

Þraktisk kompendium



BFITs vǫrlaiv 14.- 17. apríl 2005

Når:

14.-17. april 2005.

Spillstart: 20.00 14.april.

Slutt: klokken 13.00 søndag 17.april, men ikke før alt IL utstyr er båret ned og alle rom vasket.

Hvor:

Træet gård på Osterøy, Hordaland.

http://www.bergen-turlag.no/cabin.php?ca_id=156&fo_id=198

Den letteste atkomsten er å bruke privatbil. Ruten er da Osterøy over broen, videre til Bruvik hvor man tar av mot Hakanes. Ved Vassdalstjørni tar man av til høyre til Hesjedalen/Træet (skiltet). Herfra ca 5 kilometer til parkeringsplass ved bom. Vel 500 meter å gå på kjerrevei fram til hytten.

Træet gård er fra rundt 1900 og har verken innlagt strøm eller vann, huset er vedfyrt. Ilene vil bruke låven som IL bod, muligens varme denne opp med en gassvarmer.



Kontakt under laiven:

Eskil Saatvedt, hovedarrangør. Mob: 91739738

Vi har ikke prøvd mobiltelefonen på hytten, men håper at denne virker. Vis telefonen ikke taes send en tekstmelding.

Bil: Arrangørene og flere av deltagerne har bil på stedet.

Kontakt før laiven:

Eskil Saatvedt

Sygnagaten 9

5055 BERGEN

Mob: 91739738

Tlf: 55202353

Mail: eskil@ii.uib.no eller

eskil.saatvedt@gmail.com



Hva er Jakaens budbringer:

Jakaens budbringer er en laiv satt i BFIT (Bergen Frie ImprovisasjonsTeater) sin laivverden, Hildreheimen.

[Http://www.hildreheimen.org/](http://www.hildreheimen.org/)

Laiven er en reaksjon på tidligere laiver, både ved at den trekker enkelte tråder videre, og for å vise Hildreheimen fra en annen side. Dette er en "high fantasy" laiv. Så i motsetning til politiske intriger og politisk motivert plott og handlingsmønster, er det mye av det overnaturlige i Hildreheimen som blir fokuset.

Laiven foregår i de øde fjelltrakter i Gordavia, den nordlige delstaten av Carintia. Året er 148. Carintia har nylig vært igjennom mange år med krig etterfulgt av en hard krig mot Kasmenistanske barbarer i sør. Her langt utenfor allfarsvei, langt fra lovens lange arm, ute i ødemarkene, her møtes sigøynere, lovløse og andre for å drive tvilsomme foretninger.

Det blir en laiv med ritualer i skogen, SiS (Skummelt i skogen, søtt i skogen, sovende i sengen...), lysregler, ekstreme roller, personlige konflikter og kriser, latter, musikk og skrømt.

Vår visjon:

Kariker rollen din. Vår visjon er et spill hvor man har lov til å spill ut rollen sin. Overspill litt, gjør inntrykk på andre spillere. Dette gjelder både kostymer, spill og SIS. Hent ut litt av det ekstreme i rollen. De aller fleste rollene vil være ekstreme i retninger vi ikke er i dagens samfunn, bruk dette til å sette farge på rollen. Vi håper dermed å få frem spill, at folk skal spille mer og for laivens beste. Ikke gå i fellen av å spille trygt, men å lage scener både på godt og vondt. Laiv er for oss er underholdningsform, og den beste underholdningen får vi når vi er i spill med andre personer.

Hva vi forventer av dere:

- Vi forventer at du leser rollen din.
- At du leser kompendiene du skal ha minst en gang.
- At du tar kontakt med de du skal spille med før laiven.
- At du tar kontakt med oss om det er noe du lurer på, trenger hjelp til eller trenger å avklare.
- At du lager kostymer og forbereder deg på å spille rollen.
- At du gjør dit beste for at historien og laiven skal fungere.
- At du dukker opp på laiven.
- At du sier i fra til IL om du må forlate spillstedet.
- At du ikke drar fra laiven før fellesryddingen er gjort.

Hva dere kan forvente av oss:

- At vi hører på deg når du kommer til oss.
- At vi hjelper til med det praktiske som leie av sted.
- At vi skriver roller til alle deltagerne.
- At vi skriver eller tilrettelegger kompendier.
- At vi organiserer middag torsdag og fredag.
- At vi stiller opp om det skulle skje noe uforutsett under laiven.
- At vi tar deg seriøst.

