

Fantasy InLaiv presenterer

Stulaaria 2

Lysets Barn

Hovedkompendium

FANTASY inlaiv
Laivforeningen fra Mørkeste Oslo

Arrangementet er støttet av:

HYPERION 
NORSK FORBUND FOR
FANTASTISKE FRITIDSINTERESSER

I. 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. Kompendier med spesialinformasjon (magi, legende urter, grupperingskompendier og lignende) deles ut til de rollene som har kjennskap til dette.

Bilder er kun til stemningsformål, og representerer ingen konkrete personer i Stulaaria eller noe annet sted.

II. Innhold

I.	Introduksjon	2
II.	Innhold	2
III.	Stulaaria 2 – Lysets Barn	4
IV.	De siste åras hendelser i Stulaaria	6
V.	Regler	7
1	<i>On / Off – Laiv</i>	7
2	<i>Kutt</i>	7
3	<i>Brems</i>	8
4	<i>Hvitt bånd</i>	8
5	<i>Begge hender over hodet</i>	8
6	<i>Fryktlys</i>	8
7	<i>Sjarmlys</i>	9
8	<i>Forbipasserende og annet utenforstående</i>	9
9	<i>Tyveri</i>	9
10	<i>Alkohol</i>	9
11	<i>Penger</i>	9
12	<i>Belarus Larp Project</i>	10
VI.	Kampsystemet	11
1	<i>Beskyttelse</i>	12
2	<i>Strupekutt</i>	12
3	<i>Svimeslag</i>	12
4	<i>Nådestøt</i>	12
5	<i>Nevekamp</i>	12
6	<i>Helbredelse</i>	13
7	<i>Død</i>	13
VII.	Magi	14

VIII.	Kostyme	15
IX.	Praktisk	16
X.	Prinsipper for improvisasjon på laiv	17
XI.	Om Kahlina	19
XII.	Kjentfolk	21
XIII.	Kontakt	23



III. Stulaaria 2 – Lysets Barn

Ti år har passert siden inntoget til den nye tidsalder.

Dagene rundt Gudenes aften år 2999 skulle bringe frem en bølge av forandring som ville prege Tuells for alltid. På kontinentet Stulaaria var all fokus på Høykongeparets bryllup, som skulle være en lykkelig begivenhet, men som også resulterte i at Morta, den forviste trollmannen, returnerte til denne verden, bare for å slippe løs sin mester Drephir fra Skjebnens segl, der Ondskapens herre hadde vært sperret inne i tre årtusener.

Drephir forsvant ut i Gudesfæren etter å ha utnevnt Morta som sin stedfortreder på tronen av Tuells, og har ikke blitt sett siden. Ryktene går om at Drephir og hans eldre tvilling Maldøn står låst fast i kampen om evigheten, slik de i gjorde i verdens begynnelse.

Innbyggerne i Midtveis flyktet vettskremt fra den nye hovedstaden, som ikke lenge etter var ruinert av Mortas undersåtter. Den forviste trollmannen ledet sine undersåtter, demoner, mennesker, orker, mørkalver og andre av Drephirs skapninger til seier etter seier i slagene om Stulaarias riker. På kort tid ble det nye Høykongeriket splintret, og Høykongeparet og de tidligere fyrstene tvunget på flukt.

Høykongeparet har ikke blitt sett på flere år, men ryktene om hvor de befinner seg er mange.

Nå ti år etter begynner folket å miste håpet. Krig har herjet store deler av Stulaaria, land etter land har falt i klørne på den nye stormakten. Clayrite og Rabram, de to engang så stolte rikene, falt først for trollmannens hat, og er nå navngitt Drephirim, til ære for hans mester. Neoni, de gamle hallene til Trollmannsordenen, er blitt festningen Fort Mortis, hvor den en gang forviste læregutten sitter på sin tidligere mesters trone, som herre over Stulaarias skjebne.

Folket står nok en gang splittet uten ledere. Alt håp er vendt mot den nye fanen som er reist i nord, Maldøns Hånd. Den største opposisjonen mot Mortas hærtog, som ryktes å være ledet av Høykongeparet fra deres skjulested, men enda er ryktene usikre om opposisjonen. Andre rykter har blåst liv i en gammel legende om et mystisk våpen kalt Lysets Barn, som skal ha evnen til å gjøre slutt på Mortas regime.

