

Fantasy IL presenterer

Stulaaria 1  
Bryllypet

Hovedkompendium

## Introduksjon

Dette hovedkompendiet skal gi alle spillerne på vår laiv en generell innføring i laivens gang. Her står alt du trenger å vite om regler og om hvordan laiven fungerer. Dette kompendiet skal leses av **alle** deltakerne. I tillegg til hovedkompendiet følger også et tilleggskompendium om Stulaaria, om historie og geografi. Dette kompendiet bør også leses av alle, men spesielt av dem med roller som har detaljer kunnskap om disse tingene. Kompendier med spesialinformasjon (magi, legende urter, grupperingskompendier og lignende) deles ut til de rollene som har kunnskap om dette.

## Stulaaria 1 - Bryllupet

På Det Siste Gildet, Figorens den Fredbringendes siste kveld, var det representanter fra alle folkeslag og fra alle Stulaarias hjørner. Her var alver og dverger, mørkalver og mennesker. Her var hele Stulaarias elite, her var trollmenn og prester, soldater og konger. Men kvelden ble mer spennende enn noen kunne tenke seg.

Morta, Figorens lærling som ble forvist fra Ordenen for å ha stjålet Drephirs Sorte Bok, kom tilbake for å vinne sin gamle mesters krefter. Men Figorens var ikke for gammel til å kjempe, og før kvelden var over la de begge døde i trollmennesenes hall.

Men var dette slutten på Drephirs kanskje mektigste tjener?

Et år etter Det Siste Gildet skal Erik Stutleifsson og Philia Galtungsdottir, Høykongerikets nye kongepar, holde bryllup. Stedet der bryllupet finner sted heter Midtveis, og en attraksjon som et kongelig bryllup har tiltrukket seg folk fra fjern og nær. Allerede har mange kommet, og det ventes at enda flere vil dukke opp for å overvære en slik hendelse.

Bryllupet vil finne sted på Gudenes Aften, og ikke en hvilken som helst Gudenes Aften, men på den siste dagen i det gamle årtusenet. Mens Høykongeparet feirer sitt bryllup vil verden gå inn i år 3000. Situasjonen i det nye kongeriket er ennå ustabil, og kongeparet har besluttet å feire sitt bryllup på nøytral grunn midt mellom de to hovedstedene, for å tilfredsstille alle. Likevel frykter mange at den skjøre alliansen snart vil bryte.

Tidene i Stulaaria har vært onde, avlingene er dårlige, stormene hyppigere, tørkeperiodene lengre og mysteriene flere. I landsbyen Midtveis er situasjonen vanskelig, for her kjemper ulike grupper om sitt i det nye Høykongeriket. En gruppe som kaller seg *Sorte Måne* har plaget byen med utallige tyverier, og landsbyen innbyggere er skremt. Samtidig hevder de vise at Drephirs Segl svekkes. Er det noe større på ferde?

\*\*\*\*\*

Stulaaria 1 – Bryllupet er en middelalder fantasy-laiv som utspiller seg 14. – 17. Juli i Nannestad utenfor Oslo. Vær velkommen!

# Innhold

|           |  |           |
|-----------|--|-----------|
| <b>1</b>  | <b>Bakgrunn for Stulaaria 1 - Bryllupet</b>    | <b>4</b>  |
| <b>2</b>  | <b>Regler</b>                                  | <b>6</b>  |
| 2.1       | <u>On / Off – Laiv</u>                         | 6         |
| 2.2       | <u>Kutt</u>                                    | 6         |
| 2.3       | <u>Brems</u>                                   | 7         |
| 2.4       | <u>Hvitt bånd</u>                              | 7         |
| 2.5       | <u>Fryktlys</u>                                | 7         |
| 2.6       | <u>Sjarmlys</u>                                | 7         |
| 2.7       | <u>Død</u>                                     | 8         |
| 2.8       | <u>Forbipasserende og annet utenforstående</u> | 8         |
| 2.9       | <u>Sex</u>                                     | 8         |
| <b>3</b>  | <b>Kampsystemet</b>                            | <b>9</b>  |
| 3.1       | <u>Beskyttelse</u>                             | 10        |
| 3.2       | <u>Strupekutt</u>                              | 10        |
| 3.3       | <u>Svimeslag</u>                               | 10        |
| 3.4       | <u>Nådestøt</u>                                | 10        |
| 3.5       | <u>Nevekamp</u>                                | 10        |
| 3.6       | <u>Helbredelse</u>                             | 10        |
| <b>4</b>  | <b>Magi</b>                                    | <b>12</b> |
| <b>5</b>  | <b>Forventninger</b>                           | <b>13</b> |
| 5.1       | <u>Hva kan du forvente?</u>                    | 13        |
| 5.2       | <u>Hva forventer vi av deg?</u>                | 13        |
| <b>6</b>  | <b>Kostyme</b>                                 | <b>14</b> |
| <b>7</b>  | <b>Praktisk</b>                                | <b>15</b> |
| <b>8</b>  | <b>Om Midtveis</b>                             | <b>16</b> |
| <b>9</b>  | <b>Kjentmannskompedium</b>                     | <b>17</b> |
| <b>10</b> | <b>Kontakt</b>                                 | <b>18</b> |

