



Del 7 – Ödets lott

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 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.

Gulmarkerade ord och stycken är förändringar som vi har gjort mellan MG6 och MG7.

Skapad: 170827

Förstasidan	17
Lajvpresentation.....	18
Vision	19
Våra grundtankar	19
Introduktion till MG 7 – Ödets lott.....	20
Berättelsespår	20
Snabbguide.....	22
Praktiskt.....	23
Tider.....	23
Var	23
Pris	23
Anmälan	24
Avanmälan.....	24
Åldersgränser	24
Boende	24
Vatten.....	25
Bad.....	25
Dass	25
Mat	25
Pengar.....	25
Eldstäder.....	25
Ved.....	26
Sjukvårdsberedskap	26
Parkering	26
Vägbeskrivning och åka kollektivt	26
Komma tidigt till lajvet	26
Komma sent till lajvet.....	26
Området	28
Områdesbeskrivning.....	28
Områdesregler.....	28
Vägbeskrivning	28
Åka kollektivt.....	30
Bilder från området	31
Hyra området?.....	31
Barn på lajvet.....	32

Regler för små barn på lajvet	32
Mat	33
Meny.....	33
Regler.....	34
Allmänna regler	34
Byte av roll.....	34
Området	34
Läger och Eldning	34
Tältfrid	35
In- och utcheckning	35
Rökning.....	35
Sopor	35
Alkohol.....	36
Utrustning.....	36
Vapen, strid och rustning	36
Fällor och tortyr.....	36
Magi.....	36
Magiska drycker	36
Snittning	36
Knockning	37
Stöld.....	37
Ålder	37
Små barn på lajvet.....	38
Djur	38
Slutord	38
Tecken & förklaringar	39
Sammanfattning.....	39
Gult band på höger arm	39
Rött band på höger arm	39
"Off - ..."	40
"Skarp skada"	40
Knuten hand över huvudet	40
"Arcana - ..."	40
Offruna	40
Sjukvårdsruna.....	41

Stridsregler	42
Sammanfattning	42
Heder och döden	43
Träffområden	44
Om träffar	44
Kroppspoäng (KP) - Ett mått på hur mycket du tål.	45
Rustning	45
Vapen	45
Sekundärt avslut	46
Efter striden	46
Läkning	46
Övriga stridsrelaterade regler	47
Vapensäkerhet	47
Närstridsvapen	47
Projektilvapen	47
Sköldar och rustningar	48
Handgemäng	48
Snittning	48
Knockning	48
Kvarglömt material	48
Ålder	48
Alkohol	49
Djur	49
Rasspecifika regler	49
Magi	50
Sammanfattning	50
Magiska föremål	50
Magistrid	51
Magiker	52
Sammanfattning	52
Magikernas samhälle	52
Den senaste tiden	53
De vanligaste ordensällskapen	53
Seras-ordern	53
Tiralia-orden	53

Siria-orden	54
Isiris-ordern	54
De upplystas order	54
Purgator-orden.....	54
Att bli magiker	54
Helare	54
Magistrid	55
Magikernivå.....	56
Magidirektiven	57
Magilista	60
Att välja magi.....	60
Mana.....	60
Helare & läkare.....	65
Sammanfattning	65
Helare	65
Att bli helare	66
Läkare, fältskär, medikus.....	66
Läkning (hämtat från stridsreglerna)	66
Arcanium	68
Alkemi.....	69
Användning.....	69
Skapa magisk dryck	69
Minska bieffekterna	70
Olika ingredienser	70
Magiska Drycker	71
Fällor, tortyr och skatter	74
Fällor.....	74
Desarmera fällor.....	74
Sätta upp fällor	74
Tortyr	74
Skatter	74
Jämställdhetspolicy	75
Jämställdhet är inte jämlikhet.....	75
Tänk på detta.....	75
Deltagares ansvar	75

Undvik de vanligaste jämställdhets-grodorna:	75
Valfrihet & konsekvensspel	76
Tillgänglighet	76
Speltekniska system	77
NPC-system	78
Muddra	78
Spela NPC-karaktär	78
Arragörens vision	78
Landlotteriet och Expeditionerna	79
Bakgrunden till landlotteriet i Ärkemagikerns dal	79
Landområdeskartan	79
Regler	79
Dragningen	80
Finansiering	80
Vid lajvslut	80
Expeditionerna	81
Gudasystemet	82
Sammanfattning	82
Gudasystemet	82
Ritualer	82
Särskilda ceremonier	83
Till dig som vill spela religiösa roller till exempel präst, nunna eller schaman:	83
Underjorden	85
Strategispelet	86
Att göra drag	86
Missa ett drag	86
Budbärarna	87
Transportsystemet	88
Transportera något	88
Råna transporten	88
Så här gör du om du skulle vilja råna en transport	88
Varför använder vi en tom kista?	89
För dig som spelar handelshus	89
Ta emot föremål som handelshus	89
Kista på villovägar	89

Tjuvsystemet	90
Intrigföremål	90
Skapa egna föremål	90
Allmänna regler kring stöld	90
Politiksystemet	91
Fas 1 (under lajvet):	91
Fas 2: (Direkt efter lajvslut)	92
De 12 förläningarna	93
Världen	94
Länderna i korthet	94
De viktigaste länderna	94
Danalien	94
Afote	94
Corinne	95
Tzan-Terek	95
Shakauzg	95
Andra länder med start i norr	95
Eirann	95
Nordvidd	95
Hiloch	96
Rydrozh	96
Ziba	96
Monadiska stäpperna	96
Ciros	96
Rundbergen	97
Västloden	97
Östloden	97
Bundesberg	97
Kronau	98
Maynau	98
Morkon	98
Persana	98
Vendria och Flodana	98
Nubass	99
Gregarpos	99

Hadias - De dödas ö	100
Janata	100
Tol-taurë – Skogsöarna.....	100
Ladö	100
Drakonien	100
Karta	102
Teknologi	103
Finns:	103
Finns inte:	103
Valuta	104
Sammanfattning.....	104
Valuta	104
Normallön.....	105
Skatt.....	105
Bank.....	105
Ta ut pengar på en annan bank.....	106
Arrangörens vision	106
Tideräkning	107
Danalien.....	108
Sammanfattning.....	108
Befolkning.....	108
Statsskick	108
Indelning.....	108
Viktiga platser.....	108
Aktuellt	109
Geografi	109
Befolkning.....	109
Statsskick	109
Att rösta på en senator	110
Indelning.....	110
Militärmakt.....	110
Handel	111
Sedvänjor.....	111
Stereotyper.....	111
Viktiga platser.....	111

Ärkemagikerns dal.....	114
Sammanfattning.....	114
Aktuellt.....	114
Geografi.....	114
Dalens historia.....	115
Att resa i Ärkemagikerns dal	115
Danaliens historia.....	116
Sammanfattning.....	116
Namn på regenter	116
Danaliens början.....	117
Nära ett nytt inbördeskrig.....	117
Danalien under Stigvadd III Asklöf	118
Galldar I Asklöf kommer till makten (cirka 16 år sedan).....	118
Galldar I Asklöf militärreform.....	119
Galldar I Asklöf dör (cirka 11 år sedan)	119
Namn på regenter	119
Regenterna Ann och Mirjam	119
Kriget	121
Sammanfattning.....	121
Kriget	121
Nutid.....	122
Synen på orcher och mörkeralver i Danalien	122
Förläningar	123
Förläningar i Danalien	123
De 12 förläningarna:.....	123
Adel i Danalien.....	125
Sammanfattning.....	125
Högadel.....	126
Giftemål och arv	126
Ansvar och privilegium	127
Senaten.....	127
Tilltal av högadliga personer:	128
Lågadeln	128
Väpnare och Riddare	128
Frälse	129

Tilltal av lågadliga personer:.....	129
Slutord	129
Grannländer	130
Afote	131
Aktuellt	131
Geografi	131
Befolkning.....	131
Statsskick	131
Indelning.....	131
Militärmakt.....	132
Handel	132
Sedvänjor.....	132
Stereotyper.....	132
Viktiga platser.....	132
Corinne	133
Aktuellt	133
Geografi	133
Befolkning.....	133
Statsskick	133
Militärmakt.....	134
Handel	134
Sedvänjor.....	134
Stereotyper.....	134
Viktiga platser.....	134
Tzan-Terek.....	136
Aktuellt	136
Geografi	136
Befolkning.....	136
Statsskick	136
Militärmakt.....	137
Handel	137
Stereotyper.....	137
Viktiga platser.....	137
Shakauzg.....	138
Aktuellt	138

Geografi	138
Befolkning.....	138
Statsskick	138
Militärmakt.....	138
Handel	139
Sedvänjor.....	139
Stereotyper.....	139
Viktiga platser.....	139
Religion.....	140
Religionsuppfattning	140
Sammanfattning.....	140
Thang och Tekla.....	140
Livets Nyckel.....	140
Religion - Thang och Tekla.....	142
Trosuppfattning.....	142
Guden Thang	142
Guden Tekla.....	142
Skapelsen.....	142
Gudarna idag	142
Religion - Livets nyckel	144
Trosuppfattning.....	144
Nyckeln	144
Låsa upp/Låsa ute.....	144
Hälsning - Låsa upp/Låsa ute.....	144
Att finna Nyckeln	144
Äktenskapet.....	145
Helgon och relikier	145
Heliga skrifter	145
Platser för tillbedjan	145
Kyrkans folk	145
Tilltal.....	145
Böner	146
De tolv sanningarna.....	146
Den Högstes bön	146
Trosbekännelsen	146

