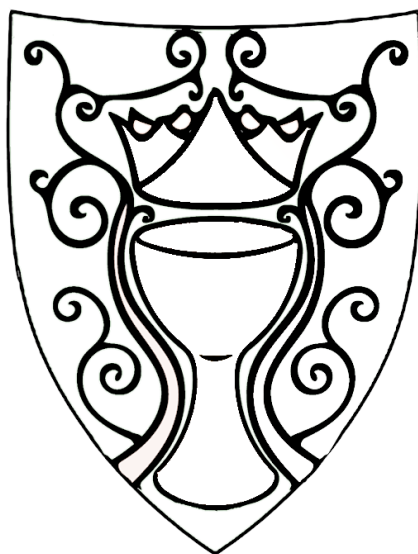


LARP Kráľovstvo Vína

Všeobecné herné pravidlá

alebo čo by mali všetci hráči vedieť



Zostavil: Roman Vizváry

Game design: Roman Vizváry, Richard Frolkovič, Lukáš „Elf“ Reviľák, Veronika „Vio“ Zelenáková, Filip Červenák, Veronika „Naty“ Herceková, Tomáš „Trpaslík“ Perbecký, Michal „Ismo“ Dobrota, Michal „Isky“ Hrabovský, Anita Paulovská, Barbora Kubišová, Jakub Vojtko, Martin „Moldawk“ Benko, Matúš Jarošík

Ilustrácie: Klára Fedora Homzová

Aktualizácia: 2023

Obsah

Základné pravidlo: Šatrh (postava dokáže to, čo jej hráč)	2
Základné pojmy a termíny:	3
Miesta:	3
Časové úseky:	3

Herné predmety:.....	4
1.Herné rekvizity od nás:	4
2.Herné predmety hráčov:	6
3.Neherné predmety hráčov:	7
4. Nedotknuteľné predmety:	8
Pravidlá pre všetkých.....	9
Zlodejina	10
Intimita.....	11
Pierkový tanec.....	11
Mágia.....	12
Boj.....	14
Liečenie	18
Smrť	19
Čakanie na svetlo	19
Výnimky z pravidiel udelené majstrom.....	21
Tresty.....	22



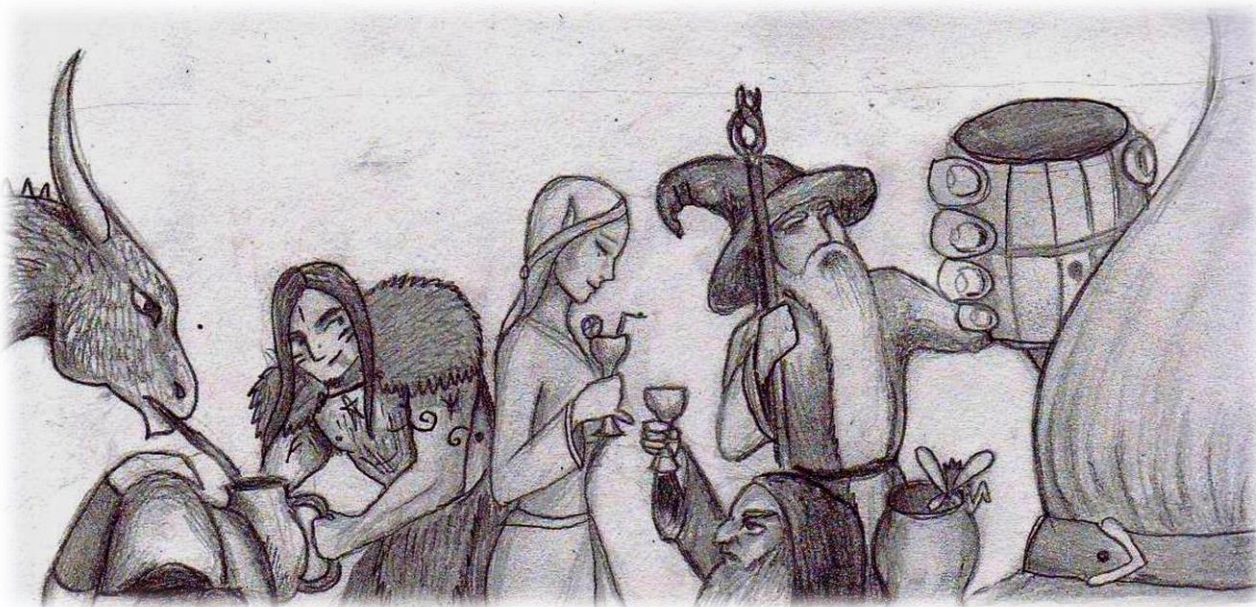
Základné pravidlo: Šatrh (postava dokáže to, čo jej hráč)

Všetky tieto pravidlá platia pre každého hráča LARPU, ak priamo jemu nebolo povedané inak alebo mu nebola poskytnutá výnimka na základe pravidiel.

Všetko počas hry funguje systémom šatrh, teda vieš, čo vieš. Toto pravidlo vraví, že pokiaľ je hráčova postava napríklad bojovník, tak by hráč mal vedieť bojovať, a ak to nevie, tak jeho postava potom logicky nie je bojovník, ale dobrodruh, ktorý sa za bojovníka vydáva alebo sa ním chce stať. Je vhodné, aby hráči na toto pravidlo mysleli už pri tvorbe svojej postavy. Na pravidlá šatru nemožno zabúdať ani pri príprave kostýmu. Hráč, ktorý chce hrať postavu šľachtica, by si mal rozmyslieť, či je schopný sa tomu priblížiť i po kostýmovej stránke, inak sa môže stať, že mu jeho urodzený pôvod hráči (ich postavy) nebudú veriť.

LARP je predovšetkým hrou a preto sa k tomuto základnému pravidlu pridávajú rôzne výnimky. Sú tu preto, aby bola hra bezpečnejšia, a zároveň aj preto, že väčšina ľudí nemá magické schopnosti. **Jednou z univerzálnych výnimiek oproti realizmu je obmedzenie fyzického kontaktu.** V praxi to napríklad znamená, že hráči do seba v súboji nekopú a nehryzú, a pri hraní chlipníkov sú obeť ušetrené od obchytávania. Pre niektoré povolania a situácie existujú výnimky v rámci pravidiel a na základe rozhodnutia majstra. V zásade je pravidlom, že môžete urobiť všetko, čo je možné a nie je zakázané, ale v prípade pochybností to radšej konzultujte s majstrom.

Majster je organizátor, ktorý sa stará o hernú časť LARPU. Pred hrou s vami konzultuje a pripravuje postavu, ktorú budete hrať, a priamo na hre dozerá na dodržiavanie pravidiel. Medzi nimi je jeden tzv. arcimajster, ktorý celej hernej časti velí a má posledné slovo. Okrem majstrov sa na hre objavujú aj iní organizátori, tí však majú na starosti iné veci, ako sú príbeh a herné mechanizmy. Zabezpečujú technický a logistický priebeh hry, preto na nich počas hry smerujte otázky výhradne tohto charakteru. Výnimkou je infostánok – kde sa môžete spýtať na čokoľvek –, kde vám odporučia organizátora, ktorý vám bude vedieť odpovedať.



Základné pojmy a termíny:



Miesta:

Herné územie (alebo lokačka) je vyznačené územie, na ktorom sa hráč stáva svojou postavou. Je povinný zabudnúť na všetky svoje strasti a životné útrapy a správať sa výlučne ako jeho herná postava.

Hra a všetky udalosti dôležité pre hru sa dejú na hernom území. **Čo sa počas hry stane mimo herného územia, sa herne nestalo, ak majster nepovie inak.** Preto boj a kúzlenie postáv mimo herného územia nemá účinok. **Krčma je súčasťou herného územia.**

Na hranici herného a neherného územia sa bude nachádzať **infostánok**. Možno tu dostať informácie od organizátora, nachádzajú sa tu straty a nálezy.

