



Allmänt regelverk för lajv arrangerade av
Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf
Senast uppdaterade: 30.5.2019

INTRODUKTION

I grund och botten handlar lajv om att skapa och ha roligt tillsammans. Elorias allmänna lajvregler är till för allas trivsel och säkerhet, och paras bäst ihop med sunt förnuft. Utöver lajvreglerna gäller förstås finsk lag.

Såsom titeln beskriver är dessa regler allmänna för alla lajv som ordnas under Elorias flagg. Syftet med Elorias allmänna lajvregler är att man inte ska behöva lära sig helt nya regler inför varje lajv, utan istället känna igen sig.

Tillägg, samt undantag från dessa regler (i synnerhet gällande simulering av olika aktiviteter), kan förekomma, men är i så fall tydligt beskrivna på lajvets hemsida. Alla tillägg och varianter på de allmänna lajvreglerna ska vara godkända av Elorias styrelse innan de publiceras på lajvets hemsida. Alla deltagare bekräftar i och med anmälan till lajvet att de har läst, förstått, och godkänt reglerna.

Reglerna är uppdelade i tre sektioner: "Grundläggande regler", som täcker strukturer runtom lajvet, "Säkerhet och trygghet" samt "Simuleringsregler," som behandlar hur olika aktiviteter simuleras under lajv.

Pervasive-lajv är en särskild typ av lajv som äger rum på allmän plats utan allmänhetens kännedom. Denna typ av lajv kräver vissa specialregler, som finns tydligt noterade.

När du läser regelverket, var uppmärksam på skillnaden mellan "spelare" och "karaktär". I lajvarens ordlista kan du läsa mer om de termer som förekommer i reglerna:

<http://www.eloria.fi/lajv/ordlista.php>

Frågor kring reglerna, och eventuella kommentarer och ändringsförslag, kan riktas till:

info@eloria.fi

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Introduktion	1
Innehållsförteckning	2
Grundläggande regler	3
1§ Spelledning	3
2§ Regelbrott	3
3§ Offentlighetsprinciper	3
4§ Lajvområde & off-utrymme	4
5§ Off-tecken	6
6§ Off-runan	7
7§ Mobiltelefoner	8
8§ Elorias bomärke	8
9§ Fotopolicy	9
Säkerhet och trygghet	10
10§ Första hjälpen	10
11§ Eld & farliga föremål	10
12§ Nödsituation & säkerhetsordet "HOLD"	11
13§ Person ligger på marken	11
14§ Trygghet & säkerhetsordet "ELORIA"	12
15§ Rusmedel	12
16§ Skadegörelse	13
17§ Stöld	13
18§ Tältfrid	14
19§ Stridsutrustning	14
Simuleringsregler	16
20§ Beskriv vad som sker	16
21§ Strid & skador	17
22§ Nedslagning	18
23§ Fångenskap	19
24§ Romantik, intimitet & sex	19
25§ Brygder, substanser & alkohol	20
26§ Osynlighet	21
27§ Magiska effekter & liknande	22
28§ Karaktärsdöd	22
KODORD & TECKEN	24
ÄNDRINGSLOGG	25

GRUNDLÄGGANDE REGLER

1§ SPELLEDNING

Spelledningen har högsta ansvar och bestämmanderätt kring allt som har med lajvet att göra. Begränsad bestämmanderätt kan ges åt assisterande spelledare.

2§ REGELBROTT

Vid regelbrott ska spelledningen i första hand tydligt uppmana regelbrytaren att rätta sig efter reglerna. Om hen fortsätter bryta mot reglerna har spelledningen rätt avvisa spelaren från lajvet med omedelbar verkan. En förvisad spelare återfår inte sin deltagaravgift. Om en spelare har gjort sig skyldig till väsentligt brott mot finsk lag är spelledningen skyldig att göra en polisanmälan.

3§ OFFENTLIGHETSPRINCIPER

Föreningens lajv är privata tillställningar öppna endast för spelare, arrangörer, funktionärer och andra inbjudna. Om en utomstående anländer till platsen ska en spelare gå fram till den utomstående, förklara vad som är på gång, och be personen avlägsna sig. Om personen inte avlägsnar sig ska en spelledare tillkallas.

Pervasive-lajv

Under pervasive-lajv är spelarna en del av det offentliga rummet, vilket innebär att alla har ett gemensamt ansvar att lajva på ett sådant sätt att allmänheten inte störs. Bemöt alltid utomstående vänligt och ärligt, och aldrig hotfullt! Om någon utomstående verkar

oroad eller undrar vad som pågår ska rollspelandet avbrytas, och personen meddelas att ett levande rollspel pågår och att ni improviserar olika situationer. En utomstående måste ge sitt samtycke innan hen får blandas in i lajvillusionen.

På samma sätt som spelare ska behandla allmänheten väl, har de även rätt att bli lika väl behandlade. Om någon bemöter dig på ett obehagligt sätt, föregå med gott exempel, lämna platsen, och kontakta polisen om det är nödvändigt. Vid eventuellt samröre med polisen eller andra myndigheter ska allt rollspelande utan undantag avbrytas och spelledningen kontaktas.