Välsignelsen	146
Raser	147
Spela en ny ras.....	147
Människorna i Danaliens ungefärliga syn på andra raser	147
Skogsalver.....	147
Mörkeralver.....	147
Högalver	147
Svartfolk.....	148
Knytt och Älvor	148
Skogstroll	148
Människor.....	149
Människor.....	149
Amazoner	149
Amer	149
Drakoner.....	149
Alver	150
Skogsalver.....	150
Mörkeralver.....	150
Högalver	150
Ökenalver	150
Drower.....	151
Halvalver.....	151
Skogsfolk.....	152
Knytt	152
Speciella regler för knytt:	152
Älvor	152
Speciella regler för älvor:	152
Dryader.....	152
Speciella regler för dryader:	153
Skogstroll	153
Speciella regler för troll:	154
Bergstroll	154
Speciella regler för troll:	154
Grotttroll.....	154
Speciella regler för troll:	155

Fauner.....	155
Speciella regler för fauner:.....	155
Dvärgar	156
Urdvärg.....	156
Khazad	156
Vandöda	158
Vandöda	158
Speciella regler:	158
Gast.....	158
Speciella regler:	159
Vålnad.....	159
Speciella regler:	159
Svartfolk.....	160
Orcher.....	160
Uruk-hai.....	160
Dagalush - (Svartnissar).....	160
Khapûl - (Vättar)	160
Burzum Tarki - (Skuggmänniskor)	161
Olog-hai - (Svarttroll).....	161
Speciella troll regler:.....	161
Uppförande	162
Skilj mellan off- och inlajv.....	162
Spela upp folk.....	162
Skapa spel.....	162
Strid	163
Döden	163
Världen utanför	164
Slutord	164
Packlista.....	165
Yrken.....	167
Vad är lajv?	172
Information till dig som förälder	172
Kontakt & mer information	173
Ordlista	174
Nyheter.....	176

MG Kampanjen.....	181
Kampanjen.....	181
Världen	181
Handling	181
Då och nu.....	181
Lajven	182
Samarbetspartners.....	182
MG i Media.....	183
Anmälan	184
Sista anmälningsdag.....	184
Intrig	184
Pris	184
Barn	185
Ny ras eller magikunnig?.....	185
Försäkring.....	185
När får jag redan på att rollen är godkänd och betalningen är gjord?	185
Ansökan om återbetalning	186
Sökta roller	187
Kontakt	188
Gryningstemplet – Hitta arrangörerna under lajvet	188

Hemsidans struktur

- [Hem](#)
- [Lajvpresentation](#)
 - [Intro MG6](#)
 - [Snabbguide](#)
 - [Inspiration](#)
- [Praktiskt](#)
 - [Området](#)
 - [Barn på lajvet](#)
 - [Mat](#)
 - [Lajvloppis](#)
- [Regler](#)
 - [Tecken & förklaringar](#)
 - [Stridsregler](#)
 - [Magi](#)
 - [Magiker](#)
 - [Magistrid](#)
 - [Magikernivå](#)
 - [Magidirektiven](#)
 - [Magilista](#)
 - [Helare & läkare](#)
 - [Arcanium](#)
 - [Alkemi](#)
 - [Lista på drycker](#)
 - [Fällor & tortyr](#)
 - [Jämställdhetspolicy](#)
- [Speltekniska system](#)
 - [NPC-systemet](#)
 - [Landlotteriet](#)
 - [Gudasystemet](#)
 - [Underjorden](#)
 - [Strategispelet](#)
 - [Transportsystemet](#)
 - [Tjuvsystemet](#)
 - [Politiksystemet](#)
- [Världen](#)
- - [Karta](#)
 - [Teknologi](#)
 - [Valuta](#)
 - [Tideräkning](#)
 - [Landet - Danalien](#)
 - [Ärkemagikerns dal](#)
 - [Danaliens historia](#)
 - [Kriget](#)
 - [Förläningar](#)
 - [Adeln](#)
 - [Grannländer](#)
 - [Afote](#)
 - [Corinne](#)
 - [Tzan-Terek](#)
 - [Shakauzg](#)
- [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](#)
 - [Ansökan om återbetalning](#)
 - [Sökta roller](#)
- [Kontakt](#)

Förstasidan

- Ett spännande & 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](#)

[Intro till lajvet Ärkemagikerns dal](#)

[Snabbguide](#)

Footer

När: 14 – 17 september 2017

Var: Attared utanför Kinna, 6 mil sydöst om Göteborg

Pris: 450 kr (varierar med ålder)

Kontakt: info@morgondagensgryning.se

Lajvpresentation

Miljö: Fantasylajv med inslag av steampunk

När: 14 – 17 september 2017

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

Pris: 450 kr (varierar med ålder)

Anmälan: Sista anmälningdag för intrig, 1 augusti. Gå till [Anmälan](#)

Max antal deltagare: 250 personer

[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. 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" och "Detta är inte ett vanligt fantasylajv". Läs gärna mer om våra speltekniska system under länken [Speltekniska system.](#)

Lajvet utspelar sig i en öppen fantasyvärld med steampunkinslag. 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 ännu. 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. Detta är ett lajv där man alltså kan 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, men 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 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. 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 sina eller andras 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, pengar 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, tekniker eller raser och 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 kommer vara mer restriktiva kring nya raser och vilka som får spela magikunniga på detta 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 lajvet.

Introduktion till MG 7 – Ödets lott

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 ärkemagikerns 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

Ruiner från förr

Under marken i Ärkemagikerns dal finns det uråldriga ruiner av okänt ursprung. Var det därför som magikerna var så intresserade av platsen? Hittade de något de inte borde ha hittat? Och vilka var de som byggde dessa uråldriga ruiner?

Underjordens skatter

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?

Stoft och aska

Spår har hittats efter magikerna i form av kåpor fulla av stoft och aska. Men vad kan ha tagit kol på världens mäktigaste magiker? Var det någon av de blå stenarna som prästen Storm fick tag på innan han gick ner i underjorden? Var det ett fruktansvärt monster? Ryktena är många men svaren få.

Maktvakuum

Det har bildats ett maktvakuum efter att Magikernas råd försvann med de styrande och mäktigaste magikerna i världen. Kan ett nytt råd skapas? Vem ska då leda detta råd?

De blå stenarna

De blå stenarna har åter sett dagens ljus och siktats i dalen. Stenarna som skulle föras i säkerhet av magikern Elsilivren efter att högalvshäxan Imana hade besegrats. Kanske borde man ha lyssnat på alvernans varningar?

Märkliga väsen

Ryktena om att det finns gott om rikedomar i dalen har lett till stor tillströmning av lycksökare. Men att färdas i dalen är inte helt lätt eller riskfritt. Det ryktas om farliga väsen i skogarna. Väsen som aldrig tidigare synts till i världen. Men var kommer de ifrån?

Älvornas samling

Allt fler Älvfolk har setts röra sig i dalen. De verkar ha ett syfte med sin vistelse här, men vad är det som händer egentligen?

Den experimentella forskningen

Med de vetenskapliga genombrotten inom Arcanologi (forskning på Arcanium) har intresset för att utforska det mystiska och oförklarliga ökat lavinartat. Flera expeditioner är på väg till Ärkemagikerns dal utrustade med den senaste experimentella fältteknologin för att ta reda på vad magikerna i dalen forskade på.

Ödets lott

Den Danaliska senaten har ställt krav på att delar av landtillgångarna i Ärkemagikerns dal ska säljas via ett landlotteri. Detta främst för att ge flyktingar från de brända och härjade landområdena i östra Danalien, en möjlighet att starta ett nytt liv i dalen. Det ska därför hållas ett lotteri där alla har rätt att köpa max en lott per person med säker vinst. Den person vars nummer dras först får välja landområde först.

Den 13:e förläningen

Danalien styrs av en senat som består av representanter från de 12 förläningarna. Ärkemagikerns dal har tidigare aldrig varit del i någon förläning utan styrt sig själv utan att lägga sig i världen utanför. Den som nu kan skaffa sig politisk kontroll över området kan också få makten i en eventuell 13:e förläning och därmed också få större inflytande i senaten.

Rätten till dalen

Äger verkligen landet Danalien rätten till Ärkemagikerns dal och alla dess rikedomar? Magikernas råd som höll till i dalen bestod ju av magiker från många olika länder. Andra stater har visat intresse av att stärka sitt inflytande i regionen.

Religionens väktare

Där det finns folk finns det också behov av frälsning. Det har de religiösa ledarna för de två stora religionerna proklamerat och stärkt sin närvaro i området. Det är viktigt att detta "äventyr" övervakas av religionens väktare, så att inget görs som kan reta gudarna.

Året är 217 och det har gått 21 år sedan lajvet MG 5 och 1 år sedan förra lajvet (MG 6) 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!

Snabbguide

Miljö: Fantasylajv med inslag av steampunk

När: 14 – 17 september 2017

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

Pris: 450 kr (varierar med ålder)

Anmälan: Sista anmälningssdag för intrig, 1 augusti. Gå till [Anmälan](#)

Max antal deltagare: 250 personer

Snabb överblick av lajvet? Läs vår [lajvpresentation!](#)

Eller så kan du kolla på vår [presentationsfilm](#) för MG 6 från Prolog 2016!

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:

[Introduktion till MG 7](#)

[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](#)

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

Vi hoppas kunna skapa en pdf med hela hemsidan som du kan ladda ner om du vill.

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.

Praktiskt

Miljö: Fantasylajv med inslag av steampunk

När: 14 – 17 september 2017

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

Pris: 450 kr (varierar med ålder)

Anmälan: Sista anmälningssdag för intrig, 1 augusti. Gå till [Anmälan](#)

Max antal deltagare: 250 personer

Tider

- Lajvstart: Torsdag 14:e september, ca 22.00 (Natten torsdag till fredag)
- Lajvslut: Lördag 16:e september, cirka 23.00.
- Incheckningstider: Torsdag 14:e september 10.00-22.00
- Utcheckning och hemfärd: Söndag 17:e september. Start kl. 10.00
- Info och regelmöte: kl. 19.00 på torsdagen.

Det går bra att komma innan torsdagen 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+: 450 kr

Student- och pensionärspris: 350 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.

