

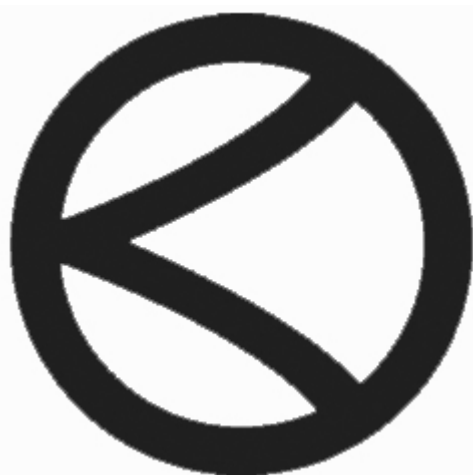
Regler och off-information

In-lajv och off-lajv

Off-lajv är allt som inte fanns under medeltiden, som till exempel moderna kläder, mobiltelefoner, TV-spel, datorer etc. In-lajv är kanske inte så förvånande motsatsen till off-lajv och menar allt som fanns under medeltiden (eller motsvarande fantasyvärld).

Allt ljud måste också vara in-lajv på lajvet. Du kan som exempel inte ställa dig på torget i en by på ett lajv och prata om det senaste dataspel.

Det finns en såkallad off-runa som kan användas för att markera att något är off-lajv. Om du till exempel har en tandborste gömd i liten lädersäck, så kan du sy fast en off-runa utanpå säcken, för att exempelvis inte tjuvar ska få för sig att den innehåller in-lajvpengar. Off-runan ser ut på följande vis:



Om man till exempel behöver ha sin astma-medicin med sig på lajvet så går det självklart bra, men om du vill ta den med dig då du lämnar ditt läger rekommenderar vi att du förvarar den i en liten in-lajvpåse med en off-runa på.

Det finns också ett såkallat off-tecken. Off-tecknet är att du håller en knuten näve ovanför ditt huvud. Detta innebär att "du inte finns". Alltså att du inte deltar i lajvet just då och därför ska ignoreras. Off-tecknet kan till exempel användas av arrangörer som ska placera ut något intrigföremål och då inte vill bli överfallna av orcher.

KP-system

KP står för kroppspoäng.

På våra lajv använder vi ett såkallat KP-system. Detta fungerar på så sätt att alla roller har 2 KP om inte en arrangör uttryckligen säger något annat. Din KP gäller för hela kroppen.

Att bli skadad fungerar på följande sätt. Alla vapen tar 1 KP i skada när de träffar i armar eller ben och tar 2 KP i skada när de träffar i mage, bröstorg eller rygg. Man ska undvika att

träffa huvudet och skrevet, men om man skulle träffa mot något av dessa områdena av misstag gills ändå träffen.

När du har 0 KP eller mindre blir man nedgjord. Även om du får en attack som inte gör dig nedgjord, så ska du spela på den. Alltså om du får en stor klubba slungad i ena armen på dig så lär du falla ihop även om du har 1 KP kvar.

Skadade kroppsdelar (kroppsdelar där du har fått träffar som har inneburit att du har 1 KP kvar men som alltså inte har gjort dig nedgjord) är oanvändbara. Alltså tappar du eventuella vapen du håller i handen om du får en träff i denna arm så länge du inte har någon rustning som skyddar.

- Rustningar

Effekten av rustningar räknas ihop totalt. Rustningars KP läggs till din egen KP.

Det finns fyra olika klasser på rustingar och dessa är lätt, medel, tung och mycket tung. Lätt ger dig 1 KP, medeltung 3 KP, tung 5 KP och mycket tung 7 KP. Arrangörer avgör från fall till fall vad din rustning klassas som. När en rustning bedöms så bedöms inte bara själva rustningen utan också hur mycket vaddering i du har under rustningen, eftersom rustningar i verkligheten är mer eller mindre värdelösa utan någon vaddering under, då krosskadan kan vara mycket omfattande för tyngre vapen.

Stridsregler

- Nedgjordhet

När du blir nedgjord blir du först medvetslös tills striden är över och lämnar sedan platsen på följande vis:

1. Först lämnar de som vann striden platsen och tar med sig alla sina skadade (nedgjorda). Under denna tid kommer alla som tillhörde den förlorande sidan vara medvetslösa. Vid detta tillfälle bör eventuell likplundring ske.
2. När alla som tillhörde den vinnande sidan är utom synhåll kan de som tillhörde den sida som förlorade lämna platsen.

