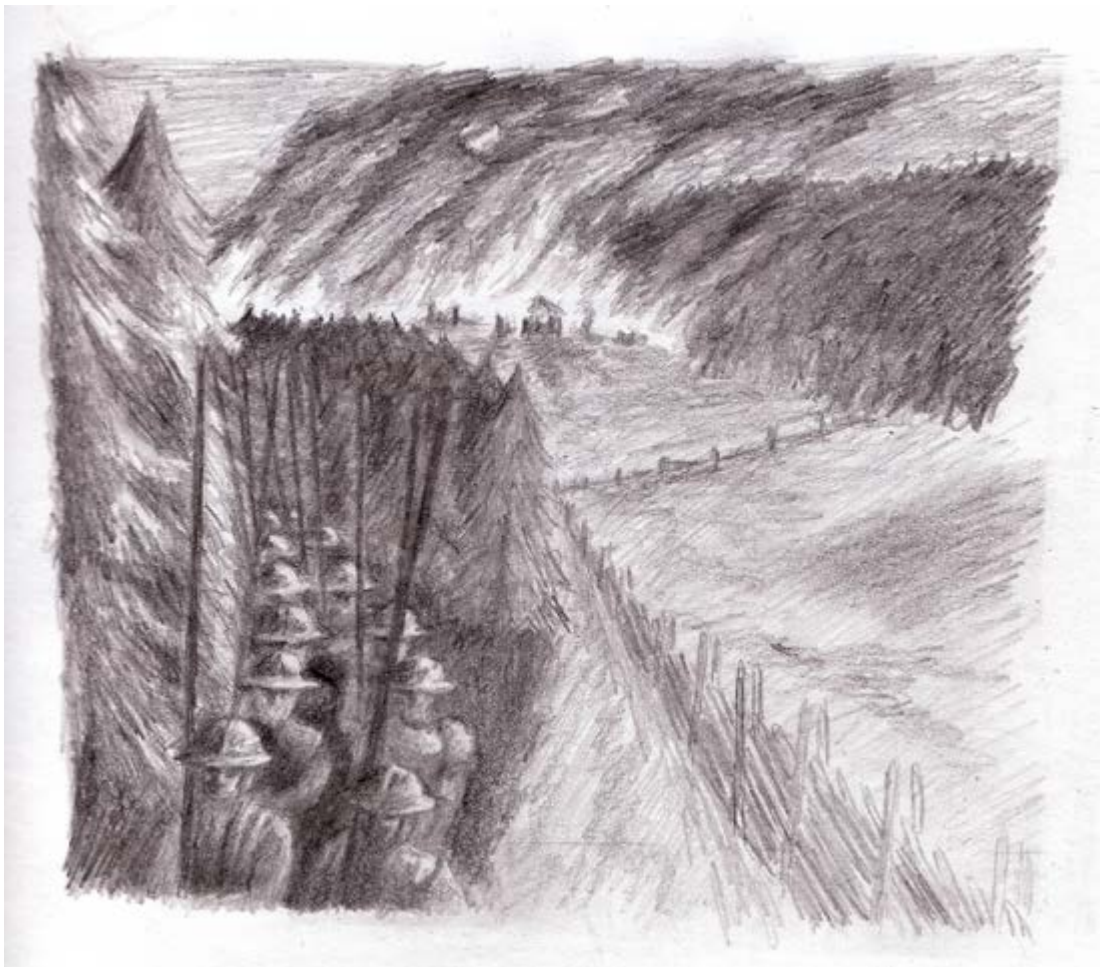
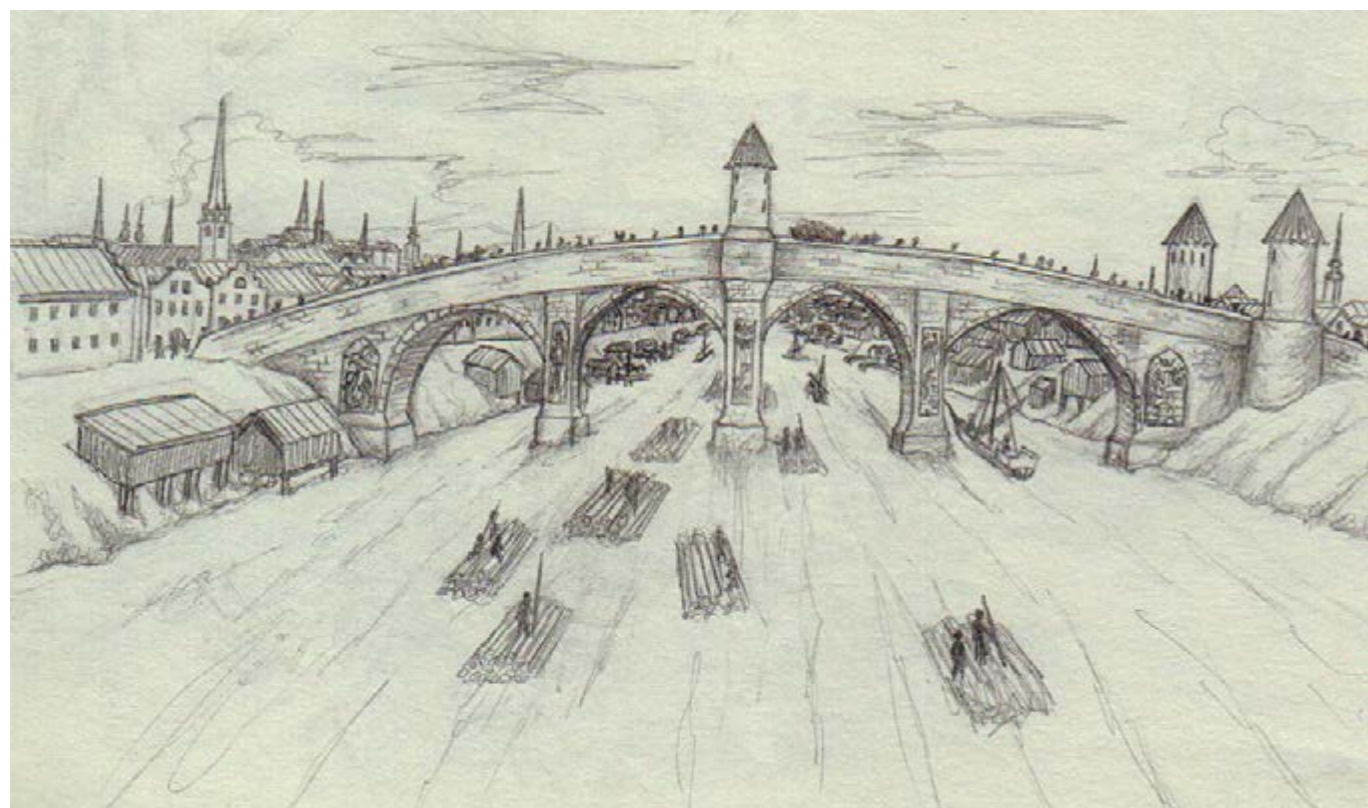