När du anmält dig och gjort inbetalningen är du fullt anmäld och garanterad plats på lajvet. Observera att vi bara har 250 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 anmälningsdag för intrig är 1 augusti (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 magiker eller egen ras måste du ansöka om detta hos arrangören minst 1 månad innan lajvstart (info@morgondagensgryning.se).

Vi har valt att begränsa deltagarantalet till 250 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 och vill därför inte växa för snabbt.

Om dessa 250 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.

Har du fått en reservplats på lajvet har du 1 vecka på dig att betala in anmälningsavgiften innan platsen går till någon annan. Vi kommer meddela om man fått en reservplats eller inte 1 månad innan lajvet eller tidigare.

Avanmälan

Om du är anmäld och inte kan delta på lajvet måste du göra en avanmälan via vårt anmälningssystem. Logga in på din anmälan via den länk du fått skickad till din mail och tryck på Avanmälan.

Har du betalt in anmälningsavgift kan du ansöka om att få tillbaka den [under Ansökan om återbetalning](#).

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)

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 där man kan slå upp tält. På mittenängen 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.

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 en billig peng. Vi kommer också se till att det finns möjlighet att köpa något lättare att äta i form av bröd eller frukt.

Vi kommer titta på lösningar att även i år kunna erbjuda förbeställd mat i form av frukost och middag (lunchmackor/frukt går att köpa separat på värdhuset). Vi ska först gå igenom utvärderingen kring mat och göra en del justeringar. Mer om detta kommer senare.

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.

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. Det kommer finnas brandsläckare på plats vid varje större lägeräng.

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.

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 torsdagen. 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. Har man inget att göra är det enormt uppskattat att erbjuda sin hjälp till arrangörerna!

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 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 torsdagen.

Komma sent till lajvet

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

Ni ska då:

1. Köra som längst till grusplan (se till att inte blockera vägen).
2. Lasta av all utrustning.
3. Köra tillbaka bilen till parkeringen. <-- Viktigt!!

4. Uppsöka arrangörslägret 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 på det vackra skogsområdet i Attared, Örby i närheten av Kinna. Här har tidigare Projekt Lazarus varit 2015-2016 och Morgondagens Gryning 6, 2016.

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... än. 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.

Områdesregler

- 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.
- 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 ta förstöras om man går där. Arrangörerna kommer inte placera några intrigföremål på kalhyggena.
- 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.
- 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 hållas ut på särskilda anvisade platser en bit bort från ån så att diskmedlet hinner brytas ner innan det når ån.

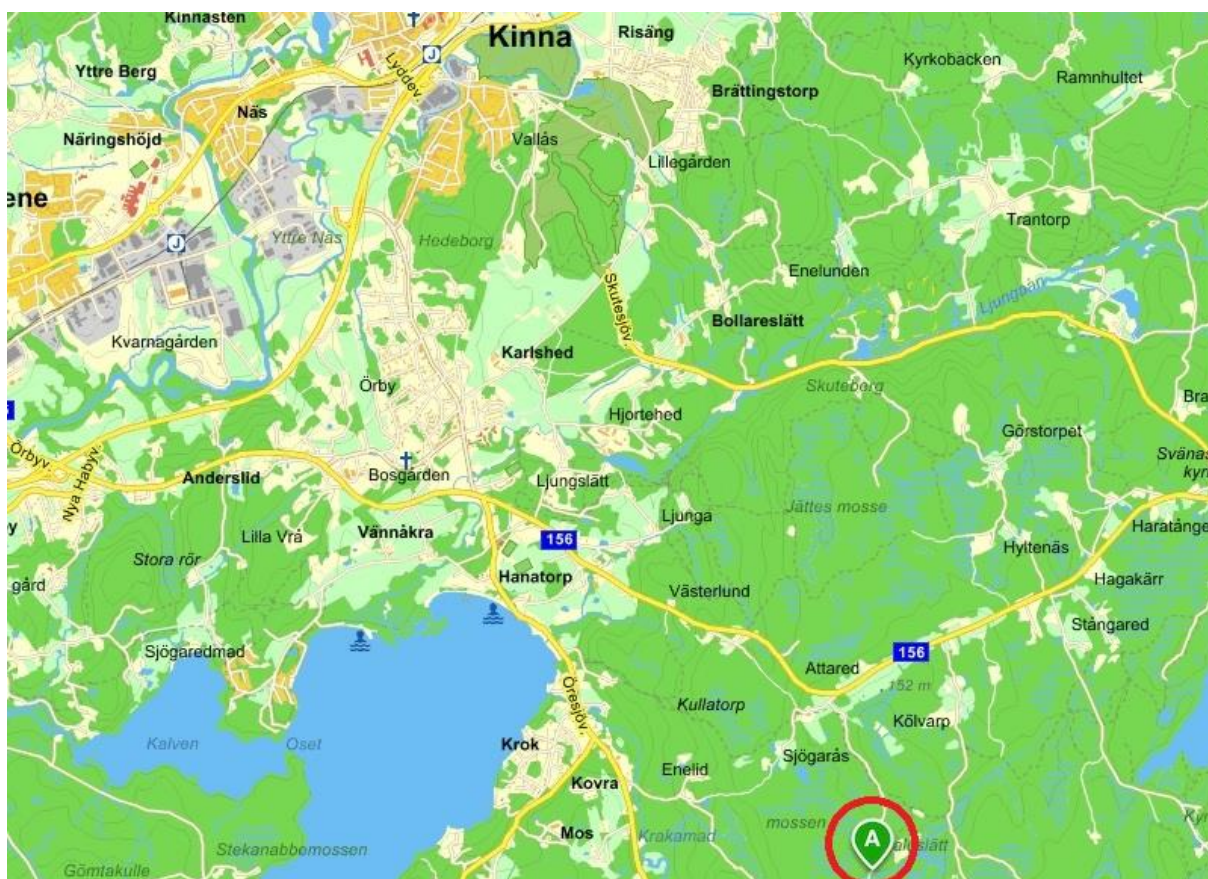
Vägbeskrivning

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 finnas 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 på torsdagen. 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.

Det går att bli upphämtad från Kinna järnvägsstation mellan 10.00-22.00 under 14 september. 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.

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

Bilder från området

https://www.projektlazarus.se/?page_id=104

Hyra området?

Området sköts just nu av föreningen Friluftskultur. Kontakta Peder "Spazze" Liljeroth för mer information.

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 ängen.

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 lajvavgiften för barn till och med 17 år.

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.
- Utsätt aldrig ett barn för hot. Barn har alltid rätt till störst hänsyn i alla lägen, ju mindre barn ju 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 verkligen kräver, när du spelar i närheten av barn.

Mat

Nu kan du förbeställa mat till MG7!

Först till kvarn! Max 100 platser.

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

--> Fyll i formuläret här! <--

Priser:

Vuxen: 200 kr

Barn: 7-12 år: 150 kr och barn 0-6 år: 50 kr (OBS: Anmäl ditt/dina barn separat!)

Innehåll:

Frukostpåse med bröd, pålägg, russin, frukt, morot m.m.

Middag på fredag och lördag.

Vatten, saft, kaffe eller te vid måltiderna.

- Lunchmackor/frukt går att köpa separat på världhuset.
- Sista möjliga dag för förbokning av mat: **Fredag den 7 september.**
- Det går inte att beställa mat för endast 1 dag!
- Observera att all middagsmat kommer vara **vegansk**. Frukost kommer erbjudas som **vegetariskt alternativ.**
- 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".**

Har du allergier?

Skriv detta tydligt i anmälningsformuläret.

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

Frågor: Mejla info@morgondagensgryning.se

Meny

Vår professionella kock Simon Jonsson försöker laga mat som så många som möjligt ska kunna äta. Därför försöker vi hålla den glutenfri, laktosfri, samt vegansk. Bröd som serveras till kan dock innehålla gluten, men glutenfritt bröd kommer ordnas. Båda rätterna innehåller baljväxter och soja.

Middag fredag: Balti (indisk currygryta)

Middag lördag: Chili sin carne med couscous (glasnudlar för de som inte tål couscousen).

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 ta 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 bajsas 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 tältkamin 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. 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 [offlajvruna](#) 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 eller bland offpackning. Du får heller inte förvara intrigföremål i off-lägret om inte du själv befinner dig där för att t.ex. äta eller sova.

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.

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 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, 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!

Vapen, strid och rustning

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

Fällor och tortyr

Se [Fällor och tortyrregler](#)

Magi

Se [Magi](#)

Magiska drycker

Se [Alkemi](#)

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 rollperson. 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.

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.

Stöld

Det är okej att stjäla intrigföremål, papper (ej böcker), inlajvpengar, inlajvdrycker, alkemiska preparat, magiska föremål och föremål märkta med grönt band. Ingenting annat!

Bönestelar får inte stjälas.

Alla stulna föremål ska lämnas tillbaka till ägaren direkt efter lajvet. Om du inte vet vem som är ägaren ska den 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.

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

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 år 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 ju 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 verkligen 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 §.

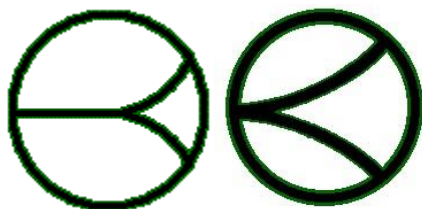
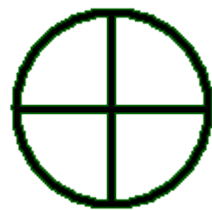
Slutord

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

Tecken & förklaringar

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

Sammanfattning

Gult band på höger arm	Personen har bytt roll.
Rött band på höger arm	Personen har bytt roll. 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.

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.

Ibland kommer de även att ha ett guld 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 obekväm 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 akut händer på riktigt och ni behöver riktig hjälp kan ni ropa "OFF – hjälp!" eller "SKARP SKADA". Detta bryter spelet tillfälligt, tills läger är under kontroll.

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 inte orkar spela på att orcherna blockerar vägen.

