sin kamp i outtröttlig styrka. De flesta soldater stred intill döden för sin konungs skull, men när även denne föll offer för Maratyl, försvann modet hos soldaterna, och de flydde.

Som segrare var Maratyl fortfarande stark, men hade fått så många småsår att den beslöt sig att återvända mot havet. Så den började bege sig tillbaka mot Fjärdby där den först hade dykt upp.

I Fjärdby strövade den lilla elvaåriga föräldralösa pojken Gartyn runt. Han var den enda överlevande i hela byn och levde nu på den mat som han kunde hitta i de tomma husen. En dag när Gartyn låg på stranden och bad till gudarna om hjälp, märkte han hur solen plötsligt gick i moln. När han tittade upp såg han Maratyl hängande över honom och med ett bett fick besten tag på honom och svingade honom genom luften med sina käkar. Maratyl hade dock bara fått tag i hans tunika och när denne gjorde ett kast med huvudet gick den sönder och han flög genom luften och landade så på Maratyls nos, mitt framför ögonen. Han tog den sand han hade fått med sig i handen och kastade i det svarta ögat på Maratyl, som genast skrek till och började skaka på huvudet, så att Gartyn ännu en gång for genom luften. Men han lyckades få tag i ett spjut som satt fast i bröstet på Maratyl. Han hängde där, flera meter ovanför marken och bad om att inte ramla ner, då han fick se en reva i Maratyls hud. Reva var så pass stor att Gartyn kunde klättra in i den, vilket han också gjorde.

När han kom in i revan såg han att den var mycket djup och den måste ha åstadkommit av något annat än människor. Gartyn bestämde sig för att bege sig längre in i den grotliknande revan. När han kom till "grottans" slut så såg han att väggen rörde sig och han kunde tydligt höra slaget av Maratyls hjärta.

Gartyn drog då sin dolk och stötte den så hårt han kunde flera gånger genom väggen och lyckades till slut ta sig fram till hjärtat som han skar upp med sin dolk. Genast började det forska blod och Gartyn spolades ut av den starka strömmen, rakt ner i havet.

Han simmade snabbt i land igen och såg på hur Maratyl långsamt började vackla i sidled, för att till slut falla död ner på stranden.

Gartyn hyllades som en hjälte av folket, och man lät skära ut ögonen på besten och skicka dessa till den nya kungen som kröningsgåva. Denne i sin tur lät Gartyn få en adlig titel samt en enorm förmögenhet.

Enligt legenden var Maratyls ögon i fem färger. Var och än med en magisk egenskap.

I det Blå ögat kan man skåda över alla haven.

I det Gröna ögat kan man skåda över land och berg.

I det Röda ögat kan man skåda djupt nere i marken eller under vattnet och på så sätt finna ädelstenar och andra skatter.

I det Vita ögat sägs man kunna se tillbaka i tiden på vad som har hänt.

I det Svarta ögat sägs man kunna se framåt i tiden och på så sätt styra vad som ska hända.

Det sägs att om man skådade in i ett av ögonen så visades samma bild i alla ögonen. Det kunde därför vara mycket farligt att fråga ett öga om något om man inte hade alla ögonen, då man inte visste vem mer som tittade.

Alla kunde dock inte skåda in i ögat, utan den svarade bara till vissa personer. Oftast till magikunniga personer.

Många mäktiga personer blev lockade utav ögonens krafter. Vilket ledde till att den nye kungen mördades och ögonen hamnade på villovägar och har inte setts till sedan dess.

Bland skatterna i Tyldors försvunna palats lär ett av dessa ögon finnas.

Religion

I denna värld är det inte ovanligt att man tror på många olika saker och firar många olika högtider. Vi har valt att endast presentera de vanligaste trosuppfattningarna, men det är helt ok att skapa din egen religion. Det är också helt ok att utveckla de redan befintliga religionerna. Bolla då gärna era idéer med arrangörerna.

Vi vill dock rekommendera dig att välja någon av **de religioner** vi presenterar här. Detta för att de är betydligt mer förankrade i de intriger som finns på lajvet. Religionen är viktig på lajvet!

Läs även om [Gudasystemet](#).

Religionsuppfattning

Att din roll är troende är inget konstigt. Det är snarare konstigt att inte tro på något. Tänk dig att du är uppväxt i en värld där det inte är naturligt att kritiskt granska information eller tillåtet att bilda sig en egen uppfattning. Sedan barnsben har du lärt dig att "Så här ser världen ut" och ingen har kunnat bevisa att den inte är så. Att säga att det inte finns gudar är som att säga att **jorden inte är rund**.

Sammanfattning

Religionen - Thang och Tekla

Inspiration: Taoism, Yin och Yang.

Den vanligaste religionen i denna del av världen (Danalien + grannländerna) oavsett ras.

Världen är som en vågskål med ordning/kaos, sol/måne, vitt/svart och så vidare.
Symbolen för religionen är en vågskål.

Guden Thang

Står för ordning, ljuset, rationalitet, födelsen, solen och sötvattnet.
Symbol = Sol

Guden Tekla

Står för kaos, mörkret, kärlek, döden, månen och saltvattnet.
Symbol = Måne

Religionen - Livets Nyckel

Inspiration: Katolicismen.

Detta är en religion som är relativt ny i denna del av världen men som har vuxit sig allt starkare den senaste tiden.

Det finns bara en gud. Den som tjänar den enda guden och inte lever i synd kommer till paradiset efter döden.
Den som lever i synd kommer förevigt att vandra ensam i Mörkret.

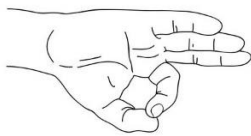
Nyckeln är en viktig symbol. Nyckeln symboliserar "nyckeln till livet", "nyckeln till paradiset" eller "nyckeln till den Högste". Men nyckeln kan även låsa ute det som vill oss illa och kan därför även användas som en beskyddarsymbol. Att bära en nyckel runt halsen är inte ovanligt.

Som troende hälsar du på andra individer genom att sätta ihop ena handens pekfinger med tummen (bilda tecknet för OK).

Sedan vrider du handflatan uppåt om du vill låsa upp = positivt, hälsa artigt, välkomna, "gud vare med dig", osv.



Vrid handflatan nedåt om du vill låsa ute = negativt, "nej tack", du är inte välkommen, jag gillar inte dig, jag vill inte gifta mig med dig, osv.



Religion – Fëon

Inspiration: Druider, naturandar.

Denna religion härstammar från och har sin största spridning bland alverna. Då främst hos de alver som inte lever bland andra raser såsom i t.ex. Tol-Taurë, Corinne, Tzan-Terek och skogarna Lataurë och Faralor i Danalien.

Bland människor går den under namnet Själen.

Allt i naturen hänger samman i en enda naturkraft (Fëon). Fëon finns i allt från stenen och vattnet till träden och personers själar. Det är tack vare vördnad inför Fëon och tillbedjan till Itára (skaparen) som alverna får sitt eviga liv.

Symbol för religionen är livets träd.

Religion - Thang och Tekla

Inspiration: Taoism, Yin och Yang.

Den vanligaste religionen i denna del av världen (Danalien + grannländerna) oavsett ras.

Trosuppfattning

Världen är som en vågskål med ordning/kaos, sol/måne, vitt/svart och så vidare. En del vill att vågskålen ska vikta till förmån för ordning medan andra vill att den ska vikta åt kaoset. De finns även de som vill att den hela tiden ska ligga i balans. Det enda man vet säkert är att vågskålen ständigt pendlar och att detta är naturligt i livets olika faser.

Symbolen för religionen är en vågskål.

Guden Thang

Står för ordning, ljuset, rationalitet, födelsen, solen och sötvattnet.

Symbol = Sol

Guden Tekla

Står för kaos, mörkret, kärlek, döden, månen och saltvattnet.

Symbol = Måne

Skapelsen

I början fanns det endast ordning. Alla varelser föddes för att tjäna guden Thang och alla varelser lydde gudens befallningar. Det fanns inga krig, ingen svält och alla tog hand om varandra. När livet för en individ var på väg att ta slut förbereddes personen i stillhet. Sedan fick personen fridfullt träda in i Teklas dödsrike.

Allt skulle dock komma att förändras snabbt. En orkshövding vid namn Kvasogh ville inte träda in i dödsriket och gick i stället emot guden Thangs vilja. Kvasogh lät förstöra porten till dödsriket vilket gjorde guden Tekla vansinnig, då denne trodde att Thang låg bakom det. I vredesmod skickade Tekla sina demoner in i världen för att skapa kaos och förgöra den värld som Thang hade skapat.

Världen kastades in i en rad krig och granne slogs mot granne och maten räckte inte längre till för alla. Guden Thang tappade så småningom helt kontrollen över världen och den kastades in i ett totalt kaos. Guden Thang tog då sin hand från världen och lät varje varelse klara sig själv.

Efter flera år av oordning och kaos började människor, alver och orcher hitta tillbaka till en sorts ordning och de började leva i fred igen. Långsamt växte ordningen sig starkare i kaoset fram till i dag då det är balans i många delar av världen.

Gudarna idag

De allra flesta är övertygade om att Thang inte längre finns i världen, men att Thang ständigt vakar över dem och då och då hjälper folk på traven. Om folket visar sig värdiga igen,

kommer guden att återkomma och skapa fred i världen. Den som dör för Thang idag kan komma att återuppväckas den dagen då Thang återkommer.

Tekla styr fortfarande i dödsriket men vistas sällan i världen. I stället är det via dennes tjänare som Tekla påverkar världen. Att träda in i dödsriket är en naturlig del av livet. Det är därför naturligt att tillbe Tekla i samband med döden.

Religion - Livets nyckel

Inspiration: Katolicismen

Denna religion är hämtad och modifierad med tillåtelse från lajvkampanjen Kastaria.

Detta är en religion som är relativ ny i denna del av världen men som har vuxit sig allt starkare den senaste tiden. Den har sitt nuvarande huvudsäte i Flodana och har fått stor spridning i världen tack vare slavhandeln. Religionen härstammar från landet Nubass i den södra delen av den kända världen. Enligt Livets Nyckel är det nu år 509 efter att De heliga påbuden översattes till De tolv sanningarna.

Trosuppfattning

Det finns bara en gud, den Högste. Den som tjänar den Högste och inte lever i synd kommer att komma till paradiset efter döden.

Den som lever i synd kommer förevigt att vandra ensam i Mörkret.

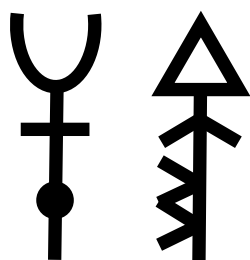
De som inte varit tillräckligt fromma för paradiset men heller inte i tillräcklig syndiga för Mörkret kommer hamna i Dvalan. Där kommer de få vänta tills de föds på nytt under den store Återuppväckelsen som kommer.

Nyckeln

Nyckeln är en viktig symbol i religionen. Nyckeln symboliserar "nyckeln till livet", "nyckeln till paradiset" eller "nyckeln till den Högste". Men nyckeln kan även låsa ute det som vill oss illa och kan därför även användas som en beskyddarsymbol.

Att bära en nyckel runt halsen är inte ovanligt.

På baner, flaggor, skyltar, kläder eller liknande används ofta dessa två symboler för religionen.



Låsa upp/Låsa ute

En nyckel med tänderna uppåt på en husvägg är välkomnande och indikerar att man gärna tar emot gäster.

En nyckel med tänderna nedåt indikerar att man inte är hemma eller inte vill bli störd.

Det finns en kyrklig förordning om att nyckeln ska vara exakt 20 cm lång om den ska sitta på väggen eller på en stolpe utanför lägret. Storleken på den som bärs runt halsen kan variera och är inte bestämd.

Hälsning - Låsa upp/Låsa ute

Som troende hälsar du på andra individer genom att sätta ihop ena handens pekfinger med tummen (bilda tecknet för OK).

Sedan vrider du handflatan uppåt om du vill låsa upp = positivt, hälsa artigt, välkomna, "den Högste vare med dig", osv.



Vrid handflatan nedåt om du vill låsa ute = negativt, "nej tack", du är inte välkommen, jag gillar inte dig, jag vill inte gifta mig med dig, osv.



Att finna Nyckeln

Att finna nyckeln till paradiset är en dröm för många av de troende och menat som en metafor. Vissa menar dock att nyckeln till paradiset inte bara är en metafor utan att den går att finna i uppenbarelser eller som ett fysiskt objekt. **Den Högste** visar var nycklarna är gömda till de som har gjort stordåd eller glatt den Högste extra mycket. Denna uppfattning har stor spridning bland pilgrimer och missionärer.

Äktenskapet

Äktenskapet är en central del inom religionen. Det kan bara ingås mellan två individer (samma eller olika kön). Det är endast tillåtet att föda barn inom äktenskapet, men adoption är även det starkt uppmuntrat. "Den som ger sig hän utanför äktenskapet hädar det som kyrkan fört samman". Symbolen för äktenskap är ett band med två nycklar i som ofta hängs över parets säng eller i dörröppningen. Paret kan även bära var sitt sådant band.

Helgon och relik

Det är inte bara den Högste som dyrkas utan även helgon och relik. En person kan endast bli helgonförklarad av kyrkans högsta ledare, Påven. Ofta sker detta efter personens död.

Ett helgon är som en felfri "superhjälte" och lär ha krafter utöver denna värld. Ett helgon kan hjälpa än i händelse av nöd eller svårighet. Att äga ett föremål (relik) som ett helgon har haft i sin ägo anses var mycket fint och ger status. En relik ger de som ber i närheten, bättre kontakt med den Högste eller helgonet.

Heliga skrifter

- Den heliga skriften är berättelsen om den Högste och om hur allt skapades.
- De heliga påbuden är en stor stenpelare i landet Nubass med inristningar från den Högste. Dessa har översatts till de tolv sanningarna och ingår i Den helige skriften. Pelaren tros vara flera tusen år gammal och kraftigt bevakad av kyrkan.
- Bönerullarna. I samband med bön är det inte ovanligt att besökare får små bönerullar med bönerna nerskrivna på. Dessa anses heliga och ska behandlas därefter.

Platser för tillbedjan

Runt om i världen finns det dedikerade kyrkor, kloster och katedraler till Livets nyckel. Att be i någon av dessa gör att man kommer närmare den Högste. Ute på landsbygden är det dock vanligare med ett enklare altare under bar himmel.

Kyrkans folk

De som normalt utför gudstjänst kallas präster. Alla präster ska vara prästvigda och har då rätt att utföra ceremonier, ta emot bikt eller ge bot.

Tilltal

När man tilltalar en präst eller munk/nunna säger man normalt fader eller moder följt av efternamnet.

Biskop = Ers nåd.

Ärkebiskop = Ers höghet.

Kardinal = Ers eminens.

Påven = Ers helighet.

Böner

De tolv sanningarna

1. Den Högste är den enda sanna guden.
2. Kyrkan är den Högstes redskap i världen.
3. Den som dödar hädar den Högstes skapelse.
4. Den som stjälar hädar den Högste.
5. Den som far med osanning hädar den Högste.
6. Den som ger sig hän utanför äktenskapet hädar det som kyrkan fört samman.
7. Den som står efter gudalikhande makt hädar den Högste.
8. Den som klagar över sin plats i skapelsen hädar den Högste.
9. Den som föraktar de sämre lottade och svaga hädar den Högste.
10. Den som hyser tilltro till den Högstes styrka finner alltid sanningen.
11. Den som följer den Högstes sanning har ett rent hjärta.
12. Den som har ett rent hjärta vacklar aldrig i tro på den Högste.

Den Högstes bön

Den Evige och allsmäktige,

Mörkrets fördrivare.

Hjälp oss i de uppgifter Du ålagt oss,

och led oss genom de prövningar som möter oss.

Öppna våra ögon för att genomskåda Mörkrets frestelser,

och skydda oss från allt ont.

Prisa den Högste.

Trosbekännelsen

Vi tror på den Allsmäktige, världens Skapare och Mörkrets fördrivare. Sanningens gud som skyddar oss från Mörkret och leder oss till evigt liv i härlighet.

