

Pravidla

Dodržování pravidel je věcí fair play, nepodvádí se.

Prosíme, dobře si nastudujte pravidla předem, zamezíte neúmyslným omylům.

Nejasnosti řešte s organizátory a to ještě před hrou. Máte-li podezření na chybu plynoucí z neznalosti pravidel, vystupte z role a řešte ji jako hráč.

Tři základní pravidla:

- 1) nebuď debil
- 2) dodržuj zákony ČR
- 3) slovo organizátora je svaté

Hry se každý účastní na své vlastní nebezpečí a organizátoři nenesou za případné zranění nebo porušení zákonů zodpovědnost, každý zodpovídá sám za sebe. Účastníci mladší 18 let musí mít podepsané potvrzení od rodičů, že byli seznámeni s charakterem a podmínkami akce.

Rudá stop – Klasika. Platí.

Pravidlo slouží k okamžitému, plošnému přerušení hry z důvodů nebezpečí fyzického či psychického poškození hráče. Osoba, která toto nebezpečí shledá, hlasitě vykřikne „RUDÁ STOP!“ a všichni hráči kolem okamžitě vystoupí z rolí, ukončí činnost a jako hráči zjistí, co se děje.

Rudá stop je skutečně krizová “záchranná brzda”. Ne každé vystoupení z role musí být řešeno rudou stop (viz třeba ruka na hlavě). Zároveň se jí nebojte použít, pokud by hráč situaci opravdu nezvládal.

Zneužití pravidla „RUDÁ STOP“ pro získání výhody ve hře se přísně zakazuje.

Ruka na hlavě

Pokud má někdo ruku na hlavě, znamená to, že tu není (je mrtvý, je neviditelný, jde za organizátory atd.) - nesmíte na něj útočit, oslovovat ho, ani na něj nijak upozorňovat. Nesmíte se mu ani vyhýbat a utíkat mu. Prostě pro vás neexistuje. Pokud vám někdo (org) něco vysvětluje s rukou na hlavě, znamená to neherní informaci

Věková hranice

Náš LARP koncipovaný jako fantasy svět pro účastníky starší patnácti let.

Účastníci od patnácti do osmnácti let budou do hry vpuštěni jen s písemným souhlasem rodičů nebo zákonného zástupce.

Děti mladší patnácti let nemohou být samostatnými hráči a postavami, pouze doprovod svých rodičů/zákonných zástupců. Nesnažte se děti bez souhlasu rodičů ve hře “používat” (zvláště unášet, vraždit, obětovat a jiné).

Herní doba

Hra probíhá 24 hodin denně bez přerušení

Alkohol a omamné látky

Pokud bude kdokoliv rušit pořádek a průběh akce (nejen) pod vlivem alkoholu či návykových látek, může to vést k jeho vyloučení z akce bez nároku na vrácení vstupného.

Je přísně zakázáno kouřit v lese.

Proč světlo a jaké

Hra probíhá samozřejmě i v noci a v noci taktéž v lese.

Samozřejmě víme, že svíče, louče, petrolejky či jiné lampy jsou pěkné a historické, stejně jako požár, který by mohl následovat. Proto jsme bohužel nuceni zavést jemné omezení „**S ohněm do lesa ne!**“ a je nutno si vyrobit svítidlo jiné.

Je jasné, že se nebude jednat o baterku či 100 W halogen. Jako ideální nám přijde vyrobit variaci na lampion či lucerničku, kde uvnitř bude právě ona baterka/LED dioda.

Rekapitulace - na louku s hlídanou loučí/lucernou ano, do lesa ne.

Poznámka ke stylovosti

Nejsme LH/LF/SF akce. Není problém spát ve stanu ve spacáku a nevlastnit historické boty. Zároveň ale věříme, že estetická část akce se přímo projevuje na požitku ze hry a žádáme hráče, aby se zachovali podle nejlepšího vědomí a svědomí jak v otázce kostýmů, tak v otázce stolování, doplňků a tak dále.

Organizace si ponechává právo libovolné šikany v případě nespokojenosti.

Postavy

Každý z hráčů hraje během hry zvolenou postavu. Tu si můžete vytvořit kombinací různých dovedností a schopností.