## 1 Bakgrunn for Stulaaria 1 - Bryllupet

Imsala Frostvandrer stod i mengden av mennesker som var samlet i Trollmennesenes Hall i Neoni. Hele Stulaarias elite var til stede, her var ledere av alle slag, alver, dverger, mørkalver og menn. Her var konger og soldater, tjenere, fyrster, prester og trollmenn. Alle var kommet for å hedre Figorenius den Fredbringende på hans siste kveld. Kvelden var nå over, Figorenius død og med han hans forræderske læregutt Morta den Forviste. Mer hadde skjedd på denne ene dagen i Imsalas liv enn noen annen. Figorenius, leder for trollmannsordenen og Stulaarias kanskje mektigste magiker, var død, og både hans makt og hans stilling var nå hennes. Hun har ikke innsett før nå hvilken betydning Figorenius har spilt for henne, og har mest av alt lyst til å gi etter for gråten. Men Imsala Frostvandrer er en kvinne med kontroll over sine følelser, og hun skjønner godt at gråten verken er noen utvei eller noen trøst. Nå er det hennes tur, og hun må være sterk.

Imsala blir avbrutt i sin tankerekke av at folkemengden igjen har begynt å snakke høylytt. Jobben som leder i Ordenen har ingen tilvenningsfase, ser det ut til. Hun må handle. "Ærede forsamling." utbryter hun med en stemme som ikke passer seg for Ordenens leder. Hun tar seg sammen og fortsetter. "At Figorenius nå er død er en hendelse som har vært varslet oss lenge, men likevel kommer det som et sjokk på meg, og sikkert flere med meg. Likevel var hans død ei forgiveves. Med seg tok han Morta, hvis plan i ettertid må være klar for oss: å slippe Drephir fri fra sitt fengsel." Ordene var virkningsfulle, og frambrakte opphisset mumling blant tilhørerne. "Figorenius er død, men tok Morta med seg i sin grav. Gå nå, og husk for alltid i deres hjerter Figorenius den Fredbringende, som ga sitt liv på denne dag!"

Kvelden var over, det samme var snart året. Den første dagen i det nye året, 2999, nærmet seg, og med den kom regnet. Det var et uvær verre enn Imsala noensinne hadde sett i sitt lange liv.

Ikke før langt på natt våget hun å påkalle sine krefter. Kilden åpnet seg for henne, og kreftene flommet gjennom henne, flommet gjennom hver eneste del av kroppen, sterkere enn noen gang. Figorenius' krefter. Hennes krefter. Det var berusende, men det var noe mer som var annerledes. Kreftene hennes flommet ikke lenger rolig gjennom henne, de pulserte og beveget seg i bølger. Imsala skjønte ikke hva det var, men hun skjønte hva det betydde: Dette var ikke slutten. Noe større var på ferde.

Og Drephirs Sorte Bok var enda på avveie.

\* \* \* \* \*

Nathan holder vakt ved Neonis ytterport denne kvelden. Månen skinner over trollmennesenes hall med et eget lys, det er som om den vet at Figorenius har falt. Nathan har noen magiske evner selv, og kom til Ordenen med håp om en gang å bli en mektig magiker. Skuffelsen var stor da han mislyktes på opptaksprøven, og det eneste han ble tilbudt var en vaktstilling. Han skulle gjerne vært der inne nå, og sett hva de foretok seg, for der var de samlet, hele Stulaarias herskere og maktmenn.

Vakten hadde gått rolig for seg. Ikke før seint på kvelden var det noe tegn til liv ved porten han var satt til å vokte. En kappekledd skikkelse kom gående bortover mot porten, han haltet svakt på det ene beinet. Nathan hadde ikke ordre om å nekte noen å gå, og skulle akkurat til å la ham passere da nysgjerrigheten tok han, og han gikk ned for å se hvem det var.

”Hvem er du, som vil ut så seint på kvelden?” spurte Nathan av ren nysgjerrighet. Mannen svarer ikke, men tar i stedet rolig av seg hetta.

Ikke før i siste sekund gjenkjente han det iskalde ansiktet.

\* \* \* \* \*

Argen står og speider utover ødemarken fra Clayrites siste utpost. Den gamle soldaten kjenner ikke landene bortenfor, men fiendtlige er de, det er han sikker på. Det er flere uker siden hans herre og et helt følge med soldater dro av gårde på Trollmannens gilde, og ennå har han ikke hørt noe fra dem. Han har ikke hørt noe fra noen. Det ukentlige postbudet kom ikke i går, slik han skulle, og Argen har ikke snakket med noen på mange dager.

