

# De allmänna lajvreglerna (DAL)

## Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf



### Allmänt regelverk för föreningens lajv

Följande regler gäller på alla lajv som Eloria ordnar. Spelledningen kan dessutom på lajvets hemsida notera lajvspecifika regler samt variationer på och undantag från DAL. Alla deltagare bekräftar i och med anmälan till lajvet sig ha läst, förstått och godkänt reglerna. Reglerna är till för allas trivsel och säkerhet, och paras bäst ihop med sunt bondförnuft. Utöver lajvreglerna gäller **finsk lag**.

Brott mot lajvets regler, såväl allmänna som lajvspecifika, kan i längden leda till att spelaren blir avvisad från lajvet. Om regelbrott kan konstateras bör spelledningen varna spelaren om risken för avvisning. Om regelbrotten fortsätter efter att två varningar getts har spelledningen rätt att avvisa spelaren från lajvet.

**Pervasive-lajv:** "Pervasive" är benämningen på lajv som äger rum helt eller delvis på allmän plats, t.ex. i en stad, utan allmänhetens kännedom. Denna typ av lajv kräver vissa specialregler, som finns noterade under lämpliga paragrafer.

### OFF-lajv

"Off-lajv" eller "OFF" uttrycker det som står utanför lajvet. Härunder finns allmänna regler för hur vi behandlar varandra med tanke på den verkliga världen, för att öka allas trivsel och säkerhet.

### **1§ Säkerhet**

Säkerheten kommer alltid i första hand. Om någon skadar sig, hamnar i riktig fara eller någon annan verklig nödsituation sker under lajvet skall man ropa "**HOLD**". Då skall alla sluta lajva, upprepa ropet tills det nått alla på lajvområdet, se vad som hänt och ge hjälp. Spelledningen har ansvar för att föreningens första hjälpen-väska finns med på lajvet och förvaras lättillgängligt på off-området.

Då avstånden på pervasive-lajv tenderar att vara stora kallas HOLD enbart lokalt av de spelare som befinner sig i närheten av nödsituationen, och meddelande skickas omedelbart till spelledningen. Denna ska då avgöra om situationen är grav nog att lajvet bör stanna av helt eller om den kan hanteras av dem som redan är involverade. Om spelledningen beslutar att kalla allmänt HOLD skickas sms om detta till alla spelare, som ska bege sig till off-området (spelledarcentralen), om inget annat nämns.

Om en spelare under lajvet finner sig själv i en situation som hon finner skrämmande eller obehaglig på riktigt så använder hon säkerhetsordet "**ELORIA**". Detta signalerar åt motspelarna 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 dock inte.

### **2§ Rusmedel och tobak**

Alla lajv som ordnas av Eloria är drogfria. Detta betyder att det är förbjudet att nyttja alkohol, droger samt snus under ett lajv. Rökning är i regel inte tillåtet på spelområdet, men spelledare kan välja att tillåta rökning med nikotinfria produkter. I andra fall ska all rökning ske utanför spelområdet på anvisad plats.

Då pervasive-lajv inte spelas på avskild plats är det i regel tillåtet **för myndiga personer** att, på sådan plats där det är lagligt tillåtet (krogar, restauranger, m.m.), dricka alkohol och röka tobak, såvida detta inte stör ens eget eller andras rollspelande.

Undantag till denna paragraf kan i vanlig ordning göras av spelledningen, som får avgöra om ett glas vin kan förbättra eller distrahera spelupplevelsen. Lajv (annat än pervasive) där alkohol tillåts är i regel K-18 och om minderåriga tillåts delta krävs föräldrarnas tillstånd. Minderåriga får naturligtvis aldrig dricka alkohol eller röka, och om sådant förekommer är det varje lajvares plikt att meddela spelledningen för åtgärder.

### 3§ Off-område

Varje lajv har ett off-område, där inget lajvande förekommer. Det är upp till spelledningen att bestämma omfattningen av off-området; är det ett tält där endast de nödvändigaste off-tylarna och säkerhetsutrustningen förvaras eller är det t.o.m. flera rum i en byggnad. Spelare uppmuntras dock att tillbringa så lite tid som möjligt på off-området, som ska användas först och främst för förvaring av off-saker. Off-områdets utsträckning bör meddelas på lajvets hemsida.

Pervasive-lajv har inte alltid ett traditionellt off-område, eftersom lajvande i teorin kan förekomma överallt. Dock är det mycket vanligt med en så kallad "spelledarcentral" (ofta förkortat SLC), varifrån spelledningen kan övervaka spelet och där andra spelare kan nå dem vid behov.

