

Regelbok

Eleriakampanjen

Innehållsförteckning

Praktisk information	3
In- och utcheckning.....	3
Att vara inlajv.....	3
Offruna.....	3
Alkohol och rökning.....	4
Eldning	4
Naturen och andra regler	4
Nödsituationer.....	4
Strid och vapen	4
KP – Kroppspoäng	4
Vapenkontroll	4
Sköldar.....	4
Strid.....	5
Knockning.....	5
Att dö	5
Skogsalvspil	6
Magi, druider och vandring	6
Magiker	6
Präster	6
Schamaner.....	7
Alkemister.....	7
Druider.....	7
Tortyrmästare	7
Vandring	7

Tjuveri och gift	7
Stöld.....	7
Gift	7
Annat bra att veta	8
Specialegenskaper	8
Ögonfärg	8
Varulvar	8
Barn på lajv	8

Praktisk information

In- och utcheckning

Incheckning.

- Innan lajvet börjar ska alla checka in.
- Deltagarna får ett festivalarmband som visar att de är incheckade. Även vapen märks upp med band för att visa att dom är godkända. Vapen utan band omhändertas på plats vid eventuell kontroll.
- Dessa band får under inga omständigheter avlägsnas. Skulle ditt band lossna eller ge dig komplikationer så vill vi att du uppsök offen för vidare instruktioner.
- Incheckningen sker på en av arrangörerna anvisad plats.
- Där kontrolleras deltagarnas utrustning och vapen
- Deltagaren blir anvisad lägerplats och får godkännande av lägerkontrollant
- Eventuell eldstad MÅSTE kontrolleras av en eldkontrollant.
- All eldning i en ej godkänd eldstad är strikt förbjuden!

Utcheckning

- Efter lajvet när allt är nedpackat måste alla checka ut.
- Då kontrolleras lägret igen så att det inte är skräpigt.
- Eventuella artefakter eller gadd, (valutan som gäller) återlämnas till arrangörerna
- Depositionen återbetalas enbart vid ut checkning enbart efter att lägerplatsen är städad och godkänd av lägerkontrollant efter lajvet är slut.
- Dessutom är det viktigt att checka ut även om man lämnar lajvet tidigare då det är viktigt för arrangörerna att veta vilka som finns i skogen om något skulle hända, till exempel en skogsbrand.

Att vara inlajv

Under tiden lajvet pågår ska allt som syns vara inlajv. Det betyder att inga föremål som inte hör hemma i lajv världen får synas på kläderna eller i lägret där folk kan se dem. Mobiltelefoner, kameror, vanliga kläder, plastpåsar och tält som inte är sydda för lajv får alltså inte vara synliga. Dock så får man självklart använda glasögon.

Eleriakampanjen är ett medeltidsinspirerat fantasylajv. Grammofoner, krutvapen och steampunkdetaljer är därför inte tillåtet. Vid frågor, ring en arrangör innan lajvet.

Offruna

Tält som är off inuti och bältesväskor med offsaker, till exempel medicin eller liknande, är exempel på saker som bör märkas med en offruna. Runan signalerar att det kan finnas off-föremål.



Alkohol och rökning

Eleriakampanjen är helt alkoholfri. När det gäller cigarettrökning får det endast ske avsides och väldigt diskret i offlägret. Inga fimpar eller tändstickor får slängas på marken.

Eldning

Både tältkaminer och eldstäder måste godkännas av arrangörerna på incheckningen om de ska användas.

Eldstäder ska vara upphöjda från marken.

Under kaminen skall en gnist-uppsamlare ställas på basen av en grusbädd.

Gnistuppsamlaren består av en form av stål.

Tältkaminer måste stå stabilt och måste vaktas av en eldvakt tills kaminen är kall.

Dessutom är det krav på att det ska finnas en funktionsduglig brandsläckare tillgänglig i alla tält med kamin.

Asken skall aldrig flyttas från eldstaden/kaminen även efter lajvet tagit slut (p.g.a. brandrisk)

I slutändan har kontrollanten alltid sista ordet.