Fullmånen lyser opp den endeløse ørkenen, men Argen ser han ikke før han er helt innpå ham. En kappekledd skikkelse som halter mot utposten hans. Han ser skrøpelig ut, men Argen har lært seg å ikke skue hunden på hårene etter et liv som soldat. ”Hvem er du?” spør han, slik han skal. Den gamle svarer ikke, men halter videre mot han. Argen sier ikke noe mer før skikkelsen slår hetta vekk fra hodet, og et ansikt mange år yngre enn han hadde forventet seg, kommer til syne.

Mannen begynner å messe.

\* \* \* \* \*

Philia Galtungsdottir tenkte på sitt nært forestående bryllup. Hun hadde fått den hun elsket, men var mer sliten nå enn hun noen gang hadde vært. Livet som høydronning var ingen dans på roser. Helt siden Figorenus’ gilde for nesten et år siden hadde hun og hennes mann strevet alt de kunne for å holde det nye Høykongeriket samlet, men overalt møtte de utfordringer. Overalt møtte de motstand, grupper som ville ha sitt, adelsmenn som ville bli hørt. De hadde gjort sitt beste for å forene de tidligere erkefiendene Rabram og Clayrite, og lyktes hadde de, hvertfall til en viss grad. Høykongeriket besto, selv om maktkampen og de indre stridighetene var store.

De hadde valgt den bittelille landsby Midtveis, midt mellom Clayrite og Rabram, som sted for bryllupet, for å skape forsoning. Og hit hadde de kommet, alle som en. Alle som hadde en betydning hadde kommet, og mange andre som ikke hadde det, og landsbyen var allerede forvandlet til en stor leir av telt og provisoriske hus. Hun skulle gjerne ha feiret sitt bryllup i en stor hall, men en slette i en overfylt landsby fikk duge.

Det hadde ikke vært helt greit i Midtveis heller. Den lille landsbyen hadde vært plaget av stadige ran, og det viste seg at en gruppe som kalte seg *Sorte Måne* sto bak. Philia hadde ingen peiling på å jage forbrytere, og overlot slikt til andre. Likevel fikk hun ikke sove om nettene, for hun visste godt at det var krefter inne i byen som motarbeidet dem, hun visste bare ikke hvem. Hun hadde selv fått en trussel, for en morgen lå et brev i fotenden av sengen hennes da hun våknet. Dette var en trussel om hva som ville skje hvis de gamle rikene forble samlet. Hun hadde brent det med en gang, og våget ikke engang ta hensyn til det. Hun hadde viktigere ting å gjøre, hun hadde et bryllup å forberede, et land å regjere, og slikt avlyser man ikke for en stakket trussel.

## 2 Regler

La meg få nevne det viktigste først: På våre laiver gjelder norsk lov. Vi vil også oppfordre spillerne til å plukke opp søppel etter seg, og begrense kutting av kvister til et minimum. På den måten vil laivstedet se fint ut også etter laivslutt. Dette håper vi spillernes sunne fornuft vil sørge for. Dessuten er alle former for rusmidler strengt forbudt på laiven. Dette gjelder ikke tobakk, men vi ber om at de som røyker holder seg til piper eller til nød sigaretter uten filter, da sigaretter med filter passer dårlig inn i fantasy-settingen.

Våpen skal godkjennes av IL før oppstart, vær forberedt på å tåle et hardt slag av ditt eget sverd.

Hvis du av en eller annen grunn ikke skulle dukke opp, MÅ dette sies ifra til IL'ene. Pengene vil **ikke** bli refundert etter innbetaling.

Arrangørene tar seg den frihet å advare og i verste fall utvise spillere som bryter disse reglene.

Ellers håper vi folk viser hensyn og passer på hverandre.

### 2.1 On / Off – Laiv

Hele laiven spilles on-laiv. Det vil si at det aldri er pause i spillinga, og at spillerne er i rollen sin hele tiden. Alle ting som hører vår tid til skal skjules / gjemmes FØR laivstart, det være seg mobiltelefoner, klokker, moderne smykker, olabukser, potetgullposer, Cola-flasker og lignende. Drikke kan gjerne helles på glassflasker uten etiketter.

Off-laiving skal ikke foregå, og skal i hvertfall reduseres til et absolutt minimum.. Off-laiving kalles det hvis noen som deltar på en laiv går ut av rolle og prater om ting som ikke har noe med rollen eller laiven å gjøre så lenge laiven varer. Dette kan være å prate med en kompis i det virkelige liv om festen forrige helg, eller å nevne ting som "det står i kompendiet". Husk også på at det er off-laiving for eksempel å bruke informasjon du fikk av kameraten din om hans rolle før laiven startet. Prøv å skille mellom det **du** vet og det **rollen din** vet. Dette fordi illusjonen skal opprettholdes. Selv om det kanskje ikke ødelegger så mye for deg selv å off-laive en liten stund, tenk på alle de som hører det og har problemer med å leve seg inn i rollen igjen. Hvis du kjeder deg, involver deg heller i spillet og prøv å skape spill. Hvis dere absolutt føler for å off-laive, gjør det et sted der ingen andre hører dere.