Vchádzať a vychádzať z herného územia možno ľubovoľne, avšak vyzývame hráčov, aby túto možnosť nezneužívali na vyhýbanie sa herným situáciám.

Prosíme vás, aby ste počas hry opúšťali herné územie čo najmenej. Tým, že často alebo na dlhú dobu opúšťate herné územie, rušíte plynulosť priebehu hry.

Príklad:

Zbojníka Vuka naháňa Vlčia stráž. Musí sa spoľahnúť na svoje rýchle južanské nožičky, aby sa vyhol šibenici. Ak sa hráč, ktorý hrá Vuka, zachráni pred strážnikmi tak, že im utečie z herného územia, pôjde o zneužívanie pravidiel. Správnejšie by bolo sa skryť niekde na lokačke. Niekedy sa však môže stať, že by pre príbeh bolo logickejšie, aby sa Vuk neukrýval a utekal by za hory za doly. Ak však hráč ujde svojim prenasledovateľom mimo hernej zóny, znamená to, že jeho postava odišla z dediny, a ak sa chce hráč vrátiť do hry, musí svoju situáciu skonzultovať s majstrom.

Časové úseky:

Každú hodinu bude vo Vlčích Skalách odbíjať zvon. Údery zvonu sú dôležité nielen pre meranie času, ale aj pre pôsobenie mágie.

Herné predmety:

V hre sa stretnete s viacerými predmetmi, ktoré podliehajú rôznym pravidlám. Sú to:

1. Herné rekvizity od nás
2. Herné predmety hráčov
3. Neherné predmety hráčov
4. Nedoktnuteľné predmety

Rozdeľujeme ich takto, aby ste vedeli, ako sa správať k jednotlivým predmetom a nevznikali nedorozumenia, ale hlavne, aby ste si vedeli svoje zmiznuté predmety nájsť.

1. Herné rekvizity od nás:

Tieto predmety možno voľne presúvať medzi hráčmi a zloději ich môžu slobodne kradnúť. Ide o čisto herné predmety, ktoré sú (nielen) na to určené.

Herné mince a listiny:

Tieto mince a cenné papiere slúžia na herné interakcie. Mince reprezentujú bohatstvo postáv na hre. Tieto mince sa hráčom pridelujú na začiatku hry. Ide o čisto fiktívnu menu určenú na hru. Mince je možné získať aj počas hry. Je možné si ich zarobiť u ostatných postáv, remeselníkov, obchodníkov, či nájsť poklad.



Ich hodnoty sú:

- Medený **hrmený** = cena za jednu malú službu/odmenu/almužna
- Strieborný **groš** = denná pláca tovariša
- 5 zlatých **dukátov** = ročná pláca slúžky – v hernom mešci je vždy presne 5 dukátov (neotvárajú sa)

1 strieborný groš	= 4 medených hrmených
1 zlatý dukát	= 50 strieborných grošov
1 mešec	= 5 zlatých dukátov



A pozor na mince falušné!

Okrem peňazí môže bohatstvo reprezentovať aj pozemková listina alebo cenný papier. Ich hodnota je uvedená na papieri, možno s nimi obchodovať, kupovať ich aj predávať.



Herné reprezentácie:

Šľachtické medailóny:

Podľa týchto medailónov rozpoznáte pravého šľachtica.



Runy:

Prastaré amulety šťastia, ktoré sa zachovali z časov dávnych, keď ešte praví mágovia kráčali po svete. Naložte s nimi ako uznáte za vhodné.

Alchymistické prísady:

Okrem iných prísad, ktoré budú alchymisti potrebovať a rozpoznáte ich od pohľadu, sa v hre budú nachádzať aj magické ingrediencie, ktoré slúžia na katalyzovanie odvarov.



Bylinkárske medikamenty:

Liečitelia tieto predmety potrebujú, aby mohli liečiť.



Znamenia viery:

Tieto predmety dostávajú postavy od svojich kňazov ako znak ich zbožnosti a prejav viery. Pri úmrtí ich Smrť váži, aby určila pre zosnulú postavu trest, pričom platí, že čím má postava viac znamení viery, tým miernejší trest ju čaká. Znamenia viery sú iba vizuálnou reprezentáciou viery postavy. Je na postave, či ich verejne vystaví alebo si ich schová pod odev. Nemožno ich ukradnúť, predať ani s nimi inak nakladať. Výnimku z tohto pravidla predstavujú kňazi, nekromanti a Smrť, ktorí na to majú špeciálne pravidlá. Ostatní ruky preč!

Temné znamenia:

Tento druh žetónov je obdobou znamení viery, avšak pracujú s nimi predovšetkým nekromanti počas oživovania postavy. Tu platí jednoduché pravidlo: z mŕtvej postavy môže nekromant vytvoriť svojho posluhovača – revenanta – len preplatením znamení viery danej postavy temnými znameniami, a to minimálne o jedno. Preto čím pobožnejšia postava, tým náročnejšie je ju vzkriesiť ako nemŕtveho.

Nočný hriech:

Ide o druh tokenu slúžiaci výhradne na určenie počtu nasledovníkov daného kňaza. Na každý herný deň má postava jeden, ktorý môže a nemusí použiť, teda odovzdať kňazovi na oltár počas bohoslužby.

Zbožné želanie: Za pomoci znamení viery viete komunikovať s bohmi. Ak chcete bohov pobaviť svojimi plánmi, môžete im poslať list s prosbou či otázkou a oni vám odpovedia. Pripojte aspoň jedno znamenie viery.

Príklad:

Božanke sa už dlho pozdáva bard Martin Jakubovie. Rada by ho už dostala do chomúta, no tá neistota ju ničí. Odchytila poštára Janka Mrenu a do ruky mu vložila obálku s listom a dvoma znameniami viery. V liste sa písalo: „Ój Praotče môj, veruže mi prosím povedz, či ma môj milý Martin Jakubovie úprimne ľúbi a pojme ma za svoju ženušku. Daj mu znamenie, že ja som tá pravá. A že Anka Žúzelovie je obyčajná švandra a pľuhavá griňa.“

Ešte ten večer jej prišla odpoveď: „Dievka naša, radosť a dobrý príklad robíš všetkým pannám a žehnáme tomuto zväzku. Druhé popoludňajšie zvonenie odhalí pravdu o pľuhavej Anči, buď v pozore a nastav rameno nešťastnému Matkovi.“

Čarovné predmety:

Do hry vkladáme aj iné predmety, ktorých vlastnosti a efekt sa dozviete až priamo na hre, keď sa vám dostanú do rúk. Ak si nie ste istí efektom predmetu, spýtajte sa majstra.

Príklad:

Meč Samoseč sa preslávil ako zbraň, čo skolí každú príšeru z pekiel jedinou ranou. Spoznáte ho podľa modrých sloníkov na ružovej čepeli.

2.Herné predmety hráčov:

Tieto predmety do hry priniesli hráči. Od neherných predmetov sa odlišujú tým, že hráči ich na herné územie priniesli s úmyslom herne ich používať, resp. majú význam pre hru. Zlodeji ich môžu kradnúť, ale nemôžu ich distribuovať ďalej do hry. Odkladajú sa do truhlice Cechu strát a nálezov, odkiaľ si ich postavy môžu vykúpiť (zlodejská daň), ak ich chcú používať ďalej v hre. Inak tieto predmety zostávajú

v truhlici a hráč si ich, samozrejme, po konci hry môže zobrať. Ak ju neviete nájsť, spýtajte sa na ňu v krčme.