Naturen och andra regler

Ta hand om vår natur! **Nedskräpning är absolut förbjuden** och lägerplatsen kontrolleras av en lägerkontrollant efter lajvet.

Den som har lämnat skräp av något slag ska plocka upp det innan gruppen kan checka ut från lajvet.

Det kan även av funktionärer delas ut varningar för de som har uppenbara offsaker framme i lägret. Två varningar leder till att gruppen den närmaste 2 lajven endast får bo i offlägret!

Det är inte tillåtet att bryta av grenar, fälla träd eller liknande. Svensk lagstiftning gäller naturligtvis alltid.

Nödsituationer

Om en nödsituation uppstår, tveka inte att bryta spelet genom att ropa "OFF".

På området finns läkare och sjukvårdare.

Vid olycka kontakta en arrangör. Det finns alltid någon vid lönnkrogen, värdshuset och offlägret. Där finns också tillgång till telefon och första hjälpen.

Strid och vapen

KP - Kroppspoäng

Var och en har ett antal kroppspoäng som visar hur många slag karaktären tål i strid. Olika raser tål olika mycket. Uruk-hai har 4 kp, Mörkeralver, Orcher, Dvärgar (med skägg), Troll och Drower har 3 KP, och alla andra har 2 KP. De tål då tre respektive två slag. Rustningar kan ge extra KP. Läderharnesk, ringbrynja eller plåtrustning som täcker bröst, rygg och mage medtas till incheckningen och arrangören beslutar om siffran höjs. Vassa eller spetsiga rustningsdelar som andra kan göra illa sig på är inte tillåtna.

Vapenkontroll

I Eleriakampanjen används latexvapen. Alla vapen måste kontrolleras och godkännas av en arrangör på incheckningen. Det får inte vara för hårt eller för mjukt, det måste vara ordentligt vadderat och stommen måste sitta fast. Ta med alla vapen till incheckningen.

- Spjut, armborst och kastvapen är förbjudna.
- Pilbågar får ha max 20 pounds dragstyrka vid full draglängd.
- Pilar med **plaststyrfjäder** samt rundade spetsar är förbjudna.
- Pilar är personliga och får bara användas med den båge de checkas in med.
- Vapen bör bäras i hållare eller svärdsskidor.
- Replikor av krutvapen är helt förbjudna, även som rekvisita.

Calimacilvapen med stommar är inte godkända på elerias lajv, Detta efter noga övervägande och efter att man sett hur mycket bråk som uppstår runt omkring just denna sorts vapen.

- Enhandsvapnets klinga (dvs exkluderat hjalt och handtag) skall inte överstiga en armlängd (din egen arm).
- Tvåhandsvapnets klinga (dvs exkluderat hjalt och handtag) skall inte överstiga 110 cm
- Glavens längd får inte överstiga 150 cm

Sköldar

- Sköldar måste ha vadderad kant eller vara "helsoftade" och ska också checkas in. Sköldar får max vara 100cm höga och 70 cm breda, runda sköldar får max vara 100 cm i diameter.
- Sköldar får endast användas i defensivt syfte, och är inte ett vapen.
- Sköld skyddar inte emot skogsalvernans pilar

Strid

En person som under en strid fått lika många träffar som sitt KP är nollad och måste lägga sig ner. Därefter är man medvetslös i 30 minuter eller tills alla andra lämnat platsen. Det tar 12 timmar för en person att läka sina KP. Ens Kp börjar läka EFTER att du besökt en Druid, Fältskär eller Mordan. Det betyder att du börjar räkna ned på tiden efter besöket och inte efter skadan uppstår.

- Det är förbjudet att slå mot huvud och könsorgan.
- Det är förbjudet att sticka med stomvapen, dvs. att sticka mot någon med svärdsspetsen.
- Det är inte tillåtet att använda skölden som vapen genom att slå med den.
- Vanliga pilar gör 1 KP i skada.
- Man får bara anfälla någon genom att använda lajvvapen. Alla former av tacklingar och brottning är förbjudna om det inte är en koreograferad scen som ska spelas ut.
- Att hoppa in i sköldmurar är ABSOLUT förbjudet!
- En druid kan påskynda helandet.
- Spela på de skador du får i strid.

