Gravberget

Ett lajv i Thule-kampanjen

Utskick 1:

Praktiskt

Innehåll

Inledning 3

Inför lajvet 4

Logistik 5

Säkerhet 12

Tillgänglighet 14

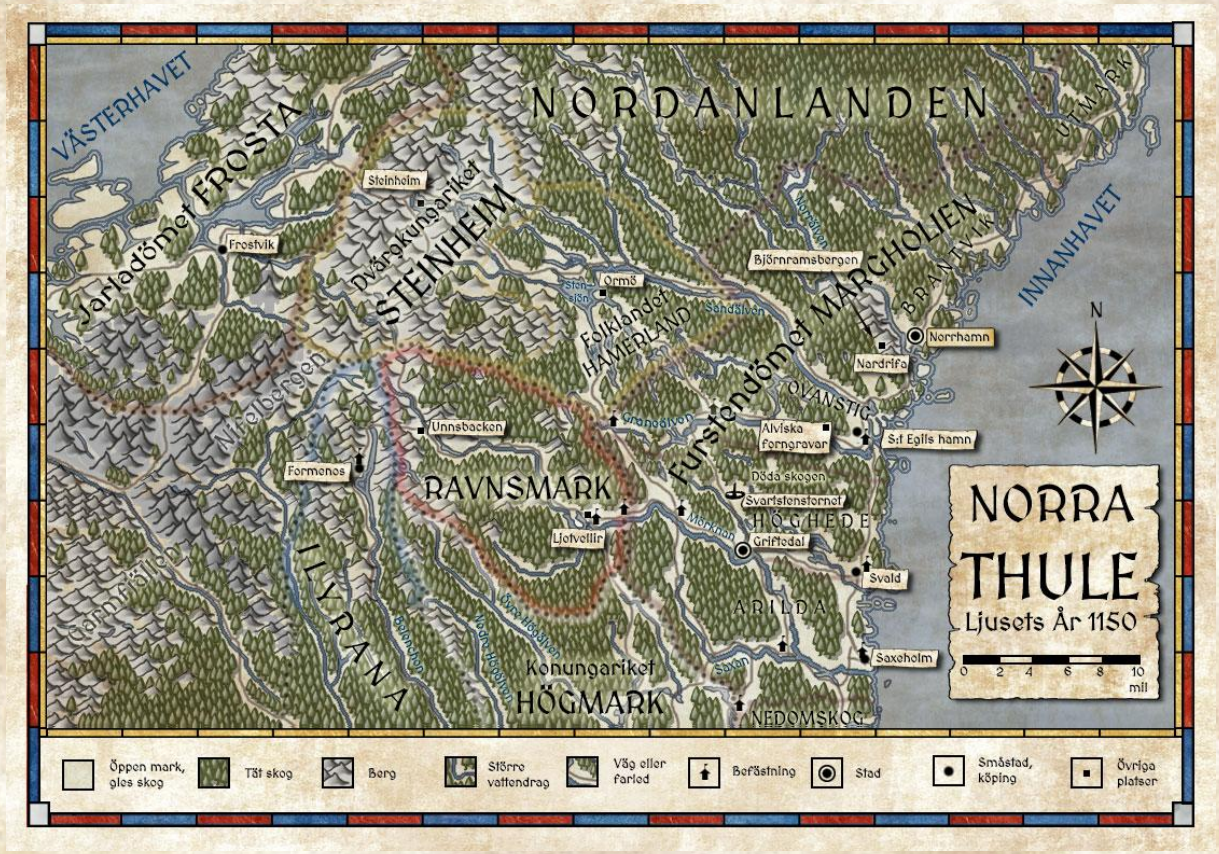
Lajvvett 16

Vapen, skador och läkning 20

Övriga spelregler 21

Interaktivitet och incitament 22

Spelformuläret 23



Inledning

Detta är ett av det tre häften som utgör det allmänna utskicket inför *Gravberget*. Det här innehåller spelinformation som inte är direkt bakgrund: regler och lajvvett samt texter om hur spelet är tänkt att gå till. Observera att mycket av innehållet i det här häftet redan publicerats på hemsidan. Nya eller utökade texter är markerade med rubriker i grönt. Vi ses i Margholien!
/Arrangörerna

Huvudarrangörer

Theo Aner	**Henrik "Hoffa" Hoffström**
0702-249491	0738-042919
Thule.gravberget@gmail.com	

Medhjälpare och huvudfunktionärer

Anne Fridh	**Cia Jildenhed**	**Erika Westberg**
Kökschef	Off-sjukvård Trygghetsvärd	Extra bakgrund Sociala medier

Roll- och skrivhjälp

Kristoffer Forslund
Camilla Mörn

Rekvisita

Cornelia Karlslund
Susanne Staaf

Bilder

Omslagsbild och karta
Theo Axner

Illustrationer
Theo Axner
Belinda Ekström
Jimmie Jansson

Foton
Theo Axner
Frank Isaksson
Mia Jormelius
Sara Kånåhols
Frida Löfström
Camilla Mörn

http://thulekampanjen.se/front/gravberget/

Inför lajvet

Nu är det en månad kvar till *Gravberget*. Vi beklagar att det tagit längre än planerat att få ut det här utskicket, men det mesta av innehållet har som sagt redan funnits publicerat på hemsidan i ett par veckor. Även de nya texterna kommer att läggas upp där - det här utskicket fyller främst funktionen att ha de viktiga texterna samlade i ett fåtal dokument. Här följer en liten översikt över vilken vidare information och annan hjälp ni kan vänta er från oss, och vad vi för vår del behöver från er deltagare.

Hemsidan och forumet

Den snabbaste källan till nyheter och information är fortfarande lajvets hemsida, http://thulekampanjen.se/front/gravberget/och framför allt vårt forum på Facebook: http://www.facebook.com/groups/45162042047/

Det är viktigt att alla som kan läser på forumet och det är bättre ju fler som också själva skriver där. Eftersom inte alla har tillgång kommer dock all nödvändig information även att publiceras på hemsidan och i utskick. Flera av grupperna har också fått privata forum som kan användas för mer intern hopsnackning. Om du tycker att du borde ha tillgång till ett sådant men inte har det, hör av dig till Theo så fixar vi det.

