



Thule-kampanjen

III Boken

IV Kapitlet

# När vinden vände



Stridsregler

Thules vänner presenterar

# När vinden vände

Ett ljuv i Thule-kampanjen \* Bok III \* Kapitel IV

## Regler för strid, skador och läkning

### Innehåll

---

Off-krav på vapen och rustningar .....	3
Tillåtna och förbjudna vapen .....	3
Övriga krav på vapen .....	3
Sköldar .....	3
Rustningar .....	3
Säkerhet i strid.....	4
Spelbrott.....	4
Striden: träffar och skador.....	4
Träffar och skador.....	4
Vapen.....	6
Rustning.....	7
”Fula knep”: omringning, anfall bakifrån och knock.....	9
Efter striden: läkning och återhämtning.....	10
Tillstånd efter striden.....	10
Vård och läkning.....	11
Död.....	12
Scenarioregler för <i>När vinden vände</i> .....	13
Fredagen.....	13
Lördagen och söndagen.....	13



Det viktigaste att tänka på när det gäller strid på *När vinden vände* är att striden i första hand är ett rollspelat möte mellan två eller fler roller, inte en idrottsmatch eller tävling. Denna syn på lajvstrid ligger också till grund för de rent tekniska spelregler vi har för striderna; de grundas på rollspelande snarare än poängräkning. De innehåller också få strikta regler men desto fler riktlinjer och uppmaningar för rollspelet.

## Offkrav på vapen och rustningar

I strid används vadderade sk boffervapen. Alla deltagare ansvarar för att deras vapen, rustningar och sköldar är konstruerade på ett sådant sätt att de kan användas säkert utan risk för skada hos andra deltagare eller på utrustning. Arrangörerna genomför en kontroll av detta före lajvet. Ej godkänd utrustning får inte användas på lajvet.

Vapen som används ska även passa in i de ”kulturella” ramar som satts upp, dvs de ska passa in i världen.

På Svarta Galtens hemsida finns en utförlig artikel med riktlinjer för vapen och vapenbärande på denna förenings lajv. Artikeln innehåller åtskilliga utmärkta tips både för vapentillverkning och hantering av vapen på lajv och vi rekommenderar den gärna som tips även om den inte gäller som regler i Thule-kampanjen.

<http://www.svartagalten.se/vem/vapen.shtml>

### Tillåtna och förbjudna vapen

Vi har inget generellt förbud mot någon särskild typ av vapen, men alla vapen måste som sagt godkännas individuellt. Somliga sorter av vapen, till exempel kättingvapen, är svåra att göra säkra och om du tar med dig ett sådant bör du också ha något reservvapen för den händelse att det inte passerar vapenkontrollen.

### Övriga krav på vapen

- Svärd skall ha vadderade parerstänger (utan hård stomme) samt vara försedda med svärdsknapp.

- Kärnan i vapnet får inte gå ända fram till spetsen, ej heller riskera att "gå igenom" vadderingen.
- Stötvapen måste vara byggda för att stöta med och ha en säker och mjuk spets.
- Alla vapenskaft på rena huggvapen som yxor skall vara vadderade. Rena stötvapen behöver inte ha vadderade skaft.
- Tänk på att inte göra vapnen för tunga.
- Pilbågar får inte ha större dragkraft än 25 pund.
- En pil måste ha en så pass stor "spets" att den inte kan tränga in i ett öga. 4 cm är en bra minimidiameter enligt Svarta Galtens vapenansvariga.
- Pilar får inte ha en vass nock.

### Sköldar

Sköldar ska ha vadderade kanter för att undvika att skador uppstår på personer och vapen. Otillräckligt vadderade sköldar kommer inte att få användas under lajvet. Sköldar får inte heller ha några vassa utstickande detaljer. Det är inte heller tillåtet att använda skölden som ett tillhygge. Att använda sköldar för att t ex pressa eller knuffa på en fientlig sköldmur är däremot ok, men här måste man iakttaga försiktighet.