Barn på laiven

Det er ikke lagt opp til at det skal være barn på laiven.



Eskil

IL-ene sine roller

Ilene vil ha lokale roller. Eskil sin rolle vil være en lokal fattilus som har stukket av fra fattighuset. Denne rollen har ingen plottmessige funksjoner og er kun et

metaskalkeskjul for IL. Rollen kommer ikke til å fortelle noen det han ser etc.

Eli Kristine kommer til å ha en rolle som veiviser eller lokal bonde. Hun kan gjerne spilles opp mot, men har ingen viktige plottmessige funksjoner, men kan komme med gullkorn fra tid til annen.

Ingen av disse rollene vil noen sinne ha noen form for forkledning eller dobbeltrolle i spill.

Andre roller ilene trer inn i:

Har IL på seg andre kostymer og oppfører seg helt annerledes er dette ikke de overstående rollene i forkledning, men andre roller. Feks Kaldeiske ørkenbanditter, Sjakkmestre fra bystatene, guder etc. Det skal være mulig å se forskjell.



Eli Kristine

SIS

Det vil være andre SIS på laiven. Disse har flere distinkte roller, men ingen roller som skifter ham. Det er meget mulig at de også spiller bønder eller lignende når de ikke har noe annet å gjøre. Spill gjerne med disse. Dette er videre en måte for arrangørene å få informasjon inn i spill på.

Husk at inni SIS kostymet er det et levende menneske.

Off-områder

IL kontoret er off-området. Det samme vil gjelde mesteparten av låven.

Punger, sekker eller lignende merket enten med en rød ring eller et fredsmærke er offområdet. Det er ikke lov å lagre spillgjenstander eller lignende i slike. Typisk brukt til medisiner, penger, briller. Det er ikke lov eller nødvendig å randsake eller stjele slike punger.

Soveposer. Ikke putt spillgjenstander ned i soveposer. Pakk disse vekk om dagen.

Plastgjenstander eller moderne gjenstander skal så langt det lar seg gjøre ikke være synlige i løpet av laiven. Pakk slik at andre kan se gjennom utstyret ditt uten å måtte rote gjennom plastposter etc.

Offlaiving

Vi prøver å opprettholde illusjonen for alle deltagere. Offlaiving er derfor ikke ønsket på laiven. Dette dreier seg om å snakke om ting som ikke har med laiven å gjøre. Det dreier seg også om å ikke bemerke hendelser som ikke har med laiven å gjøre. Ikke nevnt flyet som flyr over laivstedet, ikke nevnt at fyrstikker neppe var funnet opp i middelalderen eller hvor moderne kaffekoppen ser ut. Hjelp heller til med å overse slike ting. Videre hjelp til med å holde plast og moderne gjenstander ute av syne.

Det er videre anbefalt å pusse tenner, skifte undertøy, ta på kontaktlinser, men gjør det gjerne diskret og ikke diskuter det unødvendig.

Ikke trekk andre inn i offlaiving. Har du behov for å snakke utenom laiven, ta turen nedom ilboden. Trenger du å snakke med andre utenom spill, gå en lang tur borte fra andre spillere. Det finnes mange gode

grunner til å gå ut av spill for en periode, men ikke på bekostning av andre spillere.

Handling og konflikter

”Det verste som kan skje er at det ikke skjer noen ting.”

Det ligger mange hemmeligheter og konflikter i rollene deres. Det er meningen at mange av disse, men ikke alle, skal bringes frem i lyset. Spill på disse, trekk andre inn i problemet ditt. Samtidig som at det oppfordres til at dette skal frem i lyset legges det ikke opp til at alle slike konflikter skal ha fredlige løsninger. Det er derfor ikke naturlig å spre alt du vet til alle, men snakk med de du stoler på først.

Det er ofte vanskelig å tenke på hva som er best for laiven fremfor hva som er best for rollen. Velg helst det som er best for laivn. F.eks. det kan være bedre for rollen at du tar den magiske staven du har funnet og stikker av med den, men mye bedre for laiven at du går rundt med den og at noen stjeler den, enn at du tar den ut av spill.

Penger

Bruk:

- 50-øringer som kobbermynter.
- 1-kroner som nye sølv.
- 5 kroner som gamle sølvmynter.
- 10 kroner er utenlandske sølvmynter.