Välsignelsen

Må den Eviges stillhet uppfylla er.

Må Skaparen beskydda er ifrån Mörkret.

Må ni vandra med den Högstes välsignelse och i frid.

Vill du utveckla denna religion föreslår vi att du använder Kastarias texter som grund:

<http://www.svartaqalten.se/varlden/religion.shtml>

Religion – Fëon

Inspiration: Druider, naturandar

Denna religion härstammar från och har sin största spridning bland alverna. Då främst hos de alver som inte lever bland andra raser såsom i t.ex. Tol-Taurë, Corinne, Tzan-Terek och skogarna Lataurë och Faralor i Danalien.

Bland människor går den under namnet Själen.

Trosuppfattning

Allt i naturen hänger samman i en enda naturkraft (Fëon). Fëon finns i allt från stenen och vattnet till träden och personers själar. Det är tack vare vördnad inför Fëon och tillbedjan till Itára (skaparen) som alverna får sitt eviga liv.

Symbol för religionen är livets träd.

Skapelsen

Gudomen Itára vandrade ensam i världen och levde i harmoni med naturen. Men Itára kände sig ensam och byggde därför en födelsekammare av stenar som Itára la i en stor cirkel. Sedan tog Itára ner stjärnor från himmelen och skapade varelserna.

Av stjärnans ljus skapades alverna. Av dess strålar skapades de andra raserna och alla djuren. När Itára var färdig återstod bara mörkret efter stjärnan och ur mörkret skapades orcherna.

Varelserna levde i perfekt harmoni med varandra i flera tusen år. Det rådde fred och ingen svalt eller led nöd. Itára lärde alverna allt om Fëon och hur döden inte var slutet utan att själen lever vidare i någon annan.

Men orcherna var avundsjuka på alverna och att Itára favoriserade dem. De gjorde därför uppror mot Itára och de använde sin svarta magi till att släppa ut demoner i världen som korrumpa sinnena på alverna och människorna så att även de vände sig mot Itára. Itára drevs nu på flykt bort från världen som kastades in i kaos. Granne slogs mot granne och ett flertal krig bröt ut.

Avbönen

Då alverna hade evigt liv kunde de också minnas hur världen en gång var innan orcherna kastade världen in i kaos. De insåg därför sina misstag och önskade att återställa harmonin i världen. De började därför bygga stencirklar på de platser där Itára brukade vara. I stencirklarna började de hålla ritualer i hopp om att Itára en gång skulle återkomma.

En av dessa ritualer består av att det uppförs en 4-5 meter hög träfigur med vitt hår. Efter flera dagars tillbedjan tänds så träfiguren på, i hopp om att dess ljus ska leda Itára tillbaka till världen.

Tidräkning

Dagen då alverna skapades kallas Medvetandedagen och är starten på alvernas tideräkning. Se mer under tideräkning.

Platser för tillbedjan

Runt om i världen finns det stencirklar byggda. Dessa är heliga för de flesta alver och är en plats för tillbedjan till Itára.

Då Fëon finns överallt i allting så kan tillbedjan ske var som. Även om Fëon mer handlar om hur man är och agerar än tillbedjan.

Ceremoniledare

Ritualer leds oftast av en Istyar som kan liknas vid en präst. En Istyar ska ha minst 20 års träning innan denne får leda en ritual.

Astrologi

Då alverna och allt liv är skapta ur stjärnorna så är Astrologi väldigt viktigt inom religionen och de mest framstående astrologerna i världen är alver. De är högt aktade då de studerar himlakropparnas rörelser samt deras inbördes ställningar. De kan sedan dra slutsatser om världens och folks öden. De har utgör därför ofta en viktig del i ceremonierna.

Raser

Vi har i princip en "klassisk lajvsyn" på våra raser, men du bör läsa på om den ras du tänkt spela eftersom vissa har specialregler.

Det som förklaras under detta kapitel är endast en generalisering av de raser som finns i världen. Hur olika raser beter sig och hur de ser på andra beror till stor del på ifrån vilken del i världen de kommer. Det förekommer stor variation inom raser såväl som mellan raser. Det är helt ok att gestalta raser på ett annat sätt än det som står under detta kapitel.

Spela en ny ras

Vill du spela en ny ras som du själv skapat, ska du ansöka om detta hos arrangören först i god tid innan lajvet (info@morgondagensgryning.se). Vi vill att de som spelar nya raser ska få känna sig unika och bli behandlade därefter. Vi kommer därför vara restriktiva med att tillåta nya raser och vi har en begränsning på hur många nya raser vi tar in till varje nytt lajv.

Människorna i Danaliens ungefärliga syn på andra raser

Nedan presenteras en generaliserad bild av vad människorna i Danalien tycker om andra raser.

Skogsalver

Ses som ett ädelt och tillförlitligt folk som håller sig för sig själva. Man gör klokt i att inte reta upp dem.

I kriget mot mörkeralverna från Corinne och Tzan-Terek höll de sig passiva inne i sina skogar. De människor som kommer från östra Danalien ser därför skogsalver som fegisar och de får där bära skulden för att kriget gick så dåligt. Hatbrott mot skogsalver börjar bli allt vanligare i östra Danalien.

Mörkeralver

Ses som ett farligt folk som man ska hålla sig borta ifrån. De kan ofta säga en sak, men smider samtidigt hemliga planer bakom ryggen på dig. De har ofta stora rikedomar, vilket gör att många söker sig till dem då de brukar betala bra.

I östra Danalien ser man på mörkeralver med stort förakt. Många kände någon som stupat i kriget mot dem. Ingen skulle kunna tänka sig att stå på samma sida som en mörkeralv vid ett slag. Hatbrott mot mörkeralver i östra Danalien är mycket vanligt.

Västra Danalien drabbades inte av Corinnes och Tzan-Tereks invasion varvid de är mer välkomna i de västra **delarna** av landet. De ses mer som vänner då de hjälpte till i att stoppa orcherna från Shakauzg när de gick in i Danalien och de västra förläningarna tvingades skicka folk till fronten.

Högalver

Lever oftast bland människor i städerna och tillhör oftast den snobbiga överklassen och beter sig därefter. De är rika och har ofta ganska mycket makt. Därför bör de respekteras. I Danalien ser man högalverna som något fega, då det var ytterst få av dem som deltog i krigen mot Corinne och Tzan-Terek. Men det är inget man säger till dem. De har även beskyllts ligga bakom att det gick så dåligt i kriget och att endast människor "offrades" i kriget. Vissa säger att det har hört att högalverna stödde mörkeralvernas invasion

ekonomiskt, men inga bevis för detta har någonsin presenterats. Detta gäller främst östra Danalien.

Svartfolk

Detta är ett barbarfolk som man ska hålla sig så lång ifrån som möjligt. De ställer bara till med problem när de rånar, skövlar och bränner ner byar.

I östra Danalien har de bättre anseende än mörkeralverna. Det var ju svartfolken som till slut stoppade mörkeralvernas framfart i Danalien. Nu ockuperar de visserligen "vår" mark som de tog från mörkeralverna, men man vet i alla fall var man har dem.

I västra Danalien ses de som ett problem som måste ut ur landet så att soldaterna som tagits från de västliga förläningarna kan kallas hem igen.

Knytt och Älvor

Ses som mystiska varelser som man gör klokt i att hålla på avstånd. Det sägs att de för med sig olycka och att folk kan gå i fördärvet om de kommer för nära ett knytt eller älva. Knytt sägs också vara tjuvar.

Troll

De är varelser med stor styrka som man inte ska bråka med. Man ska akta sig för att inkräkta på skogstrollens revir då de kan bli aggressiva.

Människor

Människor

Människor är den mest spridda rasen i världen och de lever oftast i byar eller städer. De klär sig i stort sätt i vad som helst, och deras kläder speglar ofta vilken kultur de kommer från eller vilken status de har. Samhället har ofta en tydlig hierarki med t.ex. överklass och bönder. En människa ska alltid visa vördnad och underlägsenhet mot överheten. Människor kan ses tillsammans med de allra flesta raser, men de är i allmänhet väldigt skrockfulla och rädda för andra raser. I samhället behandlas alla lika oberoende av kön och det finns inget yrke som inte kan innehas av en man eller en kvinna.

Amazoner

Amazoner lever mestadels i byar men kan även uppföra städer med stora tempel eftersom religion ofta är en viktig del av kulturen. Kulturen är matriarkalisk, vilket betyder att kvinnan i regel har högre status än mannen och hon har oftare en högre maktpositionerna i samhället, men det finns undantag. Amazoner klär sig oftast i skinn från bytesdjur och använder tyger i skogens och havets färger. Rustningar görs av läder. Folket smyckar sig gärna med snäckor, slipade stenar, polerat trä, fjädrar, m.m. Vita pärlor bär endast kvinnor som har fött barn. Amazonerna bor numera främst längs Zibas kust i sex byar. De flyttade dit efter att deras marker, på ön Eirann, blev invaderade och de tvingades fly.

Amer

Krav: Vill du spela Ame bör du kontakta lajvföreningen LRS som har gestaltat rasen under hela lajvkampanjen.

Amer är ett nomadsläkte som lever utspritt i Danalien och främst livnär sig på jakt. Kontakten med andra varelser är sporadisk, då de oftast håller sig för sig själva. Dock kan man träffa på dem vid marknader när de är där för att köpa verktyg eller liknande. Amerna värnar om naturen och skogen, främst eftersom det är deras jaktmarker och därför inte bör förstöras. Skogsalver och amer kommer därför oftast bra överens. Det kan ibland vara svårt att tala med amerna eftersom de envisas med att inte utse en ledare, utan alla i amegruppen ska vara med, och alla i amegruppen skall få bestämma eftersom de alla har samma ställning.

Drakoner

Drakoner lever nästan uteslutande på den flytande ön [Drakonien](#) som tycks följa havsströmmarna i havet, men det händer att några stannar kvar på fastlandet. De är det enda folkslaget som kan prata med drakar och resonera med dem (inte samma sak som att styra dem). De anlitas därför ofta för att ta hand om drakrelaterade problem. Ansiktsmålningar är vanliga inom kulturen och då särskilt drakmotiv eller drakfjäll. Men också fartyg och luftskepp är vanliga motiv, då många livnär sig på den handel som utbyts i samband med att ön passerar en kust. De klär sig oftast i vackert färgade tyger. Hela folket är könslost och benämns uteslutande som Hen.

Alver

Du behöver inte tala något av alvspråken för att spela alv, men ett par ord eller fraser förhöjer stämningen. [Här kan du hitta en ordlista på quenya](#) eller så söker du på nätet.

Skogsalver

Krav: Alvöron

Skogsalver känns lättast igen på deras spetsiga öron och att de oftast går klädda i skogsnära färger så som grönt och brunt.

De sägs vara skogens barn och skulle aldrig hugga ner ett träd om det inte fanns en väldigt bra anledning. Deras boplatser ligger i symbios med skogen och de håller sig oftast ifrån andra raser men kan ibland ses tillsammans med knytt och andra av skogens varelser.

Skogsalver lever precis som alla alver ett evigt liv och kan inte dö av ålder. De mognar lika snabbt som människor men behåller sina ungdomliga drag och hälsa.

De lever i ett väldigt jämställt samhälle och gör ingen skillnad på könen.

Mörkeralver

Krav: Mörkeralver ska ha vitsmink och alvöron.

Mörkeralver har likt skogsalver spetsiga öron. Deras ansikte är vita och de går oftast klädda i svart.

Även mörkeralver tillhör släktet alver men anses vara "det svarta fåret" i familjen. Till skillnad från skogsalverna värnar de inte så mycket om skogen utan kan hugga ner träd för utsiktens skull eller för att utvidga en bosättning.

Mörkeralverna kommer inte alltid så bra **överens** med någon annan ras då de anser sig vara den högsta rasen och inte behöver beblanda sig med andra raser.

Mörkeralver lever precis som alla alver ett evigt liv och kan inte dö av ålder. De mognar lika snabbt som människor men behåller sina ungdomliga drag och hälsa.

De lever i ett väldigt jämställt samhälle och gör ingen skillnad på könen.

Högalver

Krav: Alvöron

Högalver har likt alla alvraser spetsiga öron. De bor oftast i städer tillsammans med människor och klär sig ofta i fina kläder. De anser sig stå över människorna i sin omgivning och beter sig därefter. De ses som snåla och snobbiga av sin omgivning.

Det finns städer som endast bebos av högalver. Dessa städer är då ofta vackert utsmyckade och rika.

Högalverna lever som alla alver ett evigt liv och kan inte dö av ålder. De mognar lika snabbt som människor men behåller sina ungdomliga drag och hälsa.

De lever i ett väldigt jämställt samhälle och gör ingen skillnad på könen.

Ökenalver

Krav: Alvöron

Ökenalver har likt alla alvraser spetsiga öron. De bor oftast i mindre samhällen i ökenområden i världens södra delar och klär sig i praktiska kläder. De är ofta vänliga mot sina gäster men deras seder kan verka väldigt främmande även för andra alver. Det är väldigt lite känt om ökenalverna men det ryktas att de har en stor stad vid en oas mitt i öknen.

Ökenalverna lever som alla alver ett evigt liv och kan inte dö av ålder. De mognar lika snabbt som människor men behåller sina ungdomliga drag och hälsa.

De lever i ett väldigt jämställt samhälle och gör ingen skillnad på könen.

Drower

Krav: Alvöron, vitt hår och mörkgrå/svart smink.

Drowalver har likt alla alvraser spetsiga öron, men till skillnad från de andra alverna lever de ofta under marken i större grottsystem (fästen). De känns lättast igen på sin svarta hy och sitt vita hår. Klädseln går ofta i mörka färger.

Det är väldigt lite känt om drower i denna del av världen.

Drower lever som alla alver ett evigt liv och kan inte dö av ålder. De mognar lika snabbt som människor men behåller sina ungdomliga drag och hälsa.

Halvalver

En alv och en människa kan få barn tillsammans. Barnet föds då som halvalv och ärver oftast alvens öron men inte alltid. En halvalv kan dock inte själv få barn.

Skogsfolk

Knytt

Krav: Knytt ska ha smink (förslagsvis grön).

Knyttens känns lättast igen på deras ofta udda hudfärger och beteende. De klär sig i det de kan komma över och har oftast ganska trasiga kläder. De sägs vara skogens barn och sköter om träden. Deras språk är inte det bästa och ett ord kan betyda många olika saker. De håller till uteslutande i skogen och bor där det finns mat för stunden. Därför är det inte helt ovanligt att hitta knytt i närheten av skogsalver.

Knyttens är i stort sätt inte rädda för någon ras utan är nyfikna på allt och alla, de är dock lite rädda för eld och går därför aldrig för nära ett läger som de inte känner sig trygga i. Knytt litar på allt de hör och har väldigt svårt att behålla hemligheter. Knytt går aldrig beväpnade eller i rustning. Knytt är könlösa och bör därför benämnas det eller den i stället för han eller hon.

Speciella regler för knytt:

- Om ett knytt känner sig hotat kan de kasta magin Stanna ("Arcana – Stanna, dina fötter snärjs av rötter och du kan inte röra fötterna på 1 min") på en person. Personens fötter snärjs då av rötter och personen kan inte röra fötterna på 1 min.

Älvor

Krav: Älvor ska ha spetsiga öron.

Inspiration: Älvor från folktro.

Känns igen på att de går uteslutande i genomskinliga och ljusa, vita, klädsel. De bor i skogen där de samlar bär och frukter, och busar med alla varelser som kommer in i deras domäner. Deras hyss är dock aldrig av elak natur, men om en varelse skulle ta skada är de djupt ångerfulla och gör allt för att gottgöra denna.

Älvor är inte direkt rädda för något. Det är därför inte helt sällsynt att se älvor busa bland orcher eller liknande. De litar på allt de hör och har väldigt svårt att behålla hemligheter. Älvor går aldrig beväpnade eller i rustning. Älvor är könlösa och bör därför benämnas det eller den i stället för han eller hon.