### 4§ Off-tecknet och off-runan

Om du av någon anledning måste gå ur roll och göra eller säga någonting som inte hör lajvet till signalerar du detta genom att hålla din knutna näve ovanför ditt huvud. Detta innebär att du är off-lajv och skall totalt ignoreras av andra spelare. Detta tecken får inte missbrukas för att fly eller dylikt.

Personliga ägodelar som inte kan lämnas hemma, i bilen, eller på off-området måste förvaras i en påse eller behållare märkt med off-runan. Undantaget till denna regel är glasögon, som godkänns även på fantasylajv så att också de som måste ha sådana kan delta. Off-runan ser ut som bokstaven V inuti en cirkel:



Off-runan kan även användas under ett lajv för att beskriva information åt spelarna som karaktärerna ser eller annars förnimmer, men som av orsak eller annan inte finns på riktigt. Off-runan ritas då tydligt på ett papper tillsammans med en kort beskrivning. Spelare bör **alltid** stanna upp och läsa igenom vad som står på ett off-papper.

Exempel 1: "Väggarna i lägenheten är fläckade med blod."

Exempel 2: "En besynnerlig, frän lukt av gas ligger i luften."

### 5§ Mobiltelefoner

Mobiltelefoner får inte störa lajvandets och skall således vara avstängda eller i ljudlös funktion (vibrationer av), såvida de inte är en del av lajvet. Mobiltelefoner ska helst förvaras på off-området.

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

### 6§ Skadegörelse

Du får aldrig förstöra någon annans egendom, även då det är lajv och du tycker att det skulle vara stämningfullt att skära sönder någon annans kläder, eller slänga iväg någons vapen i sjön. Man får absolut inte förstöra i naturen, byggnaderna eller saker på området.

### 7§ Offentlighetspolicy

Under pervasive-lajv är spelarna en del av det offentliga rummet, varför alla har ett gemensamt ansvar att lajva på 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 bör rollspelandet avbrytas och personen meddelas att ett levande rollspel pågår och att ni improviserar olika situationer. Ovilliga icke-spelare bör aldrig inblandas i lajvillusionen.

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

## 8§ Stridsutrustning

Många lajv innehåller action-element som inbegriper olika sorters vapen och annan eventuell stridsutrustning. Inga verkliga, fungerande vapen får användas på lajv! Lajvvapen ska inte kunna åsamka skada så länge som de används regelenligt. Alla vapen som finns med på lajvet måste ha visats upp åt och godkänts av spelledningen innan lajvets början.

För beväpnad närstrid används latexvapen, och *enbart* dessa. Man får aldrig sticka någon med ett latexvapen som har stomme, om inte spetsen är en speciell stickspets på minst 10 cm (t.ex. på ett spjut). Kastknivar får aldrig ha stomme.

Skjutvapen som kan användas under lajv är för syftet avsedda eller anpassade pilbågar och leksakseldvapen. Moderna eldvapen som används i pervasive-lajv bör uppenbart vara leksaker, för att inte orsaka missförstånd hos eventuella icke-spelare som får syn på vapnen. Bäst anpassade är färggranna vattenpistoler. På lajv vid avskild plats eller inomhus får mer verklighetstroga handeldvapen, såsom svarta knallpistoler, användas. Om ett skjutvapen kan avfira projektiler bör dessa undantagslöst vara gjorda av skumgummi och vara tillräckligt stora för att inte kunna skada ögat vid eventuell felträff.

Mer omfattande regler för stridsutrustning är för tillfället under arbete.

## IN-lajv

*Detta avsnitt handlar om hur olika situationer som omöjligt kan förekomma i verkligheten under ett lajv ska simuleras.*

## 9§ Strid

I en stridssituation gäller det först och främst att hålla vakt på säkerheten, så att inga olyckor sker. Därutöver ska spelarna vara uppmärksamma på varandra och kunna strida renhårigt. Kom ihåg att strid under lajv fortfarande är rollspel, och samspel, och om det blir strid gäller det 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 med varandra och inte bli alltför aggressiva.

Först och främst gäller det att inte ge sig på någon utan att personen är beredd på det. I handgemäng (slagsmål) får inga verkliga slag, sparkar, knäande eller dylikt förekomma, även om dessa kan simuleras i **slow-motion**. Var medvetna om varandras gränser. I beväpnad strid får man träffa, men spelarna bör även här komma ihåg att slå med lugna, kontrollerade slag. Latexvapen är designade 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. Huvudet, skrevet och kvinnors bröst är utanför slagzonen. 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.