Det er i denne grimme tid vi befinner oss i Kahlina, hovedstaden i røverstaten Ørosøl, et rike som lenge har vært styrt utenfor Høykongens regime. Kahlina er en lovløs by, som etter den store brannen flere tiår tilbake fortsatt bare består av noen få byggverk. Her finner du folk av det værste slag, og byen har på mange måter sin egen moral. Her er enhver sin egen lykkes - og beskyttelses - smed.

Den siste tiden har flere og flere søkt tilflukt i Kahlina. Alle har de reist langt, alle er de slitne, og alle finner de seg etterhvert til rette i sin nye hverdag. Men alle de nye har også satt sitt preg på byen - her er ikke lenger bare vanlige Ørosøl-boere, men også underlige pirater, mennesker fra fremmede land og folk med merkelig fremtoning. Er de alle den de gir seg ut for å være?

Innbyggerne er redde for at den hellige brønnen som står ved tempelets grunn skal tørke ut, da denne gir medisiner og legende hjelp til byen og har en viktig moralsk funksjon som symbol. Det er nemlig observert rare skikkelser i skogene - vandrende skygger, hvitklede

kvinneskikkelser og merkelige lys og lyder har vært bevitnet de siste ukene. Hva hviler i Kahlinas skoger?

Forvalteren av Tempelet i Kahlina har gitt uttrykk for at hun også undres ved et magisk skjold som hviler over byen, uvitende om hvem eller hva som har skapt det. Hva kan vinnes ved å nekte magien å løpe fritt innenfor Kahlinas murer? Byen har overlevd ved at dens fyrste lenge, hvertfall offisielt, har sverget troskap til Drephir, og på den måten har sluppet unna Mortas hærtog, men hvor lenge kan det vare?

Krateret i Genetriaahn, selve livskraften i Tuells, har for første gang på over 3 tusen år begynt å gløde... Hva har våknet i Stulaaria? Og hvilken side vil den velge?

Fyrst Torkjell av Órosól skal snart fylle 21, en anledning som tradisjonelt sett har blitt behørig markert i Kahlina, regionens hovedstad. På tross av hovedstadens noe bedrøvelige tilstand etter bybrannen er det planlagt en skikkelig fest.

Det knytter seg spesielt stor spenning til den eldgamle tradisjonen som sier at fyrsten senest innen sin 21-årsdag må annonsere sin forlovelse. Enda er det ingen som har fått bekreftet noen rykter om Torkjells kjærlighetsliv. Hvem blir den heldige utvalgte? Mange er de unge pikehjerter med håp om å giftes med en fyrste, så mangel på aktuelle kandidater blir det neppe. Vil han bryte den eldgamle tradisjonen, med de følgene det måtte få, eller vil en heldig utvalgt få æren av å bli fyrstefrue?

IV. De siste åras hendelser i Stulaaria

De siste årene har vært bedrøvelige for Stulaarias folk.

For ti år siden øynet man håp for Stulaarias fremtid. Rabram og Clayrite skulle igjen forenes til et Høykongerike, slik som i fordums tid. Mange håpet at ekteskapet mellom Erik Sutleifsson, fyrstesønn i Clayrite, og Philia Galtungsdottir, fyrstedatter i Rabram, skulle bety en varig frem og fremgang etter mange år med stridigheter. På tross av motstand internt i rikene ble paret gift, men det var andre hendelser som endte opp med å få oppmerksomheten i dagene rundt bryllupet.

Bryllupet fant sted på Gudenes Aften til år 3000, noe som skulle vise seg å være vesentlig. Morta den Forviste, en ond trollmann som alle trodde man var blitt kvitt da han døde for sin mesters dolk et år tidligere, hadde returnert. Han hadde blitt forpestet av å lese Drephirs sorte bok, kaosgudens egne nedtegnelser, og dette hadde gitt ham krefter som selv hans tidligere mester, Figorenius den Fredbringende, hadde undervurdert. Ved hjelp av Drephir selv ble hans sjel overført til sidene i boken, som en ulydig tjener i trollmenneskenes hall fikk smuglet ut samme kveld. Det var dette som gjorde han i stand til å returnere et år senere, under det nye Høykongeparets bryllup, for å gjennomføre planen hadde hatt lenge: Å slippe fri sin meste.r.

Drephir, kaosguden, hadde vært innesperret i et segl av de andre gudene siden tidenes morgen. Disse seglene hadde imidlertid blitt svekket, og Morta benyttet det for å frigi sin herre. Drephir kom, og de tilstedeværende i Midtveis, der bryllupet fant sted, flyktet for livet. Etter det har ikke kaosguden blitt sett, mens Morta sitter i hans sted på Tuells.

