

# ETERNER SÄGNER FRÅN ETERNER

PRESENTERAR

SINA

# LAJVREGLER



# ALLMÄNNA REGLER

*Regler som kvickt får dig utslängd från lajvet om du inte följer: att följa lagar, att undvika skogsbränder, att hålla djur i koppel*

## Reglernas grundstenar

- På Eterna så gäller självklart Svea Rikes lag framför alla lajv-regler
- Eterna är ett drog- och alkoholfritt lajv, blir du påkommen med någonting sådant så kommer arr att sparka ut dig från området. Detta inkluderar tid som spenderas offlajv på lajvområdet, exempelvis kvällen innan det börjar, eller under offtillfällen under pågående lajv. Drick inte alkohol på lajvområdet. Tobak är tillåtet inlajv om det konsumeras via pipa.
- Respektera varandra och varandras ägodelar men var inte rädd för att ta kontakt och lajva fysiskt, det är t ex ok att skrika och vara arg inlajv.
- Eternakampanjen görs av en ideell arrangörsgrupp. Du lajvar på egen risk.

Viktigast av allt: ARRANGÖRERNAS ORD ÄR LAG

## Egendom och stöld

Det är tillåtet att för lajvets varaktighet ta andras inlajv-egendomar och inlajv-pengar. Rör aldrig offlajv-saker eller dito pengar. Ifall du ska stjäla eller lägga beslag på något, skilj så gott du kan på den utrustning som är symbolisk viktig, och på den som det bara är dumt att bry sig om. Exempelvis bör man inte ta någons matsked eller vedyxa eller tygbitar, däremot är flaggor, hjälmar, tabarder, svärd, sigill, kontrakt, och annat, lämpligt byte.

Stjäl aldrig:

- Kläder
- Tält
- Sovsaker
- Mat

Det du hanterar under lajvet har du och bara du ansvar för. Har du sönder någonting som inte är ditt så måste du ersätta ägaren.

## Eldning

Eldning får endast ske i en av arr godkänd eldstad, det är tillåtet om man frågar först att göra egna, om de hinner grävas och godkännas innan lajvstart. När du har eldat klart eller lajvet slutat så ska eventuella gropar ska vara igenfyllda, stenar, kol och aska någorlunda spridda i skogen eller nedgrävda. Det ska inte synas tydligt att platsen använts som eldstad.

Eldförbud kan råda i kommunen under lajvet. Detta ska respekteras och omfattar i så fall allt utom eldstäder och ljus i slutna lyktor. Det omfattar i synnerhet facklor.



## Djur

Vi uppmuntrar deltagare att ta med sig djur på lajven, förutsatt att det är djur som finns i Eterna. Vänligen lämna leguan och giraff hemma.

Tänk på att det är du som är ansvarig för djuret under lajvet och om det skulle bita, klösa, stänga, förgifta eller äta upp en annan deltagare eller ett annat djur så måste du omedelbart avlägsna det från området, ta hand om den som drabbats och underrätta arr.

Hundar är tillåtna men bör hållas kopplade. Om hunden är okopplad finns risken att den frivilligt eller ofrivilligt betar sig närgånget mot allergiska eller hundrädda människor. Om detta händer (att någon annan lajvare upplever obehag för hundens skull) kommer hunden att behöva vara kopplad resten av lajvet. Det rekommenderas att hålla hunden kopplad kring hus och tältläger, och ha den fri bara vid det egna tältet och i skogen.

## Sexualitet och sexuellt våld

Det är på Eterna inte tillåtet att gestalta en våldtäkt eller några som helst andra former av sexuellt våld.

All annan fysisk kärlek där båda parter OFFLAJV sagt ja, är givetvis inget som arrangörsgruppen lägger sig i. Tänk på att man inte behöver röra vid varandra för att INLAJV ägna sig åt sex eller dylikt.



# ATT HANTERA GRÄNSEN IN/OFF

*Regler för sånt som gränsar mellan in och offlajv: vad varje lajvare måste veta om hur man ska hantera magi, skador, döende, läkning, rollbyten och gifter*

## Magi

Magi finns.

Du kan **INTE** använda magi.

Du kommer aldrig att behöva "låtsas" att du ser magi. Ingen kommer alltså att säga till dig något av typen, "off, du är hypnotiserad, du måste berätta allt för mig, sedan glömmet du allt som hänt den senaste kvarten".

När du ser magi under lajvet så kommer det att märkas att det är magi.

Även om du har sett magi, exempelvis döda personer som blir levande igen, så är det inte säkert att det var magi. Men OM du ser något sådant, eller grön rök från elden, eller hör spökens tjut i skogen, eller ser en flygande häst, så gör du bäst i att anta att det är magi, och rollspela, eller tro att du håller på att bli galen. Inlajv.