4§ LAJVOMRÅDE & OFF-UTRYMME

Lajvandet sker på lajvområdet. Allt utanför lajvområdet är off-område och där sker inget lajvande. Varje lajv har dessutom ett off-utrymme, som kan vara allt från ett litet tält till ett rum eller ett helt hus. Off-utrymmet kan användas som förvaringsutrymme för off-saker och säkerhetsutrustning, diskussionsplats för off-diskussioner eller pausutrymme för spelare som är i behov av avskildhet. Off-området och off-utrymmet ska gås igenom under regelgenomgången. Ibland kan spelledningen ha ett eget utrymme, ofta kallad spelledarcentral (SLC), varifrån de kan övervaka spelet och spelare vid behov kan nå spelledningen. Ibland är off-utrymmet och spelledarcentralen samma utrymme.

Pervasive-lajv

Pervasive-lajv har sällan ett traditionellt off-område, eftersom lajvande i teorin kan förekomma överallt. Däremot är det vanligt med en spelledarcentral (SLC). Spelledarcentralen är då också off-utrymme.

5§ OFF-TECKEN

Om du av någon anledning måste gå ur roll, göra någonting som inte hör till lajvet eller diskutera något med spelledningen eller andra spelare, signalerar du detta genom att hålla din knutna näve ovanför ditt huvud. Detta innebär att du är off-lajv och ska totalt ignoreras av andra spelare. Off-tecknets funktion är förhindra missförstånd in-lajv, som: “Varför talar ärkefienderna med varandra bakom husknuten?!” , “Varför går kungen ensam ut i skogen och ställer sig bakom en buske?!” eller “Varför går Lazarus över gräsmattan?! Dog han inte för en halvtimme sedan?!”

Detta tecken får inte missbrukas för att fly från en in-lajvsituation eller dylikt. Kom dessutom ihåg att allt “offande” (det vill säga användandet av off-tecknet) kan vara störande för andra spelare. Användandet av off-tecknet ska därför hållas till ett minimum och ske diskret! Alla off-diskussioner bör ske utom syn- och hörhåll för andra spelare. Off-tecknet är inte det samma som tecknet för osynlighet, se 25§.

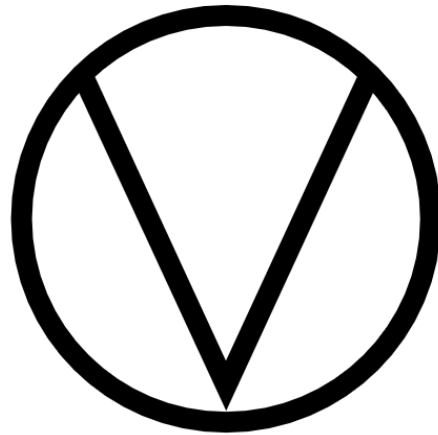
Exempel 1: Alvar Alv (spelare A) är fångslad av trollen i en bur men är i behov av att kissa. Alvar Alv skulle naturligtvis vara tvungen att kissa i buren, men det vill inte spelare A göra. Spelare A sätter då sin knutna näve ovanför sitt huvud och kliver ur buren, går och uträttar sina behov, och kommer sedan tillbaka. De som spelar troll och som ser detta förstår att karaktären Alvar Alv fortfarande är kvar i buren, trots att spelare A smyger iväg tillfälligt.

Exempel 2: Den romantiska relationen mellan Kejsarinnan Kajsa och Bondpojken Bo fördjupas, och spelare B vill gärna diskutera relationen med spelare K för att kolla var bekvämlighetsgränserna går. Bondpojken Bo går fram till Kejsarinnan Kajsa, höjer sin knutna näve diskret och säger: “Kan vi gå off och prata lite?”, varefter båda spelarna med knutna nävar går iväg utom syn- och hörhåll från andra spelare, och diskuterar sin relation.

Exempel 3: Olivia Ond har dött och blivit begravd i utkanten av lajvområdet. Spelare O måste nu ta sig till off-stugan för att få en ny roll. Hon höjer sin knutna näve och smyger iväg till off-stugan. De spelare som eventuellt ser henne förstår att ignorera henne.

6§ OFF-RUNAN

Off-runan är en symbol som används för att markera att något är off-lajv. Off-runan ser ut som bokstaven V inuti en cirkel:



Personliga ägodelar som inte kan lämnas hemma, i bilen, eller i off-utrymmet ska förvaras i en påse eller behållare märkt med off-runan. Glasögon eller andra hjälpmedel får alltid användas på alla lajv av spelare som behöver dem för att kunna delta.

Off-runan kan även användas under ett lajv för att förmedla information åt spelarna, genom att off-runan förekommer i samband med text, till exempel skrivet på en lapp. Spelare ska alltid stanna upp och läsa vad som står på ett papper märkt med off-runa, och reagera och agera utgående från vad som står där.

Exempel 1: ”Väggarna i lägenheten är fläckade med blod och du känner en doft av brinnande gräs.”

Exempel 2: ”Denna dörr är låst med magi och kan endast öppnas av karaktären med den magiska tatueringen.”