Speciella regler för älvor:

- En älva kan kasta magin Följ med ("Arcana - Följ med mig, jag är nu det finaste du sett") på en person. Denna person ser då älvan som något av det finaste den sett och vill följa efter älvan. För trollningen är dock lätt bruten av en örfil av en kamrat eller liknande.

Vattenälvor

Krav: Vill du spela vattenälva ska du kontakta arrangörerna innan. Just nu gestaltas de av Iska Tegmark och Emma Ekeblad.

Vattenälvor klär sig oftast i ljusa färger med blåa inslag. De bor uteslutande i närheten av vattendrag men kan vistas långa stunder på land.

Ingen har någonsin träffat på en vattenälva utanför Ärkemagikerns dal. Utan det verkar vara en unik ras för dalen. Som tur är verkar de inte vara farliga, utan snarare vänliga.

Vattenälvor är egentligen inte älvor utan verkar vara något annat, men de har fått det namnet av de första som fann dem på grund av att deras utseende liknar älvor.

Väldigt lite är känt om dem men det finns de som hävdar att de kan byta form och bli ett med vattnet och följa strömmen för att sedan bli en vattenälva igen på en annan plats.

Din roll har aldrig tidigare träffat en vattenälva. Hur reagerar den på det?

Dryader

Dryader känns lättast igen på deras lätta klädsel i **skogsnära** färger. Men färgen på kläderna kan variera beroende på var de har vuxit upp. De lever oftast djupt inne i skogarna och har näst intill ingen kontakt med andra raser än knytt och älvor. De är därför väldigt sällsynta och det är få som någon gång har träffat en dryad. Dryaderna är i regel mycket sällskapsskygga varelser och gömmer sig oftare för besökare än visar sig för dem.

En dryad är en träande och följer trädets livscykel. Om dryadens träd blir gammalt och sjukt, så blir också dryaden gammal och sjuk. Om trädet skulle dö, så dör dryaden samtidigt, och vise versa.

En dryad bär inte vapen utan använder magiska förmågor för att skydda sig och sitt träd. Dryaden kan nämligen kontrollera all växtlighet i en radie av 50 meter från sitt träd, och kan där få rötter att böja sig och blommor att blomma när de vill. Det kan därför vara väldigt farligt att gå in i en dryads domän, beroende på dryadens **sinnelag**. Det finns många historier om personer som har blivit **lurade** in i en dryads domän och aldrig kommit därifrån, då dryader inte alltid är snälla.

Speciella regler för dryader:

- En dryad kan kasta magin Stanna ("Arcana – Stanna, dina fötter snärjs av rötter och du kan inte röra fötterna tills jag säger till") på flera personer inom en radie av 50 meter från sitt träd. Offrens fötter snärjs då in i rötter och de måste stå stilla tills dryaden väljer att släppa personen.
- En dryad kan kasta magin Följ med ("Arcana - Följ med mig, jag är nu det finaste du sett") på en person inom en radie av 50 meter från sitt träd. Denna person ser då dryaden som något av det finaste den sett och vill följa efter dryaden. Magin släpper om dryaden tappar ögonkontakt med sitt offer längre än 1 min (man kan som offer inte titta bort).
- En dryad kan lägga en dryadförbannelse på en person, vilket innebär att offret binds till ett träd och kan inte gå längre än 2 meter från trädet ("Arcana – Du binds till detta träd och måste hålla dig 2 m från det, skadas det, skadas du"). Om trädet skadas, skadas personen. Dryaden kan bara binda en person åt gången. Magin varar tills dryaden väljer att släppa personen.

- En dryad dör om dess träd dör. Om ett träd skadas, skadas dryaden. (Man får inte hugga ner trädet på riktigt, men man kan spela på att man har huggit ner det om man hugger det med en bofferyxa i cirka 10 min).

Skogstroll

Krav: Ska ha grönsmink (bör vara storvuxen).

Inspiration: Troll från Sagan om ringen och The Hobbit. Stora ointelligenta djur.

Känns lättast igen på deras storlek, klädsel, lukt och utseende. Deras klädsel består i stort av det de kan komma över och de är ganska dumma. Ibland fångas de in för att användas som arbetskraft då de är väldigt starka.

Ett skogstroll kan bli mycket gammalt och föda många barn. De bor i familjer på ett revir och bygger aldrig upp stora samhällen. Även om någon skulle ströva omkring på deras revir gör det inget så länge maten räcker eller de inte kommer för nära deras boplatz.

Skogstroll håller sig inom sin egen ras ganska så mycket och har inget behov av att prata med andra raser. De tillbringar sina dagar med att samla mat i stället.

Beväpning har de inte så ofta, men det är inte ovanligt att se dem ströva runt med en påk eller trädstam på ryggen för att slå ner sin mat med.

Trollen vakar oftast över familjens revir och kan bli i mycket aggressiva om man kommer för nära deras hem. Särskilt om det finns trollungar i närheten. En varning utfärdas varje år runt våren då det är trollens parningstider och trollen kan bli väldigt aggressiva.

Speciella regler för troll:

- Om ett troll möter ett annat troll, kan deras revirinstinkt ta över och de ser nu sin värsta fiende och rival. Detta betyder att de oftast attackerar varandra för att försvara sitt revir. Under strider mellan två troll tål trollen väldigt mycket och de kan stå och slå på varandra länge tills något av trollen dör eller flyr. De bryr sig då inte om något annat utan siktar bara in sig på sin rival.

Bergstroll

Krav: Dessa går inte att spela då de är väldigt stora.

Inspiration: Troll från Sagan om ringen och The Hobbit. Stora ointelligenta djur.

Bergstroll är dumma, 4-5 meter höga och mycket kraftigt byggda. De är gråa i hyn och klär sig i det de kan komma över såsom djurhudar från sina byten. De lever i regel ensamma liv, men det kan hända att mindre grupper av bergstroll följs åt. Detta gäller främst de mindre och klenare bergstrollen som jagas bort från de större bergstrollens revir. Oftast är det bergstrollshonan som tar hand om trollungarna och har ett revir att skydda. Bergstrollshonan har sällan ett eget revir utan strövar fritt mellan olika.

De har en förkärlek till saker som glittrar och glimmar, som till exempel guld och silver. Det är därför inte helt ovanligt att man kan finna dem vid berg som innehåller kattguld. De rör sig ute både dag och nattetid.

Speciella regler för troll:

- Om ett troll möter ett annat troll, kan deras revirinstinkt **ta över** och de ser nu sin värsta fiende och rival. Detta betyder att de oftast attackera varandra för att försvara sitt revir. Under strider mellan två troll tål trollen väldigt mycket och de kan stå och slå på varandra länge tills något av trollen dör eller flyr. De bryr sig då inte om något annat utan siktar bara in sig på sin rival.

Grotttroll

Krav: Ska ha grått smink (bör vara storvuxen).

Inspiration: Troll från Sagan om ringen och The Hobbit. Stora ointelligenta djur.

Grotttroll är en mindre variant av bergstrollen och tros även vara släkt med skogstrollen, men dessa lever nästan uteslutande i grottor i bergen och har en gråaktig hy.

De bygger aldrig upp stora samhällen utan lever i små familjer inne i bergen. De har en förkärlek till saker som glittrat och glimmar som till exempel guld och silver. Det är därför inte helt ovanligt att man kan finna dem vid berg som innehåller kattguld.

Den starkaste individen i en grupp är oftast ledaren. Det är inte ovanligt att detta är en **hona**. De rör sig helst ute på natten då solljus besvärar dem, men de kan röra sig utomhus dagtid.

Speciella regler för troll:

- Om ett troll möter ett annat troll, kan deras revirinstinkt **ta över** och de ser nu sin värsta fiende och rival. Detta betyder att de oftast attackera varandra för att försvara sitt revir. Under strider mellan två troll tål trollen väldigt mycket och de kan stå och slå på varandra länge tills något av trollen dör eller flyr. De bryr sig då inte om något annat utan siktar bara in sig på sin rival.

Fauner

Krav: Skall ha pälsbeklädda ben och horn i pannan.

Fauner känns lättast igen på deras pälsbeklädda ben och deras horn i pannan. De bär oftare lättare klädsel på överkroppen. De är mycket sällsynta och lever djupt inne i skogarna, där de sällan kommer i kontakt med annan än knytt och andra skogsfolk. Därför är det väldigt ovanligt att andra raser någonsin har sett en faun.

De vakar ofta över skogen och marken, och brukar bara komma fram ur skogarna när det är något som är "fel" med skogen.

En faun kan bli mycket gammal men lever inte ett evigt liv som alver. Beväpning består oftast av spjut eller liknande men de brukar föredra att inte använda dem. I stället använder de sig av skyddsmagier som de frammanar via ritualer.

Speciella regler för fauner:

- Fauner kan ha olika skyddsmagier som läggs via ritualer som är till för att skydda naturen. Vi har i nuläget inte bestämt vilka magier detta ska vara, så prata gärna med arrangören om du vill spela detta och vilka magiska förmågor du vill ha.

Jättar

Krav: Dessa går inte att spela då de är väldigt stora.

Jättar tillhör mytologin och sagornas värld. I den beskrivs jättar som 4-5 meter långa och kraftiga. Ofta beskrivs de med vitt hår och svarta kläder, men det kan skilja sig mellan historieberättarna. Enligt historierna var jättarna mycket smarta och de ska ha levt i samhällen tillsammans med andra raser. Ofta handlar historierna om hur jätten förtrycker sin omgivning och om hur människor, alver eller orcher lyckas överlista jätten och tillslut döda den eller driva den på flykt.

Dvärgar

Urdvärg

Krav: Du ska ha dvägestetik på **din utrustning**.

Inspiration: Dvärgar från Sagan om ringen och The Hobbit.

Det är inte många som har sett en urdvärg. Bland de få som säger sig ha sett en urdvärg är det ännu färre som talar sanning.

De lever nästan uteslutande i stora gruvsystem under marken (fästen). Ingångarna brukar vara väl försvarade och dolda vilket gör att det kan vara mycket svårt att komma in i ett dvärgafäste obemärkt. Nere i gruvorna bryter de metaller och ädelstenar som de sedan använder till sitt högt värderade och skickliga hantverk.

Dvärgar kan bli mycket gamla men har inte evigt liv. De mognar lika snabbt som människor.

Det råder ingen skillnad mellan könen när det kommer till val av yrken eller arbetsuppgifter.

Dvärgarna sätter stor vikt vid sin familj och sitt hus. Ett hus kan bestå av flera olika familjer i olika fästen.

Khazad

Krav: Du ska ha dvägestetik på **din utrustning** men behöver inte vara kort.

Inspiration: Dvärgar från Sagan om ringen och The Hobbit fast långa.

Khazad är oftast betydligt längre än urdvärgen och tillbringar också mer tid ovan jord och bedriver mer handel. De är dock fortfarande väldigt sällsynta då de brukar föredra att tillbringa sin tid i de stora gruvsystemen (fästen) där de arbetar och bor. Ingångarna till fästena brukar vara väl försvarade och dolda vilket gör att det kan vara mycket svårt att komma in i ett dvärgafäste obemärkt.

I fästenas gruvor bryter de metaller och ädelstenar som de sedan använder till sitt högt värderade och skickliga hantverk.

Khazader kan bli mycket gamla men har inte evigt liv. De mognar lika snabbt som människor.

Det råder ingen skillnad mellan könen när det kommer till val av yrken eller arbetsuppgifter.

Khazader sätter stor vikt vid sin familj och sitt hus. Ett hus kan bestå av flera olika familjer i olika fästen.

- Skägg är frivilligt och kan bidra till estetiken men är valbart för alla kön.
 - Att gå lätt böjd kan bidra till estetiken för en dvärg som arbetat i gruvgångar hela livet.
 - Viktigast är gestaltning av kultur samt dräkt, exempelvis kläder som får dig att se grövre ut.
- (Se **Sagan om ringen och** Hobbit-filmerna för inspiration)

- *Tips är att klä sig mycket runt halsen så att nacken blir mindre synlig och att nacke och axlar nästa "flyter ihop" och lite bredare, bylsigare kläder längs med kroppen. Breda bälten och kantiga former på utrustningen.*

Vandöda

Att stöta på en vandöd, gast eller liknande är något mycket ovanligt! Din karaktär har nog aldrig stött på en innan. Vi vill att ni ska spela på rädsla för dem oavsett om du är en häftig krigare eller inte.

Vandöda

Krav: Du ska ha grått eller vitt smink.

Inspiration: Zombies.

Vandöda är ingen ras utan snarare ett begrepp på döda individer som fortfarande rör sig. Med hjälp av magi hålls de "levande" och de känns lättast igen på deras vita ansikten och deras haltande gångstil samt deras stönande läten då de inte kan prata.

En vandöd person kan använda svärd eller andra närstridsvapen men saknar "finess" i sina slag. De är därför lätta att hugga ner. Problemet är dock att de reser sig igen efter cirka 1 min, samlar ihop sina kroppsdelar och fortsätter. Detta gäller även om de blivit av med huvudet som kan växa fast igen.

Vandöda gillar inte att vistas i dagsljus, då dagsljus besvärar dem. De kan vistas i skenet av eld men även det besvärar dem något. På dagarna brukar de leta upp någon skyddad plats som t.ex. en grotta eller ett träsk där de kan komma undan solljuset. Träsket är deras vanligaste "boplatz" då de där kan ta skydd mot solljus under vattnet eller under mosstuvor.

Oftast styrs de vandöda av en nekromantiker som har "skapat" dem, men om denne skulle dö, attackerar de vandöda allt levande omkring sig och strövar sedan fritt i jakt på nya byten. En vandöd kan livnära sig cirka 10 år på en människa.

Speciella regler:

- En vandöd kan inte dö av hugg eller stick utan vaknar igen efter cirka 1 min.
- En vandöd utan herre attackerar allt levande, utan att bry sig om vad det är.
- Prata med en arrangör om hur man dödar en vandöd om du ska spela detta eller ha den kunskapen.

Gast

Krav: Du skall ha vita kläder och vitt smink.

Inspiration: Spöken.

En gast är en persons själ som aldrig har fått någon ro. De kan ses i form av vilken ras som helst. Deras beteende beror på vad det är som gör att gästen finns kvar och inte rest vidare till andeplanet. De kan ibland ha tappat talförmågan och uppfattas galna, medan andra gånger kan de vara helt vettiga och tala ett klart språk. De tvistas dock om huruvida en gast verkligen existerar eller inte. Många säger att det bara är fyllehistorier eller sagor för att skrämma barnen.

En gast bär aldrig vapen som de kan döda med, då de inte kan hålla i saker särskilt länge. Dock kan det hända att de bär den utrustningen de hade på sig när de dog. Blir man slagen

av ett gästsvärd tar man ingen skada. Däremot drabbas offret av panik och flyr ("Arcana – Fly, du har drabbats av panik").

Kommer man för nära en gast kan det hända att en gast kramar om än, vilket leder till att offret svimmar av skräck ("Arcana - Svimma, du svimmar i 30 min"). Det sägs även att en gast kan ta över en annan persons kropp.

En gast kan inte vistas i ljus och skyr det mest av allt. En gast kan heller inte ta skada av något föremål (*inte allmän kunskap*).

Speciella regler:

- Ett slag med ett gästsvärd leder till att offret flyr i vild panik ("Arcana – Fly, du har drabbats av panik").
- En gästkräm resulterar i att offret svimmar ("Arcana - Svimma, du svimmar i 30 min").
- En gast kan ta över en sovande eller avsvimmad persons kropp genom magin kontrollera ("Arcana – Kontrollera, du måste göra som jag säger"). Personen måste då göra som gästen viskar till den. Förtrollningen bryts om personen kommer i närheten av en ljuskälla (gästen ska säga till när förtrollningen släpper).
- En gast kan inte vistas i ljus.
- En gast kan inte ta skada av normala föremål.

Vålnad

Krav: Du skall ha mörka/svarta kläder och dölja ditt ansikte med mask eller tyg.