Efter att ha blivit nedgjord måste du först gå hem till ditt läger. Sedan kommer du vara ”allvarligt skadad” tills 1½ halv timme har gått och efter denna tid är du helt återställd. Under den tiden du är allvarligt skadad kommer du inte kunna göra något ansträngande som att springa eller strida. Alltså är det fullt möjligt att kunna prata och gå (svagt haltande) under tiden du är allvarligt skadad.

Eftersom även vadderade vapen kan göra ont så tänk på att inte slå onödigt hårt. Bara för att du tar i allt du har innebär det inte att du gör mer i skada. Det räcker alltså med att markera.

Om du under en strid har blivit träffad x antal gånger, men fortfarande har 1 eller mer KP kvar kommer du att uppnå din maximala KP efter att ha varit i ditt läger i 10 minuter.

In-lajv säger man inte *göra någon nedgjord*, utan man säger istället saker som tillexempel *såra någon allvarligt*.

Exempel:

Harald och Sigfrid duellerar, Sigfrid har två dolkar och Harald har ett svärd. Båda har 2 KP (alltså inga rustningar).

Harald hugger först Sigfrid i hennes ena arm – Sigfrid förlorar 1 KP och tappar kniven som hon håller i den armen. Sigfrid hugger sedan Harald över bröstet – Harald förlorar 2 KP, faller ihop och blir nedgjord.

Efter striden ger sig Sigfrid av tillbaka till sitt läger och återfår där 1 KP efter 10 minuter. Alltså har hon nu fått tillbaka sin maximala KP, nämligen 2. När Sigfrid är utom synhåll ger sig Harald iväg från platsen mot en magiker han känner till i byn.

- Helning

Det finns endast ett sätt att läka snabbare än de normala 1½ timme och detta sätt är att uppsöka en magiker som utför en helningsbesvärjelse över dig.

Om du vill att din roll ska kunna utföra helningsbesvärjelser måste du skriva det i din rollbeskrivning och sedan är det upp till arrangören att godkänna eller inte godkänna det. Att utföra en helningsbesvärjelse görs på så sätt att du sätter en hand på den skadade kroppsdelens och uttalar ordet *vigoratus*.

När man har blivit helad halveras den tid som återstår tills man har läkt (alltså av 1½ timme om man blir helad direkt efter striden). Det går att utföra helningsbesvärjelser över sig själv.

Exempel:

Harald som tidigare blev skadad i en duell med Sigfrid lyckas med hjälp av 5 galéer övertala magikern att hela honom.

Magikern sätter sin hand på bröstet på Harald och säger *vigoratus*. Det har gått 10 minuter sedan duellen, vilket innebär att Harald från och med nu kommer att vara fullt återställd efter 40 minuter.

Harald tackar och ger sig av mot värdshuset för att där lugnt återhämta sig.

- Knockning

Knockning innebär att man stöter till en person i ryggen med nacken (den vadderade delen nedanför handtaget på sitt vapen). Knockning gör den knockade personen omedelbart medvetslös tills den som knockade honom har lämnat platsen. Efter att ha blivit knockad glömmar man bort de senaste 5 sekunderna. Det är strängt förbjudet att knocka en person med knytnävar, pinnar eller andra föremål, så om du blir utsatt för detta ska berätta för en arrangör som sedan kan tillrättavisa personen som försökte knocka dig.

In-lajv talar man inte om att *knocka* utan säger istället saker som till exempel *slå honom medvetslös*.

Eftersom rollen till den som har blivit snittad dör ska man endast snitta personer i nödfall då det aldrig är särskilt kul att bli tvungen att byta en roll som man kanske har lagt ner många timmars arbete på.

- Snittning

Att snitta en person innebär att dens roll kommer att dö. En död roll är alltså helt död och inte bara allvarligt skadad som när man blir nedgjord. Därför måste du byta roll om din roll dör. Om du blir snittad ska du uppsöka en arrangör för att dels avgöra om snittningen är giltig och hitta på en ny roll om så är fallet.

När man talar om snittning in-lajv säger man inte *snittning*, utan man använder ord som *döda* eller *avrätta* istället.