### Rustningar

För att något skall fungera som rustning måste det kunna erbjuda skydd mot riktiga vapen; tunt läder och päls duger inte. Självklart får inte rustningar ha några utstickande hörn eller vassa kanter.

## Säkerhet i strid

Som vi redan sagt är det av yttersta vikt att du tar det försiktigt när du slåss. Det idealiska slaget är det som träffar *rent* men inte *hårt*. Vi är här för att ha kul, inte för att få blåmärken.

Det är *förbjudet* att slå mot *huvud, skrev, händer* och *fötter* eftersom ett hugg mot någon av dessa kroppsdelar lätt kan få tråkiga konsekvenser.

Annat att tänka på:

- Undvik om möjligt att slåss under farliga förhållanden, såsom på smala broar och i stenrösen.
- Det är inte tillåtet att sticka med vapen som inte är godkända för stöt.

- Eld och strid hör inte ihop. Se m a o till att personer som bär på facklor eller dylikt ställer i från sig dem innan det blir strid. Tänk på eldfaran; boffervapen är mycket lättantändliga.
- Se upp så att du inte trampar på folk som blivit nedgjorda.
- Tänk på vad du har bakom dig.

## Spelbrott

Om en strid verkar bli farlig på allvar eller om någon blir skadad ska givetvis striden hejdas. Se avsnittet om Spelbrott i [Utskick 2](#).

## Striden: träffar och skador

Vi har delat upp reglerna för att hantera träffar och skador i strid på två avsnitt. Det här första avsnittet täcker in det som man behöver hålla i huvudet *under* själva striden, det andra hur skador och annat hanteras när striden är över.

Det system vi använder för att hantera skador bygger i första hand på rollspelande. I princip innebär det att det är upp till dig att, utifrån vilket vapen du blev träffad av och hur *rent* (inte hårt) träffen tog avgöra hur skadad du blir.

Tänk på att man, om man tar skada av ett vapen, i allmänhet drabbas av inre och yttre blödningar. Förutom att detta är farligt och ofta också dödligt om det lämnas obehandlat så är det ytterst smärtsamt och otäckt. Vad vi vill säga är att om man har sådan tur att man inte tar någon allvarligare fysisk skada så faller man troligen ändå, helt enkelt på grund av smärtan.

Har du kommit så här långt, så har du förstått grunderna i vårt skadesystem. Eftersom vi vet att alla människor har olika uppfattning om saker och ting, och eftersom alla inte är experter på skador (vi arrangerar är det i alla fall inte), så har vi infört en del riktlinjer för att hjälpa er deltagare att avgöra hur mycket stryk ni ska ta. Det nedanstående är alltså *riktlinjer* och inte regler som måste följas slaviskt.

För övertydligens skull kommer en del regler att upprepas på flera ställen. Vilka effekter ett visst

vapen har på viss rustning står till exempel både under Vapen och Rustning.

## Träffar och skador

I vårt system finns tre typer av träffar: *oren*, *ren* respektive *perfekt träff*. Vad de innebär förklaras här, samt vilken effekt de har på normala människor utan rustning.

### Oren träff

En *oren träff* är ett slag som på något sätt blivit hindrat i sin bana mot målet, till exempel genom att fiendens vapen eller sköld träffat vapnet och brutit dess bana och/eller minskat kraften. En pil som snuddar kan också räknas som en *oren träff*.

- En oren träff på en oskyddad kroppsdel ger dig en *blessyr*, ett smärtsamt men uthärdligt sår som måste läggas om efter striden (se **Efter striden**).
- En oren träff på någon form av rustning har ingen effekt.

En *blessyr* skall markeras med rollspel, gärna så att det både syns och hörs. Skrik av smärta, svär eller snyfta till allt efter vad som är lämpligt för din roll. Ta chansen att bjuda din motståndare på en häftig upplevelse och rollspela effekterna av blessyrerna fullt ut. Våga lämna blottor i ditt

försvar, tappa vapen eller falla omkull även av dessa skador. Det ger alla iblandade en mycket roligare upplevelse än om fokus ligger på ren tävlingsstrid.