## Språkbruk

Vi väljer att ha överseende med användandet av moderna ord på lajv, det är svårt att träna bort en livstid av språkbruk. Men vi älskar *ambitionen* att prata på ett sätt som känns gammaldags!

De som så vill kan tänka på att undvika ord som: Tja, Okej, Kille, Tjej, och så vidare. Latin används i Eterna som lärdomsspråk, men engelska vill vi inte höra alls. Modern slang som "japp", "najs", "typ asså bah", "lol" med mera, hör inte heller hemma i Eterna. Detsamma gäller för svärord som "Fan", "Satan" osv. som tydligt syftar på kristen religion. Iudaskulten har inget med kristendomen att göra.

## Död och rollbyten

Se till att aldrig vara inlajv-avsvimmad eller död när ingen vet att du är där. Det är tillåtet att "mirakulöst få tillbaka medvetandet och hasa sig till utkanten av ett läger för att där svimma igen".

Din karaktär är inte död såvida arr inte säger annat. Oavsett hur stora skador din roll fått, bör en arrangör säga sitt om du verkligen dött eller bara blivit svårt skadad, eftersom helt vettlöst dödande av andra roller inte godkänns.

Grundläggande i dessa regler är att varje rollperson har ett antal Hälsopoäng (HP) som tickar ner om man blir skadad. Om man inte har någon rustningar har man **1** HP och förlorar alltså detta vid första träffen i strid. Fler HP fås genom att bära rustning. När man har 0 HP är man inte död utan avsvimmad, och det är i det läget en arrangör måste avgöra om du är död eller inte. Om du är det beror på skadornas omfattning, och hur motiverat det var att du blev skadad. Hur mycket du eller arrangörerna gillar rollen i sig, påverkar inte om du överlever.

Om du **PLANERAR** att döda en annan karaktär skall du i möjligaste mån få ett godkännande av arrangörsgruppen för detta på förhand. Dödande av andra roller är sällan den bästa lösningen på inlajvproblem, varken för din egen roll eller för lajvet som helhet.



Om din roll mot förmodan dör, eller du av annan anledning måste byta roll, så infaller en "karenstid" innan du kan återkomma till lajvet. Denna tid varar i minst tre timmar, men ofta till natten så att du kan byta till en ny roll vid nästa gryning. En arrangör måste alltid prata igenom den nya rollen grundligt, och vilken ny roll du kan ta hänger på vilken utrustning som kan skaffas fram åt dig. En "genväg" till att återvända till lajvet är om fler människor än du för tillfället väntar vid offen på att återkomma till spel. I sådana fall kommer ni att skrivas in som nya roller i en grupp med en för ändamålet förberedd och färdigskriven intrig. Detta är dock inte lämpligt om de som ska återvända till lajvet också förut varit i samma grupp.

Det viktigaste att minnas när man återvänder i en ny roll är att man ska hålla sig borta från den gamla rollens affärer, så långt det är möjligt. Det är därför mycket passande att helt byta klan när man dör.

När du kommer tillbaka som en ny roll så måste du ha en röd bindel knuten väl synligt runt ena armen för att alla ska se att det är en ny roll som kommer och inte din gamla i nya kläder.

## Läkning och skador

Din rollperson kan inte dö i strid, däremot kan man bli skadad och/eller försatt ur stridbart skick. Se även stridsreglerna nedan. När du blir försatt ur stridbart skick så kan du inte fortsätta slåss eller förflytta dig, och måste lägga dig ner och spela skadad eller svimma på ett realistiskt sätt. Det fortsätter du med tills du får hjälp. När du får det måste någon se till dig, till att börja med att kontrollera om du lever, och om du är döende se till att en arrangör får sig dit och avgör saken.

När du är avsvimmad måste dina sår bindas om genom att kanske lägga ett klädesplagg eller bandage runt dem. Detta görs förslagsvis med gott rollspel och assistans av exempelvis fejkblod eller förberedda bandage, alternativt det som finns till hands, undertunikor eller husmossa eller det som är realistiskt. När såren sedan är omlagda kan du långsamt börja röra dig. Skador måste förbindas om du inte ska förblöda. Det är fullt möjligt att du svimmar (och till slut dör) av blodförlust om ingen förbinder ditt sår. När du förbinder något inlajv så måste det synas att skadan är omhändertagen, annars är den inte det.

## Att bli nockad

Att nocka någon innebär att man slår ner en person bakifrån så denne svimmar av. När det händer blir du alltså överraskande träffad av ett mjukt slag i bakhuvudet, och hör ordet "nock" viskas eller sägas.

Nockning kan endast utföras på en ovetande person i nacke eller bakhuvud, med kortände eller annan trubbig del av ett boffrat föremål. Man kan ej nocka med hand och får absolut inte göra det med hårda saker.