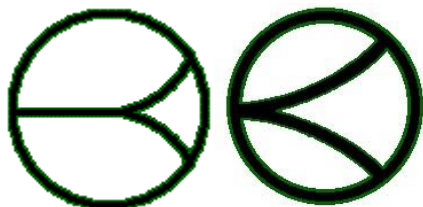
"Arcana - ..."

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 lajvvärlden "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.

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 i grund 2 KP i bål, rygg, armar och ben.

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 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 harnessk

+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.

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 betyder att det kommer ta dig 8 timmar att bli frisk 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).

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)

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, ska du uppsöka **Gryningstemplet** (arrangörerna). De har makten att återuppliva din roll om de finner skäl till det. 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 i grund 2 KP i bål, rygg, armar och ben. Detta betyder att om första träffen tar i t.ex. en arm så tål du en träff till innan du blir nergjord. Du är dock fortfarande skadad i den armen och ska spela på det.

KP räknas över hela kroppen och inte en specifik kroppsdel. Detta betyder att om andra träffen tar någon annanstans än första träffen så har du 0 KP.

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.
- Och 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, kastyx 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 påverka striden längre 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 får inte få 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, 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.

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

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 förutom handtagen ska vara vadderad. (Stickspjut med träskäft är 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, men undvik plats-/gummifenor.
- Pilbågar och armborst får max spänna 30 pound.
- 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.

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 blödningsen.

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 rollperson. 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.

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.

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 20 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 slå på 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:

<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.

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.

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 1-5 mana beroende på vilken magikernivå denne är. En magiker får tillbaka alla sin mana efter en natts sömn eller genom att dricka manadryck.

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 gästar eller bara att du alltid sjunger falskt.

Vill du skapa ett eget magiskt föremål så måste du skicka in en bild och beskrivning på föremålet till arrangörerna via anmälningssystemet och få den godkänd innan lajvet. Diskutera gärna med oss innan.

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@morqondagensgryning.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. 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 besvärjare 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 ordensällskap. Över ordensällskapen 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 fånga in, döma 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.

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).

Magikerna i denna del av världen (Danalien + grannländerna + lite till) är oftast organiserade i ordensällskap. Varje orden styrs på olika sätt, men det vanligaste är att det styrs av "Höga rådet" (namn kan skifta) som består av fem "Mästare" och en "Stormästare". Över varje ordensällskap finns Magikernas råd, som består av medlemmar från de olika ordensällskapen. Magikernas råd har totalt 123 medlemmar och varje ordensällskap 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 ordensällskap att se till att ordens medlemmar följer [Magidirektiven](#). Utöver detta finns det ett ordensällskap (Purgator-orden) av ickemagiker vars syfte är att se till att Magidirektiven följs och att de som bryter mot dem fångas in och döms.

Den senaste tiden

Vad man vet är att något stort var på gång inne i Ärkemagikernas dal **år 215 (för två år)** sedan. Magikernas råd var samlade och mästarna från de olika ordensällskapen och andra framstående magiker var kallade till dalen. Vad som sen 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. Vart alla 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.

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 ordensällskap 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 Purgator-orden 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 magidirektiv tills läget har lugnat ner sig.

De vanligaste ordensällskapen

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 21 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 och försvunnen).

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 %

De upplystas order

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

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](#). Fånga in, döma och straffa 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 du inte tagit examen så får du heller 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 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 något 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.

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.

Egentligen påverkar magikernivån endast hur många mana du har och hur duktig du är i [magistrid](#).

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 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 likt en lagbok för magiker.

Brott mot magidirektiven är straffbart och det är Purgator-orden som är ansvariga för att utreda, leta upp och bestraffa magiker som bryter mot direktiven.

Personer som inte är magiker eller som tillhör Purgator-orden behöver inte 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 Magiutövare

§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 overseende av en Magimästare.

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

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. Purator-ordens 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 politiska eller ambitioner.

§2. Undantaget är de som anställs för vägledning och upplysning av dessa personer.

§3. En magiker ska inte söka egen världslig makt eller ha politiska ambitioner och bör 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 Purgator-orden.

§2. Purgator-orden har rätt att frihetsberöva magiutövare i väntan på rättegång.

§3a. Purgator-orden har rätt att döma ut böter för mindre överträdelser mot Magidirektiven.

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

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

§5. Purgator-orden har rätt att genomföra utdömt straff.

§6. Inga magiutövare får vara medlem av Purgator-orden.

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.

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

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

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.

Se även [Helare & läkare](#) för helningsmagi.

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 magi kostar i regel 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	
Förstelnad	"Du blir förstelnad och kan inte skadas av vapen i 30 min"	Personen blir förstelnad i 30 min. Kan då inte skadas av vapen	
Förvränga	"Du glömmmer 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 glömmmer de senaste 30 minuterna"	Personen glömmmer 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. 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	
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)	
Paranoja	"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 (30 min)	Övertala
Sömn	"Du somnar nu i 30 min"	Personen somnar och sover i 30 min	
Tusen blödande sår	"Du tror att du har sår över hela kroppen som blöder"	Personen inbillar sig att denne har sår över hela kroppen och försöker stoppa blödningarna	
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. Förutom att döda eller skada någon	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.

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).
-

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 helares 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 1-5 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 läkning 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	Snabbare 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 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.

Läkare, fältskär, medikus

En läkare, fältskär eller medikus besitter 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.

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.

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.

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 drivas 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.

Alkemi

En alkemist, örtekunnig eller liknande kan framställa magiska drycker. En lista på de drycker som finns [finner du här](#). Man behöver inte kunna listan utantill 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 korteten. Man får inte skrapa korteten innan man har druckit drycken. Kort som redan är skrapade är förbrukade och kan inte användas igen. De ska då lämnas in till Gryningtemplet (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.

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.

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 egna 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 dropptakten. Cirka 50 ml räknas som en enhet sav.



Vissa ingredienser kommer gå att köpa inlajv, andra måste man hitta och "skörda" på lajvområdet. T.ex. så kanske vissa blommor växer ute i skogen, vissa stenar finns i floden, vissa ägg finns i speciella fågelbon i träden och vätskan tränger upp från marken.

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.

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.

*När du anmäler dig som alkemist, örtekunnig eller liknande, skriv gärna vilka drycker du vill kunna framställa. Du kommer antagligen inte få recept till alla du önskar dig utan arrangörerna kommer försöka balansera det hela. Kom ihåg att du alltid kan försöka framställa drycker du tidigare aldrig gjort även utan recept. **Ingredienser** du startar med får du av arrangören i samband med incheckning. Flaskor att ha dryckerna i måste du fixa själ.*

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 glömmmer de senaste 30 min	
Hallucination	Du ser hallucinationer	
Hat	Du känner ett stort hat emot all 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. Förutom att döda eller skada någon	Svårövertalad
----------	---	---------------

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. 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.

Till exempel om du utlöser en fälla när du öppnar en kista, vågar du inte fortsätta leta i kistan eller i dess omgivning, utan du måste lämna tältet och bege sig från platsen. Undantaget är om du utlöser din egen fälla, då får du bara -1 KP.

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/knallsnöre. Man får inte anlägga andra typer av fällor såsom fallgropar eller snubbeltråd som man kan snava på och falla.

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 tejp 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.

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 som ni hittar ska också ligga kvar.

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.

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.

Vi kommer troligen att använda oss av Baja-major som dass. Om det är så att du av något skäl skulle behöva ha tillgång till en tillgänglighetsanpassad Baja-maja, 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 och expeditionerna – Utforska södra delar av området och vinn ett landområde.
- 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 uppmärksatta föremål som kan stjälas.

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.

OBS! Det kan 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 pung på sig fyllda med värdefulla föremål, t.ex. pengar, intrigföremål m.m. Innehållet får man ta men lämna tillbaka pungen 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 och Expeditionerna

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 har försvunnit kan de heller inte betala sina skulder. Magikernas råd är därför satta i konkurs och delar av deras tillgångar kommer att säljas på en exekutiv auktion under översyn av konkursförvaltaren, för att täcka upp skulderna till centralbanken. Resterande tillgångar kommer att tillfalla staten.

Den Danaliska senaten har ställt 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 ska därför hållas ett landlotteri där alla har rätt att köpa max en lott var med säker vinst. Den person vars lott dras först får välja landområde först. Inför denna första auktion finns 260 landlotter att köpa.

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 cirka 250 fält. Varje fält motsvarar ett landområde som man kan vinna i lotteriet.

Vissa landområden är bra och passar för t.ex. jordbruk, gruvarbete eller skattletande medan andra är mindre bra. Ingen vet i förväg hur alla landområden ser ut och det finns ingen möjlighet att besöka alla fält innan lotteriet börjar. Däremot kan man få ut information ur individer som har varit inne i området. Man kan också välja att delfinansiera någon av de fyra expeditioner som kommer att resa in i området och på så sätt få ut viktig information. Se expeditionerna längre ner.

Regler

- Varje person har rätt att köpa max en lott var.
- Det finns inget som hindrar att man köper/säljer eller stjälar lotter av varandra.
- 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 expeditonsbolaget för att peka ut ett landområde.

Du kan också gå till banken och hämta ut ditt ägarbevis o du glömde plocka ut det eller studera kartan noggrannare hos expeditonsbolaget och få mer information om ditt område.

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 säljas, stjälas 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 lajv med för framtida lajv i kampanjen.

Expeditionerna

Under lajvet kommer det att finnas ett expeditionsföretag som kartlägger dalen. Detta företag söker medfinansiärer till fyra expeditioner. De fyra expeditionerna planerar alla att resa längre in i dalen för att kartlägga det område som kommer att lottas ut under landlotteriet samt leta efter skatter och andra tillgångar.

Du som deltagare kan medfinansiera dessa expeditioner genom att köpa andelar i dem. Varje andel kostar 1000 daler. Det finns inget tak på hur många andelar en person får köpa. Men det finns ett tak hur många olika finansiärer det kan finnas. Detta är igen fast siffra utan kan variera mellan expeditionerna.