Fortsatta utskick

Ytterligare ett allmänt utskick, Utskick 2, kommer att komma ut kort före lajvet med ytterligare praktisk information. Utöver det kommer det löpande att komma ut mer bakgrunds- och intriginformation till olika grupper och enskilda roller/spelare på lajvet. Material som vi till exempel arbetar på nu är:

- Ytterligare bakgrund som underlag för olika rollers och gruppers berättelser.
- Gruppinformation för de olika grupperingarna på lajvet.

I många av fallen är vi dock beroende av input från deltagare för att få klart det här materialet.

Vad vi behöver från er

Ett lajv blir i slutändan aldrig mer än vad deltagarna gör det till, och även i förberedelseskedet gör deltagarnas bidrag en mycket stor del av arbetet. Det vi vill att du som deltagare gör inför lajvet för att hjälpa oss och varandra att skapa en bättre upplevelse är t ex:

- Om du inte redan skrivit din(a) roll(er), gör det och skicka in. Om du bygger in användbara upplägg för att skapa personliga intriger kan vi förhoppningsvis bygga vidare på det och skapa intressanta kopplingar mellan roller. Se Spelhäftet för mer om roller och intrigupplägg.
- Börja använda forumet och gruppforumen för försnack: presentera din roll, börja diskutera rollens och gruppens uppgifter och sysslor på lajvet och knyt kontakter. De flesta på lajvet är trots allt inte kompletta främlingar när det börjar.
- **OBS:** om du undrar över något för att kunna förbereda dig, ställ frågor! Antingen direkt till arrangörerna eller posta dem på forumet om de har allmänintresse. Det kan också vara ett bra sätt att få igång diskussioner. Det är mycket bättre att fråga än att något frågetecken kanske blir bortglömt.

Logistik

Preliminärt tidsschema

Fredag 13/1

18.00 – Samling. Alla bör vara på plats senast 18.00 och gärna tidigare! Kommer man dit senare får man vara beredd på att anlända inlajv.

Överhuvudtaget är det bra om man meddelar sig i god tid om när man räknar med att anlända. Fr a måste vi veta om ni inte kan komma före 18.00. Vi kommer att finnas på plats från mitt på dagen och ju fler som kommer tidigt och hjälper oss ställa i ordning desto bättre.

20.00 ca – Spelstart för akt 1. Kvällsvard kommer att serveras kort efter spelstart.

23.00 ca – Slut på akt 1. Spelet bryts för natten inne i stugan. Det går fortfarande att lajva utomhus om man skulle vilja.

Lördag 14/1

08.30 ca – Frukost. Frukosten sker off. Här finns tillfälle för ytterligare hopsnackning, frågor till arrangörerna etc. Vid behov kommer en kortare allmän samling inför akt 2 att hållas i anslutning till frukosten.

09.00 – Alla som sovit någon annanstans än på Ekbacken (se Övernattning) bör vara på plats nu.

09.30 ca – Samlingar och genomgångar inför akt 2 börjar.

11.00 ca – Fotografering för dokumentation organiserar vi omedelbart före början på Akt 2.

11.15 ca – Spelstart för akt 2. Lunch och middag serveras inlajv.

23.00 ca – Slut på akt 2. Andra akten, och därmed lajvet, avslutas. Omedelbart efter spelstopp organiserar vi en andra **fotograferingsomgång** och håller en kort samling.

Söndag 13/1

08.30 ca – Off-frukost. I anslutning till frukosten sker också en samling och eftersnack. Därefter vidtar packning och **städning av lokalen**, som kommer att gå snabbt och smidigt om vi hjälps åt och är organiserade. Vi måste ha utrymt lokalen helt senast **16.00** och med lite tur är vi klara betydligt fortare än så.

Vi kommer att ordna ett mer detaljerat schema för iordningställande och städning inklusive att utse ansvariga funktionärer. Detta kommer att skickas ut före lajvet när det är klart och även finnas uppsatt på plats.

Prior Lidelle, en Rödkåpa

Om lokalen och området

Ekbacken

Gravberget kommer att utspelas på och omkring scoutstugan Ekbacken utanför Uppsala.

Om Ekbacken

Ekbacken är en scoutstuga av rätt klassisk modell med en stor öppen gård.

Fler bilder från stugan här:
http://thulekampanjen.se/front/gravberget/blog/2016/10/31/forsta-rekning-rapport/

Huvudbyggnaden

- Omfattar en samlingssal, ett kök, två sovsalar, en liten sidotambur och ett inre rum. Det finns plats för ungefär 60-70 personer att sova i huset; stugan har 53 madrasser (de flesta rätt tunna) och 22 sängplatser.

- Vi kommer i första hand att ha samlingssalen som inlajvutrymme.

- Bakdörren som leder till sidotamburen har en ramp.

Tvätthuset

Här finns fyra toaletter, varav en funktionshinderanpassad, tvättfat med flera kranar samt en dusch. Tvätthuset har också en ramp.

Området i övrigt

Stugan omges av rätt vacker natur, en blandning av kuperad skog och övervuxna ängar.

En förändring sedan tidigare år är en del av skogen i områdets nordvästra del försvunnit pga ett nybyggt villaområde. Troligen kommer vi därför att utnyttja skogen lite annorlunda än på tidigare lajv vid Ekbacken. Det finns gott om orörd och ostörd skog i norr, söder och öster.

En större grusväg går genom området. Några mindre vägar går ut från den och slutar vid vändplaner och/eller kalhyggen. En av dessa småvägar kommer vi att använda som parkeringsplats i första hand.

I händelse av snö kommer vägen att vara plogad åtminstone fram till Ekbacken.