Personen som nockas anses "ovetande" så länge han eller hon inte vet om att nockning kommer att ske, det är således möjligt att bli nockad av en god vän som för tillfället håller på att massera axlarna på en, även om man vet att vännen är där. Hjälmskydd mot nock.

För att nocka någon så stöter man denne i bakhuvudet (förutsatt att personen inte bär hjälm) eller nacken med knappen på sitt svärd eller dolk och viskar/säger "nock". Personen ska då tyst säcka ihop och svimma av. Den som har blivit nockad vaknar upp igen inom fem-tio minuter eller genom att någon kommer fram och ruskar om eller örfilar den nockade, den nockades sista minne är ett hårt slag bakifrån och att allt sedan blir svart. Har man blivit nockad så är minnet väldigt vagt från de tio minuter som gick innan man blev nerslagen och man kan ej heller identifiera den person som nockade en.

Säg inte "någon nockade mig" inlajv, det låter som att du refererar till dessa regler, använd istället någonting i stil med "jag blev nedslagen" eller "någon golvade mig".



## Gifter och Droger

Endast personer som arrangörsgruppen har utsett får koka ihop gifter och droger. Andra måste köpa, få eller stjäla dem inlajv.

Gifter och motgifter är alltid flytande och späs ut i det tilltänkta offrets dryck eller ges att dricka i ren form. Man kan inte förgifta mat.

*Sömnmedel* är hårt saltat vatten. En klunk tagen, om än utspottad är en verksam dos. Efter att man fått i sig giftet så blir man snabbt dåsigare, börjar gäspa stort och nicka till, ungefär en minut efter man fått i sig giftet sover man tungt. Man kan såklart bli väckt av att ens kamrater skakar om en, men man bör därefter somna om ofta och spela trött minst ett par timmar. Tänk på att inlajv så vet knappast din roll hur gift smakar och skulle nog inte spotta ut det man druckit och högt utbrista "Förbannat det är gift!", troligare skulle kanske vara att man tar ett par klunkar och säger "Värst vad konstigt det smakade..." eller "Usch så trött jag blev helt plötsligt...". Inlajv så är sömnmedlet ett hopkok av växten Vänderot.

*Dödligt gift* är vatten med massor av peppar i. En klunk om (ej en tungspets) tagen i munnen är en dödlig dos, att spotta hjälper inte om du fått det i dig: Du är körd. Offret dör inom en halvtimme om det inte får i sig motgift, under denna halvtimme ska man som offer rollspela att man är väldigt illamående. Att giftmörda någon räknas som planerat mord, vilket innebär att du måste fråga arr om godkännande innan dådet.

Inlajv så är giftet ett hopkok av växten Spikklubba.

*Motgift.* Det är absolut förbjudet att påstå att man kan göra motgift om man inte av arrangörerna innan lajvet fått specifikt veta att man kan det. Det är således förbjudet att ge en förgiftad människa motgift, om du inte är säker på att det är det. Om du är förgiftad och får i dig motgift av någon kan du alltså lita på att det är motgift.

Om du blivit förgiftad men dricker motgiftet så kommer du inte att dö men du kommer att vara dåsig och må dåligt ett bra tag därefter, i stridbart skick efter tidigast en timme.

*Svarta elden* är en drog som gestaltas av avslagen Coca Cola blandad med tabasco. Den Svarta elden är en drog som är förbjuden i både Lohelien och Lothalia, men den förekommer ofta i gränderna i Gelion där den säljs och sprids vidare till resten av Eterna. Drogen är ytterst beroendeframkallande och frambringar ett starkt rus och en euforisk känsla. En överdos av Svarta elden leder oftast till illamående, hemska vanföreställningar och till slut döden. Att bli påkommen med att sälja den svarta elden är straffbart med döden.

*Övriga gifter och droger* medföljs ALLTID av en offlapp som beskriver dess verkningar, lappen ska vara märkt med en offruna. Ska du förgifta någon så är det ditt ansvar att se till att offret diskret får denna lapp, detta bör ske direkt efter att offret druckit. Lappen ska följa med om du köper ett gift. Kom ihåg att du bara kan tillverka gift om arr uttryckligen har sagt det till dig och skrivit det i din intrig.



# IN- OCH OFFLAJV

*När lajvet startas och bryts, hur du går in och off, nödsituationer och dylikt*

## Inlajv

Du är inlajv så länge lajvet varar om inget väldigt oförutsett händer. Detta är påfrestande, men det är så det ska vara. Lev dig in i din roll så länge du lajvar, men kom ändå ihåg, att även om hela du är i Eterna så måste du ha ett finger kvar i Sverige, som märker när det går för långt, när någon blir ledsen på riktigt, eller du själv inte klarar mer.