Morta samlet på kort tid sammen en slagkraftig hær av mennesker, orker, mørkalver og annet som ville slåss for ham eller som han kunne tvinge til det. Høykongerikets vaklende og uforberedte tropper ytte liten motstand, og land for land falt for læreguttens hånd. I årene som fulgte falt Stulaarias frie riker, ett etter ett. Tre år etter Høykongeparets bryllup falt også Neoni, Trollmannsordenens hovedsete, og få har hørt om eller sett den en gang så mektige ordenen siden.

Det er nå ti år siden hendelsene i Midtveis, og det er få områder som ikke er under Mortas kontroll. Noen få, avsidesliggende områder har han enda ikke inntatt, og noen områder, slik som Órosól, er alliert med trollmannen, og har dermed fått være – til nå.

Selv om Morta har strammet grepet om Stulaaria de siste årene, er det lyspunkter. Høykongeparet, Erik og Philia, har han ikke fått taket på, selv om det ikke er noen som har hørt fra dem på lenge. Det er også bygget om en motstandsbevegelse, Maldóns Hånd, som tar til våpen mot Mortas styrker. Selv om bevegelsen er tallmessig underlegen Mortas tropper, har den greid å utrette en del, og har befridd flere byer fra trollmannens grep. Mange legger sitt håp, om enn lite, i motstandsbevegelsens hender.

V. 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. 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.

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 erbakrommet på vertshuset (IL-området) og toalettet. Hvis du har noe å spørre IL-ene om, er vertshuset stedet å gå.

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.

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.

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.

5 Begge hender over hodet

Dersom noen har hendene over hodet, betyr det at de er skal overses. Det kan være arrangører som trenger å bevege seg uten å lage oppstyr, eller det kan være magikere med spesielle evner. Uansett grunn: Ser du noen med begge hendene over hodet, betyr det at vedkommende er usynlig, og skal overses!

6 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.

7 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.

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 fristelsen for meta-humor ofte sterk. *"Her er det jammen landet et magisk fyrtpøy fra fremtiden! Lurer på hvordan det kom hit?"* kan virke som en morsom kommentar der og da, men er sjelden noen god idé da det ødelegger spillet og illusjonen om å være et annet sted. *"Denne esken må tilhøre den mektige trollmannen Grandiosa!"* er tilsvarende dårlig. Eventuelle fly og helikoptre er ikke drager, men er noe vi rett og slett overser når vi er på laiv. Vær så snill?

9 Tyveri

Det er lov å stjele ting som har med spillet å gjøre i rolle. Dersom dette gjøres, skal alle ting leveres tilbake til sin rettmessige eier, og arrangørene skal få beskjed om hvor ting befinner seg. Det er ikke aktuelt å stjele ting som ikke er en del av spillet, slik som medisiner, briller, linser, ekte penger, og andre ting. Tenk deg om før du forsøker å stjele noe: Tilfører dette laiven noe? Blir det mer spill av det?

10 Alkohol

Laiven er som allerede nevnt alkoholfri. Det vil imidlertid bli servert alkoholfri drikke som skal representere alkohol i spillet, på vertshuset. Slikt kan kjøpes for in-laiv-penger. Husk å spille på det at du inntar alkohol – hvis rollen din har drukket en flaske "vin" er det ikke sikkert at uttalen eller gangen er som før. Men: Ikke overdriv. Vær så snill.

11 Penger

Det vil bli brukt et eget pengesystem på laiven. Penger vil bli delt ut til spillerne i forkant av laiven i forhold til rollens velstand. Det er ellers mulig å kjøpe og selge ting spillere imellom under laiven. Vær vennlige å ikke ta med store mengder glassperler og lignende som kan brukes som edelstener dersom rollen din ikke er velstående. Still deg selv spørsmålet: er det sannsynlig at rollen min har slike ting?

12 Belarus Larp Project

Vi kommer til å ha deltagere fra Hviterussland på laiven som en del av prosjektet ”Belarus Larp Project” der norske laivere forsøker å spre laiv til hviterussland. Grupperinga de spiller, skogsdanserne, kommer til å være ledsaget av tre erfarne norske laivere som har skrevet roller, gruppering og kompendium. Grupperinga kommer til å benytte engelsk, eller alvisk, i spill. Vi håper flest mulig av spillerne vil ta seg tid til å involvere seg med denne grupperinga, og på den måten vise frem norsk laivkultur!

VI. Kampsystemet

Kamp kommer ikke til å være et veldig vesentlig element av denne laiven. Det kan kanskje virke sånn, ettersom det er ganske mange regler for kamp, men det er nødvendig med regler for å kunne hindre skader.