Tänk på att den som vistas i närheten av en strid men inte vill strida gör det på egen risk: det finns alltid en möjlighet att de råkar bli indragna av misstag. I stridens hetta är det svårt att avgöra vem som är med och vem som inte är det.

Knockning

Att knocka någon är att slå den medvetslös. Det sker genom ett lätt slag med ett vapen i ryggen på en person, samtidigt som man tyst säger "knock". Den slagne ska då falla ihop och bli medvetslös i 15 minuter eller så länge alla andra är kvar på platsen. När den slagne vaknar igen har den inget minne av händelser inom 30 minuter innan knockningen.

- Vissa hjälmar skyddar mot knockningar. Visa upp hjälmen på incheckningen för att få besked om ifall din hjälm skyddar.

Att dö

När en karaktär fått halsen avskuren kallas det att han eller hon blivit snittad. Det innebär att rollen är svårt skadad och kanske till och med död. Då måste man söka upp en arrangör som avgör vad som gäller.

- En person kan bara bli snittad när den är nollad, alltså inte har några KP kvar och är att betrakta som försvarslös, **eller** om man har lagt sig ner för att spela död och därmed är att betrakta som försvarslös.
- Vid en snittning **MÅSTE båda parterna** uppsöka en arrangör, oavsett om man anser snittningen vara rätt eller fel. Bara arrangörer bestämmer om en snittning är giltig eller inte. Det kan stå någonting i intrigerna som inte alla parter känner till.
- Om arrangören bestämt att karaktären är död får den snittade spela en annan roll i fortsättningen.
- Snitta ALDRIG någon i onödan. Du förstör en roll som någon har lagt ner mycket pengar, tid och energi på.
- En gorget i plåt skyddar mot snittning, ta med den till incheck och visa den för arrangör för att få den godkänd.

Att ta tillfånga

Svensk lag gäller under hela arrangemanget. Skall ni ta någon till fånga så ska detta vara godkänt av båda parter. Man får inte under några omständigheter binda eller kvarhålla en annan människa utan deras samtycke. All bindning och kvarhållning sker symboliskt.

exempelvis;

Ett reps läggs runt den motspelande partens händer men denna person kan ta sig loss (off) om den vill.

Skogsalvspil

Skogsalver är extremt skickliga bågskyttar. Så skickliga att de kan träffa minsta lilla glipa även på en heltäckande rustning. Den som blir skjuten av en skogsalvspil förlorar därför alla sina KP och blir omedelbart medvetlös (nollad).

- Skogsalverna får inte skrika eller påpeka att det är skogsalvspilar. Det ska ändå synas att den som skjuter är en skogsalv och det är varje deltagares ansvar att läsa reglerna och veta hur man agerar när man blir träffad av en skogsalvspil.
- Det är bara skogsalver som har den här förmågan. De andra alvernas pilar räknas som vanliga pilar.
- Skogsalvspil "nollar" sköldbärare vid träff på skölden.

Drowmantel

Det sägs att en viss drow lyckats framställa den ultimata manteln, men hjälp av den så blir drowen osynlig när han flyr platsen. Han behöver alltså inte räkna trätt.

- Endast en grupp drower innehar denna mantel och får endast lämna ut dom till andra drower.

Zoner/Zonspel

Vissa zoner under lajvet anträder man på egen risk beroende på vad man spelar. Ofta ses det som starkt tabu att komma in i dessa zoner. Och man lägger sitt liv i den styrande rasens händer genom att gå in i dom. Inte ens den mäktigaste helaren kan rädda det liv som tas där utan döden är oundviklig vid snittning.

- Alvhem: En liten del av alvskogen, där alvernans huvudläger är placerat.
- Orchfortet: Ett fort som står på den stora ängen
- Byn Navle/Stendal ,**Vänster** sida: strikt **Förbjudet** att anfälla *Se strider vid Navle*.
- Byn Navle/Stendal ,**Höger** sida: Får anfallas. *Se strider vid Navle*.