Vägbeskrivning

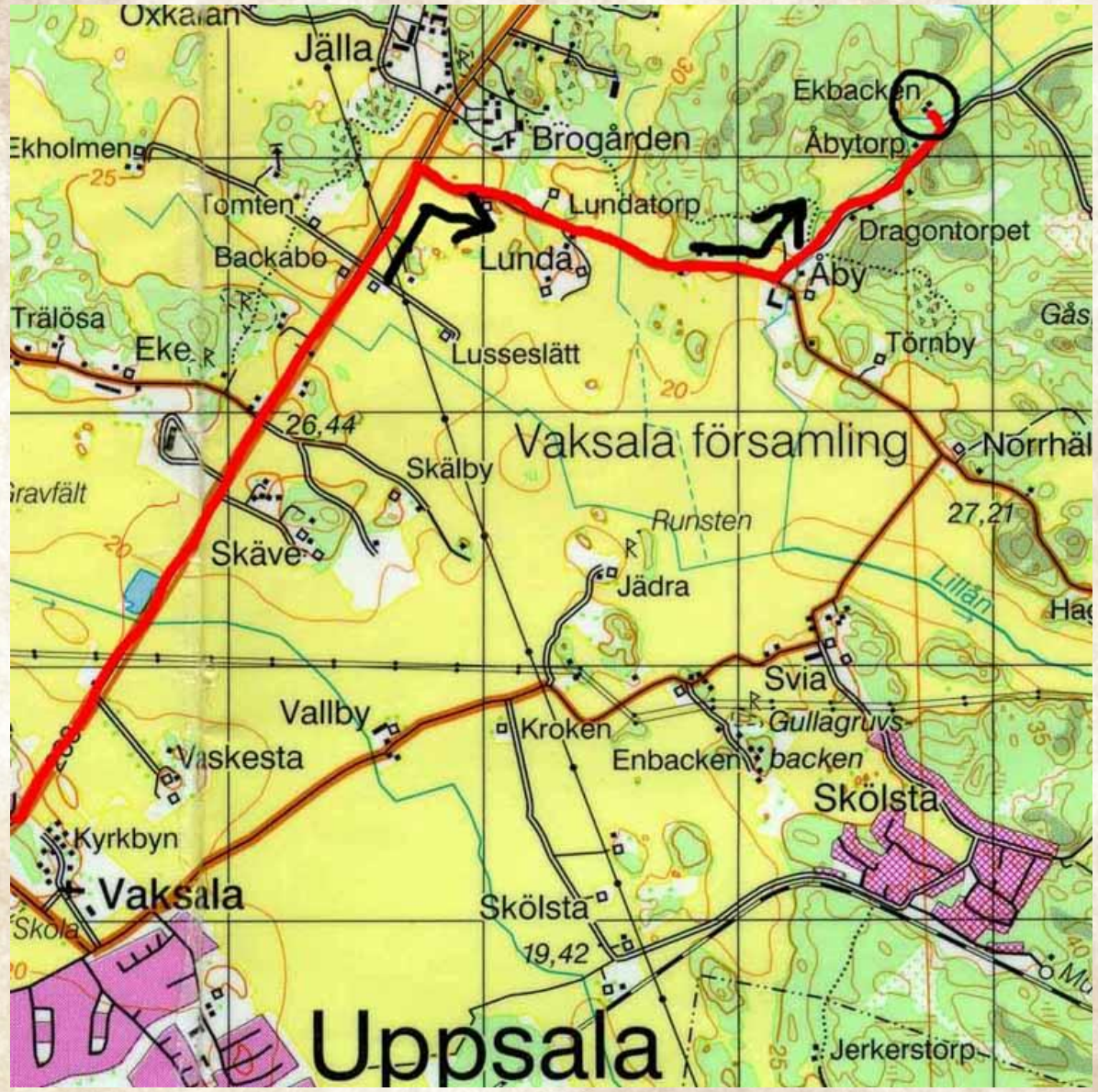
Med bil från Uppsala

Kör Vaksalagatan/C 603/288 ut ur Uppsala, förbi Gränby centrum och Vaksala kyrka och över E4. Kommer du från E4, riksväg 55 och Nyby svänger du av på länsväg 288 mot Östhammar. Sväng höger in på länsväg C 655, precis före Jälla, mot Norrhällby (skylt: "Norrhällby 3"). Sväng vänster efter drygt en km, vid Åby gård (stort rött häststall), in på en grusväg. En km in, på vänster sida, ligger Ekbacken.

En alternativ väg från Uppsala är att köra länsväg C 653, via Svia och Norrhällby. Tag till vänster vid T-korsningen i Norrhällby på länsväg C 655. Sväng då höger i stället för till vänster när du kommer till Åby gård (eftersom du då kommer från andra hållet). Detta är en lite lugnare väg om man vill cykla, även om det nuförtiden går en cykelväg längs med 288.

Kollektivtrafik

Från Uppsala centralstation/Resecentrum: Regionbuss 119 mot Norrhällby Skölsta, hållplats **Åby**. Den går bara några få turer om dagen.



Karta över området

Övernattning

Lajvet kommer som sagt att pågå fredag kväll till sent på lördag kväll, med avbrott över natten. Övernattningen sker alltså off och det finns alltså inget krav på hur nattlägren ska se ut. Däremot behöver de förstås packas och gömmas undan under spelet. Det finns ”förrådsutrymme” i stugan att förvara packning på under speltiden, men det är begränsat så ni som har bilar med bör förvara packning i dem om möjligt.

Det finns ett antal sängplatser inomhus och i övrigt golvplatser. För den som bor nära och har transport är det också ett möjligt alternativ att sova hemma, så länge man är på plats i tid till morgonaktiviteterna. Se vidare schemat.

Det kommer att bli trångt i lokalen om alla ska sova där, så det är bara bra om de som har bekväm möjlighet – det vill säga bor någorlunda i närheten – sover någon annanstans. ***Om du tänkt sova någon annanstans än på Ekbacken så meddela oss om det, så kan vi planera bättre***

Off-utrymmen

Det kommer att finnas några designerade off-utrymmen med särskilda funktioner på området.

Tvätthuset

Här kommer det, förutom förstås toaletter och dusch, att finnas en "anslagstavla" där man dels kan sätta upp rykten och skvaller man vill ha spritt, dels efterlysa spel och annat om man kommer på något under lajvet.

Metaspelrum

Vi kommer att avdela något utrymme, antingen ett av de inre rummen i stugan eller kanske ett tält, för att spela ut scener som inte händer "på lajvet". En del sådant spel kommer att vara en integrerad del av lajvet, t ex besök i gruvan (som inte finns fysiskt på området), annat kan nyttjas mer fritt som en bonus och är naturligtvis helt frivilligt. Mer om metaspel i Utskick 2.

Ledarstugan

Den lilla sidostugan är off och kommer preliminärt att användas dels som arrangörsbas, dels vid behov som ett avskilt utrymme för trygghetsvärden och den som eventuellt behöver prata med henne.

Mat och dryck

I deltagaravgiften ingår mat och dryck.Det kommer att serveras kvällsvard inlajv på fredagen, lunch och middag på lördagen, samt off-frukost på lördag och söndag för de som övernattar.