Den person som har köpt andelar i en expedition kommer bjudas in till ett möte under fredag kväll där expeditionens fynd och upptäckter presenteras (kolla efter anslag på anslagstavlan). Expeditionens finansiärer får dela på de eventuella fynd som expeditionen hittat i turordning, där den som har flest andelar får välja ett fynd först. Därefter den som har näst mest andelar och så vidare tills bordet med fynd är tomt.

No refund!!

Andelar går att köpa fram till 1 timme innan respektive expedition presenteras eller tills expeditionerna är fullt finansierade.

Presentation av expeditionerna görs följande tider på fredag kväll:

- Expedition 1 Den förtrollade skogen: Klockan 18.
- Expedition 2 Ärkemagikern Aiden Eksjölds torn: Klockan 19.
- Expedition 3 Azahildrons gruvor: Klockan 20.
- Expedition 4 Ungdomens källa: Klockan 21.

Observera att endast de med andelar får delta under presentationerna.

Gudasystemet

Sammanfattning

På lajvet kommer religiös kraft att manifesteras 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 Gryningstemplet 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

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 uppstår 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 morgon bön, 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 offerar till gudarna, kan fler bönestenar delas ut. Du som religiös person bör då gå till **Gryningstemplet** (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 **Gryningstemplet** 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 **Gryningstemplet** (*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 **Gryningstemplet** för att be. 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 spelades 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. Skadas man under äventyret är man skadad IN-lajv och ska spela på det.

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

Samma system som ovan kan även komma att användas för att gestalta andra platser eller äventyr som inte rent fysiskt kan gestaltas på lajvet.

Vi har lyssnat på den feedback vi fått efter MG6, så i år kommer vi försöka ha ökad bemanning i vårt äventyrstält och eventuellt köra dubbla tält. Nergångarna kommer dessutom bli lite svårare att hitta. 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. I de ockuperade markerna finns också skogsalver, mörkeralver, religiösa fanatiker m.m. Kommer de att hjälpa till eller har de egna agendor med varför de är i området?

Denna konflikt gestaltas 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 vise versa, och det går att skicka föremål från lajvet till trupperna på brädspelet via Transportsystemet.

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 arrangörer kommer att sköta brädspelet 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. Arrangörsbudbäraren 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 (arrangörslägrer), 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

Christer Edvardsson

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

Transportsystemet

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

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!

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 fullt just nu" som skulle tagit fången vidare. 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 transporter 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.

Många grupper 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. Arrangörerna använder främst grönt garn för att märka sina föremål.

Allmänna regler kring stöld

Hämtat från [Regler](#).

- Det är okej att stjäla intrigföremål, papper (ej böcker), inlajvpengar, inlajvdrycker, alkemiska preparat, magiska föremål och föremål märkta med grönt band. Ingenting annat!
Bönestekar får inte stjälas.
- Alla stulna föremål ska lämnas tillbaka till ägaren direkt efter lajvet. Om du inte vet vem som är ägaren ska den 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.
- Man får inte "låna" utrustning från värdshuset, utan att fråga personalen. Detta gäller särskilt lyktor, grytor och krus.

Politikssystemet

Att vara adelsperson, politiker eller liknande innebär ofta att man har ett kontaktnät och har möjlighet att influera hur beslut ska fattas i t.ex. Danaliens senat. Det är det som politikssystemet avser att gestalta.

I år handlar politikssystemet om vem som ska få stöd till att bli länsherre (hertig/hertiginna/hertigant) över Ärkemagikerns dal.

Politikssystemet består av två faser.

Fas 1 = Samla in röster (influenspoäng) under lajvet.

Fas 2 = Använd dina influenspoäng för att få stöd från Danaliens förlänningar i jakten på länsherretiteln. Detta sker direkt efter lajvslut.

Fas 1 (under lajvet):

- Det gäller att få så många röster som möjligt. Antalet röster symboliserar hur inflytelserik personen är i senaten.
- Varje inflytelserik person har en röst (detta kan vara adel, politiker eller liknande).
- En icke inflytelserik person har noll röster (detta kan vara byvakten, bedragaren, bonden eller liknande).
- Du får reda på om du är inflytelserik eller inte i dina intriger.
- Man får inte rösta på sig själv.
- Man får inte rösta blankt.
- Man får inte förfalska någon annans namn eller rösta för en annan person.
- Rösträkning sker under lördag och söndag klockan 12.00, 18.00 och 24.00 (totalt 6 rösträkningar).

Under lajvet går det ut på att övertala så många som möjligt av de inflytelserika personerna att lägga sin röst på dig. Detta kan göras genom att t.ex. övertyga personer om att man kommer rösta på den andre, lova bort titlar om man blir hertiginna eller liknande.

Röstning

Röstning sker tre gånger per dag på lördagen och söndagen.

Du fyller i en röstsedel som finns i Gryningstemplett (arrangörstältet) och lägger denna i en låda.

På röstsedeln ska det stå ditt namn och vem du röstar på.

Är du inte en inflytelserik person så får du inte rösta - men du kan få röster.

Man ska rösta innan rösträkningen äger rum. T.ex. kan en röst läggas kl 19.00 och denna kommer då räknas 24.00. På så sätt slipper man fasta tider att passa utan kan rösta löpande under dagen.

Man får ändra sin röst fram till rösträkningen. Detta gör man genom att lägga in en ny röstsedel i lådan. Röstseden ska då numreras och ha en högre siffra än den tidigare rösten (måste inte vara i ordningsföljd). Detta så att de som räknar röster ska kunna se vilken röstsedel som gäller.

Efter omröstningen kommer resultatet av hur många röster varje kandidat fick, att sättas upp på lådan i Gryningstemplet. Man kommer inte kunna se hur folk röstade eller vilka som röstade. (Det kan dröja lite innan det kommer upp beroende på när arrangörerna har tid att gå igenom det).

Om man mot förmodan skulle missa att rösta kommer detta indikera att man inte deltagit i den politiska debatten och man kommer få minskad influens (-1 röst).

Politiksystemets fas 1 går med andra ord ut på att påverka andra att rösta på än och lura sina motståndare. Och så länge man får röster så kan man till slut bli länsherre över området.

Tips

Att vara länsherre (hertig/hertiginna/hertigant) över Ärkemagikerns dal innebär att man har det övergripande ansvaret för hela förläningen. Hela förläningen kommer senare att bli uppdelad i grevskap (inte i år). Det är dock regenten i Danalien som ger ut adelstitlar. Så det går inte att lova någon att bli greve om du blir länsherre. Men man kan lova bort andra titlar och ansvarsområden såsom skattmästare eller militära titlar. Dokumentera gärna vilka du har lovat vad. För om du tillslut vinner kan det bli viktigt.

Hur ni kommer överens om vem ni ska rösta på är väldigt fritt. Om någon vill sälja sin röst för ett stop öl så är det ok. Men tänk på att din karaktär troligen strävar efter ökat politiskt inflytande. Var egocentrisk och försök få så många röster som möjligt. Då blir det roligare för alla.

Spelar ni i en grupp av adelspersoner så föreslår vi att ni inte är tråkiga och bara röstar på varandra för att optimera antalet röster. Men det kan ju vara så att ni i gruppen förespråkar en kandidat av er och då är det ok.

Om du ska delta i detta system, föreslår vi att du läser på om [Adeln](#) och [Förläningarna](#).

Fas 2: (Direkt efter lajvslut)

För att bli länsherre räcker det inte med att vara väldigt inflytelserik (få många röster under fas 1). Det gäller även att använda sitt kontaktnät smart för att få stöd i senaten.

Detta gestaltas på följande sätt:

- Varje röst man fick under fas 1 räknas som ett influenspoäng (arrangörerna kommer ha en sammanställning).
- Varje person får nu välja hur de ska spendera sina influenspoäng för att influera de 12 förläningarna i Danalien i ett försök att vinna deras stöd i senaten.
- Detta görs genom en form av sluten auktion där man får skriva hur många influenspoäng man vill spendera på att få stöd från en viss förläning. Man ser inte hur andra spenderar sina poäng.
- När alla har spenderat sina poäng räknas de samman.
- Den som har lagt flest influenspoäng vinner hela förläningen.
- Blir det lika delar man på stödet från förläningen.

- Förläningarna är olika bra beroende på ekonomi, militär makt och religion. Se tabell längre ner.

Lyckas man få mest ekonomisk makt, militär makt och religiös makt och att det inte finns någon möjlighet att någon annan kandidat får mer. Då kommer man troligen bli länsherre. Blir ingen länsherre denna gång kommer spelet att fortsätta. Hur detta fungerar tar vi inför nästa lajv.

Tips

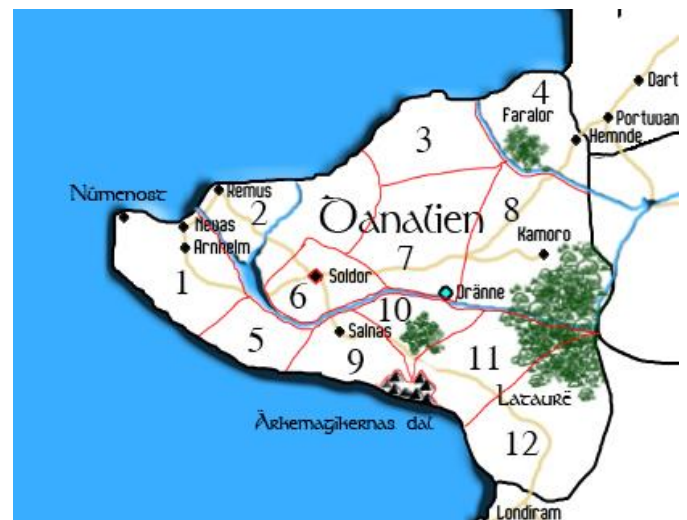
Direkt efter lajvslut ska personer som har fått röster ta sig till arrangörstältet. Övriga lajvet kommer vara off, men ni får gärna ta tillfället i akt att försöka påverka varandra en sista gång innan ni bestämmer hur ni lägger era influenspoäng. Därefter får ni mingla runt med övriga deltagare.