Utskikk Granland III

UTSKICK GRANLAND III



Innehåll			
VAD BEHÖVER JAG SOM DELTAGARE TÄNKA PÅ NU? 3			
PRAKTISKT 3			
OMRÅDET 3			
PARKERING 4			
VATTEN 4			
DASS OCH SANITET 6			
SÄKERHET 6			
SJUKVÅRD 6			
DE TVÅ AKTERNA OCH AKTBROTTET 6			
BYGGNATIONER OCH VIRKE 7			
ALKOHOL PÅ LAJVET 7			
FESTERNA 7			
SPELINFORMATION 7			
FÖRVÄNTNINGAR PÅ SPELET 8			
EKONOMI PÅ LAJVET 8			
MAT SOM REKVISITA 8			
MAT FÖR ATT BLI MÄTT 9			
BREV OCH POSTGÅNG 9			
	RYKTET GÅR 9		
	ALLA SOLDATER ÄR VÄRDA ATT FÖRHÖRA 9		
	UTPOSTER 9		
	LÄGREN 10		
	RITUALER 10		
	MUSIKER - TA MED INSTRUMENT 10		
	GRUPPINFORMATION 10		
	KARAKTÄRSRAITS 10		
	TRUPPTRAITS 11		
	KULTUR 12		
	RELIGIÖSA TRAITS 13		
	BILAGA-SÄKRA VAPEN 15		
	SÄKRA VAPEN 15		
	SKÄKTOR OCH PILAR 15		



Vad behöver jag som deltagare tänka på nu?

Det är inte mycket kvar att göra inför lajvet. Men gå igenom den här enkla checklisten så blir den lajvupplevelse ännu enklare!

1. Har du köpt biljett?

Om någon i din grupp inte har köpt biljett till lajvet ännu, gör det. Det kan du göra här: <http://www.granland3.se/biljetter/>

2. Har du uniform och vapen?

Om du spelar soldat behöver din karaktär en vapenrock. Granländska vapenrockar finns att köpa för 100 kr/st, fråga efter dem i forumet på Facebook eller genom att maila till info@granland.se. Heliga Arméns vapenrockar tillverkar man själv, regeln är att de skall vara röda och gärna ha vita detaljer. I övrigt är designen helt upp till dig och din grupp. Gruppen behöver inte ha likadana vapenrockar.

Arrangemanget bygger spjut, skäktor och pilar till lajvet. Dessa får man gärna köpa loss, och ännu hellre får man hjälpa till att bygga dem! Hör av er till arrangemanget med vad just eran grupp behöver.

3. Har din grupp alla tält och all matlagingsutrustning den behöver?

Granland III står inte för vare sig boende eller mat till deltagare. Så glöm inte att ta med det själva! Avesta ligger nära lajvområdet, så det är lätt att proviantera. Kom ihåg att de enda tält som tillåts på Granland III är medeltida tält; exempelvis ryttartält, paviljonger osv. Moderna tält samt scouttält, militärtält m.m är inte tillåtna.

4. Åk på lajvet och checka in!

På söndagen den 20:e juli skall alla deltagare som skall delta på akt 1 vara på plats, och alla läger vara byggda. Arrangörerna är ute veckan innan och roddar på området, deltagare är välkomna från fredag den 18:e. För deltagare som enbart kommer på akt 2 är incheckningen öppen under onsdagen den 23:e (offdagen) från kl 15:00. Anländ inte till lajvområdet innan denna tid, eftersom att det fortfarande pågår spel på onsdagen.

Incheckning görs i respektive läger, Granlands eller Heliga Arméns, när ni anländer till området men innan ni packar ur bilarna. När ert läger är färdigbyggt kommer arrangemanget och tar en titt på både lägret och era eventuella vapen så att de håller samma standard som resten av arrangemanget.

Ingen incheckning kommer ske under akterna. Behöver du komma då får du lösa detta själv. Hör dock gärna av dig till oss innan ifall du kommer under akten. Vi rekommenderar dock att komma i en akt.

5. Efterfest, städning och utcheckning!

Lajvet kommer sluta på lördag eftermiddag och då med en stor efterfest. Arrangemanget kommer ha en bar där det säljs alkohol. Vill man åka hem redan på lördag så prata med en arrangör som kan kontrollera ert läger och checka ut er.

På söndagen påbörjas utcheckningen vid kl 12. När er grupp har städat och packat ihop erat läger, meddela arrangemanget så kommer vi kontrollera er lägerplats och checka ut er – detta är viktigt för att försäkra oss om att ingen deltagare gått vilse eller ligger medvetlös i skogen. Alla deltagare är skyldiga att städa upp efter sig själva och forsla bort sitt skräp enligt principen "Leave no trace" – allting ni tar med till området skall ni också ta med därifrån. När städningen är klar är det bara att åka hem! Tack för att ni deltog!

PRAKTISKT

OMRÅDET

Granland III:s område ligger mellan Avesta och Norberg längs med riksväg 68. Området är en gammal förfallen gruvby kring ett antal nedlagda dagbrott. På området finns ett antal gamla husgrunder och tegelruiner. Det finns även ett antal djupa gruvhål, dessa är omgärdade av stängsel – men var försiktig på natten. I Granlands läger finns ett par äldre stugor som kommer inredas fiktionsenligt till lajvet.

För att ta sig till området från Stockholm tar du E18 mot Västerås/Oslo. Vid avfart 142 tar du höger upp på riksväg 70 mot Sala/Avesta. Strax innan

Utskick Granland III

Sala svänger du vänster i rondell (följ skyltningen mot Norberg) och fortsätter på riksväg 70. I Avesta vid Trafikplats Dalahästen svänger du vänster in på Riksväg 68. Följ denna väg i ungefär en mil. Efter en mil svänger du upp till höger. Här kommer det vara skyltat.

Från Göteborg tar du E20 över Allingsås, Sala, Örebro. Fortsätt på E20 tills den går över i E18 och åk till västerås. Forsätt in i Västerås och sväng upp vänster på riksväg 56 vid avfart 133. Följ riksväg 56 mot Avesta. I Avesta vid Trafikplats Dalahästen svänger du vänster in på Riksväg 68. Följ denna väg i ungefär en mil. Efter en mil svänger du upp till höger. Här kommer det vara skyltat.