Du ska våga lajva ut fysiskt, men framförallt psykiskt. Skrik på varandra, gapa, tjut, lajva ut känslor, svär och förbanna varandra. Vi vill se situationsrelaterat spelande med realistiska reaktioner. Det finns gränser för hur långt man kan gå fysiskt, men psykiskt är dom gränserna näst intill obefintliga, om ingen sagt stopp. Tänk samtidigt på vad som är spännande och roligt för de andra deltagarna. Delad glädje ÄR dubbel glädje.

Om det av någon anledning skulle bli för mycket så våga säga ifrån, ingen kommer att se ner på dig för att du säger stopp, och om dom gör det ändå så har du arrangörsgruppen på din sida.

Att spela en roll betyder att låtsas att du är någon annan än den du är, att leva dig in i något som inte är verklighet. Att göra det är nödvändigt för att du ska kunna vara med i lajvet på rätt sätt. Om du på lajvet inte spelar en roll, utan är dig själv, helt i verkligheten, kommer alla försök att gestalta känslor och dramatik och spänning att bli obekväma och otrevliga. Dessutom kommer ju den som förolämpar din rollperson i lajvet att förolämpa dig som person då.

Vissa som rollspelar är så skickliga på att spela med i teatern att man tror att de är så som de verkar på riktigt. Det ska vara så. Försök få andra att tro det om dig.

## Off

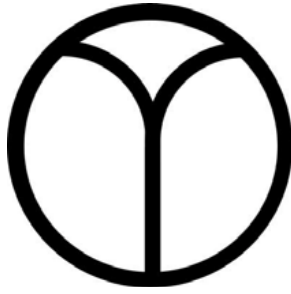
Om du vill bryta lajvet får du alltid göra det. Säg tydligt "OFF" och sedan vad det gäller. Exempelvis "Off, jag har gjort illa mig på riktigt", eller något sådant. Om du tror att någon vill bryta men kanske inte vågar, fråga honom eller henne diskret "off, är allt bra?"

Man ska vara inlajv från det att lajvet startar till dess att det slutar därför så ska offande hållas till minimum under lajvet men om du under lajvet skulle behöva meddela någonting till någon offlajv så tar du dem åt sidan, säger "Off" lågmält följt utav ditt budskap. Det ska ske snabbt, effektivt och ni skall vara tillbaka i spel igen inom kort.

Om du vill visa någon att du är off utan att säga det så knyter du näven och lägger den på huvudet. Detta ska såklart även enbart göras om du är tvungen, man står t.ex. inte mitt inne i byn och skyltar att man är off. Det är förbjudet att göra offtecknet för att exempelvis komma undan om man är jagad. Offtecknet bör endast göras när man smyger iväg till offlägret efter att man har dött.

Inget offigt får synas under lajvet, de offiga föremål du kan tänkas ha med dig ska helst lämnas i en bil. Offiga saker som du tvunget måste ha med dig under lajvet (linsvätska, medicin osv.) ska förvaras i en inlajvig påse märkt med en tydlig offrunda som du helst gömmer vid din sovplats.





← Så här ser en offruna ut.

## Respekt

Du ska ha respekt för alla dina medmänniskor på lajvet, och veta vad du gör, och vilken innebörd det har. I rollspelet behöver respekten inte alltid märkas, du får faktiskt spotta på slaverna. Men du bör definitivt efter lajvet be om ursäkt för det. Du får förolämpa någon så grovt din fantasi bara tillåter, men verkar han eller hon sårad på riktigt, ska du så fort du får chansen verkligen dubbelkolla att allt är okej. Ett diskret "Off, är allt okej, hur mår du?" kan vara passande, eller någon annan kontrollvickning. Gå off om det behövs, om det gått för långt. Ta hand om varandra.

Du ska anpassa ditt spel efter vad du tror att medspelaren klarar av. Barn klarar av mindre än andra, nybörjare (till och med erfarna lajvare!) kan vara ovana vid att dra en skarp gräns mellan fantasi och verklighet.

Lajv bygger på förtroende. Du har förtroende för att människorna du möter på lajvet är ärliga och trevliga människor i verkligheten, och de har förtroende för dig på samma sätt. En ogästvänlig eller otäck stämning på lajvet kan vara mycket spännande, men det får aldrig bli mer än ett spel. Det kan låta självklart, men det måste sägas.

Släpp aldrig ditt ansvar, svik inte förtroendet.