De fleste roller har få penger, men noen mynter kan allikevel være greit å kunne spille kort eller terning om.

Det har de siste årene vært stor inflasjon når det gjelder sølvmyntene da sølvet har blitt blandet ut med tinn for å betale soldatene. Gamle sølvmynter og utenlandske sølvmynter er derfor mer verdt enn nyere sølvmyntene (som ikke en gang

duger på varulver). Derfor forskjellen mellom 1 kr. og 5 kr.

Gullmyntene varierer i verdi ut i fra størrelse. Den største mynten er en daler, og verdt omkring et halvt kilo rent sølv. Handelsfolk regner også på pris i forhold til utenlandske handelsvarer.

De store handelsmennene, tronen og kirken snakker om gullbarrer og vognlass gull. Det er ingen på laiven som kan hoste opp noe i nærheten av et vognlass med gull.

Adel: Lag muntlige avtaler, i Gordavia er muntlige avtaler bindene, de fleste, inkludert adel, kan ikke lese eller skrive. Gjeldsbrev og verdibrev er andre muligheter, disse kan veksles inn hos underskrevene adelsmann sin familie samt hos enkelte av handelshusene. Dette for at det skal være mulig for adelen og faktisk betale folk.



Tyveri

Det er lov til å stjele spillgjenstander på laiven. Rapportert hva du har stjålet til IL. Alle slike ting skal leveres tilbake etter laiven. Det er ikke lov til å ødelegge gjenstander, eller stjele punger merket med en sirkel eller et fredsmærke.

Soveplasser

Det blir soveplasser til alle spillerne. SIS må belage seg på å ta med liggeunderlag. SIS må også belage seg på å ha det kaldt, ta med godt med varme klær.

Hytteboka

Ved ankomst skal alle skrive seg inn i hytteboka. Dette har med avtalen vi har om leie av stedet og gjøre.

Røyking

Rullings eller pipe. Moderne røyk med filter er ikke godkjent. Putt sneipene i et glass, de skal ikke ligge igjen når vi drar. Røyking, også med pipe, foregår utendørs.

Skader

Skader i spill

Blir rollen din skadet, spill på skaden. Det finnes personer på laiven som kan hjelpe med skader.

Skader i virkeligheten

Sørg for at den skadde får den nødvendige hjelp, ta kontakt med IL. Ved lettere skader har vi førstehjelps skrin innen 2 meter til venstre for døren i IL boden. Ved mer akutte skader blir det transport til legevakt/sykehus, eventuelt tilkallelse av sykebil / helikopter.



Mat

Alle deltagerne skal selv ha med alle måltider utenom middag. Mat skal være pakket inn i middelalderlignende innpakning. Om maten ikke er pakket inn, sørg for at ingen andre spiller ser innpakningen.

Ha med noe sakelig å spise og drikke av, samt noe til å ha drikke og mat i.

Middag på fredag og lørdag lages av arrangørene og er inkludert i laivavgiften.

Arbeidsoppgaver

Det er flere ting som trengs å passes på.

Ved. Hent ved, men ikke fyr unødvendig. Dette er noe alle rollene kan delta i, ta med en kubbe eller to når du går inn. Det finnes ingen arbeidsroller som har dette som egen oppgave. Pass derfor på at det er ved i det rommet du selv sover i.

Ta av skoene når du kommer inn, det er skoplikt og dermed er tøfler eller innesko å anbefale.

Vann. Det skal hentes vann. Alle må drikke veske. Alle skal hente minst en bøtte i løpet av laiven.

Oppvask. Vask opp ditt eget utstyr, samt det du skulle ha lånt.

Rydding etter laiven: Det er nødvendig at alle hjelper til. Det er mye IL utstyr som skal ned, det er mye spillerutstyr som skal ned. Avreise settes derfor på søndag klokken 13. Det er ikke tilgivelig at man drar tidlig og skulker unna ryddingen, laiv er dugnadsarbeid. Pakk først ditt eget utstyr, deretter begynner vi på fellesvasking og andres utstyr. Hjelp til med bæring.

Regler:

Regler for å delta på laiven

- Aldersgrensen er 16 år. Deltakere som er under 18 år må ha foresattes underskrift.
- Deltakerne plikter å følge arrangørers anvisninger. Arrangører forbeholder seg retten til å bortvise deltakere som ikke lenger anses som egnet til å delta på arrangementet.

