



Regler för Kampanjvärlden Nordmark.

Säkerhetsregler

Dessa regler är extremt viktiga för din och andras säkerhet på lajvet, och för områdets överlevnad.

*** Tänk på allemansrätten och Sveriges Rikes Lag!**

*** Alkohol eller droger är EJ tillåtet på lajvet**

*** Eldning**

Eldningsförbud råder över hela området, med undantag för de eldstäder som arrangörerna godkännt. Var mycket försiktiga när ni hanterar eld, speciellt i närheten av tält och byggnader. Vid varje eldstad skall det finnas minst en spann med vatten.

Om det är torrt i skogen kan vi vara tvungna att ha totalt eldförbud, det är då endast tillåtet att elda med grillkol i den fasta eldstaden, fyrfat eller liknande.

Om du har en lykta, ett ljus eller ett spritkök i ditt läger måste du även ha vatten där. Om ni använder kamin i ert tält måste där alltid finnas en eldvakt som har en spann vatten och en vass kniv. Ta reda på hur er kamin fungerar om det är första gången.

Strid

Tänk på att inte strida i onödan. Undvik om möjligt att snitta folk, tänk på att många jobbat länge på sina karaktärer.

*** Strid utan latexvapen är förbjudet.**

*** Säkerhetskontroll**

Alla vapen, även pilar och båge, måste genomgå säkerhetskontroll vid incheckningen. Detta gäller även rustning och sköldar! Det är ditt ansvar att visa upp ev. vapen där. Upptäcks du under lajvet med ej godkännt vapen på lajvet kommer du att få lämna området.

De vapen som inte godkänns lämnas utanför området. Har du ingen egen bil eller liknande att lämna det i kan arrangörerna ordna det men utan att arrangörerna ansvar för dem.

Endast så kallade latexvapen kommer godkännas.

Du får endast bära vapen som passar din roll, är du osäker kontakta arrangörerna.

*** Vapen**

Alla vapen ger 1 poängs skada.





Latexvapen får inte vara för hårda tänk på att du själv inte skulle få ont om någon slog dig med vapnet. Vapnet heller får inte svikta för mycket då detta kan ge en piskeffekt. Tänk på ditt vapens proportion till dig.

Man får inte medvetet sikta på huvudet, skrev eller kvinnobyst vare sig slagvapen eller bågar. Allt som träffar dessa områden får ignoreras. Men gör det snyggt.

En båge får inte ha större dragkraft än 25 Pound. Alla pilar ska vara försedda med styrfjädrar. Längst fram på pinnen ska man fästa en 5-öring, eller något i liknande storlek och hållbarhet, för att pinnen inte ska gå igenom vadderingen. Pilspetsen ska vara mycket mjuk och minst 5 cm i diameter.

För att få använda båge på lajvet ska du kunna hantera den väl. Vid vapenkontrollen kan du bli ombedd att träffa ett föremål på ett visst avstånd.

Kastvapen och stickvapen är förbjudna! Enda stickvapnet som får användas är dolkar utan stomme.

Medvetlöshet och knockning. Man blir medvetlös (nockad) då någon slår en i ryggen med knappen på ett vapen och tyst säger "nock" (nocka inte i huvudet, då är det lätt hänt att man gör någon illa på riktigt). Man sjunker då ljudlöst ihop och ligger kvar på marken. Man är utslagen i 5 - 10 min, eller tills de som nockat dig lämnat platsen. Det finns vissa hjälmar som skyddar mot knockning. Har din karaktär blivit nockad måste du spela på huvudvärken och förvirringen som antagligen sitter i resten av dagen. Man minns inte förövaren av en knockning då man glömmer bort de senast fem minuterna.

* Rustning & Sköldar

Rustningar ska vara säkra. Det får inte finnas några utstickande föremål eller vassa kanter. De rustningar som inte godkänns lämnas utanför området. Har du ingen egen bil eller liknande att lämna det i kan arrangörerna ordna det men utan att arrangörerna ansvar för dem.

Rustningar skall vara gjorda av material som verkligen skyddar.

Aluminium och tunt konstläder ger ej KP dock kan det vara snyggt.

Respektera och följ det arrangörerna bestämmer om ditt vapen och dina KP.

Sköldar skall ha vadderade kanter. Även sköldar skall genomgå kontroll.

Om du bär ringbrynja tänk då på att ha en vapenrock (gambeson, vadderat tyg) under brynjan, annars kommer du inte att få något extra KP för din rustning.

För både vapen och rustningar krävs att de ser bra ut. Var mån om din utrustning då denna i hög grad bidrar till stämningen på lajvet. Utrustning som inte uppfyller de yttre kraven kommer inte att godkännas i vapenkontrollen.

Om du är osäker och vill ha kommentarer från arrangörerna kan du skicka in en bild samt tillhörande beskrivning. (detta gäller dock inte som godkännande, utan all utrustning ska fortfarande gå igenom vapenkontrollen innan lajvet).