Det vil være to off-laiv områder på laiven. Det er kjøkkenet på vertshuset (IL-området) og do(ene). Hvis du har noe å spørre IL-ene om, er vertshuset stedet å gå, alle som jobber på vertshuset vil være arrangører.

### 2.2 Kutt

Kutt-regelen er den viktigste regelen på nær sagt alle laiver. På våre laiver er Kutt en regel som skal etterfølges. Hvis en spiller roper kutt, så skal alt spill i umiddelbar nærhet stoppes. Kutt kan ropes hvis en spiller opplever den situasjonen hun/han er i som fysisk eller psykisk ubehagelig, eller hvis en blir skadet. Det er ikke lov å rope kutt for å komme seg unna situasjoner som oppleves ubehagelige for rollen. Med andre

ord, ikke bruk kuttregelen til å jukse. Skulle noen finne på det, blir ikke arrangørene blide...

Vær forsiktig med å bruke Kutt i situasjoner der det ikke er noen fare, da dette kan føre til at respekten for Kutt blir borte, og vi kan få en ulv-ulv effekt. Rop likevel kutt heller en gang for ofte enn en gang for sjelden...

**Eksempel 1:** En spiller blir bundet fast og kidnappet i spill. Denne spilleren er klaustrofobisk, eller får en eller annen slags panikkfølelse, og føler da et mentalt ubehag med situasjonen – og roper kutt. Spilleren skal da bindes opp og spillet kan fortsette når denne spilleren har fått roet seg ned. Man fortsetter med å simulere at denne personen er bundet, og ikke kan komme seg løs.

**Eksempel 2:** En spiller blir slått hardt og får vondt, for eksempel i fjeset eller andre steder. Spilleren roper da kutt til han / hun er klar til å spille videre.

### 2.3 Brems

Brems er også en viktig regel. Brems kan ropes hvis en spiller føler at noen er for voldsomme. Spillet skal ikke stoppes opp, men det er et signal til de andre spillerne om at de må roe seg ned. Dette kan for eksempel skje hvis en spiller er for hardhendt, for eksempel i kamp. Denne spilleren må da roe seg ned og gjenvinne kontrollen. Det er viktig at Brems opprettholdes slik at vi unngår skader på laiven.

### 2.4 Hvitt bånd

Ved noen steder vil du se ting med hvitt bånd. Disse båndene illustrerer at tingen ikke er der, og ergo skal neglisjeres (den finnes ikke). Hvitt bånd over en dør, betyr at dette er en vegg. Hvitt bånd på et telt betyr at inne i dette teltet er det ting som ikke er med i laiven. Hvitt bånd kan være en fin måte å rydde unna off-laiv effekter på.

Hvitt bånd på en PERSON betyr at denne person er usynlig. Dette båndet skal i så fall knyttes rundt HODET. Hvis dette blir misbrukt blir arrangørene heller IKKE BLIDE, og kan i verste fall utvise gjeldende deltaker. Usynlighet kan også vises ved å holde begge hendene over hodet.

### 2.5 Fryktlys

Hvis du ser et rødt lys, vil det bety at rollen din blir svært skremt av den eller det som bærer det røde lyset. Rollen din vil føle en enorm, ubeskrivelig skrekk, og vil mest sannsynligvis løpe skrikende fra stedet. Merk at selve lyset kun er en spillteknisk ting for at du som person skal skjønne at rollen din skal bli redd, og at rollen din ikke ser lyset, bare den fryktinngytende tingen som bærer det.

### 2.6 Sjarmlys

Hvis du ser et grønt lys, vil det bety at rollen din blir tiltrukket av den eller det som bærer det grønne lyset. Rollen din vil sannsynligvis gå nærmere for å finne ut hva det

er. Merk at selve lyset kun er en spillteknisk ting for at du som person skal skjønne at rollen din skal bli sjarmert, og at rollen din ikke ser lyset, men kun den attraktive og tiltrekkende tingen eller personen.

## 2.7 Død

Hvis rollen din blir drept på laiven, vent til oppstyret har lagt seg, reis deg opp med hendene på hodet (noe som betyr at du er usynlig og at andre spillere skal neglisjere deg), og gå straks til IL. Du vil få en ny rolle. IKKE finn på nye roller selv.

## 2.8 Forbipasserende og annet utenforstående

Selv om vi skal avholde laiven på et relativt skjermet sted kan det naturligvis dukke opp tilfeldig forbipasserende. Ignorer disse i størst mulig grad. Pass på så du ikke skremmer noen.