De 12 förläningarna

Nedan listas de 12 förläningarna och hur de skiljer sig åt när det kommer till ekonomisk-, militär- och religiös makt. Listan kommer finnas på plats under lajvet.

Läs mer om förläningarna under [Förläningar](#).

Förläning	Makt Ekonomi	Makt Militär	Makt Religion
1. Västmark	3	1	1
2. Remusborg	3	2	2
3. Nordholm	2	2	2
4. Östmark	2	2	2
5. Ängstrand	3	1	0
6. Soldorsborg	3	3	3
7. Viddersborg	1	3	3
8. Östra grind	1	2	2
9. Liljemark	3	2	2
10. Dalavidd	1	3	3
11. Västveden	0	1	1
12. Östveden	0	0	1
	22	22	22



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. Styrts 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. Styrs av en absolut monark. Exporterar främst trä, tenn och stenkol.
Är just nu i krig med olika orchklaner från Shakauzg.

Tzan-Terek

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

Barrskog i norr, vidsträckt slättlandskap i mitten och skogsbeklädda kullar i söder. Befolkningen består främst av mörkeralver men det finns en del orcher i slättlandskapet och andra raser längs med kustens hamnstäder. Styrs av en absolut monark. Exporterar främst med 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.

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. Styrs 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.

Hiloch

Inspiration: Skottland, kiltar.

Medelteknologiskt.

Ett höglänt land med många sjöar och vida viddar. Befolkningen består av människor och bor utspridda över hela landet. Landet är indelat i flera grevskap och styrs 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. Styrts 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 bördig odlingsmarker i sydväst. Befolkningen lever i ett segregerat samhälle och består av högalver och människor. En högalv 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 skogsbeklädda 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, statsstater, 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 indianer, 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 elfenbenshorn från deras byten.

Maynau

Inspiration: Maya, Azteker, Inca, indianer 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, slavasamhälle, 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 konstbevattnings av det annars karga ökenlandskapet. Befolkningen är främst människor som bor i stora städer med undantag för nomadstammarna i öknen. Styrs av en monark. 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 delat 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.

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.

Mycket lågteknologisk.

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.

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.

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 synts till på länge nu och borde snart närma sig kusten.

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.

Klädskicket är medeltida high-fantasy hos de allra flesta men de som är överklass och modemedvetna har kläder inspirerade av 1700-tal. Så dina vanliga fantasykläder funkar, 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
- Grammofon (äldre modell)
- Speldosor
- Luftskepp
- Tryckpressar
- Slaveri och livegenskap (att hålla slavar, trälar eller ha livegna bönder är helt naturligt)

Finns inte:

- Krutvapen
- Rök och gasgranater (Kan förekomma som effekter på lajvet)
- Tåg och järnvägar
- Ångbåtar
- Undvik moderna gitarrer

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 (refereras till som kronor inlajv). En öl kommer kanske kosta 60 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. Blir banken rånad så blir du inte av med de pengar du har satt in i banken.

Inlajv-pengar lämnar du tillbaka till arrangörerna efter lajvslut. De för då in dem på ditt konto till nästa lajv.

Valuta

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 60 daler för en öl på värdshuset, precis som du skulle ha fått betala 60 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 (refereras till som kronor inlajv). En öl kommer kanske kosta 60 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 adelsmän 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 adelsmannen 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. Det går att råna banken men det går inte att råna banken på alla dess pengar, då detta hade förstört mer än det hade tillfört till spelet. Summan som går att råna kommer motsvara ungefär så mycket pengar som sätts in i banken under lajvet. Blir banken rånad så blir du inte av med dina pengar som du har satt in i banken, däremot kan du bli av med eventuella intrigföremål som du har bett banken att vakta åt dig.

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.

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 217 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 3517. 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 507 efter att De heliga påbuden översattes till De tolv sanningarna. Men i Danalien säger man fortfarande år 217.

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

MG6 = år 216

MG5.1 – När snön faller = 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 217 i Danalien.

Sammanfattning

Landet är i öppen konflikt med vissa orchklaner från Shakauzg som ockuperar delar av sydöstra Danalien.

Befolkning

Landets befolkning består främst av människor, skogsalver och högalver.

Statsskick

Danalien är en republik som styrs av en senat på 48 medlemmar. Egentligen ska landet styras av en monark (kung eller drottning), men den förre kungens båda barn, Ann och Mirjam är 11 år och omyndiga. Därför finns en förmyndarregering som sköter monarkens uppgifter.

Indelning

Danalien är indelat i 12 förläningar. Varje förläning får ha 4 representanter i senaten.

Ärkemagikerns dal har aldrig varit del i någon förläning utan har haft självstyre trots att den ingår i landet Danalien. Nu när den magiska barriären är nere som höll folk ute ur dalen och magikerna som gjorde anspråk på dalen är borta, har det börjats spekuleras i om detta ”nya” område ska bli den 13 förläningen vilket har lockat personer med politiska ambitioner till 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.
-

Aktuellt

För 21 år sedan förklarade mörkeralverna i Tzan-Terek och Corinne krig mot Danalien. Kriget gick dåligt för Danalien. För 19 år sedan invaderade orcherna från Shakauzg länderna Tzan-Terek och Corinne och senare även Danalien. Kriget gick fortsatt dåligt mot orcherna, men krigslyckan vände vid slaget vid Dränne för 16 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.

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 11 år tillbaka en form av republik med ett styrande organ i form av senaten bestående av 4 representanter från varje förläning (48 medlemmar totalt) och ett statsöverhuvud bestående av monarken (kung eller drottning). Varje representant till senaten väljs på 4 år och det väljs in 12 senatorer varje år. En från varje förläning. Detta betyder att 12 senatorer avgår och 12 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 11 år sedan var dennes båda tvillingbarn Ann och Mirjam bara några månader och omyndiga. Det beslutades då att en förmyndarregering skulle sköta monarkens uppgifter fram till barnen var myndiga och 12 representanter från de 12 förläningarna valdes ut att ingå i denna förmyndarregering. Strax efter att

förmyndarregeringen tagit makten beslutade denne att det skulle införas republik i landet.
De 12 i förmyndarregeringen är nu tillförordnade stadsöverhuvuden.

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 12 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.

Ärkeantikerns dal (där lajvet utspelar sig) har aldrig varit del i någon förläning utan haft självstyre **trots** att den ligger i landet Danalien. Nu när den magiska barriären är nere som höll folk ute ur dalen och antikerna som gjorde anspråk på dalen är borta, har det börjats spekuleras i om detta "nya" område ska bli den 13 förläningen vilket har lockat personer med politiska ambitioner till området. För att detta ska kunna förverkligas måste området först visa tecken på politisk stabilitet.

Militärmakt

Under kriget mot Corinne och Tzan-Terek och senare orchererna 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 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 har den tagit tillbaka många av de landområden som landet tidigare hade förlorat.

Danalien har numer fred med Corinne och Tzan-Terek. Har vapenvila med vissa av orcklanerna från Shakauzg och öppen konflikt med andra klaner. Danalien håller på att ta tillbaka landområden de tidigare förlorat, en stam i taget.

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 som grälet var om, så är det utrett och det är dags att begrava stridsyxan. De kan till och med ta en öl på värdshuset med sin förra fiende senare på kvällen.

Detta hederskodex **gäller för** alla världens länder och alla raser och yrken [[Läs mer under stridsregler](#)].

Stereotyper

En person från Danalien är arbetssam, 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.
- **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 gammal 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 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.

- Kamoro: En ganska liten stad som står för den största delen utav handeln med skogsalverna i Lataurë. Staden föll dock i orchernas händer under det senaste kriget och plundrades då. Staden är nu under uppbyggnad.
- Salnad: 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.
- Hemnde: 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 MG 5 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 lyckan 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 den södra skogen skövlades när orcherna trängde in där. Skogen har självstyre men räknas till Danalien.
- Ärkemagikerns dal: 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 men ryktet säger även att det bedrevs forskning på varelser av olika slag. Ett rykte som aldrig 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 (MG 1). 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](#)]

- 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 finns 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.

Danaliens centralbank gör nu anspråk på dalen.

Aktuellt

Det är nu allmänt känt att Magikernas råd, som ägde Ärkemagikerns dal, hade stora skulder till Danaliens centralbank. Då magikerna i dalen har försvunnit kan de heller inte betala sina skulder. Magikernas råd är därför satta i konkurs och delar av deras tillgångar kommer att säljas på en exekutiv auktion under översyn av konkursförvaltaren, för att täcka upp skulderna till centralbanken. Resterande tillgångar kommer att tillfalla staten.

Den Danalista senaten har ställt 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 ska därför hållas ett landlotteri där alla 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](#)].

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 vägen in till dalen förutom via havet. Marken i dalen är bördig och lämpar sig bra för åkerbruk. 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, tyder 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 har försvunnit. De flesta av dem är magiskt låsta, så att ingen annan än magikerna själva kan ta sig in.

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 21 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 2 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 Ärkemagikernas dal

Sett från utsidan är Ärkemagikernas 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 militärkup för cirka 51 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 huvudstaden 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 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 11 år sedan).

Namn på regenter

- Alndur II Gripenhjälm - Avsattes för ca 51 år sedan av Stigvadd III Asklöf. Dog för 50 år sedan.
- Stigvadd III Asklöf – Genomför reformer. Abdikerade för ca 16 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 – 11 åriga tvillingar. Oklart vem som föddes först. De rättmätiga arvtagarna till kronan.

Danaliens början

Området där Danalien nu ligger var för 217 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 alvernans öar i väster i form 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 51 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 21 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 16 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 huvudstaden var tillfälligt undanröjt och förhandlingar med orchernas ledare ledde fram till en vapenvila.

