

# Arnor LARP - obecná pravidla

## Základní nastavení hry

Arnor je hra, která se snaží **využívat reálnou činnost** tam, kde je to možné a minimalizovat tak činnosti virtuální. Stopování je skutečným hledáním kartonových stop, schování jste, jen když vás nikdo reálně nevidí, prospektoři se budou muset hrabat v hlíně a podobně. **Hraje se 24 hodin denně**, od středečního do sobotního večera. **Hráči jsou dělení do kategorií** - jedná se o plnohráče, polohráče a křoví. **Plnohráči mají připravené osobní linky** a předpokládá se, že stráví jejich řešením podstatně víc času než **polohráči**, kteří jim s řešením mohou pomáhat. **Křoví** jsou pak hráči, kteří pomáhají dotvářet atmosféru světa. Přece jen ne každý chce být hrdinou předurčeným pro velké činy. Žádná pravidla nemohou být blbuvzdorná, proto hraj fěr a nehledej v nich díry. Máš-li o čemkoliv pochyby, poraď se s organizátorem.

## Roleplaying

Na herním území **se hraje stále**. Jako postava smíš provést cokoliv, co ti sedí k roli, pokud výsledkem tvé činnosti je pouze RP efekt (tj. nikdo nezíská pravidlovou výhodu ani nevýhodu). Co není dle zdravého rozumu nemožné, je povolené. Krátce řečeno, hraj si, ale nekaž hru ostatním.

## Herní a neherní

- a) mimo hru je organizátor (nosí bílou šerpu) a postava hovořící s organizátorem či na toaletě
- b) nelze vstoupit do stanu (= herního domu) bez souhlasu postav uvnitř domu, ale lze jej vykrást či zničit (jen herně!)
- c) při reálném ohrožení zdraví nebo pro upřesnění pravidel lze na nezbytnou dobu zastavit čas hlasitým zvoláním „**Stop!**“; spouští se heslem „**Hrajem!**“
- d) na nezbytnou dobu lze vyskočit z role (krátká konzultace pro zlepšení hry pro sebe i ostatní apod.); neherní mluvou nesmíš obtěžovat nikoho, kdo je v roli (nesmí tě slyšet), pokud tě slyší, musíš se do role ihned vrátit. Pokud potřebuješ vypadnout role na delší čas, případně se jít najíst, i když nejsi v herní hospodě vítán, můžeš využít prostor na kraji herního území - **Offzonu**. V Offzoně **se nehraje**, pokud chcete něco řešit herně, musí s herní interakcí souhlasit všichni, jichž se to týká.

## Virtuální nezbytno

Kde není možné činnost provádět reálně, musí nastoupit virtuální nezbytno. Takovou činnost hraj tak, aby to bylo od pohledu a případně i od poslechu znát. Herně hlasité činnosti řeš hlasitým roleplayingem. Jak často a co říkat, řeš podle dané situace.

**Lokace** (papírové cedule) jsou interaktivní místa ve hře. Jejich popis smí číst každý. Přiložené složené lístečky smí číst jen ti, kteří splňují na lístečcích uvedené podmínky (ostatní je ignorují).

**Červené fáborčky** či **stavební páska** značí reálné nebezpečí – nelez tam, nic herního tam není.

**Schovávání** na hře je pro většinu hráčů reálné, ale existují výjimky. Pokud potkáš příkrčenou postavu s rukou na hlavě je schovaná (má speciální dovednost). Pokud ji jsi schopen vidět, víš o tom. Pokud ji nevidíš, ignoruj ji.

**Bylinek** (skutečných či umělých) si všimnou jen postavy s dovedností. Pokud nemáš dovednost, je to všechno stejná tráva. Nerozeznáš bylinky, ani když ti je někdo ukáže.

**Past** značí bouchací provázek, lanko se zvonečkem či rolničkou, náslapné petky nebo pasti na myši s provázkem, každá je past doprovázená s průvodkou.

### Organizátoři

Organizátoři a bestiář zastupují herní prostředí a interakce. Je proto důležité jim říkat, co jste kde udělali, pokud to má mít dopad na hru (organizátory zajímá, že jste „zaminovali důl“, ale nezajímá, že jste „zabili obyčejného skřeta“). Složitější záměry s nimi proberte předem, aby se mohli na interakci připravit. Organizátor bez šerpy hraje postavu (lze s ní mluvit, bojovat atd.). I tak je možné s ním řešit organizační věci, pokud nemá napilno.