En stridserfaren roll kan fortsätta striden efter en oren träff, men för en mindre härdad roll är det lämpligt att försöka dra sig ur en strid efter att ha blivit lätt sårad.

## REN träff

En *ren träff* är vad man får när vapnet används på rätt sätt och träffar rätt: en träff som träffar målet med tydlighet, men framför allt träffar helt obehindrat.

- Det innebär att vapnet inte stött in i något annat vapen, en sköld eller någon annan stridande på väg mot målet; det får inte förekomma någon avmattning i kraft eller riktning för att träffen ska gälla som "ren". (Däremot kan och bör man förstås själv dämpa kraften i hugget för att inte få till en alltför hård sving, särskilt om målet är orustat.) Att få in en ren träff i närstrid, särskilt i grupp, kan vara lättare sagt än gjort.
- Träffar i ryggen i närstrid räknas alltid som *rena*. Se också **Anfall bakifrån** nedan.

Rena träffar har följande effekter:

- En *ren träff* i bålen eller benet innebär att du är *nedgjord*. Se nedan.
- En *ren träff* i armen gör armen obrukbar. Du tappar omedelbart det du håller i handen och kan inte använda armen alls förrän du fått vård.
- Lätt rustning (se **Rustning** nedan) ger inget skydd mot *rena träffar*.
- Tung rustning skyddar mot följande *rena träffar*:
  - Närstridsträffar med *enhandsvapen* om man också bär hjälm.
  - Träffar med *kastvapen*.
  - Träffar med *pilar* utom **på mycket nära håll, ca 5 meter**.

Nedgjord eller ej är du *sårad* om du tagit en bra träff. Du är inte i stridbart skick och behöver hjälp och vård så snart som möjligt. Se **Efter striden**.

## Perfekt träff

I bland händer det att man under en strid träffas av ett riktigt klockrent slag, ett som får en att tänka: "Där fick hon in en sjutusan till fullträff" eller "Nu gjorde jag bort mig". När du kommer på dig med att tänka så, så har din motståndare fått in en perfekt träff.

Men kan det inte bli lite svårt att avgöra om en träff är perfekt eller bra? Svaret på den frågan är: Inte alls. Om du känner dig minsta tveksam så var träffen inte perfekt.

- En *perfekt träff* har samma effekt som en *ren träff*.
- Ingen rustning ger något skydd mot *perfekta träffar*.



Att rollspela skador

Medeltida vapen kunde åstadkomma fruktansvärda skador, särskilt när de träffade oskyddade kroppsdelar. Kvarlevorna från Visby och Towton bär stum vittnesbörd om den brutalitet som präglade en medeltida strid. Även de som inte dog direkt av sina skador blev ofta lemlästade eller vanställda. Spjut, svärd och dolkar kunde orsaka djupa sticksår, eggvapen högg upp gapande sår och trängde djupt in i eller t. o. m. igenom kroppens olika ben. En pil som träffade trängde antingen in eller helt igenom den skadade kroppsdelens och satt alltså kvar i offret på ett mycket smärtsamt sätt.

Ha den här verkligheten i åtanke när du spelar effekten av träffar och skador; jämra dig, skrik om det skadade området utsatt för beröring osv. Gör ditt bästa för att bidra till spelet även efter att du blivit utslagen. Tänk gärna ut i förväg hur du kan rollspela olika skador som kan drabba din roll, det gör det mycket lättare att rollspela dem i stridens hetta.

## Vapen

De följande reglerna skiljer på ett antal typer av vapen som har olika effekter. Den främsta skillnaden är vapnens olika effekt mot rustning

### Improviserade vapen

Som improviserade vapen räknas alla tillhyggen som inte är "riktiga vapen": stavar, träklubbor, knivar, vedyxor, stekpannor, spadar och så vidare.