Vi bruker en versjon for ferdighetskamp på denne laiven. 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.

Alle roller vil få utdelt to livspoengfaktorer – en for mage/rygg-regionen og en for armer og 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. 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 etter å ha blitt redusert til 0 i mage/rygg, 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. Sluttes du, er du død. Hvis du blir slått ned ute i skogen kan du 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. Merk at det første slaget selvsagt også gjør 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, ute av stand til å slåss videre.

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.

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.

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 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/henne 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.

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, eller at de på en eller annen måte ikke kan røre seg.

For eksempel: Du er slått ned i kamp, og noen kommer bort og slår deg. De sier **ikke** nådestøt, og derfor overlever du – foreløpig. Du kan nemlig dø av skadene du har pådratt deg hvis du ikke får hjelp innen et kvarter.

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 ville vunnet – hvem som er sterkest, tøffest, best trent eller minst full – for deretter å simulere ut en kamp der denne vinner. Vær forsiktige!

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. Dette gjør imidlertid vondt! Spill på at det! Har du blitt redusert til 0 livspoeng i arm/bein, trenger du magisk helbredelse eller urtekyndig hjelp – får du ikke det vil den kroppsdelene forbli ubrukelig. Tiden helbredelse tar varierer, og vil bli oppgitt av magikeren / den urtekyndige.

Blir du redusert til 0 livspoeng i mage/rygg, har du fått banesår, og vil dø med mindre du får hjelp av magiker eller urtekyndig innen 15 minutter. Dette må også leges av magiker / urtekyndig.

7 Død

Hvis rollen din skulle bli drept på laiven, vent til oppstyret har lagt seg, reis deg opp med hendene på hodet, og gå straks til intrigeleder eller arrangør. Du vil få en ny rolle. **Ikke** finn på nye roller selv.

VII. Magi

Magi er ikke veldig utbredt i Kahlina, spesielt på grunn av det magiske skjoldet som omgir byen, men man vet aldri, så derfor har vi også regler for magi.

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

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 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 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.

Ellers er det er opp til deg som blir kastet magi på å virkeliggjøre illusjonen. Bruker noen glemselsmagi på deg, spill glemsom og surrete, kaster noen smertemagi på deg, legge deg ned, skrik, vri deg, og få alle til å skjønne at du har det vondt.

Merk at det ikke er mulig å benytte magi inni selve Kahlina, byen er beskyttet av et underlig magisk skjold som beskrevet i kapittel XI.

VIII. 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 2. 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>

Kostymekravene er ikke spesielt høye i våre laiver, men noen minstekrav er det. Vi forventer at du legger igjen de mest tydelig moderne effektene hjemme – armbåndsur, slippers, joggesko, hettegensere, regnjakker og olabukser har ikke noe på laiven å gjøre. Ei heller mobiltelefon – denne kan du greie deg uten i tre dager. Vær så snill?

IX. Praktisk

Laiven finner sted 26. – 29. juli i Nannestad utenfor Oslo. Oppmøte blir senest klokka 18.00 på torsdag 26. juli. Laiven avsluttes en gang på formiddagen søndag 29. juli, med avreise på ettermiddagen etter at en del rydding og debriefing har blitt unnagjort. På søndagen kommer det til å bli en såkalt afterlaiv, en liten samling for deltagerne, der det blir mulig å preike litt om laiven og bli kjent med menneskene bak rollene du har blitt kjent med på laiven. Mer informasjon om dette følger seinere.

Noen av dere har meldt dere frivillig til å bidra med opprigg av laivområdet. De av dere vi har behov for vil få beskjed når laiven nærmer seg om oppmøte og lignende. Det samme gjelder dem som har sagt seg villig til å bidra en dag seinere til å rydde opp.

På tross av at vi har bedt folk spesifikt til å bidra med opprigg, forventer vi at spillerne rydder opp etter seg. Vi kommer til å stille med telt til deltagerne, og disse skal deltagerne selv være med på å rydde sammen. Vi forventer også at alt av søppel og ting som har blitt brukt under laiven tas med hjem igjen. Vi har brukt mye tid på å lage laiv til dere, og er ikke lystne på å bruke ekstra tid på å rydde opp etter deltagerne.

Det blir servert mat på vertshuset under laiven omtrent til følgende tider:

Torsdag: Et kveldsmåltid, ca kl 18.00.

Fredag: Frokost ca 10 – 12, varm lunsj ca 14 – 16, middag ca 18.

Lørdag: Frokost ca 10 – 12, varm lunsj ca 14 – 16, fyrstens festmiddag ca 18.