Môže ísť o kostýmové súčasti a rekvizity hráčov, ktoré majú len napomáhať hraniu role, alebo o predmety, ktoré priniesli na to, aby ich vložili do hry, aby ju ozvláštnili nielen pre seba. Príkladom môžu byť obvazy a náhradné končatiny v inventári liečiteľov, či rôzne koreniny a bylinky, ktoré by mohol alchymista použiť do svojich odvarov a elixírov.

Ak sa rozhodnete, že by ste chceli do hry vniesť práve takéto predmety, nabádame vás, aby ste majstrom o týchto predmetoch napísali, aby sme vedeli tento predmet vložiť do príbehu. Ostatní hráči nebudú musieť vedieť rozlíšiť, či ide o predmet do hry vložený organizátormi alebo hráčom, a môžu vzniknúť rozpory o tom, aké má herné vlastnosti.

Príklad:

Hráč Peter nakúpi sušené huby s tým, že ich bude jeho postava ponúkať ako falošnú drogu.

Jeho postava Jano Nechnežerem sa v temných zákutiach hradu stretne so zlodejom Fičúrom a za plný hrniec hrmených mu odovzdá svoj proviant. Obaja hráči sa vytratia po svojom a každý si bude mädlieť ruky, aký dobrý obchod urobil. Pokiaľ však organizátor a ani nikto iný okrem Petra nevie, že huby sú podvod, môže sa stratiť potenciál pre dobrú zábavu: Fičúr by sa mohol dozvedieť, že huby sú podvrh a chcieť sa pomstiť, alebo by niektoré z húb fungovali aj napriek tomu, čo Peter zamýšľal... Na to, aby to vypálilo, je však potrebné, aby hráč, ktorý hrá alchymistu, ktorý bude huby pre Fičúra hodnotiť, vedel, čo má povedať. Tomu môže dať na začiatku hry organizátor zoznam a výzor bylín s jeho účinkami – čo neurobí, ak mu nikto nepovie, že ich tam prinesie.

Na hru, prosím, nenoste tieto rekvizity:

Biela maska – pokiaľ nie ste duch

Rôzne "vzácne" kamene, zlaté rudy a pod. – herné bohatstvo vám zabezpečíme my.

3.Neherné predmety hráčov:

Tieto predmety si priniesli hráči, ale nemajú význam pre hru. Tieto predmety by zlodeji nemali kradnúť. Ak sú náhodou ukradnuté (napr. boli v tašnici, v ktorej boli aj herné predmety), takisto sa ukladajú do cechovej truhlice (do zvlášť oddelenia). Hráčom sa tieto predmety na požiadanie vracajú okamžite. Ak si hráč nie je istý, či je predmet herný alebo nie, platí, že predmet je neherný, kým mu majster nepovie inak.

Krčmové (neherné) peniaze:

Tieto sú reprezentované ako kovové **medené** a **strieborné** mince. Tieto si možno zameniť pred začiatkom hry alebo počas hry v infostánku za skutočné peniaze. Za tieto mince si je možné v krčme zaobstaráť jedlo a pitie. V dedine sa bude nachádzať i trhovisko, kde si možno kúpiť aj mnoho iných vecí. 1 strieborný sa rovná 4 medeným.



Tieto mince môžete použiť na ktoromkoľvek LARPe Kráľovstva Vína alebo aj na iných podujatiach organizovaných Občianskym združením Schatmansdorf Častá. Mince si môžete zameniť aj naspäť.

Iné neherné predmety hráčov:

Ak sa vám v rukách ocitne predmet iného hráča, ktorý nijak nesúvisí s hrou, prosíme vás, aby ste ho ihneď vrátili vlastníkovi. Ak neviete, komu patrí, odneste ho na infostánok, kde ho uložíme do strát a nálezov.

4. Nedotknuteľné predmety:

Ide o predmety, s ktorými sa nehýbe, a priestory, z ktorých sa nekradne. Ide zväčša o kulisy a predmety, ktoré skrášľujú herné priestory alebo slúžia pre hru. Tieto predmety spoznáte zväčša vlastným rozumom, niektoré pre istotu aj označíme (žltou stužkou). Pre zjednodušenie ide o predmety, ktoré nie sú uvedené vo vyššie spomínaných troch skupinách. Príkladmi sú napríklad oltáre či svätyne. Stále platí, že ak ste na pochybách, spýtajte sa radšej majstra.

Pravidlá pre všetkých

Základným pravidlom je, že vaša postava ovláda to, čo dokážete vy – teda hráč. V hre sa však nachádzajú aj mechanizmy, ktoré vašej postave dovoľujú niečo, čo vy ako hráč nedokážete (liečenie, čarovanie), alebo sú tam na to, aby sme predišli poškodeniu hráča (boj a zlodejina), a nakoniec sú tam hlavne na to, aby ste mohli zažiť niečo, čo by ste v normálnom živote neprežili (smrť).

TIP

*Pravidlá, ktoré práve čítate, by mali poznať všetci hráči, aby vedeli adekvátne reagovať na vzniknuté situácie a rozvíjať tak zábavu. Môžete si na základe týchto pravidiel pripraviť postavu bez zvláštnych schopností (ako je liečenie, čarovanie) a pohodlne sa objaviť na hre. Pokiaľ by ste chceli niektorú z týchto vlastností, budete si musieť ešte preštudovať kapitolu o danom povolani v **Špeciálnych pravidlách**. Pre niektoré povolania je kvôli bezpečnosti nutné dodržiavať isté pravidlá a patrične sa na ne vybaviť (boj, zlodejina), preto je vhodné, aby ste si takisto prešli príslušné kapitoly v Špeciálnych pravidlách. Dozviete sa tam aj o iných schopnostiach (alebo ak chcete povolaniach), ktoré môže vaša postava ovládať (kňaz, nekromant, obchodník, remeselník, kurtizána...). Môžete tam nájsť aj inšpiráciu či návod, ako pretaviť vašu predstavu do živej postavy na LARPe. O tvorbe postavy a jej začlenení do príbehu sa podrobnejšie zaoberáme v **Príručke pre postavu**.*



Zlodejina

Krádež je v Kráľovstve veľmi vážny zločin a bežný občan je čestný so svedomím čistým ako víno. No nájdú sa aj takí, ktorí si radi prilepšia za pomoci neviditeľnej ruky trhu. Tam, kde toto remeslo kvitne, sa však stáva, že si ani poctivý zlodej nemôže byť istý svojou bezpečnosťou, a preto dali súdruhovia v zboji hlavy dokopy a založili si spolu cech na „ochranu“. Ak chcete krahnúť či zbíjať, vyhľadajte Cech (inak si Cech nájde Vás).

Upozorňujeme, že pokiaľ by chcel hráč krahnúť, musí o tom vedieť majster (člen organizačného tímu) alebo Zlodejský majster (vodca Zlodejského cechu). V opačnom prípade ide o porušenie pravidiel. Existuje jednoduchá skúška správnosti: **Ak idete niečo ukradnúť a nikto o tom nevie (ani Cech, ani majster), ide o porušenie pravidiel.**

Na krahnutie pravidiel nepoznajú žiaden špeciálny mechanizmus, predmet treba fyzicky ukradnúť. Je tu však jedno obmedzenie: nepoškodzujte hráčom ich vlastné veci (napríklad neprerezávajte im opasky a mešce). Do hry sme vložili pomerne dosť veľké množstvo predmetov, ktoré možno ukradnúť bez rizika poškodenia hráčov (mešce, medikamenty, ingrediencie, listiny, mince a iné).



