

Riddarna av

Leänien

ett fantasylajv för unga deltagare

Innehåll

Introduktion

Vad lajvet handlar om i korta drag

Beskrivning av världen

Ordlista

Hur en spelleder Riddarna av Leánien

Förklaring av hur karaktärerna är skrivna

Förberedelser

Utförande

Material - Karaktärsblad

Inlajv-dokument

Målgrupp: Deltagare mellan 11 och 12 år utan lajverfarenhet. Kan spelas av alla.

Antal spelare: 4 - 16

Spelledare: 1 - 2 personer

Tidsåtgång: ca 4 timmar

Skapare: Evelina Karlsson 2018

Tack till:

Susanne Vejdemo för inspiration och hjälp.

Elli Garperian som tillsammans med Susanne tog fram den ritualworkshop jag inspirerats mycket av.

Tinuviel Bergström Vaeren för din insats som bollplank och stöd.

Calle Andén för hjälp med att brainstorma karaktärskoncept.

Isabelle Ambec för hjälp med karaktärer, pepp och stöd.

Alla lajvare på facebook som ständigt är redo att komma med sin klokskap.

Introduktion

Riddarna av Leánien är ett fantasylajv skrivet för deltagare som är 11 - 12 år gamla. Skaparens vision är att deltagarna ska få med sig en lärdom av att de får vara precis som de är och att de klarar av saker, att de kan vara hjältarna. Deltagarna ska få känna sig som ascoola riddare och förhoppningsvis kan det fungera som en lättillgänglig inkörsport till lajvvärlden. Trots att lajvet är skrivet för unga deltagare kan det spelas med alla åldersgrupper, med eller utan justeringar. Det kan till exempel fungera bra för äldre helt utan lajverfarenhet som vill testa lajv. Lajvet passar dock inte deltagare som är yngre än 11 år. Deltagarantalet är en rekommendation och lajvet passar bäst för minst 10 personer. Det kan inte spelas av fler än 16 personer eftersom det endast finns karaktärer till 16 personer och samma karaktär inte kan ges till flera personer. Detta lajvmanuskript är skrivet för att det även ska kunna arrangeras av någon som aldrig har lajvat. Om du sätter upp lajvet eller inspireras av det, maila jättegärna evelina.emma.karlsson@gmail.com och berätta om hur det gick och vad som hände!

Vad lajvet handlar om i korta drag

Drottning Irmelin av Leánien har tillkallat sina riddare för att utföra ett viktigt uppdrag. Leánien, ett litet örike mitt i det stora havet har alltid varit fredligt och har aldrig behövt försvara sig mot andra länder eftersom det ligger långt från allt annat. Men nu behöver landet försvara sig mot sig självt. Hat sprider sig mellan Leániens invånare. Leánierna litar inte längre på varandra och de verkar alla ha glömt den kärlek och gemenskap som en gång rådde i Leánien. Men det finns ett hopp, enligt de gamla leånska legenderna finns magi, en kraft som en kan be om hjälp. Leániens äldre invånare säger att de känner den i allt men särskilt i elden, i värmen. Det är en kärlekens magi och den är Leániens sista hopp. Drottningen hoppas att riddarna, de ädlaste av alla leånier med en ritual ska kunna väcka denna magi så att den kan uppfylla alla leånier och skapa fred och kärlek i Leánien innan allt blir kaos. Alla riddare har nu samlats i Riddarnas sal inne i Drottningens slott i huvudstaden Leânia eftersom Drottningen skickat bud om att de genast måste komma och hjälpa till med den nödsituation som uppstått.

Beskrivning av världen

Riddarna av Leåniens utspelar sig i fantasin, där det finns många länder och varelser.

Det utspelar sig närmare bestämt i Leåniens, ett litet örike mitt i det stora havet som aldrig haft konflikter med andra länder eftersom de ligger långt ifrån allt annat.

Leåniens kultur

Leånierna är ett fredligt folk och deras viktigaste grundvärden är hänsyn och respekt.

Alla leånier uppfostras till att alltid vara förstående och att lyssna på varandra. Alla leånier blir uppmanade att prata om sina känslor och visa varandra kärlek. Alla olika kön behandlas lika i Leåniens.

Leåniens geografi

Leåniens består av två stora och fyra mindre öar.

Majoriteten av Leåniens befolkning bor på Österö, där finns ett område som kallas Leåniens hjärta och det är där som rikets huvudstad Leånia ligger. Leåniens hjärta är det område där det mesta händer i Leåniens, det är dit uttråkade ungdomar längtar.

De flesta drakar finns i Nordöstantillbukten, som är ett område på Österö men drakar finns i alla delar av riket.

I Passagen, ett annat område på Österö bor många hantverkare och handelsresande.

Den största hamnstaden på Österö heter Drakonia och är den främsta förbindelsen till Västerö, den andra stora ön och främst staden Irmelia, Västerös största hamnstad. På Västerö är folk mycket mer utspridda och där finns fler mindre samhällen.

Den första av de små öarna kallas Stjärnön och anses av alla vara väldigt mystisk. Få har någonsin hört talas om någon som kommer därifrån, men det är allmänt känt att ön är befolkad.

Den andra kallas Lillö, den ön består mest av en enda by och den byn sägs ha väldigt bra sammanhållning.

Den tredje ön kallas Menea. Menea är ungefär dubbelt så stor som Lillön och där sker mycket av rikets utbildning, den utbildning som inte sker där är främst lärlingsverksamheten som nästan bara finns i området Passagen på Österö.

Sist men inte minst utan störst av de små öarna är den fjärde, Nordön. Där finns Leåniens gruvor där ädelmetaller tas fram.

Leåniens högtider

Leåniens främsta högtid är drottningens födelsedag då riket firar Drottningdagen med en stor fest i alla städer. Befolkningen ger då gåvor till hovet och i Leånia åker Irmelin runt i hela staden på sin vagn och befolkningen kastar blommor mot henne och lämnar över sina gåvor. Riddarna går stolt efter vagnen varje år, det brukar vara en händelse som nya riddare ser fram emot att få uppleva.

Soldagen är en annan högtid som firas på den längsta och ljusaste dagen på året. Den dagen skall ingen arbeta utan alla ska vara ute och spendera tid med sina familjer och vänner. Varje familj brukar tillsammans med andra familjer ha olika traditioner för detta och det kan vara saker som att åka till en speciell strand och bada eller att tävla i olika saker.

Midvinterfesten firas under den mörkaste dagen på året och då tänds ljus över hela Leánien och alla byar och städer samlas tillsammans för en måltid och gemenskap. Olika städer och byar har olika traditioner och många har speciella lekar som alltid brukar lekas.

I Leánia brukar många bjudas in till slottet för att äta där och det hålls en stor bal.

Riddarna

Leániens riddare arbetar främst med att tämja de drakar som ofta dyker upp på ön men skyddar även andra varelser som enhörningar och älvor. Riddarna skulle aldrig skada någon varelse om det inte var absolut nödvändigt.

Riddarna har som uppdrag att vara ett föredöme för folket och hjälper drottningen på olika sätt.