Exempel 3: ”När du läst detta: Ta bort lappen och kontakta omedelbart spelledningen för mera information!”

7§ MOBILTELEFONER

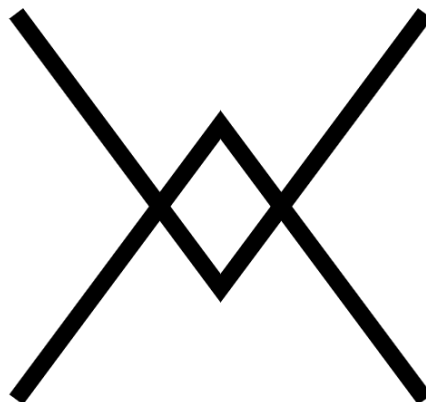
Mobiltelefoner får inte störa lajvandet och ska således vara avstängda eller i ljudlöst läge (vibrationer av), såvida de inte är en del av lajvet. Mobiltelefoner ska helst förvaras i off-utrymmet.

Pervasive-lajv

I pervasive-lajv ska alla spelare bära en fungerande mobiltelefon med sig, eftersom detta ofta är den enda kontaktlänken till spelledningen. Spelledningen måste ha telefonnummer till alla spelare, och alla spelare ska kunna kontakta spelledningen vid behov.

8§ ELORIAS BOMÄRKE

Varje föremål försett med föreningens bomärke tillhör föreningen. Märkets funktion är främst att underlätta städningen av lajvplatsen efter lajvet, så att alla vet vad som är föreningens egendom. Bomärket ser ut så här:



9§ FOTOPOLICY

Den som tänker fotografera eller filma under ett lajv (eller under förberedelserna och efterarbetet) ska ha spelledningens samtycke. Man ska också informera alla deltagare om att man kommer fotografera eller filma. Om någon inte vill vara med på bild ska detta respekteras.

Innan en bild publiceras offentligt, exempelvis på sociala medier eller på föreningens hemsida, ska den godkännas av alla personer som kan kännas igen på bilden. Detta gäller oavsett om bilden tagits av en privatperson för privat bruk eller för bruk inom föreningen. Om en person som kan kännas igen på bilden är under 15 år behövs både barnets och vårdnadshavarens tillåtelse för publicering. Var noga med att informera ifall bilden kommer att vara offentlig eller endast synas för en begränsad skara. Om någon inte ger sitt tillstånd att en viss bild publiceras ska detta respekteras. Personers riktiga namn ska heller inte skrivas ut, såvida de inte ger sitt uttryckliga tillstånd.

Utöver detta ska alla bilder som publiceras hålla god smak och inte vara stötande.

SÄKERHET OCH TRYGGHET

Spelarnas fysiska och psykiska säkerhet kommer alltid i första hand. Dessa regler är till för att stödja detta, men ska paras ihop med sunt förnuft, försiktighet, lyhördhet och respekt.

10§ FÖRSTA HJÄLPEN

På varje lajv finns åtminstone en första hjälpen-väska, och det är spelledningens skyldighet att under regelgenomgången informera om var den finns. Det rekommenderas även att deltagare som är tränade i första hjälp, krishantering eller psykologisk första hjälp presenteras under regelgenomgången.

11§ ELD & FARLIGA FÖREMÅL

Eld får endast göras upp på platser som på förhand är utsedda av spelledningen, och i närheten av eldstaden ska det alltid finnas en brandfilt och en hink med vatten. I närheten av eldstad får ingen strid förekomma, och spelare ska alltid vara försiktiga i eldens närhet. Det samma gäller köksmiljön och andra farliga platser, som ofta kan innehålla vassa knivar och andra verktyg.

Det är absolut förbjudet att använda farliga föremål, till exempel en riktig kniv, för att hota eller verka hotfull, även om man inte ämnar använda dem.

12§ NÖDSITUATION & SÄKERHETSORDET “HOLD”

Om en verklig nödsituation uppstår, någon skadar sig, eldsvåda utbryter eller liknande, ska spelarna ropa ”**HOLD**” och visa höjd knuten näve (off-tecken, se 5§). Då ska alla genast sluta lajva och upprepa ropet tills det nått alla på lajvområdet. Därefter utreds situationen och hjälp ges åt de som behöver. Situationen ”HOLD” gäller tills spelleddningen meddelar att situationen är förbi och lajvet kan återupptas.

Pervasive-lajv

Då avstånden på pervasive-lajv tenderar att vara stora, meddelas “HOLD” enbart lokalt av de spelare som befinner sig i närheten av nödsituationen, och spelleddningen kontaktas omedelbart. Spelleddningen avgör då om situationen är så allvarlig att lajvet bör avbrytas eller om den kan hanteras av de som redan är involverade. Om spelleddningen beslutar att meddela allmänt “HOLD” via textmeddelande, ska alla spelare bege sig till spelleddarcentralen eller den samlingsplats på off-området som spelleddningen utsett. Samlingsplatsen meddelas i samband med regelgenomgången innan lajvet.