- Alla rustningar skyddar fullständigt mot improviserade vapen *om offret bär hjälm*. Vill man åstadkomma något med ett sådant här tillhygge gäller det alltså att inte träffa rustningen.
- Improviserade vapen ger inte så allvarliga skador; dessa läks därför fortare (se avsnittet om **Läkning**).



## Enhandsvapen

Alla närstridsvapen som används med en hand och vanligen tillsammans med en sköld: svärd, yxor, klubbor och spjut.

- Lätt rustning skyddar mot *orena* träffar med enhandsvapen.
- Tung rustning skyddar mot alla träffar med enhandsvapen utom *perfekta*, förutsatt att bäraren också har hjälm.

## Tvåhandsvapen

Alla närstridsvapen som används med båda händer: tvåhandsfattade svärd, yxor, klubbor, spjut och hillebarder.

- Rustning skyddar mot *orena* träffar med tvåhandsvapen.
- Rustning ger inget skydd mot *rena* eller *perfekta* träffar med tvåhandsvapen.

## Pilar

Pilar från bågar eller skäktor från armborst. För enkelhetens skull skiljer vi inte på effekten.

- Rustning skyddar mot *orena* träffar med pilar.
- Tung rustning skyddar mot alla träffar med pilar utom *perfekta*.
  - **Undantag:** på 5 meter eller kortare håll, dvs i det närmaste närstridsavstånd, ger rustning inget skydd mot pilar.
- Observera att man inte behöver ha hjälm för att rustning ska skydda mot pilar.

## Kastvapen

Alla sorts kastvapen som kastspjut, -yxor och –knivar. De fungerar regeltekniskt som **enhandsvapen**.

## Kastmaskiner

Kastmaskiner som ballistor och katapulter fungerar som tvåhandsvapen, dvs rustningar ger inget skydd mot projektiler från dem.

## Rustning

Rustningar ger en varierande grad av skydd. I många fall är det så att även om rustningen skyddar dig från allvarliga skada så uppstår det mindre sår, krossskador och utgjutningar där du träffades. Dessa blesyrer gör ont men det är en smärta som de flesta härdade krigare lärt sig uthärda. De kan dock få effekter på fortsatt rustningsbärande under lajvet – se **Efter striden**.

Rustning har följande effekter:

- Alla rustningar skyddar helt och hållet mot *alla orena träffar*.
- Därtill skyddar olika typer av rustningar mot *rena* (men inte *perfekta*) träffar med vissa sorters vapen. Beroende på vapen skyddar antingen rustningen helt – då har endast *perfekta* träffar någon effekt – eller så går träffen igenom med full verkan.

Observera att rustning *inte* ger friträffar i det här systemet – antingen skyddar den mot ett visst vapen eller så gör den det inte. Man behöver alltså inte räkna träffar. Däremot behöver man komma ihåg om man tagit träffar på rustningen under en strid då det kan påverka möjligheten att bära rustning under resten av lajvet.

För allt nedanstående gäller att träffar måste träffa rustningen för att den ska ha någon effekt.

För enkelhetens skull skiljer vi på **lätt** och **tung rustning**.

### Lätt rustning

Hit räknas gambesoner och tygpansar, rustning av tjockt eller härdat läder (s k *cuir boilli*) samt ringbrynja buren utan vaddering under. Lätt rustning har följande effekt:

- Skyddar helt mot *orena* träffar.
- Skyddar helt mot *rena träffar* från improviserade vapen.
- Ger inget skydd från *rena träffar* från andra vapen.
- Om du tar en eller flera *bra träffar* på rustningen, vare sig du blir skyddad eller inte, blir du *Mörbultad*. Det har ingen effekt under striden men kan ge problem med fortsatt rustningsbärande under lajvet. Se **Efter striden**.