Magin

Alla Leånska barn för höra om magin, kraften som finns där för att hjälpa dem. Det beskrivs som något mystiskt, som ingen vet särskilt mycket om. Riddarna övar på ritualer för att kontakta magin i sin riddarutbildning eftersom den kan behövas i nödsituationer, men gör aldrig en riktig ritual i utbildningen eftersom magin inte bör störas i onödan.

Ordlista

Lajv - Att tillsammans med andra låtsas vara några andra någon annanstans. Det kan jämföras med improvisationsteater men utförs utan fokus på en publik och handlar mer om deltagarens egen upplevelse än vad en uttrycker utåt. Det kan även kallas organiserad lek och handlar främst om att ha roligt.

Spelledare - En person som leder ett sorts spel, i detta fall ett lajv. Leder gruppen genom upplevelsen. Fungerar på olika sätt i olika lajv men har oftast en viktig roll i korta lajv som utspelar sig i ett enda rum som det här lajvet.

Off - Förkortning för offgame, utanför lajvet. Allting som är verkligt är off. Används oftast när en pratar om saker en behöver göra under lajv som inte tillhör lajvet, tex. att säga något off är att säga något till spelaren inte karaktären.

In - Förkortning för ingame, i lajvet. Allt som tillhör lajvet är in. Motsats till off.

Exempel: jag mår dåligt in men off mår jag jättebra.

Off-tecknet - Ett tecken som indikerar att en tar sig ur sin karaktär. Kan användas om en vill säga något utanför sin karaktär eller om en vill gå iväg till off-området utan att folk reagerar på det. Använder en off-tecknet ses en inte av karaktärerna men karaktärerna ska inte reagera på att karaktären försvinner. Tecknet är att knyta handen och hålla den över huvudet.

Skarp - Ett begrepp för att något är på riktigt. Exempel: skarp skada, skarp brand. Ordet skarp innebär att någonting är på riktigt. Har någon en skada på riktigt eller om det kommer en riktig fara så kan en säga skarp-och vad det nu gäller.

Hur en spelleder Riddarna av Leánien

Riddarna av Leánien behöver minst en person som leder deltagarna genom förberedelserna och lajvet, men särskilt med unga deltagare kan det behövas en till ledare och denna kan ha en liten karaktär i lajvet.

Du som är huvudspelledare spelar drottningens rådgivare. Eftersom lajvet har en ung målgrupp har lajvet en spelledare som leder gruppen genom hela lajvet. Eftersom visionen är att spelarna ska få känna att de är riddare med status har jag dock valt att spelledaren inte är chef över gruppen. Som drottningens rådgivare är en under riddarna i rang men en har samtidigt drottningen bakom sig och genom henne mycket auktoritet. Drottningens rådgivare har stor respekt för riddarna och är där för att tjäna dem men vet samtidigt mer om magin och själva uppdraget. Drottningens rådgivare är där som ett stöd för riddarna som förklarar vad de ska göra. Du får själv känna in hur du vill spela under lajvet, men se gärna till att du tydligt inte är dig själv i rollen och undvik att bete dig som en chef eller lärare.

Den eventuella medhjälparen kan spela en av hovets hjälpredor och komma in med ett brev i slutet av lajvet. Under resten av lajvet bör hen dock sitta i off-området så att hen kan finnas där för deltagarna om det behövs. Finns det möjlighet till att förhöja stämningen med ljus och ljud är även detta ett passande uppdrag för en extra spelledare.

Förklaring av hur karaktärerna är skrivna

Här är en förklaring av syftet och tanken bakom de olika rubrikerna i karaktärerna.

Riddare [ABC] - alla karaktärer är benämnda med en bokstav för att hålla reda på dem.

Hen... och hen... men hen... Under namnet står en kort beskrivning av karaktären.

Egenskaper: Ett antal egenskaper karaktären har.

Hens berättelse: En kort beskrivning av karaktärens bakgrund. Det är fritt fram för deltagare att lägga till saker och råkar de ändra något under lajvets gång är det ingen fara.

Hen tycker att: Saker som karaktären har en stark ståndpunkt i, saker karaktären kan prata om.

Hen låtsas vara: Hur karaktären betar sig men också något som inte stämmer överens med hur karaktären egentligen är.

Hen är egentligen: Alla karaktärer har en del av sig själva som de av olika anledningar inte visar. Deltagarna får inte berätta om denna punkt för varandra innan lajvet.

Saker karaktären skulle kunna göra: Tips till spelaren för saker som skulle vara typiskt karaktären som en vägvisare för hur karaktären betar sig. Detta är INTE en checklista på saker som måste göras under lajvets gång, utan förslag.

Tre frågor till dig som spelare: Frågor som deltagaren kan använda för att komma närmare karaktären och göra den till sin egen.

Förberedelser

Lokal

Riddarna av Leánien kan spelas var som helst, det enda kravet på lokalen är att det är ett rum där ni kan stänga om er och att rummet har plats för att alla deltagare ska kunna springa runt där. Det finns mer eller mindre passande lokaler, rummet ska helst vara neutralt men opassande rum kan anpassas med ganska enkla medel tex. tyger på väggarna.

Det är väldigt bra om det finns någonstans inne i rummet som kan agera off-området dit en kan gå ifrån om en känner behov av det. I teaterlokaler är läktaren perfekt men om ni använder andra lokaler se om något sådant kan göras iordning, någonstans där en inte är ivägen för andra. Det är bra om en inte behöver gå ut för att vara ifred så att en ändå har koll på vad som händer i lajvet.

Utrustning

- En ljuskälla som du hyfsat diskret kan tända som kommer fungera som en indikator på huruvida magin är närvarande. Den ska vara i mitten av ringen under ritualen och du ska kunna stå utanför och tända den. Jag har använt blockljus som styrs av fjärrkontroll.
- Något att spela musik på och gärna något som ser till att det låter extra högt och bra.
- Någon slags namnlappar tex klisterlappar eller namnbrickor.
- Riddarnas ed, De gamla texterna och Brevet från folket utskrivet, gärna handskrivet på gammaldags papper
- Kartan utskriven
- Penna och papper, gärna gammaldags
- Alla karaktärer utskrivna
- Den här texten lätt tillgänglig, på papper eller på tex en telefon. Se helst till så att du inte använder en telefon under själva lajvet utan skriv det du behöver veta under lajvet på något som passar i fantasin.

Musik

För att skapa stämning och ge deltagarna en känsla av att vara på ett slott i fantasin utan att behöva ha särskilt mycket grejer rekommenderar jag att du spelar lugn fantasymusik i bakgrunden. Ett tips är att inte använda musik från kända soundtrack eftersom deltagarna kan komma ur illusionen om de hör musik de känner igen. Du kan använda spellistan jag använde eller använda egen musik. Länk till min spotify-spellista som heter Riddarna av Leánien:

<https://open.spotify.com/user/11159977932/playlist/05tSjGiFC40o18Bndqcj79>

Övriga förberedelser

Läs igenom dokumentet och se till att du har koll på vad du ska göra under tiden. Fundera över om någon del i utförandet är onödigt på grund av gruppens förutsättningar.