Koordinater till området är:

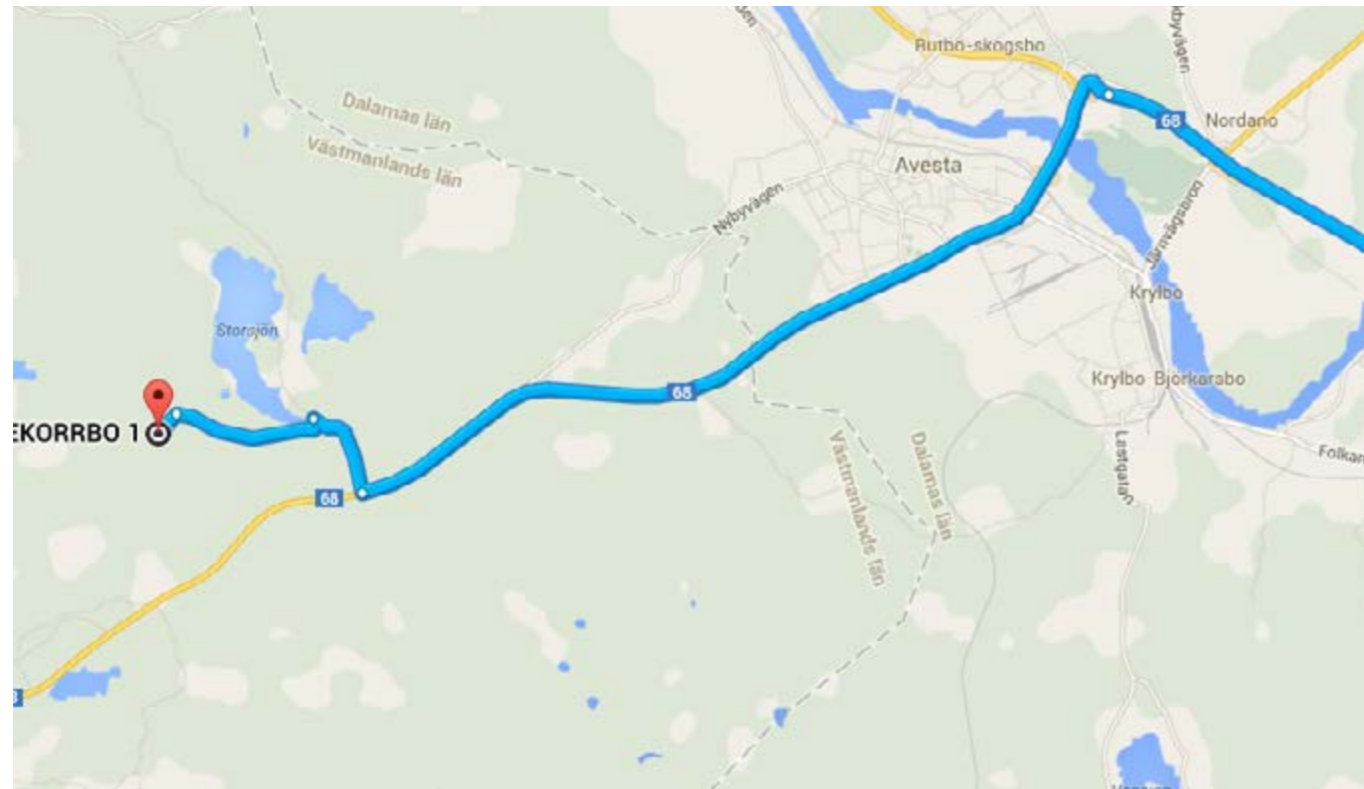
60.120121
16.0281512

PARKERING

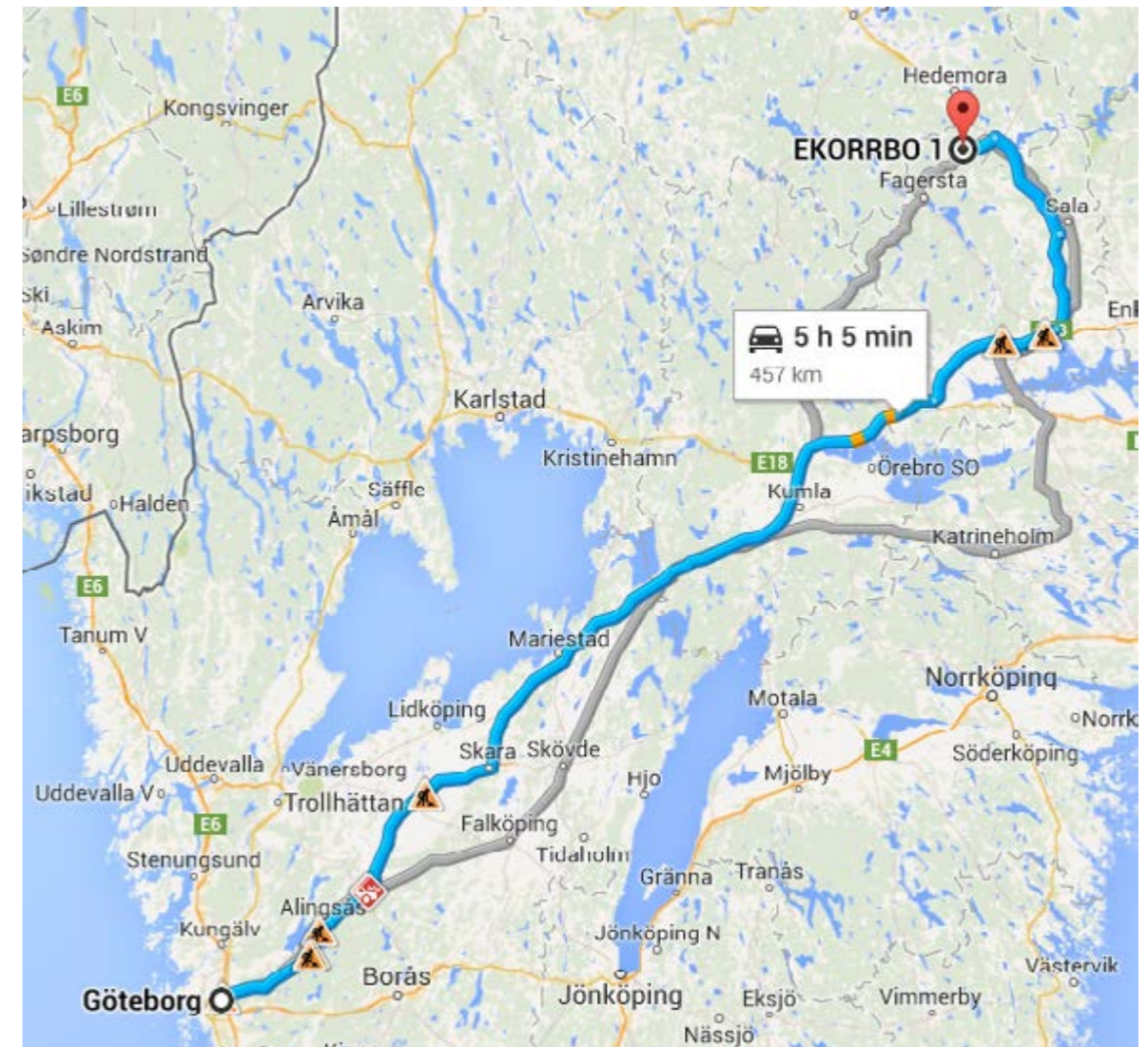
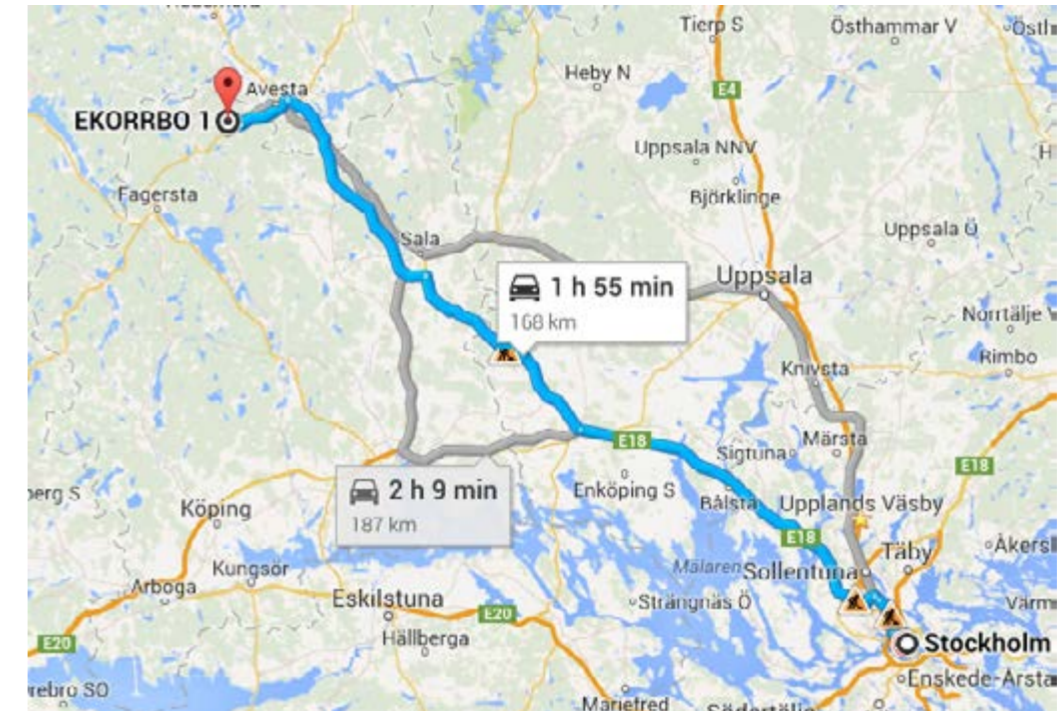
Parkering finns nära området, ungefär 1 kilometer bort. Vidare instruktioner finns på plats.