Inspiration: Wraith, Nazgul från sagan om ringen.

En vålnad är likt gästen, en persons själ som aldrig har fått någon ro. Det som skiljer dem åt är att en vålnad oftare är betydligt farligare än en gast. Det går oftast inte att urskilja vilken ras de var från början och de bär mörka, svarta färger på kläderna. Deras beteende beror på vad det är som gör att vålnaden finns kvar och inte rest vidare till andeplanet. De kan i regel inte tala utan mest ge ifrån sig väsende läten och enstaka ord eller meningar.

En vålnad kan bära vanliga vapen och använda föremål om den vill vilket skiljer den från gästen.

En vålnad kan inte vistas i ljus och försöker undvika det. Den kan heller inte ta skada av normala föremål (*inte allmän kunskap*).

Speciella regler:

- En vålnad kan inte vistas i ljus.
- En vålnad kan inte ta skada av normala föremål.

Demoner

Krav: Man kan inte välja att spela en demon som ras. Vill du att din karaktär ska vara demonbesatt ska du kontakta arrangörerna i god tid innan lajvet.

En demon är egentligen inte en egen ras utan är en benämning på en **fri** själ som besitter en annan persons kropp. Själen tar oftast över kroppen och förtrycker den själ som redan finns där. Det finns dock fall där båda själarna lever i samförstånd eller där de turas om att styra kroppen.

En demon har egentligen ganska mycket gemensamt med en gäst, men det som skiljer dem åt är att en gästs själ har manifesterat sig av sig självt och blivit synlig medan en demons själ oftast är osynlig och behöver en fysisk kropp för att manifestera sig. En annan skillnad är att en gäst ofta är en persons själ som inte rest vidare till andeplanet, medan en demon **kan vara** en persons själ som kommit från andeplanet.

Svartfolk

Alla svartfolk kan röra sig ute på dagen, även om vissa föredrar natten. Du behöver inte tala svartiska för att spela svartfolk, men ett par ord eller fraser förhöjer stämningen. Här kan du hitta [en ordlista på svartiska](#) eller så söker du på nätet.

Orcher

Krav: Ska ha mörkgrå/svart smink.

Orcher känns lätt igen på deras gångstil och utseende samt att de oftast rör sig ute nattetid. Även om de kan röra sig ute på dagen. De klär sig oftast i mörka färger och rangordningen är en viktig del i orchernas vardag. Den baseras på styrka, och det som en överordnad säger gör man. Det är inte sällsynt att det är en kvinna som är den starkaste i en grupp, och därmed ledaren.

De är sällan organiserade, om de inte har en intelligent och stark ledare som de kan följa. Eftersom orcherna själva inte har mycket till hjärna utan mer muskler behövs ofta en ledare från någon annan ras.

Orcher kan ibland ses som frontlinjen i arméer men eftersom de inte är särskilt betrodda tar många avstånd från dem. En orch som blir av med sin ledare flyr ofta från slagfältet eller börjar slåss internt om vem som ska bli nästa ledare.

Uruk-hai

Krav: Ska ha mörkgrå/svart smink.

Uruk-hai är en större och intelligentare avart av orcher. Det är därför inte ovanligt att de har ledande positioner i svartfolksgrupper. Det går ofta mer upprätt än orcher och är betydligt brutalare.

Dagalush - (Svartnissar)

Krav: Ska ha mörkgrå/svart smink.

Dagalusher har kort, spenslig kroppsbyggnad med långa näsor, långa öron och vassa hakor. De är ofta ettriga, busiga och framförallt fega till sinnet. Normalt bor de i kolonier under mark men de ingår också ofta i grupper av andra svartfolk som kan skydda dem. I dessa grupper står det nästan alltid lägst i rang och får äta sist.

Kläderna är väldigt enkla och praktiska och går i mörka färger. Det är inte ovanligt att de är prydda med fågelben, fjädrar eller annat fint de hittat.

Dagalusher tänker i regel väldigt kortsiktigt, vilket ibland gör att deras liv blir korta då de stjäls från fel orch.

Khapûl - (Vättar)

Krav: Ska ha mörkgrå/mörkgrön/svart smink.

Khapûler är lika Dagalusher till utseende och kroppsbyggnad men är mer kvicktänkta och smidiga vilket gör att de lämpar sig bra för jakt eller spaning. De tyr sig ofta till andra svartfolksgrupper där de kan få skydd av de större orcherna.

Kläderna är väldigt enkla och praktiska och går i mörka färger.

Burzum Tarki - (Skuggmänniskor)

Skuggmänniskor är människor som är födda och uppvuxna tillsammans med orcherna och ingår i deras samhälle, ofta som slavar. De har en plats i svartfolksgruppen, men leder den sällan eftersom de inte har samma styrka som en orch eller en uruk-hai. I övrigt skiljer de sig inte mycket mot vanliga människor, men klär sig ofta i mörka färger. De ska dock inte förväxlas med de människoslavar som svartfolken tar.

Olog-hai - (Svarttroll)

Krav: Ska ha mörkgrå/svart smink (bör vara storvuxen).

Svarttroll kan vara lite svårt att utskilja från annat svartfolk bortsett från att de oftast är större och starkare. De har aldrig en ledande position trots sin styrka då de i regel är väldigt dumma. De utnyttjas i stället som arbetskraft eller som krigare av andra svartfolk. Svarttrollen bygger aldrig upp större samhällen, utan lever i stället i mindre grupper inom ett revir. De har en förkärlek till saker som glittrat och glimmar som till exempel guld och silver. Det är därför inte helt ovanligt att man kan finna dem vid berg som innehåller kattguld. Den starkaste individen i en grupp är oftast ledaren. Det är inte ovanligt att detta är en hona. De rör sig helst ute på natten då solljus besvärar dem, men de kan röra sig utomhus dagtid.

Speciella troll regler:

- Om ett troll möter ett annat troll, kan deras revirinstinkt ta över och de ser nu sin värsta fiende och rival. Detta betyder att de oftast attackerar varandra för att försvara sitt revir. Under strider mellan två troll tål trollen väldigt mycket och de kan stå och slå på varandra länge tills något av trollen dör eller flyr. De bryr sig då inte om något annat utan siktar bara in sig på sin rival.

Uppförande

Nedan följer några tips på hur vi anser att du bör bete dig under lajvet:

Skilj mellan off- och inlajv

Tänk på att det du vet kanske inte din rollperson vet. Får du reda på information offlajv får du inte använda denna inlajv för att skaffa dig fördelar. Spela din roll och vad denne vet.

Skilj mellan roll och person. Gräl och annat som sker på lajv är inlajv. Personen är antagligen inte sur på dig på riktigt.

Du är del av allas upplevelse. Tänk på att det inte bara är din egen upplevelse som är viktig. Det är därför viktigt att du uppför dig som din roll borde och att dina kläder och din utrustning är anpassad för lajv. Vita gymmaskor och jeans är förbjudet!

Prata inte offlajv - du hörs och syns. Tänk på att det finns personer i närheten som inte vill höra off-snack. En tältduk stoppar inte ljud. Den enda platsen där det generellt är ok att prata off är off-området, inte när man badar eller ska sova på kvällen.

Kränkningar och diskrimineringar relaterade till off-egenskaper såsom kön, sexualitet, etnicitet, funktionshinder och liknande kommer inte accepteras under lajvet. I de allra flesta kulturer i lajvvärlden görs ingen skillnad i värdering mellan könen. Alla har samma rättigheter och skyldigheter och det finns inga yrken eller positioner som endast är för kvinnor eller män.

Spela gärna på förtryck utefter in-egenskaper såsom status, klass, familj, ras, kultur, yrke osv. Vi vill dock understryka att förtryck inte ska baseras på off-egenskaper utan enbart på in-egenskaper.

Läs mer under [Jämställdhetspolicy](#).

Spela upp folk

Spela upp folk och inte ner dem. Om en person spelar adlig så buga, tilltala denne på rätt sätt eller flytta dig från bänken. Detta ger känslan av att personen är adlig och inte bara har fina kläder. Om en person spelar mäktig magiker behandla denne som om den är det. Var rädd för skogsvarelser som du aldrig tidigare sett. Kanske flyr du från älvorna även om du offlajv vet att de inte har en chans mot ditt svärd.

Tänk bara på att det även är du som ska axla rollen du valt. Alla kommer inte behandla dig som en adlig om du inte spelar på att du är det.

Skapa spel

Dina handlingar bör skapa spel för andra och inte hindra spel. Att göra på ett sätt kanske är det optimala för din roll men skapar kanske inget spel. Gör du på ett annat sätt kanske fler får roligt och spel skapas.

Våga misslyckas. Lajv är inte dataspel. Det är ingen tävling om vem som har fått mest pengar eller föremål. Det är meningen att du ibland ska misslyckas och på så sätt skapa spel för andra.

Ta inte allt. Om du spelar rövare eller tjuv så är du kanske inte intresserad av några papper, matskålar eller konstiga stenar. Du vill ha pengar eller föremål som du vet går att sälja snabbt. Du ser antagligen inte skillnad på en magisk sten och en vanlig. Tar du viktiga intrigpapper eller föremål som du inte är intresserad av från en grupp så hindrar du spel för den gruppen, men skapar inget bra spel, såvida du inte begär hittelön eller på annat sätt får in föremålet i spel igen.

Göm inga föremål. Ett intrigföremål som du bär dolt eller som ligger gömt i någons läger skapar inget spel. Ett intrigföremål som är synligt och som du skryter om att du har, skapar spel.

Ha inga hemligheter. Det är roligare om du råkar berätta den där hemligheten eller om du låter någon annan få en glimt av din skattkarta på värdshuset, än om du håller allt hemligt. Detta skapar spel. Likaså bör du avslöja allt under förhör snarare än att hålla tyst eller ljuga.

Försök att inkludera folk i konversationer eller intriger. Prata med folk och andra grupper och dela med dig av den information du känner till. Ska du på skattjakt så kan du hyra in gruppen som ser ut att ha tråkigt kring elden.

Strid

Ta träff. "Det viktigaste är inte vem som vinner utan vem som dör snyggast". Lajv är ingen tävling. Det är till för att skapa en bra upplevelse för dig och dina medspelare. Visa därför för din motspelare att denna har träffat dig i armen och att det gjorde ont. Om träffen endast snuddade eller tog i tyget på kläderna säg då något i stil med "Du gjorde sönder min mantel din j*vel".

Spela på skada. Om du blir träffad av en pil i benet så gör det ont. Lägg dig på marken och håll för benet medan du skriker eller något liknande. Du kan antagligen inte gå där ifrån som om inget har hänt, även om det inte var en dödlig träff. Uppsök läkarvård och bind om såret.

Anfall inte på morgonen eller mitt i natten. Det kanske är taktiskt rätt att anfalla ett annat läger när alla ligger och sover. Men det kanske inte är så roligt för dem som sover. Det är roligare om ni låter dem komma upp och få tag på vapen.

Be om ursäkt. Träffar du någon i huvudet, stanna då upp ett litet tag och se så att personen är ok, be om ursäkt och fortsätt sedan striden.

Använd stoppordet "skarp skada" endast i nödfall. Tänk på att "skarp skada" bryter spelet för alla deltagare. Det ska därför endast användas när behovet av akut hjälp finns. Att du ramlat och slagit dig är inte ett akutfall även om det gjorde ont.

Döden

Döda aldrig någon för "skojs skull" eller för att du har tråkigt. Det ligger ofta mycket arbete bakom en roll, och få är förberedda med kläder och dylikt för att trovärdigt komma in i en ny roll. Om du ska döda någon måste du ha en riktigt bra anledning. Att personen förolämpade dig är inte en sådan.

Att döda någon kanske är kul för dig men knappast för den som dör. Om du måste döda någon så kanske det är roligare om du gör det sista dagen och inte första dagen.

Hämnas inte. Om någon har slagit ner dig men låtit dig leva så bör du se det som en hederssak att inte hämnas och döda den personen. Er sak är utredd och du kanske till och med tar en öl med personen på värdshuset senare för att signalera att ni begravt stridsyxan. Annars kan du ju alltid försöka dra personen inför rätta.

Var rädd om din karaktärs liv. Du vill antagligen inte ge dig in i strid om det inte är absolut nödvändigt. Du kan ju dö! Eller så dör dina vänner.

Världen utanför

Tänk större. Det finns en värld utanför lajvet. Det som händer på lajvet kan få större konsekvenser. Om du ska mörda någon så bör du inte göra detta på öppen gata i dagsljus där det finns en massa vittnen. Då kommer din karaktär vara död inom en månad, även om lajvet slutar om några timmar. Likaså går det inte att fly från området med ett föremål. Har du folk som jagar dig så kommer de komma ifatt dig även om lajvområdet har ett slut.

Slutord

Lajv är vad du gör det till. I slutändan är det du som bestämmer vad du får uppleva på lajvet. Om du hela tiden sitter i ditt läger så kommer det inte hända något kul för din karaktär. Det samma gäller om du bara sitter tyst och mystisk i ett hörn på värdshuset. Du kommer inte få alla fräcka intriger serverade till dig av alla andra. Du måste ibland bege dig ut, prata med folk och söka upp intriger. Det är du som skapar din upplevelse på lajvet.

Packlista

För dig som undrar vad du ska ha med dig har vi satt ihop en packlista med våra bästa tips. Tänk på att det kan bli kallt på natten och du kan bli både kall och blöt. Det är alltid bättre att kunna ta av sig kläder än att inte kunna ta på sig nya, torra kläder.

Kläder

- Dina lajvkläder.
- Bälte.
- Penningpung/pungar för förvaring av mynt/mat. **Minst 2 st rekommenderas.**
- Yllemantel eller liknande om det regnar.
- Ett par bra skor som tål lite väta. Ett par diskreta bruna/svarta kängor funkar.
- Underställ att ha under lajvkläderna alt. sova i om det blir kallt.
- Extra strumpor.
- Underkläder.
- Eventuella vapen.

Personlig utrustning

- Vattenflaska att dricka ur. Kan täckas med tyg/läder.
- Vattendunk/damejeanne att ha i lägret. Plus en säck, väska eller lajvanpassat tyg att ha vattendunken i.
- Matskål, sked, stop/bägare.
- Kniv.
- Tändstickor.
- Ficklampa till första off-natten (vi rekommenderar en pannlampa).

Hygienartiklar m.m.

- Myggmedel.
- Pincett.
- Huvudvärkstabletter.
- Plåster.
- Resorb.
- Tandborste.
- Tandkräm.
- Skavsårplåster/skavsårstejp.
- Tvål.
- Spegel.
- Öronproppar.
- Solskyddsfaktor.

- Ev. Mediciner.
- Ev. Bindor/liknande.
- Ev. Linsvätska.
- Ev. Våtservetter till rengöring.
- Ev. Samarin/Imodium för magbesvär.
- Ev. Smink/sminkborttagning till sminkroller.
- Ev. Alvöron eller andra lösdelar till din roll.

Läger

- Tält.
- Ljuslykta.
- Snöre.
- Liggunderlag.
- Sovsäck.
- Lajvanpassade filter att täcka sovsäck, liggunderlag och annan off-packning med.
- Kudde eller ihoprullad filt.

Mat

- Russin/torkad frukt för snabb energi. (Absolut inga jordnötter).
- Äpplen eller morötter.
- Bröd med valfritt pålägg.
- Annan mat du vill äta.

Tips på gemensam packlista till gruppen

- Yxa.
- Spade.
- Gryta (om ni tänkt laga mat).
- Metallhink för vatten till eldstad.
- Tändvätska eller tändblock vid behov.
- Valfri mat som ni lagar tillsammans.
- Skärbräda.
- Eventuellt viska (gammal form av diskborste).
- Eventuellt miljöklassat diskmedel.

Yrken

Här är en liten lista med förslag på olika yrken som man kan välja om man har svårt att komma på något själv.

