

FINLANDS SVENSKA  
ROLLSPELSFÖRENING ELORIA RF



Spelledarens administrativa guide  
(SLAG)

En hjälpreda för ordnandet av lajv i Elorias regi

Senast uppdaterad: 1.4.2012

**INNEHÅLLSFÖRTECKNING**

FÖRORD.....	2
1 SPELLEDAREN I ELORIA .....	3
1.1 Hur föreningen understöder lajv.....	3
1.2 Elektroniskt spelledarkit.....	3
2 EKONOMI .....	5
2.1 Budget och projektplan.....	5
2.2 Stöd utifrån.....	6
2.3 Deltagaravgiften .....	6
2.4 Utbetalningar.....	7
2.5 Redovisning .....	8
2.6 Sammanfattning.....	8
3 INFORMATIONSSPRIDNING.....	10
3.1. Lajvets hemsida .....	10
3.2 Forum .....	11
3.3 Övrig marknadsföring .....	12
4 FÖRBEREDELSESNAS TID .....	13
4.1 Att bestämma datum .....	13
4.2 Workshoppar .....	13
SLUTORD.....	15
BILAGOR.....	16
Bilaga 1: Spelledarens checklista .....	16
Bilaga 2: Lajvarens ordlista .....	17
Bilaga 3: Exempelbudget.....	18
Bilaga 4: Exempel på projektplan .....	19
Bilaga 5: Föreningens allmänna deltagarvillkor .....	20
Bilaga 6: De allmänna lajvreglerna (DAL) .....	21
ÄNDRINGSLOGG .....	28

## FÖRORD

Spelledarens administrativa guide (förkortat SLAG) är ämnad att ge spelledare all information som behövs för att kunna ordna ett lajv under rollspelsföreningen Elorias flagg. Innehållsmässigt är guiden begränsad till praktisk-administrativa aspekter av lajvarrangemang och berör alltså inga kreativa aspekter. Innehållet är ändå extensivt, och för att underlätta har en *checklista för spelledare* sammanställts (se bilaga 1).

I denna guide används grundläggande lajvterminologi, som antas bekant för läsaren. För okända termer kan *lajvarens ordlista* (bilaga 2) konsulteras.

SLAG är uppbyggd på följande sätt: I kapitel 1 ges en allmän introduktion till vad det innebär att leda lajv i Eloria. I kapitel 2 behandlas ekonomiska aspekter av lajvarrangemang, medan kapitel 3 rör föreningens internetresurser och hur de finns tillgängliga för spelledare. Kapitel 4 handlar närmast om praktiska aspekter i förberedelseskedet av ett lajv. Utöver detta finns det sist i dokumentet sex (6) bilagor samt en ändringslogg.

Guiden har granskats och godkänts av föreningens styrelse 21.11.2010. Ändringar i guiden görs vid behov och granskas av styrelsen innan publicering. Alla betydande ändringar noteras i en ändringslogg sist i dokumentet. Eventuella frågor om guidens innehåll samt idéer för tillägg kan skickas till [ordforande@eloria.fi](mailto:ordforande@eloria.fi). Guiden publiceras i pdf-form exklusivt på föreningens hemsida [www.eloria.fi](http://www.eloria.fi).

I guiden nämns olika styrelsefunktionärer och andra ansvarspersoner, såsom webmasters och värdinnor. Eftersom dessa ändras allt emellanåt inkluderas inte kontaktuppgifter direkt i guiden, men dessa kan kontaktas via ett e-mailformulär på hemsidan: <http://www.eloria.fi/Eloria/kontakt.php>. Styrelsemedlemmarnas profiler finns på <http://www.eloria.fi/Eloria/styrelsen.php>.

## 1 SPELLEDAREN I ELORIA

Kreativt material må vara det som i grunden gör ett lajv, men det krävs mer för att ordna ett spel: främst en *lajvplats*, *ekonomiskt understöd* och en *informationskanal*. Eloria är en förening som värnar om finlandssvenskt lajvande, och som hjälper intresserade att ordna spel. För att forma ett samarbete med Eloria tar man först kontakt med styrelsen. På föreningens hemsida, [www.eloria.fi](http://www.eloria.fi), finns alla nödvändiga kontaktuppgifter. Det samarbete som förhoppningsvis sedan uppstår kan jämföras med filmbranschen, där spelledaren är *regissören* (den som har kontroll över det intellektuella materialet och som förklarar projektet) och föreningen är *producenten* (den som sitter på pengarna). När föreningen stöder ett projekt faller det så att säga ”under föreningens flagg”.

För att ordna lajv inom Eloria bör man vara medlem i föreningen. Svårare än så är det inte. Om det finns flera spelledare bör åtminstone en vara medlem.

### 1.1 Hur föreningen understöder lajv

Föreningen understöder lajv genom att verka som förmedlare av ekonomiskt, materiellt och praktiskt stöd åt spelledare. För att få rätt till understöd bör spelledare lämna in en budget och en projektplan till styrelsen. Detta är oftast startskottet för ett lajv-samarbete. Läs mer om ekonomiskt understöd i kapitel 2.

Det materiella understöd som föreningen kan bidra med är helt enkelt att låna ut material och utrustning som föreningen äger sedan tidigare. Därtill har Eloria en rätt omfattande uppsättning teatersmink som får användas fritt av såväl spelledare som spelare i samband med all sorts föreningsverksamhet.

Praktiskt stöd kan komma t.ex. i form av hjälp med att hitta en passlig lajvplats, annan logistikhjälp, hjälp med transporter, PR etc. I föreningen finns personer med stor erfarenhet, och nya spelledare inbjuds att använda sig av existerande resurser. Till praktiskt understöd kan också räknas användning av föreningens hemsida och forum, såväl för PR som för planering av lajvet (se kapitel 3.1).