Hráči, ktorých postava bola okradnutá, by mali na krádež reagovať v rámci hry a snažiť sa vyriešiť stratu herne. Ich vlastné predmety im najneskôr po ukončení LARPU budú vrátené. Niektoré svoje predmety si môžu vykúpiť podľa cenníku Cechu strát a nálezov ešte počas hry. Ak má hráč podozrenie na krádež mimo týchto pravidiel, nech na to upozorní majstrov, ktorí túto vec náležite prešetria.

Oberačka:

Ak natrafíte na mŕtvolu, bez ohľadu na to, či ste ju zniesli z tohto sveta alebo nie, môžete ju obrať o jej majetok. Nakloňte sa nežne k ušku zosnulého a zašepkajte: „Čo máš?“. Zosnulý nato vydá všetky herné rekvizity, ktoré má pri sebe (o herných rekvizitách viď. kapitola „Herné predmety“).

Intimita

Vo Vlčích Skalách sa hovorí o zakázanom tanci, ktorý vraj vidieť je nebeským potešením. Muži (a niekedy aj ženy) sú ochotní zaplatiť nemalé čiastky, len aby ho videli. Je len málo ľudí, ktorí ho vedia zatancovať, a ešte menej tých, ktorí ho vedia naučiť.

V hre môžu nastať situácie, kde by vaše postavy chceli prejsť fyzickú náklonnosť inej postave. Tieto prejavy sa nemusia odohrávať v pravidlách šatruhu – toto by nemuselo byť všetkým hráčom príjemné. Pre tieto situácie používame mechanizmy inšpirované LARPOVÝMI technikami *ars amandi*.

Táto technika napomáha hráčom prejsť city ich postavy bez toho, aby museli priveľmi vychádzať zo svojej komfortnej zóny, a jasnejšie komunikovať intimitu. Fyzická priazeň sa tak dá prejsť len v priestore rúk oboch hráčov a dá sa tak vyhnúť prípadným nepríjemným nedorozumeniam.

Má sa za to, že prejav priazne je možno prejsť dotykom spoluhráčovej dlane, to možno interpretovať ako tzv. "prvú métu", pokiaľ spoluhráč opätuje stisnutie dlane. Toto však platí, len ak to vyplýva z kontextu, napríklad ak sa mladík dvoril svojej dáme, odprevádzal ju večer k prahu jej dverí a bozk na rozlúčku visí vo vzduchu. Oba sa dlhšie zahľadia do očí tomu druhému a stisnú si dlane, akoby sa pobožkali.

Gradácia intimity sa potom naznačuje dotykmi čoraz vyššie od dlaní až po ramená. Vzájomné držanie ramien sa už považuje za splynutie duší či veľké zneuctenie. Vždy však záleží od kontextu a pohlavné choroby sa potľapkávaním po pleci šíriť nebudú. Preto je potrebné, aby tieto náznaky boli sprevádzané s nežnými či slizkými slovami, pohľadmi a prípadne vzdychmi.

Možno ste si všimli, že tieto techniky možno využívať i pre negatívne prejavy pocitov, takže strkanie protihráča do ramena možno vnímať aj ako facku.

Keby ste však chceli niektoré z týchto konfliktov viac gradovať, pred hrou na workshopoch ponúkneme techniky, ako hráčovi naznačiť, že sa nemusí báť situáciu gradovať a prípadne ísť s fyzickým kontaktom aj za hranicu. Príkladom je nácvik krčmovej hádky a bitky.

Pierkový tanec

Ak by chcel niekto v rámci svojej hry zahrať striptíz, pripravili sme do našej hry tradíciu zakázaného tanca, tzv. pierkového. Na túto techniku si postačí nájsť nejaké súkromné miesto a pierko. Ostáva na hráčovi, aký tanec si zvolí, ale mal by v sebe mať nejaký oheň.

Akákoľvek iná forma znázornenia intimity (napr. znásilnenie) je zakázaná na celom LARPe. Ani inscenované.



Mágia

Tie najväčšie mestá v Kráľovstve Vína podľa tradície založili veľkí čarodejníci pred stovkami rokmi. Dnes už sa krajom zväčša ponevieraajú len otrhaní mágovia, zaklínači a bosorky. Úcte sa však tešia alchymisti, ktorí už len opakujú prastaré recepty a postupy. V posledných rokoch získava na vážnosti VŠMU (Vysoká škola magických umení), ktorá združuje popredné podivnosti v oblasti mágie.

Kúzlo sa prejavuje určitou **povinnosťou, ktorú musí obeť kúzla vykonať**. Môže ísť o nejaký zákaz, príkaz alebo vnem či ochranu. Všetky kúzla v zmysle pravidiel sú **psychické**, nemožno niekoho napríklad urobiť neviditeľným alebo neporaziteľným (hráčom možno prikázať len to, čo je možné, aby urobili, s výnimkou očividne samovražedných príkazov). Hráčovi nemožno magicky prikázať, aby priamo vzal život inej postave. Vďaka čarovnej moci zvonu vo Vlčích Skalách spravidla toto kúzlo trvá do najbližšieho zazvonenia, ak nie je určené v zaklínadle inak. Čarodejníci majú k tomu svoje vlastné pravidlá. **Je však na hráčoch-obetiach, aby zahrali efekty kúziel.**

To, že sa hráč stáva obeťou zaklínadla, sa dozvedá od majstra alebo z kontextu. Jestvujú tri známe druhy kúzlenia a jeden bonus:

1. Zakliatie rýmom

Zaklínač alebo bosorka vyriekne čarovnú formulkú posilnenú mocným rýmom. Obeť zaklínadla musí vykonať to, čo vraví báseň, tak ako to pochopila. Ak je to fyzicky možné.

Príklad:

Bosorka Eliza svojho muža pristihla pri nevere. Ten berie nohy na ramená. Eliza zdvíha ľavú ruku v znamení hadej hlavy a zarieka:

*"Jano, ty prekliaty pichľavý jež,
po štyroch teraz predomnou bež!"*

Jano stráca rovnováhu a dopadá na ruky, ak chce pokračovať v úteku, musí po všetkých štyroch. Eliza tak nemá problém dobehnúť ho a metlou ho pred celou dedinou vytrieskať.

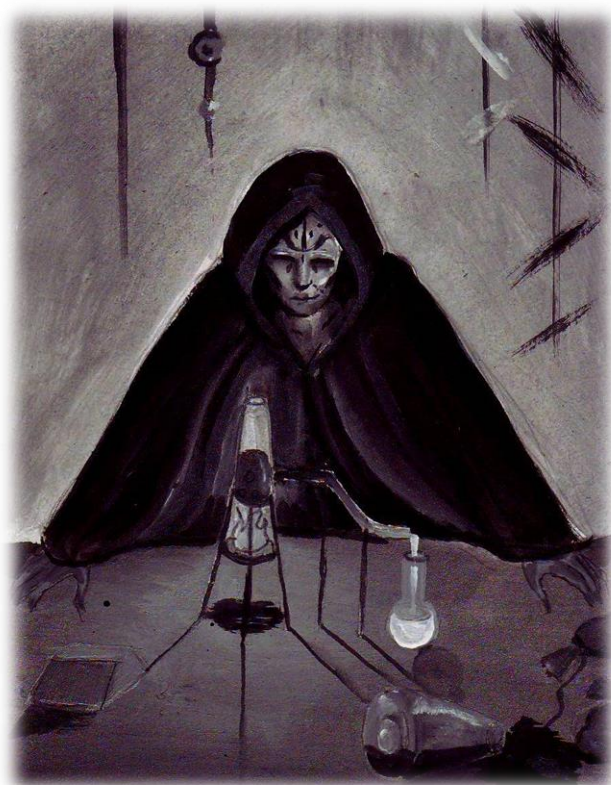


2. Alchýmia

Elixíry a odvary. Opojenie nápojom či jedom. Spýtajte sa svojho alchymistu, čo má v ponuke.