### Obydlí

**Vykrádat** lze jen nezamčené domy (zamčené domy jen s dovedností či klíčem). Herní předměty uvnitř obydlí musí být složeny odděleně od neherních a viditelně – v předsínce nebo na dosah ruky od vchodu. Bez svolení majitele nelze do obydlí vstoupit, nanejvýš lze krást, co je u dveří. Pokud se někdo ve vykrádaném domě chce bránit, nech ho vylézt ven, pokud chce utéct, dej mu náskok.

## Život dobrodruha

### Rozvoj postavy a osobní cíle

**Polohráč** má do začátku 6 expů, za které si může vybrat **před hrou** dovednosti (schopnosti být v něčem lepší než laik) dle vlastního uvážení. **Plnohráč** expy neřeší a vybere si do začátku rozumný počet dovedností podle své minulosti. **Každý** se může rozhodnout **naučit se na hře** novou dovednost. Pro její získání již nejsou expy potřeba, ale musí si najít učitele, který je ochotný postavu danou dovednost naučit. (více informací o dovednostech viz samostatný dokument). **Křoví** nemá žádnou dovednost, může provádět jen činnosti, pro které není dovednost potřeba.

### Zdraví, životy, zranění a smrt

V základu mají **plnohráči a polohráči tři životy a křoví má jeden**, lze to zvýšit dovedností. Platný zásah zraní za 1 život. Ztracené životy se léčí samovolně rychlostí 1 život za 30 minut klidu.

**Poslední život** nelze ztratit zásahem do končetiny či ramena. Takový zásah příslušnou končetinu vyřadí. U paží to lze hrát jako zlomeninu, u nohou raději ne (nepadej v boji lidem pod nohy) - se zhmožděnou nohou nesmíš běhat (bojovat ano), s oběma odvrávovej a padni stranou. Vyřazené končetiny se léčí souběžně hodinu klidu.

Při ztrátě posledního života zásahem do trupu nebo vnitřním zraněním (jed...) nastává **agónie**. Bez ošetření (dovednost) za 5 minut zemřeš. Přežiješ-li, máš hodinový výpadek paměti.

**Smrt** také nastává, když tě v agónii někdo efektně dorazí („probodne“ srdce atd.). Míru si určí sám. Pokud myslíš, že to odflákl, chropti dál, rád tě vykuchá ještě jednou.

Nejev-li o tvou mrtvolu nikdo zájem (pohřeb, hanobení...), zůstaň na místě 30 minut a pak dojdi s rukou na hlavě za organizátory (herní předměty s sebou). Domluvíme se, co dál.

Duchové působí zranění **mrazem** (omrzliny), exploze se počítají jako zranění **ohněm** (popáleniny).

### Jídlo a pití

Herní jídlo součástí každodenního života postavy. Je vícero možností jak ho získat. Dá se ulovit, vypěstovat, koupit hotové v hospodě, ukrást. Případný herní nedostatek jídla se řeší na hře reálně – hospoda vaří jednodušší a levnější jídlo, potkáváte nespokojené a hlady trpící postavy či CPčka. Budeme rádi, pokud se k nim v rámci zachování RP přidáte, nikoho ale samozřejmě nechceme trápit hlady, takže v případě nouze je k dispozici neherní hospoda v OFFzoně, kam si pro jídlo skočit můžete.

V herní hospodě se za jídlo platí herními penězi, po hře pak reálnými. V offzoně vystačíte s reálnými.

Začneš-li jíst či pít něco **výrazně přesoleného**, byl v tom jed. Je ti zle (details viz průvodka či organizátor). Paranoidní ochutnání ti neublíží, ale existují i jedy bez chuti.

**Lovit** může každý, kdo má střelnou zbraň. Pokud najdeš zvíře, můžeš na něj ze vzdálenosti deseti metrů vystřelit. Mineš-li, zvíře ti uteče a pokus můžeš na stejném místě opakovat nejdříve za 30 minut.