Pamatujte, že postava je dána nejen svými dovednostmi, ale i svojí povahou, minulostí, vírou apod. Hráč by měl vymyslet celý charakter a s tím se ztotožnit, přebrat minulost, zájmy, zvyky, názory, chování, cíle a informace své postavy a jasně ji oddělit od sebe sama. Právě dobré hraní postavy (roleplaying) je jednou z nejlepších a nejvíce ceněných věcí na každé hře.

Každá postava má body na dovednosti (kolik, to určí před hrou organizátoři). Seznam a pravidla dovedností jsou v jiném dokumentu. Dovednosti jsou rozdělené do několika skupin, kvůli lepší orientaci. Jejich kombinací lze vytvořit téměř libovolnou postavu.

Příčetnost

Základní počet bodů příčetnosti je 6.

Toto maximum lze zvýšit příslušnou dovedností. Momentální příčetnost si hráči musí pamatovat.

Příčetnost ovlivňují schopnosti Strach a Šílenství. Některá místa také vedou k poklesu příčetnosti- jsou označena Symbolem Šílenství. Klesající příčetnost má vliv na postavu a její dovednosti a chování. Postavy mají tendenci prchat před čímkoliv, co příčetnost snižuje. Příčetnost se neregeneruje sama, pro její navýšení je třeba vyhledat specializovanou pomoc.

Příčetnost je důkladně popsána ve zvláštním dokumentu.

Životy a agonie

Základní počet životů je 6.

Toto maximum lze zvýšit příslušnou dovedností. Momentální počet životů si hráči musí pamatovat.

Navíc musíte každému na setkání popsat všechna svoje viditelná zranění (četné sečné rány, rozsáhlé popáleniny, bledá pleť, vředy v obličeji apod.).

Životy se samy doplňují rychlostí 1 život za hodinu.

Pokud klesne počet životů postavy na nulu, upadá na 10 minut do **agonie**. Musí si ihned lehnout nebo sednout na zem (v nevhodném terénu stačí sednout na bobek) a nesmí se hýbat (může a má odlézt bokem od velkého boje).

Nesmí mluvit a nijak zasahovat do děje kolem sebe! Postava v agonii nevnímá, co se kolem ní děje (jakoby nevidí ani neslyší, nic si nepamatuje).

Po upadnutí do Agonie postavě poklesne Příčetnost o 2 body

Po uplynutí 10 minut se postava probere a má opět jeden život.

Pokud jsou postavě během agonie nějak doléčeny životy (např. jí někdo nalije do úst léčivý lektvar), probírá se okamžitě.

Po probrání si postava nepamatuje poslední minutu, než upadla do agonie!

Zranění se dělí na obyčejná (od drápů, mečů etc) a "popáleniny"- zranění způsobená jedem, kyselinou, mrazem, ohněm etc. Popáleniny se dají obtížněji léčit, je tedy potřeba si pamatovat, jakým způsobem bylo zranění způsobeno.

Smrt

Smrt postavy může nastat několika způsoby

1) v boji, pokud její životy klesnou na nulu a poté do záporných čísel - tedy pokud je postava v agonii **aktivně dorážena**. Dorážení není speciální dovedností, ale musí proběhnout **cíleně**, s nějakým RP - např. "podříznutím" krku nebo cílených "propíchnutím" ležícího.

2) pomocí speciálních jedů

3) veřejně vykonanou popravou či obětováním (postava se nemůže bránit, je donucena si kleknout a je seknuta do krku/podřezána).

Mrtvola sedí nebo leží, nic nedělá, nemluví a nevnímá. Po skončení boje/scény si mrtvý dá ruku na hlavu, sestaví na místě smrti postavy malou mohylku z kamenů (nebo jiného dostupného materiálu), kam vyskládá všechnu majetek postavy a přidá papír, na kterém popíše ležící tělo a jeho stav (rozsekané/popálené/utopené). Poté dojde za organizátory, kteří mu řeknou co dál.

Mrtvé postavy je možné oživit. Jde o speciální dovednost, běžné léčení životů mrtvou postavu neoživí! Oživená postava si nepamatuje, co se kolem ní dělo během umírání, ani posledních 10 minut před tím!

Magie

Některé postavy mají přístup k různé magii, často psychické. Pokud zahlásí heslo "EFEKT", poslechněte je (např "EFEKT- 5 minut se ke mně chováš přátelsky"). Při vysvětlování efektu se krátce "zastaví čas", rozhodně v tu chvíli na druhého hráče neútočte etc. Složitější situace řešte s rukou na hlavě.