Príklad:

Hraničiar Michal podáva hrobárovi Ferencovi pohár so slovami: „D-d-aj si!“ Hrobár sa vďačne napije a Michal dodá: „A-a-a-a o-o-od-odteraz, budeš ho-ho-hovoriť ako ja!



3. Magické runy

Niektorí mágovia zbierajú rôzne predmety s citovým zafarbením vo viere, že ich kombináciou v magických obrazcoch sa prejaví kúzlo, aké si predstavovali. Z laikov nikto nevie, ako to presne funguje. Efekty kúziel prezrádzajú hráčom majstri.

Príklad:

Eugen zvaný Profesionál dostal od miestneho vladyku objednávku na ochranu pred kľatbou jeho bosoráckej ženy Júlie. Keďže bol vladyka žgrloš, tak vytiahol iba tri

runy, ktoré špeciálne vybral pre túto príležitosť, zobral prameň vladykových vlasov a za mesačného svitu vystaval ochranný obrazec. Ak ho prekľaje niekto na ulici, tak by to malo zabráť.

4. Čarovné a prekliate predmety

Kým má hráč tento predmet pri sebe, prepožičiava mu svoju čarovnú moc alebo prekliatie. Ak je predmet prekliaty, postava si to neuvedomuje a nechce sa ho vzdať. Ak chcú hráči využívať výhody, ktoré tieto predmety ponúkajú, **musia o nich vedieť**. Čarovnú moc vám s najväčšou pravdepodobnosťou prezradí majster (sami si ju, prosím, nevymýšľajte).

Príklad:

Okulár mŕtvych: vďaka tomuto predmetu je možné vidieť duchov, ktorí unikli zo záhrobia.



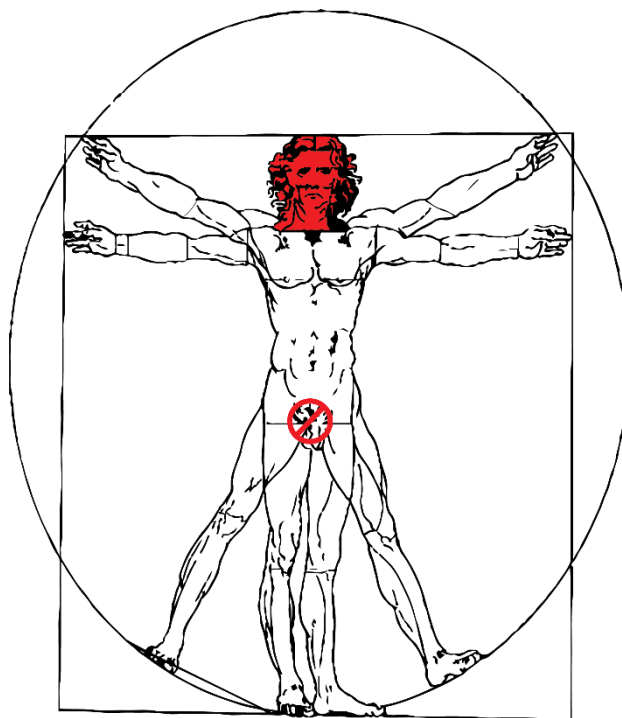
Boj

Na svete je mnoho bezbranných aj nevinných, no v týchto družinách takých nenájdete. Po zuby ozbrojení, nebezpeční a na slovo skúpi. Riadia sa svojím vlastným kódexom cti a chránia jeden druhého ako brata. Neradno si ich znepriateliť, lebo ak sa na vás zavesia, sú horší ako vlčia svorka. No ak nemáte hlboko do mešca, nie je lepšieho spojenca.

Boj funguje systémom **šatrh**, čiže hráč sa môže spoliehať len na svoju šikovnosť. **Zásah si priznáva hráč, ktorý bol zasiahnutý protivníkom.** Bojuje sa mäčkénymi zbraňami, ktoré prešli kontrolou organizátora.

Jednotlivé normy:

1. Jadro zbrane: umelohmotné trubky, sklolaminát, drevo (musí byť nelepené bez výrazných hrán – hokejka alebo násada od hrablí áno, bokeny nie).
2. Najdlhší namerateľný rozmer: pri jednoručných zbraniach 100 cm, pri obojručných 130 cm, u štítov 70 cm.
3. Sečné zbrane (meče, šable, tesáky): mäčkénie je povinné po celej dĺžke sečnej plochy minimálne 1,5 cm hrubé, na hrote je potrebných 5 cm mäčkénia. Záštity musia byť mäčkéné, ak sú z kovu. Odporúčame upraviť zbraň tak, aby mala ťažisko blízko pri záštite.
4. Drtivé zbrane (sekery, kyjaky, budzogány): rukoväť musí byť mäčkéná minimálne do jednej tretiny dĺžky (v smere od útočného konca) minimálne 0,5 cm mäčkéniny, útočná hrana musí byť mäčkéná aspoň 5 cm mäčkéniny.
5. Zbrane na reťazi (remdiky, cepy, nunčaky): rukoväť musí byť mäčkéná minimálne do jednej tretiny dĺžky (v smere od útočného konca) minimálne 0,5 cm mäčkéniny, reťaz musí byť nahradená umelohmotnou reťazou alebo lanom hrúbky minimálne 1 cm, maximálna dĺžka reťaze je 20 cm. hlava musí byť celomäčkéná, minimálny namerateľný rozmer 10 cm. Maximálny namerateľný rozmer celej zbrane musí spĺňať požiadavky z bodu 2.
6. Strelné zbrane (luky, kuše): maximálny náťah 15 kg (150 N), šípy nesmú mať žiadne ostré časti, musia byť z dreva (minimálne 8 mm hrubého), hrotové mäčkénie (bambuľa) musí byť hrubé aspoň 4 cm a násada musí byť zakončená neprieraznou zátkou (korkový štupeľ a minca, plastový štupeľ). Šípy tiež musia mať predrobené zárezy na zapadnutie tetivy. Letky môžu byť vyrobené z pierok alebo kože, nie z lepiacej pásky alebo iného materiálu vytvárajúceho ostré hrany. Pripravte sa na to, že náhodný šíp z vašej výbavy môže byť pred schválením rozobratý a podrobený analýze.
7. Vrhacie zbrane (nože, sekery, hviezdice): maximálny namerateľný rozmer 30 cm, musia byť celomäčkéné bez tvrdého jadra a zahrotených výstupkov, ktoré môžu človeku vypichnúť oko.
8. Drevcové zbrane nie su povolené.



9. Štíty: maximálny namerateľný rozmer 70 cm, hrany musia byť mäkké aspoň kožou, hadicou alebo mirelonom. Hrany pod mäkkým musia byť zaoblené resp. bez ostrých okrajov.
10. Brnenia: brnenia nesmú mať žiadne ostré kovové súčiastky, ani iné doplnky, ktoré by mohli zraniť iného hráča, pod kovovou zbrojou je potrebné mať prešívany kabátec.

Zbraň, ktorá neprejde kontrolou, bude uschovaná u organizátora až do skončenia podujatia.

Dôležité je pri zásahoch rešpektovať **zásahové zóny**, ktoré sú určené, a nezasahovať zóny nezasahové. **Nezasahovými zónami** sú hlava, krk a rozkrok. Logicky sú všetky ostatné miesta na tele zásahové, no len sečnými útokmi. **Bodanie je zakázané**. Ak si chcete priniesť aj štít, je nevyhnutné zmäkčiť jeho okraje (minimálne surovou kožou alebo hadicou).