Galldar I Asklöf kommer till makten (cirka 16 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 tagit vid kriget skulle nu kunna 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 11 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 utsedd av hertigarna/hertiginnorna över de 12 förläningarna. Dessa införde ganska så snabbt, republik i landet och Danalien fick ett nytt statsskick.

Namn på regenter

- Kejsar Tyldor – Första kejsaren i området. Dog för ca 217 år sedan.
- Alndur II Gripenhjälm - Avsattes för ca 51 år sedan av Stigvadd III Asklöf. Dog för 50 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 16 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 11 år sedan. Gift med Drottning Ann som dör vid födseln av tvillingarna Ann och Mirjam.
- Ann och Mirjam – 11 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 21 år sedan och slutade för cirka 16 år sedan för Danalien).

Sammanfattning

21 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.

19 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.

16 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 Danaïen och succesivt drivs orcherna ut. En stam i taget.

Kriget

Danaïens grannländer Corinne och Tzan-Terek förklarar krig mot Danalien och deras mörkeralvsarméer marscherar över gränsen. Kriget går dåligt för de Danaïiska 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.

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 de ännu stånd och utgör nu den enda delen av Tzan-Terek som finns kvar. Här finns en hamn och de kommer kunna hålla ut i minst 9 år till innan förnödenheterna tar slut.

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 16 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 mörkeralversstyrkor 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.

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 12 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 12 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 blir 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 nu nästan 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 – Styr just nu från huvudstaden Soldor då nästan hela förläningen är ockuperad av orcher. Förläningen har förlorat det mesta av sitt folk och är nu den näst fattigaste i landet.

12. Östveden – Styr just nu från huvudstaden Soldor då hela förläningen är ockuperad av orcher. Förläningen har förlorat det mesta av sitt folk och är nu den fattigaste i landet.

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 följ. 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 12 förlänningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelat 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.

Alla lågadliga personer är skattebefriade.

Tilltal av lågadliga personer:

Riddare = Riddar NN

Väpnare = Väpnar NN

Frälse = Herr/Fru/Frälse och befattning. T.ex. Fru borgmästare.

Danalien är indelat i 12 förlänningar, som alla styrs av en hertig/hertiginna. Varje förläning är i sin tur indelat 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 "riktigt" barn i arvsordningen.

En oäkting får i regel inte ärva om denne inte är adopterad.

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 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 förläning ska mönstra.

Adeln är också skyldig att bevare 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 rättegången. Högadliga 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 denna rätt.

Senaten

Danalien har sedan 11 år tillbaka en form av republik med ett styrande organ i form av senaten bestående av 4 representanter från varje förläning (48 medlemmar totalt) och ett statsöverhuvud bestående av regenten (drottningar). Varje representant till senaten väljs på 4 år och det väljs in 12 senatorer varje år. En från varje förläning. Detta betyder att 12 senatorer avgår och 12 nya väljs varje år. Stadsöverhuvudposten är ärftlig enligt tronföljden. Stadsöverhuvudet får direktiv om hur denne ska styra landet från senaten.

Stadsöverhuvudposten innehas just nu av en förmyndarregering bestående av totalt 12 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.

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 anhölla 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. Denne 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 högadlig person kan också få titeln riddare men är då fortfarande högadlig.

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 något upplåter 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.

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.

Ryktet går om att en stor frivilligkår börjat samlas någonstans i Östra Bergen för att ge sig av mot orcherna i Corinne och att denna får stöd från den lokala mörkeralvshertigen. Om en hertig använder landets resurser till att stödja en sådan expedition vore detta olagligt och skulle kunna ses som förräderi.

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.

Den senaste tidens aggressioner av Corinne mot Danalien har dock blåst liv i misstankar som riktar sig mot de mörkeralver som bor i landet. Människorna vill främst stödja Danalien medan mörkeralverna hellre vill stödja Corinne. Detta har lett till öppna konflikter på en del håll och det finns en viss risk för ett nytt inbördeskrig.

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 förlänningar, 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 utbryta 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 förläningars separata arméer.

Afotes armé är i princip helt intakt. Endast ett fåtal mindre konflikter med orcherna från Shakauz har rapporterats när de korsat gränsen mellan Afote och Corinne.

Handel

Handeln går främst via landsväg till Danalien eller till landet viktigaste hamnstad Ankar. Exporten består främst av koppar, svavel och stenkolk 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 komma upp dig och det är 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 arbetssam, 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 21 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. Corinne planerar nu för en offensiv för att ta tillbaka de landområden de förlorat.

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 gränsposteringar 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 8 år sedan av en orchklan under försvaret av de västra delarna. I kungens frånvaro styr han yngre bror Moldocil. Alla försök till fångutväxling eller lösenutbetalningar har stoppats av Moldocil och inget vet längre om den riktige kungen lever.

Någon formell huvudstad finns inte i landet då kungen ständigt är på resande fot. All makt är centrerad till regenten och där denne befinner sig, där är 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.

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.

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 4000 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. Nuvarande konungen har dock aldrig använt den och den hyrs 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 21 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 har klarat sig. Där har landets styre med drottning Altariel barrikaderat sig tillsammans med den kvarvarande adeln och statskassan. De kommer kunna hålla ut i cirka 9 år till.

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 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.

Statsskick

Tzan-Terek är en monarki med kung Eowil-Garith som styr landets i cirka 180 år och gjort 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 ligger under belägring i staden Londiram. Där 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 de belägrade i 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 ockuperad 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 älvar i skogen och aldrig återvänt. Skogen är fredad enligt Tzan-Tereks lag sedan storskalig skeppstilverkning 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 har på 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 18 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 upp genom Tzan-Terek gick en del även in i Danalien och ockuperar nu de sydöstra delarna.

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.

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. De går inte att lita och kan sätta en dolk i magen på dig om den fick chansen. 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.

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.

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 himlen inte är blå.

Sammanfattning

[Thang och Tekla](#)

Inspiration: Taoism, Yin och Yang

Den vanligaste religionen i denna del av världen (Danalien + grannländerna).

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

[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 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 - Thang och Tekla

Inspiration: Taoism, Yin och Yang.

Den vanligaste religionen i denna del av världen (Danalien + grannländerna).

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 relativt ny i denna del av världen men som har vuxit sig allt starkare den senaste tiden. Den har sitt nuvarande huvudsäte i Fredana 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 507 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 tillräckligt 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 användas som en beskyddarsymbol.

Att bära en nyckel runt halsen är inte ovanligt.

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. Gud visar var nycklarna är gömda till de

som har gjort stordåd eller glatt Gud 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 superhjärte 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 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. De 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 gudelikhäns 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>

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 dessa 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 dalarna 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". 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.

Skogstroll

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 både 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. 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 överrens 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 betar 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 det finns 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 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).

Knyttten känns lättast igen på deras ofta udda hudfärger och beteende. De klär sig i det de kan komma över och har oftast ganska så 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.

Knyttten 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 är könlösa och bör därför benämnas det eller den i stället för han eller hon.

De bär aldrig vapen.

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

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 det 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. Förtrollningen är dock lätt bruten av en örfil av en kamrat eller liknande.

Dryader

Dryader känns lättast igen på deras lätta klädsel i ljusa eller gröna 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 träände 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 sinneslag. Det finns många historier om personer som har blivit **inlurade** 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 bofferyx i cirka **10** min).

Skogstroll

Krav: Ska ha grönsmin (bör vara storvuxen).

Känns lättast igen på deras storlek, klädsel, lukt och utseende. Deras klädsel består i stort av det de kan komma över och de uppfattas som 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 boplats.

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 trollbarn 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 slå på 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.

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 ibland. Detta gäller främst de mindre och klenare bergstrollen som jagas bort från större bergstrollens revir. Oftast är det bergstrollskvinnan som tar hand om trollbarnen och har ett revir att skydda. Bergstrollsmannen 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 slå på 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.

Grottroll

Krav: Ska ha grått smink (bör vara storvuxen).

Grottroll 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 kvinna. 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 slå på 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.

Dvärgar

Urdvärg

Krav: Du ska spela kort och ha dvägestetik på din kultur och utrustning (likt Lord of the Ring eller The Hobbit filmerna).

Många är de som tvistar om urdvärgar existerar eller inte. För 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 kultur och utrustning men behöver inte vara kort (likt Lord of the Ring eller The Hobbit filmerna).

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 LOTR & 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

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 "boplatser" 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

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 gastsvärd 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.

Speciella regler:

- Ett slag med ett gastsvärd leder till att offret flyr i vild panik ("Arcana – Fly, du har drabbats av panik").
- En gastkram 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.

Speciella regler:

- En vålnad kan inte vistas i ljus.
- En vålnad kan inte ta skada av normala föremål.

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 farmförallt 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 är samlare och tänker i regel väldigt kortsiktigt, vilket ibland gör att deras liv blir korta då de stjälar 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. 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 kvinna.

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 revirstinkt slå på 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 du 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 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.

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 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. Lagg 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. Det kanske är taktiskt rätt att anfalla ett annat läger när alla ligger och sover. Men det kanske inte är så roligt för de 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.

Döden

Döda aldrig någon för "skojs skull" eller för att du har tråkigt. Det ligger ofta mycket arbete bakom en rollperson, 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.
- 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.
- **Ev. 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

Hygienartiklar mm.