Tag med egna personliga matdon – bestick, skålar och muggar – och håll antingen själv reda på dem eller låt dem gå runt i allmänt bruk under lajvet och ta reda på dem på söndagen.

Disk

Alla, med några få undantag, måste räkna med att diska sin egen disk. Eftersom det är mindre troligt för många roller kommer vi att iordningsställa en avsides diskplats dit man kan göra sig ärende och diska off.

Om maten

En meny kommer upp på hemsidan framöver. Köket har goda men inte obegränsade möjligheter att tillgodose särskilda behov vad gäller mat. Den som behöver särskild kost – vegetarianer, allergiker eller annat – **och inte redan angett detta på sin anmälan** ombedes höra av sig snarast till kökschefen. Om köket till äventyrs inte kan tillgodose ens behov så att man blir tvungen att ordna egen mat får man deltagaravgiften reducerad enligt överenskommelse.

Köksansvarig

Kökschef är den förträffliga **Anne Fridh,** som tidigare bl a lagat mat på När vinden vände, Jägarna och bytet och Okuvade. Alla frågor om mat och besläktade ämnen riktas i första hand till henne.

Anne Fridh

Mail: Anne.fridh@gmail.com

Att ta med

Förutom vad vi redan skrivit om vill vi påminna om/inskärpa följande:

- **Egna ätdon –** tallrikar, glas och bestick.
- **Ljus, lyktor och facklor!** Delar av lajvet kan komma att utspela sig utomhus och det kommer att bli rejält mörkt framåt kvällarna. Plocka med allt vad ni kan få med i belysningsväg, speciellt facklor och lyktor för utomhusbelysning. *Ljusstakar* är också mycket önskvärt som en del av inredningen – även stadiga golvljusstakar kan komma till användning.
- **Varma ytterkläder mm.** Stugan är uppvärmd, men en hel del av spelet kommer som sagt att försiggå utomhus. Det är alltså viktigt att klä sig förnuftigt.

Rekvisita i övrigt

För att ett lajv skall kännas riktigt bra behöver man en inredning som stämmer överens med lajvets karaktär – man behöver rekvisita. Vi kommer inte att kunna köpa in eller själva tillverka all rekvisita som kunde vara bra till lajvet, men å andra sidan vet vi ju att det finns mycket bland deltagarna.

Utöver personlig utrustning som redan nämnts är allt möjligt som kan användas till dekorering av lokalen intressant: dukar och fällar, mindre möbler som kistor, bänkar och stolar, eller för den delen mer udda dekorationer.

Om du funderar på att ta med mer än din egen matutrustning och någon ljusstake till lajvet ser vi gärna att ni hör av er till oss om det. Detta både för att vi skall veta vad vi har tillgång till, vad vi inte behöver ordna fram själva, och för att det inte finns plats i lokalen till all rekvisita som alla deltagare har liggande hemma i garderoben.

Säkerhet

Eld

Eldning kommer bara att vara tillåtet i eldstäder som godkänts av arrangörerna eller utsedda (och sakkunniga) funktionärer. Detta innebär i praktiken de fasta eldstäder som finns på området.

Annat att tänka på:

- En eld får aldrig lämnas obevakad. Det skall alltid finnas en person i närheten med ansvar för att hålla efter elden, detsamma gäller med all form av öppen låga. Den som lämnar sist antingen släcker alla ljus eller stannar kvar.

- Det skall alltid finnas minst en spann vatten i närheten av varje eld, annars får ingen eldning ske. Detta vatten får endast användas för eldsläckning.

Slutligen tänkte vi ge lite tips om hur man släcker mindre bränder (vid större brand, larma brandkåren och sätt er i säkerhet). Vid brand är det primära, som vid all räddningstjänst, att larma, rädda nödställda samt förhindra att ytterligare skador uppstår.

- Om eldsvåda uppstår, ropa **"Skarp brand!"** Om du hör detta, sprid det vidare.

- Bär ut alla skadade ur riskzonen och se sedan till att elden inte kan sprida sig (flytta bort brandfarligt material).

- När detta är gjort kan man börja med att släcka elden.

Hur man släcker

Typ av eld	Släckmaterial	Släckmetod
I person	Blöt filt eller liknande Vatten	Lägg personen på marken, kväv sedan branden.
I eldstad	Vatten	Häll på vatten tills askan har slutat glöda. Kontrollera genom att röra om i askan. Om du är det minsta tveksam, häll på mera vatten.
I tält	Vatten, filtar, yxor	Ett tält blir övertänt på 1-2 minuter. Fäll tältet. Släck med vatten. Kväv med filt.
Markbrand	Vatten, spade, spett	En rotbrand vandrar under marken längs rötterna. Häll på mycket vatten. Följ rötterna bort förbi branden.
Inomhus	Vatten, brandsläckare	Följ anvisningarna på brandsläckaren.

Om det uppstår brand i kök, framförallt på spis eller i ugn ska man absolut INTE hälla vatten på den, sådan eld ska kvävas, använd tex grytlock eller stora brickor. Det är nämligen olja/matfett som oftast brinner i sådana situationer och den formen av eld flammar upp högre om man häller vatten på den.

Skador och sjukvård

Med så många människor på en liten plats finns det risk för att det även uppstår offlajvskador. Det kommer att finnas en sjukvårdslåda i köket och folk som kan hantera den samt andra på lajvet med lite sjukvårdssaker på sig, dessa presenteras på plats. Om det inte är akut så hämta ansvarig för lådan istället för att rota själv, om det uppstår akuta situationer så är det livsviktigt att snabbt hitta rätt. Om inte ansvarig är i närheten och akuta situationer uppstår får man självklart ta saker. Tala om efteråt vad som är använt så att man vet vad som behöver fyllas på.

Om någon blir skadad på riktigt ska man också använda off-kommandot **"Skarp skada"** för att signalera att det rör sig om en offsituation. Främsta off-sjukvårdsansvarig på lajvet är **Cia Jildenhed**, som på lajvet spelar administratören Alva Magnusdotter.