### **Herní předměty a jejich vlastnosti**

Všechny předměty mimo nezbytností (ošacení, telefon, kostka, zápisník, tužka) jsou herní, nevoz, co nedáš z ruky. Smíš používat i cizí předměty, ale neseš za ně zodpovědnost - u šípů i za to, zda nejsou poškozené. Pokud má předmět glejt (papírovou průvodku), otevři ji při použití.

**Dřevěné hranoly** značí rudu. Bez dovedností ji můžeš jen přenášet, nic víc (uneseš jednu).

**Hřebíky** symbolizují pruty železa, zlata či stříbra (uneseš jich až 15).

**Zbraně** lze nabrousit, aby snáze prosekly zbroj či tlustou kůži - ptej se u kovářů.

Pokud je nějaký předmět **očarovaný**, zjistíš to buď ty jeho používáním, nebo nějaký učenec, který předmět pozná. Máš-li podezření na očarovaný předmět, ptej se organizátorů.

Dokumenty psané tímto fontem (Palatino Linotype) jsou **neherní**. Lejstra psaná tímto zdobným fontem Kawoszeň jsou herní.

### **Zločin a trest**

**Krade** se zcela reálně. **Prohledává** a **spoutává** také. Je zakázáno ukryvat herní věci do spodního prádla a je také zakázáno je tam hledat. Pokud oběť řekne „Dost!“, přecházíte na herní režim (volnější pouta, aby neřezala ruce atd.). Vězeň v **herním režimu** může stále odporovat (zkusit se vysmeknout z pout) jen **pokud má příslušnou dovednost**. Bez dovednosti se z pout v herním režimu nedostaneš.

**Mučení** se odehrává kompletně roleplayově. Vodítkem k odolnosti mučeného je životový strop (přímá úměra) a kreativita a vybavení kata (nepřímá úměra). Smíš lhát dle libosti (přičti si následky), ale je-li mučení hrané kvalitně, odhodlání lhát se minutu od minuty zmenšuje.

**Koule na noze** zabraňuje běhat, **roubík** brání zvukovým projevům nad úroveň tlumeného huhlání.

Pouta lze rozřezat **čepelí**, okovy (výtvor kováře) rozbít **palicí** či **sekerou** na něčem pevném.

Vězeň má právo na organizátora (myslí-li si, že je držen dlouho a bezúčelně) a vodu.

### **Běžné činnosti aneb co lze dělat bez dovednosti**

Bez dovedností lze provádět takové činnosti, které zvládne průměrný (larpový) teenager. Patří mezi ně třeba rybaření, lov, nošení předmětů (úlovek, pruty kovů, uhlí..), čtení, psaní a mluvení obecnou řečí, malá násobilka, sbírání dřeva na oheň, boj krátkými zbraněmi a další.

### **Co bez dovednosti dělat nelze**

Mezi schopnosti dostupné každému rozhodně **nepatří** dovednosti popsané v dokumentu týkajícím se dovedností (stopování, léčení, bylinkaření atd), proto tedy:

- ignoruj stopy - kartonové čtverečky různých velikostí
- neupozorňuj na bylinky - všechno to je stejný plevel, který se ničím neliší od ostatní trávy, bez dovednosti ji nepoznáš, ani když ti bylinkář ukáže, co máš hledat
- nevšímej si pytlíčků obsahujících hlínu rozvěšených po herním území

## Pravidla pro boj

### Zbraně

Lze používat jen zbraně, zbroje a štíty schválené organizátory – rozhodují **bezpečnost** a **vyváženost** (žádné extrémní) a měly by vypadat jako reálné předlohy (u nočních zbraní bude jistá tolerance, přece jen v noci rozhoduje hlavně bezpečnost, ale čím hezčí zbraně budou, tím lépe). Vyvaruj se ostrých hran, hrotů či výčnělků; kov jen na spoje a doplňky. Nesmí se bojovat poškozenou zbraní. Všechny zbraně musí být **měkčené**, čepele světlé (viditelnost v šeru). Zbraně mohou být použity jen, pro co jsou schváleny:

**Denní boj:** Ostří a hlavice seker, palic a kopí musí měkce vstřebat energii rány, horní polovinu topora vyměkčí na straně břitu (u seker) a na obou stranách (u kladiv) aspoň jednou vrstvou (eva karimatky apod.). Čepele mečů a tesáků musí být taktéž **měkčené**. Hlavice šípů musí mít aspoň 3 cm deformační zónu vpředu, průměr dopadové plochy aspoň 4 cm, letky a zajištění, aby týblo nemohlo prorazit dopředu.