Det kan også hende - fordi vi ikke gidder å finkjemme skogen - at dere finner en colaboks eller lighter i skogen. Disse overser dere bare. Pass på - her blir nemlig fristelsen for meta-humor ofte sterk ("Her er det jammen landet et magisk fyrtøy fra fremtiden! Lurer på hvordan det kom hit?")

## 2.9 Sex

Dersom rollefigurer skal ha sex med hverandre, simuleres dette med f.eks skuldermassasje. Selv om dette kun simuleres med massasje, har man selvsagt ikke sex midt i det offentlige rom. Vær imidlertid svært oppmerksom på at dette kan være en ømfintlig situasjon for mange. Vær heller ikke redd for å bruke Kutt- eller Bremsregelen.

### 3 Kampsystemet

Vi har bestemt oss for å bruke et kampsystem som til en viss grad er basert på ferdighetskamp på våre laiver.

Alle roller vil få utdelt to livspoengfaktorer – en for mage/rygg – regionen og en for armer/bein. Når antall livspoeng i en kroppsdel er redusert til 0, vil denne kroppsdelene være ubrukelig. I utgangspunktet har et vanlig menneske 1 livspoeng overalt. Dette betyr at han/hun vil miste en kroppsdel som blir truffet i kamp (alle våpen gjør en i skade med mindre den som bærer det roper noe annet i det han/hun treffer. Dette vil i så fall være oppgitt i rollen eller av IL). Mister du en arm vil denne være ubrukelig eller kappet av, du må bytte sverdhånd og et eventuelt skjold vil kun henge ubrukelig fra din sønderknuste arm. Husk at du har vanvittig vondt – skrik gjerne i smerte! Mister du et bein, er dette også ubrukelig, og du blir nødt til å hinke eller halte til du får hjelp. Blir du redusert til null livspoeng i mage/rygg – regionen, vil du falle til bakken, skrikende av smerte og ute av stand til å slåss mer. Hvis du ikke får hjelp vil du dø av skadene dine innen et kvarter. Spillerne bestemmer selv hvor lenge de vil bli liggende (maksimum et kvarter) å skrike og vri seg i smerter, slutter du, er du død. Hvis du blir slått ned ute i skogen har du lov til å kravle til landsbyen for å finne hjelp. Dette fordi vi ikke vil at noen spillere skal bli liggende i skogen halve laiven. Alle våpen gjør 1 i skade.

**Eksempel:** Orken Togg er stor og sterk, og har 2 livspoeng i både mage/rygg og i arm/bein. Det betyr at han tåler to slag i armen før den er ubrukelig (men selvsagt gjør også det første slaget vondt! Spill på det!). Han tåler også to slag i hvert bein. Han tåler derimot **ikke** to slag i ryggen **og** to slag i magen, kun en av delene. Blir han for eksempel truffet en gang i ryggen og en gang i magen, vil han falle skrikende til bakken.

Vi vil på det aller sterkeste oppfordre deltakerne til å spille på skadene de får. Blir du truffet i beinet av en øks, så gjør det vanvittig vondt selv om du tåler 3 i arm/bein. Hvis du ikke spiller på skade, risikerer du bare at motstanderen din slår hardere og hardere for å være sikker på at du skal merke det, og det kan bli farlig.

Pass likevel på deres egen skade og ikke andres. Ingenting ødelegger en laiv mer enn to roller som står og krangler om hvor mange ganger de ble truffet. Hvis dere absolutt skal krangle om det, gjør det etter laiven. Dessuten finnes det personer med beskyttelse eller immunitet mot slag – spill derfor heller på at du treffer og treffer, men at det ikke har noen effekt. Hvis du mener noen ikke spiller på skaden de mottar, kontakt IL.

Slag i hodet, halsen, skrittet og kvinners bryster er strengt forbudt og gjør ingen skade. Det er lett å la adrenalinet løpe av med seg på laiv, derfor vil vi at alle spillerne skal være ekstra forsiktige. Pass på dere selv og hverandre, og husk at vi kun skal markere treff, og ikke slå hverandre, så unngår vi skader.

### 3.1 Beskyttelse

Lærrustning gir +1 livspoeng der den beskytter  
Ringbrynje gir +1 livspoeng der den beskytter  
Ringbrynje med padding gir +2 livspoeng der den beskytter  
Platerustning gir +3 livspoeng der den beskytter

### 3.2 Strupekutt

Utføres ved at du fører en dolk (og bare dolker) forsiktig opp til strupen på en person og sier "strupekutt". Kutt litt utenfor strupen, slik at kniven ikke berører strupen. **Dette fordi vi vil unngå brannskader.** Motstanderen vil straks falle til bakken og dø. Strupekutt kan bare brukes på personer som står stille. Det skal ikke brukes på personer som sloss eller beveger seg! Dette er fordi halsen er et ømfintlig område og kan lett skades med alvorlige konsekvenser! Rustning som dekker halsen beskytter mot strupekutt.