# STRIDSREGLER

*Obligatorisk läsning för den som vill kunna hantera ett vapen, delta i en brottningsmatch eller använda hjälm eller rustning (mer detaljerat om HP och stridssystem i nästa avsnitt)*

## Stenhårda Regler

- Anfall. Aldrig. Barn.
- Stickattacker får ENDAST utföras med stomlösa knivar och dolkar samt med spjut byggda efter reglerna.
- Man måste vara fyllda FEMTON ÅR för att få använda ett boffervapen.
- Alla boffervapen som används på lajvet skall vara godkända av arrangörerna vid incheckningen.
- Kraven på boffervapen gäller deras säkerhetsutförande likväl som estetiska utseende och hur de passar in i visionen av lajvet. Silvertejpsvapen göra sig icke besvär.
- Om du har med dig rustning så ska även den kontrolleras, dels för att den ska se bra ut och för att det inte ska uppkomma några missförstånd angående mängden HP man har.
- Ta inte med dig ett latexvapen om inte din roll har något vettigt skäl att ha det. "Omutifall att..." är inget vettigt skäl om du är piga eller dräng till att ha ett svärd.
- Anfall aldrig någon mot huvud eller skrev. (Om du av en olyckshändelse blir träffad där ändå så räknas det som ett lindrigt köttår men tar ej HP)
- Det är tillåtet att stjäla latexvapen. Tänk efter innan du använder ett stulet vapen, för om det går sönder när du slåss med det (eller för att du gömt det klantigt, etcetera) är du helt och hållet ersättningskyldig till vad ägaren anser att det var värt.
- Strid ej nära eldar eller på tak eller i torn.
- Regler hur vapen och rustning ska vara för att godkännas finns längre ner.

## Allmänt

Under en strid så ska du inte vara rädd för att brotta ner en motspelare eller ta tag i dennes vapenarm. Det är tillåtet att storma sköldmurar, detta gör du självfallet på egen risk. Det är dock inte tillåtet att använda skölden offensivt. Tänk medeltida stridigheter, men anpassat, så att ingen tar riktig skada. Med detta då inte menat att du som fullplåtrustad infanterist ska brotta ner en späd bonde, använd hjärnan och visa respekt för dina motspelare, så gör dom detsamma för dig.

Om du tillfångatar någon och tar ifrån denne deras vapen och rustning så hör det till god och äventyrlig ton att placera dem synligt i närheten av ägaren så att denne vid en fritagning eller utbrytning kan sno åt sig dem. I ett lajv är alla hjältar och alla ska få en chans.

Det är inte tillåtet att slå mot skrev, hals, nacke eller huvud. Om slag träffar där får du själv välja om dom räknas eller inte, lämpligt är att säga att det blev ett köttår, men att det inte tog någon HP. I en duell mellan två personer, vilket faktiskt bör vara mer av en uppvisning än en faktisk strid, så ser det väldigt fult ut att ignorera slag emot huvud eller skrev. Även om slagen inte skall landa där så spela gärna på dem ändå, för rollspelandets skull.

Alla andra slag skall märkas fullt ut. Nuddar eller slintar med ett vapen är inte skadande. Träffen måste kännas och vapnet som högg måste stanna till/byta riktning i alla fall lite. Och om du inte märker av att du blivit träffad så ignorera skadan, av denna anledning kan det vara rekommenderat att slå hårdare och mer märkbart på tungt rustade soldater.

Det är ett väldigt fult regelbrott att låtsas att man inte märker av ett slag och kan resultera i förlust att få använda vapen på lajvet och kommande Eterna-lajv.



I större strider så kan det vara svårt att hålla reda på hur mycket HP man har kvar ta därför hellre för mycket skada än för lite om du skulle bli osäker.

## Vad man ska rollspela

Blir du träffad av ett vapen får du ONT. Även om man har kvar HP så gör det förbannat ont om ett vapen träffar på en del av kroppen som inte är skyddad av rustning. Det är svårt att strida när man har väldigt ont. Den som har fått en skada ska skrika och stöna eller på annat sätt visa sig svårt plågad. Var övertygande, och ge inte upp för fort med lidandet. Du behöver inte skrika dig hes.

Om du har slut på HP är du inte nödvändigtvis avsvimnad men du kan inte göra något konstruktivt, exempelvis förflytta sig eller hugga någon i foten med en dolk.

## Läkning

Din karaktär kan inte dö utav att förlora alla sina HP i strid, däremot så blir du skadad och försatt ur stridbart skick. När du blir försatt ur stridbart skick så kan du inte fortsätta slåss och måste lägga dig ner och spela skadad eller svimma på ett realistiskt sätt. Det fortsätter du med tills resterande striden är över. När väl så är fallet måste du eller någon annan först binda om dina sår, genom att kanske lägga ett klädesplagg eller bandage runt dem. Detta görs förslagsvis med gott rollspelande och assistans av exempelvis fejkblod eller förberedda bandage. När såren sedan är omlagda kan du långsamt börja röra dig. Skador måste förbindas om du inte ska förblöda. Det är fullt möjligt att du svimmar av blodförlust om ingen förbinder ditt sår. När du förbinder något inlajv så måste det synas att skadan är omhändertagen, annars är den inte det.