Povolené sú aj strelné zbrane – luky alebo kuše s maximálnou silou v ťahu 30 libier (133,5 Newtonov) a bezpečne mäkkými šípmi. Vrhacie zbrane musia byť celé mäkké a bez tvrdého základu (vrhacie dýky...).

Po zotmení je zákaz strelných a vrhacích zbraní. Ako možno bojovať po zotmení sa dozviete na workshope pred podujatím.

Je možnosť si priniesť aj upravenú „NERF“ pištoľ (ideálne woodpunkový vzhľad), podrobnosti je však potrebné s organizátorom dohodnúť vopred.

TIP

Keď vás zasiahnu do ruky – prestanete ju používať, keď do nohy – začnete krívať alebo spadnete. Je na vás, ako veľmi vážne zranenie zahráte, nezabudnite ale, že je lepšie ho preexponovať ako nedoceniť, pretože množstvo hráčov takého počínanie môže vnímať ako podvádzanie.

Otázka, či ide o ťažké zranenie, je postavená na vašom úsudku a cti.

Zranenie

Existujú tri typy zranení: *ľahké zranenia, ťažké zranenia a strata končatiny.*

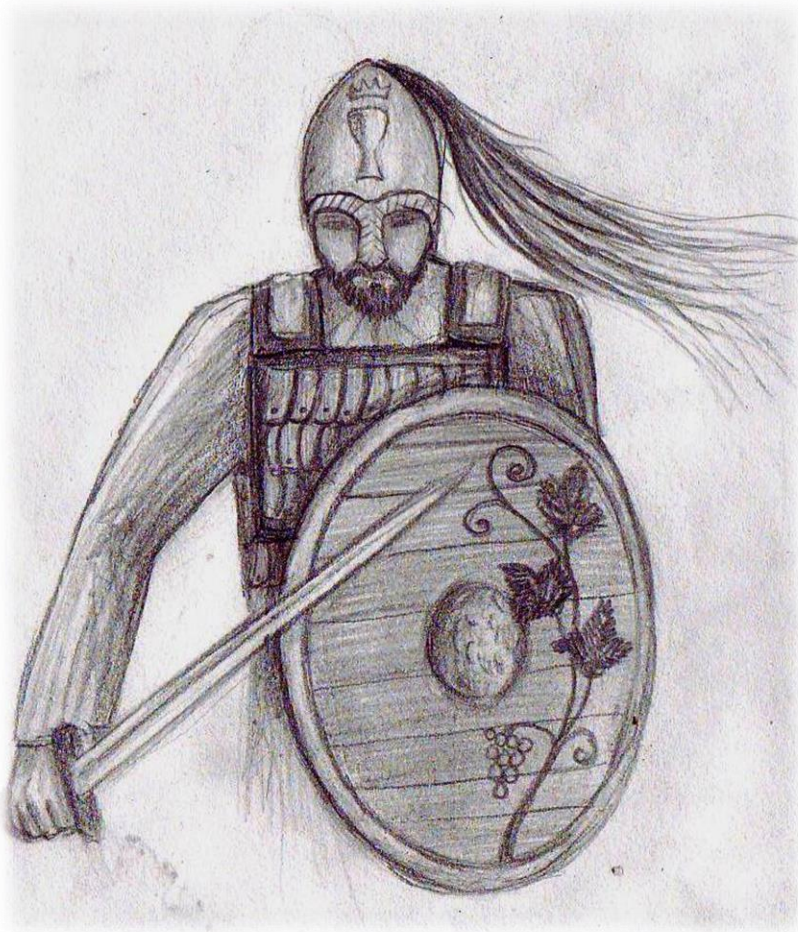
1. V prípade, že dôjde k **ľahkému zraneniu**, ktorým je napríklad zásah do ruky alebo nohy – hráč naďalej hrá (môže pokračovať v boji), no snaží sa zranenú časť tela nepoužívať. Zranenia sa dá zbaviť vyhľadáním liečiteľa.

2. **Ťažké zranenie** nastáva vtedy, ak je miera ľahkých zranení neúnosná (zasiahli mu už väčšinu končatín) alebo ak je hráč zasiahnutý do životne dôležitého miesta. To znamená bezpodmienečne **zásah do trupu** a prípadne vážny zásah inam, ak zasiahnutý hráč uzná, že by šlo o vážne zranenia. Ťažko zranený sa náležite správa tak, že leží na zemi, nebojuje, môže volať o pomoc alebo sa plaziť, ale nemal by vykonávať žiadnu náročnú činnosť (ani mentálnu). O jeho ďalšom osude rozhoduje šťastie. Buď za ním príde spojenec, ktorý mu pomôže nájsť liečiteľa (viď Liečenie), alebo ho skôr nájde Smrť (viď Smrť).

TIP

Samozrejme, ak si na to potrpíte, môžete ťažké zranenie hrať aj pri zásahu mimo trup, napríklad do niektorej z dôležitých ciev na vnútornej strane rúk či stehien.

3. **Strata končatiny** nastáva, ak je zjavné, že by bola končatina oddelená od tela. Strata končatiny sa počíta za ťažké zranenie, preto sa človek tak aj správa. S tým rozdielom, že keď príde liečiteľka skôr ako Smrť, hráč jej oznámi alebo jeho postava naznačí, že prišiel o končatinu, ktorá mu bude obviazaná tak, aby to vyzeralo, že končatinu nemá. Pokiaľ hráč nenájde nejaký mocný magický prostriedok na obnovenie končatiny, prichádza o ňu a nemôže ju používať.



Zbroj

Pri určovaní zranenia existujú špeciálne výnimky. Príkladom takejto výnimky je zbroj. Ak hráč nosí plátovú zbroj, napríklad plátový kyris s prešivanicou alebo podobne, údery do takejto časti zbroje sú neúčinné. Túto výnimku si môžete uplatniť, len ak vám ju povolí majster. Samozrejmosťou je mať pod kovovou zbrojou adekvátnu mäkkú zbroj. Zbroj nesmie mať žiadne ostré a ani inak nebezpečné časti.

TIP

Síce z toho vyplýva, že rytier odetý v plnoplátovej zbroji môže byť zabitý len nejakým zákerným spôsobom, ale predpokladáme, že hráč, ktorého bude pár minút vkuse systematicky spracovávať banda prefanatizovaných trolov so sekeromlatmi, si hádam prizná, že je zranený, a môže sa tešiť, že isté jeho súčasti zažijú stredovek.

Dorazenie

Hráč umiera v prípade, ak do najbližšieho zvonenia nie je liečený na ťažké zranenie, alebo v prípade, ak ho protivník dorazí. To vykoná tak, že bude simulovať *smrteľnú ranu* (podrezanie krku, prebodnutie srdca a pod.). Dorazená postava je mŕtva. Doraziť je možné len niekoho, kto je **ťažko zranený**, alebo keď je rana, ktorá mu bola uštedrená, nepopierateľne smrteľná (napríklad ak sa zlodej priblíži k hráčovi zozadu a podreže ho, je jasné, že môžeme preskočiť štádium ťažkého zranenia rovno k smrti).