Soldat

- Stadsvakt
- Bygardist
- Milisman (kan liknas vid en värnpliktig)
- Soldat
- Officerare
- Spejare
- Spion
- Trumslagare
- Fanbärare
- Väpnare
- Bågskytt
- Riddare
- Väktare

Lejd krigare

- Legosoldat
- Livvakt
- Gladiator
- Vapenmästare
- Prisjägare
- Lönnmördare
- Slavindrivare
- Torped

Nomad

- Nomadjägare
- Boskapsdrivare
- Barbarkrigare (lever som nomad och plundrar)

Vildmarksman

- Jägare
- Stigfinnare
- Skogshuggare
- Vägvisare
- Kolmilare

Läkare

- Medikus (vanlig läkare)
- Helare
- Kirurg
- Apotekare (säljer t.ex. helande örter och drycker)
- Örtkunnig

- **Jordemor** (förlöser kvinnor och lindrar lidande)
- Barberare (tog förr ofta hand om allt från hår och tandvärk till kirurgiska ingrepp)

Andebesvärjare

- Schaman
- Medicinman/medicinkvinna
- Medium
- Drömtydare

Magiker

- Besvärjare (magiker)
- Ritualmagiker
- Alkemist (framställer magiska drycker och föremål)
- Häxa/Trollkarl (lite magikunnig och använder det i vardagen)

Troende

- Präst
- Munk/Nunna
- Inkvisitor
- Krigarpräst (präst som finns med trupperna ute i fält)
- Tempelriddare
- Missionär
- Kultanhängare
- Ceremoniledare
- Schaman
- Profet

Ädling (folk som lever ett **bekymmerslöst** liv med mycket nöjen och tidsfördriv)

- Aristokrat (umgås med överklassen utan att tillhöra den)
- Rumlare (festar, super, festar, slåss, festar och super)
- Vällusting (lever väl och äter gott utan att arbeta)
- Vandrande riddare (behöver inte vara adlig men lever efter riddarmoralen)

Lärd

- Forskare
- Uppfinnare
- Lagkunnig
- Skrivare (skriver åt någon högt uppsatt person, ej att förknippas med författare)
- Utforskare
- Senator
- Lärare
- Tolk
- Akademiker
- Historiker
- Rådgivare
- Diplomat
- Kartritare

- Assistent

Underhållare

- Trubadur
- Spelman
- Gycklare/Narr
- Akrobat
- Skådespelare
- Sagoberättare
- Djurtränare
- Cirkusartist

Bonde

- Jordbrukare
- Torpare
- Daglönare
- Boskapsskötare
- Piga/Dräng
- Mjölkare

Sjöman

- Sjöfarare
- Flottist (arbetare för flottan)
- Pirat (kapar fartyg för egen vinnings skull)
- Kapare (kapar fartyg för en stats skull)
- Fiskare
- Lots/Navigatör
- Skeppsgosse/tös
- Upptäcktsresande
- Luftskeppsbesättning

Köpman

- Försäljare
- Gårdfarihandlare (kringresande mindre försäljare som reser runt till gårdar)
- Handelsman/handelskvinna
- Affärsman/affärskvinna (tex. vördshusvörd)
- Penningutlånare/bankman
- Slavhandlare
- Skatteindrivare

Brottsling

- Spelare
- Svindlare
- Utpressare
- Smugglare
- Hälare
- Tjuv

- Ficktjuv
- Inbrottstjuv
- Rånare
- Fredlös
- Stråtrövare
- Härjare (plundrar)
- Desertör
- Fånge

Blandat

- Kusk
- Renhållningsarbetare
- Stallskötare
- Prostituerad
- Postiljon
- Hallick
- Gruvarbetare
- Kock
- Trädgårdsmästare
- Passopp
- Slav/träl

Hantverkare

- Bagare
- Bläckmakare
- Bokbindare
- Bryggare (öl)
- Brännare (sprit)
- Bågtillverkare
- Båtbyggare
- Florist
- Färgare
- Garvare
- Gjutare
- Glasblåsare
- Gobelängvävare (broderier, gardiner, tapeter)
- Graverare
- Grovsmed
- Guldsmed
- Hattmakare
- Hovslagare
- Instrumentbyggare
- Juvelerare
- Kalligraf (författare, illustratör)
- Kistmakare
- Korgflätare
- Krukmakare

- Körsnär (Skräddare som arbetar med päls och skinn)
- Lampmakare
- Ljusstöpare
- Låssmed
- Lädermakare
- Mattknytare
- Mjöltnare
- Murare
- Myntslagare
- Målare
- Nätknytare
- Ostmakare
- Pergamentmakare
- Piltillverkare
- Repslagare
- Rustningssmed
- Sadelmakare
- Segelmakare
- Silversmed
- Skeppsbyggare
- Skomakare
- Skräddare/sömmerska
- Skulptör
- Slaktare
- Snickare
- Spegelmakare
- Stenhuggare
- Takläggare
- Timmerman
- Träsnidare
- Tunnbindare
- Vagnbyggare
- Vapensmed
- Vinjäsare (vin)
- Vävare

Vad är lajv?

Följande text är hämtad ifrån [Sverok](#). Vi rekommenderar dig även att läsa våra [Tips & trix](#).

Lajv, även känt som levande rollspel, kan beskrivas som en improviserad teater där ingen är publik utan alla är med och spelar. I en påhittad verklighet har alla spelare en roll som skall gestaltas så trovärdigt som möjligt. Med hjälp av förbestämda karaktärsdrag, rekvisita och kläder skapas en så fullständig illusion som möjligt av den påhittade världen. Målet är inte att vinna utan att ha en givande och underhållande upplevelse tillsammans med sina medspelare.

Ett lajv kan utspela sig i en uppbyggd fantasiby med tusentals deltagare. Det kan också äga rum i trädgården med vännerna. Bara fantasin sätter gränser. Det kan pågå i några timmar, över en helg eller till och med en hel vecka. Det kan handla om ett bröllop i en medeltida by, ett dramatiskt inbördeskrig bland alver och orcher, en allvarsam släktmiddag på en herrgård eller intrigerande vampyrer i dagens Stockholm.

Under lajvet talar och uppför sig spelarna i enlighet med de påhittade rollerna och deras värld. Om du var smedens dotter på väg att hämta vatten vid bäcken, vad skulle du göra om du såg ett troll i skogen? Om du var ett snällt och fridfullt troll, vad skulle du göra om du såg en av de där aggressiva människorna som så ofta försökt skada dig? Förutom en övergripande ramberättelse finns det ingen handling som är förutbestämd i detalj.

I stället skapar man historien tillsammans beroende på hur spelarna väljer att agera. För att underlätta spelet finns det däremot vissa regler som spelarna måste ta hänsyn till. Det gäller främst sådant som inte kan gestaltas fullt ut, utan kräver ett stort mått fantasi och urskiljning.

Information till dig som förälder

Alla lajv går givetvis under Svensk lag. Morgondagens Gryning är ett nybörjarvänligt lajv med arrangörer som har gedigen erfarenhet av lajv och lajvarrangerande. Ett nybörjarvänligt lajv innebär att personer i alla åldrar uppmuntras att delta oavsett tidigare lajverfarenheter. I vår [vision](#) står det att Morgondagens Gryning ska bidra till en tillväxt av nya deltagare och att vi ska vara ett lajv där barnfamiljer kan delta.

Vi har valt att satsa extra på personer som tar med sina eller andras barn. Vår förhoppning är att kunna erbjuda en form av barnlajv under dagen för de yngre, så att föräldrar ska kunna lajva lite själva. Vi kommer därför att erbjuda möjlighet att sova i en lugn del av området där det ska vara relativt tyst nattetid.

Alla deltagare oavsett ålder ska vara införstådda med de [regler](#) som gäller. För att få åka själv utan vuxet sällskap, måste man fyllt 15 år eller ska fylla 15 detta år. För bästa möjliga upplevelse rekommenderar vi dock att man åker med en grupp. Kontakta oss gärna om du behöver hjälp.

Förälder eller ansvarig vuxen är alltid ansvarigt för sitt barn under lajvet. Barn har alltid rätt till störst hänsyn i alla lägen, ju mindre barn desto större hänsyn. [Läs gärna mer under våra regler.](#)

Kontakt & mer information

Har du en fråga? Varmt välkommen att kontakta oss:

E-post: info@morgondagensgryning.se

Vi försöker svara inom 5 arbetsdagar.

Telefon: Huvudarrangör Peder Liljeroth 0703-36 03 12

Ring helst mellan 17-20 på vardagar eller 12-17 på helger.

Vi använder oss av en [Facebooksida](#) för arrangörsinformation och nyheter samt en [Facebookgrupp](#) där deltagarna kan diskutera lajvet.

Vi kommer ha arrangörer som är speciellt ansvariga för barndelen på lajvet.

Ordlista

En ordlista på vanligt förekommande termer, ord och begrepp:

Huvudarrangör – Ytterst ansvarig för lajvet.

Arr – Synonymt med arrangörer. De som skapar, sätter upp regler och är ansvariga för lajvet.

Funktionärer – Personer som hjälper arrangörer med det praktiska arbetet. Det kan vara intrigskrivning, sjukvård, transporter m.m. Ofta lite mer avancerade arbetsuppgifter.

Volontärer – Deltagare som hjälper arrangörerna med att lösa vissa uppgifter. Det kan vara att t.ex. bära utrustning eller packa ner tält. Dessa uppskattas såklart enormt utav arrangörsgruppen. Tveka inte att hugga tag i en arrangör på plats om du har tid över och vill/kan hjälpa till.

Gryningstemple – Den plats på detta lajv där arrangörerna har sitt läger.

Inlajv - När en spelare är inlajv eller "in" så spelar denne sin karaktär. Något som skett under pågående lajv har skett "inlajv".

Offlajv – Motsatsen till Inlajv. När en spelare är offlajv eller "off" så är de sina vanliga, verkliga personer. Något som är "offigt" är alltså något som stör illusionen av lajvet, t.ex. en mobiltelefon eller prat om senaste avsnittet i Game of Thrones (tv-serie).

Ifflajv / Iffy – Slang för när något är i gränslandet mellan inlajv och offlajv. T.ex. att någon säger något som är inlajv men som ger offlajvreferenser.

Offruna – Detta är en symbol som används på **påsar**, tält eller saker för att markera att dessa "inte är med" i lajvet/spelar och bör därmed ignoreras.
[[Läs mer om tecken och förklaringar här](#)].

Off-område/Offen – Ett särskilt område där vi inte lajvar och där det är okej att vara "offlajv", diskutera vad man vill och ta en paus från sin karaktär och från lajvandet. Ett off-område kan t.ex. vara bilparkeringen eller en plats där de med moderna tält kan bo.

Boffer – Strid med boffervapen kallas ibland för "boffer". Ett boffervapen är en mjuk vapenreplika avsedd för strid. Boffervapen är numera i det närmaste synonymt med latexvapen.

Snitta – Ordet "snitt" används när en karaktär skär halsen av en annan person. Detta gör man genom att dra sitt boffervapen över strupen på någon samtidigt som man tyst säger "snitt". Offret faller då till marken och förblöder till döds efter 10 min. Offret kan alltså överleva om denne får hjälp och man lyckas stoppa blödningsen. Detta är något som man ska tillämpa väldigt sparsamt.

Det är oftast inte så kul för offret att förlora sin karaktär! Döda aldrig någon för "skojs skull" eller för att du har tråkigt. Det ligger ofta mycket arbete bakom en **roll**. Om du ska döda

någon måste du ha en riktigt bra anledning. Att personen förolämpade dig är inte en sådan. Att döda någon kanske är kul för dig men knappast för den som dör. Om du måste döda någon så kanske det är roligare om du gör det sista dagen och inte första dagen.

Läs gärna mer om tips på hur man ska bete sig under [Tips & trix](#).

Knockning – Knock (uttalas tystnock) syftar på att symbolisera att man övermannar en person och slår denne person medvetslös utan att skada personen t.ex. en vaktpost. För att knocka någon behöver du någon form av trubbigt bofferföremål och slå en person mycket lätt i huvudet samtidigt som du tyst säger "knock". Offret faller då ihop och ligger medvetslös på marken. Vi rekommenderar i cirka 30 min om personen inte får vård. Offret minns inget av det som har hänt under tiden denne varit knockad. Knockning kan inte göras under en pågående strid. Hjälmskyddar inte mot knockning.

[[Läs mer om våra stridsregler](#)].

KP – En förkortning av ordet kroppspoäng. Detta är ett mått på hur mycket din karaktär tål. Alla har 2 KP i grund över hela kroppen. Tycker du att KP-systemet verkar avancerat eller har mindre erfarenheter av strider på lajv kan du givetvis alltid spela säkert och gå ner på en träff och göra en snygg scen av det. Gör striden verklig och bjud på dig själv. "Det viktigaste är inte att vinna utan vem som dör snyggast".

Läs mer om KP under våra [stridsregler](#).

Mana – Detta är ett mått på hur många och kraftiga magier en magiker orkar kasta innan denne måste vila upp sig igen. Att kasta magi tar på en magikers krafter.

Under lajvet kommer det vara vanligt att en magiker har mellan 1-5 mana beroende på hur tränad denne är. En magiker får tillbaka alla sin mana efter en natts sömn eller genom att dricka manadryck. **En manadryck ersätter bara förlorad mana. Man kan inte få mer mana än man har i grund genom att dricka manadryck.** Läs mer om detta under vårt [magisystem](#).

Nyheter

Här hittar du nyheter kring lajvet, världen och kampanjen.

2021-08-19

En [pdf-fil](#) finns nu över all information på hemsidan för den som önskar det. I den kan man också söka.

Ett förtydligande har gjorts att det är Hertiginnan Kornerial Ehernbalk som driver [barnhuset](#) som finns på området.

2021-08-16

Information om den särskilda satsning vi gör för barn i år finns nu att läsa under [Barn på lajvet](#).

[Magidirektiven](#) har uppdateras. Man behöver nu tillstånd för att använda magiska föremål och en förtydligande har gjorts att skogsvarelser såsom knytt eller liknande inte behöver magilicens.

2021-08-02

Information om fyra speltekniska system som vi använder finns nu:

- [Bankvalvet](#)
- [Utgrävningstältet](#)
- [Biblioteket](#)
- [Identifiering av magisk förmåga](#)

Förtydligt att man ska ta med egen skål, bestik och bägare till värdshuset om man vill äta där.

Ändrat gränsen för armborst från 30 pound till 50 pond då detta ger ungefär samma anslagsenergi vilket visats under ett MG finansierat forskningsprojekt.

2021-07-24

Information om [Handelssystemet](#) ligger nu uppe.

Vi har låtit läsa in en del texter för att underlätta för alla att ta till sig informationen. Det som lästs in är: [Handling](#), [Regler](#), [Religion](#), [Valuta](#), [Teknologi](#), [Danalien](#), [Speltekniska system](#), [Alkemi](#), [Magi](#), [Stridsregler](#) och [Tecken och förklaringar](#).

2021-06-19

Nu har vi öppnat anmälan för den förbeställda maten.

Information om avanmälan och återbetalning har uppdaterats.

information om Covid-19/corona har lagts upp.

En ny bidragsgivare Sparbankstiftelsen har beviljat oss bidrag och finns nu med med sin logga.

2021-01-24

MG byter datum ytterligare en gång till 1-5 september!

Vi har precis blivit informerade om att det planerade datumet i augusti krockar med en jakt på området. Detta har tyvärr tvingat oss att byta lajvdatum ännu en gång.

Nytt datum blir: 1-5 september.

2021-01-23

MG byter datum igen! För att säkerställa att lajvet kan bli av i år så har vi valt att flytta lajvet till 25-29 augusti.

Det finns indikationer på att lajvet möjligen hade gått att genomföra i juni trots Covid-19. Men det finns också en hel del osäkerheter och vi vill inte behöva ställa in med kort varsel. Vi har därför valt att fatta detta beslut tidigt så att folk kan planera sin semester och sitt lajvår ordentligt.

Detta innebär tyvärr att vi återigen behöver veta vad ni vill göra med er anmälan och betalning. Detta gäller även er som tidigare sagt att ni inte kan komma på lajvet när det fortfarande låg i juni eftersom ni kanske har bättre möjlighet på vårt nya datum.