Om du vid en strids slut fortfarande har HP kvar återfår du dem alla efter en timme. Du måste självfallet fortfarande få dina skador ombundna och spela på att du har ont. Du kan fortfarande strida.

Om du förlorar alla din HP och INTE dör (det vill säga, får hjälp! Om du inte får hjälp kan du knappast överleva) så tar det natt på sig att läka innan du kan strida igen. Innan dess kan du inte svinga svärd eller bära rustning. Halta, gå med käpp, ligg ned, eller annat passande. Du kan inte strida. Efter natten, och hela resten av lajvet, kommer det fortfarande att göra ont. Halta, gnäll, yla, bit ihop.

## Dräpande träff

För att uppmuntra till större kroppskontakt använder vi oss av dräpande träffar i strid. Detta innebär att om en fientlig soldat tar sig fram till dig, grabbar tag i dig och med ett tydligt hugg kör in en dolk i din hals (tryck aldrig hårt mot halsen!) eller armhåla så förlorar du alla dina HP. Dräpande träffar kan inte utföras snabbt eller i hast, det ska vara tydliga och uppenbara träffar, på en motståndare du har grepp om. Träffen måste vara i antingen halsen eller armhålan, och får enbart utföras med en dolk eller kniv *utan stomme*. Tryck aldrig hårt mot halsen.

Observera att dräpande träff inte dödar dig utan gör så att du förlorar dina HP.



# HP, VAPEN OCH RUSTNING

## *Stridssystemet*

### Grundläggande

Eternas Arrangörsgrupp baserar vårt stridssystem i stort på det som skapats av Granlandskampanjens arrangörsgrupp.

Vi använder oss av rustningsnivåer och varje nivå kräver ett minimum av rustning ifrån deltagaren. Denna mängd finns beskriven längre ner. Det är givetvis tillåtet och mycket uppskattat att rusta mer än vad som behövs men det ger ingen regelteknisk bonus.

Man bör ha den rustning som passar för rollen, i vart fall inte mer än så.

### HP

Din karaktär tål en viss mängd skada, och hur mycket skada du tål beror på vilken rustningskategori du bär. Du kan vara o-, lätt-, medeltungt eller tungt rustad. Den mängd skada som du tål kallas för din HälsoPoäng (HP), och dessa poäng är kroppstäckande, alltså gäller de för hela kroppen och inte för specifika kroppsdelar. Tänk på att närstridsvapen och avståndsvapen gör olika mängd skada, läs mer om detta under Skador & Läkning.

När du har slut på HP faller du ihop av skadan och kan inte längre strida, du får istället ägna resten av striden åt att skrika av smärta eller på annat sätt spela på dina skador.

När man har 0 HP är man inte död utan avsvimmad, alternativt skrikande och försatt ur stridbart skick, och det är i det läget en arrangör måste avgöra om du dör eller inte. Om du gör det beror på skadornas omfattning, och hur motiverat det var att du blev skadad. Hur mycket du eller arrangörerna gillar rollen i sig, påverkar inte om du överlever.

### Rustningsnivåer

Här följer en uppräknig på hur de olika rustningsnivåerna ser ut. Om du är osäker på vilken nivå du ska tillhöra eller vad något av det som räknas upp är för något så kontakta arr, vi hjälper gärna till att reda ut frågetecknen.

Där rustningsdelar ska räknas (medeltung och tung rustning) räknas bara arm- och ben-rustning som EN (1) rustningsdel ifall den täcker lika mycket på BÅDA armar/ben. Två handskar i ett par, två benskenor, två axelskydd, exempelvis.

**Orustad:** 1HP.

Ingen rustning.

**Lätt Rustad:** 2 HP.

För att räknas som lätt rustad så måste du bära lätt rustning som täcker bröst, mage och rygg.

Till lätt rustning hör ringbrynjor och gambesoner.

**Medeltungt Rustad:** 3 HP.

För att räknas som medeltungt rustad så måste du bära en del lätt rustning (gambeson, brynja, brynjehosor etc.) samt medeltung- eller tung rustning som täcker minst två kroppsdelar.



Till medeltung så hör främst lamellpansar och brigandiner. Det rör sig helt enkelt om metallrustningar med mellanrum mellan plåtdelarna, såsom plata (Wisby-harnesk) eller splintade arm/ben-skydd. Ringbrynja med gambeson under räknas som medeltung rustning.

### **Tungt Rustad: 4 HP.**

För att räknas som tungt rustad så måste du bära en del lätt- eller medeltung rustning (gabeson, brynja, brynjehosor, plata etc.) samt tre delar tung rustning.