### 3.3 Svimeslag

Utføres ved og "slå" (markere) en person forsiktig i hodet med en stump gjenstand og si "svimeslag". Dette kan bare gjøres på en person som ikke er klar over at du skal slå ham/hun ned, eller på en som ikke kan forsvare seg selv. Dette skal ikke brukes på noen som sloss eller beveger seg! Personen som blir slått skal øyeblikkelig falle til bakken og være bevisstløs i ca. 5 min, eller til han / hun vekkes. Hjelmer beskytter mot svimeslag.

### 3.4 Nådestøt

Alle personer som ikke kan forsvare seg selv, kan drepes ved å markere et slag i magen eller ryggen og si "nådestøt". Eksempler på dette er at noen holder dem fast, de ligger bevisstløse på bakken, de sover, de later som de er døde, de kan ikke røre seg. Man dør bare direkte hvis noen tar nådestøt på deg, eller strupekutter deg.

**For eksempel:** Du er slått ned i kamp, og noen kommer bort og slår deg. De sier **ikke** nådestøt, da overlever du. (man kan fremdeles blø i hjel hvis man ikke får hjelp etter skade i mage/rygg regionen)!

### 3.5 Nevekamp

Skulle noen av rollene på laiven finne ut at de vil slåss med bare nevene, er dette en kamp spillerne må avgjøre på forhånd for deretter å simulere ut. Spillerne bør bli enige om hvem av dem som logisk sett er størst, sterkst og tøffest, for deretter å simulere ut en kamp der denne vinner. Vær forsiktige!

### 3.6 Helbredelse

Blir du skadet i arm/bein eller mage/rygg uten å bli redusert til 0 livspoeng, vil du ha et sår som leges etter ca en time. Spill på at dette gjør vondt. Har du blitt redusert til 0 livspoeng i arm/bein, trenger du magisk helbredelse eller urtekyndig hjelp for å bli bra. Tiden dette tar varierer, og vil bli oppgitt av magikeren / den urtekyndige. Blir du redusert til 0 livspoeng i mage/rygg, har du banesår, og vil dø med mindre du får hjelp innen 15 minutter. Dette må også leges av magiker / urtekyndig.

## 4 Magi

For å bruke magi må du først og fremst ha magiske evner, (misbrukes dette blir arrangørene litt sinte, og det vil du ikke ha noe av). Dette vil i så fall være oppgitt i rollen.

Alle roller med magiske egenskaper vil ha oppgitt de formlene de kan i rollebeskrivelsen. Der vil det også stå beskrevet hvordan formelen virker, hvor lenge den varer, hvor mange ganger du kan bruke den og så videre. Det vil også stå oppgitt hvor lang tid det tar å bruke formelen, og det er den tiden magikeren må bruke på å gestikulere og uttale de magiske ordene som skal til for at formelen skal virke (Disse ordene kan spilleren finne på selv). Vi forventer ikke at magikerne har med seg stoppeklokke, og regner med at tiden må bli omtrentlig. Etter at denne tiden er utløpt skal magikeren si "MAGI [EFFEKT]", slik at spilleren som magien blir brukt på skjønner hva han skal spille på. De siste ordene er spilltekniske, off-laiv-uttrykk som rollen din IKKE hører. Magikeren skal også fortelle offeret hvor lenge virkningen av formelen varer, i den grad det er nødvendig. Dette bør fortelles på en diskret måte slik at det ikke forstyrrer spillet.

**Eksempel:** Olav Bonde møter på mørkalven Legeng ute i skogen, Legeng stiller seg over han og sier: "Dine følelser blir vare, dine følelser blir varere, vinden blåser du blir varere, gresset vokser du blir varere, du kjenner smerte! MAGI SMERTE" da skjønner Olav Bonde at han må legge seg ned å skrike av smerte. Hvis Legeng også hvisker 1 min vet også Olav Bonde at han skal ha smerter i 1 minutt før virkningen tar slutt.

Du kan fint gå til angrep på en magiker mens han fremsier formelen, du trenger ikke stoppe opp, med mindre du virkelig ønsker å bli forhekset.

Hvis du har en mistanke om at en person misbruker magi, ikke ta det opp der og da, men spill på det, og kontakt heller IL seinere.

Mer detaljerte beskrivelser av hver enkelt formular vil finnes i de aktuelle spillernes rollebeskrivelser.

Ellers er det er opp til deg som blir kastet magi på å virkeliggjøre illusjonen.

## 5 Forventninger

### 5.1 Hva kan du forvente?

Som spiller på laiven vår kan du forvente en spennende reise til en annen verden noen dager. Du kan forvente å få være en annen person, med alle de problemene, komplikasjonene og gledene dette medfører.