Cia som Alva Magnusdotter

Trygghet

Som diskuterats på diverse sociala medier de senaste åren är lajvhobbyn, liksom samhället i övrigt, tyvärr inte fri från sexuella övergrepp och övertramp. Såvitt vi vet har inget sådant skett i anslutning till något av våra lajv och vi har lyxen att ha bra deltagare som vi kan lita på. Likväl är det viktigt att vara beredd och vi kommer att göra allt för att Thule-lajven fortsätter vara ett tryggt utrymme för alla våra deltagare.

Förutom huvudarrangörerna själva kommer vår sjukvårdsansvariga **Cia Jildenhed** också att agera "trygghetsvärd" på lajvet. Om du under helgen upplever någon situation eller någon annan deltagare som obehaglig eller besvärande kan du alltid vända dig till henne.

Tillgänglighet

Barn på lajvet

Gravberget har ingen speciell åldersgräns för deltagare - faktum är att en del intriger kommer att vända sig särskilt till barn - men deltagare under 18 ska vara i sällskap med en vuxen deltagare som kan fungera som ansvarig fadder. I somliga fall kan vi ha möjlighet att förmedla faddrar; hör av dig till arrangörerna om du är omyndig och saknar fadder men vill vara med.

Det kan förekomma skrämmande element på lajvet. I förekommande fall kommer vi att diskutera det här med faddrar som i sin tur ansvarar för att den minderåriga deltagaren är förberedd.

Vi kommer att starta en särskild Facebookgrupp för de som har med sig barn på lajvet så att vi kan diskutera igenom saker ordentligt i förväg.

Internationella deltagare

Gravberget kommer att utspelas på svenska och även utskick och hemsida kommer att vara på svenska. Internationella deltagare är fortfarande välkomna, men det ligger på eget ansvar att man kan ta till sig information inför och under arrangemanget.

Allergier

Den gemensamma maten kommer vid behov att anpassas efter deltagares allergier och behov av specialkost. Detta förutsätter förstås att vi har överblick på dessa. Allergier, specialkost eller andra särskilda behov ska anges i anmälningsformuläret. Arrangörerna ansvarar sedan för att informationen kommer ut till berörda deltagare. En sammanställning av aktuella bestämmelser utifrån allergier och specialbehov som alla behöver veta kommer i Utskick 2.

Några punkter som vi redan nu vet gäller:

- Jordnötter, och produkter innehållande (spår av) jordnötter, är förbjudna på lajvet då vi har deltagare med allvarlig jordnötsallergi.
- Rökning sker utomhus, och inte i anslutning till husens ingångar.
- Undvik parfymer och starka dofter då vi har deltagare som är överkänsliga för dofter.

Funktionshinder

Det går att ta sig med bil ända fram till stugan. Både storstugan och tvätthuset har ramper (på storstugan dock bara till bakdörren). Delar av lajvet kommer också att utspelas i skogen där stigarna är små och ojämna. Det huvudsakliga spelet kommer dock att ske omkring stugan.
Om man övernattar i stugan finns det en del sängplatser, men inte så det räcker till alla.

Deltagare med särskilda behov kommer att prioriteras för sängplatser så långt möjligt.
Om du har ett funktionshinder som gör något av ovanstående problematiskt, kontakta oss så ser vi om vi kan hitta en lösning. Vi kan tyvärr inte garantera att vi kan lösa allt men det skadar aldrig att fråga.

Lajvvett

De ”regler” som alltid är viktigast på ett lajv är de som handlar om hur man ska agera och förhålla sig till andra deltagare på lajvet.

Spela generöst

En viktig del av gott lajvvett enligt vår mening är att man till viss del agerar för att ge en bra upplevelse åt andra. För att göra det behöver man vara uppmärksam på de andra spelarnas signaler. Ofta går det att se vad en spelare vill att en situation ska leda till. Om motspelaren vill "vinna" så låt dem. Försöker de skrämmas, så bli rädd. Vill de bli arga, så mucka gräl. Vad vi menar är att man ska vara uppmärksam på hur de andra spelarna reagerar på det ens roll gör. Verkar de trivas, kör på; om inte, så sluta. Enkelt uttryckt: se till att dina medspelare har minst lika kul som du.

Verbalt och fysiskt våld och förtryck

Omvänt är det viktigt att vara uppmärksam på hur andra uppfattar det man gör och inte utsätta någon för något denne (alltså spelaren bakom rollen) tycker är otrevligt.

Gravberget utspelas i en miljö där det råder hårt förtryck, och en del roller kan tänkas råka ut för olika sorters otrevlig eller nedlåtande behandling eller bemötanden. Vi vill att våra deltagare ska kunna spela ut starka och intensiva scener men känna sig trygga i vad som är OK och säkert spel. Grundprincipen är att i varje situation där en karaktär utövar makt eller övervåld mot någon annan har den som befinner sig i överläget ett stort ansvar för att vara lyhörd för hur hens ”offer” reagerar och uppfattar spelet.

Som offer/i underläge kan du i din tur ge förövaren "regi" genom hur du reagerar. Genom att streta emot verbalt eller fysiskt kan du signalera att du vill trappa upp scenen; omvänt kan du signalera att du vill trappa ned eller dra dig ur genom att bli tyst och passiv. Ett annat bra sätt att trappa upp en scen är den så kallade "regeln om inte". Om du i roll säger t ex, "Åh nej, öppna absolut inte min väska!" men utan något off-kommando, så är det en signal till motspelaren att göra just det. På det sättet kan en scen också "regisseras" ur underläge.

Som en säkerhetsventil finns de två off-kommandon som kan användas för att trappa ned eller bryta spelet (se *Spelbrott* nedan). I de allra flesta fall bör de dock inte behövas.

Om man har möjlighet är det alltid bra att diskutera i förväg med andra deltagare om hur långt man kan gå i just deras fall. Särskilt handgripligheter bör undvikas om man just inte känner varandra väl eller har pratat igenom saken före spelet.

Fångenskap

Det kan hända att roller blir tillfångatagna. Den som har en fånge har ansvaret för att fångens spelare inte får en tråkig eller obehaglig upplevelse. Här följer en serie riktlinjer för detta:

- I normala fall kan man binda en fånge så att hen inte kan ta sig loss själv. Om du som spelare inte klarar av att vara bunden på riktigt, använd off-kommandona nedan för att kommunicera detta till fångvaktarna. En fånge som bara är låtsat bunden får naturligtvis inte ”komma loss”.

- En bunden fånge får aldrig lämnas ensam. Man kan spela ouppmärksam och därmed ge möjlighet till flykt eller fritagning, men får inte vara längre bort än att man vid behov kan hjälpa spelaren.