Vid användning av kast- eller projektilvapen får man inte sikta högre än midjan och visibiliteten bör vara god. Handeldvapen med ljud, såsom knallpistoler, får aldrig avfyras i närheten av öron eller ansikte. Utropet "SKOTT!" används för att beteckna när ett eldvapen utan ljud avfyras. Det kan ibland vara svårt att veta om man träffar med ett skjutvapen som saknar projektiler. Grundregeln är att man träffar det som vapnet pekar mot, och den som skjuter bör även ha blicken rätt mot sitt avsedda mål. Ifall många måltavlor finns träffas den karaktär som står närmast. Det är upp till den påskjutna spelaren att avgöra, var skottet träffar. Skjutvapen får aldrig användas som tillhygge i närstrid.

Hur stridsduglig en rollfigur är varierar olika lajv emellan. Spelledare kan välja att använda ett bestämt system för att mäta stridsduglighet, och detta är i så fall detaljerat i lajvets regler. Vad gäller skador ska dessa rollspelas i alla väder. 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. Hur mycket skada en karaktär tål lämnas ofta upp till det sunda förnuftet, dvs. hur mycket man kan anta att en människa tål, utgående från tanken att latexvapnen skulle vara verkliga. Vissa lajv använder dock system med t.ex. 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 visst försöka, men utan förband kan t.o.m. ett smärre skärsår på lång sikt leda till att du förblöder. Sunt förnuft räcker långt.

## 10§ Knockning

Knockning sker genom att man med knoppen eller flatsidan på sitt latexvapen **lätt** slår mellan skulderbladen på offret och tyst säger "knock". Detta symboliserar ett mycket hårt slag mot huvudet. Blir man knockad så faller man medvetslös ner och förblir så i ca 10 minuter. En nerslagen karaktär kan inte väckas, och när personen slutligen vaknar upp minns han/hon inte vad som hände just innan han/hon blev nerslagen. Karaktären lär också ha en rejäl bula i bakhuvudet och är eventuellt lite omtöcknad en tid.

Föremål som inte är av latex får användas för knockning, men föremålet får inte röra vid den andra spelaren, utan man bör istället använda sin andra hand än den som håller föremålet. Inget tyngre än en brödkavel får användas såhär, och det är absolut förbjudet att knocka med vassa föremål.

Knockning bör alltid ske bakifrån. Du kan inte knocka mitt i en strid, t.ex. genom att snabbt skutta bakom den andra så du når skulderbladen. Det behövs ändå rätt mycket kraft för att slå någon medvetslös.

Termen "knock(ning)" är modern och bör undvikas på medeltida lajv. Det är ett off-ord. En person "har blivit nerslagen" eller "ligger medvetslös".

## 11§ Snittning

Att "snitta" innebär att skära halsen av en annan karaktär. Snittning kan utföras endast med latexvapen som har en "egg" och den som snittar måste stå **bakom** sitt offer. Snittningen går till på så vis att man lägger latexvapnet mot det tilltänkta offrets hals, för vapnet mjukt över halsen utan att trycka och säger "snitt". Offret förblöder mycket snabbt och går inte att rädda, ifall det inte är någon övernaturlig varelse med speciella förmågor. Om en snittning utförts dåligt, t.ex. offret hunnit vända sig till hälften och snittet gått längs ena sidan och inte tvärs över halsen, finns det en bättre chans att överleva. Alla sorters halsskador kräver dock omedelbar vård så man inte förblöder. Bruka sunt förnuft.

## 12§ Karaktärsdöd

Det finns ett flertal sätt för karaktärer att dö under ett lajv: gift, snittning, bli nerhuggen i en strid, etc. Om din karaktär dör har du rätt att få en ny av spelledningen, som ofta har förberett ett antal extraroller. Ofta finns även ombyteskläder för nya roller att tillgå, eller så har spelaren med egna. En spelare som kommer in i lajvet som en ny roll kommer dessutom att bära en vit bindel runt ena armen. Bindeln kan tas av efter en timme eller två.

Om du hittar någon som ligger orörlig på marken går du tillväga på följande sätt för att avgöra om karaktären är medvetslös, död, eller bara sover av sig ruset:

Först kanske du försöker ruska liv i personen. Om detta inte fungerar tar du tag i handleden och "kollar pulsen". Om karaktären är död händer ingenting. Handen ligger slapp. Men om hon lever, så knyter och öppnar hon försiktigt handen. Detta symboliserar pulsen. Håller personen på att förblöda (hon kanske är avsvimmad av smärta) knyter hon hårt handen, utan att öppna. Vid det här laget kan personen som kollar läget luta sig framåt och tyst (off) fråga om människan har några synliga skador (t.ex. blod någonstans, bruten nacke), för att sedan spela på det.