Du kan forvente å få grundig bakgrunnsstoff og en rollebeskrivelse som setter deg i stand til å spille denne rollen hele laiven i gjennom. Vi i Fantasy IL skal gjøre vårt beste for at alle rollene har varierte og spennende plott. Rollebeskrivelsen skal inneholde historie, personlighet, bosted, alder, navn, livspoeng, stilling, eiendeler, plott, personlige bånd til andre på laiven, kunnskap rollen sitter innen med og mer til. Legg likevel merke til at du i mange tilfeller blir nødt til å fylle opp din egen rolle med detaljer og flere karaktertrekk, dette står du fri til, så lenge det ikke strider med det som står i rollebeskrivelsen. Dette er for å gi spillerne litt større valgfrihet over egne roller. Hvis du føler at du har fått en tynn rolle som du har problemer med å spille hele laiven, kontakt IL snarest, så kan vi se hva vi kan gjøre.

Du kan forvente å få det GØY!

### 5.2 Hva forventer vi av deg?

Fantasy IL stiller få krav til spillerne, men noen er det. Vi forventer ikke på noen som helst måte noe skuespillertalent hos spillerne, men vi forventer at alle stiller med godt humør og gjør sitt beste. På den måten blir laiven en best mulig opplevelse for både spillere og arrangører.

Vi forventer også at spillerne spiller rollen sin hele laiven, og ikke off-laiver (se regler). Off-laiving er en pest som vi arrangører gjør vårt beste for å bli kvitt.

I tillegg forventer vi at spillerne leser og setter seg inn i roller og bakgrunnsmateriale før laiven. Vi forventer at spillerne har lest reglene, og at de følger dem. Vi forventer også at spillerne følger instruksjoner som blir gitt dem av IL under spillet. Vi anser det også som en selvfølge at **alle** spillerne hjelper til med opprydning etter laiven.

Når det gjelder kostyme forventer vi at spillerne følger kostymekodeksen. Denne er ikke streng, men forventer at spillerne unngår merkeklær, olabukser, joggesko, slippers og andre moderne klær. Å lage sitt eget kostyme er verken særlig vanskelig eller særlig dyrt, så vi anbefaler at du lager et kostyme som passer til rollen. Vi vil oppgi et veldig generelt forslag til kostyme i rollebeskrivelsen, men dette er selvsagt opp til hver enkelt spiller.

## 6 Kostyme

Vi kommer til å oppgi et ganske generelt kostymeforslag til hver rolle i rollebeskrivelsen. Det er ikke nødvendig å føle seg bundet av dette forslaget hvis du skulle ha noe annet du kan bruke, forslaget er der som et tilbud.

Det er verken særlig vanskelig eller særlig dyrt å sy sitt eget kostyme. Hjemmelagde kostymer er dessuten kule, og kan brukes på mange laiver senere. Vi har dessverre **ikke** utarbeidet et eget kostymekompendium til Stulaaria 1 – Bryllupet. Dette er fordi det finnes så mange glimrende kompendier allerede at vi ikke ville bruke tid på å lage noe selv. Aller høyest vil vi anbefale URLs kostymekompendium som er lettfattelig og enkelt samtidig som det blir svært fine kostymer. Dette kompendiet finner du på nett, og adressen er:

<http://url.uio.no/kompendier/kostymekompendium.html>

Ellers finner du oppskrifter på de utroligste laiv-ting på

<http://home.clara.net/arianrhod/Aldebaran/DoItYourself>

Vi har i tillegg vært så heldig at noen spillere på laiven har tilbudt seg å hjelpe andre med å lage kostymer. Dette er et kjempetilbud for førstegangslaivere og andre som trenger hjelp, for hvem er vel bedre til å hjelpe til å sy kostymer enn erfarne laivere? Disse er Monica Dahlback Noble og Sissel Hansen, og de kan nåes på

[monicadnoble@hotmail.com](mailto:monicadnoble@hotmail.com)

91745558 (Sissel)

93640997 (Monica)

Tusen takk for hjelpen til Sissel og Monica!

## **7 Praktisk**

Laiven finner sted 14. – 17. juli i Nannestad utenfor Oslo. Oppmøte vil være klokka 18.00 torsdag 14. juli.

Det vil komme et kompendium med praktisk informasjon etter hvert som laiven nærmer seg.

## 8 Om Midtveis

Laiven utspiller seg på et sted kalt Midtveis. Dette er egentlig ikke annet enn et vertshus som befinner seg midt mellom de to hovedstedene for Clayrite og Rabram. På kartet er Midtveis merket med et kryss. Rundt vertshuset Midtveis har det likevel vokst opp en del telt og provisoriske bygninger. Dette er fordi Høykongeparet har avgjort at det er her den nye hovedstaden for Høykongeriket skal ligge. Det har også kommet en rekke telt til Midtveis grunnet Høykongeparets bryllup, og dette er grunnen til at det råder forvirring om hvorvidt Midtveis egentlig er en landsby eller ikke.