13§ PERSON LIGGER PÅ MARKEN

Om du ser en person som ligger på marken så får du aldrig ignorera hen, eftersom det kan vara fråga om en riktig nödsituation. För det första måste du försäkra dig om att spelaren är vid medvetande. Den första personen som kommer fram till den som ligger på marken böjer sig ner, visar off-tecknet och viskar: “Är du skadad på riktigt?”. Om personen inte svarar (och alltså är medvetlös på riktigt) eller svarar “ja”, gör man förstas allt man kan för att hjälpa personen – i allvarliga fall ropa “HOLD”. Personen på marken svarar ändå förhoppningsvis “nej”, varpå man in-lajv kan ta reda på vad som har hänt genom att fråga eller undersöka.

Om karaktären är vid medvetande ska karaktären berätta vad som har hänt (se 19§ Beskriv vad som sker), och om karaktären är medvetlös ska spelaren förklara situationen, till exempel genom att säga: “Veritas: Jag är medvetlös och har inga synliga skador” (se §26 för förklaring på “Veritas”) eller “Veritas: Jag är död och har ett stort sår på magen”.

14§ TRYGGHET & SÄKERHETSORDET "ELORIA"

Vissa situationer i ett lajv kan vara spännande, obehagliga eller riktigt skrämmande, och ibland är detta även eftersträvansvärt, men varje spelare ska ändå i grunden kunna känna sig trygg. Rollspelande bygger på ömsesidigt förtroende, och det är varje spelares skyldighet att tydligt signalera sina egna gränser och vara lyhörda för andras.

Spelarna ska ha respekt och ansvar för varandra även om deras rollkaraktärer inte alltid har det, och spelarna ska anpassa sitt rollspelande enligt vad de tror att medspelarna klarar av. Om du under lajvet finner dig själv i en situation som du finner skrämmande, obehaglig eller allt för intensiv på riktigt, ska du använda säkerhetsordet "ELORIA". Detta signalerar åt medspelarna att tona ner på spelets intensitet, kanske backa några steg och låta den som uttalat säkerhetsordet få andrum och några ögonblick för sig själv. I motsats till "HOLD" avbryts lajvet inte.

Du behöver aldrig delta i en scen eller situation om du inte vill, och kan välja att avlägsna dig. En spelare som känner sig illa till mods har rätt att när som helst avbryta sitt spel och avlägsna sig till off-utrymmet (se 4§) utan att behöva förklara varför.

15§ RUSMEDEL

Alla lajv som ordnas av Eloria är i regel rusmedelsfria. Detta betyder att det är förbjudet att använda alkohol, tobak och droger under ett lajv. Rökning (inklusive e-cigaretter) är inte tillåtet på lajvområdet, men kan tillåtas på anvisad plats utanför lajvområdet. Spelledningen kan däremot välja att tillåta rökning med nikotinfria produkter för att simulera rökning, men endast om ingen deltagare lider av astma eller allergi.

Pervasive-lajv

Eftersom pervasive-lajv inte spelas på avskild plats är det i regel tillåtet för myndiga personer att, där det är lagligt tillåtet (krogar, restauranger, m.m.), dricka alkohol och röka tobak, såvida detta inte stör ens eget eller andras rollspelande. På grund av säkerhetsskäl är det däremot absolut förbjudet att vara berusad under ett lajv.

Variant: lajv med åldersgräns 18 år

Om ett lajv på grund av dess tematik eller spelstil har en åldersgräns på 18 år, kan spelledningen avgöra om alkoholanvändning i små mängder är tillåtet. Detta måste i så fall tydligt framgå på lajvets hemsida. På grund av säkerhetsskäl är det däremot absolut förbjudet att vara berusad under ett lajv.

16§ SKADEGÖRELSE

En spelare får aldrig med flit eller genom grov oförsiktighet förstöra någon annans egendom, vare sig det är fråga om natur, fasta byggnader eller lös egendom såsom tillhörigheter, kläder och personlig rekvisita. Spelaren blir personligen ersättningsskyldig för förstörd egendom.

17§ STÖLD

Att karaktärer stjäla saker av varandra är ett bra sätt skapa dramatik. Dokument, in-lajvpenningar, vapen, smycken, religiösa klenoder och dylikt hör till saker som får stjälas in-lajv. Även mat får stjälas till en viss gräns, men det får inte leda till att någon går hungrig.

Inga personliga saker märkta med off-runan (se 6§) får under några som helst omständigheter stjälas. Saker som kan minska en spelares möjligheter att fortsätta lajva, såsom kläder och sovsaker, får heller inte stjälas. Undantaget är om den som blir bestulen gett specifikt lov till detta, till exempel genom att innan lajvet säga: "Jag har många filter, så om någon fryser på natten får den röda med svarta ränder stjälas från mitt tält. Mina filter ligger längst till vänster i tältet."

Den som har stulit någonting av en annan har ansvar för det som stulits. Alla stulna föremål ska lämnas tillbaka genast efter lajvet. Om det stulna föremålet försvunnit eller gått sönder ska den som stulit föremålet ersätta ägaren.