Søndag: Frokost ca. 10 – 12.

Fyrste av Ørosøl betaler maten for alle tilstede den helga hans 21-års fødselsdag skal feires. Dette gjør at alle rollene er sikra å hvertfall få mat, selv om de er blakke. Det kan være lurt å ta med seg noe ekstra å spise på i tillegg til den maten som serveres, dersom man skulle bli sulten. Vi vil ikke ha mulighet til å servere mat utenfor måltidene. Ting som kjeks, nøtter, rosiner og lignende passer fint.

Vertshuset vil i tillegg servere alkoholfri drikke som skal gjøre nytten som alkohol i spill. Dette vil representeres av cider, saft og muligens alkoholfritt øl. Se avsnittet om alkohol under reglene.

X. Prinsipper for improvisasjon på laiv

av Peter Sigurdsson Lunga

Improvisasjon er kanskje det som gjør laiv til laiv, som skiller det fra teater og gjør det så spennende. Derfor har vi med en liten tekst med prinsipper for laivimprovisasjon. Kanskje er du enig og bruker disse ideene i spill, kanskje er du uenig. Uansett håper vi de vil få deg til å tenke litt gjennom det å improvisere på laiv.

Denne teksten er ment som veiledning til laivere hva improvisasjon og spill angår. Det er en slags erstatning for den avlyste improvisasjonsworkshoppen og inneholder teorien bak øvelsene vi ville ha gjennomgått der. Dette er i hovedsak råd og ikke regler for god improvisasjon, selv om formuleringene kan være litt krasse. Teksten er basert på ideene til improvisasjons-guruen Keith Johnstone og krydret med mine egne erfaringer fra laiv.

I improvisasjon for et publikum er det viktigste å fortelle gode historier. Dette gjør man blant annet ved å skape troverdige rollefigurer, tydelige relasjoner og dynamisk spill. På en laiv er imidlertid rollefigurene og relasjonene klare på forhånd og man spiller ikke for noe publikum. Jeg mener derfor at det viktigste prinsippet for improvisasjon i laiv er å skape godt spill. Med godt spill mener jeg ikke fantastiske skuespillerprestasjoner. Ofte holder det bare at man gjør noe. Alt for ofte går laiver i dvale fordi spillerne overlater handlingen til andre. De sitter bare å venter på at noe skal skje. Det er kjedelig, og når folk kjeder seg vil de garantert off-laive mer. Mitt første råd er derfor til alle å ta et kollektivt ansvar for å drive handlingen laiven framover. Det er du som må sørge for at noe skjer, ikke alle andre.

Lag en plattform. Som i all improvisasjon er det viktig å ha et utgangspunkt for handling, på improvisasjonsspråk kalt *plattform*. Selv om du har en karakter fra før er det viktig å lage omstendigheter rundt den for å gjøre den til et menneske. I laiv dreier dette seg i hovedsak om rollens fysiske uttrykk, handlinger, vaner, komplekser, fobier o.l. En rolle som har et sammensatt handlingsmønster er mer troverdig og mer levende enn en som ikke har det. Det er viktig å ha mange veier å gå. Du står vanligvis fritt til å legge til egne elementer til rollen så lenge de ikke avviker i betydelig grad fra rollens hovedidé. Det er selvfølgelig lov å avvike fra sitt eget handlingsmønster for å drive handlingen framover, eller når situasjonene forandrer seg. Det er da snakk om en *tilt*. Herfra bygges det opp en ny plattform, et nytt utgangspunkt for spill og nye handlingsmønstre. Det er slik en historie går framover. Det betyr ikke at man skal forandre personlighet helt for hver gang historien tar et sprang framover. Men det er viktig å huske på at én og samme karakter kan spille forskjellige roller i forskjellige situasjoner.

Som improvisasjon ellers gjelder også mantraet: *Aksept, ikke blokker!* Dette dreier seg først og fremst om å lytte til de tilbudene som motspillerne kommer med og bruke dem til å gi et konstruktivt tilbud tilbake. Godt spill innebærer med nødvendighet *samspill*, en kan ikke bare spille alene. Da blir man kanskje nødt til å godta uventede forslag som motspillerne kommer med. Vi har alle en slags forsvarsmekanisme – et innebygd instinkt for å beholde kontroll over situasjoner vi kommer opp i. Men i laiv er kanskje ikke dette så viktig. Mitt råd er å la deg rive med, slipp kontrollen av og til. Stol på planene til medspillerne dine. Ikke stans godt spill, med mindre det er en del av rollens agenda. Blokkeringer *kan* fungere på en positiv måte for spillet. Konflikter driver nemlig også handlingen fremover og skaper mer spenning i spillet. Det er bra! Det er derfor ikke gitt at man aldri skal motsi eller motarbeide noen på en laiv. Men dersom du skal – gjør det stort. Og hvis du har et valg, vær positiv!