Tung Rustning innefattar nästan enbart rejäla och stabila plåtrrustningar utan mellanrum. Vanliga kreationer innefattar bland annat plåtharnesk, plåtben, plåtgorgeter, plåthandskar m.m.

## **Hjälm**

En deltagare som bär hjälm får +1 HP. Endast medeltida hjälmtyper accepteras, hjälmar tillverkade i läder är således ej tillåtna, däremot så är splintade hjälmtyper det. Ringbrynjuhuvu med vaddering under räknas som hjälm. Dock så kan du bara få ETT extra HP av en hjälm, dvs. hjälm och brynja med vaddering ger bara +1HP. Bär man hjälm så är man även immun mot nock.

## **Sköld**

Sköldar skyddar mot allt våld som träffar skölden. Sköldar håller för hur många hugg som helst.

## **Vapen och skadeeffekter**

Olika vapen har olika sorters och olika graders skadeeffekt. Skadeeffekt mäts i hur många HP som förloras vid träff. För att ge en realistisk återspeglning av det har vi valt att dela in vapen i två olika kategorier: **Närstridsvapen** och **Avståndsvapen**. Vad gäller reglerna kring dessa så är det bra att veta att de lika mycket tar hänsyn till den realistiska delen av striderna, som till spelets balans.

När din karaktär får slut på HP (0 eller mindre) försätts han/hon ur stridbart skick. Till dess har han/hon ont men kan strida. Mer om detta i avsnitten om läkning och skador.

**Närstridsvapen:** 1HP skada.

**Avståndsvapen:** 3 HP skada.

**Karaktärer med tung rustning enbart 2 HP i skada av avståndsvapen.**

## **Spjut**

Eftersom spjuten som kommer att användas på våra lajv inte är helt vadderade så måste vi ha speciella regler för hur dom får användas i strid. De är stickvapen (med en stor boffrad knopp längst ut) och ska i grunden användas för att försöka sticka folk, inte spetsa dem. Skaderisken är något större, eftersom ett hårt slag mot mage eller andra mjukdelar kan uppkomma om du inte använder spjutet sansat och utan att lägga all din vikt mot det.

Hur du tillverkar ett spjut beskrivs längre ner.

- När du strider med ett spjut så måste du hålla det **båda** händerna.
- Ena handen **måste** hålla i bakänden som inte är vadderad på spjutet för att undvika att man råkar slå sina kamrater.
- Det är inte tillåtet att "plantera" spjutet genom att sätta det i backen och hålla emot med foten.
- Om spjutet går av under en strid så ska det **omedelbart** släppas, det är ej heller tillåtet att ta upp ett avbrutet spjut och strida med det.
- **Enbart** stötattacker är tillåtna med spjut, och skulle du bli träffad av en svepattack så räknas det inte som en träff.
- Du bör även ha tränat innan lajvet på att hantera spjutet på ett säkert sätt, både i och utanför strid.



# Vapenkrav och Utförande

## *Hur vapen ska göras och användas*

### Allmänt

Alla vapen ska liksom övrig utrustning vara anpassade efter lajvvärlden och arrangörernas vision. För lotherna, shaolerna och lohelerna så ska vapnen efterlikna dem som användes i Europa under medeltiden. Woaderna bör använda sig av primitivare typer av vapen och pilbågar. Vi vill inte se katanas, eller andra "exotiska" vapen, ej heller överdrivna fantasyvapen är tillåtna.

Är du osäker om ditt vapens utseende eller utförande fråga då arr innan lajvet eller var beredd på att nekas användning vid incheckningen. Tårar och tandagnisslan hjälper inte alls faktiskt.

- Pilar ska ha koger
- Svärd ska ha skidor eller upphängningsanordningar
- Alla vapen ska godkännas av arrangörerna innan de får användas
- Alla vapen ska SE någorlunda realistiska ut. All synlig yta på vapnen ska med andra ord vara belagd med färgat latex eller motsvarande dito, och vapnet ska efterlikna ett medeltida vapen.
- Ett vapen kan underkännas i kontrollen för att dess utseende inte uppfyller kraven. Maila bilder på ditt vapen till arrangörerna i förväg om du är osäker på vad som är godkänt.

### Sköldar

- Sköldar är bra att ha på lajvet och ger dig en stor fördel i strider inlajv. Sköldar ska aldrig användas som vapen
- Sköldar ska vara vadderade i kanterna med rörisolering eller liknande
- Sköldar omfattas även de av kravet på vettigt utseende

### Avståndsvapen

- Avståndsvapen ska vara av bågtyp eller armborstmodell. Kastspjut, slungor, katapult eller musköter tillåts inte.
- Avståndsvapen ska dra maximalt 25 pound med de pilar du tänker använda på lajvet. Vet du inte vad detta innebär bör du allvarligt överväga att lämna bågen hemma, annars är det rätt tillfälle att lära sig nu.
- Du får aldrig använda andra pilar än dina egna med bågen.