Man snittar genom att försiktigt dra sitt vapen mot en persons hals och viskar samtidigt *snitt* i dens öra. För att en snittning ska kunna gå att genomföra får ingen eventuell rustning skydda halsen. Snittning får endast ske vid dessa två tillfällen:

- Dels får det ske om den snittade är med på det, alltså om både den som snittar och den snittade har kommit överens om det innan eller under lajvet genom exempelvis en intrig.
- För det andra får snittning ske om den snittade själv har snittat en annan roll och blir dömd till döden i en in-lajv domstol eller motsvarande. Viktigt är dock att man endast får döma en person till döden om denna person har utfört en snittning eller om personen är med på det. Detta innebär att det inte går att döma en person till döden oavsett hur många personer han har gjort nedgjorda eller knockat så länge han inte är med på det.

- Dömd till skada

Det går att bestraffa personer genom att ge dem fysiska in-lajv straff. Dessa måste alltid vara godkända av en arrangör för att få genomföras.

Man kan till exempel ”skära av hälsenan” på en person som då kommer att halta svagt och inte kunna springa under resten av lajvet. Bestraffningar som dessa måste vara straff för någon typ av brott och komma från en lagman, byhövding eller liknande. Det är alltså inte tillåtet för den vinnande sidan att efter en strid skära av hälsenorna på nedgjorda fiender.

Fångar

Det går att ta fångar så länge den tillfångatagne inte säger ifrån – om den tillfångatagne gör det ska han omedelbart släppas.

Förgiftning

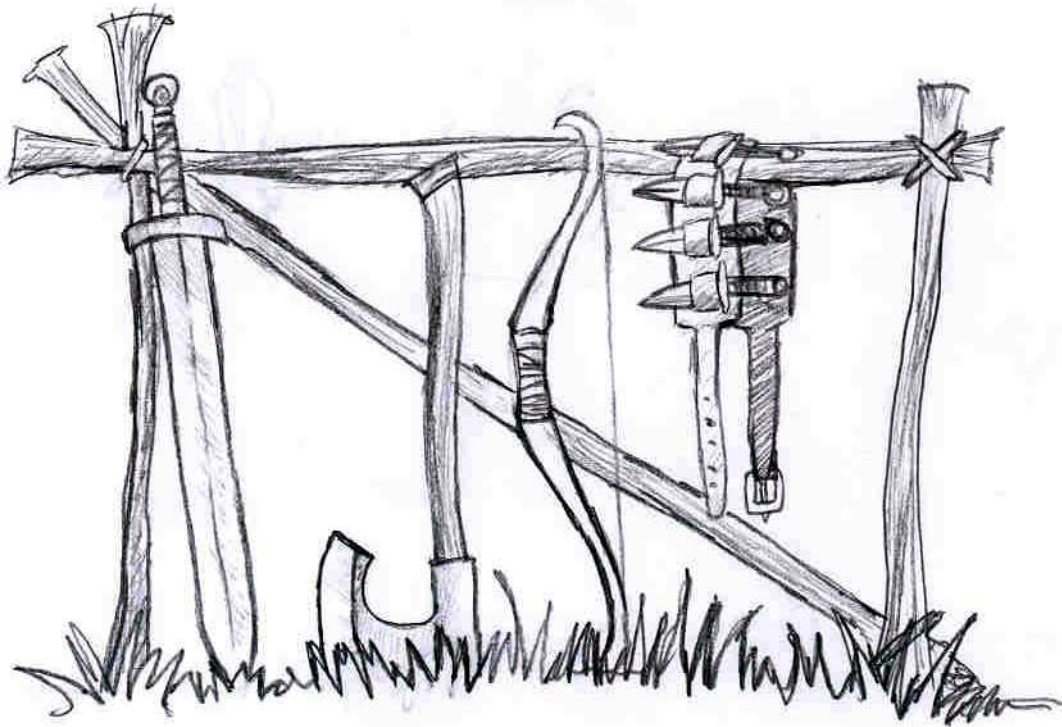
Det går att förgifta mat och detta gör man genom att genom att kraftigt översalta den. Alltså blir du förgiftad om du märker att maten du äter är mycket salt.

Först blir du medvetslös i 30-60 sekunder, dock kan du bli väckt tidigare. Efter medvetslösheten blir du svårt sjuk fram tills en magiker har helat dig, dock minst ½ timme. Under tiden du är svårt sjuk kan du inte röra dig utan hjälp och du kommer endast kunna tala mycket sakta och hest. Om man vill får man självklart själv lägga till fler symptom för stämningens skull.