Unngå grøting. Ta ansvar for og definer dine egne handlinger og vær tydelig. Av og til holder det ikke bare å være positiv, du må også tilføre noe eget til samspillet. Gi av deg selv. Vær konkret og direkte.

Ikke utsett spillet. Alt for ofte har jeg angret på alt jeg ikke gjorde under laiven. Gode ideer bør ikke spares, slik at man kan falle tilbake på dem senere. Ikke bygg broer over elver som kan gås i ett steg. Dra ut i skogen og møt monstret! Oppsøk vanskelighetene. Ikke vent til planen er idiotsikker, du må våge å feile. Jeg synes ikke en laiv bør handle om å vinne eller å tape. Du kan ha en helt fantastisk laiv-opplevelse uten å ha nådd ett eneste av rolle-målene dine. Opplevelsen er avhengig av mange ting, men jeg mener at interaksjon med andre, godt spill og spenning er sentralt for en god laiv-opplevelse.

Unngå originalitet. Mange vil sikkert bruke en laiv til å teste ut sprø og absurde ideer og levemåter. Mitt råd er å unngå dette. Det er ikke for å være kjedelig, men for å sørge for spillets troverdighet. I en hver situasjon har man et slags sett med forventninger om hva som kan skje videre. Teatersportens far Keith Johnstone kaller dette for *forventningssirkelen*. Jeg vil si at denne også gjelder for laiv. De gode historiene oppstår når man gjør det mest åpenbare i den situasjonen man befinner seg i. På den måten kan man kjenne seg igjen i og relatere seg til historien man opplever. Tilbud som derimot beveger seg utenfor *forventningssirkelen* ødelegger spillet. Ingenting er mer slitsomt enn spillere som prøver å demonstrere sitt eget geni gjennom absurd 'originalitet.' Dette betyr ikke at man aldri skal gjøre noe uventet. Alt er igjen gitt utifra situasjonen. Noe som kan være helt uventet for én motspiller, kan således være helt logisk for deg med den kunnskapen du har.

Humor. Det finnes en ting som er mer slitsomt enn folk som prøver å være originale og det er folk som prøver å være morsomme. Ikke jakt på komikken, la den oppstå. Humor er også ofte situasjonsbestemt og oppstår kanskje utifra spesielle stemninger, rare sammenhenger og uventede vanskeligheter.

XI. Om Kahlina

Kahlina er hovedstaden i Órosól. Regionen har foreløpig sluppet unna direkte krigshandlinger da den offisielt er alliert med Morta, men likevel har den langvarige krigen satt sine spor. Det er ikke gode tider i Kahlina om dagen.

Tradisjonelt sett har Kahlina levd av handel og vært et handelsknutepunkt. Dette har gjort at byen har hatt en rik og dyktig handelsstand som har preget den. De siste ti årene med krig har imidlertid satt en ganske brutal stopper for dette, og de en gang så tallrike handelsmennene er det ikke så mange som har sett noe til. Handelsknutepunkt er det også lenge siden man har kunnet kalle seg. Dette gjør at store deler av byen forfalt, også før den store brannen.

Det er nemlig ikke lenge siden byen brant, omtrent et år siden. Man skulle tro at byen burde vært bygget opp på et år, men det er ikke tilfellet. Det eneste som er oppe og går som før er vertshuset Fønixs, som uansett var byens midtpunkt. Resten av byen består av telt og provisoriske bygninger, økonomien er ikke god nok til å bygge opp igjen byen slik den var, og det er uansett ikke så mange innbyggere enn før.

Desto mer underlig blir det hele når man minnes Den Store Brannen for omtrent 45 år siden, som la hele byen i ruiner på kort tid uten at man noen gang fant årsaken til den. Innbyggerne spekulerte da, og spekulerer enda, på om det var noe magisk bak den, for aldri hadde noen sett noe legge en by i grus så fort. Det var også etter Brannen at et underlig skjold dukket opp omkring byen. Det var ingen som egentlig la merke til det, men da en magiker en gang ankom byen, klaget han på at hans krefter ikke virket innenfor byens grenser. Senere var det mange andre som bekreftet hans observasjon; det var ikke mulig å bruke magi i byen. Dette underlige skjoldet er det ingen som vet hvor kommer fra, men så vidt man vet er det der enda.