### 1.2 Elektroniskt spelledarkit

Föreningen har sammanställt en mapp med de viktigaste handlingarna för spelledare: en hjälpreda som förhoppningsvis ska göra det enklare för spelledare att ordna lajvets praktiska delar. Verksamhetskoordinatören skickar ut kittet per mail åt en spelledning efter att ett lajvprojekt bokats. Spelledarkittets grundläggande innehåll är följande:

- *Spelledarens administrativa guide* (SLAG), de allmänna lajvreglerna (DAL) och föreningens deltagarvillkor. Spelare godkänner i samband med anmälan innehållet i DAL samt deltagarvillkoren, varför spelledare givetvis även bör känna till dessa. Alla dessa dokument ingår ju även i SLAG.

- Föreningens inventarietkatalog. Denna innehåller allt material som finns i förrådet i Gamla Vasa. Katalogen finns även på hemsidans medlemsavdelning.
- Dokumentmallar för användning främst i kontakt med styrelsen och kassören, t.ex. budgetmall, kördagbok, m.m. Mallarna inkluderar instruktioner för deras användning.

## 2 EKONOMI

Även om det definitivt är möjligt att göra lajv med väldigt små ekonomiska medel är det få lajv som helt saknar utgifter. En stor del av föreningens stöd åt lajvprojekt är i form av ekonomiskt bistånd. Föreningen täcker lajvets kostnader, så långt de överskrider inkomsterna.

För att få ekonomiskt bistånd för ett lajvprojekt är det viktigt att vissa procedurer efterföljs så noga som möjligt. Dessa procedurer beskrivs i detta kapitel. I alla ärenden och frågor som gäller lajvets ekonomi ska föreningens kassör kontaktas.

### 2.1 Budget och projektplan

Budgeten är ett dokument där spelledningen uppskattar lajvets intäkter och utgifter. I budgeten ska även framgå det beräknade resultatet, d.v.s. "intäkter minus utgifter". Detta är slutsumman som föreningen önskas sponsra. Se exempelbudget i bilaga 3.

Projektplanen är en kort presentation av lajvet, vars avsikt är att styrelsen ska förstå vad lajvet i grunden går ut på. Dokumentet bör allra minst innehålla lajvets namn, datum, plats (om bestämd), spelledning, genre (om definierbar) och koncept samt spelledningens vision. Se bilaga 4 för ett exempel på en projektplan.

Dessa dokument är grundläggande för att ett lajvprojekt ska kunna ordnas under föreningen. Innan styrelsen har behandlat budgeten och projektplanen är ett lajv inofficiellt och har inga av de rättigheter som nämns i SLAG, varför det lönar sig att göra upp dessa dokument så fort som möjligt. Dokumentmallar inkluderas i det elektroniska spelledarkittet. Dokumenten skickas till koordinatören i elektroniskt format (word-dokument eller pdf) och tas upp på närmast liggande styrelsemöte. Dokumenten bör vara inlämnade i tid för att behandlas av styrelsen senast tre månader innan lajvdatumet! I bästa fall kan minst en spelledare närvara personligen och presentera projektet samt svara på eventuella frågor gällande lajvet eller dess budget.

Styrelsen godkänner budgeten på basen av dess rimlighet och kommer eventuellt med kommentarer. Om en budget inte godkänns bör den ses över och planeras om på basen av styrelsens kommentarer. Ifall lajvets utgifter går över den fastställda budgeten kan spelledningen själv bli tvungen att bekosta mellanskillnaden, om inte styrelsen beslutar annorlunda. Därför gör man klokt i att planera budgeten en aning i överkant. Om det efter budgetens godkännande framkommer stora ändringar i lajvets ekonomi, t.ex. om en förväntad hyra försvinner eller om ett väntat stipendium uteblir, kan en korrigerad budget framföras åt styrelsen. Styrelsen kräver en korrigerad budget om en specifik summa ändrar mer än 100 €.

Föreningens kassör kan med fördel hjälpa till vid framställande av budgeten, med tanke på dennes erfarenhet samt tillgång till redovisningsmaterial från tidigare ordnade lajv.

## 2.2 Stöd utifrån

Om lajvet man tänker ordna kommer att innebära mycket stora utgifter kan man för att avlasta budgeten ansöka om extra stöd från olika instanser. Ansökandet av stöd sker på spelledningens initiativ, men vid behov kan man be om hjälp av styrelsen. Det finns åtminstone två former av stöd man kan ansöka om: stipendier och sponsring.

### Stipendieansökan

Stipendier söks ofta väldigt tidigt i lajvplaneringsprocessen, eftersom det ofta rör sig om hundratals euros skillnad för budgeten. Projektstipendier kan förslagsvis sökas från olika fonder och stiftelser, men också kommuner eller företag med marknadsföringsintresse kan tänkas bevilja understöd åt lajvprojekt. Webbtjänsten FYRK (<http://fyrk.luckan.fi/fyrk>) kan tjäna som hjälprea för att söka understöd, och nedan har listats några instanser som från tidigare är bekanta för föreningen:

Svenska Kulturfonden – [www.kulturfonden.fi](http://www.kulturfonden.fi)

Föreningen är redan registrerad på kulturfondens ansökningssidor. Därför bör stipendieansökningar göras i samråd med kassören, som har nödvändiga inloggningsuppgifter.

Svensk-Österbottniska Samfundet – [www.botnia.org/sos](http://www.botnia.org/sos)

Kan bevilja understöd för större lajv. SÖS har två ansökningsomgångar per år, en på hösten och en på våren.

Svenska Studiecentralen (SSC) – [www.studiecentralen.fi](http://www.studiecentralen.fi)

Beviljar främst understöd för anordnade av kurser.