## Tung rustning

Som *tung rustning* räknas brynja buren över vadderung, brigandiner/visbyharnesk, fjäll- och lamellpansar samt plåt. Tung rustning har följande effekt:

- Skyddar helt mot alla *orena* träffar.
- Skyddar helt mot *rena träffar* från improviserade vapen och kastvapen.
- Skyddar helt mot *rena träffar* från enhandsvapen **om** du också bär hjälm.
- Ger inget skydd från *rena träffar* från tvåhandsvapen.
- Skyddar mot pilar utom på mycket nära håll.
  - *Rena träffar* har ingen effekt om avståndet är större än ca 5 meter. På närmare håll ger rustningen inget skydd.
- Om du blir träffad av många slag **och/eller pilar** från flera håll samtidigt, till exempel omringad och huggen i ryggen samtidigt som du är låst i närstrid, blir du också *Nedgjord*. Detta tillåter en större grupp omringa och övermanna en tungt rustad fiende. I det läget kan man spelmässigt anta att någon av de många träffarna träffar en blotta i rustningen.
- Om du bär *brynja* och tar en eller flera *bra träffar* på rustningen, vare sig du blir

skyddad eller inte, blir du *Mörbultad*. Det har ingen effekt under striden men kan ge problem med fortsatt rustningsbärande under lajvet. Se **Efter striden**.

## Hjälm

För att rustningen ska ha full effekt enligt reglerna måste man också ha huvudet skyddat. I spelet får man förstås inte slå mot huvudet, men om det vore oskyddat skulle det i en verklig strid vara ett mycket ömtåligt och frestande mål i närstrid.

- För att rustningen ska gälla enligt reglerna måste du bära minst lika gott skydd på huvudet som på bälgen. Detta innebär åtminstone brynhjehuva, läderhjälm eller vadderad coif för **lätt rustning** och en hjälm i stål eller järn för **tung rustning**. Har du detta gäller allt enligt ovanstående.
- Om du inte har fullgott skydd för huvudet ger din rustning inget skydd för *bra träffar* i närstrid, utan du blir *Sårad* vid första *bra träffen* oavsett var den tar och vilken rustning du bär.
- Mot pilar skyddar dock rustning enligt reglerna även om man inte har hjälm. Det är främst i närstrid som huvudet är ett särskilt utsatt mål.

## Rustningstabell

För att göra det lite överskådligare sammanfattar vi skyddsreglerna i en tabell. X betyder ”skyddar”.

	Lätt rustning		Tung rustning	
	Med hjälm	Utan hjälm	Med hjälm	Utan hjälm
<i>Oren träff</i>	X	X	X	X
<i>Ren träff:</i>				
• Improviserat vapen	X	-	X	X
• Enhandsvapen	-	-	X	-
• Tvåhandsvapen, kastmaskiner	-	-	-	-
• Kastvapen	-	-	X	X
• Pilbåge eller armborst, träff på över 5m	-	-	X	X
• Pilbåge, träff på 5 m eller mindre	-	-	-	-
<i>Perfekt träff</i>	-	-	-	-



## "Fula knep": OMRINGNING, anfäll bakifrån och knock

Som framgår ger rustning, särskilt tung rustning, ett mycket gott skydd i de här reglerna. Detta är avsiktligt: tungt rustade roller ska vara mycket farliga och svåra att besegra. För att inte göra dem överkligt övervinnerliga finns dock ett par balanserande mekanismer som i viss mån simulerar verkliga metoder för att övervinna tung rustning.

### OMRINGNING

Om flera stridande omringar en fiende och översköljer henne med slag från flera håll blir hon *nedgjord* även om hon bär rustning som skulle skydda mot alla angriparnas vapen. Spelmässigt kan det då antas att något av de många slagen träffar en blotta i rustningen.

Omringning kan också ske genom en kombination av närstridsanfäll och beskjutning, t ex om man blir träffad av pilar i ryggen samtidigt som man är i närstrid.

### Anfäll bakifrån

Om du lyckas smyga dig på en person är det möjligt att nedgöra denne med ett enda väl placerat hugg, oavsett om du har ett "riktigt" eller ett improviserat vapen. Detta fungerar hur mycket rustning offret än har eftersom även den bästa rustning har glipor. Omvänt gäller alltså att om du träffas av ett slag som du inte alls var förberedd på är du omedelbart nedgjord.