Fra før var byen beryktet for mye tyverier og lumske greier. Etersom byen var et handelsknutepunkt var det nok av tilreisende og lokale folk med penger mellom hendene – penger som de lett kunne loppes for. Det var et så stort problem med innbrudd og landeveistyveri at en fyrste for noen år siden besluttet seg for å gjøre en avtale med en av de mest beryktede landeveisrøverne. Avtalen innebar at hans vakter skulle se gjennom fingrene på tyverier begått av dem som var godkjent av vedkommende, mens fyrsten skulle få fritt leide til å slå hardt ned på alle andre, samt at de tyvene som byvakta så gjennom fingrene på betalte en god sum inn til fyrsten. Denne ordningen gjorde at det nærmest oppsto et eget tyvelaug, som til en viss grad består enda. Det er en



merkelig form for moral i byen: kriminalitet utenfor lauset er helt uakseptabelt, men er det kontrollert av tyvelauset blir det mer oppfattet som et onde man må leve med.

Kahlina er ikke noe idyllisk sted slik vi ser det for oss i eventyrene. Det har lenge vært hard kamp for å greie seg, for landet er ikke av det mest fruktbare, og konkurransen blant handelsstanden var stor. Dette gjør at det er en utbredt tanke om at det er hver mann for seg selv, enhver er sin egen lykkes smed. Ikke forvent å få almisser dersom du ikke skulle ha til salt på maten – det er uansett din egen skyld, er en vanlig holdning. Det er uansett en særegen stemning på Vertshuset Fønix, byens storstue, der det drikkes i strie strømmer og spilles pengespill over en lav sko. Slagsmål på tørre nevene går det heller ikke så mange dagene mellom, men vertshusholderens kone, Beatrisse, sørger for at det alltid foregår utendørs – det blir så mye søl ellers.

Det er lange tradisjoner for hvordan man fatter beslutninger i Kahlina. Spesielt når det kommer til rettssaker har byen en tradisjon man ikke har unnveket på mange år. Dersom noen er mistenkt for noe ulovlig, skal fyrsten nedsette et tribunal bestående av fem personer som skal dømme vedkommende. Tribunalet skal høre alle sider av saken, før de trekker seg tilbake og fatter en avgjørelse og, dersom vedkommende finnes skyldig, fastsetter en straff. Det er ikke bygget opp noe fengsel i byen etter brannen, men vanlige straffer inkluderer bøter, piskeslag, å bli bundet fast til et tre eller i verste fall henrettelse. Det siste er det imidlertid ingen som kan huske har skjedd. Det er stor ære å bli utpekt til å sitte i et tribunal av fyrsten, og derfor er det ofte mye kniving i forkant for å bli en av de heldige – og mange sure miner etterpå og mumling om kameraderi.

Ørosøl har en eldgammel tradisjon som sier at fyrsten av riket, eller fyrstens sønn, må annonsere sin forlovelse innen sin 21-årsdag eller frasi seg sine rettigheter. Det knytter seg spesielt store forventninger til denne tradisjonen nå, ettersom landets unge fyrst snart fyller 21 og enda ikke har annonsert hvem han vil gifte seg med.

Vertshuset Fønix er Kahlinas midtpunkt og samlingssted. Her finner man god mat og godt drikke, stemninga er høy og man kan kanskje få seg et slag pengespill med vertshusholderen Torbjørn. Dessuten har vertshuset det søtteste gledespike, oppvartere som er der for å få gjestene til å føle seg vel, kanskje flørte litt og sørge for at de legger igjen mer penger i kassen.

I tillegg til vertshuset Fønix har Kahlina et tempel og et bibliotek. Tempelet er et fellestempel der alle gudene kan tilbes, og dette gjør at tempelet er et slags fristed. Selv om Ørosøl offisielt er alliert med Morta, kan det åpenlyst tilbes andre guder i Kahlinas tempel. Det er eldgamle tradisjoner for at tempelet er et fristed og at man ikke kan klandres for sin gudstro der. Mange går til tempelet ikke bare for å søke gudene, men også for en prat. Tempelforstanderen, prestinnen Salina, er en klok dame som har mange gode råd og mye livsvisdom å øse av, ikke bare om religion, men også om kjærlighetsproblemer, pengeproblemer, familieproblemer og mange slags andre ting. Mange har søkt noe å snakke til hos henne.