Har du några andra frågor angående rustning, vapen och vapentillverkning, tveka inte att kontakta Arrangörerna.





* Magi och brygder

Magin strömmar återigen i Adergård. Blir du utsatt för magi kommer det att vara väldigt tydligt från motspelarens sida. Spela bara med så kommer upplevelsen för alla bli toppen.

* Döden

Din karaktär kan dö på många olika sätt bl.a. genom

Att få halsen avskuren (bli ”snittad”)

Att bli offerad, avrättad eller begå självmord

Om något av ovanstående inträffar skall du (när situationen är över) stappla, krypa och släpa dig till en arrangör. Arrangörerna avgör om du är död eller går att rädda.

Tänk på att en döende person inte kan tala, agera, strida osv.

Hjälp döende att komma i kontakt med arrangörerna genom att föra den döende personen till dem. Du är inte död förrän arrangörerna konstaterat det.

När du väl är död finns det ingen återvändo, men väl en fortsättning på lajvet i form av en ny roll.

Arrangörerna kan underkänna mordet ifall de anser att det inte finns giltiga skäl för mordet.

Övrigt

* Djur

Då vi arrenderar mark har vi inte tillåtelse att ha djur på området.

* Eldeffekter

Smällare och andra eldeffekter är förbjudna på lajvet om ni inte har fått ett specifikt tillstånd av arrangörerna. Ett sådant tillstånd gäller inte under några omständigheter i tät skog eller i närhet av strid.

* Nödsituation


Om det ropas "HOLD" under lajvet skall all strid omedelbart upphöra. Det får givetvis bara ropas när VERKLIG fara hotar. Vid vindskyddet finns första hjälpen utrustning, telefon, mm. Tillgång till bil finns även vid området.

* Praktiska regler

Tillsägning av arrangör skall följas! Om inte reglerna följs kan ni ytterst bli avvisade från området

* Lägret





Städningen av ert läger är ert eget ansvar. Dispositionsavgiften på 50 kr återfås när ni har städlat ert läger och sett till att detta är kontrollerat av en arrangör vid utcheckningen. Lämna ni området utan att städa området kan arrangörerna skicka en räkning till er på 500kr.

Samtliga tält som står på lajvområdet ska se inlajv ut utifrån men även invändigt. Använd gärna ren-/fårfallar eller militärfiltar till sovplatsen. De offsaker man har i tältet ska stuvas undan innan lajvet börjar, gärna i en inlajv väska märkt med offlajvrunga. Inga moderna tygkassar, bagar, påsar eller dylikt får synas under lajvet.

Kan man inte ordna en inlajv sovplats finns ett offläger en liten bit utanför området, där moderna tält, sovsäckar och dylikt är tillåtet. Ange i anmälan om ni tänkt bo där.

* Rökning

All cigarettrökning är förbjudet inne på området. Använd pipa eller gå utanför området. Då vattenpipa inte stämmer in med arrangörernas bild så önskar vi inga vattenpipor inlajv.

* Inlajvföremål

Kartor, brev, och liknande inlajvföremål får stjälas inlajv. Observera att inga vapen får stjälas! Allt stulet återlämnas till arrangörerna vid utchecken efter lajvet.

Stöld får endast ske från inlajvläger, det är förbjudet att gömma inlajvföremål i offlägeret.

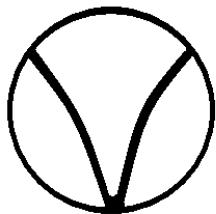
* Kvarglömt

Kvarglömda saker tillfaller arrangörerna två veckor efter lajvets slut, om du inte hört av dig till arrangörerna.

* Offlajvrunga

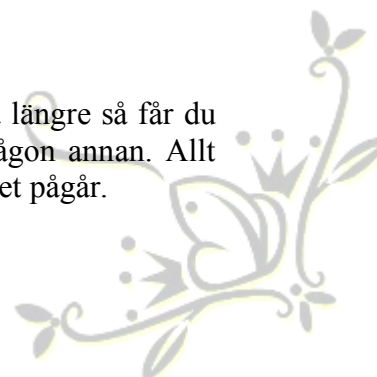
Används på tält, pungar med riktiga pengar i och annat som inte tillhör lajvet. Ett tält märkt med offlajvrunga får man ej gå in i.

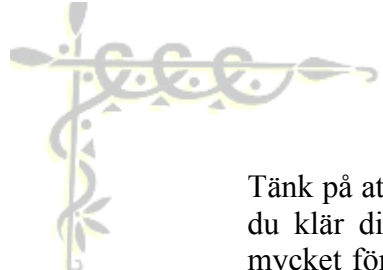
Ignorera allt som är märkt med offlajvrunga.



*Allmänna regler

Gå aldrig ur din roll under lajvet. Känner du att du inte orkar rollspela längre så får du gå bort från lajvområdet, eller till offlajv lägret så att du inte stör någon annan. Allt offlajvprat på området, även inne i tälten, är FÖRBJUDET så länge lajvet pågår.