18§ TÄLTFRID

I regel råder ingen så kallad tältfrid på Elorias lajv, vilket betyder att det är tillåtet att när som helst gå in i tält, kojor och andra sovplatser för att lajva, till exempel för att rota igenom saker eller för att stjäla.

Om det finns spelare som av någon anledning behöver få sova ostörda, ska spelledningen se till att deras sovplatser är fredade nattetid. Alla spelare meddelas under regelgenomgången i vilka tält, kojor eller andra sovplatser det råder tältfrid under natten.

19§ STRIDSUTRUSTNING

Många lajv innehåller stridselement som inbegriper olika sorters vapen och annan eventuell stridsutrustning. Inga verkliga, fungerande vapen får användas på lajv! Lajvvapen ska inte kunna förorsaka skada, så länge de används regelenligt. Alla vapen som finns med på lajvet måste ha visats upp åt och godkänts av spelledningen före lajvets början. Oskadade vapen och utrustning köpt från etablerade leverantörer godkänns i allmänhet, medan hemmagjord utrustning löper större risk för diskvalificering.

Utöver säkra vapen krävs att spelaren kan hantera alla vapen och redskap kontrollerat och säkert. Se 20§ för hur strid simuleras.

Närstridsvapen

För beväpnad närstrid används latexvapen, och enbart dessa. Ett latexvapen är i regel uppbyggt av en stomme av glasfiber, vaddering av skumgummi och ett yttre lager av latex. Tumregeln är att man ska kunna slå ganska hårt med vapnet utan att det gör särskilt ont.

Man får aldrig sticka någon med ett latexvapen som har stomme, om inte spetsen är en speciell stickspets på minst 10 cm av ett mycket mjukt material (t.ex. på ett spjut).

Variant: Boffer

Ett boffervapen är uppbyggt på samma sätt som ett latexvapen, men det yttersta lagret består av silvertejp. Boffervapen är inte lika säkra och får aldrig användas gentemot ett latexvapen, eftersom latexen tar skada. Boffervapen kan användas för stridsövningar utanför lajv, men kan även i särskilda fall tillåtas under ett lajv.

Projektil- och skjutvapen

Projektilvapen som kan användas under lajv är för syftet avsedda eller anpassade pistoler, pilbågar och andra skjutvapen. På lajv vid avskild plats eller inomhus får verklighetstrognast handeldvapen, såsom svarta knallpistoler, användas. Däremot får inga projektiler (pilar, kulor eller liknande) avfyra från vapnen. Istället simuleras skottet med kodordet "PANG" eller "PIL", eller med knall från riktigt knallpistol (se §20). Kastknivar, kaststjärnor och liknande får förekomma på lajv, så länge de är ofarliga och godkända av spelledningen, men får inte faktiskt kastas. Kom ihåg att en spänd pilbåge eller armborst utan projektil fortfarande kan vara farlig om den hanteras fel.

Pervasive-lajv

Moderna eldvapen som används i pervasive-lajv ska uppenbart vara leksaker, för att inte orsaka missförstånd hos eventuella utomstående som kan få syn på vapnen. Bäst anpassade är färggranna vattenpistoler.

Sköldar

Sköldar får aldrig användas som vapen. En sköld som används i lajvstrid ska ha en tjock vadderad kant. Dessutom ska hela sköldytan vara vadderad med ett mjukt material. Vadderingen ska vara överdragen med latex eller fastlimmat tyg som inte skadar latexvapen.

Rustning

Rustningar kan se imponerande ut oavsett om de är gjorda av tyg, konstläder, läder eller metall. Den enda restriktionen för rustningar är att den inte får vara gjord så att den kan skada latexvapen som träffar den. Därför bör rustningsdelar av metall med vassa kanter undvikas i lajv där strid kan förekomma.

SIMULERINGSGREGLER

Vissa aktiviteter är fysiskt, psykiskt eller socialt skadliga – eller i strid mot fysikens lagar – och ska därför simuleras. Detta avsnitt beskriver hur dessa aktiviteter i allmänhet simuleras, men det är relativt vanligt att lajv har egna varianter på dessa regler eller att de inte alls behövs. Alla varianter på dessa regler ska finnas tydligt utskrivna på lajvets hemsida.

20§ BESKRIV VAD SOM SKER

Det kan omöjligt finnas regler för allt som bör simuleras, och därför bör alla spelare följa den allmänna riktlinjen att beskriva vad man gör och vad man ser. Detta kan ibland kännas konstigt, men det förenklar och förbättrar allas spelupplevelse. Det är bättre att beskriva för mycket än för lite. Här följer ett exempel:

Exempel 1: Karaktär Z kommer instapplande till den läkekunnigas tält. Karaktären säger: “Jag har blivit huggen i magen! Det är ett stort sår, det bara rinner blod!” På så vis vet den läkekunniga, och eventuella andra karaktärer på plats, hur de ska reagera. Om nya spelare anländer till platsen måste någon givetvis upprepa vad som redan sagts: “Det är så hemskt, Z har blivit huggen i magen och håller på att förblöda!”