Až na specifické výjimky si postava neuvědomuje magické ovlivnění a své chování si logicky zdůvodní.

Osobní předmět

Ingredience používaná v různých rituálech. Jedná se o předmět, který prokazatelně patřil osobě, na níž je daný rituál cílený- vlasy, nehty, kus oblečení, zbraň, tělní tekutina etc.

Zbraně a boj

Základní bojová pravidla

Nikdy ničím se nebodá! (Mimo rp na nehybný cíl - v přímém boji nikdy!)

Útočí se vždy pouze měkčenou částí zbraně a dopad zbraně na tělo se tlumí (ale dosekávejte až na tělo). Je zakázáno útočit neměkčeným dřevem (násady, topora, záštity) a štítem. Projektily musí mít alespoň 5 cm v průměru a být měkčené.

Pokud se předem nedohodnete, nepoužívejte fyzický kontakt (žádné naskakování, zalehávání, kopání ani chytání). Stejně tak si ho nevynucujte vrháním se někomu pod nohy nebo zaklekáváním v bráně a pod. Toto pravidlo platí i mimo boj.

Padnete-li v boji, odsuňte se mimo dosah bojujících a mrtvolu hrajte až tam.

Zásahové plochy

Jako zranění se počítá zásah zbraní kamkoliv do těla od kotníků po krk a zápěstí (velký neopren). Je zakázáno útočit na krk, hlavu a rozkrok! Zásahy do prstů se nepočítají.

Zásahy uznává zasažený.

Bojové mechaniky

Kvůli plynulosti boje se snažíme eliminovat veškerou "matematiku" a složitá pravidla, ale přesto se můžete v boji setkat s některými dovednostmi. Zde je jejich přehled, abyste věděli, jak na ně reagovat:

- Pokud nepřítel nahlásí "**Nezraňuje.**", tak ho vaše zbraň nedokáže zranit. Zkuste na něj použít oheň, jed apod.

- Hlaste **zvláštní druhy útoku**, tj. u otrávené zbraně útočník ohlásí např. "Za jedna a za jedna jedem."

Je to důležité, protože někdo může mít na některé útoky odolnost či imunitu.

Veškeré hlášky, které upřesňují útok (např. "Za dva" apod.), je třeba ohlásit současně s útokem! Při hlášení předem to varuje protivníka, pozdější hlášení (jo a ty poslední dva zásahy byly oba za dva ...) není fér a neplatí!

Pokud ohlásíte speciální útok, ale netrefíte se, tak se tím útok nevypotřebuje a můžete to zkusit znovu.

Zbraně

Zbraně musí být měkčené a "bezpečné" - každou zbraň i štít, které chcete ve hře používat, nechte před hrou posoudit organizaci. Vyhrazuji si právo odmítnout špatně udělanou či poškozenou zbraň či štít.

Pokud se zbraň poškodí během akce, vyraďte ji či opravte.

Můžete používat všechny typy chladných zbraní, maximální rozměr 150 cm (viz pravidla dovedností), vrhacích bez pevných jader a zátěže, či mechanických střelných s nátahem do 15 kg (palné zbraně tento svět nezná).

Zbraně pro noční boj

V noci (20:30 až 6:00) je v zájmu bezpečnosti nutné použít zbraně pro noční boj, které mají splňovat několik funkcí a podmínek:

- 1) Pravidlové - takže ano, může to být stejná zbraň, kterou vaše postava umí používat i ve dne.
- 2) **Maximální rozměr zbraní pro noční boj je 90 cm.**
- 3) Bezpečností - stále jsme "měkčí" larp. **Zbraně pro noční boj nesmí mít pevné jádro (včetně topora!) a musí být dostatečně bezpečné - nikoliv tedy švihací biče, atd.**
- 4) Estetika a použitelnost - meč z dvou kartónu, co se po první ráně / krytu zlomí, asi také není "ončo". Stejně jako jen kus mirelonu fakt není "kus trubky".
- 5) V noci zakázána střelba ze všech druhů zbraní - luků, kuší atd.

Pokud chcete nějak poradit s výrobou, neváhejte nás kontaktovat...