VATTEN

Vatten kommer köras ut till lajvet och finnas i närheten av de båda huvudlägren. Detta vatten är primärt till för att dricka, det kan vara väldigt varmt i slutet av juli och det är viktigt att dricka mycket. Det kommer även finnas tillräckligt med vatten för matlagning och även till diskning. Vår förhoppning är att det också ska finnas så mycket att det går att tvätta av och kyla ner sig i. Vi ber er dock ändå att hålla koll på vattenmängden och inte använda för mycket i onödan.



Utskick Granland III



DASS OCH SANITET

I båda lägren kommer det att finnas dass och toa-papper. För att minska trycket på dessa ber vi er att kissa i skogen innan ni går på dass. Det finns inte badvatten i lägren. Dock finns det i närheten av området en sjö där ni kan bada. Denna ligger off så du behöver inte oroa dig för badkläder.

SÄKERHET

Det är självklart viktigt att ingen skadar sig allvarligt eller utsätter sig för någon annan typ av säkerhetsfara på Granland III. Det är viktigt att innan lajvet ha läst igenom stridsreglerna <http://www.granland3.se/strid-pa-granland/> så att striderna på Granland III kan genomföras på ett säkert sätt. Viktigast är att använda sitt sunda förnuft. Men viktigt att tänka på i alla fall:

1. Håll dig lugn. I strider eller andra actionfyllda scener är det viktigt att behålla lugnet och inte drabbas av tunnelseende och därmed göra förhas-tade saker samt utsätta andra för osäkra situationer.

2. Säkerhetsord. På Granland III använder vi oss av säkerhetsord. Skulle något hända du inte vill vara med om eller om det är något du behöver informera om så säg "OFF" och berätta vad du vill ha sagt. Säger någon "OFF" ska spelet brytas. Är en scen för intensiv men du inte vill avbryta den säger du "EASY" då får den som är drivande i scenen minska intensiteten i spelet. Skulle någon skada sig på riktigt så skriker du "SKARP SKADA" då är det viktigt att alla runt omkring upprepar ordet och att spelet bryts.

3. Elda med försiktighet. Bygg eldstäder som är säkra, bygg dem t. ex inte rakt på sten, se till att ni har ett eldfast underlag och ha alltid vatten för att släcka elden tillgängligt. Lämna aldrig elden obevakad. Skulle de råda några inskränkningar i rätten att elda kommer detta meddelas klart och tydligt innan lajvet. Vi tar oss rätten att förbjuda alla eldstäder som är osäkra.

4. Bete dig säkert kring utposterna. På området finns det flera gamla tegelruiner som är mycket stämningsskapande. De är kring dessa som mycket

av striderna kommer ske och några av dessa kommer också befästas. I och med att de är ruiner finns det ställen där det inte är säkert att röra sig. Dessa kommer markeras tydligt med denna symbol:



Återigen använd ditt sunda förnuft och behålla lugnet så kommer inga tillbud att ske.

SJUKVÅRD

På området finns flera personer som har utbildning inom akutsjukvård. Kontakt till dessa finns nedan och de kommer också pekats ut på plats. Vid allvarliga skador är det viktigt att någon av de med sjukvårdsutbildning tillkallas och att ambulans om det behövs rings. För mindre skador kommer de i båda lägren finnas tillgång till sjukvårdsutrustning i form av bandage, plåster, blodstoppare och enkla mediciner. I sjukvårdslådorna kommer också finnas en avstängd mobil (för att spara batteri) som kan användas för att ringa ambulans. Det kommer finnas värktabletter och utrustning mot skavsår. Dessa är tillför akuta behov. Ta även med egna mediciner.

Ansvarig för off-sjukvård i Heliga arméns läger:
Emma Prütz 073-501 01 31

Ansvarig för off-sjukvård i Granlands läger (kan komma att revideras):

1 akten - Felix Antman Debels 073-598 98 13

2 akten - Jonny Nelson 070-666 31 77

DE TVÅ AKTERNA OCH AKTBROTET

Granland III spelas i två akter. Akt 1 börjar på förmiddagen den 21:a juli och avslutas kring tolv den 23:e juli. Fokus i akt 1 är på rollspelet i lägret och soldaternas relation till varandra och till den utveckling som sker i världen politiskt och religiöst. Under kvällen den 22:a kommer det i båda lägren vara fest för att fira den gemensamma högtiden Säderärlans afton. Akt 1 avslutas kring lunch den 23:e, senast klockan 14:00 ifall någon skulle befin-

na sig på en plats där slutet inte märks.