Dock måste slaget vara riktat mot en svag punkt i rustningen även om det inte tar perfekt i en blotta (att träffa blottor är svårt pga boffervapnets konstruktion).

### Knock

Om du vill oskadliggöra någon utan att skada eller dräpa vederbörande spelas detta ut genom att du slår ett överraskande, **markerat** slag mot offrets huvud, nacke eller rygg. Vid behov kan man också säga eller viska "knock". Offret blir då slagen red- och medvetlös och förblir så en bra stund. Anpassa rollspelet av detta till situationen.

Observera att den här sortens "knockning" inte nödvändigtvis behöver föreställa att man slår ned offret med ett slag. Det symboliserar att man övermannar sin oförberedde fiende med icke-dödligt våld. Detta innebär att det går utmärkt att knocka även en fiende som bär hjälm.



# Efter striden: läkning och återhämtning

## Tillstånd efter striden

Efter en strid kan man vara i ett eller flera av följande tillstånd:

- Helt oskadd.
- Oskadd men *medvetlös* efter att ha blivit *knockad*.
- Oskadd men *mörbultad* efter att ha tagit *rena träffar* på lätt rustning eller brynja.
- *Blesserad* efter att ha tagit en eller flera *orena träffar* i oskyddade kroppsdelar.
- *Sårad* efter att ha tagit en *ren* eller *perfekt träff*. Om man blivit *Sårad* i bålen eller benet är man dessutom *nedgjord*.

## Medvetlös

Om din roll blir medvetlös, till exempel genom att ha blivit "knockad", gäller följande:

- En medvetlös person är inte på något sätt medveten om sin omgivning.
- Man är medvetlös så länge som det är lämpligt. Om någon t ex "knockar" dig och flyr bör du ge honom tillräckligt med tid för att hinna undan innan du vaknar till.
- Observera att du faktiskt kommer ihåg vem som slog ner dig *om* du såg personen ifråga. Du är troligen ganska desorienterad när du vaknar, men minnet återvänder efter en stund.

## Mörbultad

Rustning ger ett gott skydd mot många vapen, men även om rustningen skyddat mot allvarliga skador uppstår ofta mindre blesyrer, blåmärken och krosskador där man träffats. Om man tagit en eller flera *bra träffar* på lätt rustning eller brynja med eller utan vaddering, oavsett om man också blivit *Sårad* eller inte, är kroppsdelan ifråga *mörbultad* och måste vila från påfrestningen att bära rustning för en tid.

*Kommentar: regeln är inspirerad av den del historiska källor, fr a notiser i krönikor om Första korståget om att många riddare som varit i strid föregående dag inte bar sina brynjor av just detta skäl.*

- Om en kroppsdel som skyddas av *lätt rustning* blir *mörbultad*, kan du inte bära

någon rustning på kroppsdelan ifråga under ett dygn framåt. Om du också blivit *Blesserad* eller *Sårad* gäller denna tid från och med att skadan återställts.

- Om en kroppsdel som skyddas av *tung rustning* i form av brynja med vaddering under blir *mörbultad*, kan du inte bära någon rustning **av metall** på kroppsdelan ifråga under ett dygn framåt.
- Tung rustning i form av plåt, brigandiner, lamellpansar och liknande gör en *inte* *mörbultad*. Sådan rustning kan man fortsätta bära även om man tagit träffar på den.

*Exempel: Johanna, en välrustad sunnanslättsk knekt, har en långärmad gambeson, kortärmad brynja, plata (Visbyharnesk) och hjälm. Under en strid får hon flera hugg med enhandsvapen över bålen. Dessa kan hon glatt ignorera och blir varken sårad eller mörbultad.*

*I en annan strid får hon ett rent svärdshugg över överarmen. Hon blir inte skadad av det heller men däremot mörbultad och måste lägga av sig brynjan efter striden. Däremot kan hon behålla både gambeson, eftersom det bara är metallrustning som inte kan bäras efter mörbultning på tung rustning, och platan eftersom bara armen är mörbultad.*



## Blesserad

Om din roll blivit *blesserad*, dvs lätt sårad av en oren träff med ett vapen, behöver du vård och vila men kan till nöds värja dig i självförsvar. Du kan för egen maskin ta dig till någon läkekunnig för vård. Hur mycket besvär du har av dina blesyrer lämnas upp till rollspelandet; det beror antagligen till exempel på hur härdad och stridsvan din roll är.