Det är viktigt dock att poängtera att lajv är en upplevelse, även fast zonerna finns uppmanar vi självklart till att intrigera kors och tvärs, med alla varelser i Elerias värld. Zonerna medför den extra faran och skall få dig att tänka till om det verkligen är värt att gå in i dom, men det finns inget förbud att beträda dom.

Strider vid Navle

Den markerade delen av byn är strikt förbjuden att anfälla. Detta för att det bor familjer med yngre barn på denna sida.

Sett i från byn



Sett i från skogen



Lägerfrid

Endast lönnkrogen, Svartakittlen och värdshuset är mark där det råder lägerfrid på, all annan man kan man anfalla. Strid vid öppna eldar och i någons läger där du riskerar att förstöra utrustning/tält är inte heller tillåten.

Magi, druider och vandring

Magiker

Det finns många olika typer av magi, Innan magikerna vandrat har de inga krafter. När en magiker lägger en besvärjelse är den lätt att förstå och lyda. Lyssna bara till vad som sägs efter ordet "Magi". Magibevis måste visas när en besvärjelse kastas, och den scroll som magikerna innehar måste rivas. Den som fuskar med sina magiförmågor förlorar dem.

Präster

Inom nästan alla raser finns det präster eller prästinnor. De finns där som stöd och råd till sitt folk men får ibland också förmågor från sin gud eller sina gudar.

Schamaner, Drömtydare och Skärskådare etc.

Kontakter med gudarna sköts av schamaner. I gudarnas värld finns möjligheter att få svar på frågor. Det finns många olika sorters schamaner.

Alkemister

Alkemister tillverkar gift, brygder och dekokter. Ibland strävar de efter att frammana guld. Deras kunskaper kan vara nyttiga, men de kan betraktas av utomstående som lätt förvirrade varelser. De måste få sina brygder godkända av arrangörer.

Druider

En druid som ännu inte vandrat hjälper alla som är i behov av hjälp. Nästan alla raser har druider.

- Druider kan påskynda helande med förband och helande örter. De talar då om för den sårade hur läketiden påverkas.

Tortyrmästare

Druidernas motpol är tortyrmästarna. De har främst till uppgift att få fram information eller utfärda straff. De betraktas ofta som bödlar eller i vissa fall som konstnärer. De har ingen magi utan besitter bara kunskaper. Nästan ingen kan motstå en tortyrmästares övertalningsmetoder. Ju fler droppar, desto snabbare ger den torterade upp sina hemligheter.

Ovanstående yrkesgrupper kan portalvandra. Det innebär att de bjuds in till en sorts ritual där de sätts på prov. Om provet går bra kan de få någonting: en ny kunskap eller krafter. Om provet går dåligt finns risken att de förlorar någonting eller får ett straff. Innan de vandrat har de små eller inga kunskaper.

- Man måste ha spelat rollen under flera lajv för att få vandra.
- Arrangörerna ger de som berörs ledtrådar om hur det går till innan lajvet.

Tjuveri och gift

Stöld

Saker som får stjälas inlajv är gadd (lajvvalutan som består av gamla kopparmynt), artefakter som finns med på listan som skickas ut inför varje lajv samt föremål märkta med ett rött band.

- Allt stöldgods återlämnas till arrangörerna eller den som blivit bestulen efter lajvet.
- Allt annat är förbjudet att stjäla såvida inte intrigerna uttryckligen säger något annat.

Gift

Bara de som meddelats av arrangörerna är tillåtna att använda gifter. Ett erkänt gift i kampanjen är sömngift (stark saltsmak). Även andra gifter kan förekomma men då förklarar den giftkunnige det för den som drabbas.

- Människans gift påverkar inte några alver.
- Giftkunniga roller får av arrangörerna sitt gift vid incheckning, medtag egna flaskor.
- Det finns allergiker, så tänk efter vad du ger till folk.

Annat bra att veta

Specialegenskaper

Ingen karaktär har specialregler eller specialegenskaper som inte står med i regelboken, om inte arrangörerna uttryckligen gett sitt tillstånd till det. De som berörs blir kontaktade av en arrangör.

Det är strängt förbjudet för att dubbelrolla utan tillstånd av arrangör.