Akt 2 börjar på förmiddagen den 24: juli och avslutas på eftermiddagen den 26:e juli. Andra akten har större fokus på strid och kampen om utposterna kommer att intensifieras.

Akterna börjar och slutar med att en låt spelas.

Aktbrottet kommer vara ungefär 24 timmar. Under detta har ni som grupp möjlighet att fylla på förråd, åka in och bada och tvätta er i Avesta eller Norberg samt äta pizza. Vi från arrangemanget kommer lösa praktiska frågor som dasstämning liknande under aktbrottet. På kvällen kommer de finnas möjlighet att umgås och festa lite i ett av lägren. Det kommer också ske vissa rollworkshops under eftermiddagen den 23:e. Väljer du att sova någon annanstans än på området mellan den 23:e och den 24:e är det viktigt att du är tillbaka och redo att börja lajva senast klockan 10:00 den 24:e

BYGGNATIONER OCH VIRKE

Till Granland III kommer vi ordna fram större mängder virke som kan användas för att befästa läger och utposter. Detta virke kommer fördelas mellan sidornas läger och vara utplacerat i närheten av utposterna. Virket används av spelarna efter eget tyckande. Virket får ni alltså använda hur



mycket ni vill och till vad ni vill.

Arrangemanget kommer inte tillhandahålla verktyg eller spik så detta får grupperna själva ta med sig. Vi rekommenderar att ni gör det, för det är roligt att bygga på lajv.

ALKOHOL PÅ LAJVET

På Granland III är det absolut förbjudet att vara märkbart berusad, märkbart berusade personer kommer avisas från lajvet. Det är inte heller tillåtet att ha druckit alkohol och sedan gå ut i fält. Under första akten är det dock okej att dricka alkohol i lägret. Har man druckit i lägret är det alltså inte okej att sedan gå ut i fält. Under andra akten är det inte tillåtet att dricka. På lajvets två utskäningsställen kommer 2,8 att serveras. Så drick vatten innan du går till denna. Är du under 18 år eller inte vill dricka något med alkoholhalt så finns självklart ett alkoholfritt alternativ.

FESTERNA

Efterfesten kommer börja klockan 19:00 så att alla har möjlighet att åka och köpa pizza, städa i ordning lägret och byta kläder. Efterfesten hålls i Granlands läger. Det kommer finnas musik och en bar där öl kan köpas för självkostandspris.

Under onsdagkvällen, i aktbrottet, kommer i Heliga arméns läger från klockan 19:00 en mindre fest arrangeras. Till denna får du ta med egen alkohol och drick med måtta. Det är lajv tidigt dagen efter.

SPELINFORMATION**INROLLNING, AVROLLNING OCH ROLLWORKSHOPS**

Inför varje akt kommer en inrollning ske. Inrollningen kan ses som en slags övergång där vi tillsammans genom några enkla moment går in i lajvet och rollen. Det är alltså en slags ritual för att "kickstarta" spelet och lajvet. Det är viktigt att alla deltagare är närvarande på inrollningen.

Avrollningen är en liknande övning där man gemensamt lämnar lajvet bakom sig och genom några enkla övningar tar in upplevelsen och konserverar viktiga minnen. Avrollning kommer ske i aktbrottet, för de som lämnar lajvet eller sin roll då -, och när lajvet avslutas efter akt 2. Även här är det viktigt att alla är med.



Inför Granland III har det arrangerats tre stycken rollworkshops, det är bra om du har varit på dessa då det varit en möjlighet att fördjupa sin roll. Har du inte hunnit vara med på någon rollworkshop kommer det under kvällen söndagskvällen den 20:e erbjudas möjlighet att delta på en rollworkshop. Det är bra om ni till denna går några stycken ur er grupp då även övningar för lajvgruppen kommer hållas. Under eftermiddagen/-kvällen den 23:e kommer också några workshops och metaövningar att genomföras. Vi rekommenderar att delta på dessa.

Ett mer detaljerat schema kommer närmare lajvet.

FÖRVÄNTNINGAR PÅ SPELET

Vi vill gärna att deltagaren både som individer, men särskilt att grupper kommunicerar med staber, präster och väbeln (för er som spelar roller i Granland Reguljära) om vilken ambitionsnivå ni har och vilken typ av spel ni efterfrågar. Vill ni stå nattvakt? Kommer ni vilja vara ute mycket i utposter? Behöver ni mycket förberedelser innan ni kan gå ut i fält? Den typen av frågor är viktiga att roller som fördelar mycket spel har besvarade. Det kommer göra ert lajv mycket bättre. Sök upp dessa spelare innan lajvet genom att fråga efter dem i forumet

på Facebook, eller genom att maila till info@granland.se - det går också bra att hitta dem väl på plats.

EKONOMI PÅ LAJVET

Ett av målen på Granland III är att det ska finnas en fungerande ekonomi där inlajvpengar har ett värde. Soldater (förutom Auxilan) får sold. Denna sold kan användas i de båda mässerna för att köpa öl, mat, tobak och dylikt. Allt detta köps in centralt av arrangemanget och på så sätt får pengar ett reellt värde inlajv. Pengar får stjälas, användas i förhandlingar och så vidare. Auxilian skaffar sig resurser genom att plundra framför allt soldater i den Reguljära Armén, men även sina egna soldater. Alla roller får inte samma sold och det finns en inbyggd ojämlikhet i lajvet. Eftersom vi ser de varor som kan köpas i mässen som en form av rekvisita (även varor får stjälas om de finns på en soldat) är de en del av spelet och det viktiga är alltså inte att alla får lika många skålar ärtsoppa – det är att ärtsoppa över huvudtaget kan köpas.

MAT SOM REKVISITA

Ett av lajvets få metaregler är att all ärtsoppa är rekvisita och denna får man alltså både sparka ut, spotta i (så länge den som ska äta den ser det) eller – om det nu är så att ni som spelare kommit

överens om det innan – kasta på en annan spelare. Ärtsoppa får man helt enkelt göra vad man vill med. På Granland III kommer det även att finnas ett utskänkingsställe på båda sidorna där det för inlajvpengar kommer gå att köpa öl, ärtsoppa och i viss mån även annan mat. Denna mat är också att se som rekvisita inom krogens område så även här är det till exempel okej att sno någons öl eller hålla ut denna.

MAT FÖR ATT BLI MÄTT

Maten som köps in till krogen och marketenteriet är som tidigare nämnt alltså rekvisita. En del deltagare kommer säkerligen kunna äta sig relativt mättat och dricka sig relativt otörstiga på det som finns att tillgå, men ingen skall räkna med det. Inte heller skall man räkna med att det finns mat som passar ens egna matpreferenser, eller ens allergier. Se till att ni genom gruppen har organiserat matlagning så att ni inte behöver gå hungriga i fält. Samarbeta gärna mellan grupperna så blir det mindre arbete.

Tänker ni er att som grupp vara ute mycket i utposter rekommenderar vi att ni ordnar portabel mat.

