



MELLANLAJVSSPEL

I SJÖORMENS SKUGGA – KALLA GASTENS FÖRBANNELSE

Piratlajv.se





Vad är mellanlajvsspel & varför gör vi det?

I mellanlajvsspelet spelar ni ut vad er grupp/besättning gör mellan lajven. Detta för att skapa ett så levande spel som möjligt där ni får extra inflytande över gruppens kommande intriger. Nedan följer ett stämningsutskick som ger lite kontext till mellanlajvsspelet, därunder finns mer praktisk information kring hur mellanlajvsspelet fungerar.

~~ Under tiden – i Kaptenernas sal ~~

Bortom horisonten, över ett vidsträckt, ödesdigert hav och otaliga, förrädiska vågor bildas salt skum mot gråsvarta klippor genomspirade med blågrön-skimrande malm. Innanför strandens sorlande läger av rastlösa besättningar, vidare förbi det groteska världshus känt som 'Jättens skalle', i ro invid foten av öns högsta berg reser sig en praktfull stad av snidade boningsstugor, drakornamenterade trätorn och magnifika långhus. Där reser sig Tronskilde.

I byggnaden som letat sig högst upp på det lomande bergets sluttning, en majestätisk salsbyggnad som för den oinvigde säkerligen skulle tas för ett gudatempel eller en mäktig monarks boning, har kaptenener från alla skepp ankrade invid ön samlats för att hålla ting.

Det är upptrappningen i konflikten mellan piraterna i öst och väst som har fått klockan i Kaptenernas Sal att klämta så febrilt. Hur ska Tundlaheims döttrar och söner ställa sig inför Sjöormens ultimatum till deras långtgående fränder i Damméro? Vreden över samfällighetens svekfulla utförsäljning av de Lôriska frihamnarna krävde Samfällighetens förintelse eller en ouppnåelig summa äspingar.

Under tingets gång var diskussionerna hårda och passionerade. Där fanns de som yrkade på att Tronskilde måste stå sina vänner bi liksom det fanns de som menade att likt Friankarna lämnat Tundlabarnen att sköta sin strid invid slaget om Pärlemoöarna så måste också Tundlabarnen låta Friankarna sköta sin nu. Vissa, mer lågmälda röster, mumlade till och med om att ifall Friankarna inte betalade blodpriset för det svek man begått borde Tundlabarnen ställa sig invid Sjöormen - om inte annat för att få ett snabbt slut på det eventuella kriget som säkerligen skulle vara förödande för alla parter. Punkten för tinget sattes dock med Fenrunn Benstrangs anförande:

... who are these Anchors of Freedom when faced with the true blood of old
Tundlaheim? What are these Seasnake scum when compared to the might of Kovbard!?



Så la kaptenerna sina röster och deras ord ekade genom hundratals brev som plitades ned av Salförättare Horgvin Ambjornsson. På svarta vingar och till korpars sång red sedan budskapet från Kapteneras sal på vindar i syd till alla och envar med rätt att kalla Tronskilde sin hemhamn - Så blev Friankarna tounguna att kontempera ett krig utan Tundlabarnens hjälp.

I RÝROM

I öst, söder om Gjutenheims klippor och väldold innanför sin skyddande saltsjö, hade Rýrom fyllts av nytt liv efter att ha levt i skräck för Landsmodern och Mandraks piratjägarflotta under flera år. Med det nya andrummet hade reflektion och själaskådning följt och missnöjet med *Förenade piraters samfällighet* för inre samfälligheter hade nått sin kulmen när en folkrörelse tagit sin början.



Ledda av några av Friankarnas mest framstående idealister och understödda av en mängd handlare och lägre adelsfolk hade en ny piratrörelse blossat upp, stöpt i den äldsta av formar - Friankarorden hade återuppstått.

Det var bakgrunden till att matrona Ofelia Wraith slagit upp portarna till sitt etablissemang, 'The Rising Anchor', mitt i sägenomspunna Rýrom. Även om det hela inte hade mottagits vänskapligt av alla så hade snart Friankarnas vittrande band stärkts på nytt av gemenskapen som en officiell samlingsplats ger och det blev omöjligt för de krafter som helst skulle sett att Rå Spiggen förblev byns enda värdshus att agera.

Med ett nytt högkvarter följde organisering och den nya rörelsen ställdes snabbt på prov när en utsänd från *Mariderna och Sjöormens koalition* kom med ultimatumet. Även Tundlabarnens band knöts starkare när man plötsligt fann sig åsidosatta i ett politiskt rävspel. En hemlig korrespondent från tidskriften "*Det fria Ankaret*" beskrev senare sin iakttagelse av ett hotfullt meningsutbyte mellan matronan och ett argt Tundlabarn som följande i sin artikel:

"..han klev nästan omärkbart närmare. Med ett ansträngt leende frågade han henne; 'Hur kommer det sig att ni satt oss åt sidan? Har ni redan valt att göra fiender



av oss? Även om det är ert ultimatum att besvara, har inte vi förtjänat vår rätt att väga in på något så viktigt som om vi ska ha krig eller ej?’