Tänk på att du är en viktig del av den totala stämningen. Därför är det också viktigt hur du klär dig, behandlar andra och vilken utrustning du har med dig. Sådant betyder mycket för den totala stämningen. Kontakta oss gärna om du har problem med att hitta lajvkläder, vi kan ge dig råd och information.

Frukta vapen, eftersom de är livsfarliga! (Tänk på hur du själv skulle reagera om någon siktade en kniv mot dig, reagera likadant mot exempelvis svärd om du inte är van vid vapen.) Tänk noga igenom vad din roll kan och känner till. Är du tex. bonde, vandringsman eller jägare så vet du kanske inte hur man hanterar ett stort svärd, och du äger inte heller något sådant. Detta gäller även läs- och skrivkunskaper.

Människor är som folk i allmänhet med diverse göromål och yrken.

Adeln är människornas överklass, med stroppiga utstyrselar och ofta högfärdigt beteende. Man bör tänka på att inte sätta sig emot dem, utan buga och be.

Svartblod är livsfarliga och skräckinjagande, ser du ett svartblod så springer du. Hellre fly än illa fåta. Observera att människor i Adergård inte ser skillnad på olika svartblod och benämner dem helt enkelt därför bara som svartblod. Samma sak med vättar, det finns många olika men människor förstår ingen mer skillnad än att de har olika färger.

* KP

Nordmark har ett enkelt KP system.

En bonde, eller annan person som inte är stridstränad, har 1kp. Dvs du som bonde tål ett slag som, oavsett var på kroppen det hamnar, fäller dig direkt till marken och skadar dig allvarligt.

En stridstränad person däremot har 2 kp, d v s du tål 2 slag. Det första slaget är en lätt skada och den andra är kritisk. En kritisk skada innebär att du inte kan strida mer. Detta gäller oavsett var på kroppen slaget träffar, så ex en träff på benet och en andra i armen leder till kritisk skada.

Antal rustningspoäng tilldelas av arrangörerna vid vapenkontrollen, rustningar skyddar hela kroppen.

Om du blir överraskad och därmed slagen så får du allvarlig skada. Man kan avgöra om man blir överraskad eller inte om man hinner dra sitt vapen.


Rustningar ger alltid skydd och det är när rustningens poäng har tagit slut som dessa regler börja gälla.


På förekommen anledning GLÖM INTE HA RUSTNINGEN PÅ DIG om du räknar med dess poäng.

Att läka en skada:

Om du har fått en allvarlig skada ligger du väldigt illa till. Du kan i och med smärtan inte tänka klart. Du vinglar och talar i tungor, du kryper och hasar dig fram. Du måste helt klart få hjälp så fort som möjligt.

Varje förnuftig person hjälper givetvis en skadad att komma till läkare. Det är endast en sådan som kan påbörja läkningen av ett sår samt motverka smärtan.





Alltså måste du ta dig till en läkekunnig om du har blivit skadad. Denna kan påbörja din läkning och motverka den enorma smärta du känner. De finns både bättre och sämre läkare, men om du får hjälp av en normal läkare så tar det 1 timme innan du läker ditt KP. Men det ömmar fortfarande.

Efter 2 timmar så har nästan all smärta försvunnit. Detta innebär dock inte att själva skadan försvunnit. Alltså själva såret blir kvar vilket innebär att du måste ha kvar förbandet om den skadade delen.

Kommer du inte i kontakt med någon läkare tar det dubbelt så lång tid att läka skada och smärta.

Ta gärna med ett ”bandage” ifall du eller någon annan skulle bli skadad.

*** Mat**

Du ansvarar själv för din egen mat.

Vill du spela försäljare och sälja något sådant så går detta mycket bra. Försök ha så ”lajvig” mat som möjligt. Dölj olajviga förpackningar och dylikt väl. Håll dig borta från plastförpackningar och försök packa din mat så inlajv som möjligt.

Men tänk på att mat och vätskebrist gör dig till en dålig rollspelare, så se till att få i dig ordentligt!

*** Pengar**

Under lajvet kommer ingen inlajv valuta användas då ekonomin är körd i botten.

Ifall det finns någon som säljer tjänster ex. mat betalas detta med svenska kronor som i talet kallas silver.

*** Till slut**

För att vi ska få ett så bra lajv som möjligt måste alla hjälpas åt. Var mån om din utstyrsel och ditt lajvande, så blir det roligare för både dig själv och andra.

Var också aktsam om naturen och använd ditt sunda förnuft.

Nog tjtat från arrangörsteamet, bara ett litet slutord:

Ha en positiv inställning till lajvet och använd ditt sunda förnuft, så ordnar det mesta sig. Det blir vad man gör det till!

Ta gärna kontakt med oss om det är något du undrar över!

Med vänliga hälsningar Arrangörerna