Svenska Österbottens Ungdomsförbund (SÖU) – [www.sou.fi](http://www.sou.fi)

Kan bevilja små summor för enskilda kurser eller projekt.

### Sponsring

Vissa företag kan vara intresserade av att sponsra lajvprojekt. Det handlar oftast om att ett företag ger rabatt på, eller i vissa fall skänker, sina produkter till lajvet. Matvaror är något som ofta blir rätt dyrt, och möjligheten till sponsring ska inte underskattas. Föreningen har tidigare fått sponsrat bl.a. bröd, ägg, skinka och champagneglas.

Vad företagen vinner på sponsring är reklam. Föreningen har som princip att göra reklam på föreningens hemsida i gengäld för att företag sponsrat ett lajv. Spelledningen sammanställer nödvändiga logon och tack i digitalt format och kontaktar webmastern, som sköter om resten.

## 2.3 Deltagaravgiften

Deltagaravgiften är, utöver eventuella stipendier, den enda inkomst som ett lajv har, och därför bör dess storlek noggrant anpassas lajvet. Faktorer som styr avgiftens storlek är främst lajvets längd och förväntat deltagarantal, samt huruvida mat serveras under lajvet eller inte. Även lajvets andra utgifter, såsom eventuella hyror och

rekvisitakrav, spelar in. Det är svårt att ge några riktlinjer för deltagaravgiftens storlek, men vanligtvis är mellan 5 € och 15 € en passande summa. Ifall ett lajv inte har några som helst utgifter kan lajvet skäligen vara gratis såväl för medlemmar som för icke-medlemmar, dvs. lajvet har nollbudget. Eftersom föreningens verksamhet är ideell får inga projektbudgeter gå på plus. Eventuellt oväntat överskott från verksamheten går till fortsatt verksamhet.

Styrelsen kan önska reglering av en deltagaravgift som den anser opassande. Därtill bör deltagaravgiften alltid vara lägre för medlemmar än för icke-medlemmar, som en grundläggande medlemsförmån. Skillnaden är oftast ca 10 euro. I detta hänseende påpekas, att största delen deltagare i föreningens lajv brukar vara medlemmar, så den lägre avgiften betraktas i regel som den mest "reella".

Deltagaravgiften betalas vanligen via kontotransaktion. Betalningsuppgifter läggs upp på föreningens hemsida (se kapitel 3.1). Enbart i undantagsfall kan betalningar göras kontant till spelledningen, vars uppgift det sedan är att betala in avgiften elektroniskt till föreningens konto. Kassören tar inte emot kontanter.

Efter att anmälningen till ett lajv stängt bör en lista över deltagarna skickas åt kassören, så att denna ska veta vilka personer som ska betala deltagaravgift. Ifall någon deltagare inte betalat avgiften senast på förfallodagen meddelar kassören spelledningen, vars uppgift det är att påminna deltagarna. Den första påminnelsen ges muntligt på lajvdagen (förslagsvis under prebrieffen). En eventuell andra påminnelse görs sju dagar senare per mail, ifall avgiften fortfarande är obetald. Därefter är spelledningens plikt uppfylld.

Övrigt rörande deltagaravgiften fastställs i de allmänna deltagarvillkoren för föreningens lajv (se bilaga 5).

## **2.4 Utbetalningar**

Alla inköp till lajvet som grundar sig på dess budget ersätts av föreningen. Inköp av enskild artikel, vars pris överstiger 50 €, bör godkännas av styrelsen på förhand. Ifall artikeln exakta pris noterats redan i budgeten är denna åtgärd inte nödvändig, men detta är oftast svårt att göra. I regel ska spelledningen sköta om lajvets inköp, men vid behov kan andra anlitas för enskilda inköp.

### Reseersättningar

Resorna bör i regel ske med billigaste möjliga transportmedel, vilket oftast är bil, med tanke på att lajvplatser brukar vara relativt svårtillgängliga. Ifall spelledningen anlitar en privatpersons bil för transport har ägaren rätt till kilometerersättning. Ersättningens storlek är 0,15 €/km. Om spelledningen reser samman med andra lajvare i bil och bensinkostnaderna delas mellan alla som rest med, ersätts spelledningens andel av resan åt den som stått för bensinen. Spelledningen får alltid ersättning för transport av varor till och från lajvplatsen, samt för resa till och från lajvplatsen. Ersättning för syning av lajvplatser ges inte automatiskt, men spelledare får vid behov ansöka om

detta av styrelsen. Ansökan görs skriftligt och resans datum, orsak, exakta längd samt en kostnadskalkyl bör detaljeras.

Under pervasive-lajv kan det bli aktuellt med körande under lajvet. Spelledare har alltid rätt till sådan ersättning, men även spelare som spelledningen på förhand bett köra IN-lajv kan få ersättning mot begäran. Ifall många bilar används IN-lajv rekommenderas det att spelledningen sätter en kilometergräns för körningar som ersätts åt spelare, för att säkerställa att budgeten håller.

### Verifikat

Alla utbetalningar sker mot kvitto eller motsvarande verifikat, såsom en resebiljett. För kilometerersättningar används en kördagbok, som inkluderas i det elektroniska spelledarkittet. Ifall någon annan än en spelledare ersätts bör en spelledare godkänna kördagboken med sin underskrift. Eventuella fakturor skickas direkt till kassören.

Varje inblandad ska samla samtliga kvitton i ett kuvert, anteckna namn och kontonummer till vilket utbetalningen ska ske, och överlämna detta till kassören. Vid behov kan verifikaten skickas per post. Kassörens postadress fås av kassören själv. Alla verifikat bör finnas kassören tillhanda senast två månader efter lajvet (och därpå följande styrelsemöte)!