Sätt dig in i lajv-världen och tänk på hur du ska spela Drottningens rådgivare. Bestäm din karaktärs namn och tänk ut en personlighet åt hen som passar dig. Se till att den eventuella

andra spelledaren har koll på sin karaktär, när hen ska komma in i lajvet och vad hen ska säga.

Praktiska förberedelser

Se till att ljusen, "Leåniens gamla texter" och brevet från folket är lätt tillgängliga men utom synhåll för deltagarna. Se till att du har koll på hur ljusen fungerar och att du kan använda dem. Fixa din musik och se till att allt fungerar. Ha karaktärerna och kartan redo inför förberedelserna.

Utförande

Följande text beskriver hur du utför själva lajvet från att du har alla deltagare i lokalen tills att du säger Hejdå till dem. Om du går ifrån målgruppen icke-lajverfarna 11-12 åringar kan vissa saker som ska göras enligt texten vara helt onödiga, strunta då i dem. Anpassa det du gör efter din grupp och bestäm gärna innan vad du ska strunta i för att det inte behövs.

Intro

Börja med att samla alla deltagare sittandes i en ring på golvet och välkomna dem. Presentera dig själv och den eventuella andra spelledaren kort och läs upp "Vad lajvet handlar om i korta drag". Berätta sedan vad som kommer hända under de 4 timmar som ni har framför er, alltså:

- Intro till lajvande och lajvet Riddarna av Leåniens.
- Öva på saker som kommer hända i lajvet.
- Få karaktärer och göra övningar för att komma in i dem.
- Själva lajvet.
- Avslutning och prat om lajvet.

Poängtera att allting ni kommer göra är totalt frivilligt och att en alltid kan sätta sig i det som senare kommer bli off-område (se "Förberedelser - lokal) eller gå ut (om det fungerar med eran lokal).

Uppvärmning

Berätta att ni nu ska värma upp, sätt på musik och initiera fuldans för att göra gruppen mer bekväma med varandra. Exempel: kycklingdansen, fri-fuldans, en fuldans du kommer på själv, låt gruppen turas om att komma på fula danssteg etc. Gör vad du är bekväm med.

Presentationsrunda

Ha en presentationsrunda där alla får säga sitt namn, sitt pronomen och något de tycker om. Ha sedan en till runda med bara namn och låt gruppen svara "Hej [namn]" efter varje person.

Intro till lajv

Förklara med egna ord vad lajv är och förklara begreppen in och off.

Öppna för frågor och försök se till att gruppen känner att de förstår och är bekväma med vad lajv och in/off betyder.

Lära sig om Leánien

Nästa steg är att göra gruppen bekanta med Leánien, utgå från materialet som finns under rubriken "Beskrivning av världen" och läs gärna upp det i sin helhet. Läs även upp Riddarnas ed. Skicka runt kartan över Leánien och sätt upp den och Riddarnas ed på väggen när du är klar. Låt deltagarna fråga om Leánien och fylla på med egna tankar om de vill. De faktan som jag satt upp om Leánien är en grund att stå på men historien är deltagarnas så det är de som bestämmer över allt i lajvets fantasivärld.

Säkerhet

Sitt kvar i ringen och berätta att ni nu ska gå igenom hur ni ska se till att alla känner sig säkra och bekväma under hela tiden.

Regelgenomgång

Börja med att säga att den regeln som finns är att alla ska respektera varandra. Det är viktigt att alla lyssnar på varandra och är snälla mot varandra. När en lajvar så är det karaktären som gör saker och inte en själv, men har ändå ett ansvar för det en gör och det får absolut inte förekomma något våld under tiden, det kommer inte användas någon slags låtsasvåld under lajvet heller. Elaka saker kan komma att sägas under lajvet men då är det viktigt att det är tydligt att det sägs till karaktären och inte till personen. En får inte säga något elakt om till exempel någons utseende eller liknande som handlar om personen och inte karaktären. Berätta att om en känner att en blivit sårad off under eller innan lajvet kan en alltid komma till spelledaren så att situationen reds ut.

Off-område

Peka ut off-området (se lokal under förberedelser) och förklara att dit kan en gå och sätta sig under lajvet och då är en off, de som fortfarande lajvar ser en inte. Säg också att det är viktigt att om någon valt att gå dit så respekterar en det och ifrågasätter det inte. Frågar någon efter personen in säger en helt enkelt att "hen behövde gå ifrån". Påminn om att det är en stor del av Leániens kultur att visa hänsyn och att en leánier aldrig skulle drömma om att ifrågasätta att någon går ifrån. Om en är så inne i spelet att en glömmer den här regeln får gruppen påminna varandra off.

Off-tecknet och begreppet skarp

Förklara sedan hur en kommunicerar utanför sin karaktär till de andra spelarna alltså om en vill säga något off tex. att något gör en obekvämt eller att en måste gå ut en stund etc så kan en göra off-tecknet. Förklara också att tecknet kan användas för att ta sig till off-området

ifred. Låt deltagarna testa att göra off-tecknet. Förklara också begreppet skarp och dess användning.

Improvisation

Konceptet “ja och” och dess användning i lajv

Förklara att under lajvet kommer deltagarna behöva komma på en hel del saker ur tomma luften eftersom de ska spela en karaktär med ett helt liv bakom sig. Det kan vara svårt och de behöver inte känna press att komma på häftiga saker men det kan ofta behövas.

De kommer också behöva komma på saker som hänt med andra tex. “Kommer du ihåg det där uppdraget när vi skulle tämja en pytteliten drake som studsade runt och bet oss i tårna?” Det är då viktigt att inte besvara sådana saker med “Nej vadå det där hände inte” för då stoppar en upp spel. Istället ska en låtsas att en kommer ihåg det och gärna lägga till något till historien. Om någon säger något en är obekvämt med kan en svara “Ja men” tex

“Ja men draken var ju ganska stor och bet oss i öronen.” Om någon sagt “Ja men” om ens förslag är det viktigt att inte argumentera emot det utan att svara något i stil med “Ja juste så var det ju”.

“Ja och”-övning

Förklara att ni nu ska öva på att säga “ja och” och “ja men” genom en övning. Gruppen sitter i en ring och en person, förslagsvis spelledaren startar med något i stil med “Kommer du ihåg när vi var på uppdrag och det var en jättestor drake som vi skulle tämja?”, nästa person i ringen får sedan fortsätta med ett kort inlägg tex “ja och den sprutade massa eld”. Låt det gå i några varv beroende på gruppens storlek. Se till att säga “ja men” när det är din tur eftersom gruppen troligtvis kommer fokusera på “ja och”.

Ritualövning

Introduktion

Börja med att förklara att du nu ska berätta hur det går till när en utför en magisk ritual. Be gruppen ställa sig upp i ringen och förklara att det är viktigt för ritualen att alla står i en ring, och att ritualen är svårare att göra ingame om någon går ur. Ritualens styrka ligger i gemenskapen mellan de som gör den och magin kommer från sammanhållningen de känner. Poängtera att en dock absolut får gå ur ritualen om en är obekvämt och att det är högst förbjudet för gruppen att bli arg off på en person som lämnat en ritual. Om någon går ur får en spela på att det blir svårare och se till att det går ritualen mer spännande.