Zbroj

Pokud je součástí vašeho kostýmu zbroj, máte bonus. Můžete ignorovat v každém boji x (podle toho, jak zbroj vypadá, před hrou ji posoudí organizátoři) útoky zbraní (i útoky za 2 životy, odhození apod.) Jen ohlaste "**Zbroj**".

Bojové schopnosti

Své schopnosti, které jsou limitovány počtem použití, můžete použít x-krát za boj. Bojem se myslí jedna šarvátka/scéna.

Zajatci

Mrtvolu, postavu v mdlobách nebo postavu, která s tím souhlasí, může kdokoli spoutat a z postavy se stává zajatec.

Oznámíte postavě, že ji spoutáváte (a krátce to zahrajete) a ona od té doby musí mít zápěstí trvale přitisknutá k sobě (před tělem nebo za zády).

Zajatce osvobodíte tak, že naznačíte přeřezání jeho pout na zápěstí libovolnou herní zbraň s ostřím (ne kyj).

Omráčení

Některými schopnostmi je možno postavu na 5 minut omráčit, hlásí se efekt "omráčení". Před omráčením fyzickými schopnostmi chrání nasazená helma.

Stavby

Různé zdi a stavby se (pokud nejsou reálné) nahrazují provázkem ve výši pasu nataženým mezi stromy.

Provázek se nesmí přelézt ani podlézt. Nesmí se přes něj bojovat.

Přes provázek lze střílet a vrhat zbraně, ale jen zevnitř opevnění ven. Pokud není jasné, kde je uvnitř a kde venku, pak ani z jedné strany.

Pasti

Ve hře se nachází dva druhy pastí- buď natažený provázek značený fáborky, nebo skrytý

zvoneček, obvykle s nástražným lankem. V případě dotyku fáborku/zazvonení se past aktivovala a postava je zraněna za 3 životy.

Zámky a klíče

Některé dveře, truhličky etc mají zámek. Zámek je zalaminovaná papírová kartička na dveřích, připevněná na provázek, s nápisem "ZÁMEK" a číslem či názvem konkrétního klíče, který je potřeba k jejímu otevření. Klíč je fyzický klíč/amulet, který má k sobě na provázku připevněnou zalaminovanou papírovou kartičku s nápisem "KLÍČ" a číslem či názvem konkrétního klíče.

Zamčené dveře/truhličku etc obvykle nejde otevřít jinak, než pomocí konkrétního klíče (pokud máte v tu chvíli jiný nápad na otevření, kontaktuje organizaci). Pokud není uvedeno jinak, je vždy zamčeno. Zamčenými dveřmi nelze procházet ani z jedné strany.

Voda

Organizátoři mohou určit silnici, louku apod. jako řeku či jezero.

Tento prostor lze překonat jen s dovedností Plavání.

Při potápění (pohyb jakoby pod hladinou) vás zraní každý nádech za 1 život.

“Otravy”

Cibi veneficii- Poznáte je podle výrazné citronové prichuti pokrmu, či pití. Máte krátký okamžik, cca 20s, na vypití **Toniku**, pokud to nestihnete utrpíte zranění za 8 jedem. Pokud není podán **Tonik**, tak na konci mdlob umíráte. Jed zabraňuje schopnostem Probrání, Kratší vyřazení

Afrodiziaka - afrodiziakum je mandlová esence, rozmíchaná v jídle či pití. Po požití jste po dobu 15 minut povolní vůči sexuálnímu zájmu ostatních, případně se sami aktivně snažíte vyhledávat příležitosti k intimnostem s kýmkoliv na dosah - pohlaví dle preferencí vaší postavy.

!Herní drogy nejdou rozpustit do jídla či do pití!

Káva

Tento ročník je káva herní surovina, kupovaná ve hře (prosím, nevozte si vlastní). Vypití celé jedné dávky kávy vám doplní 1 stupeň Příčetnosti.

Oltáře

Oltáře je možné oslabovat pouze pomocí schopností zasvěcenců. Prosím, neničte oltáře fyzicky, nevyvracejte je, nerozbíjejte, nerozebírejte ani jinak nepoškozujte.

Sex

Herní sex je symbolizován tím, že se dvojice (nebo všichni zúčastnění) uloží v objetí tváří v tvář k sobě na zhruba minutu či dvě.