TIP

Hráči investujú kopec času do tvorby postavy, takže ak explicitne nevyjadria vôľu zniesť ich zo sveta,

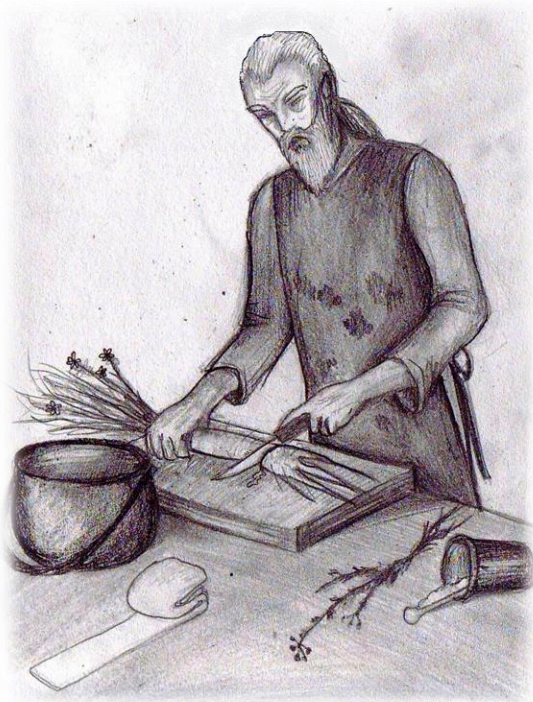
ostávajú nažive. Aj pri rozhodnutí o dorazení dvakrát zvážte, či je nevyhnutné, aby postava daného hráča zomrela, alebo či nebude lepšie, ak ju necháte len porazenú a pokorenú.

Liečenie

*Vo Vlčích Skalách sa vraví, že ak Vás trápi problém so zdravím, tak Vám pomôžu jedine **členovia Bylinkárskeho cechu**. Iným liečiteľom neverte. Sú to šarlatáni a narobia viac škody ako úžitku. Ja som túto radu podcenil – a ten fušerský felčiar mi ranu prekryl kravským vemenom.*
Zlatko Miletič, Vlčie skaly, 1315

V hre môžu liečiť zranenia len tie postavy, ktoré sa s majstrom dohodli, že sú **liečitelia**. Na hre sa môže stať, že vás ošetrí šarlatán. Vaša postava si to nemusí uvedomiť, ale pokiaľ nedostanete pri liečení bylinkársky medikament, váš stav sa nezlepší.

Liečia sa tri typy porúch: ľahké zranenie, ťažké zranenie a choroby. Zranenia boli popísané v stati o boji.



Ľahké zranenia

V prípade ľahkého zranenia obeti podajú liek a obviažu danú oblasť obvazom. Ľahké zranenie sa vylieči, ak mal liek možnosť účinkovať aspoň po dobu do **najbližšieho zazvonenia** (max. 1 hodina).

Ťažké zranenia

V prípade ťažkého zranenia sa postupuje podobne ako v prípade ľahkého zranenia, avšak je potrebný silnejší štvorliek, zranené miesto si logicky bude vyžadovať viac obvazov a doba liečenia sú **2 zazvonenia** (min. 1 hodina). Zranený hráč by mal hrať slabosť a nemôže bojovať.

V prípade straty končatiny môže liečiteľ končatinu prinavrátiť, ak k tomu má aj špeciálny predmet (ruka zlodeja, noha pašeráka, oko zveda,...). Ak ho nemá, vie vyliečiť ťažké zranenie, ale pacient ostáva bez končatiny. Hráč musí teda ďalej hrať, že je bez tejto končatiny a hľadať spôsoby, ako si končatinu prinavrátiť. Toto sa týka i očí, uší a podobne.

Choroby

Hráč sa o tom, že je nakazený chorobou, dozvie zvyčajne od iného hráča alebo majstra. Choroba je veľmi nákazlivá a chorým sa stáva každý, kto si napríklad upije z toho istého pohára či bude zdieľať s chorým jedlo a lôžko. Z pohára sa dá bezpečne piť až po tom, ako sa umyje, a jedlo sa dá bezpečne jesť, ak bola odrezaná infikovaná časť. **Efekty chorôb sa hráč dozvie od majstra, resp. ich možno odkopírovať od jeho prenášača.** Tu je povinnosťou hráča-prenášača, aby nakazenému naznačil, že na neho preniesol chorobu, ako sa choroba prenáša a ako sa prejavuje, alebo na to upozornil majstra. Okrem týchto efektov platí tiež pravidlo, že **chorú postavu si môže vziať Smrť kedykoľvek (neznáš dňa ani hodiny).**

Prejavy choroby, ktoré sú pre každú špecifickú a charakteristickú, hráč nakazenej postavy zahrá vždy, keď si na chorobu spomenie.

Choroby sa liečia obdobne ako zranenia – použitím správnych liekov. Niektoré choroby si budú vyžadovať aj zvláštne suroviny, ktoré liečitelia bežne nemajú. Proces liečenia chorôb je podrobnejšie popísaný v špeciálnych pravidlách pre liečiteľov, nemusia ho poznať všetci hráči.

TIP

Ak máte strach zo smrti a nechcete, aby vás chorého našla Smrť, odriekajte modlitbu, ktorú vás naučil váš kňaz...

Smrť

Nebo, peklo, LARP.

Mŕtvy hráč čaká na mieste, kde umrela jeho postava vždy s jednou rukou zovretou do päste a vystrčeným palcom smerujúcim k hlave na hrudi (znamenie páčika). Hra sa pre neho ani zďaleka nekončí. Na čo čaká? Na Smrť. V našej hre je Smrť bytosť, ktorá sa stará o zosnulé postavy. Na hre ju možno stretnúť vo viacerých podobách – najčastejšie ako Zubatú s kosou, ale môže na seba vziať akúkoľvek podobu. Pri zbieraní duší má rôznych pomocníkov – Prievozníka, Smrtonošku... Tieto postavy sú neviditeľné pre živé postavy, hráči na ne zväčša nereagujú. Môžu však zahrať, že sa ochladilo, že ich Smrtka preskočila a podobne.

Čakanie na svetlo

Hráči, ktorých postavy zomreli (napríklad dorazení, zavraždení, popravení...), hrajú mŕtvolu.

TIP

Pre prípady, že by niekto zisťoval (nahmatávaním pulzu), či je vaša postava naozaj mŕtva, a vy nechcete pokaziť atmosféru prikyvovaním, tak mu na znamenie, že je vaša postava živá, stisnete ruku. Toto znamenie pomôže aj pri rozlišovaní medzi herným kolapsom postavy a skutočným odpadnutím hráča.



Hranie po smrti:

Prvou možnosťou je, že mŕtvolu nájdú jeho priatelia, spojenci alebo jeho kňaz, aby mu vykonali pohreb. Parádny pohreb môže postave výrazne pomôcť pred posledným súdom, preto sa oplatí mať dobré vzťahy s hrobármi. Hráč neprestajne hrá mŕtvolu až do momentu, dokým nie je po pohrebe. Potom môže začať hrať tzv. chodiacu mŕtvolu (viď nižšie).

Druhou možnosťou je, že sa o vašu mŕtvolu nik nezaujíma, a tak po dobe, ktorú uznáte za vhodné, sa zdvihnete a začnete hrať chodiacu mŕtvolu. Dáte ruky pred seba ako zombie zo Scooby Doo a pomalým krokom sa vydáte do Pekla. Nekomunikujete s nikým živým s výnimkou nekromanta. S ním môžete vyjednať ešte nejaký ten čas na svete (viď nižšie).

Treťou možnosťou je, že po smrti stretnete nekromanta a ten s vami uzatvorí dohodu (detaily vám vysvetlí), ktorá vám umožní zostať pri živote. Toto platí aj pre predchádzajúce dva prípady, ak sa stretnete s nekromantom, skôr ako nastane váš posledný súd.

Pred posledným súdom

Hráč zosnulej postavy sa vydáva na cestu do podsvetia (Pekla). Tam predstúpi pred samotnú Smrť a

zverí sa jej so svojím životom. Tá odváži jeho svedomie a pobožnosť a rozhodne sa, ako s jeho dušou naloží. Podľa jeho správania a hlavne pobožnosti počas života mu môže na určitú dobu vymerať trest. Doba jeho trestu sa skracuje podľa počtu znamení viery. Práve kňaz určuje, koľko znamení viery si hráč zaslúži, a odovzdáva mu ich pri každom pobožnom skutku, preto je v záujme postavy sa správať v súlade so svojou vierou. Aj preto kňazi v Kráľovstve Vína požívajú veľkú úctu, nakoľko sú obhajcami smrteľníkov pred samotnou Smrťou.