Se vidare Läkning och vård nedan.

## Sårad och Nedgjord

Om du blivit *sårad* är du, så vitt du vet just då, allvarligt skadad och oförmögen att strida eller göra så mycket annat vettigt tills du kommit under vård av en läkekunnig (se Läkning och vård). Om du bara är sårad i armen är du dock fortfarande på benen och kan ta dig till hjälpen på egen hand.

Om du dessutom är *nedgjord*, dvs sårad i bålen eller benet, är det lite värre. Du kan inte stå på benen och är oförmögen att göra så mycket mer än att jämra dig tills du fått vård. Möjligen kan man kravla iväg en kortare sträcka om man ligger på något mindre bra ställe - som till exempel mitt i en strid där man riskerar att bli trampad på eller i ett träsk - men du behöver hjälp för att kunna flytta sig några längre sträckor. Om det skulle bli så att du blivit liggande en lång stund eftersom ingen tagit om hand om dig är det tillåtet att börja släpa sig i riktning mot det egna lägret. Försök dock att ligga kvar så länge som möjligt eftersom en hel del spelöppningar uppstår när en sårad person påträffas.

Den som är *allvarligt sårad* men inte nedgjord, dvs har fått en bra träff i armen, måste också få vård men kan till nöds ta sig till hjälpen för egen maskin.

## Vård och läkning

För alla skador, blesyrer som sår, gäller att de först och främst måste undersökas och plåstras om av en läkekunnig roll.

När du spelar sårad och blir vårdad, tänk på att det inte alltid är uppenbart för sjukvårdaren hur du blivit sårad och hur allvarligt. Prata därför gärna om vad som skett, i första hand i roll men om det blir nödvändigt kan man även diskret viska förtydliganden.

I samband med att såret undersöks och förbinds konstaterar du och sjukvårdaren tillsammans vilken nivå av skada du har (se nedan för hur detta avgörs). Därefter påbörjas återhämtningstiden.

En roll som blivit sårad hamnar på en av följande skadenivåer:

- *Lätt sårad.*
- *Normalt sårad.*
- *Svårt sårad.*

## Lätt sårad

Antingen en blesyr från en oren träff eller ett sår från en ren träff som, när allt kom omkring, inte visade sig vara så allvarligt. Du hade tur och hugget blev ett köttår som inte skadade några vitala organ.

När du fått dina sår förbundna måste du vila i ca tre timmar. Du kan dock rätt snart börja linka omkring och utföra enklare uppgifter, men det tar minst tre timmar innan du är i stånd att slåss igen. Därefter är du fullt stridsduglig, men spela gärna på att skadorna fortfarande är ömma och känsliga för ansträngning.

**Alla blesyrer från orena träffar och alla sår från improviserade vapen gör dig lätt sårad.**

## Normalt sårad

Du har fått ett sår som egentligen är ganska lindrigt, men som sätter dig ur stridbart skick längre än en lätt blesyr.

När skadorna behandlats måste du först vila åtminstone 3 timmar. Därefter kan du nödtorftigt linka omkring och utföra enklare uppgifter, men du kan varken slåss eller göra några andra hårda fysiska ansträngningar.

Fullt återställd är du först efter en hel natts vila och minst 12 timmars återhämtning. Om man blir *normalt sårad* under fredagen är man alltså i princip ur stridbart skick fram tills lördag morgon, eller lördag dag om man blev sårad sent på fredagkvällen.

