NEBULOSUS

Regler och off-information

~

Version 4

Gällande på samtliga Nebulosus lajv och boffer om inget annat står angivet.

~ *Sunt förnuft och att säga ifrån* ~

Detta dokument inleds med den i särklass viktigaste regeln som samtidigt är ytterst enkel att följa. Det handlar helt enkelt om något så grundläggande som att respektera andra.

Att visa respekt och hänsyn för ens medmänniskor är en självklarhet i det vardagliga livet såväl som på lajv. Så helt enkelt: visa sunt förnuft och behandla andra som du själv vill bli behandlad.

I att visa respekt för andra ingår det givetvis att respektera när någon säger ifrån. Något mycket viktigt att veta är att man under lajv alltid har rätten att säga ”nej” oavsett vad det handlar om. Att säga ifrån kan man till exempel göra om en scen blir för obehaglig, om du blir rädd på riktigt eller om någon blir för närgången. Det är aldrig fel att gå helt ur-roll och exempelvis skrika ”lägg av! Jag menar det på riktigt! Alltså off!”, men man kan också ta sig ur en jobbig situation utan att behöva gå ur-roll genom att säga antingen ”gult” eller ”rött”.

Gult betyder helt enkelt ”hit, men inte längre” och rött betyder ”stopp, lägg av direkt!”.

~ Exempel (gult och rött) ~

Sanna är med på sitt första lajv. Hon går ute i skogen då en grupp orcher plötsligt dyker upp.

De knuffar först omkull Sanna och pratar högljutt om ”att de ska ta henne tillfånga och sedan kräva byn på en lösensumma”.

Sanna har ingenting emot att orcherna går hårt fram mot henne, men känner inte riktigt att hon vågar bli fången hos orcherna och utbrister då ”gult!”. Orcherna diskuterar sedan vidare och kommer fram till att de nog inte ska ta henne tillfånga då byn i så fall kanske försöker frita henne. De ger Sanna en till knuff, ett par förolämpningar och går sedan vidare.

Om Sanna istället blir totalt livrädd för orcherna och känner att hon inte klarar av situationen över huvud taget kan hon utbrista ”rött!”. Då skulle orcherna istället genast ge sig av ifrån platsen utan att röra henne igen.

~ In-lajv och off-lajv ~

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

Även tal kan vara off och då detta sker går man ur-roll. Alltså helt enkelt om ”det är ens riktiga person som pratar och inte ens roll”.

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

~ Alkohol och rökning ~

Det råder totalt alkoholförbud på våra lajv och om man bryter mot denna regel avvisas man från lajvområdet utan några varningar.

Rökning kan ske, men då utanför lajvområdet i till exempel ett off-läger. Varken vanliga pipor eller vattenpipor tillåts på lajvområdet.

~ Stridsregler ~

- **KP-system**

KP står för kroppspoäng.

Vi använder ett såkallat KP-system. Detta fungerar på så vis att alla roller har 2 KP om inte en arrangör uttryckligen säger något annat. Ens KP gäller för hela kroppen.

Att bli skadad fungerar på följande vis. Alla vapen tar 1 KP i skada när de träffar i armar eller ben och 2 KP i skada när de träffar i mage, bröstkorg eller rygg. Träffar mot huvud och skrev är ogiltiga och ska därför inte räknas.

Så fort man får 0 KP eller mindre blir man omedelbart nedgjord . Även om man får en attack som inte leder till att man direkt blir nedgjord ska man självklart trots detta spela på

den. Alltså faller man ihop om man får en stor klubba slungad i ena armen på sig även om man skulle ha 1 KP kvar.

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

- Rustningar

Effekten av rustningar räknas ihop totalt. Rustningars KP adderas till ens egen KP.

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

- Att bli nedgjord

När man blir nedgjord (se KP-system) blir man först medvetslös tills striden är över och ska sedan lämna platsen på följande vis:

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

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

Eftersom även vadderade vapen kan göra ont ska man självklart tänka på att inte slå onödigt hårt. Bara för att man tar i hårdare innebär det inte att man gör mer i skada. Det räcker alltså med att markera. Att sticka med vapen tillåts heller inte på grund av skaderisken.

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

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

~ Exempel (att bli nedgjord) ~

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

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

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

- Snittning

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

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

Man snittar genom att försiktigt dra sitt vapen mot en persons hals och viskar samtidigt *snitt* i dennes öra. För att en snittning ska kunna gå att genomföra får ingen eventuell rustning skydda halsen.