Ögonfärg

Vissa varelser kan ha lysande ögon på natten. Det ordnas genom lysdioder i masken eller andra lösningar. Vid osäkerhet, kontakta arrangören!

Orcher – Röda

Råttmän/Skaven – Gula

Troll – Gröna

Skuggtand – Blå

Varulvar

Varulvar var en gång människor. I samband med att de infekteras av lykantropi, även kallat varulvsförbannelsen, förändrades de och är därefter en egen ras. Varulven har då inte längre någon själ eftersom den förstördes när varulven skapades. Dagtid tar varulven mänsklig form men är fortfarande varulv, inte människa. Den känns då igen på sina intensivt gula eller gröna ögon (linskräv) samt mörkare hud kring ögonen (sminkkräv). På natten förvandlas den tillbaka till sin ulvform. En varulvsdräkt kan du bestå av en vargmask, päls på stora delar av kroppen och klor på händerna för att skilja dem från andra varelser, det ska tydligt kunna utskiljas att man är en varulv. En varulv kan inte dö av ålder. De avskyr vampyrer.

Barn på lajv

Är du yngre än tolv år måste målsman/myndig person delta och ansvara för dig under lajvet. Även om vi har ett etablerat faddersystem. Små barn bör inte vara ute i skogen själva, oavsett vad de spelar. Är du som förälder osäker på lajv eller vill ha mer vatten på kvarn så tveka inte att höra av dig!

- En Fadder är en person utsedd av föreningen, som är med er grupp under lajvet för att ge er stöd och hjälpa er att se världen.

Förstöra personligutrustning

Det är STRÄNGT förbjudet att förstöra utrustning, i läger eller på person.

Lika så att avlägsna latexdelar eller annat i från en roll. Görs detta så kommer man bli avlägsnad i från arrangemanget.

Tornen utanför Skimrebro

Då den mänskliga befolkningen tagit hjälp utav deras bästa ingenjörer så har man rest ett antal torn precis utanför bygränsen. Dessa torn får människor ett extra kp om man befinner sig i eller under tornen. Samt att pilbågsskyttars pilar slår ut alla dina kp'n dig i från tornen. Dock så kan du skydda dig med sköld.

Dubbelrolla

Att dubbelrolla betyder att du har två olika roller på lajvet. Då vi sett att det inte fungerat att låta det vara fritt så har vi här listat hur man skall gå tillväga för att få sin andra roll godkänd.

- Endast nattaktiva sminkroller får automatiskt "ok" att dubbelrolla.
- Alla dubbelroller måste godkännas av kansliet.

Licensfri Pyroteknik

All form av pyroteknik är strängt förbjudet att använda på lajvet utan skriftligt tillstånd av arrangörerna. Att bryta emot denna regel kommer leda till omedelbar avstängning

Medtagande av djur

Tyvärr så känner inte alla just ditt djur, lika bra som du gör. Och det finns dom som är riktigt rädda för vissa djur eller har kraftiga allergier. Tar du med ett djur på lajvet så måste du hela tiden hålla ditt djur under uppsikt samt hålla djuret kopplat. Tänk på att stridssituationer kan uppstå som kan vara svårt för ditt djur att tolka. det är helt förbjudet att ta med djur till strider medvetet,

DU bär själv helt och hållet ansvaret för ditt djur!

Kontakt med arrangörerna

Kansliet - 021-142189 / 0702028910

Hasse - 0702028910 / Hasse@enhorn.com

Kontakt med Kontaktperssoneer

Allmänna frågor - Hasse@enhorn.com

Magiansvarig - magiansvarig@elera-lajv.com

Svartblod - svartblod@elera-lajv.com

Mörkeralver - morkeralver@elera-lajv.com

Skogsalver - skogsalver@elera-lajv.com

Byn Navle - navle@elera-lajv.com

Byn Stormbyn - stormbyn@elera-lajv.com

OBS Läs alltid offutskicket för ytterligare information, då det kan finnas specifika regler just det det lajvet du åker på.

Bilar som står i offen måste hämtas på en gång lajvet är slut