- Deltakerne plikter å erstatte skader som er påført andre eller andres eiendeler. Arrangører tar ikke ansvar for tap eller skader under arrangementet.
- Alkohol og andre rusmidler er strengt forbudt under hele arrangementets varighet.
- Blås alltid ut lys om du er siste person som forlater et rom. Alle lys slukkes før en legger seg. Ikke sett lys på brennbart underlag. Finner du uforsvarlig plasserte lys fjernes disse. Bruk lykter.



Kutt og brems

Det er to sikkerhetsregler på laiven. Det forventes at disse respekteres. Disse er der for at vi som spillere skal ha en trygg opplevelse og for å markere at det skjer ting som må ordnes opp i. Dette kan være både psykiske og fysiske ting. Det er ingen skam å bruke disse reglene, og de har en tendens til å bli brukt for sjelden. Ikke missbruk reglene.

- **Kutt!** Dette er den viktigste reglen på laiven. Denne stopper alt spill og

alle som er rundt skal hjelpe til med det som trengs frem til situasjonen er oppklart. Det finnes mange grunner til å bruke kutt, fysiske skader, brann, farlige situasjoner, kriser, personlige problemer, sykdom, moralske grenser.

- **Brems!** En regel som betyr "Hit men ikke lenger!" Brukes når en når dine psykiske, moralske eller fysiske grenser.

Brannregler

I tilfelle brann er det en tretrinnsmodell for handling:

1. Varsle
2. Rømme
3. Slukke

Varsle: Rop Kutt! Og Brann! Sørg for at alle som befinner seg i huset blir varslet og forstår alvoret i situasjonen.

Rømme: Lukk dører og eventuelle vinduer i rommet du er i og forlat bygningen. Før laivstart er det forventet at alle setter seg inn i det forskjellige rømningsveiene.

Slukke: Det er viktigere å varsle og forlate stedet enn å slukke. Ikke sett dit eget liv i fare for å slukke en brann. Du er ikke forpliktet til å slukke selv en liten brann, men lar det seg gjøre slukk brannen på et tidlig tidspunkt.

Etter dette kommer: ringe brannvesenet, å telle opp deltagerne, redde det som reddes kan, ringe hjem.

Sikkerhetsregler for å forebygge brann:

Gjør dere kjent med branninstruksen som er på Træet gård. Reglene som står der, overstyrer regler jeg skulle ha satt opp der hyttereglene er strengere enn våre regler.

Vi befinner oss i et trehus uten vann og langt fra brannstasjon. Vær derfor ekstremt varsomme med stearinlys og andre former for åpen ild.

1. **Er du sistemann som forlater et rom, selv for korte perioder, skal alle lys være slukket før du går ut av rommet.** Dette gjelder selv om det ikke var du som tente lyset, eller det ikke er ditt lys. Ser du noen forlate et rom som sistemann, be personene om å blåse ut lyset før han eller hun går.
2. **Stearinlys og lykter skal å være trygt plassert.** Trygge plasseringer er midt på bordet, på en hylle, lysekroner, i hånden, enkeltlys passet spesifikt på. Ikke trygge plasseringer er under gardinen, på gulvet, i nærheten av brennbare stoffer, på en stol etc.
3. **Finner du et lys som ikke er forsvarlig plassert er det din plikt å beslaglegge dette.** Lever det så til IL. Du behøver ikke å se på at andre gjør dumme ting.
4. **Alle lys skal stå forsvarlig.**

Vi anbefaler oljelamper og lykter for lys. Det finnes mange dårlige oljelamper, sjekk om lampen din lekker olje når den ligger. Gjør den dette er det et dårlig tegn og du kan la lampen være hjemme.

Kampregler

1. Hode, inkludert hals, skritt og hendene er ikke treffområder. Treff i disse kroppsdelene kan oversees og skal ikke forekomme.
2. Alle slag skal være kontrollerte. Hold igjen slag så de ikke blir for harde.

Skade:

1. treff. Du får vondt.

2. treff. Du blir skadet og er ikke lenger fungerende i kamp.
3. treff. Du blir ytterligere alvorlig skadet, går i bakken ute av stand til å komme deg bort ved egen hjelp. (Er det vått, og du ikke vil ligge lenge ute, kan du krype deg til folk.)
4. treff du blir mer og mer alvorlig skadet, men dør ikke med mindre du drepes ved nådestøt, eller gjentatte treff. Blir du f.eks. truffet 10 ganger i armen, mister du nok armen, men er ikke nødvendigvis død. Blir du derimot truffet 10 ganger i brystet er det på tide å si dine siste ord.