Säg sedan att ni nu ska göra raketerna, kolla först om alla vet hur det går till, om vissa inte vet det visa först en gång hur det går till och gör sedan en till gång. Raketen går till så att alla stampar med fötterna och klappar, först långsamt och taktfast och sedan snabbare och snabbare, börjar göra schhhhh ljud, låter handen gå i cirklar framför munnen och gör allt mer och mer intensivt tills alla hoppar och säger KABOM. Förklara att ritualer är ungefär som raketen, bara lite mer avancerat eftersom ni också ska prata med magin.

Ritualens grund

Första steget i att göra en ritual är alltså att ställa sig i en tät cirkel. Introducera sedan begreppet ljudmatta. En ljudmatta innebär ett konstant bakgrundsljud som deltagarna själv gör. Kom på en ljudmatta tillsammans med gruppen, det kan vara ett hummande, en ton, rytmiskt klappande etc. När ni har haft ljudmattan en stund, avbryt och gå vidare till nästa steg, rörelsen. Förklara att ni ska göra en rörelse som får gruppen att känna sig enade. Föreslå en rörelse och/eller låt gruppen komma med förslag, det kan vara vagga fram och tillbaka och låta armarna svinga eller något annat. Låt gruppen enas om en rörelse och testa sedan att göra rörelsen och ljudmattan samtidigt. Förklara sedan att det är så de alltid kommer göra när de gör en ritual, i resten av övningarna och i själva lajvet. Detta är för att alla ska känna sig så bekväma som möjligt. Sätt sedan igång ljudmattan och rörelsen igen men skifta intensiteten och uppmuntra gruppen att själva ändra intensiteten och se till att alla följer den som ändrar. Uppmuntra gruppen att göra det i alla ritualer.

Att kalla på magin

Berätta sedan att ni nu ska testa att kalla på magin och att ni ska be magin om glass till alla. Förklara att de olika delarna i att kommunicera med magin är att först kalla på magin, sedan be om det en vill ha, sedan motivera varför en vill ha det och till sist tacka magin. Förklara att du kommer vara den enda som pratar med magin i första ritualen men att de kommer få göra det själva senare. När du har tackat magin, gör rörelsen snabbare och ljudmattan starkare och sluta när det nått sitt klimax.

Berätta sedan de olika delarna i en ritual för gruppen igen, alltså: Starta ljudmattan och rörelsen, åkalla magin, be den om det du söker, förklara varför du vill ha det, tacka magin, göra rörelsen snabbare och ljudmattan starkare och låt det sedan avslutas som med en explosion.

Avslutning

Om gruppen är bekväm med det, låt dem göra en ritual själva och be magin om något de kommer överens om innan. Fråga vilka som vill prata under ritualen och beroende på hur många som vill välj fyra eller fler, om det blir fler än fyra får två personer prata om samma sak. Hjälp gruppen om de verkar tycka att det är svårt.

När ritualen är klar, fråga gruppen om de känner sig bekväma med att göra ritualer, om de inte är det kolla vad det är som är osäkert och räta ut eventuella frågetecken. Under lajvet kommer de göra ritualen själva.

Karaktärer

Berätta att de nu ska få sina karaktärer.

Börja med att gå igenom hur karaktärerna är uppbyggda, läs upp och förklara de olika rubrikerna i karaktären.

Förklarar sedan att:

- “Hen är men hen låtsas vara” delen är viktig för karaktären och att det är något som det verkligen vore svårt för karaktären att erkänna, men samtidigt något hen skulle erkänna om hen var tvungen
- De inte får berätta om hur karaktären är egentligen för någon annan innan lajvet, då kommer det inte bli lika kul
- De inte behöver memorera hela karaktären men att de ska ha koll på karaktärens bakgrund och hur hen beter sig samt ha klart för sig vad karaktären döljer och varför. Förklara att de inte får ha karaktärslapparna utanför off-området under lajvet.
- Det inte gör något om de råkar ändra något i karaktären
- Alla karaktärer är skrivna könsneutralt och en kan välja precis vilket kön som helst för sin karaktär.
- Alla ska komma på ett namn till sin karaktär, helst ett namn som börjar med den bokstaven som karaktären är benämnd med.

Instruktioner för karaktärläsning

Berätta att de nu ska få en stund att läsa igenom och fundera över karaktären.

Säg att:

- Det är viktigt att de sitter själva och läser utan att prata med någon annan.
- De senare ska få berätta hur karaktären beter sig för gruppen eftersom alla riddare känner varandra men att “Hen är egentligen” delen som sagt är hemlig.
- När de läser sina karaktärer är det fritt fram att räcka upp handen om det är något en inte förstår eller om en behöver få karaktären uppläst.
- De kommer få pennor så att de kan skriva ner sina svar på frågorna.
- Du kommer sätta på musik medans de läser
- De ska lägga ner sitt karaktärspapper framför sig med texten ner när de känner sig klara.

Deltagarna får sina karaktärer

Dela ut karaktärerna, antingen slumpmässigt eller med en liten tanke om vad som kan passa för olika spelare. Med yngre barn är det viktigt att reflektera över vilka karaktären deltagarna får så att en blyg person inte fastnar i en blyg karaktär och en aggressiv person inte blir mer aggressiv i en aggressiv karaktär etc. Säg sedan till gruppen att hitta en egen plats i rummet och låt alla läsa sina karaktärer, sätt igång spellistan under tiden. Var redo att hjälpa folk som räcker upp handen och gå gärna runt och kolla hur det går för alla om ingen ber om hjälp. Ge tillgång till pennor så att de kan anteckna sina svar på frågorna på karaktärspappret. Stäng av musiken när alla verkar vara redo. Innan ni går vidare till nästa övning, gå runt till alla och kolla så att de har koll på sina karaktärer.

Presentationsrunda in

Berätta att det är dax för en presentationsrunda om deras karaktärer. De ska:

- säga vad karaktären heter
- säga vad hen har för pronomen
- med egna ord, utan att kolla på pappret beskriva karaktären, hur hen betar sig och var hen kommer ifrån.

Påminn om att "Hen är egentligen" är något som de ska hålla för sig själva. Starta rundan med att berätta om din karaktär och låt sedan alla presentera sig, inklusive ev hjälpredda.

Ordna namnlappar med allas in-namn medans de presenterar sig och dela sedan ut till alla, se till att texten syns tydligt.

Känna in karaktären

Berätta att de nu ska få testa på att gå in i sina karaktärer.

Säg till alla att gå runt i rummet och att försöka vara i karaktär. Var tydlig med att alla ska vara i sin egen bubbla och att de inte ska interagera med varandra. Sätt på musiken svagt medans de går.

Säg att de ska tänka på:

- Hur det känns att vara den personen
- Hur den går

Stäng av musiken och säg till gruppen att de kommer få olika känslor som de ska låta karaktären känna. Låt deltagarna uttrycka känslan en stund och ropa sedan nästa känsla och gå vidare med ett antal känslor.