Grunnene til at Midtveis skal bli den nye hovedstaden for høykongeriket er flere. For det første var det her hovedstaden til det eldgamle Høykongeriket lå for flere tusen år siden, og det er dermed en plass med mye symbolbetydning. Det sies også at området er fullt av magi og mystikk, og sagnene om området er mange. Mange er også de vesnene som vandrer i skogene rundt Midtveis, eller ihvertfall sagnene om dem. Blant annet fortelles det om Skyggefolket, et eldgammelt folk som visstnok skal gå igjen rundt vertshuset. Midtveis ble også valgt fordi de tidligere erkerivalene Rabram og Clayrite ikke kunne bli enige om hvor hovedstaden skulle ligge, og derfor valgte Høykongeparet å legge den på nøytral grunn midt mellom de to hovedstedene for å tilfredsstille alle.

Høykongeparet har nylig annonsert at de ønsker å opprette et Råd i Midtveis. Dette rådet skal råde dem i viktige spørsmål som angår Høykongerikets framtid, og det skal være folkets mulighet til å påvirke beslutningene. Rådet skal også fungere som domstol for Midtveis, og vil ha mulighet til å lage lover, som Midtveis mangler i dag. Rådet skal være på 5-6 personer, og skal nedsettes av Erik og Philia før bryllupet. Mange er de som ønsker og få en plass der, og spekulasjonene går høyt om hvem som vil få æren.

## 9 Kjentmannskompedium

Her følger en kort oversikt over de rollene på laiven som de aller fleste har kjennskap til.

**Erik Stutleifsson:** Erik er den nye Høykongen, gifter seg med Philia Galtungdottir og er sønn av gamlefyrsten Stutleif Steinfjes. Han er en klok og edel, om enn ung, mann.

**Philia Galtungdottir:** Philia er den kommende Høydronningen. Hun er datter av Galtung den Gyselige, Rabrams gamle fyrste, og er en idealistisk og modig dame med bein i nesa

**Galtung den Gyselige:** Galtung var fyrste i Rabram inntil det ble slått sammen med Clayrite på Figorens' Siste Gilde. Han fungerer nå som rådgiver for sin datter og hennes forlovede. Han er en hard mann det ikke er så lett å få tak på.

**Stutleif Steinfjes:** Stutleif var fyrste i Clayrite før sammenslåingen. Han fungerer som rådgiver for sin sønn og hans forlovede. Han er en mann som er kjent for sitt edelmot. Hans kone er død under mystiske omstendigheter for kort tid siden.

**Ragnar Hamlasson:** Ragnar er øverstkommanderende for Høykongeriketets hær, og var tidligere sjefsbarbar fra Rabram. Han er en stor, tøff mann, men har oppført seg litt merkelig i det siste.

**Peter Absalon:** Peter Absalon er yppesteprest for Maldøn, og er den som skal vie høykongeparet. Han er en hard mann med et klart syn på Maldøn, og kan kanskje virke litt fundametalistisk.

**Imsala Frostvandrer:** Imsala Frostvandrer tok over som leder av Trollmannsordenen etter Figorens den Fredbrindendes død for et år siden. Hun har kommet til Midtveis for å overvære bryllupet med resten av trollmannsordenen.

Til Midtveis har det også kommet en gjeng leiesoldater. Disse prøver sitt beste å skaffe seg arbeid, men tilbringer det meste av tida i sola eller under vertshusets tappekraner.

Alvene har funnet sin vei til byen. De ledes av dronningen, Aramèl, og har kommet for å overvære Høykongeparets bryllup. Det har også mørkalvene, ledet av sin fyrste, Belsemdòralas, og mange frykter at konflikten mellom de to rasene skal blusse opp igjen etter at Figorens, hovedpersonen bak fredsavtalen mellom rasene, døde.

De siste månedene har det vært observert en liten gruppe orker i skogene rundt vertshuset. Disse har ennå ikke virket fiendtlige, bare dumme, så det er ingen som har sett noen grunn til å nekte dem adgang til byen eller lignende.

Det er også en gjeng Ferdafolk som har funnet sin vei til byen. Dette er en gruppe omreisende trubadurer, sangere, dansere og lignende som etter sigende skal opptre under bryllupet. Folk holder godt på verdisakene sine, da Ferdafolket har et visst rykte på seg. De er likevel svært omgjengelige, og ingenting er som stemningen rundt et av deres bål.

To av Renans Druider har innfunnet seg i Midtveis. Ingen vet helt hva de gjør her.

## 10 Kontakt

Besøk vår internettside

<http://home.no/fantasy-il>

Spørsmål kan rettes til arrangørene på

Tommy: 92 02 72 47

Martin: 40 23 91 66

Ann-Kristin: 98 87 83 25

Daniel: 90 55 67 46

Marianne: 45 40 37 38

via e-post

[fantasyinlaiv@gmail.com](mailto:fantasyinlaiv@gmail.com)

på Fantasy ILs forum på

[forum.laiv.org](http://forum.laiv.org)

*Vi gleder oss til en spennende laiv!*