BREV OCH POSTGÅNG

Landet Granland har en utvecklad postgång och alla soldater både får och skriver brev. Som spelare på Granlandssidan gäller som metaregel att alla brev du skickar kommer att besvaras inom 24 timmar (detta är ju orimligt om detta hade varit en verklig värld men för att brevspelandet ska fungera så gäller denna regel). Vill du ha något speciellt svar kan du nedanför ditt brev skriva ett litet metamedelände – ett exempel skulle kunna vara att vilja få ett dödsbud eller liknande. Själva postgången går via väbeln.

Viktigt för att brevspelandet ska fungera är att alla granländska soldater, innan lajvet, ger arrangemanget information om sina rollers släkt och familj. Inhämtandet av denna kommer ske via grupperna.

Heliga Armén har ingen postgång, och detta spel existerar således inte där.

RYKTET GÅR

Hemligheter på lajv kan ge både känsla och spel, men det finns inget så speldödande som när spela-

re högt upp i hierarkin håller information om vad som händer hemlig för övriga spelare. På Granland III kör vi på principen att information ska flöda. Alla befäl och soldater ska sprida information vidare. Se till att ryktet går om vad som händer på lajvet, inget ska behöva känna att de är utanför den kretsen som vet vad som händer.

Ett särskilt ansvar faller på högstatusroller och castade roller. All information, förutom den som vi från arrangemanget uttryckligen säger ska spridas restriktivt eller under vissa premisser, ska ut till spelarna. Är det spelmässigt gynnsamt kan informationen så klart spridas på andra sätt än genom att berätta, ett papper kan ju faktiskt ligga framme av misstag.

ALLA SOLDATER ÄR VÄRDA ATT FÖRHÖRA

Alla soldater kommer på Granland III att sitta på någon typ av information som är viktig för den andra sidan. Kanske inte för kriget på plats men för kriget i stort. Det kan röra sig om saker som hemförhållandena i södra Granland, hur läget är inom vissa kårer eller hur väl befästningverken i Broby håller samman. Vissa soldater kommer också ha på sig kodade brev. Det är inte säkert att samma soldat sitter på nyckeln. Den kan finnas någon annanstans. Det är alltså värt att förhöra alla soldater ni fångar. Det är också viktigt att du innan lajvet funderar på vilka “triggers” just din karaktär har vad skulle kunna få din roll att avslöja viktig information. Är det hotet om en viss form av tortyr, är det ett vänligt bemötande och lite mat eller är vädjanden till religiösa värden.

Det finns inga roller på lajvet som har särskilt ansvar för förhören, så försök gärna se till att alla som vill spela en förhörsscen får chans att leda förhör. Kanske går roten eller milisen in en och en till fången och testar olika förhörstekniker?

UTPOSTER

Det huvudsakliga spelet utanför lägret kommer att ske i de så kallade utposterna. Utposterna är lätt befästa taktiskt viktiga punkter mellan lägren som det är viktigt att de olika arméerna håller. Det är i kampen om att hålla och ta över dessa som större delen av striderna under Granland III kommer att

ske. Lite beroende på vad er grupp är ute efter för spel kommer ni också vara ute mycket vid utposterna och befästa dessa. Utposterna kommer vara utmarkerade från början med lättare befästningar som sedan kommer kunna byggas på under lajvet.

Utposterna är även okej att anfalla nattetid. Sover man ute i en utpost kan man alltså förvänta sig att bli anfallen och behöva försvara sig under natten.

LÄGREN

Det är i lägret som rollspelet huvudsakligen tar plats, särskilt under den mindre actionfyllda första akten. I lägre ligger fokus på militärt vardagsliv, politiskt och religiöst spel. I lägret så utspelar sig rollernas vardag man putsar skor, lagar utrustning, ber, skriver brev, excersererar eller och fördriver tiden i mässen. Prästerna spelar en viktig social funktion i de båda lägren och det religiösa spelet med bikt, bön och samtal är viktigt. Ta gärna med dig något att göra i lägret, till exempel något att sy på. En annan bra verksamhet är att skriva brev. På Granlandssidan kommer brevpapper och pennor att tillhandahållas av väbeln.

Lägren är fredade alla nätter, förutom torsdagnatten då anfall på lägret nattetid är okej. Att lägret är fredat från strid betyder däremot inte att det är fredat från spel. Vill du sova fullständigt ifred - sov i bilen.

RITUALER

En viktig del av spelet på Granland III är de religiösa och militära ritualer som genomförs. Dessa sätter tonen för spelet och det är också inom ramen för dessa som de mer storpolitiska konflikterna och frågorna vädras genom tal, böner och predikningar. Ritualerna är i stort skriptade men tala gärna med präster, befäl och väbel om din karaktär skulle vilja göra något på dessa. Vissa saker är viktigt att ni som grupp kan innan för att ritualerna ska bli så bra som möjligt.

På Granlandssidan finns två huvudsakliga ritualer: morgonuppställning och kvällsuppställning. Till dessa är det viktigt att er grupp kan sjunga den Granländska hymnen samt utföra grundläggande excersis. Excersis kommer övas kort på plats.

På Riketssidan är det primärt böner och predikningar som sker.

För penitenter är det här viktigast med tändningen och släckningen av den heliga elden (vilket sker morgon och kväll). För ortodoxa karaktärer är måltidsbönen den viktigaste

Veckan innan lajvet kommer vi skicka ut ett roll och fiktions-utskick som berättar mer om de interna kulturerna, ceremonierna och ritualerna i de båda lägren. Vi kommer också gå igenom dem väl på plats.

MUSIKER - TA MED INSTRUMENT

Det finns mycket specialskrivna musik i Granlandskampanjen och sång och musik är en viktig del av lajvet. Spelar du något "lajvigt"-instrument så ta gärna med dig detta till lajvet för att spela på. Inför lajvet kommer också en sångbok att finnas tillgänglig samt inspelningar på flertalet låtar så att dessa kan tränas in på förhand. Några tryckta exemplar kommer också finnas på söndagen för de som vill öva på plats.

Inspelningar och texter i varierande kvalitet finns att hitta <https://drive.google.com/?authuser=0&us->



p=docs_web#folders/0B73Z3CKvyeicYmR-VR1JtZUc2aGc

GRUPPINFORMATION

En vecka innan lajvet kommer alla grupper att få gruppsspecifik information där bakgrund både för gruppen och för sidan gruppen spelar på kommer finnas med. Detta utskick kallas för roll och fiktions-utskicket.

KARAKTÄRSRAITS

På Granland inför vi en form av spelmekanik som vi kallar för Traits. De representerar åsikter och fördomar som alla karaktärer på Granland III har. Dessa är att se som tydliga och enkla spelinstruktioner till spelarna och syftet med dem är att enkelt skapa skillnader mellan de olika kulturerna, religionsinriktningar och trupperna i spel. I nästan alla fall bör ditt spel följa dessa instruktioner, de skall brytas emot väldigt sällan. När det görs är det väldigt kontroversiellt.