Snittning får endast ske vid dessa två tillfällen:

- För det första får snittning förekomma om den snittade är med på det, alltså om både den som snittar och den som blir snittad har kommit överens om det innan eller under lajvet genom exempelvis en intrig.
- För det andra får snittning förekomma om en arrangör i det enskilda fallet uttryckligen har gett sin tillåtelse till att det.

- Knockning

Knockning innebär att man stöter till en person i ryggen med nocken (den vadderade delen nedanför handtaget på sitt vapen). Knockning gör att den knockade personen omedelbart blir medvetslös fram till att den som knockade personen har lämnat platsen. Efter att ha blivit

knockad glömmer man bort de senaste fem minuterna. Det är strängt förbjudet att knocka en person med knytnävar, pinnar eller andra föremål. Därför ska man omedelbart rapportera till en arrangör om något sådant skulle ske.

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

- Dömd till skada

Det går att bestraffa personer genom att ge dem fysiska in-lajvstraff. Då detta sker måste det på samma sätt som gäller för snittning antingen ske i samförstånd mellan de inblandade eller vara sanktionerat av en arrangör för att få genomföras.

Man kan till exempel ”skära av hälsenan” på en person som då kommer att halta svagt och inte kunna springa under resten av lajvet.

~ In-lajv våldtäkter ~

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

~ Helande formel ~

Man kan läka snabbare än den normala tiden 1½ timme om en besvärjare uttalar en helande formel över en. Att utföra en helande formel görs på så sätt att man sätter en hand på den skadade kroppsdelen och uttalar ordet *vigoratus*.

När man har blivit helad halveras den tid som återstår tills man har läkt (alltså 90/2=45 minuter om man blir helad direkt efter en strid). Det går att utföra helningsbesvärjelser över sig själv.

Observera att denna formel inte stoppar gift från att verka.

Om man vill att sin roll ska kunna utföra helningsbesvärjelser måste man skriva det i sin rollbeskrivning och sedan är det upp till arrangörerna att godkänna eller att inte godkänna det.

~ Exempel (helande formel) ~

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

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

Harald tackar och ger sig av mot värdshuset för att där i lugn och ro återhämta sig.

~ Gift och läkande extrakt ~

Det går att förgifta mat och dryck. Detta gör man genom att kraftigt översalta den. Alltså blir man förgiftad om man märker att maten eller drycken man intar är extremt salt.

Först blir man medvetslös i 30-60 sekunder, dock kan man bli väckt tidigare. Efter medvetslösheten blir man svårt sjuk fram till att man intar läkande extrakt. Under tiden som man är svårt sjuk kan man inte röra sig utan hjälp och man kommer endast att kunna tala mycket sakta och hest. Om man vill får man självklart lägga till fler symptom för stämningens skull.

Det finns även ett läkande extrakt och det är starkt te eller dylikt. Om man intar läkande extrakt halveras tiden som man är skadad om man har blivit skadad av vapen på samma sätt som den helande formeln *vigoratus*. Det vill säga att tiden som man är nedgjord halveras. Men läkande extrakt har ännu en egenskap och det är att det är ett motgift som omedelbart får ett gift att upphöra att verka.

~ Vapen och sköldar ~

- Sköldar

Sköldar får inte ha några vassa kanter som kan skada vapen eller personer. Därför ska de ha vadderade kanter.

- Närstridsvapen

Hela ens vapen ska vara vadderat med undantag för handtaget som inte nödvändigtvis måste vara det. Det ska även finnas en vadderad nock nedanför handtaget. Arrangörer kommer noggrant att kontrollera medtagna vapen. Utanför vadderingen måste vapnet vara täckt av latex. Inga vapen med silvertejp istället för latex tillåts.