Känslor och exempel:

- Glad, det är en solig dag och allting är verkligen bara bra.
- Ledsen, de hade tämjtt en drakunge och tagit hand om den och sen flög den iväg
- Glatt nervös, det är Drottningens födelsedag idag och snart ska de få gå efter hennes vagn, fastän de har sett fram emot det är det otroligt nervöst
- Arg, de hade förberett sig för ett uppdrag som de verkligen ville göra men plötsligt bestämdes det att en annan riddare skulle göra det.

När gruppen har testat de olika känslorna, stäng av musiken och berätta att de nu ska få börja reagera på varandra och hälsa på varandra. När de har fått hälsa på varandra en stund stäng av musiken och samla gruppen i en ring på golvet.

Avslutning på förberedelserna

Berätta sedan att förberedelserna är klara och fråga om de undrar något innan de kör igång.

Dax för rast

Om gruppen känner sig redo berätta att det är rast där en kan äta något, gå på toa, fundera på sin karaktär och ta det lugnt innan själva lajvet och att när de sedan kommer in i lokalen igen

kommer de anlända till mötet som riddare. Anpassa rasten efter hur mycket tid du har på dig men ge gruppen minst 10 minuter.

Rast

Var tillgänglig för frågor från deltagarna och peppa dem gärna men se samtidigt till att dricka vatten och se till att du mår bra!

Lajvet

Innan lajvstart

Samla ihop gruppen, helst utanför rummet så de får känna att de anländer till mötet och då blir sina karaktärer. Berätta att

- lajvet kommer börja när de kommer in i lajvrummet och då kommer de vara Riddare som anländer till Riddarnas sal eftersom de blivit kallade av Drottningen pga en nödsituation.
- du kommer välkomna dem som drottningens rådgivare.
- de kommer till och börja med få prata med varandra och vänja sig vid att lajva och alla kommer sedan samlas och få tydliga instruktioner från din karaktär om vad de ska göra.
- du kommer avsluta lajvet genom att ropa "Lajvet är slut!". Från nu tills dess kommer ni lajva om ingen riktig fara händer.
- de får komma in en och en när de är redo.

Tänk på att vissa deltagare under förberedelserna kan ha insett att lajv inte är för dem, ge möjlighet att dra sig ur genom att sitta bredvid eller gå iväg.

När alla deltagare är redo, gå in i rummet, sätt på musik och bli din karaktär.

Lajvstart och mingel

Välkomna alla karaktärer när de kommer och säg att mötet strax startar och att de får samtala medans de väntar. Försök att bekräfta deltagarna i deras karaktärer, hälsa på dem med deras in-namn och hitta gärna på ett uppdrag de kan ha varit på och beröm dem för det. Om du kommer ihåg något särskilt från deras karaktär kan du nämna det, hjälp dem att komma in i karaktär så mycket du kan. Låt gruppen mingla runt en stund, om de inte pratar med varandra så uppmuntra dem till att göra det.

Välkomsttal

Tillkalla gruppens uppmärksamhet och be dem samlas omkring dig. Välkomna riddarna, tacka dem för att de kunde komma på så kort varsel, påminn dem om varför de är där och om deras uppdrag samt att det är bråttom.

Arbetet med ritualen påbörjas

Fortsätt med att berätta att de i olika smågrupper kommer ha ansvar för olika delar av ritualen. Dela upp dem i fyra grupper, en grupp för att tillkalla magin, en grupp för att be om frid över Leánien, en grupp för att berätta varför och en grupp för att tacka magin. Det behöver inte vara lika många personer i alla grupper bara någorlunda jämt. Har du färre än 8 deltagare gör två grupper med två ansvarsområden var.

Varje grupp ska förbereda vad de ska säga och öva på att säga det så att de under ritualen kan säga det i kör eller uppdelat medans resten fortsätter med ljudmattan. Förklara att en inte kan prata med magin hur som helst, det ska vara poetiskt och känslofyllt. Dela upp alla i grupper, tilldela dem en del av ritualen och ge dem pennor och papper för att skriva ner det de ska säga, säg att det är valfritt att använda det. Ge dem sedan tid att jobba med ritualen, gå runt och se hur det går för dem, se till att alla grupper övar lite på vad de ska säga och avbryt när alla är klara.

Första ritualen förbereds

Ta fram ljusen, berätta att dessa ljus börjar lysa när magin är närvarande och lyssnar. Förklara att om de inte börjar lysa måste de kalla intensivare på magin.

Första ritualen

Samla alla i ringen, be dem sätta igång ljudmattan och rörelsen och se till att gruppen som ska tillkalla magin startar. Låt dem försöka tillkalla magin men tänd inte ljuset, påpeka att ljuset inte tänds och be dem tillkalla magin intensivare, låt dem försöka en stund och avbryt sedan. Säg uppgivet att någonting är fel, alla i gruppen är på något sätt ovärdiga.

Komma på vad som är fel

“Inse” att det finns texter om magin i slottets arkiv och hämta dessa.

Ge ut de tre arken så att tre mindre grupper har varsitt. Det är nu meningen att grupperna ska upptäcka att de på alla papper står att en måste visa sitt rätta jag för att tillkalla magin och att de ska inse att de inte gör det. Kommer de inte på det så hjälp dem på traven tex. “Står det inte något om att visa sitt rätta jag? Jag vill inte påstå något om er ädla riddare men det verkar väldigt viktigt.”

Visa sitt rätta jag

Gruppen ska nu försöka komma på hur de ska göra en fungerade ritual, vilket de inte kan göra utan att visa sitt rätta jag. Detta är den enda delen som inte kan kontrolleras så hårt. Låt gruppen hantera att de ska visa sitt rätta jag i sin egen takt men försök få dem i rätt riktning.

Plot twist!

När riddarna har erkänt sina hemligheter och således är redo att göra ritualen, inte tidigare, kommer en plot twist. Det kommer ett brev från folket. Om du är själv så kan du säga att du ska gå ut och se hur det går för Drottningen och sedan kommit tillbaka med ett brev som du “fått av en hjälpreda”. Har du en andra spelledare som spelar hjälpredan kan du se till att

denne vet att det är dax att gå in genom att gå ut och säga till hen att det snart är dax eller genom att skriva till hen lite diskret med mobilen. Den som kommer med brevet ska säga att en stor grupp med människor väntade utanför slottet och att ett barn stod längst fram och lämnade över brevet och sa att det genast behövde lämnas till riddarna. Brevet säger att det som Drottningen beskrivit som att befolkningen fyllts av hot och hat egentligen är att folket börjat göra revolt mot Drottningen som alltmer bara skadar folket. Men ska riddarna verkligen lita på brevskrivarna, de kan bara be magin om en sak. Låt spelarna argumentera om vad de ska göra, vilka de ska lita på och vad de ska be om. Deras karaktärer är skrivna så att några är mest lojala mot Drottningen och några mot folket. Din åsikt ska vara att du inte vet, du har aldrig vetat om något ont men du kan inte säkert säga att det är falskt. “

Förberedelser för andra ritualen

När gruppen är överens om vad de ska be om får grupperna samlas igen och uppdatera det de ska be om om de ska göra en annan ritual och annars bara påminna sig om vad de skulle säga.