## **2.5 Redovisning**

En ekonomisk redovisning är ett dokument där lajvets slutgiltiga intäkter, utgifter och balansräkning framgår exakt. Efter att lajvets ekonomiska verksamhet är över ska redovisningen presenteras för styrelsen i pappersformat. Styrelsen betraktar redovisningen, varefter den arkiveras för framtiden.

Föreningens kassör framställer lajvets redovisning efter att alla in- och utbetalningar noterats. Spelledningen har rätt att få en kopia på redovisningen för kontroll.

## **2.6 Sammanfattning**

- Föreningen täcker lajvkostnaderna, så långt de överskrider inkomsterna.
- För att få understöd behövs en budget och projektplan. Dokumenten bör behandlas av styrelsen *senast tre månader innan lajvet*. En korrigerad budget bör skickas till styrelsen om en summa ändrar med 100 € eller mer.
- Efter att anmälningen till ett lajv stängt bör en lista över deltagarna skickas åt kassören, så att denna ska veta vilka personer som ska betala deltagaravgift.
- Spelledningen sköter i första hand om alla inköp till lajvet, vilka sedan ersätts av föreningen efter att alla verifikat överlämnats åt kassören, för vilket deadline är två månader.

- Inköp av enskild artikel, vars pris överstiger 50 €, bör godkännas av styrelsen på förhand – om detta inte redan noterats i lajvets budget.
- Kilometerersättning ges för biltransport som noterat i en kördagbok. Ersättning för resa med annat färdmedel ges mot resebiljett. Resor som rör transport av varor eller spelledning till och från lajvet ersätts alltid, medan andra resor i lajvärende kan ersättas vid ansökan till styrelsen.
- Då lajvets ekonomiska verksamhet avslutats görs en redovisning till styrelsen.

### 3 INFORMATIONSSPRIDNING

#### 3.1. Lajvets hemsida

Varje lajv som leds under Elorias flagg har rätt till en hemsida på föreningens domän. Större lajv (i fråga om tid eller deltagarantal) kan istället för en längre adress få en subdomän, som är mer passande för marknadsföringsändamål. Nedan ett exempel på utformningen av adresserna:

- Vanlig adress: <http://www.eloria.fi/lajv/2013/aea/>
- Subdomän: <http://aea.eloria.fi>

Hemsidan ska helst följa tidigare mall, men kan även avvika om spelledningen så önskar. Eventuell design sker i samarbete med Elorias webmasters. Det enda kravet är att föreningens logo bör vara synlig på lajvets huvudsida.

Allt material som ska läggas upp på hemsidan skickas till webmasters, som administrerar alla sidor. Lajvinformationen bör skickas *i god tid*, eftersom en viss behandlingstid bör förväntas. Detta innebär att det skäligen kan ta upp till en vecka innan informationen kan publiceras från det att den skickats till webmasters. Processen kan påskyndas genom i förväg ta kontakt med webmasters och komma överens om deadlines.

Ibland vill spelledningen publicera all information på en gång, ibland steg för steg. Om publiceringen sker steg för steg är det vanligt att man meddelar om uppdateringar via forumet, men ännu hellre via själva hemsidan eller via mailutskick åt spelarna. Det rekommenderas att åtminstone grundläggande information om lajvet ska finnas uppe senast två månader innan lajvets datum, för att ge tillräcklig tid för alla förberedelser åt såväl spelledare som spelare.

#### Anmälningsprocedurer

Vissa aspekter av anmälningsproceduren är gemensamma för alla lajv. Informationen för anmälan till det aktuella lajvet bör finnas tillgänglig på hemsidan, antingen under "praktisk information" eller under egen rubrik. Anmälningstidens början och slut ska klart och tydligt skrivas ut, med datum och klockslag (t.ex. "Anmälningen öppnas 1.2.2012 kl. 12:00 och stängs 31.3.2012 kl. 23:59.") Ifall ett begränsat antal roller finns, rekommenderas det att anmälningstiden inleds tidigast 24 timmar efter att grundläggande information kommit upp på hemsidan, för att göra anmälningen mera rättvis. Undvik om möjligt att anmälningsöppningen kolliderar med datumet för något annat lajv. Rollerna delas ut enligt "först-till-kvarn"-principen, om inte annat specificeras av spelledningen.

För Elorias lajv används en anmälningsblankett som anpassas till varje lajv, även om stommen är likadan. Det elektroniska spelledarkittet innehåller en mall som med fördel skickas till webbmasters i samband med lajvinformationen. Spelare fyller i sina uppgifter, som skickas direkt och automatiskt till spelledningens e-post. En kvittens som inkluderar de inmatade uppgifterna skickas automatiskt till spelaren. Alla

personuppgifter ska behandlas konfidentiellt. I och med inskickning av anmälningsblanketten anger spelaren sig ha godkänt de allmänna villkoren för deltagande i Elorias lajv (se bilaga 5) samt föreningens allmänna lajvregler (se bilaga 6). Dessa dokument inkluderas automatiskt i alla anmälningsblanketter.

Ifall spelledare enbart vill undersöka intresset för ett lajv bör anmälningsblanketten *inte* användas. Intresseanmälningar kan göras t.ex. per forum och är aldrig bindande.

### Deltagaravgiften

En stor del av informationen om deltagaravgiftens betalning är densamma för varje lajv, och därför används en fast mall, som inkluderas i det elektroniska spelledarkittet. Spelledningen fyller i luckorna i mallen och skickar informationen åt webmasters samtidigt med övrigt lajvmaterial.

Varje lajv bör ha ett unikt referensnummer för betalning av deltagaravgiften. Detta nummer fås av kassören.

### Regler

Alla lajv som ordnas i föreningens regi ska ha föreningens allmänna lajvregler (DAL) som grund (se bilaga 6), vilket också bör nämnas i lajvets eget regelverk. Ifall lajvet inte kräver några regler utöver DAL kan regelverket med fördel nämnas under praktisk information.