Vi vill att ni:

Gå in i er anmälan och meddela vad ni vill göra med er rollanmälan och er betalning. (använd kompletteringslänken ni fått via mejl).

Här finns alternativen:

- Flytta din anmälan till MG 25-29 augusti
- Avanmäl dig helt
- Att du inte vet än

Meddela även hur du vill göra med din betalning. Detta gäller ALLA anmälda (även barn). Gör detta så snart som möjligt, så vi vet vilka som kommer på MG 25-29 augusti, då arrangörsarbetet fortsätter!

Skulle det vara så att du idag meddelar att du kommer på lajvet men att det sedan visar sig att du inte kan, kommer du givetvis (!) att få pengarna tillbaka.

Regeringen och Sveriges Kommuner och Regioner har slutit ett avtal om att alla vuxna som bor i Sverige ska ha erbjudits vaccination mot covid-19 under det första halvåret 2021 ([Källa](#)).

2020-05-16

Vi har fattat beslut om att flytta lajvet till 16-20 juni, 2021.

*Vi har efter mycket om och men behövt fatta ett jobbigt men nödvändigt beslut! 😞
Som ni kanske gissat gör nuvarande Corona-restriktioner att vi tyvärr blir tvungna att skjuta upp lajvet till 16-20 juni 2021. Så det blir lajv!... men först 2021.*

- Vi vill att alla går in i sin anmälan och meddela vad ni vill göra med er rollanmälan och er betalning. (Gå in via kompletteringslänken du fått via mail).

Du kan flytta din anmälan till MG 2021, avanmäla dig eller svara att du ännu inte vet.

- Vi vill även att du meddelar hur du vill göra med din betalning.

- Detta gäller ALLA anmälda (även barn). Gör detta så snart som möjligt, så vi vet vilka som kommer på MG 2021, då vårt arrangörsarbete fortsätter.

- Det går även bra att göra nya anmälningar till MG 2021 😊

Skulle det vara så att du idag meddelar att du kommer på lajvet 2021 men att det sedan visar sig att du inte kan, kommer du givetvis (!) att få pengarna tillbaka.

Tack för det stora intresset för lajvet – ni är grymma! ❤️

2020-03-13

Information om nyvalet till Magikernas råd finns nu under Magiker.
Magidirektiven, kap 7, 6-8 § har uppdaterats.

2020-03-12

Ett spelteknisk system för forskning finns nu beskrivet.
Ett förtydligande om att man inte får stjäla föremål från arrangörsläget har gjorts under regler.
Information om återbetalning vid inställt lajv finns under Ansökan om återbetalning.
Hemsidan har fått en mindre ansiktslyftning med fler bilder.
Trailern för MG 9 finns under Lajvpresentation.

2020-02-27

Anmälan är öppen.
Samarbeta med Gripheim.se inleds som ger alla deltagare 10 % rabatt.

2020-02-02

Alverna har fått en ny religion kallad Fëon.
Har förbättrat utseendet av hemsidan för mobilen.
Flyttat magidirektiven, magistrid och maginivåer så att de ska bli lättare att hitta.

2020-01-18

Handling MG 9 har utökats med berättelsespåren De blå stenarna och Drakonernas ö.
Nya funktionärer har anslutit till arrangörsgruppen och omnämns nu under Kontakt.

2019-12-11

Handling MG 9 har uppdaterats eftersom MG8:s handling fortfarande låg kvar.

2019-11-23 – MG9 – NY HEMSIDA

Nedan presenteras de viktigaste uppdateringarna som är gjorda mellan MG8:s och MG9:s sida:

- **Datum** - Datum för lajvet är satt till 24-28 juni 2020 (onsdag - söndag).
Alla datum och år som nämns i text är uppdaterade.
Nytt pris – Vi har varit tvungna att höja priset, men behållit priset för barn.
- **Vad har hänt innan** – En sammanfattad förklarande text om vad som har hänt på de tidigare lajven MG 6, MG 7 och MG 8.
- **Handling MG 9** – Ny bakgrund och nya berättelsespår som beskriver vad lajvet handlar om.
- **Praktiskt** – Det finns möjlighet att hyra ett eget dass till ditt läger.
- **Regler** – Regler kring batteridrivna lyckor och ljus.
Man får inte låna lyktorna som vi sätter upp längs med stigarna.
Bild på hur en eldstad ska vara utformad.

- **Stridsregler** – Förtydligat att det inte finns rökgranater i världen men att det kan förekomma som effekter.
- **Magi** – Alla magikers mana är begränsad till max 1 mana under MG9. Manadryck ersätter bara förlorad mana.
- **Magiker** – Text om att all magi är ändlig.
Att magikernas råd har återbildats.
Vad som hände under MG 8 för magikerna.
- **Magidirektiven** – Förtydligande att magikernas råd är dömande i alla fall som rör brott mot magidirektiven och att Purgatororden influerar vilka som får plats i det återbildade rådet.
- **Landlotteri** – Text om att ännu ett landlotteri kommer att hållas.
- **Handelssystemet** – Tagits bort från menyn och kommer ersättas av ett nytt framöver.
- **Underjorden** – Förtydligande att varje äventyr är cirka 1 timma.
- **Pilgrimsfärd** – Tagits bort från menyn då det kan komma att ersättas av ett nytt system.
- **Strategispelet** – Sammanfattning om vad som hände under MG8 har lagts till.
Text om vad strategispelet ska handla om under MG 9 har lagts till.
- **Politiksystemet** – Tagits bort från menyn då Bastian Ehrenbalk blev ny länsherre (Hertig). Kan komma att ersättas framöver.
- **Siarsystemet** – Regel om att man inte får "jaga" föremål som ger visioner har tagits bort.
Text om att man kan få en vision per dag i Gryningstemplet har lagts till.
- **Världen** – Corinne är i union med Ethera.
Kronau är i pågående konflikt med Ethera på grund av att de bygger en transportled genom landet.
- **Danalien** – Bastian Ehrenbalk har blivit länsherre (hertig) i Ärkemagikernas dal.
Ärkemagikernas dal har blivit den 13:e förläningen i landet.
Förmyndarregeringen kallas numer för Kronrådet.
Städerna Nordholm och Östmark beskrivs i text.
- **Ärkemagikernas dal** – De juridiska problemen i dalen beskrivs.
- **Kriget** – Text om vad som hände under strategispelet under MG 8 har lagts till.
- **Förläningar** – Beskrivning om att Ärkemagikernas dal har lagts till.
- **Afote** – Ny text om mörkeralvernans misslyckade uppror har lagts till.
- **Corinne** – Beskrivning av unionen med Ethera beskrivs och att deras regent förolyckats.
- **Tzan-Terek** – Text om att de hävt belägringen av Londiram har lagts till.
- **Shakauzg** – Text om att de förlorat Östveden har lagts till.
- **Den gamles bok** – Text om att den har hittats och är i Högalvernans ägo har lagts till.
- **Elenionnade** – Text om att skogsalvernans magiska källa är "sjuk" har lagts till.
- **Vad är lajv** – Uppdaterat texten utefter Sveroks nya beskrivning.

Gamla nyheter

2018-08-30 - Handelssystemet

- Handelssystemet - Vi har lagt upp information om hur det fungerar

2018-08-28 - Information och tider kring "barnlajvet"

- Läs mer om tider, plats och upplägg för årets barnlajv.

2018-08-15 – Matanmälan

- **Mat** - Förbokning av mat på värdshuset är nu öppen.

2018-07-22 – Landområdeskartan

- **Landlotteriet** – Vi har sammanställt och lagt upp en karta över alla områden som har en ägare och vem som äger vad.
- **Pilgrimsfärd** – Vi har lagt till en text om utgrävningstältet från tidigare år. Platsen där man inte får ta föremål ifrån.

2018-06-09 – Internationella deltagare

- **Internationell deltagare** – Vi har lagt upp extra information som kan vara bra att veta för våra internationella deltagare, såsom betalning, språk m.m.
- **Praktiskt** – Då vi har en del internationella deltagare har vi förtydligat vad som gäller kring andra språk såsom engelska.

2018-06-06 – Presentation av grupper

- **Grupper på lajvet** – Vi har skapat ett dokument som fylls på med presentationer av grupper och personer som kommer finnas på lajvet.
- **Illustration** av Felix Wetterstrand över mörkeralvsstaden Londiram finns nu under Tzan-Terek.

2018-05-22 – Mindre uppdateringar

- **Området** – Bilder som beskriver området finns nu på hemsidan.
- **Alkemi** - Vi har skrivit till att man ska gå till gryningstemplet om man hittar en förseglad flaska som man inte kan öppna men som man vill dricka.
- **Fällor & Tortyr** – Vi har förtydligat att kistor som är låsta får inte dyrkas eller bändas upp
- **Magi** – Vi har lagt till regler kring besvärjelsepergament som är laddade med en engångsmagi.
- **Magiker** – Vi har bytt namn på De upplystas order till Cognitas-orden då det annars lätt förväxlas med De upplystas råd.
- **Magidirektiven** – Kap 7, § 6b förklarar nu hur utlysning av nyval ska gå till.
- **Arcanium** - texten om arcanium ligger nu under alkemi i stället för under magi.

2018-04-20 - Anmälan har öppnat!

- **Anmälan** har öppnat - uppdaterad från tidigare lajv.
- **Siarsystemet** finns nu beskrivet under Speltekniska system.
- Det finns nu lite fler illustrationer på hemsidan. Dessa är gjorda av Peter Svärd.

2018-02-28 – MG8 – NY HEMSIDA

Nedan presenteras de viktigaste uppdateringarna som är gjorda mellan MG7:s och MG8:s sida:

- **Datum** - Datum för lajvet är satt till 5-9 september 2018 (onsdag - söndag). Alla datum och år som nämns i text är uppdaterade.
- **Antal dagar** - Lajvet förlängs med en dag.
- **Max antal deltagare** – Vi har satt en begränsning på max antal deltagare på 300 personer då vi vill satsa på kvalité framför kvantitet och vill inte växa för snabbt.
- **Vad har hänt innan** – En sammanfattad förklarande text om vad som har hänt på de tidigare lajven MG 6 och MG 7
- **Handling MG 8** – Ny bakgrund och nya berättelsespår som beskriver vad lajvet handlar om.
- **Guide** – Snabbguide har bytt namn till guide. Där hittar ni hemsidestrukturen, vad ni förväntas läsa samt en .pdf över all information på hemsidan med markeringar för vad som är nytt. Pdf:en kommer lite senare.
- **Praktiskt** – Vi har förtydligat att vi alltid betalar tillbaka lajvavgiften om man inte kan komma på lajvet förutsatt att man meddelar oss.
- **Allmänna regler** – Vi har förtydligat att man inte får leta igenom annans offpackning. Vi har förtydligat att man inte får stjäla något från banken.
- **Magi** - Vi har förtydligat att om du vill skapa ett eget magiskt föremål så måste du diskutera detta med arrangörerna innan.
- **Magiker** – Vi har lagt till en text om vad som hände efter MG 7 beträffande Purgatororden.
- **Magidirektiven** – Vi har lagt till text som förklara de juridiska sårigheterna med att magikernas råd är borta.
- **Helare och läkare** – Vi har förtydligat att man inte kan vara både helare och magiker. Vi har förtydligat hur många mana en helare har utefter hur lärd denne är.
- **Alkemi** – Vi har förtydligat att alla kan försöka göra magiska brygder men att alkemister är bättre på dem.
- **Landlotteriet** – Det kommer hållas ett nytt landlotteri. En person som köpt en lott förra året får INTE köpa en ny lott i år. Detta gäller även om den såldes vidare. Man får INTE stjäla landlotter eller ägarbevis. Det kommer inte gå några expeditioner i år.
- **Handelssystem** – Ett handelssystem är under uppbyggnad för de som fick landområden förra året.
- **Pilgrimsfärd** - Vi presenterar ett nytt äventyr! Gå på pilgrimsfärd i dalen med detta nya speltekniska system.
- **Strategispelet** - Vi har lagt till en text om hur det gick förra året och vad årets strategispel kommer utspela sig. Versioner av texten återfinns på flera andra ställen.
- **Tjuvsystemet** - Vi har förtydligat att man inte får stjäla lotter i landlotteriet eller ägarbevis till landområden.
- **Politiksystemet** - Vi har förtydligat vilka som får rösta och hur det fungerar. Det finns nu information om hur valet gick förra året och vem som leder.
- **Världen** – Svartfolkens belägring av staden Londiram i Tzan-Terek upphörde förra året. Nordvidd undvek ett inbördes förra året då storhövdingaringen återbördades.

- **Ärke­magikerns dal** – Kartan från förra årets expeditioner hittar ni här.
- **Legender** – Vi har skrivit om tre stycken gamla legender under fliken Världen. Dessa är kuriosa för de allra flesta.
- **Adel** – Vi har lagt till kortare beskrivningar av vissa adels­personer som spelas på lajvet.
- **Religion** – Vi har förtydligat att vi rekommenderar att man väljer några av de två religioner vi beskriver.
Livets nyckel har fått två tecken som används på baner, kläder m.m.
- **Raser** - Vi har lagt till beskrivning av vattenälvor, jättar och demoner.
- **Kampanjen** – Vi länkar nu till lite fanfiktion från våra fantastiska deltagare.

2017-08-27

Små förändringar och förtydliganden hur [landlotteriet](#) går till.

Stora förändringar hur [expeditionerna](#) går till.

Helt nytt [Politiksystem](#) finns nu för de politiskt intresserade.

Tillägg till [Transportsystemet](#) om hur man transporterar fångar.

Förtydligande av adelstitlar och arv.

Det kommer nu finnas bankväxlar (checkar) på banken för stora summor.

Listan över vi som förverkligar lajvet har uppdaterats under [kontakt](#).

2017-08-24 och 2017-08-25

VIKTIGA NYHETER (uppdaterat inlägg 25 aug): Vi kommer ha besök innan och under lajvet av ett mindre TV-team som spelar in en programserie om olika typer av livsstilar (SVT). Här är en länk till programmet: <https://www.svtplay.se/kalles-sex-liv> så ni kan se vilket program det är och att SVT tar seriöst på detta. De vill lyfta lajv och vår hobby ur ett positivt perspektiv. Det handlar alltså om att visa vår hobby så som den faktiskt är genom aktivt deltagande från deras sida och vi i arrangörsgruppen har beslutat att det är en fördel om vi tillsammans på ett transparent och inkluderande sätt kan bidra till att locka fler till lajvhobbyn. (Observera att detta INTE är ett "Outsider-liknande" program)

TV-teamet kommer alltså vara med och delta med egna roller under lajvet, givetvis i lajvmässiga kläder och tekniken kommer att döljas/lajv-anpassas så bra som möjligt. Notera att MG har steampunk-inslag (läs mer under "Lajvpresentation" på hemsidan) vilket innebär att det faktiskt finns teknikinslag – som i detta fall kommer gestaltas som "den allra senaste och mest exklusiva tekniken i Danalien". Vi kommer informera vidare kring detta samt kring deras roller på det obligatoriska förberedelsemötet på torsdagen innan lajvstart.

Är det någon som inte vill eller kan medverka på lajvet på grund av detta kontakta oss så betalar vi givetvis tillbaka anmälningsavgiften. Alla som INTE vill eller kan vara med på bild eller som upplever att det händer något på lajvet som gör att ni inte vill vara med på bild: Skicka ett mejl till caroline@tommatunnor.se SAMT info@morgondagensgryning.se med ert namn och en bild på er själva före eller efter lajvet så löser produktionsbolaget det i efterhand eftersom allt kommer att klippas ner.

OBS! Inga barn kommer att vara med på bild utan föräldrarnas skriftliga tillåtelse.

Observera att TV-teamet ska behandlas som vilka andra lajvare som helst och vill ni inte vara med är det givetvis mindre lämpligt att lajva personligen emot dessa.