Man kan se Traits som en form av metateknik, men en spelinstruktion är egentligen en bättre term. Spela gärna din karaktär till en situation där du kan använda din karaktärs Traits. Det kommer att hjälpa till att skapa skillnader mellan de olika grupperingarna på lajvet och på så vis skapa massvis med roligt och givande konfliktspel.

I fiktionen så representerar dessa bakgrunder även de generella fördomar som finns om de olika kulturerna. Alla karaktärer kommer ha tre (3) Traits; en från deras trupp, en från deras kultur och en från deras religiösa inriktning. Ibland så kommer ett av dina Traits stå i konflikt med ett annat, så är det ofta även i verkligheten och liksom i verkligheten tvingas man att göra jobbiga val som skadar ens ideal.

Ett exempel:

En penitentisk måslänning som är legionär skulle ha tre "trait". Som penitent kommer hen att respektera och hylla de prästerskapet, som måslänning kommer hen alltid att prioritera måslänningar i sin släkt och som legionär alltid milisen. Ett problem som skulle kunna uppstå för denna måslänning är att om en person av samma släkt i en annan milis blir allvarligt skadad samtidigt som flera i den egna milisen också är allvarligt skadade så måste hen göra ett val. Oavsett vem måslänningen väljer att hjälpa bryter det mot hens moral.

TRUPPTRAITS

Beroendes på vilken trupp din karaktär tillhör så har du en av följande Traits. Om din karaktär inte tillhör någon av dessa trupper så väljer du själv en som du känner passar bra för din karaktär.

Höcköpings Kår – "Ett enat folk under himmelen!"

Höcköpings Kår är känd för sin syn på andra kulturer, framförallt Måslänningar, som mindre värda och dummare, rasismen är stark i kåren. Karaktärer som tillhör Höcköpings kår kommer alltid att prioritera en Granlänning framför en karaktär av annan kultur. I situationer där din karaktär behöver ta ställning i en konflikt mellan en eller flera Granlänningar och karaktärer från en annan kultur så kommer din karaktär att ta ställning för Granlänningarna.

Kronebo Kår – "Älvabus för måsländsk hjärta!"

Kronebo Kår består till största delen av Måslänningar, men de andra kulturer som kämpar sida vid sida med dem har sett förtrycket och finner avsmak inför det. Karaktärer som tillhör Kronebo Kår kommer alltid att prioritera Måslänningar främst. I situationer där din karaktär behöver ta ställning i en konflikt mellan Måslänningar och karaktärer från en annan kultur så kommer din karaktär ta ställning för Måslänningarna.

Duvköpings Kår – "Leve Revolutionen!"

Duvköpings Kår var bland de främsta förespråkarna för den nya ordningen med Väbelsdepartementet som den beslutande makten. Karaktärer som tillhör Duvköpings Kår kommer alltid att prioritera Väbelsdepartementets åsikter och instruktioner framför andra. I situationer där din karaktär behöver ta ställning mellan Väbelsdepartementet och en annan part kommer Duvköpings Kår att välja Väbelsdepartementet.

Legionärerna – "Legionen är vårt fosterland!"

Legionärer rekryteras ofta från de skaror som inte kan finna någon annan plats i livet - legionen och centurien blir deras nya släkt. Och milisen är deras familj. Legionärer kommer alltid att prioritera medlemmar av sin egen milis före alla andra. I situationer där din karaktär behöver ta ställning mellan en soldat i samma milis, och en karaktär utifrån, kommer din karaktär alltid att välja att ta ställning med milisen.

Auxilian – "Ge plats för Guds Heliga Armé!"

Auxilians relation till Gud och det Heliga Prästerskapet har

alltid varit stark – i Auxilians ögon är prästerskapet världens sanna maktavare. Auxilian kommer alltid prioritera ett prästpars ord framför någon annans (med undantag för Granländska präster). I situationer där din karaktär behöver ta ställning mellan prästerskapets bud eller någonting annat – kommer karaktären alltid att välja prästerskapet först.

Vita Vingarna – ”Via Dolorosa!”

Vita Vingarna är en Ortodox klosterorden, dedikerad till att rensa ut synd från världen. En Vit Ving kommer alltid att prioritera en Ortodox troendes ord över en Penitentiskt eller Reformerat troende - även i situationer där icke-ortodoxa tillhör prästerskapet. I situationer där din karaktär behöver ta ställning mellan en Ortodox och en icke-ortodox så kommer karaktär alltid välja den Ortodoxe.

KULTUR

Beroendes på vilken kultur din karaktär tillhör så har du en av följande Traits. Alla karaktärer på Granland tillhör en av dessa fem kulturer.



Aler och Vråker – ”Bredvid vår svarta fana; flyger hon på en röd!”

Alerna är ett vidskepligt folk som ser synd som ett kollektivt ansvar. Syndare sprider pest och farsot, därför måste de tidigt stoppas. Aler och Vråker kommer alltid att fort vilja tvätta bort synd från omgivningen, gärna med hjälp av andra Aler och Vråker. I en situation där din karaktär kan hjälpa en annan att botgöra sin synd (även mot dennes vilja) kommer din karaktär alltid att göra det. Alernas och Vråkernas högsta prioritet är alltid Gud.

Granlänningar – ”Vid Gud jag svär, för allt jag är, så framförallt - Reguljär!”

Granlänningarnas lojalitet till kåren är känd, och mer än till kåren så är lojaliteten störst till roten. En Granlänning kommer alltid att prioritera sin egen rote över allt annat. I en situation där din karaktär behöver ta ställning mellan karaktärer i sin egen rote och karaktärer utifrån så kommer din karaktärs främsta lojalitet ligga till roten.



Dalhemmingar – ”Sin egen lyckas smed”

Dalhemmingar identifierar sig mycket sällan som Dalhemmingar, utan har sin lojalitet till andra grupperingar. Men framförallt till sig själv. En Dalhemming kommer alltid att prioritera sin egen njutning och framgång framför någon annans. I en situation där din karaktär behöver ta ställning till sin egen eller någon annans lycka kommer din karaktär alltid att välja sig själv.

Måslänningar – ”Andarna vandrar och strider med oss!”

Måslänningar är ett väldigt splittrat folk, där ens släkt spelar stor roll – trots att Måsländska släkter innehåller tiotusentals människor. En Måslänning kommer alltid att prioritera sin egen släkt, alltså de med samma färg på sjalen, över någon annan. I en situation där en Måslänning behöver ta ställning mellan någon av den egna släkten och någon utifrån så kommer de alltid välja släkten.

RELIGIÖSA TRAITS

Granland III handlar till mångt och mycket om religionskonflikt. Därför är Traits för Religion aningen mer komplicerade, och kan på många sätt även beskrivas som viktiga trosuppfattningar. Dessa trosuppfattningar skiljer sig markant på relevanta punkter eftersom att karaktärer av olika religiösa inriktningar helt enkelt inte ska komma överens på

relevanta punkter.