Vapen

- Närstridsvapen

Hela vapnet ska vara vadderat utom handtaget. Det måste finnas en vadderadnock nedanför handtaget. Arrangörer kommer bedöma detta mer exakt på lajvet, men en tumregel är att alla vapen som är längre än 1,2 meter bör hållas med två händer. Utanför vadderingen måste vapnet vara täckt av latex. Inga vapen med silvertejp istället för latex tillåts.



- Pilbågar och pilar

Pilbågar får inte vara så starka att pilar avskjutna på minst en meters avstånd kan skada eller göra alltför ont.

På pilar ska det finnas minst 3 cm vadering och en femtioöring (för att förhindra att pinnen går igenom vaderingen) längst fram framför pinnen. Vi rekommenderar att du även har placerat en kork framför pinnen.

Alkohol och rökning

Det råder totalt alkoholförbud på våra lajv och om man bryter mot denna regel avvisas man från lajvområdet utan några varningar. Rökning kan ske, men då utanför lajvområdet i till exempel ett off-läger.

In-lajv våldtäkter

Det råder totalförbud mot såkallade in-lajv våldtäkter. Alla som bryter mot denna regel avvisas omedelbart från lajvet av arrangörer utan några varningar. Arrangörers beslut går inte att ifrågasätta.

Tält

Alla tält på lajvområdet måste se medeltida ut på utsidan. Inuti tälten får man själv bestämma om man vill att det ska vara in-lajv eller off-lajv. Det kommer dock på de flesta av våra lajv gå bra att sova i vanliga campingtält utanför lajvområdet i till exempel ett off-läger.

Stölder

Det finns två olika sorters föremål som är okej att stjäla in-lajv och dessa är galéer (gamla svenska öresmynt) och intrigföremål från arrangörerna (exempelvis ”ädelstenar”, ”dokument” eller ”hemliga pergament”). Det går att ta med egna föremål som dessa, men i så fall måste en arrangör godkänna att du använder dem. Alla dessa föremål måste återbördas till en arrangör när lajvet avslutas. Det är alltså aldrig tillåtet att ta med sig något från lajvet hem som man inte hade med sig dit.

Personliga föremål som till exempel kläder, mat, in-lajv vapen och accessoarer får inte stjälas utan ägarens uttryckliga tillstånd.

Det finns dock ett undantag angående personliga ägodelar och det är vapen. Så länge vapnet är inom synhåll för ägaren är det okej att använda personens vapen – så länge vapnets ägare inte säger ifrån, alltså måste du omedelbart lämna tillbaka vapnet om ägaren gör detta.

Det går alltså att till exempel använda en tillfångetagen persons vapen för att försvara lägret där du håller honom fången mot rövare, men du kan inte använda vapnet för att angripa rövarens läger.

Om man använder en annan persons vapen och detta går sönder är man skyldig att ersätta det med en betalning som vapnets ägare tycker är skälig. Arrangörer kan hjälpa till att lösa eventuella tvister som uppstår om detta. Allt som inte återbördas till sin rätta ägare efter lajvet polisanmäls.

In-lajv valuta

De värdesaker som går att använda in-lajv är ädelstenar (exempelvis stenar sprejade med gul färg) och galéer (1 öres, 2 öres och 5 öres mynt). Alla typer av värdesaker måste vara godkända av en arrangör för att få användas in-lajv. Detta innebär att du inte kan komma med en säck 5 öres mynt från din farfar och säga att alla dessa tillhör din roll som egentligen är en utfattig bonde. Dock kan vi vara intresserade att för föreningsräkning köpa in öresmynt för att använda på våra lajv.

Saker som man kan använda ädelstenar och galéer till är bland annat mutor och att anlita livvakter eller Släktet. Galéer kan också vara bra att ha om ens roll skulle bli dömd till böter.

Alla ädelstenar ska återlämnas till en arrangör vid lajvets slut om de inte tillhör dig.

Exempel:

Alf hade två ”ädelstenar” som tjuven Gelamil under ett lajv beställd honom på. Senare under lajvet blev Gelamil nedgjord då en grupp rövare anföll honom.

När lajvet var slut visste inte rövarena vem ädelstenarna egentligen tillhörde, så de lämnade in ädelstenarna till en arrangör. Alf ville ha tillbaka sina ädelstenar, så han gick när lajvet var slut till en arrangör som återbördade hans ädelstenar till honom.