Mord eller nådestøt.

Mord gjøres ved å markere nådestøt på en person som enten ligger nede eller av annen grunn ikke kan forsvare seg. Dette markeres ved markerte slag mot kroppen. (Ikke mot hodet.) Har personen masse rustning, må en jobbe litt mer ved å markere flere ganger.

Dør rollen din vil du få ny rolle.

Det er ødeleggende for hele spillet om mange dør. Tenk på konsekvensene av at du dreper noen før du gjør dette, kan du utsette det, ta problemet opp på en annen måte.

Strupekutt

Kutt fra kragebein til kragebein. Halsen er ikke treffområdet. Klarer du ikke å kutte

begge kragebeina, kutter for høyt opp eller lignende har du ikke klart å strupekuttet personen.

Magiregler

Hvis noen sier "Magi 3: Du føler at kroppen din brenner" så bruker de magi på deg. Med mindre du har fått annen beskjed virker magien på deg. Noen har motstand mot magi, de har fått beskjed om at magi med lavere nummer enn X virker ikke. Er du i tvil om det burde virke eller ikke, la det virke. Så kan du snakke med IL senere.

Det er ikke sikkert at du vet om det brukes magi på deg, men dette avgjøres av situasjonen.

Magi er forbudt i Carintia. De fleste vil nok være svært skeptiske mot magi.

Lysregler:

Dette er spillmekanikk lagt inn for å kunne gi spillerne informasjon om hvordan de skal oppfatte en situasjon. Dette skal spilles på.

Rødt lys: Frykt. Du tør ikke å angripe noe som har rødt lys. Løp gjerne i kontrollert panikk, besvim, hjem deg bort etc.

Grønt lys: Du er vennlig innstilt til personen. Det personen sier er IL beskjeder eller det samme som om personen skulle si Magi: "Kommando."

Blått lys: Gjennomsiktig, spøkelser etc. Vesen med blått lys er ikke fysiske og er dermed ikke mulig å påvirke fysisk.

Våpen

"Hva er alle laiveres yndlingsdyr? Pædda."

Alle våpen skal være polstret. Alle ender, som pommel, pareringspinne, bakende osv. Skal være polstret. Ikke tenk at du kan kontrollere våpenet ditt godt, men tenk at en vilt fremmed tar våpenet ditt og slår det hardt i hodet på noen andre.

Piler skal ha en tupp som er minimum 5 cm i diameter, og tåle å bli skutt fra klosshold.

Buer har maksimums vekt på 25 pund.

Alle våpen skal godkjennes før laivstart.



Rustning

Rustning hjelper.

Hjelm: Hjelm gir 1 ekstra treffpoeng.

Lett rustning: Polstring, lærrustning, brynje uten polstring under etc. Du tåler totalt ett treff mer enn vanlig, videre blir du noe mindre skadet av videre treff.

Middels rustning: Brynje med polstring under, rustning over deler av kroppen. Du tåler to treff mer enn uten rustning, og blir videre mindre skadet enn personer uten rustning.

Full rustning: Brynje med platedeler, platerustning, rustningen skal dekke store deler av kroppen. Du tåler 3 treff mer enn

uten rustning, du tar videre ikke skade fra enhåndsvåpen i menneskehender som treffer i rustningen.

Hva skal du ha med

- Ullsokker
- Superundertøy
- Kostymer
- Ullgenser
- Dopapir
- Våpen
- Toalettsaker
- Sovepose
- Flere ullsokker
- Rolle
- Kompendier
- Tøfler eller innesko.
- Gode sko, militærstøvler.
- Hansker.
- Mat, hver gruppering eller enkeltperson er ansvarlige for å ha med mat til andre måltider enn middag.
- Tepper eller lignende til å dekke til offlaiv sove ting om dagen.
- Tøyposer til å ha ting i.
- Belte
- Flere ullsokker
- Noe å spise og drikke av
- Tørket frukt, nøtter eller annet snop.
- Medisiner, linsevæske,..
- Fett til pussing av sko.
- Håndkle
- Såpe
- Godt humør