Den andra ritualen

Gruppen får ställa sig i ringen och sätta igång ljudmattan och rörelsen, sätt på ljuset när de kallat på magin en stund. När de nått sitt crescendo och tystnat ropar du LAJVET ÄR SLUT.

Avslutning

Avrollning/avslappning

Precis när du avsluta lajvet, säg till alla deltagare att sätta eller lägga sig bekvämt på en egen plats och blunda. Säg att nu har riddarna bett magin att [vad de bad om]. Säg sedan något i stil med: “Fungerade det? Var det rätt val? Det vet inte jag, historien tillhör fortfarande er. Men livet fortsätter, det finns fler drakar att tämja och det kommer riddarna av Leánien fortsätta göra, förhoppningsvis i ett fridfullt land.”

Runda

Samla sedan gruppen i en ring och säg att de nu ska få dela sina upplevelser och tankar om lajvet. Alla ska få svara på frågorna:

- Hur mår du nu?
- Vad var det bästa som hände dig under lajvet?
- Kommer du bära med dig något från lajvet?

Avslutning

Säg hej då och tacka för att deltagarna har varit med.

Material

Karaktärsblad

Riddare A

Hen är oftast glad och hen är ofta den som försöker muntra upp gruppen men innerst inne är hen sorgsen och grubblar mycket.

Egenskaper: Sprider glädje, hjälpsam, trogen, ljuger ibland för att inte oroa andra, tar inte hand om sig själv, osäker.

Hens berättelse: Hen kom från en liten by på Nordö där hen hade en svår barndom. Hen levde ett enkelt liv men hen fick tidigt en dröm om att bli riddare. Hen tränade varje dag och tills slut flyttade hen till huvudstaden Leania och blev en riddare.

Hen tycker att: Riddarnas viktigaste uppgift är att hjälpa och skydda folket.

Hen låtsas vara: En glad person som inte alls har egna problem utan alltid kan finnas till hands för andra.

Hen är egentligen: En person som tyngs av mycket tankar.

Saker karaktären skulle kunna göra:

Försöka muntra upp gruppen, fråga folk hur de mår, försöka hjälpa till.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad hände under hens barndom som tynger A?
3. Varför låtsas hen att hen är glad?

Riddare B

Hen vill verkligen ha respekt från de andra riddarna och därför betar hen sig väldigt surt.

Egenskaper: Nyttänkande, kreativ, inåtvänd, passionerad.

Hens berättelse: Hen är född och uppvuxen i huvudstaden Leånia och har alltid vetat att hen vill bli en riddare. Hen arbetade hårt under hela sin barndom för att nå sitt mål och nu är hen där. Hen anser själv att hen är den bästa riddaren och fast hen är känslig vill hen inte visa det för att hen tänker att hen då inte kommer få den respekt hen förtjänar.

Hen tycker att: En riddares viktigaste uppgift är att skydda och hjälpa Drottningen.

Hen låtsas vara: Väldigt sur och okänslig.

Hen är egentligen: Passionerad och känslig.

Saker karaktären skulle kunna göra: Klaga, säga till andra att de inte tar saker på nog allvar, komma med konstnärliga idéer men se till att hen inte verkar mindre sur för det.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Varför ville B så gärna bli en riddare?
3. Vad betyder det för B att vara en riddare?

Riddare C

Hen låtsas vara väldigt utåtriktad och modig eftersom hen tänker att riddare borde vara så men hen är egentligen väldigt blyg.

Egenskaper: Orolig, naiv, vänlig, inåtvänd.

Hens berättelse: Hen kommer från Lillö, ön som nästan bara består av en enda by där alla känner alla. Hen har genom sin uppväxt lärt sig att världen är farlig men hen ville samtidigt hjälpa sin omgivning och därför blev hen en riddare. Hen gör sitt bästa för att hjälpa gruppen men hen känner alltid att hen måste vara någon annan för att göra det.

Hen tycker att: Det viktigaste som finns är att skydda Leåniens folk och se till att de har det bra.

Hen låtsas vara: Utåtriktad, social och modig.

Hen är egentligen: Väldigt blyg.

Saker karaktären skulle kunna göra: Prata om farliga uppdrag hen egentligen inte var så delaktig i, reagera väldigt starkt på obehagliga saker.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Hur hanterar C läskiga uppdrag fast hen är rädd?
3. Vad saknar C mest med Lillö?

Riddare D

Hen är väldigt osäker på sig själv och hen tycker inte att hen är värd att vara en riddare men hen döljer det genom att bete sig som att hen tycker att hen är bättre än alla andra.

Egenskaper: Osäker, övertänkande, intelligent.

Hens berättelse: Hen kom från en by i Nordöstantill där en lär sig att en inte ska tro att en är något, att gruppen är det viktigaste. Detta gjorde att hen fick väldigt dåligt självförtroende. Hen hanterar sin osäkerhet genom att bete sig som att hen ser sig som bättre än alla andra. Hen blev en riddare för att hjälpa andra.

Hen tycker att: Riddarnas främsta uppgift är att hjälpa folket.

Hen låtsas vara: Väldigt väldigt självsäker.

Hen är egentligen: Väldigt osäker på sig själv och hens värde som riddare.

Saker karaktären skulle kunna göra: Klaga på att andra gör saker dåligt utan att våga göra det själv, prata om hur bra hen var på något uppdrag.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad är det som gör att D inte vågar vara sig själv?
3. Hur kan hen komma ur sitt negativa beteende?

Riddare E

Hen vill verkligen hjälpa till i riddarnas arbete men hen vågar inte göra det eftersom hen är för blyg.

Egenskaper: Blyg, kreativ, osäker, övertänkande, hjälpsam.

Hens berättelse: Hen kom från Menea, den ö där mycket utbildning sker och båda hens föräldrar är lärare. Hen har alltid varit väldigt duktig på att lösa problem men hen vågar aldrig berätta om sina idéer för någon annan eftersom alla omkring hen alltid varit mycket bättre, både syskon och vänner. När hen blev en riddare hoppades hen att saker skulle förändras men hen har knappt blivit mindre blyg alls.

Hen tycker att: Det viktigaste för en riddare är att skydda Leåniens folk.

Hen låtsas vara: En person som inte har så mycket att säga och inte vill vara delaktig.

Hen är egentligen: Väldigt hjälpsam och kreativ.

Saker karaktären skulle kunna göra: Försöka komma med förslag men inte våga, försöka hjälpa andra.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Hur kan E bli mer självsäker?
3. Vad önskar E att hen skulle våga allra mest?

Riddare F

Hen betar sig som att hen är väldigt tuff och hen kan ofta vara aggressiv mot andra men hen är egentligen ganska känslös och är bara tuff för att hen upplever att det är så hen borde vara.

Egenskaper: Känslig, inåtvänd, aggressiv, orolig.