Matronan tog ett stadigt tag om sidorna på hans huvud och förde honom än närmare. Med ett maniskt leende och blixtrande, giftiga ögon låste hon hans blick och svarade med lågmäld röst: *‘Åh, vi kommer att få krig, oroa dig inte för det.’* Efter en kort men laddad stund, som måste ha känts som en evighet vacklade hans påtvingade leende och ögonkontakten bröts. Jag kan inte säga vad som passerade dem emellan, fast i en malströmmen av rå, hotfull energi, men de båda lämnade platsen med skyndade steg, för att inte säga i språng...”

Men allt som skedde, skedde inte för kampen. Rykten om kidnappning, utpressning och spioners galenskap skakade piratnästet i sina rötter. Dyrbara skatter bytte besättning genom svek i natten och Apotekets närvaro gav snart upphov till en lömsk rad giftattacker. På öppna gator marscherades olycksfågeln Karp ut på torget från *The Rising Anchor* bara för att förgiftas och sprattla likt sin namne fångad på land.

Även inne på stamkrogen Råspiggen hände det saker, gästerna Vittras försvinnande hade väckt många spekulationer i Rýrom. Ovanför hennes ödsligt tomma plats hängde endast en tydlig uppmaning: finn hennes skatt, gör det rätta och giv hennes heder åter. Lappen stals och vad som skedde med skatten vilar ännu i lönndom. Men Vittra förblev inte stilla försvunnen. Hennes ursinniga, hämndlystna vrål klagar nu om en hämnd som sent skall lämna mannaminne.

I sanning var det intressanta tider i Rýrom. Allt tydligare växte Friankarordern fram och allt hemligare tycktes Tundlabarnen. Något kokade under ytan och frågan var när varbölden skulle brista och spy ut sitt innanmäte över de som kom ivägen. Men i den djupaste dy, står kanske de dyraste skatterna att finna?



PRAKTISKT

Här följer den praktiska information du som ska mellanspel behöver.

När och Varför ska jag mellanlajvsspelela?

Mellanlajvsspelet är ett forum för er att påverka era kommande intriger och på så vis synka era förväntningar med arragörsgruppen så att lajvet blir en så häftig upplevelse som möjligt. Ni som ska delta på ett lajv mellanlajvsspelar med fördel för att få arrangörernas godkännande på vad er grupp gjort närmsta tiden innan lajvet, hålla er uppdaterade och agera på intriger, samt ge intrigskrivarna bra underlag för kommande händelser på lajvet.

Du som har en aktiv roll i kampanjen, men missar ett lajv, har också stor nytta av att hålla din karaktär uppdaterad och på så vis hänga kvar i viktiga intriger eller planer du har aktiva.

Var hittar jag mellanlajvsspelet?

För att en grupp ska kunna spela så krävs det att gruppens mellanlajvsspel är aktiverat. Mellanlajvsspelet aktiveras automatiskt när minst en person i gruppen är anmäld eller när någon förtidsaktiverat sin grupp på medlemssidorna. Anmäl dig till lajvet via vår hemsida. Skapa sedan ett login på medlemssidorna. Där finner du din karaktär, besättning, eventuell specialinformation och mellanlajvsspelet. Om du är aktiv i kampanjen sedan tidigare och endast vill mellanlajvsspelela men inte delta på lajvet så räcker det att du skapar en inloggning på medlemssidorna.

Vad kostar det?

För er som anmält sig till lajvet kostar mellanlajvsspelet ingenting extra, utan ingår i lajvavgiften. För de grupper som inte har någon anmäld men ändå vill förtidsaktivera mellanlajvsspelet så kostar det 200kr/grupp. (Detta kan vara bra om man vill mellanlajvsspelela och inte är säker på att man kan delta på lajvet/alternativt vet att man kommer missa ett lajv men ändå vill nyttja mellanlajvsspelet för att ta sig vidare i sina intriger.)

Hur spelar man?

Man läser och följer anvisningarna på medlemssidorna. I kort får man börja med att lista vad ens plan är för tiden inför lajvet. Därefter dyker det upp händelser som gruppen får ta ställning till hur de vill bemöta. Alla i gruppen kan se och skriva i mellanlajvsspelet. Vid fyra tillfällen inför lajvet (se nedan) sitter intrigskrivare aktiva online och besvarar er storyline. För att få ut fyra korrespondenser i mellanlajvsspelet är det därför viktigt att gruppen går in och gör sina val innan utsatt datum för nästa svar.



Vi har dessutom lagt till möjligheten att få spela lite extra för dem som vill. Under dessa tillfällen (som är 3h styck) kan man själv logga in på medlemssidorna och delta i "rapid reply". Detta innebär att man under dessa tre timmar kommer ha möjligheten att göra flera mindre val inför sitt nästa stora beslut (som man alltså har 3 veckors svarstid på).

Notera att man inte behöver delta i "rapid reply" för att mellanlajvsspela utan det räcker att logga in en gång under varje intervall och göra ett val för att föra sitt mellanspel framåt.

Här följer ett schema för rapid reply. Det är också inför dessa datum som man ska ha besvarat sitt mellanspel för att nyttja alla korrespondenser inför ett lajv.

Söndag 28/7-19	kl. 20:30-23:30
Söndag 18/8-19	kl. 20:30-23:30
Söndag 1/9-19	kl. 20:30-23:30
Söndag 22/9-19	kl. 20:30-23:30

Intrigsläpp:	
Söndag 6/10-19	kl. 20:00

Piratlajv.se