**Om inga andra anvisningar givits blir man normalt sårad av att såras eller nedgöras genom en ren träff i strid. Detta är så att säga defaultläget.**



## Hur avgör man skadenivå?

Som redan framgått finns det normalt ett ”defaultläge” om inget annat angivits. Detta är om inget annat sägs att man blir **lätt sårad** om man fått en *blessyr* genom en oren träff och **normalt sårad** om man blivit *sårad* av en ren träff.

Detta kan dock modifieras på olika sätt. Först och främst kan scenariot på lajvet ange en annan standard för vissa roller, grupper eller tidpunkter. Se avsnittet nedan för vad som kommer att gälla på *När vinden vände*.

## Magisk läkning

Skador kan också behandlas med hjälp av övernaturliga metoder, något som märkbart kan snabba upp läkningstiderna. Exakt hur detta ytttrar sig får du instruktioner om av helaren i så fall, men i typiska fall rör det sig om att antingen återhämtningstiden minskar eller att skadan ”nedgraderas” till en lindrigare nivå. En roll som blivit *normalt sårad* kanske till exempel kan helas på magisk väg och räknas då som *lätt sårad* – det vill säga, hon behöver bara vila i 3 timmar i stället för 12.

## Svårt sårad

Du har fått ett svårt, kanske rentav dödligt sår. Du kan välja att dö av dina sår eller överleva, men du är oförmögen att göra något annat än vila resten av lajvet och kommer att vara ur stridbart skick under lång tid, kanske för resten av livet.

En roll som blivit *svårt sårad* blir av uppenbara skäl mycket begränsad att spela och det är lämpligt att i det läget byta roll.

**I normala fall blir ingen utan vidare *svårt sårad* av att nedgöras i strid, utan det sker normalt bara som en följd av intriger eller förberett på annat sätt. Dock kan man frivilligt välja att bli *svårt* i stället för *normalt sårad* om det blir bättre för spelet.**

## Död

En roll dödas antingen genom en markerad *nådstöt*, t ex att skära halsen av henne (en *nådstöt* är bara möjlig om offret inte gör något motstånd, t ex bakifrån eller om han är medvetlös), genom *gift* eller *magi*.

***Man dör alltså normalt aldrig automatiskt enbart genom att bli nedgjord i strid. Man kan dock alltid välja att dö om man blivit allvarligt sårad enligt ovan.***

Alla bör ha klart för sig att för varje roll som dör, dör också en bit av sagan. I de flesta fall blir lajvet som helhet sämre av att en roll försvinner. Man bör därför aldrig döda en annan roll om man inte är säker på att det är bra för spelet och handlingen.

## Scenarioregler för När vinden vände

Som framgår ovan är grundsystemet modulärt och gjort för att kunna anpassas till olika scenarion. Det här är det som preliminärt kommer att gälla på *När vinden vände*.

### Fredagen

---

#### Den Furstliga eftertruppen

Furstliga roller som *såras* eller *nedgörs* under fredagen blir normalt *lätt sårade*. Detta är främst för att det riskerar att bli ett tråkigt och begränsat spel att ligga skadad länge i utposten.

#### Övriga

Roller i den allierade truppen, bland de bofasta och övriga på lajvet som *såras* eller *nedgörs* första dagen blir däremot *normalt sårade* om inget annat anges för rollen. Dessa blir alltså satta ur stridbart skick till nästa dag. Man kan

välja att bli *svårt sårad* men bör i så fall ha förberett en reservroll och kommit överens med arrangörerna om detta.

### Lördagen och söndagen

---

#### Den Furstliga eftertruppen

Fr o m lördag morgon blir Furstliga roller som *såras* eller *nedgörs* normalt *svårt sårade*, ofta dödligt, och slås alltså ut för resten av lajvet om de inte t ex helas på magisk väg. Roller som dödas eller eljest slås ut får byta till andra roller, vilket förbereds i förväg enligt överenskommelse med arrangörerna.

#### Övriga

För resten av lajvet gäller samma som på fredagen.