Hens berättelse: Hen kom från en stad som ligger en liten bit ifrån huvudstaden Leånia. Hen har alltid varit en orolig person men hens familj har alltid talat om att hen borde vara tuffare. För att hantera allt deras prat blev hen en riddare. Som riddare har hen sett till att vara den som hens familj alltid velat att hen ska vara, en tuff och aggressiv person, trots att hen är väldigt orolig av sig.

Hen tycker att: Det viktigaste som finns är att Leåniens folk ska vara säkra.

Hen låtsas vara: Tuff och aggressiv.

Hen är egentligen: Känslös

Saker karaktären skulle kunna göra:

Bli arg på andra för saker som går fel, reagera starkt på saker med en aggressiv attityd, se sur ut.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. På vilka sätt har Fs familj fått hen att känna att hen borde vara tuffare?
3. Varför gjorde de så?

Riddare G

Hen ses som självisk av många och hen betar sig som att hen är värd allt men det beror på att hen känner att det aldrig blir hens tur.

Egenskaper: Osäker, ambitiös, hjälpsam.

Hens berättelse: Hen kom från Passagen, området där de flesta hantverkare bor och hens föräldrar var hantverkare med en stor verkstad. Hen har många syskon men hen var yngst. Syskonen fick åka ut i landet för att lära sig om olika hantverk och ta över hens föräldrars butik men hen fick ingenting. Inte ens när hen blev riddare fick hen uppskattning av hens föräldrar. Även bland riddarna känner G att hen aldrig får de häftiga uppdragen och att hen inte får den uppskattning hen förtjänar. På grund av det har hen tagit på sig en väldigt självisk attityd fast hen är ganska osäker.

Hen tycker att: det viktigaste är att Drottningen är säker.

Hen låtsas vara: en person som ser sig som bättre än alla andra.

Hen är egentligen: en ganska orolig person som längtar efter att någon verkligen ska se hen.

Saker karaktären skulle kunna göra:

Klaga på att andra gör saker dåligt, prata om hur duktig hen var på något uppdrag och hur dåliga andra är.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad tänker G ska hända när hen får den uppskattning som hen känner att hen förtjänar?
3. Vad gjorde hens föräldrar för hantverk?

Riddare H

På grund av att hen kommer från en liten by har hen länge blivit sedd som korkad och därför betar hen sig så.

Egenskaper: Glad, social, orolig.

Hens berättelse: Hen kom från en liten by långt ute i skogen på Österö till huvudstaden Leånia när hen var ganska liten. När hen kom till Leånia antog de omkring hen att hen skulle vara korkad eftersom hen kom från mitt inne i skogen. Hen blev en riddare eftersom hen vill hjälpa andra, men efter att ha blivit behandlad som att hen var korkad så länge hade hen börjat bete sig som att hen var korkad och hen fick bara bli riddare för att hen är stark.

Hen tycker att: riddarnas viktigaste uppgift är att skydda folket.

Hen låtsas vara: korkad.

Hen är egentligen: precis lika smart som alla andra.

Saker karaktären skulle kunna göra: Inte förstå vad som händer, säga dumma saker, muntra upp andra.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Hur var det i byn där H bodde först?
3. Varför flyttade hens familj till Leånia?

Riddare I

Hen är en glad och hjälpsam person men hen ljuger ofta om saker hen gjort innan hen blev riddare för att få uppmärksamhet.

Egenskaper: ljuger ofta, glad, naiv, omtänksam.

Hens berättelse: Hen kom från en liten by på Nordö och hen har alltid varit alldeles vanlig. När hen blev en riddare kände hen att hen borde vara häftigare än hen egentligen är, att hen borde vara en person som gjort massa häftiga saker så hen började ljuga. Hen pratar om massa saker hen gjort som till exempel att hen klättrat upp för alla Leåniens berg.

Hen tycker att: riddarnas viktigaste uppgift är att skydda Drottningen.

Hen låtsas vara: en person som har gjort en massa häftiga saker.

Hen är egentligen: en person som ljuger för att få uppmärksamhet.

Saker karaktären skulle kunna göra:

Börja prata om något häftigt hen gjort, påstå att hen skulle göra saker bäst eftersom hen gjort massa häftiga saker.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad är hen allra mest rädd för?
3. Vad är hen mest stolt över?

Riddare J

Hen pratar väldigt mycket för att dölja att hen känner att hen aldrig har något intressant att säga.

Egenskaper: Engagerad, hjälpsam, pratglad.

Hens berättelse: Hens föräldrar är handelsresanden, så under hela hens liv har de rest runt genom landet. Detta har gjort att hen verkligen känner och tycker om alla Leåniens områden. Det är därför hen blev en riddare, för att hen älskar Leånien och vill att alla som lever där ska ha ett lyckligt liv. Hen tycker dock att det känns som att inget hen säger är intressant för någon annan och därför försöker hen hela tiden prata väldigt mycket för hen tänker att då kommer hen väl något av allt hen säger vara intressant.

Hen tycker att: det viktigaste som finns är att se till att alla i Leånien har det bra.

Hen låtsas vara: en person som verkligen tycker om att prata

Hen är egentligen: en person som tänker att inget hen säger är intressant.

Saker karaktären skulle kunna göra: Börja prata om något helt annat än de resten pratar om, försöka hjälpa andra, börja prata med någon som sitter själv.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad har fått hen att känna att inget hen säger är intressant?
3. Vad sålde hens föräldrar på deras resor?

Riddare K

Hen är en väldigt glad och hjälpsam person men hen har insett att hen inte längre vill vara en riddare.

Egenskaper: Glad, hjälpsam, naiv, grubblande.

Hens berättelse: Hen kommer från Drakonia, Österös största hamnstad. I hela hens liv har hen velat bli en riddare men nu när hen har nått den drömmen längtar hen hem till sin familj och hur hens liv var innan hen kom till huvudstaden. Hen vågar dock inte berätta det för någon eftersom hen är rädd att andra ska bli arga.

Hen tycker att: det viktigaste som finns är att skydda Leåniens folk.

Hen låtsas vara: nöjd med att vara en riddare.

Hen är egentligen: Egentligen vill hen inte vara en riddare längre.

Saker karaktären skulle kunna göra: Låtsas vara överdrivet glad över att göra riddarsaker, vara snäll och hjälpsam mot andra.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Hur var hens liv i Drakonia?
3. Vem saknar hen mest?

Riddare L

Hen tycker verkligen om drakar och det är därför hen blivit en riddare. Hen döljer dock det eftersom hen insett att det inte är accepterat bland riddarna att bry sig mer om drakar än om människor.

Egenskaper: Lojal, glad, pratsam, beskyddande.

Hens berättelse: Hen kom från Nordöstantillbukten, området där de flesta drakarna bor och hen blev en riddare för att kunna skydda drakarna. Hen bodde på en gård med sin familj och det kom ofta förbi drakar som hade blivit tämjda av riddare. När hen blev kallad för att lösa problemet med att Leåniens folk blivit fyllda med hot och hat var hens första tanke att det kan betyda att människor börjar ge sig på drakar och därför tycker hen att det är otroligt viktigt att de ser till att det blir frid i Leånien igen.

Hen tycker att: Riddarnas viktigaste uppgift är att ta hand om drakarna.