Exempel 2: Den läkekunniga börjar operera karaktär Z, som fortfarande är vid medvetande. Den läkekunniga beskriver högt och tydligt vad hen gör: “Jag måste först rengöra såret genom att hålla whiskey i det. Det kommer att göra förbannat ont, men försök hålla ut!” På så vis vet patienten att det kommer att göra förbannat ont, och kan rollspela därefter. Den läkekunniga fortsätter sedan med att beskriva varje steg i processen: “Jag börjar nu sy igen såret ... första stygnet ... andra stygnet ... Sådär, nu var det klart. Nu sveper jag in såret med lindor. Och här ska du få lite örtextrakt som gör smärtan lite mera uthärdlig ...”. På så sätt vet spelaren hela tiden hur hen ska reagera på situationen.

21§ STRID & SKADOR

I en situation med närstrid gäller det först och främst att vara uppmärksam på säkerheten, så att inga olyckor sker. Dessutom ska spelarna vara uppmärksamma på varandra och kunna strida renhårigt. Kom ihåg att strid under lajv fortfarande är rollspel och samspel, och poängen med en strid oftast är att göra den så dramatisk som möjligt. Vem som vinner striden är egentligen en bisak. Rollerna tar kanske striden på allvar, men spelarna får aldrig glömma att vara försiktiga och inte bli aggressiva. Först och främst gäller det att inte ge sig på någon utan att personen är beredd på det. Ingen spelare behöver strida om hen inte vill. Strid får heller inte förekomma i närheten av eld eller andra farliga ställen, som till exempel köket.

Slagsmål och brottning

I stället för slagsmål rekommenderas brottning, eftersom den ofta sker långsammare och mer kontrollerat. I brottning tävlar karaktärerna om att hålla ner den andra på marken. Regelrätt slagsmål ska undvikas och får endast ske i slow motion, eller om de stridande spelarna är kunniga i så kallad "stage fighting". Inga verkliga slag, sparkar, knäande eller dylikt får förekomma.

Beväpnad strid

I beväpnad strid får man träffa, men spelarna ska komma ihåg att slå med lugna, kontrollerade slag. Latexvapen är designade för att inte göra skada, men för hårda slag kan göra ont. Inget onödigt vapenviftande får förekomma. Spela på vapnets vikt som om det vore verkligt. Du får endast slå på armar och ben. Det är strängt förbjudet att använda någon rekvisita som tillhygge i strid, såsom stolar, böcker eller brödkavlar, förutsatt att dessa inte är mjuka latexföremål tillverkade för just detta syfte.

Projektil- och skjutvapen

Handeldvapen med ljud, såsom knallpistoler, får aldrig avfyras i närheten av öron eller ansikte. När ett projektil- eller skjutvapen utan ljud avfyras, används kodordet "PANG" eller "PIL", beroende på vapen. Grundregeln är att man träffar den eller det som vapnet pekar mot, och den som skjuter ska även ha blicken riktad mot sitt avsedda mål. Om en karaktär skjuter mot en annan karaktär, som står vänd med ryggen mot skytten, ska skytten efter kodordet "PANG" eller

“PIL” ropa den beskjutna karaktärens (eller spelarens) namn, så att den beskjutna spelaren vet vad som händer. Ifall många måltavlor finns, träffas den karaktär som står närmast. Det är upp till den beskjutna spelaren att avgöra var skottet träffar. Skjutvapen får aldrig användas som tillhygge i närstrid.

Kastvapen, såsom kaststjärnor och kastknivar, håller man i sin ena hand, medan man med den andra handen tydligt markerar sitt kast och pekar på målet. Även här används kodordet “PIL”.

Stridsduglighet

Hur karaktärers stridsduglighet mäts varierar mellan olika lajv. Spelledningen kan välja att använda ett bestämt system för att mäta stridsduglighet, och detta är i så fall detaljerat beskrivet i lajvets regler.

Skador

Skador ska alltid rollspelas efter bästa förmåga. Blir du huggen av ett latexsvärd blöder din karaktär förstås (oftast) och du måste låtsas så väl du kan utan att vara indränkt i teaterblod.

Använt sunt förnuft gällande hur mycket stryk din karaktär tål – spela alltid på att vapnen skulle vara verkliga, och orsaka skada därefter. Vissa lajv använder system med till exempel hälsopoäng (HP) för att mäta hur mycket stryk olika karaktärer tål. Läkekunniga personer kan förbinda sår om de har med sig utrustning, och en vanlig person kan försöka, men utan förband kan till och med ett smärre skärsår på lång sikt leda till att du förblöder.

22§ NEDSLAGNING

För att slå ner en annan karaktär krävs ett föremål. Oftast används latexvapen, men också andra föremål kan användas. Det viktiga är att föremålet aldrig vidrör den andra spelaren, att det i verkligheten inte är tyngre än en brödkavel, och att det absolut inte är ett vasst föremål.

Nedslagningen sker genom att man ställer sig bakom den andra spelaren, håller föremålet i sin ena hand, och med andra handen lätt slår mellan skulderbladen på offret och tyst säger: ”Veritas: Du blir nedslagen”. Detta symboliserar ett mycket hårt slag mot huvudet. Om man blir

nedslagen faller man medvetslös ner, och förblir så i cirka 10 minuter. En nedslagen karaktär kan inte väckas, och när karaktären slutligen vaknar upp minns hen inte vad som hände just innan hen blev nedslagen. Karaktären lär också ha en rejäl bula i bakhuvudet och är eventuellt lite omtöcknad en stund.