Det är alltid möjligt för spelledare att lägga till egna regler och variationer på DAL. Ifall egna lajvregler implementeras har styrelsen vetorätt på regler som anses opassande. I praktiken har det dock hittills aldrig varit nödvändigt för styrelsen att lägga sig i utformningen av lajvspecifika regler.

I enlighet med dess syfte kan DAL antas vara bekant för alla spelare, varför det inte i sin helhet behöver gås igenom muntligen före lajvet, om det inte nyligen skett ändringar i regelverket. Säkerhetsorden bör dock alltid gås igenom, liksom alla lajvspecifika regler.

## **3.2 Forum**

Föreningens forum får användas för marknadsföring av alla lajv. Observera att hemsidan fortfarande ska vara huvudportalen för all konkret lajvinformation, eftersom det sällan går att anta att alla spelare läser forumet. Elorias forum administreras av föreningens webmasters. Forumet är också öppet för lajv som inte görs under föreningens flagg, men dessa finns på en separat forumavdelning.

Om spelledningen så önskar kan det skapas en hemlig underavdelning på forumet, där spelledarna kan föra diskussion utan att någon annan forumbesökare ser det. Detta är ett beprövat verktyg för lajvplanering och har ansetts användbart av många spelledare. Man kan ansöka om en planeringsavdelning av en administratör via forum-PM eller mail. Meddelandet bör innehålla lajvets namn och alla spelledares forumnamn.

Därutöver kan spelledare ansöka om ett enskilt diskussionsforum för lajvet av webmasters, där såväl spelledare som spelare kan registrera sig. Här är spelledarna själva administratörer med full kontroll och fullt ansvar över forumet. Till detta krävs grundläggande kunskaper i forumadministration, vilket en webmaster kan ge crash course i (phpBB3-mjukvara). Ett dylikt forum är främst användbart för stora lajv där spelarna skriver sina egna roller.

### **3.3 Övrig marknadsföring**

En *inforelease* är ett tillfälle där spelledningen presenterar lajvets grundidé och väcker ett inledande intresse för lajvet. Inforelease kan hållas i samband med annan föreningsverksamhet, så länge som detta meddelas till den som leder sagda verksamhet. För att hålla en inforelease som skilt tillfälle bör man boka datum genom koordinatörn.

För att locka deltagare kan det vara en god idé att göra extern reklam för lajvet, t.ex. via den finska lajvkalendern på [www.larp.fi](http://www.larp.fi), andra lajvföreningars forum, hemsidor etc. För stora och/eller nybörjarvänliga lajv är detta speciellt rekommenderat, eftersom man på detta sätt givetvis når ut till fler människor. Speciellt nämnvärd är den finlandssvenska sajten [Evenemang.fi](http://Evenemang.fi), vars kalender bl.a. projiceras på SÖUs hemsida. Kontakta koordinatörn för att få upp en kalenderpunkt på sajten via föreningens konto.

## 4 FÖRBEREDELSESNAS TID

Ett lajv kräver ofta flera månaders planering och förberedelser. Under förberedelsernas tid bör spelledningen främst tänka på att hålla informationsflödet öppet, såväl till anmälda deltagare som till eventuella intresserade, men också till styrelsen. All kontakt mellan spelledning och styrelse går i regel via föreningens verksamhetskoordinator.

Spelledningen rekommenderas hålla kontakt med styrelsen under hela projektets gång. Styrelsen (och andra funktionärer) kan också bes om hjälp vid behov. Speciellt för större lajv uppskattar styrelsen statusrapporter om projektets fortskridande.

### 4.1 Att bestämma datum

Lajvets tidpunkt är av stor vikt, speciellt då utbudet är stort. Inte bara deltagarantalet, utan även hur bra man hinner med alla planeringsskeden, påverkas av tidpunkten. Det lönar sig att undersöka den rådande lajvsituationen innan man bestämmer datum, men å andra sidan är det vettigt att spika datumet så fort som möjligt, för då kan andra spelledare beakta en när de bestämmer datum. Datum bokas via koordinatorn, som har uppsikt över all verksamhet.

Man kan inte boka ett datum preliminärt, men man kan boka en *månad* preliminärt, vilket signalerar åt andra spelledare att något lär hända den månaden. Senast tre månader på förhand bör datumet vara spikat samt projektplanen och budgeten inlämnade till styrelsen. Om denna plikt negligeras stryks lajvet ur listan.

Hemsidans händelsekalender aktualiseras vartefter nya projekt godkänns, varför det lönar sig att ta en titt på den innan man bestämmer datum. Det lönar sig också att lämna några veckor rum mellan lajv, så skapas ingen onödig konkurrens om spelare. Ifall en spelledning vill boka datum inom en vecka från en annan verksamhetspunkt (inte enbart lajv) bör den ta kontakt med den andra arrangörsgruppen för att kontrollera att projekten inte stör varandra.

### 4.2 Workshoppar

Det är rätt vanligt att ordna ett eller flera förberedande tillfällen, eller workshoppar, inför ett lajv. Workshopparnas innehåll varierar stort från lajv till lajv, men vanligt program är bl.a. föreläsningar och diskussioner med spelarna, förberedande av rekvisita samt improvisationsövningar. Spelledningen bör skraddarsy innehållet efter lajvets behov. Ifall en workshop kommer att orsaka några kostnader bör detta givetvis räknas med i lajvets budget.

Om workshoppar ska ordnas bör detta meddelas om så fort som möjligt åt spelarna, helst redan då lajvet publiceras på hemsidan. Workshoppens vikt för deltagande i lajvet kan med fördel poängteras. Samma procedur gäller för bokande av workshopdatum som för lajvdatum (se kapitel 4.1). Spelledningen bör tänka efter två gånger om en workshop verkligen är nödvändig, om det är lönsamt att ordna två skilda workshoppar eller en stor (helglång) workshop. Det är även möjligt att kombinera workshoppar för

två olika lajv på samma dag eller helg, eller att ordna en workshop på själva lajvdagen. Sådana lösningar kan vara vettiga i tider av tät verksamhet.