Hen låtsas vara: en person som bryr sig lika mycket om alla Leåniens varelser.

Hen är egentligen: en person som allra mest bryr sig om drakarna

Saker karaktären skulle kunna göra: prata om drakar, hjälpa andra, försöka muntra upp andra.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad är det med drakar som gör att L tycker om dem så mycket?

Riddare M

Hen växte upp i ett fattigt hem vilket hen verkligen skäms för. Hen låtsas därför att hens familj har det väldigt gott ställt.

Egenskaper: Snäll, osäker, pratglad.

Hens berättelse: Hen kommer från en liten by på Västerö och hennes familj har alltid haft det svårt. Hen ville verkligen göra något med sitt liv och lyckades bli en riddare. Men i slottet som är fullt av dyra saker skäms hen otroligt mycket över sin bakgrund och hen har därför börjat hitta på historier om att hen växt upp i en rik familj.

Hen tycker att: Riddarnas viktigaste uppgift är att se till Drottningens bästa.

Hen låtsas vara: en person som kommer från ett rikt hem.

Hen är egentligen: en person som kommer från ett fattigt hem.

Saker karaktären skulle kunna göra: Börja prata om sin fina familj, försöka visa sig bättre än andra, klaga på saker.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad tror hen kommer hända om folk får veta om hens bakgrund?
3. Hur var det där hen växte upp?

Riddare N

Hen betar sig som att hen är ser sig som bättre och finare än alla andra eftersom hen blivit behandlad som att hen ser ner på andra.

Egenskaper: Social, bekräftelsesökande, lojal.

Hens berättelse: Hen kommer från en fin familj i huvudstaden Leånia. Hen har alltid haft vänner som inte haft det lika bra ställt som hen och de har antagit att hens uppväxt gjort hen högfärdig. När alla behandlade hen som att hen var högfärdig blev hen så. Att alla sett hen som en dryg person som ser ner på andra har även gjort hen ganska osäker på sig själv.

Hen tycker att: Riddarnas viktigaste uppgift är att skydda Leåniens folk.

Hen låtsas vara: väldigt högfärdig.

Hen är egentligen: ganska osäker och snäll.

Saker karaktären skulle kunna göra: Klaga på andra, prata om sin fina familj, prata om att hen skulle kunna göra saker bättre än andra gör saker.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Hur var hens familj?
3. På vilket sätt visade hens vänner att de såg henne som högfärdig?

Riddare O

Hen är en väldigt trevlig person. Hen blev en riddare eftersom hens föräldrar ville att hen skulle bli det men egentligen vill hen bli trädgårdsmästare.

Egenskaper: Snäll, pratglad, charmig.

Hens berättelse: Under hela hens uppväxt har hens föräldrar sagt att hen ska bli en riddare men egentligen har hen alltid älskat att ta hand om växter och hen skulle vilja bli trädgårdsmästare. Hen blev riddare för att göra sina föräldrar glada och även fast hen tycker om att hjälpa Leåniens folk så skulle hen hellre vara en trädgårdsmästare.

Hen tycker att: Riddarnas viktigaste uppgift är att ta hand om folket.

Hen låtsas vara: en person som tycker om att vara riddare

Hen är egentligen: en person som vill vara en trädgårdsmästare.

Saker karaktären skulle kunna göra: Hjälpa andra, försöka muntra upp andra, inte vara lika pepp på att prata om tidigare uppdrag som de andra.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Varför ville hens föräldrar att hen skulle bli en riddare?
3. Vad är det som gör att hen tycker så mycket om växter?

Riddare P

Hen är väldigt rädd för att det ska visa sig att hen inte är en bra riddare men för att dölja det betar hen sig som att hen är jättepepp på allt som riddarna ska göra.

Egenskaper: Orolig, pålitlig, snäll.

Hens berättelse: Hen växte upp på Nordön och hens föräldrar jobbade i gruvan där. Hen var alltid väldigt rädd för gruvan och under hens barndom sa hens familj alltid till hen att hen var alldeles för feg och att hen aldrig skulle kunna bli en bra riddare. När hen ändå lyckades bli en riddare var hen jätterädd att de andra riddarna skulle se ner på hen.

Hen betar sig därför som att hen alltid är jättepepp för att hen tänker att en bra riddare är så.

Hen tycker att: Riddarnas viktigaste uppgift är att skydda Drottningen.

Hen låtsas vara: jättepepp på allt.

Hen är egentligen: väldigt orolig.

Saker karaktären skulle kunna göra: prata "för" högt, prata om hur kul hen tycker allt är, prata mycket med andra, använda väldigt stora rörelser när hen pratar.

Frågor till dig som spelare:

1. Vad är hens största dröm?
2. Vad var det med gruvan som skrämde hen?
3. Hur tänker hen att den perfekta riddaren är?

Inlajvdokument

Riddarna av Leänien ed

En riddare av Leänien vill alltid Leänien och alla dess invånares bästa.

En riddare av Leänien är trofast, ärlig och modig.

En riddare av Leänien skadar aldrig en drake om det inte är absolut nödvändigt.

En riddare av Leänien hedrar och skyddar alltid Leänien natur.

En riddare av Leänien lyder sin drottning.

Den vråldriga magin är alltid redo att hjälpa de som ber den, men endast de som anses värdiga, endast de visa nog att be om det som verkligen behövs kan frammana magin. Ingen som visar ett falskt jag kan kalla på magin, för den har ännu inte funnit sig själv och sin visdom. Endast den som är helt och hållet sig själv lyssnar magin på. Magin verkar för kärlek och endast kärlek. Magin fyller Leänien och finns alltid där men hjälper bara när människor ber om det.

Magin är kärleksfull och sprider kärlek, magin finns för att hjälpa människorna att sprida kärlek. Men magin lyssnar endast till den som älskar sig själv och den en är. Magin lyssnar endast på den som vågar vara den den är. Magin gör vad den än blir tillsagd. Magin finns för att tjäna Leänien och se till att Leänier för evig tid ska leva i frid. Människorna kan be magin om vad som helst, men när en fått vad en önskat kan en inte kontakta magin igen.

*En mask som skyddar ditt sanna jag från världen
håller dig även borta från magins hjälp, ty magin
lyssnar endast till den som lyssnar till sitt eget
hjärtas röst. Den som fränhåller världen sitt sanna
jag kan inte frammana magin.*

*Inte heller kan den som redan blivit given vad den
önskar få hjälp av magin igen.*

Vi ber! Gör inte ritualen! Drottningen ljugar för er, det hon beskriver som oresonligt hot och hat är en revolt mot henne eftersom hon tar alldeles för mycket skatt, så att vi svälter och eftersom hon aldrig löser våra problem. Hon bryr sig bara om sig själv och hennes hov! Snälla, be istället magin att stoppa Drottningens tyranni, att åter göra henne god! Det finns de bland oss som säger att om ni ber magin att göra oss fridfulla och goda kommer vi aldrig kunna protestera mot de orättvisor som drabbar oss.

Att be om frid över Leánien skulle endast stilla vår revolution och binda oss vid svält och lidande. Vi ber er, tro på oss, hjälp oss.