### Tillverkning avståndsvapen

- En pil ska ha en minst 4,5 centimeter bred träffyta och vara mjuk i anslaget.
- En pil ska vara gjord med ett skaft som löper liten risk att splittras, exempelvis ska inte blompinnar användas.
- En pil ska ha styrfjädrar.
- En pil ska vara utprövad för den båge den är tänkt att användas med och aldrig användas till någon annan båge.

### Närstridsvapen



- Alla närstridsvapen ska ha någon form av skida att stoppas i. Nödlösning kan vara upphängningsanordning i bältet eller dylikt. Om din roll äger ett svärd är det rätt otroligt att han eller hon brukar ha det draget i handen när det flyttas omkring.
- Närstridsvapen ska vara svärd, yxor eller krossvapen, som man strider med genom att göra huggande rörelser
- Enbart dolkar och utan kärna samt spjut får stickas med.
- Kedjevapen tillåts inte
- Stavar som latexvapen tillåts, men de får inte vara längre än 150 centimeter och de ska vara utformade så realistiskt som möjligt och dessutom uppfylla kraven på säkerhet i mjukhet och vikt.

## Tillverkning närstridsvapen

Dessa regler är samma som föreningen Trollpack använder på sina lajv.

- Kärnan skall vara en glasfiberstav eller liknande ickeporöst material. Materialet bör vara lätt böjligt för att "flexa" lite vid slag, detta minskar risken för skada på både vapnet och den attackerade avsevärt. Kärnan bör vara mellan 8 och 12 mm i diameter.
- "Massan", dvs. det som omger kärnan och skapar formen av det önskade vapnet, skall vara gjord av liggunderlag eller liknande mjukt material som återformas efter tryck, exempelvis celo™, gjuten skumplast eller i värsta fall vanligt "finbubbligt" liggunderlag.
- "Massan" skall vara målad med latexblandad färg som ger ett realistiskt intryck och samtidigt döljer materialet "massan" består av fullständigt.
- Kärnan skall sluta mellan 3 och 6 cm från spetsen på svärdet. Längre avstånd medför att spetsen har lätt att gå av, och kortare medför säkerhetsrisker. Toppen på kärnan skall vara "säkrad" med läder, gummi eller liknande som gör att den inte kan tränga igenom "massan" och orsaka stickskada om ett stick i ett olyckligt fall skulle hända.
- Greppet på vapnen skall vara runt kärnan, men kärnan skall sluta ca 2-4 cm innan "massan" gör det. Detta utgör den så kallade "knocken", delen av vapnet man får använda för att knocka någon annan med. Även denna del av kärnan skall vara "säkrad" mot att kärnan sticker igenom "massan", med en träbit eller ett mynt eller liknande, väl fastsatt.
- Parerstång på svärd får inte ha någon kärna.
- Vill man ha lite mer tyngd i vapnet är det möjligt att linda ett par lager av metalltråd runt kärnan just vid greppet på vapnet. Detta får inte göras på någon annan plats på kärnan än just runt greppet. Kärnan lindas med läderband eller tygband, eller något annat passande.

## Spjut

Spjuten på våra lajv ska vara tillverkade efter denna beskrivning:

<http://www.granland.se/spjut.pdf>

## Rustningar

- Rustningar ska SE bra ut. Medeltida är nyckelordet.
- Rustningar ska således inte vara av High-Fantasy-typ. Med sådana rustningar avses alltså alvrustningar, orchrustningar, etcetera.
- Som rustning räknas endast sådant som huvudsakligen är menat att vara rustning. En ovanligt tjock kjortel eller mantel ger knappast något vidare skydd.
- Olika former av rena läderkreationer ger inget extra skydd detta är heller ingenting vi önskar se. Woader kan använda läder i viss utsträckning med det primära syftet är inte att skydda sig i strid.

## Tillverkning Rustningar



- Metallrustningar ska icke vara av lättmetall, och av minst 1 millimeters tjocklek på hela rustningen. Takplåtsharnesk eller aluminium kommer inte att godkännas
- Brynlor ska vara tillverkade i järn eller stål. Brynlor bör vara gjorda med 4:1 teknik då det är mer bekvämt och historiskt korrekt.
- En gambeson ska vara en tjock vaddering som täcker minst axlar, överkropp samt lår, som består av många lager tyg alternativt två lager med vaddering emellan. Tjockleken bör uppgå till minst 10 millimeter (utom just vid söm).