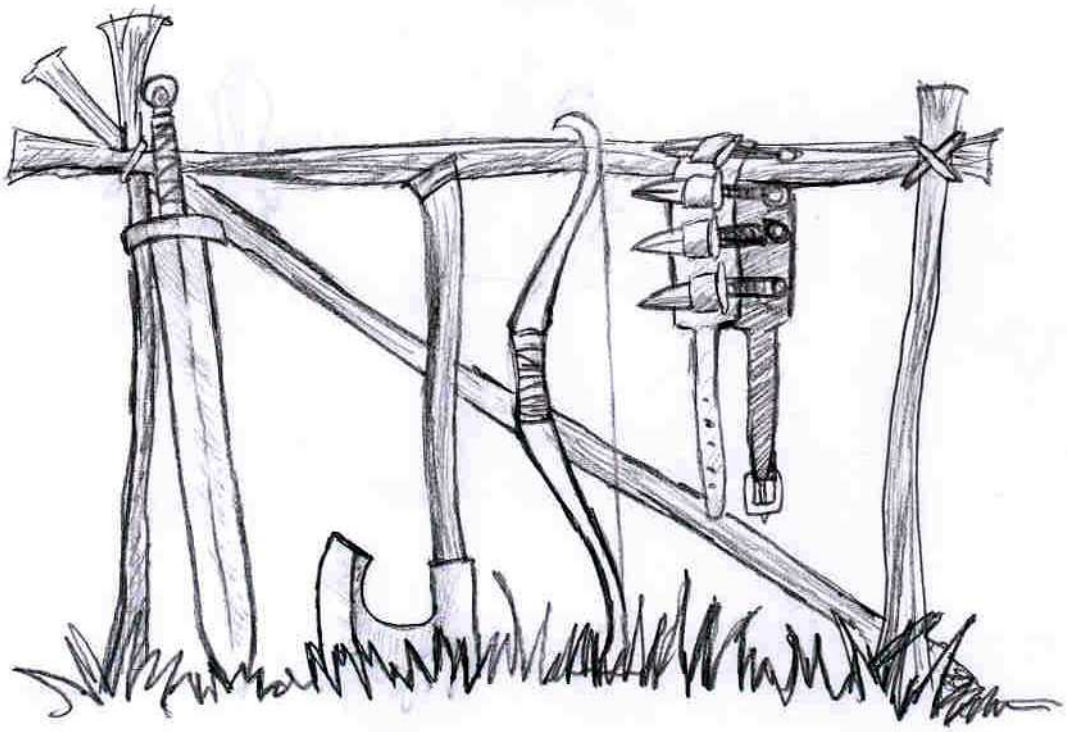

Illustration av Erik "Blomman" Blomqvist

- **Pilbågar och pilar**

Pilbågar får inte vara så starka att pilar avskjutna på mer än fem meters avstånd kan skada eller vålla smärtor.

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

~ Tält ~

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

Det kan gå bra att ha vanliga campingtält på lajvområdet förutsatt att man har en ställning med tyg som dels täcker hela tältet men som också gör att tältets konturer inte syns igenom. Om man är det minsta osäker är det alltid säkrast att innan arrangemanget ta kontakt med en arrangör för närmare information.

~ In-lajvvaluta ~

Valutan som vi använder kallas för galéer och är 1, 2 och 5 öresmynt. Galéer delas ut till alla deltagare i början av varje lajv. Deltagare behöver alltså inte själva ta med galéer.

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

~ Stölder ~

Det finns två olika sorters föremål som det alltid är tillåtet att stjäla under lajvet och dessa är galéer och intrigföremål från arrangörerna (exempelvis ”ädelstenar” eller ”hemliga pergament”). Alla dessa föremål måste återbördas till en arrangör när lajvet har avslutats med föremål som man själv hade tagit med sig hemifrån som undantag. Det innebär alltså att det aldrig är tillåtet att ta med sig något från lajvet hem som man inte hade med sig dit.

Man kan ta med sig egna rollföremål som till exempel ädelstenar, men i så fall måste en arrangör godkänna att man använder dem. Anledning till detta är att man inte ska kunna ha en säck med diamanter om man spelar en utfattig bonde, medan däremot en rik adelsman mycket väl kan tänkas ha ett antal ädelstenar med sig.

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

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

Detta innebär att det till exempel går bra att använda en tillfångetagen persons vapen för att försvara lägret där man håller honom fången mot rövare, men det är inte tillåtet att sedan använda vapnet för att angripa rövarnas läger.

Om man använder en annan persons vapen och detta går sönder är man skyldig att ersätta det med en betalning som vapnets ägare anser är skälig. Arrangörer kan hjälpa till att lösa eventuella tvister som uppstår om detta.

Allt som inte återbördas till sin rätta ägare efter lajvet polisanmäls.

~ Exempel (stölder) ~

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

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