Har ni frågor och funderingar kring detta vill vi att ni tar det till

info@morgondagensgryning.se

Precis som förra året (se "MG i media" på hemsidan under "Kampanjen") kan det även förekomma att andra lokalmedier kommer och kort besöker oss på off-dagarna, men de kommer troligtvis inte vara med under lajvet. Ev. frågor kring just detta skickas till

kim.engstrand.lund@hotmail.com

Med detta hoppas vi att vi tillsammans kan visa upp lajv-hobbyn för allmänheten från vår bästa sida.

2017-08-22

För en tid sedan passerade vi 300 anmälda - därmed är lajvet fullt! Är du intresserad av att ändå delta på MG7 - skicka ett mejl där du berättar vad du vill spela och om du tillhör en grupp så tar vi ställning utifrån det: info@morgondagensgryning.se

2017-08-01

Idag är vi 269 anmälda och 217 betalda. De första 250 som har betalt kommer att få en garanterad plats - resten hamnar på en reservlista som utgår ifrån lajvets behov.

Tipsa/påminn dina vänner! Frågor: info@morgondagensgryning.se OBS! Anmälningssstopp på magiker, magiska förmågor, egna raser och rövare/kriminella.

2017-05-04

Nu går det att anmäla sig via [Anmälan](#).

2017-05-02

Vi har lagt ut gråa rutor bakom våra sammanfattningar för att ytterligare förtydliga vad som är sammanfattning och vad som inte är det.

Vi har flyttat om lite under Magi. Så nu återfinns info som mer berör en person som spelar magiker än alla under Magi --> Magiker.

Ny text om [Magidirektiven](#) hittar ni där tillsammans med en förklaring kring [Magikernivå](#).

2017-04-09

Fler speltekniska system finns nu beskrivna. Dessa är [Underjorden](#), [Strategispelet](#), [Transportsystemet](#) och [Tjuvsystemet](#).

Adeln i Danalien finns nu beskriven under Världen --> Landet Danalien --> [Adeln](#).

Rasen Vålnad finns nu beskriven under Raser --> [Vandöda](#).

Lite fler bilder har kommit upp på diverse sidor.

2017-02-21– MG7 – NY HEMSIDA

Nedan presenteras de viktigaste uppdateringarna som är gjorda mellan MG6:s och MG7:s sida.

Datum - Datum för lajvet är satt till 14-17 september 2017.

Max antal deltagare – Vi har satt en begränsning på max antal deltagare på 250 personer då vi vill satsa på kvalité framför kvantitet och vill inte växa för snabbt.

Introduktion till MG 7 – Ny bakgrund och nya berättelsespår som beskriver vad lajvet handlar om.

Pris – Vi erbjuder nu student- och pensionärspris.

Praktiskt – Det finns nu en instruktion för hur man gör om man kommer tidigt eller sent till lajvet.

Allmänna regler – Vi kommer ha sopsortering i år. Alla sopor ska sorteras i pant, metall, glas, kompost och brännbart.

Vi har förtydligat att man får stjäla föremål som är märkta med grönt band.

Valutan - Om man vill köpa vår inlajvvaluta efter lajvet kostar det 5 kr per mynt eller sedel och 20 kr för en av varje.

Förtydligande att man bör undvika att ta med egna ädelstenar, guldringar eller liknande betalningsmedel då detta kan få valutasystemet ur balans.

(Flyttat till Världen)

Stridsregler – Vi gör nu ingen skillnad mellan bål och armar när det kommer till hur många KP man tål. Alla har 2 KP i grund över hela kroppen.

Förtydligat att hjälm inte skyddar mot knockning då knock symboliserar att personen blir övermannad och slagen medvetslös.

Förtydligande att det är förbjudet att låssas vara sårad eller avsvimmad.

Magi – Förtydligat att personer runt magikern ser att en magi kastas, men offret uppfattar inte detta.

Magiskydd fungerar inte längre på magiker.

Helt nytt system för strid mellan två magiker.

Tillägg att det blivit ett maktvakuum bland magikerna när Magikernas råd försvunnit.

Alkemi – Alkemisystemet har nu ändats. Varje magisk dryck har nu två effektkort (verkan- och bieffekt) som ska skrapas.

Ingredienserna till att skapa magiska drycker ska blandas i en specifik ordning.

Drycker – Vi har lagt till drycken Otur.

Gudasystemet – Vi har lagt till text om särskilda ceremonier såsom dop och bröllop.

(Flyttat till speltekniska system)

NPC-systemet – Vi har förtydligat att NPC roller kommer ha en vit tygpåse med sina skatter i och anpassa sig efter det motstånd de möter.

(Flyttat till speltekniska system)

Speltekniska system – Helt ny meny där vi listar våra speltekniska system.

Landlotteriet – Helt nytt speltekniskt system som alla deltagare kan delta i med chansen att vinna ett landområde. Här beskrivs också expeditionerna som är ett sammanhängande spelsystem.

Tideräkning – Vi har lagt till en helt ny text om tideräkning och vi har förtydligat att det är år 217.

Ärkemagikerns dal – Vi beskriver nu varför magikernas råd är satta i konkurs och varför delar av dalen ska säljas.

Förläningsarna – Vi har lagt till könsneutrala versioner av adelstitlar

Livets Nyckel - Vi har döpt om Gud till den Högste och även ändrat i alla böner m.m.

Bibeln kallas nu Den heliga skriften.

Skrivit att religionen härstammar från Nubass och var den har sitt högsäte idag.

Skrivit dit en text om religionens syn på äktenskapet.

2016-09-01

MG6 arrangeras med väldigt lyckat resultat och vi får väldigt fina omdömen av våra deltagare.

2016-08-24

Menyn för lajvet finns nu under [Mat](#).

Vi har separerat Urdvärgar från Khazader för att göra [dvärgar](#) mer spelbara.

2016-07-30

Vi har lagt till informationen "om man kommer sent till lajvet" under [Praktiskt](#) samt en liten karta över [området](#) upplägg. Nu finns även en uppdaterad världskarta (mindre förändringar med Shakuzg utbredning).

Vi har gjort förtydliganden under [Alkemi](#) och [Magi](#) samt lagt upp en [lista på alkemiska brygder](#) och en [lista på magier](#).

Magiska föremål ska märkas med pentagram [läs mer under [Magi](#)]

Under [Praktiskt](#) har vi gjort ett förtydligande kring vad värdshuset erbjuder. Möjlighet att förbeställa mat på lajvet finns nu under [Mat](#).

2016-06-05

Nu har vi lagt upp ett antal [sökta roller](#) och användbar [packlista](#) till dig som behöver.

2016-06-01

Nu finns äntligen vårt nya anmälningssystem Barium uppe. [Anmäl dig](#) idag!!!

Vi har även lagt till flera illustrationer på hemsidan.

2016-05-04

Texter om de två vanligaste [religionerna](#) finns nu på hemsidan, samt en liten text om de två omyndiga regenterna Ann och Mirjam under [Danaliens historia](#).

2016-04-05

Nu i helgen har vi en av våra stora arrangörsträffar. Har du tips på saker du vill att vi tar upp och/eller diskuterar? Tipsa oss snarast på info@morgondagensgryning.se eller diskutera i vår Facebookgrupp.

2016-02-21

Hemsidan publiceras! Idag är vi glada eftersom våran hemsida har gått live. Hemsidan är dock under uppbyggnad. Vi beräknar att all information ska vara uppe senast 1 april.

2016-02-05

Idag fick Morgondagens Gryning sin egen Facebooksida! Den använder vi för att dela med oss av och nå ut med våra nyheter. Om du har Facebook rekommenderar vi givetvis att du följer den.

2016-02-18

Idag blev våran nya logga klar. Denna ser du högst upp på hemsidan.

2016-01-09

Morgondagens Gryning arrangeras av personer på väldigt skilda geografiska platser. Idag hade vi vårt första gemensamma arrangörsträff tillsammans. Det var en mycket produktiv dag och vi ser fram emot många fler arrangörsträffar tillsammans.

2015

Idén till lajvet började förverkligas och konkretiseras.

2002-2005

Kampanjens första lajv: MG1 till MG5 arrangeras på Västkusten. Det sista med cirka 400 deltagare

MG Kampanjen

Kampanjen

Morgondagens gryning är en lajvkampanj som arrangerades för första gången 13 juni 2002 med målet att skapa fler lajv och lajvare på västkusten. Mellan åren 2002 och 2005 växte kampanjen snabbt och det sista lajvet (MG 5) hade 356 deltagare, vilket var mycket på den tiden. Det besöktes av internationella deltagare från bland annat Tyskland, Danmark och Norge.

En viktig utgångspunkt för kampanjen har alltid varit att folk ska ha roligt och att alla ska känna sig välkomna, oavsett om du är erfaren eller nybörjare.

Nu för tiden är utveckling av lajvhobbyn och de sätt man kan arrangera lajv på en stor drivkraft inom arrangörsgruppen. Nytänkande genomsyrar allt arbete. Våra speltekniska system är det som gör Morgondagens Gryning unikt.

Världen

Lajvvärlden har alltid varit en öppen spelvärld där deltagarna själva har kunnat påverka vilka länder som finns och vilka varelser som bebor den. Vi har försökt anpassa och få med det folk skrivit i sina anmälningar, in i vår ständigt utvecklade spelvärld (även om inte allt kommer med). Många av de städer och länder som finns idag i lajvvärlden är skapade av deltagare. Många har dessutom fått möjlighet att speltesta nya idéer och raser för att se om de fungerar eller inte.

Handling

Handlingen på lajven har aldrig varit fast och vi har aldrig bestämt i förväg hur lajven ska sluta. Vi har endast skapat ramverket kring lajvet och sen har deltagarna själva fått styra lajvets riktning. Till exempel så var alla tvungna att lämna Ärkemagikerns dal på första lajvet, vilket gjorde att vi var tvungna att hitta ett nytt område till del två. Vi har dock utvecklat det vi kallat Berättelsespår för att göra det mer tydligt för deltagarna vad lajvets huvudhandling är.

Vi har alltid gjort ett aktivt val att låta deltagarna skapa och inneha de viktigaste rollerna på lajven och det har varit givande att se hur deltagare vuxit i rollerna och kunnat driva handlingen framåt. Det skapar dessutom viss spänning då vi som arrangörer aldrig vet var lajvet slutar.

Här kan du se vår presentationsfilm från Prolog 2016 och 2017:

[Morgondagens Gryning VI](#)
[Morgondagens Gryning VII](#)

Då och nu

När man tittar i backspegeln på hur lajv är idag mot hur det var när MG startade, kan man se hur snabbt lajvsverige har utvecklats. På ett av våra första arrangörsmöten inför MG1 hade

vi en lång diskussion om huruvida vi behövde ha stridsregler för ringbrynja eller inte. För det var ju ingen som hade ringbrynja på den tiden. Det var också ett stort beslut att endast tillåta latexvapen och inte silvertejpsvapen.

Lyckligtvis har utvecklingen gått framåt inom lajvsverige! Nu går det att köpa kläder, utrustning, vapen och tält på nätet och man slipper själv stå och sy ett läckande tält eller limma ihop liggunderlag för att göra ett svärd. Arrangörerna har dessutom körkort och egna bilar numer och slipper förlita sig till de få deltagare som hade bil för transporter.

15 år har gått sedan vi arrangerade Morgondagens Gryning 5 (4 år sedan MG6) och vi är sjukt taggade på att visa att vi också har utvecklats som arrangörer sedan dess. Vi vill dock fortfarande behålla den trevliga stämningen på lajven och hoppas att alla ska ha det roligt! Det är kul med lajv!

Lajven

Morgondagens Gryning I – Havets hjärta, 13-16 juni 2002, Krakanäs, ca 60 deltagare.

Morgondagens Gryning II – En ny början, 11-13 oktober 2002, Lilla edet, ca 150 deltagare.

Morgondagens Gryning III – Främmande eldar, 2-4 maj 2003, Lilla edet, ca 250 deltagare.

Morgondagens Gryning IV – Tid av förändring, 2-5 september 2004, Lilla edet, ca 270 deltagare.

Morgondagens Gryning V – Stjärnornas gråt, 1-4 september 2005, Kroppefjäll, 356 deltagare.

Morgondagens Gryning VI – Ärkemagikerns dal, 1-4 september 2016, Attared, ca 150 deltagare.

Morgondagens Gryning VII – Ödets lott, 14-17 september 2017, Attared, ca 290 deltagare.

Morgondagens Gryning VIII – En ny ordning, 5-9 september 2018, Attared, ca 200 deltagare.

Morgondagens Gryning IX – Förfädernas kall, 1-5 september 2021, Attared, XXX deltagare.

MG 5.1 – När snön faller, 16-18 december 2005, Ekehagens forntidsby, ca 50 deltagare.

MG 8.1 - En nedgång till Morgondagens Gryning, 1 mars 2019, Prolog Västerås, ca 8 deltagare.

MG 8.5 – Peders provningar, 4 maj 2019, Borås och Marks kommun, ca 40 deltagare.

Utöver lajven har det även skrivits noveller och det har arrangerats rollspelsäventyr under GothCon i MG-världen. Detta har gjordes av många av våra duktiga deltagare.

Här kan ni ta del av fanfiktions som deltagare skrivit:

[Den blödande legionären](#)

[Väntan](#)

[I skydd från regnet](#)

[Skuggor i natten](#)

Samarbetspartners

Morgondagens gryning samarbetar med:

- [Projekt Lazarus](#) (lajvkampanj)
- [Krigshjärta](#) (lajvkampanj)
- [Armagedon](#) (spelförening)
- [Studiefrämjandet](#)

- [Västra Götalandsregionens kulturnämnd](#)
- [Kulturungdom](#)
- [Marks kommun](#)
- [KulturUngdom](#)
- [Borås kommun](#)
- [Sparbankstiftelsen](#)
- [Gripheim](#)

MG i Media

Ibland får vi förmånen att synas i media. Vi har samlat våra länkar och klipp på den här sidan.

Är du journalist/fotograf och vill komma i kontakt med oss?

Kontakta vår presskontakt: Kim Engstrand Lund, kim.engstrand.lund@hotmail.com

Arkiv MG i media

2019

- SVT-programmet Kalles och Britas sex liv: <https://www.svtplay.se/video/19327111/kalles-och-britas-sex-liv/kalles-och-britas-sex-liv-sasong-1-livet-i-ett-lajv>

2018

- Sveriges radio, p4 Sjuhärad: <https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=95&artikel=7038570>
- SVT, Kalle och Britas sex liv: <https://www.svtplay.se/video/19327111/kalles-och-britas-sex-liv/kalles-och-britas-sex-liv-sasong-1-livet-i-ett-lajv>
- Sveriges radio, P4 extra (46:40 in i programmet): <https://sverigesradio.se/sida/avsnitt/1149535?programid=2151>

2017

- SVT-väst och landet runt: <https://www.svt.se/nyheter/lokalt/vast/minidokumentar-med-alvoron-i-orby-skogar> (flera olika filmer, 2017-10-26)
- Borås tidning: <http://www.bt.se/mark/magi-i-skogen-kring-orby/> (2017-09-14)
- Markbladet: <http://markbladet.se/?artikel=201709181632234613> (2017-09-18)
- Sveriges radio, P4 Sjuhärad: http://www.pictame.com/media/1604430301914974945_1145551575

2016

Borås tidning: <http://www.bt.se/mark/alver-och-magi-i-orbyskog/> (ink. webb TV-inslag, 2016-09-02)

P4 Sjuhärad: <https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=95&artikel=6510164> (2016-09-05)

P4 Sjuhärad: <https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=95&artikel=6509798> (2016-09-04)

Markbladet: <http://markbladet.se/?artikel=201609021523392996> (2016-09-04)

Anmälan

Anmälan

Här kan du anmäla dig till MG9 – Förfädernas kall via vårt anmälningssystem Barium:

Klicka HÄR!

Internationella deltagare ska även läsa [denna information](#).

Sökta roller hittar du [här](#).

När du anmäler dig skickas en länk till din mail. Om du klickar på länken i mailet kommer du tillbaka till din anmälan och kan ändra i den om det behövs. Du behöver inte registrera ett användarkonto.