- En bunden fånge ska få möjlighet att byta ställning då och då.

- Om fången fråntas personlig utrustning är det den som tog utrustningen som ansvarar för att fången får tillbaka den (vid lajvets slut om inte förr). Beslagtagen utrustning bör om möjligt förvaras i närheten av fången.

- Toalettbesök får aldrig nekas, men får inte heller användas som ursäkt för att fly.

Spelbrott och stoppord

Som en säkerhetsventil för att göra spelet tryggare och hantera situationer som går utanför spelets ramar har vi ett litet antal Off-kommandon som kan uttalas för att hejda eller styra spelet.

"Skarpt" används som allmänt kodord för "det jag pratar om nu är på riktigt, utanför lajvet". Det används fr a för handfasta akuta situationer, men kan också användas för att signalera mer subtila problem. Exempel på hur ordet används:

- **Skarp skada:** Utropas när någon blivit skadad på riktigt. När du hör någon ropa detta, upprepa det och fortsätt sedan spela om situationen inte kräver annorlunda. Upprepningarna gör att sjukvårdarna snabbt kan bli varskodda.

- **Skarp brand:** Samma sak, men utropas om elden kommer lös.

- **Skarpt obehag:** Signalerar att du, alltså spelaren och inte rollen, tycker att situationen är obehaglig. Om någon du spelar mot säger detta så trappa ned spelet eller avbryt scenen om det verkar behövas.

- Ordet kan också användas i andra fraser just för att det man säger eller begär är viktigt off och är att betrakta som en begäran från spelaren, inte rollen. T ex *"Jag vill/kan skarpt inte göra X"* betyder att spelaren, inte rollen, inte kan göra X. Detta kommando skall alltid respekteras. Detta för att kunna undvika en del knöliga situationer utan att för den skull bryta spelet.

Hold: I en akut situation där spelet måste brytas, till exempel om någon blivit skadad eller är på väg att skada sig, utropar man *"hold"*. Spelet avstannar då tills avbrottet klarats upp, varpå man sätter igång igen. Ett sådant avbrott behöver inte nödvändigtvis involvera alla inom hörhåll (ju mer diskret man är, desto bättre), men det måste vara tydligt för alla inblandade när spelavbrottet börjar och slutar.

Alkohol

Vi har generellt en restriktiv hållning till alkohol på lajv i Thule-kampanjen. Den här gången gäller följande för myndiga deltagare:

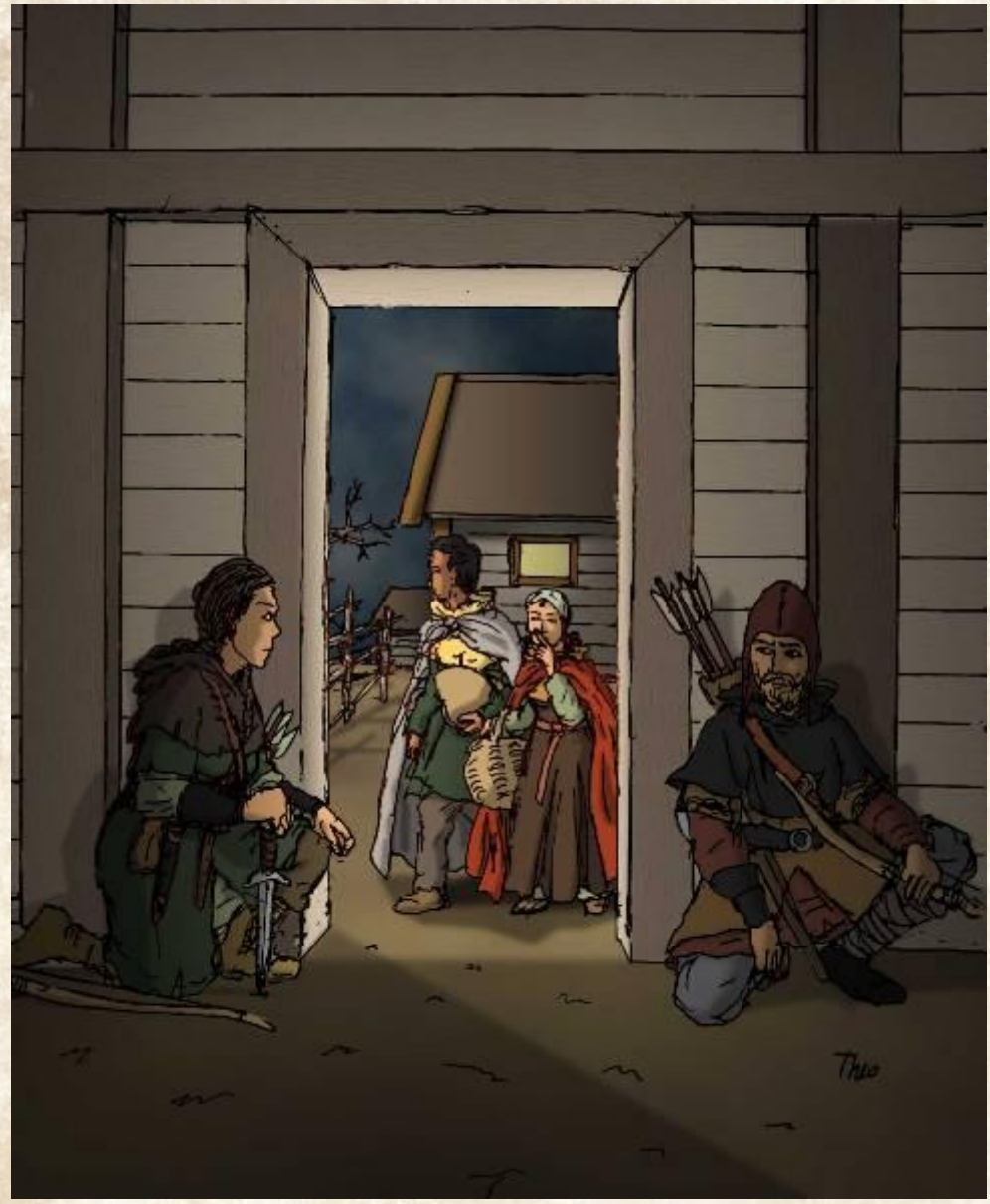
Dryck på lajvet ska inte vara starkare än att den kan köpas i vanlig butik, dvs upp till motsvarande folköl. Kärl som innehålle r alkoholhaltiga drycker ska markera på något vis. Mer om det i Utskick 2.