Nedslagning ska alltid ske bakifrån. Du kan inte slå ner någon mitt i en strid, till exempel genom att snabbt hoppa bakom den andra så att du når skulderbladen. Det behövs ändå rätt mycket kraft för att slå någon medvetslös.

23§ FÅNGENSKAP

Att hålla en karaktär fången under ett lajv innebär att man har ansvar för spelarens trivsel och säkerhet. En spelare måste alltid ha möjlighet att fly om en verklig, farlig situation uppstår, vilket bland annat betyder att inga dörrar får låsas på riktigt och att all fastbindning är symbolisk. Karaktären är förstås bunden även om spelaren inte är det, och i regel är karaktären inte tillräckligt skicklig för att ta sig loss på egen hand. Fångvaktaren ska se till att fången får vara med och spela. Är fången instängd eller bunden får hen inte lämnas ensam annat än korta stunder. Vid transport av en bunden fånge ska händerna hållas på framsidan så att hen kan ta emot sig ifall hen råkar snubbla.

24§ ROMANTIK, INTIMITET & SEX

Vid romantiska och intima situationer gäller det att alla inblandade spelare är ytterst lyhörda och respektfulla, eftersom det är möjligt att verkliga känslor stiger till ytan. Fysisk beröring är en normal del av lajv, men alla har olika gränser när det kommer till att uttrycka och ta emot ömhet. Det rekommenderas att spelare, som vet att de ska spela en romantisk relation, före lajvet diskuterar var gränserna går, samt att de efter lajvet kollar med medspelarna att allt är okej. Alternativt kan spelare gå off under lajvet för att diskutera om de märker att det uppstår romantiska känslor mellan karaktärerna.

Sex

Verkligt sex får aldrig förekomma på lajv. Eventuell sexuell aktivitet som rollerna företar sig simuleras istället genom massage av axlar och armar. Metoden ger bra möjlighet att spela på akten om man så vill, genom att variera massagens intensitet och därtill föra passande ljud, allt för att det ska låta som om det utövas älskog. Inga privata kroppsdelar får röras och spelarna ska vara lyhörda för varandras intimitetsgränser. Om en spelare tycker att någon är för närgången, ska spelaren använda säkerhetsordet "ELORIA". Det är tillåtet att avlägsna en del klädesplagg på sig själv, med alla andra inblandades samtycke, men underkläder ska alltid behållas på.

En spelare under 16 år ska inte ha in-lajvsex, även om det är simulerat och karaktären har åldern inne.

Simulerat sexuellt våld och övergrepp får endast förekomma om alla inblandade är myndiga och på förhand off har gett sitt samtycke, och övervägt om det tillför något till spelet.

25§ BRYGDER, SUBSTANSER & ALKOHOL

Brygder är ett samlingsnamn för gifter, droger, motgift, helande drycker och dylikt som kan förekomma på lajv. Dessa representeras vanligtvis av vatten med karamellfärg eller av olika typer av kryddor, godis eller liknande. Det är på spelledningens ansvar att kontrollera att inga ämnen som någon spelare angett sig vara allergisk mot används. Det vanligaste sättet att förmedla brygdens effekter är genom det så kallade "lappsystemet". Effekten kan också förmedlas genom att använda "Veritas".

Lappsystemet

Alla verkande substanser medföljs av en liten lapp försedd med off-runa (se 6§) och en kort text som beskriver substansens verkan. Lappen finns således inte in-lajv, utan är enbart till för att man som spelare ska veta hur man ska reagera på det som man just fick i sig. I regel finns en lapp per dos, det vill säga om en flaska innehåller tre doser, bör det också finnas tre lappar.

Om du vill förgifta eller droga någon, ser du till att substansen du vill använda hamnar i offrets mat eller dryck. När du ser att offret fått i sig det mesta kan du antingen själv gå och ge lappen åt offret eller be en spelledare att göra det åt dig.

Obs! Om en brygd byter ägare (t.ex. den säljs eller blir stulen), se till att lappen följer med! Utan lappen har brygden ingen verkan. Oftast skriver spelledningen lapparna och tillhandahåller flaskorna åt de spelare som berörs innan lajvet börjar.

Exempel på lapp: "Sömnmedel. Efter 5 min börjar du känna dig hängig och trött.

Känslan eskalerar tills du slutligen faller ihop och börjar sova. Sönnen upphör efter 30 min eller när du får i dig motgift."

Alkohol

För alkoholhaltiga drycker används inget lappsysteem, men det antas att dryckerna har samma effekter som i verkliga livet, det vill säga humörhöjande, avtrubbning av sinnen, avtrubbning av sociala spärrar, samt eventuella mer negativa effekter såsom melankoli, uppkastning, alkoholförgiftning och baksmälla. Spelaren rollspelar effekterna efter egen förmåga. Alkoholhaltiga drycker simuleras ofta med till exempel mjöd (mjöd/öl), kotikalja (öl), röd saft (rödvin), äppelsaft (vitvin), ingefärsdricka (starksprit) eller liknande.