Om du ändrar i en redan godkänd anmälan måste arrangörerna granska den på nytt innan den blir godkänd igen, så gör helst rätt första gången och små stavfel spelar ingen roll.

Om du ska vara gruppleddare för en grupp ska du också göra en gruppanmälan i samband med din egen anmälan (följ samma länk som ovan).

För att din roll ska kunna bli godkänd behöver vi minst ha: namn, yrke, ras och bakgrund. I övrigt bör du fylla i anmälan så bra du kan och svara i varje fält då det underlättar för intrigskrivarna enormt. Även om du tycker att ett fält är onödigt för dig så kan den vara viktig för oss. Skriv inte "se ovan" eller liknande då det försvårar vårt arbete. Fyll i ordentligt även om det är en upprepning.

Max antal deltagare: 300 st. Därefter reservlista. Läs mer under [Praktiskt](#).

Sista anmälningsdag

- Sista anmälningsdag för intrig är 12 juli (då ska betalningen också vara gjord).
- För att få spela en person med särskilda förmågor, magiker eller egen ras måste du ansöka om detta hos arrangören innan 12 juli (info@morgondagensgryning.se).
- Det går att anmäla sig fram till en vecka innan lajvet via anmälningssystemet, efter det kan vi inte garantera att vi kommer hinna titta på din anmälan.
- Det går att anmäla sig på plats (om det finns platser kvar), men anmälningen blir 100 kr dyrare.

Intrig

Vi kommer satsa på att ge ut så bra gruppintriger som möjligt till de grupper som kommer. Vi kommer inte kunna garantera att alla individer i gruppen får en personintrig, även om några kan tänkas få det om vi kommer på något roligt.

Om du åker ensam kommer du antingen få en gruppintrig tillsammans med några andra eller så får du en personintrig.

Vi har valt att göra på detta sätt då vi tror att det är bättre att skriva bra gruppintriger än en massa dåliga personintriger.

Intrigerna kommer mailas ut cirka en vecka innan lajvet.

När: 1-5 september 2021 (onsdag - söndag)

Var: Attared utan för Kinna i närheten av Örby (6 mil sydöst om Göteborg)

Pris

Priserna gäller från det året du fyller. T.ex. en person som fyller 13 i år betalar 350 kr oberoende när på året denne fyller år.

0-6 år: Gratis

7-12 år: 250 kr

13-17 år: 350 kr

18+: 600 kr

Student- och pensionärspris: 450 kr (giltig legitimation krävs vid incheckningen)

Betalningen görs till Bankgiro: 287-6613 (Föreningen Orion)

eller till Swish: 0703-360312 (Huvudarrangör Peder Liljeroth)

Märk betalningen med NAMN och PERSONNUMMER.

För utlandsbetalning. Läs [Internationell deltagare](#).

När du anmält dig och gjort inbetalningen är du fullt anmäld och garanterad plats på lajvet. Observera att vi bara har 300 deltagarplatser. Hamnar du på reservlistan behöver du inte betala in deltagaravgiften förrän du vet att du fått en plats på lajvet.

Ansökan om återbetalning av lajvavgift kan göras under [Ansökan om återbetalning](#).

Barn

Om du har med dig barn på lajvet ska de göra en separat anmälan. Det går att använda samma mailadress flera gånger. Så du som förälder kan använda din egen om du skulle vilja.

Ny ras eller magikunnig?

Vi är förhållandevis restriktiva kring nya raser och vilka som får spela magikunniga. Detta för att vi vill att de som spelar unika roller ska vara och känna sig unika. Vill du spela en speciell ras eller vara magikunnig måste du därför ansöka om detta till arrangören i god tid innan lajvet. [Läs mer under vår vision](#).

Rabatt hos Gripheim

I samband med anmälan så skickar vi en rabattkod till dig som ger dig 10 % rabatt på ett köp per kund hos [gripheim.se](#). Gäller ej svenskt hantverk, calimacil, tält eller presentkort. Kan ej kombineras med andra rabatter. Gäller till och med 2021-06-13.

Gripheim kommer vara på plats med en liten butik under incheckningsdagen. Leverans av din order till incheck 50 kr, tält 100 kr (begränsat antal tält).

Medlemskap i förening

Genom din anmälan till lajvet accepterar du att du blir medlem i Sverokföreningen Orions bälte eller någon av dess avdelningar. Detta kostar inget. Genom ditt medlemskap täcks du

av Sveroks ansvarsförsäkring. Men deltagarna rekommenderas ändå att se över sitt försäkringsskydd vad det gäller personskador.

Genom ditt medlemskap i Orions bälte möjliggör du för föreningen att söka bidrag, vilket håller nere priset på lajvet.

När får jag redan på att rollen är godkänd och betalningen är gjord?

Alla anmälningar och betalningar måste granskas manuellt. Det kan därför ta 1-4 veckor innan vi har hunnit gå igenom allt.

Internationella deltagare

Betalning

Betalningen görs till

Bank:	SEB
IBAN-nummer:	SE1950000000051021040207
SEB:s Bic-kod:	ESSESESS
Adress till SEB:	SEB 106 40, Stockholm

Pris

Tyvärr tar vår bank 17 kr i avgift per betalning från utlandet. Så ni måste lägga till 17 SEK på betalningen.

Priserna gäller från det året du fyller. T.ex. en person som fyller 13 i år betalar 350 kr oberoende när på året denne fyller år.

0-6 år: Gratis

7-12 år: 250 kr

13-17 år: 350 kr

18+: 600 kr

Student- och pensionärspris: 450 kr (giltig legitimation krävs vid incheckningen)

Personnummer

I vår anmälan så frågar vi efter personnummer. Här ska ni fylla i när ni är födda på formeln YYYYMMDD-XXXX. X:en kan ni ersätta med 0000 så funkar det för er.

Övrig information om anmälan hittar ni under [Anmälan](#).

Språk

Språket på lajvet är svenska, men utländska deltagare får använda engelska, norska, danska eller annat språk som behövs för att göra sig förstådda.

Engelska ska inte uppfattas som ett främmande språk på lajvet och får användas av de svenska deltagarna för att kommunicera med utländska deltagare. Man får dock inte skapa en engelskspråkig karaktär om man talar svenska.

Engelska sånger såsom irländska pubbvisor eller liknande ska undvikas, då folk anser att de är off-lajv.

Avanmälan & återbetalning

Avanmälan

Om du vill avanmäla dig eller din grupp, ska du maila info@morgondagensgryning.se så snart som möjligt.

Fyll sedan i ansökan om återbetalning om du har betalt in något till lajvet.

Återbetalning

[Via den här länken](#) kan du ansöka om att få tillbaka hela eller delar av din anmälningsavgift (ordinarie anmälningsavgift 600 kr). Vi betalar alltid tillbaka inbetalningar om man inte kan delta, så länge man meddelar oss arrangörer innan lajvet. Det samma gäller om du inte kan delta på grund av smitta eller rädsla för Covid 19.

Det är viktigt att du förklarar varför du ansöker om återbetalning. Det kan t.ex. handla om att du har hjälpt oss arrangörer med någon form av arbete före, efter eller under lajvet.

Ett exempel på vad du kan få tillbaka:

- 100 % om du fått förhinder och inte kunnat delta på lajvet (informerar oss innan lajvet).
- 50 % av anmälningsavgiften för varje heldag av arbete du arbetat för lajvet (max 100 %).

Har du frågor? Mejla info@morgondagensgryning.se eller ring huvudarrangör Peder "Spazze" Liljeroth 0703-360312.

Sökta roller

Just nu söker vi följande roller:

- Funktionärer som vill spelleda (rollspel) i underjorden

Fler sökta roller kommer komma efterhand!

Om du inte vet vad du ska spela kan du ta en titt på vår ["lilla" lista med förslag på yrken](#).

Coronaviruset/Covid-19

Vi bedömer att det finns goda möjligheter på att kunna genomföra lajvet utan restriktioner i september. Men för att vara på den säkra sidan har vi ändå vidtagit åtgärder för att minska smittspridning:

Coronaåtgärder

Följande är viktigt att tänka på för att minska risken för smittspridning i samband med lajvet:

- Är du sjuk eller har symptom måste du stanna hemma! Både du och de du bor med ska ha varit symptomfria minst två dagar före lajvstart och det ska ha gått minst sju dagar från ett eventuellt insjuknande.
- Blir du sjuk behöver du lämna området - ha en förberedd plan för detta med dem du samåker med. Det finns en [camping](#) i närheten eller en arrangörsbuss som du kan bo i om du måste isoleras men inte kan ta dig hem.
- Tänk över hur du reser till och från lajvet och försök planera resan så ansvarsfullt som möjligt.
- Tänk på att sköta hygien och tvätta händerna! Till exempel kan ni anordna en egen tvättplats i tält eller läger med handsprit.
- Tvätta händerna innan du ska äta mat.
- Låt vårdshuspersonalen hantera maten.
- Dela inte bröd, korv eller liknande med händerna, utan använd kniv.
- Dela inte flaskor, stopp eller glas, använd egna. Detta minskar även risken för förkylningar och dylikt. Ta gärna med en liten bägare eller liknande om du vill kunna smaka av dryck du bjuds av andra.
- Försök hålla avstånd och undvik trängsel när det är möjligt.
- Håll avstånd i mat- och disskö.
- Krama eller kläng inte på folk som du normalt inte kramar på eller bor med.
- Undvik också att skrika någon i ansiktet.
- Nys och hosta i armvecket.
- Det kommer finnas möjlighet till handtvätt och handsprit vid varje bussvagn.
- Det kommer finnas handsprit utplacerat i närheten av fokuspunkter såsom vårdshus och arrangörsbuss.
- Det kommer finnas sittplatser under tak utanför vårdshuset.
- Det kommer finnas ett stort tält där möten eller ceremonier kan vara under tak så att avstånd kan hållas vid dåligt väder.
- Man kommer kunna hämta ut förbeställd mat under en "längre tid" vid måltiderna för att undvika trängsel.
- Det finns möjlighet att få pengar tillbaka om man visar symptom eller blir sjuk innan eller under lajvet.
- Följ Folkhälsomyndighetens rekommendationer.

Är du osäker eller har frågor: <mailto:info@morgondagensgryning.se>

Vid antalsrestriktioner

Enligt regeringens plan för avveckling av restriktionerna så avser man att lyfta deltagarbegränsningarna i september. Vilket gör att vi är hoppfulla att kunna genomföra lajvet på max 300 deltagare.

Men skulle det vara så att vi inte kan vara så många så kommer de som har anmält sig tidigt och betalt tidigt, att prioriteras till cirka 50-75 % av platserna. De övriga 50-25 % används för viktiga karaktärer och grupper som behövs för att få ett så bra lajv som möjligt. Så anmäl och betala i tid!

Vi betalar alltid tillbaka inbetalningar om man inte kan delta, så länge man meddelar oss arrangörer innan lajvet. Det gäller även om du inte kan delta på grund av smitta eller rädsla för Covid 19.

Kontakt

Har du en fråga? Kontakta någon arrangörerna!

Alla arrangörer nås via info@morgondagensgryning.se

Vi ska försöka svara inom 5 arbetsdagar.

Eller så kan du testa vår [Facebookgrupp](#) för diskussioner eller vår [Facebooksida](#) där bara arrangörerna postar uppdateringar och nyheter. **Gå med i båda!**

Om du hellre vill ringa så kan du ringa Huvudarrangör Peder "Spazze" Liljeroth 0703-360312
Ring helst mellan 17-20 på vardagar eller 12-17 på helger.

Om du vill anmäla dig till lajvet. Går till fliken [Anmälan](#).

Gryningstemplet – Hitta arrangörerna under lajvet

Om du behöver uppsöka en arrangör under lajvet så hittar du dessa i Gryningstemplet. Arrangörerna kommer spela Tempeltjänare. I Gryningstemplet kan du:

- Be till gudarna, [[se Gudasystemet](#)]
- **Forska på magiska föremål**
- Få hjälp med vissa intriger
- Ställa allmänna frågor arrangörerna
- **Får varubevis i handelssystemet**

Gryningstemplet är en uråldrig organisation som står för allas välbefinnande oavsett ras och religion. Gryningstemplet finns över hela världen och är kända för att alltid ställa sig neutrala till världens konflikter. Därför har de inga fiender och ingen skulle komma på tanken att dra vapen mot dem.

Det är ett erkänt faktum att tempeltjänarna har direkt kontakt med gudarna [[läs mer under Gudasystemet](#)] och därför vänder sig folk oavsett religion till dessa. Gryningstemplet är dock inte en religion och utför inga ritualer eller ceremonier. Det kan snarare liknas vid dagens "internet och Google" – platsen du behöver koppla upp dig till när du söker konkret hjälp eller råd.

Vi som hjälper till att förverkliga lajvet, utan inbördes ordning:

Ledningsgruppen

Peder "Spazze" Liljeroth, huvudarrangör.

Jenny "Nennen" Gahnström, intrigsamordnare.

Emelie Björndotter, intrigsamordnare.

Rickard Nilsson, speltekniska system, anmälningssystem.

Theresia "Thirre" Junesten, underjorden.

Media och kommunikation

Kim Engstrand **Liljeroth**, kommunikatör.

Intriggruppen

Jenny "Nennen" Gahnström, intrigsamordnare.

Emelie Björndotter, intrigsamordnare.

Theresia "Thirre" Junesten, underjorden.
Cassandra Romheimer, intrigskrivare.
Peder "Spazze" Liljeroth, huvudarrangör.

Barnlajvet

Peter "Pajder" Nielsen, samordnare.
Emma Ekeblad, NPC barnlajvet.
Emil Persson, stridsskolan.

Sjukvård och trygghet

Martin "mästeralkemisten" Höppe, samordnare, sjukvårdare, trygghetsvärd.
Henrietta "mästeralkemisten" Olestad, sjukvårdare, trygghetsvärd.

Speltekniska system

Peder "Spazze" Liljeroth, samordnare.
Rickard Nilsson, strategispel.
Daniel Billman, strategispel.
Adam Hansson, banken och landlotteriet.
Kai Pätzold, banken och landlotteriet.
Martin "mästeralkemisten" Höppe, Alkemi.
Henrietta "mästeralkemisten" Olestad, Alkemi.
Theresia "Thirre" Junesten, underjorden.
David Jonsson, underjorden.
Theo Axner, underjorden.
Henrik Thurfjell, underjorden.
Alma Johansson, underjorden.
David Svensson, transportsystemet, lajvloppis.
Jenny "Nennen" Gahnström, gudasystemet, siarsystemet.
Pontus Björklund, NPC
Oskar Bengtsson, handelssystemet.
Hanna Levin, handelssystemet.

Rekvisita

Peder "Spazze" Liljeroth, samordnare.
Emelie Björndotter.
Jenny "Nennen" Gahnström.
Theresia "Thirre" Junesten.
Rickard Nilsson.
Kaleung Kalle Wong.
Daniel Billman.
David Svensson
Niels Boardman Jonsson.
Peter Svärd, illustrationer.

Praktiskt

Peder "Spazze" Liljeroth, samordnare.
David Johansson.
David Svensson.
Johan Olsson.
Viktor Stålhandske.
"Den där Malin".
Björn Druid Friman.

Johnny Nelsson.

Martin Höppe.

+ funktionärer och volontärer.

Värdshus

Martin Rydberg Hedén, matansvarig.

Cattja Oksanen, serveringsansvarig.

Svend Lindblom, mat i handel.

+ personal.

Hemsida

Peder "Spazze" Liljeroth, huvudskribent.

Kim Engstrand Liljeroth, foto och layout.

Hanna "Larp Photography" Olsson, foton ([Instagram](#), [Facebook](#))

Peter Svärd, illustrationer.

Tommie Löfgren, illustrationer.

Anmälningssystem

Rickard Nilsson, programmerare.

Peder "Spazze" Liljeroth, beställare.

Jenny "Nennen" Gahnström, beställare.

(36 unika namn)