Att vi gör på det här sättet är för att, trots att vi vill hålla alkoholmängden låg, ändå kunna ge en mer trovärdig känsla av fest än om det bara skulle finnas saft och ciderdryck att dricka. (För övrigt kan ju den historiskt bevandrade också konstatera att svagt öl och utspätt vin är fullt autentiska medeltida drycker... ;-))

Även om det knappast kommer att vara möjligt med ovanstående förutsättningar påminner vi också för säkerhets skull om att det är förbjudet att bli märkbart onykter. Skulle någon bryta mot detta och berusa sig förbehåller arrangemanget sig rätten att avvisa vederbörande från området.

Föremål på avvägar

Om din roll kommit över, fått, lånat eller stulit något under spelet som inte tillhör dig skall det förstås återställas efteråt. Om du känner till ägaren så lämna helt enkelt saken ifråga till hen. Annars lämnar du sakerna till arrangörerna. Vi kommer att upprätta en plats för kvarglömda saker och annat utan känd ägare så kan du också hitta egna borttappade effekter.



Två upprorsvänliga bönder smugglar ut förnödenheter till gömda Drakfåglar. De tar en betydande risk; straffen för att ge motståndskämparna mot Fursten skydd eller husrum är mycket hårda.

Vapen, skador och läkning

Gravberget kommer att använda sig av boffervapen, vilket också innebär att improviserade strider kan förekomma.

De kompletta reglerna för strid och skador på *Gravberget* publiceras av utrymmesskäl i ett eget häfte. **Det är dock bara de som själva ska spela stridande roller och bära vapen och/eller rustning på lajvet, samt de som spelar sjukvårdskunniga, som behöver ha koll på dessa.** Det som kan vara bra för alla att ha koll på sammanfattas här nedan.

Strids- och skaderegler för icke-stridande

Träffar och skador

Om du blir träffad av ett boffervapen blir du skadad. Hur allvarligt beror på hur ren träffen var.

Ren träff: En ren och snygg träff som träffar som den ska och inte har hindrats på något sätt. En ren träff ger oftast en allvarlig skada. Om du tar en ren träff är den skadade kroppsdelen obrukbar tills vidare; är du sårad i bålen eller benet måste du falla eller sjunka ihop. Du kan inte göra så mycket mer än att jämra dig tills du fått vård. En otränad rollfigur kanske svimmar av chocken. Rollspela det hela och gör gärna en scen.

Oren träff: En träff som snuddar eller där vapnets bana brutits på något sätt. En oren träff gör en *lätt skada,* ett smärtsamt men uthärdligt sår som måste plåstras om efteråt. Även en oren träff gör ont och ska rollspelas. Du behöver åtminstone få skadan undersökt, men du kan söka upp någon läkekunnig för egen maskin. Hur mycket besvär du har av dina blessyrer får du rollspela; det beror mycket på hur härdad din rollfigur är.

Vård och läkning

Om du blir skadad behöver du först och främst bli undersökt och omplåstrad av en läkekunnig rollfigur.

När du spelar sårad och blir vårdad, tänk på att det inte alltid är uppenbart för sjukvårdaren hur du blivit sårad och hur allvarligt. Prata därför gärna om vad som skett, i första hand i roll men om det blir nödvändigt kan man även diskret viska förtydliganden.

Sjukvårdaren avgör sedan utifrån stridsreglerna och omdöme hur allvarlig skadan är och meddelar dig hur lång återhämtningstiden är. Från en lätt skada återhämtar man sig ganska snabbt, en allvarlig skada kräver vila och du kommer inte att kunna göra några större ansträngningar resten av lajvet.

Övriga spelregler

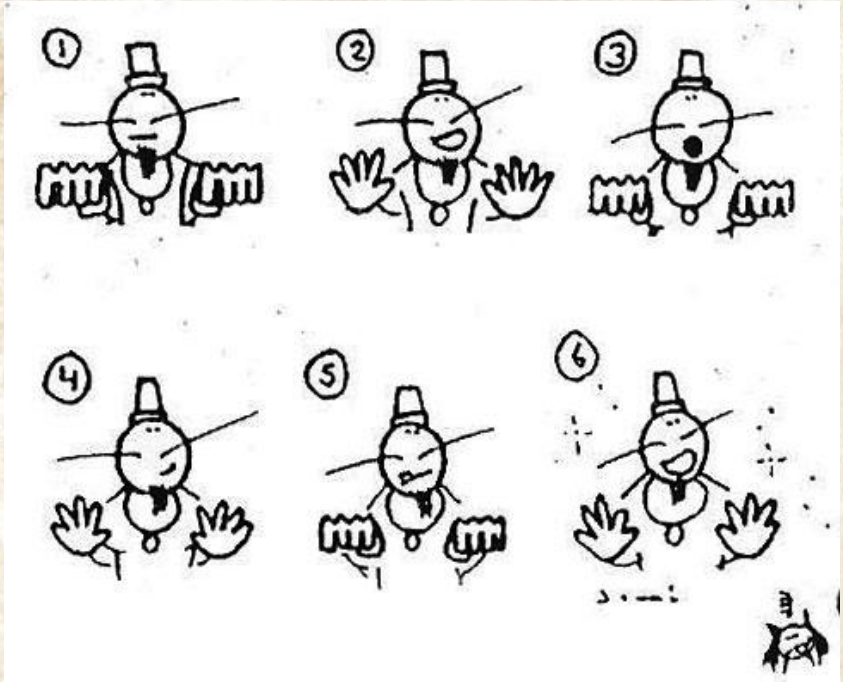
Magi

Den magi som förekommer på *Gravberget* kommer mestadels att vara ritualmagi, vilket gör att det inte kommer att bli några problem med att veta vad som händer. Om du är målet för någon ritual kommer magikern att informera dig om vad som hänt och hur du skall rollspela det.