Beroendes på vilken religiös inriktning din karaktär tillhör så har den följande Traits. Karaktärer i Heliga Armén är antingen Penitenter eller Ortodoxa. Karaktärer i Reguljära Armén är antingen Reformerade eller Ortodoxa.

Ortodoxt troende

Den Ortodoxa trons grund vilar till mångt och mycket på dess tydliga världsliga närvaro. Man anser att all makt kommer från prästerskapet, och därmed från Gud. Så att även världsliga maktavare är i förlängningen Guds närvaro på jorden och genom att lyda dem lyder du Gud. Kollektivet har en mycket stark och central roll i det att ens omgivning är lika ansvariga för din synd som du är – även din trupp, ditt skrå eller din familj är ansvariga för din synd, och för att tvätta bort den. Synd är smittsamt och ärftligt, så om dina föräldrar eller din bygd varit syndiga behöver du tvätta bort deras synd också. Arvsynd är väldigt vanligt förekommande i Ortodoxa samhällen - så även Arvsskuld.

Det ortodoxa prästerskapet är ofta enbart rådgivande, och utför sällan mer än bikt, bröllop och kremeringar. För att sona sin synd behöver man ofta vända sig till sin familj och

erkänna sina handlingar. Lojalitet till sina överordnade, ärlighet och hårt arbete är viktiga delar av en Ortodox troendes liv - mycket av det religiösa livet utförs genom att vara laglydig och skötsam i samhället i övrigt. Att ha en familj, betala sin skatt och sina böter samt att utföra ett hårt arbete samtidigt som man hjälper de svaga och utsatta i sin omgivning anses ofta vara tillräckligt för att finna Guds nåd. Ortodoxa troende anses ofta av de andra trosuppfattningarna att inte ta religionen och Gud på tillräckligt stort allvar.

Enbart präster får hålla bön = **Nej**
 Synd från tidigare liv är medfött = **Nej**
 Synd smittar/är ärftligt = **Ja**
 Prästerskapet får inneha världslig makt = **I teorin, men det lämnas ofta över till världsliga makthavare**
 Får be nattetid = **Ja**

Penitentiskt troende

Den Penitentiska trons grundpelare är att människan föds med synden från sitt tidigare liv fortfarande kvar i själen. Genom livet behöver människan därför penitera, alltså botgöra för sina tidigare synder. Botgörelse görs på många sätt, vanligast är självspäkning, fasta, hårt kroppsarbete, intensiv bön m.m. Experter på området är det Penitentiska Prästerskapet och bikten används av troende för att få grepp om hur mycket botgörelse de behöver utföra.

Centralt i den Penitentiska tron är idén om att det är dina handlingar och inte din själsliga inställning som spelar roll. Gud ser enbart dina handlingar och inte dina tankar. Underkastelse inför prästerskapet och insikten att endast de

kan ge religiös vägledning är också en viktig del.

Enbart präster får hålla bön = **Ja**
 Synd från tidigare liv är medfött = **Ja**
 Synd smittar/är ärftligt = **Nej**
 Prästerskapet får inneha världslig makt = **Ja, och den står alltid över annan världslig**
 Får be nattetid = **Nej**

Reformerat troende

Gud och Granland är den Reformerade trons ledord. Centralt i trosuppfattningen är tanken om att din frälsning kommer genom din själsliga och inre inställning och underkastelse inför Gud. Även om dina handlingar så klart påverkar så är det viktiga avsikten och tankarna bakom. Din inre själsliga övertygelse inför Gud och Granlands suveränitet är det enda som spelar roll i Guds vågskål.

Det reformerade prästerskapet kan på många sätt jämföras med en form av terapeuter, vars syfte är att hjälpa dig nå inre frid, förståelse och frihet från dina syndiga tankar. Prästerskapet kan inte hjälpa dig att botgöra dina synder, det kan enbart den världsliga makten och Gud.

Enbart präster får hålla bön = **Nej**
 Synd från tidigare liv är medfött = **Nej**
 Synd smittar/är ärftligt = **Nej**
 Prästerskapet får inneha världslig makt = **Nej**
 Får be nattetid = **Ja**

Arrangörer



Johan Nylin
076-276 89 78



Felix Antman Debels
073-598 98 13



Hampus Ahlbom
073-883 28 58



Emma Prütz
073-501 01 31

Bilaga - säkra vapen

SÄKRA VAPEN.

Vi vill att alla ska komma hem från Granland 3 utan en skråma. Detta kommer såklart närmast omöjligt att uppnå men vi kan iallafall försöka minimera risken. Detta kan vi i arrangörsguppen göra genom att se till att iallafall de vapen du slåss med håller en viss standard som är säker.

Vad är ett säkert vapen då?

Vad vi menar med det är att ingen skall få en skada som ger mer smärta än vad som är nödvändigt. Att ett vapen oavsett om det är ett svärd, en hillebard eller en skakta är tillräckligt vaderat, inte har något vast som sticker ut eller är på något sätt är trasigt. Att det tål att huggas upprepat med utan att gå sönder är också en förutsättning. Att man får ett litet blåmärke av ett vapen gör det inte osäker men får man öppna sår eller större krossskador då är vapnet inte godkänt på vårt arrangemang.

Innan lajvet börjar skall alla vapen kontrolleras av en funktionär eller arrangör, vapen som inte kontrolleras får inte användas. Det spelar ingen roll hur bra vän du är eller hur duktig du är. Vapen som blir underkända får inte heller användas. Säger en funktionär eller arrangör att det inte får användas så är det som gäller. Det är sen vidare upp till var och en av de deltagande att se till att vapnet är helt, om det skulle gå sönder under lajvet får det inte heller användas.

Att bryta mot denna regel resulterar i att den skyldige inte får fortsätta att delta i arrangemang och om en skada skulle uppstå eventuellt en polisanmälan.

Följande vapen är förbjudna att använda på arrangemanget

Dentist från calamacil
 Odo the mace från calamacil
 Pilar eller skäktor med mindre än två cm vadderig i centrum på spetsen
 Pilar eller skäktor som saknar "blunt"
 Pilar eller skäktor där tyngdpunkten ligger längre bak än mitten av projektilen
 Egenbyggda närstridsvapen som saknar "toppsäk-ring"
 Egenbyggda närstridsvapen som inte är tillräckligt vadderade så att stommen "slår igenom"

Följande är ett dokument skrivet av Torbjörn walberg och handlar om säkerhet för skäktor och pilar. Allt som står i dokumentet om vilka pilar/skäktor som blivit godkända tillämpas även på granland 3.

<https://docs.google.com/file/d/0B4-f-vmk1S-ryRkxmZ09oM0RoOVU/edit>

SKÄKTOR OCH PILAR

Då pilar och skäktor görs för olika draglängd beroende på bågarnas stryka så är det inte tillåtet att skjuta tillbaka andra sidans pilar och skäktor. Lägg dessa istället i en prydlig hög vid väggkanten.