Biblioteket i Kahlina led dessverre store tap både under brannen for omtrent 45 år siden og under brannen for bare et år siden. Likevel er det en del interessante skrifter her, vaktet over av den litt underlige og eksentriske bibliotekaren Ugor.

XII. Kjentfolk

Her følger en kort oversikt over de rollene på laiven som de aller fleste har kjennskap til. Se kjentmannskompndiet som skal ha fulgt med rollen din.

Fyrst Torkjell Trymssønn

Torkjell er Órosóls unge fyrste. Han ble fyrste da hans far døde brått av en sykdom man aldri fant ut av for to år siden, og var da bare 18. Selv nå har han ikke engang fylt 21, en viktig alder i Kahlina, og er dermed svært ung til fyrste å være. Det alle spekulerer mest i er om han vil annonsere sin forlovelse på sin kommende 21-årsdag, hvem som eventuelt blir den heldige, eller om han vil ignorere den eldgamle tradisjonen som påbyr landets fyrster å annonsere slikt før de fyller 21.

Egan Skjaldsson

Egan er Torskjells rådgiver, en erfaren mann i gamet som også var rådgiver for hans far før ham. Alle veit at Egan ofte er bedre informert enn fyrsten, og at han har oversikt over mye av det som skjer i Kahlina. Han er en dyktig mann som veit hva han driver med, og ofte den man må snakke med når Torkjell ikke har oversikt.

Torbjørn

Torbjørn er vertshusholderen på Vertshuset Fønix. Han er en mann som driver butikken vel, selv om man skulle tro at han burde ha tapt alt når han er såpass hard på gamblinga. Når han har drukket litt pleier han å kalle seg "den uoffisielle gamblingkongen av Stulaaria". En ikke ubetydelig mann, da han kontrollerer tappekranene.

Beatrisse

Beatrisse er Torbjørns kone. Det er Torbjørn som er sjefen over vertshuset, men det er ikke så vanskelig å legge merke til at Beatrisse har en ikke ubetydelig påvirkning på sin mann. Hun lar seg ikke pille på nesen.

Brynhild "Breikjeft"

Brynhild er leder for vaktcompagniet. Mange synes det er litt underlig å ha en kvinnelig vaktsef når Brynhild ikke er til stede, men når Brynhild er til stede, er det ingen som synes det lenger. Brynhild er tøff nok for to, og er skarp nok i kjeften til å skrelle en potet med ord, dersom hun skulle ha behov for det.

Ugor

Bibliotekaren i det lille biblioteket i Kahlina. Litt rar fyr med kunnskaper om de mest overraskende ting.

Salina

Salina er forstander for fellestempelet i byen. Hun er selv Philiaist, men er en åpen også for dem av andre religioner. Hun er flink til å lytte, er klok og full av livsvisdom. Dette gjør at mange går til henne for å luften problemer som ikke nødvendigvis er religiøse i det hele tatt, og ofte kan hun komme med gode råd og vink.

Enadia "Uma" Rinasdottir

Enadia er byens Uma, spåkvinne. Kraften å kunne spå går i arv fra kvinne til kvinne i hennes slekt, men hopper over et ledd. Den forrige Umaen, Enadias bestemor, var en dyktig

sannsigerske. Det samme er dessverre ikke tilfellet med Enadia. Hun ble avslørt som løgner for mange år siden, og skammen fikk henne til å forlate byen. Nå har imidlertid krigen tvunget henne tilbake, og hun hevder at nå, nå har hun faktisk ordentlige spåkrefter. Det er ikke så mange som tror på henne, selv om hun har oppført seg annerledes og litt underlig i det siste.

Ellers er det flere andre grupper i byen om dagen. En gruppe selverklærte **omreisende kunstnere** har kommet for å tjene noen penger, en broket gjeng **pirater** på leting etter et nytt skip er innom, noen orker har blitt observert i skogen. I tillegg har flere landsbyboere truffet på medlemmer av de såkalte **skogsdanserne** i skogene rundt byen. Skogsdanserne er et omreisende folkeslag som er kjent for å lure med seg unge jenter og gutter videre, og det er mange som dermed er litt skeptiske, selv om det ikke er noen som har hørt om at de noen gang har skadet noen.

XIII. Kontakt

Besøk vår internettside

www.fantasyinlaiv.no

Spørsmål kan rettes til arrangørene på

Tommy: **92 02 72 47**

Martin: **40 23 91 66**

Ann-Kristin: **98 87 83 25**

Eller

fornavn@fantasyinlaiv.no

via e-post

post@fantasyinlaiv.no

på Fantasy InLaivs forum på

laivforum.net

Vi gleder oss til en spennende laiv!