Vissa varelser kan dock komma att ha någon form av direktverkande förmågor. Alla sådana kräver att man har ögonkontakt med sitt offer. Om någon ser dig i ögonen och gör följande gest:

- Sträcker ut den ena eller båda händerna mot dig.
- Öppnar och sluter handen två eller fler gånger, från knytnäve till spretande fingrar. (Se bilden)

... så gör som hen säger. Observera alltså att man måste ha ögonkontakt med ett offer för att kunna drabba denne med riktade magiska effekter.



Gift och droger

Det kan hända att rollfigurer blir förgiftade eller drogade inlajv, men det kommer bara att ske efter off-överenskommelse. Det är med andra ord inte tillåtet att förgifta någon som inte off är med på det. Därför behöver vi inga speciella regler för det utan kan lämna det upp till rollspelande.

Om du vill att din roll ska förgifta eller droga en annan roll så kom överens med spelaren om saken och gör en snygg scen av det. Är ni det minsta osäkra på om det är lämpligt så kolla också med en arrangör. Dödlig förgiftning måste alltid kontrolleras med oss.

Interaktivitet och incitament

Den här gången kommer vi att pröva en del nya grepp när vi konstruerar spelöppningar och vad som lite missvisande brukar kallas "intriger", men som också och kanske bättre skulle kunna kallas *incitament* eller drivkrafter - inte bara för enskilda roller utan även för spelet; saker som får saker och ting att hända.

Traditionellt brukar incitament/ intriger/ drivkrafter presenteras för spelaren som till exempel en målsättning för hens roll och de resurser hen har för att uppnå det. Det implicerar att alla försöker "vinna" och i värsta fall kan det uppmuntra ett tävlingsbeteende off. Särskilt på ett lajv som *Gravberget* som utspelas i en miljö som präglas av konflikter och svek är det extra viktigt att det inte blir en känsla av att deltagarna off spelar mot varandra.

Vi vill kombinera de traditionella metoderna med ett större mått av transparens i vilken sorts berättelser grupper och roller kan involveras i och snarare presentera olika alternativa utfall man kan spela i riktning mot (inte nödvändigtvis samma sak som vad rollen önskar). Tanken är att det för alla ska finnas intressanta utvecklingsvägar vare sig deras roll/gruppering "vinner" eller "förlorar" - detta är förstås inget nytt, men vi vill försöka just göra det mer transparent. Det här innebär att rollernas och gruppernas mål, drivkrafter och möjliga öden kommer att behöva utvecklas i samråd mellan oss och deltagarna.

Idén är inspirerad av modellen vi de senaste åren använt för att avgöra rollers vidare öden mellan lajven - hellre än att spelaren får deklarera vad rollen uppnår och vi "spelleder" huruvida det lyckas har vi uppmuntrat deltagare att föreslå alternativa utvecklingar för rollen, både där det går bra för hen och dåligt. Det här är ett experiment och vi kan inte garantera att cdet slår väl ut men det är värt ett försök.

TL;DR: Vi vill konstruera incitament/intriger i samråd med er deltagare och utforma dem mer transparent med olika utvägar för att undvika ett för starkt fokus på att "vinna". Där tänkte vi hämta inspiration från hur vi redan börjat hantera rollers och gruppers öden mellan lajven. Åsikter eller frågor om detta är välkomna, då det här åtminstone för oss är experimentella idéer som nog behöver vridas och vändas på en del.

Se vidare avsnittet om **Spelformuläret**, sist i detta utskick!

Miriam Lekare, en kringresande musikant

Spelformuläret

Som en komplettering till anmälningsformuläret, och som underlag för spelskapande i enlighet med idéerna vi presenterade i avsnittet om *Interaktivitet och incitament,* presenterar vi här ett spelformulär. Det är inte obligatoriskt att fylla i men det rekommenderas för att ge dig bättre spelunderlag inför lajvet.

OBS! Det är troligt att du i nuläget inte vet svaren på det som frågas efter; tanken är att det ska tas fram i samråd med oss arrangörer och/eller rollhjälpare. Formuläret är lika mycket till för din egen skull som spelare som för att hjälpa oss pussla ihop spelet. Formuläret hittar du här: https://goo.gl/forms/VxSJ6Jc9GHq5lQUS2

Instruktioner för formuläret

Spelare, grupp, roll: Självförklarande. Om du spelar två roller på lajvet kan du fylla i ett formulär för varje roll.

Inlajvmål

Din rolls målsättningar och drivkrafter. Inte nödvändigtvis samma sak som vart du vill att storyn ska ta vägen (se nedan).

Lidelser och drivkrafter: Vilka är de - känslomässiga, rationella och/eller ideologiska - passioner och motivationer som starkast driver din roll? Detta är mer övergripande än de mer konkreta mål som kan beskrivas nedan, utan sätter mer "tonen" för din roll i allmänhet och kan ge en riktning om vilka "slut" som kan bli särskilt intressanta.

Inlajvmål på kort sikt: Vad vill din roll (och/eller hens grupp) uppnå inom ramen för lajvet? Om du är osäker så stäm av med arrangörerna.

Inlajvmål på lång sikt: Vad är din rolls/grupps livsmål eller mål på sikt?

Fruktan och svagheter: Vad är rollen mest rädd för? Vad har hen för svaga punkter - personliga, politiska eller andra?

Utfall och offlajvmål

Detta är det viktigaste i formuläret. Här kan du skriva ned dina tankar om vart du vill att just din story ska ta vägen. Det fina i kråksången är att vi vill att du ska ha minst två möjliga utvägar (det kan förstås hända andra saker också) klara för dig och att det är lika legitimt att spela mot båda. Det är inte meningen att lajvet ska präglas av tävlingsspel även om rollerna i många fall är i konflikt, utan vi vill rigga det här för att skapa spännande och dramatiska berättelser.

Lyckliga slut: Vad vore ett bra "lyckligt slut" för din roll? Alltså ett där hen når alla eller många av sina inlajvmål och som ger roligt och intressant spel vidare. Beskriv gärna minst ett och om du kommer på fler flera scenarion. Får du idéer om speciella scener du skulle vilja vara med om så beskriv gärna dem också.

Olyckliga slut: Omvänt - vad skulle bli ett intressant och roligt spelat utfall där det går dåligt för rollen? Även här går det bra att föreslå flera möjligheter. Se både dessa och de "lyckliga sluten" som tänkbara mål att spela fram mot.

Andra alternativ och förslag: Har du förslag eller idéer som inte passar in på något ovanstående, eller kanske ett "neutralt" slut? Här kan du fylla i detta.