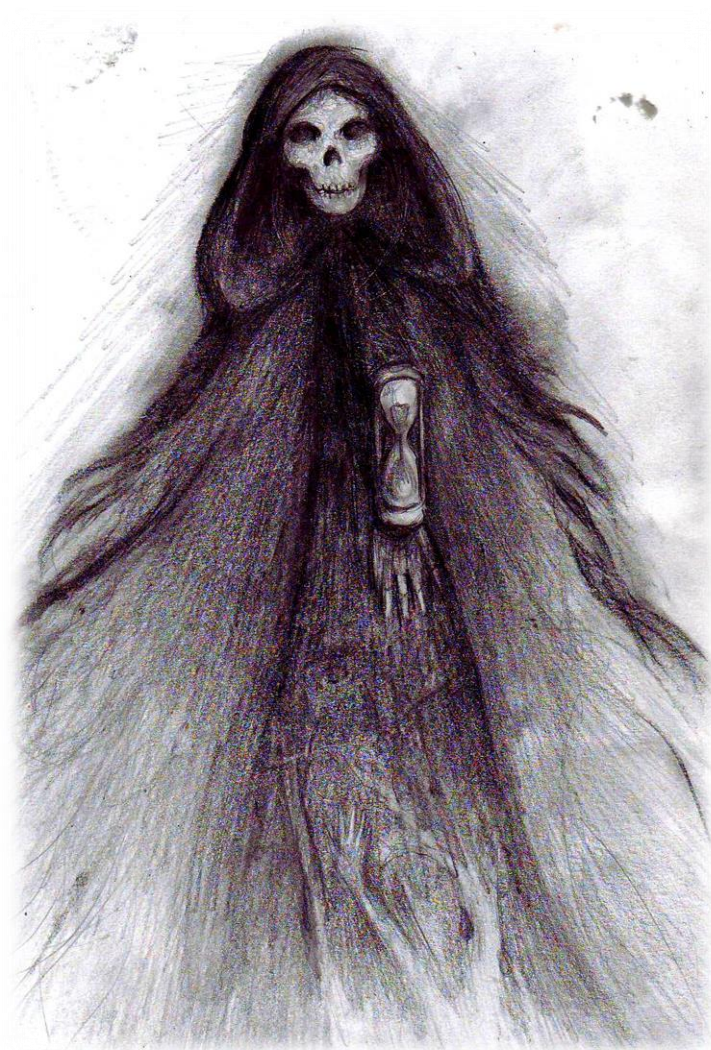
Trest si môžete odpykávať priamo v pekle, ale Smrť hráča môže poslať naspäť aj ako ducha. Ten môže komunikovať a interagovať so svetom živých len v takých podmienkach, ako mu určila Smrť. Ak iný hráč uvidí niekoho označeného ako ducha (hráč s bielou maskou), nemôže sa s ním rozprávať a snaží sa nevšimáť si ho (jeho postava ho nevidí), pokiaľ ho samotný duch neosloví.

Smrť má práce vyše hlavy a z byrokratických dôvodov púšťa postavy, ktoré si odpykali svoj trest a chcú sa vrátiť, naspäť na svet. Nevrátia sa tie postavy, ktorým niekto už za života zaplatil náhrobok u hlavného hrobára. Títo hráči sa do hry vracajú ako nové postavy – preto je dôležité ešte za života sledovať pohrebisko, či už vaše meno nesvieti na zozname na druhý svet. Nemajte obavy, ak vystrojíte pohreb svojmu padlému kamarátovi, neznamená to, že ho definitívne posielate na onen svet. Naopak, je možné že pohreb a “posledné pomazanie” bude Smrť vnímať ako posledný skutok viery, ktorý položí na svoje pekelné váhy.

Návrat do života

Postava, ktorá nemala zaplatený náhrobok v čase smrti, sa po odpykaní trestu vracia naspäť do života.

Postava, ktorá mala zaplatený náhrobok v čase smrti, sa definitívne rozlúči so životom a už sa doň nevracia. Hráč sa však môže vrátiť do hry s novou postavou. Prajeme jej viac šťastia.



Výnimky z pravidiel udelené majstrom

Výnimku môže udeliť len majster, preto sa v prípade takéhoto návrhu obráťte jedine na majstra. Výnimky sú väčšinou založené na vynikajúcom kostýme, prepracovanom pozadí postavy alebo excelentnom hraní postavy (pozadím myslíme príbeh, ale výnimku za vypracované pozadie nevylučujeme). Výnimky z pravidiel udeľujú majstri podľa svojho uváženia, nie je na ne žiadny nárok ani si ich nesmie udeliť hráč sám, aj keby považoval niektorú z podmienok za splnenú. Ak si myslí, že by mu mohla byť udelená výnimka, musí na túto skutočnosť upozorniť niektorého majstra, aby bol majster schopný dané hranie postavy posúdiť. **Výnimky sa spätne neudeľujú.** V zásade ide o formu odmeňovania dobrého hrania a prípravy postavy.



Príklad:

Zbojník Vuk bol taký obetavý kapitán družiny, že by si dal i do tela rezať. Obetoval svoj život, aby svojich druhov zachránil, a hrdinsky padol. Jeho spolubojovníci však jeho srdce vyrezali, do truhlice zakovali. Kapitán Vuk ožil a pokým mu nikto srdce neprebodne, do pekla sa nepoberie.

Tresty

Majstri a iní organizátori vám môžu udeliť trest za porušovanie pravidiel. Za menej vážne porušenie vás v zásade len napomenú. Aké tresty môžete čakať? Tu sú príklady:



- Vylúčenie z hry na 10 minút a viac. Hráč bude vykázaný von z herného územia na určitý čas. Nahlási svoj trest v infostánku pri vstupe a vráti sa do hry po uplynutí určeného času.
- Odobranie špeciálnej schopnosti (čarovanie, liečenie) či inej výnimky.
- Zabavenie herného predmetu.
- Vylúčenie z hry natrvalo bez nároku na náhradu. Platí tu pravidlo tri tresty a dosť, ale v prípade vážneho porušenia pravidiel či mravov vás môže organizátor či majster poslať domov kedykoľvek.

Tresty sú určené na to, aby sa pravidlá neporušovali a aby si hráči svoje prečiny zapamätali. Udeľovať sa budú uvažene a v zaslúžených prípadoch. Ak by mal hráč dojem, že mu bol udelený trest nespravodlivo, nech sa obráti na arcimajstra alebo hlavného organizátora. Prečiny, na ktoré by ste si mali dať najviac pozor:

- používanie neherných predmetov, ako je napr. mobil na lokačke (je OK sa skryto pozrieť na čas, ale nie esemeskovanie či telefonovanie)
- rozhovory mimo postavy (tzv. neherné rozhovory, keď hráči zabudnú, že by mali hrať postavy a rozprávajú sa o filmoch, hrách, conoch či iných veciach mimo Kráľovstva Vína)
- porušovanie zákonov Slovenskej republiky
- používanie vulgarizmov a iných hanlivých fráz a slovných spojení
- hľadanie a využívanie takzvaných medzier v pravidlách vo svoj vlastný prospech ako úmyselnú dezinterpretáciu pravidiel. Ak si myslíte, že ste narazili na nejakú medzeru v pravidlách, kontaktujte majstra a ten vám povie, či ju môžete využiť alebo sa na ňu aplikuje iná norma.