En workshop räcker vanligtvis en hel dag (vanligt är t.ex. 10:00-18:00), varför en matpaus är nödvändig. Föreningens kaffe och te finns tillgängligt för andra pauser och kex eller annat smått kan utan problem inhandlas. Regionens värdinna kan kontaktas för detta ändamål. Härutöver kan föreningens smink vid behov göras tillgängligt för alla workshoppas, precis som för lajv. Precis som med lajvet organiserar spelledningen alla arrangemang för workshoppen, men kan givetvis be om hjälp av styrelsen eller andra lajvare om så behövs.

**SLUTORD**

av Fredrik Westblom, spelledare och erfaren lajvare

När läsaren i detta nu närmar sig slutet av denna guide kan man åter påminna om att den i första hand är just det – en praktisk-administrativ guide för spelledare. En guide kan, hur bra den än är, aldrig ersätta varken det sunda förnuftet eller de praktiska råd en mer erfaren spelledare kan ge. Inte kan den heller ge en heltäckande bild av verkligheten. Däremot, och detta är viktigt att minnas, kan en väl skriven redovisning för hur det går till att arbeta med ett så krävande projekt som ett lajv de facto är vara en ovärderlig hjälp på vägen.

SLAG är, såsom det poängterades i början, inte ett stöd för dem som söker inspiration eller hjälp med den konstnärliga biten av lajvskrivandet, trots att den delen kanske kan ses som den viktigare. Så är inte fallet. Både det konstnärliga arbetet och den praktisk-administrativa delen av förberedelserna är viktiga och kräver sin tid. Detta är också vad jag, och många äldre spelledare där ute, vill ge som råd åt nya skribenter: Ta god tid på er. Fråga er själva: Har vi nu alla arrangemang under kontroll? Hur är det med maten? Hur är det med de tillstånd som kan krävas? Låt arbetet ta den tid det tar, för då vet ni åtminstone att det blir ordentligt gjort. Hellre det, än att lämna ifrån er ett lajv som bara är till hälften färdigt.

Ifall ni inte har den lyxen att er spelledargrupp består av så många personer att en eller flera kan ha huvudansvaret för den praktiska delen av arrangemanget blir detta råd än viktigare. Som spelledare har ni – och bör också kunna ha – många bollar i luften, och för att ro konststycket i land måste ni därför ha koll på varenda en. Men det viktigaste rådet som finns är ändå detta: Ta det lugnt och tillåt er att ha roligt. Lajvskrivandet kan tyckas bestå av en massa jobb, men det är det ju i första hand en hobby. Därför löns det att betänka varför ni skriver ett lajv – för att ni och era spelare ska ha roligt. Visst kommer stressen ibland att vara stor. Visst kommer det att dyka upp oförutsedda problem och visst kommer ni att glömma den där lilla praktiska detaljen (för det gör alla, tro mig) men i slutändan är det ändå värt det.

Dessutom finns det inga problem som inte kan lösas av lite kaffe, en god vän som agerar bollplank och en liten gnutta jävlar anamma.

## BILAGOR

### Bilaga 1: Spelledarens checklista

#### Grundläggande:

- Bestäm namn på projektet
- Gör upp en budget och projektplan
- Bestäm och boka datum hos verksamhetskoordinatören
- Lämna in budgeten och projektplanen till styrelsen för godkännande senast tre månader innan lajvet
- Sök, syna och boka lajvplats
- Håll eventuell inforelease

#### Webben:

- Kontakta webmasters angående planeringsavdelning på forumet (vid behov)
- Kontakta gärna webmasters på förhand angående lajvets hemsida
- Skriv grundläggande lajvmaterial till hemsidan och skicka till webmasters
  - Inledningstext (stämningstext) och vision
  - Praktisk information (inkl. anmälningsinformation)
  - Anmälningsblankettens innehåll
  - Eventuellt andra texter, t.ex. informationstexter om lajvvärlden

#### Rekvisita och material:

- Kontrollera med inventariet hurudan rekvisita som föreningen redan äger
- Tillverka/beställ rekvisita för lajvet
- Gör upp en checklista över lajvets rekvisita

#### De sista förbedelserna:

- Se till att rollerna skrivs och skickas ut till spelarna i tid
- Skicka en lista på alla deltagare till kassören
- Kontrollera med kassören att deltagaravgifterna blivit betalda i tid
- Se till att lajvkittet (som bl.a. innehåller en första-hjälpen-väska) och annan rekvisita hämtas från föreningens förråd (Österbotten) eller annan förvaringsplats

#### På lajvdagen:

- Förbered lajvplatsen
- Prebrief: Regelgenomgång, diskussion med spelarna, eventuell påminnelse om försenade deltagaravgifter, eventuell vapenkontroll
- Lajvet!
- Debrief och städning av lajvplatsen

#### Efter lajvet:

- Skriv en slutrapport till styrelsen (valfritt!)
- Se till att alla kvitton, kördagböcker m.m. är inlämnade för ersättning senast två månader efter lajvet – posta vid behov
- Kontrollera lajvets redovisning med kassören (valfritt!)

## Bilaga 2: Lajvarens ordlista

**Lajv:** Försvenskad version av "live", förkortat från *Live Action Role-Play* (också kallat levande rollspel på svenska). I de flesta språk används förkortningen "larp" istället.