OBS! Om personen inte svarar när hon blir tillfrågad om skador kan spelaren vara medvetslös på riktigt och då måste du snabbt se till att hjälpa henne/honom. Av denna orsak bör man aldrig ignorera någon som ligger ensam på marken, även om man kanske inte är intresserad av att veta hur det står till med karaktären.

## 13§ Stöld

Att karaktärer stjäla saker av varandra är ett bra sätt att få till action. Det finns dock en del begränsningar att beakta: dokument, in-lajvpenningar, vapen, smycken, religiösa klenoder och dylikt hör till saker som får stjälas. Även mat får stjälas till en viss gräns; ingen ska behöva svälta.

Inget som har med det verkliga livet att göra får stjälas under några omständigheter. Under lajvet ska dylika saker hållas undagömda i en påse märkt med off-runan. Det är förbjudet att rota i en annan spelares off-påse! Saker som kan minska en persons möjligheter att fortsätta lajva, såsom kläder och

sovsaker, får heller inte stjälas, *om inte den som blir bestulen gett uttryckligt, specifikt lov till detta*. T.ex. ”Jag har så många filter, så om någon fryser på natten så 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 efter lajvet och om det stulna föremålet försvunnit eller gått sönder under tiden det har varit stulet så skall den som stulit det ersätta ägaren.

Ingen tältfrid råder på Elorias lajv. Man får gå in i tält och kojor för att rota igenom saker och för att stjäla.

## 14§ Sex

Medan sex är en naturlig del av livet får verklig sex aldrig förekomma på lajv. Eventuell sexuell aktivitet som rollerna företar sig simuleras istället genom massage av axlar och armar, den s.k. ”Ars’Amani-metoden”. 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 någondera spelaren finner den andra för närgången så ska denna använda säkerhetsordet ”ELORIA”.

## 15§ Brygder

Brygder är ett samlingsnamn för gifter, droger, motgift, helande drycker och dylikt som kan förekomma på lajv. Dessa representeras vanligtvis av citronkoncentrat och vatten, men andra ämnen kan förekomma. Det är på spelledningens ansvar att kontrollera så att inga ämnen som någon spelare angett sig vara allergisk mot används.

Eftersom många detaljer angående brygder varierar olika lajv emellan så beskrivs enbart det vanligaste förgiftningssystemet (även kallat ”lappsystemet”) här:

Alla brygder medföljs av en liten lapp, på vilken brygdens verkan är beskriven. Denna lapp är off-märkt och finns alltså inte in-lajv. Den är enbart till för att du som spelare ska veta hur du ska reagera på det du just fick i dig.

Om du vill förgifta/droga någon så ser du till att brygden du vill använda hamnar i offrets mat/dryck. När du ser att han/hon fått i sig det mesta går du till en arrangör med den tillhörande lappen, som vidarebefordras till offret.

Obs! Om en brygd byter ägare, se till att lappen följer med! Utan lappen har brygden ingen verkan. Oftast skriver spelledningen lapparna och tillhandahåller flaskorna åt de spelare som berörs, strax innan lajvet.

## 16§ Fångenskap

Att hålla en roll fången under ett lajv innebär att man har ansvar för spelarens trivsel och säkerhet. Fångvaktaren bör se till att fången får vara med och spela. Är fången instängd eller bunden får hon/han inte lämnas ensam, annat än korta stunder, och fången får inte bindas så hårt att denne kan ta skada. Ingen spelare får bindas mot sin vilja, vilket kan signaleras genom säkerhetsordet ”ELORIA”.

## 17§ Veritas

Ordet *veritas* (latin för ’sanning’) är ett muntligt off-tecken som används för att diskret överföra muntliga off-budskap från en spelare till en annan, eller mellan spelledare och spelare. Det som sägs efter ordet är obestridbart sant och mottagaren lyder det som sägs. Budskap som överförs med *veritas* kan vara relaterade till t.ex. hypnos, gifteffekter, sjukdomsanfall eller magi. Missbruk av *veritas* är strängt förbjudet; endast de spelare som fått tillåtelse av spelledarna får använda *veritas*, och endast på det sätt som angetts åt dem.

Exempel: ”Veritas, du blir absolut övertygad om att allt N.N. säger är lögn.”

## **Ändringslogg**

*Alla tillägg och ändringar i DAL ska godkännas av styrelsen innan ikraftträdande. Dessa ändringar gäller för alla lajv från och med datumet då tillägget gjorts.*

- **21.4.2010** – Tillägg: Veritas
- **20.8.2010** – Åldersrekommendation flyttad till föreningens allmänna deltagarvillkor
- **17.9.2011** – Genomgående revision: nytt är paragrafindelningen, pervasiveregler, förnyad rusmedelspolicy, m.m.