- 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 vid behov
- Valfri mat som ni som ni lagar tillsammans
- Skärbräda
- Ev. Viska (gammal form av diskborste)
- Ev. 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

- Legoknekt
- 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

- Jodemor (förlöser kvinnor och lindrar lidande)
- Barberare (tog förr ofta hand om allt från hår och tandvärk till kirurgiska ingrepp)

Andebesvärjare

- Schaman
- Medicinman
- 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 bekymmerlöst 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
- Forskare
- Historiker
- Rådgivare
- Diplomat

- Kartritäre

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
- Kapare
- Fiskare
- Lots/Navigatör
- Skeppsgosse/tös
- Upptäcksresande
- Luftskeppsbesättningsman

Köpman

- Försäljare
- Gårdfarihandlare (kringresande mindre försäljare som reser runt till gårdar)
- Handelsman
- Affärsman (tex. vädshusväd)
- Penningutlånare/bankman
- Slavhandlare
- Skatteindrivare

Brottsling

- Spelare
- Svindlare
- Utpressare
- Smugglare
- Hälare
- Tjuv

- Ficktjuv
- Inbrottstjuv
- Rånare
- Fredlös
- Stråtrövare
- Härjare (plundrar)
- Desertör
- Fånge

Blandat

- Kusk
- Renhållningsman
- 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](#) (Sveriges största ungdomsförbund). Vi rekommenderar dig även att läsa våra [Tips & trix](#).

Lajv, även känt som levande rollspel, kan beskrivas som en improviserad teater där ingen deltagare är publik utan alla är med och spelar. Spelet pågår i en påhittad verklighet där alla spelare har en roll som skall gestaltas så trovärdigt som möjligt. Med hjälp av karaktärsdrag, rekvisita och kläder skapas en så trovärdig 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, men det kan också äga rum i en skog med några vänner. 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 ram uppsatt av arrangörer så finns det ingen handling som är förutbestämd i detalj.

Lajvets historia skapar deltagarna tillsammans beroende på hur de 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, exempelvis strid och magi.

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, 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 ju 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 070 336 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 har två arrangörer som kommer vara speciellt ansvariga för **barndelen på lajvet**:

Maria Olsson, **34** år, anestesijuksköterska från Örebro

Peter Nielsen, **50** år, fritidsledare från Stenungssund

Vi har även en arrangör som kommer vara extra uppmärksam på nybörjare:

Lina Grahn, **30** år, studerande från Göteborg

Ordlista

En ordlista på vanligt förekommande termer, ord och begrepp:

Arr – Synonymt med arrangörer. De som skapar, sätter upp regler och är ansvariga för lajvet.

Funktionärer – De personer som hjälper arrangörerna med praktiska uppgifter.

Gryningstemplet – 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).

Offruna – Detta är en symbol som används på kläder, 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 rollperson. 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.

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. **Hjälm skyddar 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 är 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. Läs mer om detta under vårt [magisystem](#).

Nyheter

Här hittar du nyheter kring lajvet, världen och kampanjen.

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! Anmälningstopp 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 undvik 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.

Förläningarna – 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 [områdets](#) 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, och **det** besöktes även av internationella deltagare från bland annat Tyskland, Danmark och Norge.

En viktig utgångspunkt för kampanjen har alltid varit att folk ska ha det roligt och att alla ska känna sin välkomna, oavsett om du är erfaren eller nybörjare.

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.

(Vi har tyvärr inte hunnit ta med allt från tidigare lajv än, såsom vissa raser, religioner och städer)

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 historiskt 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:

[Morgondagens Gryning VI](#)

Då och nu

När man tittar i backspegeln på hur lajv är idag mot hur det var då, 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.

12 år har gått sedan vi arrangerade **Morgondagens Gryning 5 (1 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

MG 5.1 – När snön faller, 16-18 december 2005, Ekehagens forntidsby, ca 50 deltagare.

Utöver lajven har det även skrivits en novell och det har arrangerats rollspelsäventyr under GothCon i MG-världen. Men detta gjordes av några av våra många duktiga deltagare.

Samarbetspartners

Morgondagens gryning samarbetar med:

- Projekt Lazarus
- Studieförbundet
- Västra Götalandsregionens kulturnämnd

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:

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: <http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=95&artikel=6509798> (2016-09-04)

Markbladet: <http://markbladet.se/?artikel=201609021523392996> (2016-09-04)

Anmälan

Här kan du anmäla dig till **MG7 – Ödets lott.**

Gör din anmälan via vårt anmälningssystem Barium:

[Klicka HÄR!](#)

När du anmäler dig skickas en länk till din mail. Om du klickar på länken i mailet kan du komma tillbaka till din anmälan och 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 länken ovan).

Max antal deltagare: 250 st. Därefter reservlista. Läs mer under [Praktiskt](#).

Sista anmälningsdag

- Sista anmälningsdag för intrig är 1 augusti (då ska betalningen också vara gjord).
- För att få spela magiker eller egen ras måste du ansöka om detta hos arrangören innan (info@morgondagensgryning.se). Sista ansökningsdagen för att spela magiker eller en egen ras är 1 augusti.
- 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 i gruppen får en personlig intrig, 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 personlig intrig.

Vi har valt att göra på detta sätt då vi tror att det är bättre att skriva bra gruppintriger än en massa dåliga personliga **intriger**.

Intrigerna kommer mailas ut cirka en vecka innan lajvet.

När: 14-17 september 2017

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+: 450 kr

Student- och pensionärspris: 350 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.

När du anmält dig och gjort inbetalningen är du fullt anmäld och garanterad plats på lajvet. Observera att vi bara har 250 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](#).

Försäkring

Deltagare på arrangemanget har genom medlemskap i Orions bälte en ansvarsförsäkring. Men deltagarna rekommenderas att se över sitt försäkringsskydd vad det gäller personskador.

Vi har beslutat att man, genom sin anmälan till Morgondagens Gryning VII – Ödets lott, accepterar att man går med i föreningen Orions bälte för att täckas av föreningens ansvarsförsäkring. Detta kommer inte att kosta något, utan alla kommer att få gå med gratis.

När får jag redan på att rollen är godkänd och betalningen är gjord?

Alla anmälningar och betalningar måste granskas manuellt. Det kan därför ta 1-2 veckor innan vi har hunnit gå igenom allt.

Ansökan om återbetalning

Via [den här länken](#) kan du ansöka om att få tillbaka **hela eller delar** av din anmälningsavgift (ordinarie anmälningsavgift 450 kr) till **MG7**.

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:

- 25% av anmälningsavgiften för varje heldag av arbete du arbetat före eller efter lajvet.
- 50% av anmälningsavgiften för varje heldag som du arbetat under lajvet.

Har du frågor? Mejla info@morgondagensgryning.se eller ring huvudarrangör Peder "Spazze" Liljeroth 0703-360312, helst mellan 17-20 på vardagar eller 12-17 på helger.

Sökta roller

Vi söker INTE

- Rövare, tjuvar eller andra kriminella
- Magiker

Just nu söker vi följande roller:

- Någon som kan representera Purgator-orden som jagar ner magiker som bryter mot magidirektiven.
- Vårdshuspersonal som kan servera mat/dryck under lajvet. Får åka gratis förutsatt att man också arbetar med för- och efterarbetet med vårdshuset - Vårdshusansvarige är Alma Johansson
- Tang och Tekla präst/präster som kan göra den religionen mer levande.
- Försäljare med egna varor.
- Musiker/underhållare.
- Akademiker och forskare.
- Bank – TILLSATT av Kai Pältzold
- NPC-grupp [Se NPC-systemet] - TILLSATT!
- Mästeralkemist - TILLSATT av sjukvårdarna!
- "Bygarde" som kan upprätthålla lag och ordning på platsen. - TILLSATT!

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](#).

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.

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](#)]
- Få hjälp med vissa intriger
- Ställa allmänna frågor arrangörerna

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.
Kim Engstrand Lund, kommunikatör.
Emelie Carlstedt, intrigsamordnare.
Rickard Nilsson, speltekniska system, anmälningssystem
Jenny "Nennen" Gahnström, gamla intriger.
Theresia "Thirre" Junesten, underjorden.
Peter "Pajder" Nielsen, barnlajvssamordnare.

Intriggruppen

Emelie Carlstedt, intrigsamordnare.
Peder "Spazze" Liljeroth.
Jenny "Nennen" Gahnström, uppföljning intriger MG6.
Theresia "Thirre" Junesten, underjorden.
Victor Edén.
Alma Johansson.

Martin Höppe.
Martin Rydberg Hedén.
Emelie Axelsson.
Dennis Joelsson.

Barnlajvet

Peter "Pajder" Nielsen, samordnare.
Jenny "Nennen" Gahnström.
Adam Jones.

Sjukvård och trygghet

Martin "mästeralkemisten" Höppe, samordnare, sjukvårdare, trygghetsvärd.
Kim Engstrand Lund, trygghetsvärd.
Gustav Kihl, sjukvårdare.

Speltekniska system

Peder "Spazze" Liljeroth, samordnare.
Rickard Nilsson, strategispel, landlotteri och expeditionerna.
Kaleung Kalle Wong, strategispel, landlotteri och expeditionerna.
Christer Edvardsson, strategispel, landlotteri och expeditionerna.
Daniel Billman, strategispel, landlotteri och expeditionerna.
Kai Pätzold, Banken.
Martin "mästeralkemisten" Höppe, Alkemi.
Henrietta "mästeralkemisten" Olestad, Alkemi.
Amanda Nilsson, NPC-gruppansvarig.
Theresia "Thirre" Junesten, underjorden.
David Jonsson, underjorden.
Pontus "Khan" Karlsson, underjorden.
David Svensson, transportsystemet.

Rekvisita

Peder "Spazze" Liljeroth, samordnare.
Henrik Mattsson, specialbyggen.
Emelie Carlstedt.
Rickard Nilsson.
Kaleung Kalle Wong.
Daniel Billman.
Rickard Wallin.
Patrik Garn.

Praktiskt

Peder "Spazze" Liljeroth, samordnare.
Mattias Oskarsson.
Albin Forssén.
Simon Byhlin.
Johan Olsson.
David Svensson.
+ funktionärer.

Värdshus

Alma Johansson, värdshusansvarig.
Adam Hansson, utrustningsfixare.

Simon Jonsson, kock.
+ personal.

Hemsida

Peder "Spazze" Liljeroth, huvudskribent.
Kim Engstrand Lund, layout.

Anmälningssystem

Rickard Nilsson, programmerare.
Peder "Spazze" Liljeroth.
Jenny "Nennen" Gahnström.

(33 unika namn)