**Spelledning (SL):** Lajvets arrangör(er), som organiserar, skriver och leder ett spel.

**OFF-lajv vs. IN-lajv:** OFF-lajv kallas det som sker utanför spelet, medan IN-händelserna hör till spelvärlden och berör rollfigurerna. Ifall någon är OFF-lajv (håller en knytnäve över huvudet) är rollen inte med i spelet för närvarande, och de övriga rollfigurerna lägger inte märke till vad spelaren gör. Undvik onödigt "offande", det kan störa stämningen och koncentrationen hos både dig och dina medspelare. Begreppen gäller även för konkreta saker, såsom rekvisita: på medeltida lajv är Nikeskor OFF, läderstövlar är IN, chips är OFF, bröd är IN. Skillnaden här är alltså vad som passar (IN) och vad som inte passar (OFF) i lajvets värld/kontext.

**OFF-logik:** Att använda något som du känner till OFF-lajv och överföra det till din lajvkaraktär för att komma till vissa slutsatser. Exempel: "Jaha, hon ska spela en vandrare. En sådan roll brukar alltid ha något speciellt, hon är säkert häxa! Jag ska minsann hålla ett öga på henne under lajvet." OFF-logik bör alltid hållas till ett minimum.

**Lajvvärlden:** I många lajv är spelvärlden helt påhittad. Den kan ha t.ex. en egen religion och egna folkslag. Sådant är fallet i t.ex. medeltida fantasy, där världen motsvarar medeltiden i vår värld i fråga om teknologisk utveckling men annars är påhittad. För att världen ska kunna existera i lajvet måste det finnas utförlig information om den så att lajvarna kan läsa in sig på dess egenheter och låta den få liv.

**Lajvkampanj:** En serie lajv i samma värld, oftast kronologiskt påföljande. Händelserna i tidigare lajv kan påverka kommande, och det kan finnas en möjlighet för spelarna att fortsätta spela sin karaktär från föregående lajv.

**Spelaren vs. rollen/karaktären:** Dessa är två vitt skilda saker. Spelaren är du medan din roll är en påhittad figur, och samma gäller dina medspelare och deras roller. Ifall din rollfigur är dum, betyder det inte att du är det. I spelet kan din rollfigur bli grundlurad eller utskälld – men inte du själv! Då du minns detta är det även trevligare att spela.

**Briefing (prebrief, individuell brief, debrief):** De OFF-genomgångar som föregår resp. följer ett lajv. I prebriefen går spelledarna igenom väsentlig spelfakta, regler etc. och svarar på eventuella frågor angående lajvet. I den individuella briefen diskuterar spelledarna rollen med spelaren, delar ut rekvisita, svarar på personliga frågor o.d. I debriefen efter lajvet avslöjas sedan alla hemligheter, och alla berättar vad den egna rollen tänkte och gjorde under spelet.

**Boffer:** Den sortens mjuka låtsasvapen som främst används i lajv. I Elorias lajv används enbart latexvapen, som är relativt verklighetstroga men ändå säkra. Man ska kunna bli slagen utan att det gör ont.

**WYSIWYG:** What You See Is What You Get. Innebär en 360-graders illusion, där allt från rollstyrslar till hus och mat är anpassat till lajvet och inget sticker ut som OFF. En hög grad WYSIWYG är eftersträvansvärt för spelares immersion i rollen och lajvet.

**Bilaga 3: Exempelbudget**

Det är önskvärt att alla lajvbudgeter följer följande mall. Budgetmallen som editerbart Word-dokument inkluderas i det elektroniska spelledarkittet.

<b>Budget</b>	
<b>Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf</b>	
Budget för lajvet "Ekofaktorn", 20.20.2020 Spelledning: Lasse Lajvare, Sara Spelledare och Rita Rollspelare	
<b>Intäkter</b>	
Deltagaravgifter (20 st á 5 €)	100 €
Understöd ♦	500 €
<b>Summa intäkter</b>	<b>600 €</b>
<b>Utgifter</b>	
Hyra (för lajvplatsen)	100 €
Resor	100 €
Marknadsföring	50 €
Mat ♦♦	100 €
Rekvisita och utrustning ♦♦♦	300 €
Workshop ♦♦♦♦	100 €
<b>Summa utgifter</b>	<b>750 €</b>
<b>Resultat</b>	
Summa intäkter	600 €
Summa utgifter	750 €
<b>Summa summarum</b>	<b>-50 €</b>
♦	<i>Understöd ska sökas från Svenskösterbottniska Samfundet.</i>
♦♦	<i>Till matet köps konserver för att räcka till en måltid åt alla spelare.</i>
♦♦♦	<i>Rekvisitan går främst till att utrusta lajvplatsen i postapokalyptisk stil.</i>
♦♦♦♦	<i>Inbegriper 50 € utrymmeshyra och 50 € material för tillverkning av rekvisita.</i>

**Bilaga 4: Exempel på projektplan**

*Nedanstående är en tänkbar projektplan för ett fiktivt lajv och inkluderar enbart de uppgifter som måste finnas med. Denna projektplan är skriven i löptext, men lika bra kan den göras i punktform eller på något annat sätt. Dokumentmallen som använts är föreningens allmänna brevmall.*

## Projektplan

### Finlands Svenska Rollspelsförening Eloria rf

Projektplan för lajvet "Ekofaktorn", 20.20.2020

Spelledning: Lasse Lajvare, Sara Spelledare och Rita Rollspelare

*Ekofaktorn* är ett postapokalyptiskt lajv som behandlar hur en händelse som först verkade liten och obetydlig kan ha världsomspännande konsekvenser. Rollerna (max 20 pers.) är de enda överlevarna av katastrofen och måste nu, efter att ha skrapat ihop de sista spillrorna av sin forna tillvaro, komma fram till vad som händer, hur mycket av världen som ännu återstår, och om det över huvudtaget finns någon säker plats kvar i den.