26§ OSYNLIGHET

I vissa lajv med övernaturliga element (magi, spöken, etc.) kan osynlighet förekomma. För att symbolisera osynlighet sätter spelaren båda armarna ovanför huvudet liksom ett triangelformat tak. Detta signalerar att spelaren att karaktären är osynlig. Observera att detta inte är detsamma som off-tecknet (se 5§).

27§ MAGISKA EFFEKTER & LIKNANDE

Ordet “**VERITAS**” (latin för ”sanning”) är ett kodord som används för att beskriva händelser i spelvärlden som inte kan simuleras på annat sätt, till exempel magiska effekter, hypnos, gifteffekter, eldsvådor och liknande. När en spelare säger “Veritas” betyder det att det som sägs efteråt är sant i spelvärlden, och att man ska reagera på och spela på det som sägs. Karaktären hör givetvis inte veritasbudskapet, endast spelaren. Du får använda veritas endast på det sätt som är utskrivet i din roll, eller om du har fått tillåtelse av spelledningen. Spelledningen kan använda veritas fritt efter behov.

Exempel 1: ”Veritas, du blir övertygad om att allt din mamma säger är lögn.”

Exempel 2: “Veritas, väggen brinner och elden sprider sig långsamt emot er.”

Exempel 3: ”Veritas, ni ser alla hur ett blått pulserande sken omger mig, hur jag börjar sväva en meter ovanför marken och hur jag sakta förvandlas till ren energi.”

28§ KARAKTÄRSDÖD

I många lajv är det möjligt att ens karaktär går bort, exempelvis genom förgiftning, död i strid, ålderdom eller sjukdom. En dödsscen kan vara fin och dramatisk om den sker vid rätt tidpunkt eller om den är utdragen. Få saker kan ändå förstöra en lajvupplevelse så mycket som när ens karaktär plötsligt eller genom ett stort antiklimax dör. Därför måste den spelare vars karaktär ska dö ge sitt samtycke till karaktärsdöden.

Exempel 1: Karaktär A vill mörda karaktär B med dödligt gift. Spelare A måste då först prata med spelare B och fråga om det är okej. Om spelare B säger nej måste spelare A respektera detta.

Exempel 2: Karaktär A och B slåss med svärd och B ligger svårt skadad på marken. Spelare A kan då fråga off: "Vill du att din karaktär dör nu?" Om B svarar "ja" så kan karaktär A ge dödsstöten, men om B säger "nej" så måste A respektera situationen. Spelare B har då en underbar möjlighet att spela på sina skador, kanske ta farväl av sina nära och kära och avlida efter ett par timmar, eller varför inte bli ompysslad av en läkekunnig.

Exempel 3: Spelare B har bestämt att det bästa som kan hända just nu är att hans karaktär går bort. Spelare B pratar off med spelare A och de kommer överens om hur detta ska ske. Senare under lajvet kan de spela ut en episk scen som slutar i karaktär B:s död.

Ny karaktär

Om din karaktär dör har du oftast rätt att få en ny av spelledningen, som brukar ha förberett ett antal extraroller. Ofta finns även ombyteskläder för nya roller att tillgå, eller så kan du som spelare ha med egna byteskläder.

En spelare som kommer in i lajvet som en ny roll kommer att bära en vit bindel runt huvudet. Bindeln kan tas av efter en timme eller två, då alla har uppmärksammats på att spelaren lajvar en ny karaktär.

KODORD & TECKEN

Detta är en kortfattad repetitionslista över alla kodord och hand signaler som förekommer i Elorias allmänna lajvregler.

“HOLD”

Ropas i en verklig nödsituation: en spelare är skadad, eldsvåda utbryter etc. Läs mera i 11§.

“ELORIA”

Yttras om du som spelare upplever att en situation är för intensiv eller obehaglig. Läs mera i 13§.

“VERITAS”

Kodord som yttras för att beskriva något som är sant i spelvärlden, såsom magiska effekter och liknande. Läs mera i 26§.

“PANG” / “PIL”

Yttras för att avfyra skott med skjut- eller projektilvapen. Läs mera 20§.

Knuten näve ovanför huvudet

Off-tecken. Används när en spelare måste förflytta sig utan att andra karaktärer reagerar på det. Läs mera 5§.

Händerna som ett tak ovanför huvudet

Används för att signalera att karaktären är osynlig. Läs mera 25§.

ÄNDRINGSLOGG

Alla tillägg och ändringar i Elorias allmänna lajvregler godkänns av styrelsen innan de träder i kraft. Dessa ändringar gäller för alla lajv från och med datumet då tillägget gjorts.

30.5.2019 “§9 Fotopolicy” lades till och efterföljande paragrafers numrering justerades.

3.8.2017 Reglerna genomgick en omfattande uppdatering. I arbetsgruppen satt:
Anders Karls, Sandra Holmqvist, Emma Löfdahl och Pia Sjöberg.