Preliminärt äger lajvet rum vid en fabriksbyggnad i Vasklot, Vasa, men spelledningen undersöker ännu eventuella billigare alternativ som ändå kunde fungera lika bra.

## Bilaga 5: Föreningens allmänna deltagarvillkor

➤ *Aktuell online-version:*

[http://www.eloria.fi/Lajv/Elorias\\_allmanna\\_deltagarvillkor.pdf](http://www.eloria.fi/Lajv/Elorias_allmanna_deltagarvillkor.pdf)

### 1. Betalning av deltagaravgiften

Förfalldodag för deltagaravgiften är en vecka innan lajvet. Datumet står på lajvets hemsida i samband med betalningsuppgifterna.

Om avgiften inte är betald på lajvdagen ges en första påminnelse. En vecka senare följer en andra påminnelse. För påminnelser ansvarar spelledningen i samarbete med kassören.

Om avgiften fortfarande är obetald två veckor efter lajvet förbjuds personen tillträde till föreningens lajv från och med denna dag. Personen får varken delta i eller anmäla sig till föreningens lajv innan skulderna är betalda. Skulder betalas till föreningens konto med referensnummer som ges av kassören.

### 2. Giltig och ogiltig frånvaro

Om en spelare faller bort från lajvet av orsaker som av spelledningen anses giltiga återbetalas deltagaravgiften. Intygad sjukdom räknas alltid som giltig orsak.

I fall av ogiltig frånvaro tas deltagaravgiften i straffavgift för uteblivet deltagande. Vid stridigheter tas frågan upp med styrelsen.

### 3. Åldersgränser

Elorias lajv har i allmänhet en rekommenderad åldersgräns på 15 år. Ifall en person under 15 år vill delta fordrar föreningen att dennes föräldrar innan lajvet skriver under en ansvarsfrihetsblankett, som fås av spelledningen. Unga spelare rekommenderas även ha en "lajvfadder" med på lajvet, dvs. en spelare som såväl IN- som OFF-lajv stöder den unga spelaren. Detta kan vara en förälder eller ett syskon, men även en spelledare eller en oberoende spelare kan axla denna roll.

Av speciella orsaker, t.ex. alkoholserving eller lajvtema, kan spelledningen för ett lajv höja åldersgränsen, vilket i sådana fall är tydligt omnämnt på lajvets hemsida.

## Bilaga 6: De allmänna lajvreglerna (DAL)

- Aktuell online-version: [http://www.eloria.fi/Lajv/Elorias\\_allmanna\\_lajvregler.pdf](http://www.eloria.fi/Lajv/Elorias_allmanna_lajvregler.pdf)

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-prylarna 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 lajvandet 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 stämningsfullt 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 avfyra i närheten av öron eller ansikte. Utropet "SKOTT!" används för att beteckna när ett eldvapen utan ljud avfyra. 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 medvetlös 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 undangömda 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

*Här beskrivs de huvudsakliga ändringar och uppdateringar som gjorts i guiden vid diverse tidpunkter.*

### Revision 1.4.2012 (ändringarna godkända 25.3.2011)

- Kapitel 1.2 Nytt kapitel om elektroniskt spelledarkit. Referenser till kittet finns även på andra håll i SLAG.
- Kapitel 2.1 Noggrannare riktlinjer om projektplanens innehåll. En exemplarisk projektplan har även bifogats (bilaga 4).  
Projektplan och budget måste hädanefter inlämnas till styrelsen för behandling senast tre månader innan lajvet. Dokumenten skickas till koordinatören.
- Kapitel 2.3 Inga lajv får *beräknas* gå på plus i dess budget.  
Efter att anmälningen för ett lajv stängt bör spelledningen skicka en deltagarlista åt kassören. Beskrivning av förfarande för påminnelse om försenade avgifter.
- Kapitel 2.4 Inköp av enskild artikel, vars pris överstiger 50 €, bör godkännas på förhand, om inte det exakta priset redan nämns i budgeten.  
Spelare kan hädanefter få ersättning för körningar under pervasive-lajv. Någon ur spelledningen bör godkänna spelarens kördagbok med sin underskrift.  
En tidsgräns på två månader för inlämning av verifikat åt kassören har lagts till.
- Kapitel 2.5 Kassören framställer alla lajvredovisningar. Av denna orsak har tidigare bilaga av en redovisningsmall raderats.
- Kapitel 2.6 Ny sammanfattning av de viktigaste punkterna i kapitel 2.
- Kapitel 3.1 Ny rekommendation att publicera all lajvinformation senast två månader innan lajvet. Undvik om möjligt att anmälningsöppningen kolliderar med andra lajv.
- Kapitel 3.3 Speciellt omnämnande av den nyttiga sajten Evenemang.fi
- Kapitel 3–4 Viss omstrukturering har skett. Kapitel 4.1 har inkorporerats i kapitel 3.
- Kapitel 4.2 Om tilltugg önskas för en workshop bör man kontakta värdinnan i den region där workshoppen hålls.

Härtill några mindre tillägg och ändringar.

### Revision 3.5.2011 (ändringarna godkända 22.3.2011)

- Kapitel 2.1 Projektplaner med budget ska hädanefter skickas till kassören i digital form. Budgeten behöver inte längre undertecknas av en spelledare. En reviderad budget blir nödvändig om en enskild utgiftspost ändrar med mer än 100 euro.
- Kapitel 2.3 Endast projektansvarig eller spelledare tar emot avgifter kontant och detta endast i undantagsfall.

Kapitel 2.5 Redovisningen behöver inte längre undertecknas av en spelledare.

Kapitel 4.1 Förutom att lajvdatumet bör vara spikat senast två månader innan lajvet bör även lajvets projektplan och budget inlämnas till styrelsen senast då.  
Ifall man vill boka ett datum inom en vecka från annat evenemang ska man kontakta andra arrangörerna.