**Noční boj:** Pro noční boj jsou povolené celoměkčené zbraně do 60 cm délky, které mohou mít tvrdé jádro. Zbraně nesmí být příliš lehké ani příliš těžké ani příliš ohýbatelné. V případě kladiv a seker je potřeba vyměkčit i horní polovinu „útočné strany“ topůrka, stejně jako u denních zbraní.

**Podřezávání:** Povoleny jsou jen měkké dýky s hladkou čepelí, bez ní podřezávat nesmíš. Lze je používat i v noci. Podřezávání je dovednost.

**Vrhací zbraně** musí být jen z měkkých materiálů, žádná část nesmí projít očním důlkem. Lze je používat i v noci. Lučištníci mohou místo šípů házet nosiče odpovídající cca velikosti tenisovému míčku.

### **Povolené délky zbraní**

Dýka 40 cm, tesák 60 cm,  
jednoručka 90 cm, meč bastard  
110 cm, obouručka 125 cm,  
vrhačka 30-40 cm, řemdih 75  
cm, obvod štítu 220 cm, kopí  
180-200 cm, síla luku či kuše  
do 15 kg, noční zbraně 60 cm

### Zbroje

Zbroj kryje jen tam, kde reálně je. Zásah s hláškou „Skrz!“ (je na to dovednost) zraní přes zbroj.

Zbroje se dělí na **lehké** (prošívka, kůže, hezký jekor), **kroužky** a **plechy**. Lehké zbroje poskytují imunitu na dýky a tesáky, kroužky i na jednoruční meče (jednoruční sekery, kladiva či palcáty a obouručný dosek bastardem fungují) a zvířecí drápy. Plechy na vše, kromě obouručných zbraní (ne jednoruční zbraň držena oběma rukama).

Je přísně zakázáno **záměrně zezadu** útočit do zbrojí, které svou zbraní neprorazíte (protože cíl nevidí váš útok a nemůže vyhodnotit, že ho zbroj ochrání).

**V nočním boji** zbroje fungují jako **oklepávací**. Zbroj z převážně „lehkých“ částí vykryje 2 zásahy za boj, kroužky 4, plechy 6 (na zbraní nezáleží). Hláška „Skrz!“ funguje normálně jako ve dne (rána ignoruje zbroj).

### Zásahy a zásahové plochy

Zásahové plochy jsou ke kotníkům a zápěstím včetně, zakázané plochy jsou hlava a krk. Neúmyslný zásah do zakázané plochy platí, ale je výslovně zakázáno na tato místa útočit úmyslně. Přilba chrání hlavu podle stejných pravidel jako brnění trup.

**Platnost zásahu uznává zasažený.** Má právo neuznat zásah nekontrolovaný, nebrzděný či bez nápřahu. Krátce řečeno: **bojuj čistě a ne jako prase.**

Zásahy toporem sekery či palice nebo dřikem šípů neplatí. Sousek zraní oba zasažené.

Ve hře existuje dovednost „**Úhyb**“, která umožňuje ignorovat zásah do končetiny. Zásah do trupu platí vždy, pokud zasažený není na daný útok imunní (zbroj, imunita na daný typ útoku, specifická ochrana).

### **Bezpečnost**

Netlač soupeře na stromy (kdyžtak ho upozorni). Bolestivě zasažený hráč smí přerušit na potřebnou dobu souboj. Zraněnému hráči pomoz, dokud nebude řádně ošetřen. Na nebezpečných místech je boj zakázán (poodejděte jinam).

**Je zakázáno bodat** či naznačovat body (s výjimkou kopí), **útočit brutálně** (nepřiměřenou silou či rychlostí); **útočit záměrně na zakázané plochy**, záměrně krýt zakázanými plochami; **fyzický kontakt\***; chytat soupeřovu zbraň či štít\*; tlačit soupeře na nebezpečná místa (nerovný terén...); tlačit či udeřit štítem nebo hlavicí meče.

\*) Lze **zachytit** (a odklonit) předloktí protivníka u ruky držící zbraň, jílec meče, topor sekery či palice či ratiště kopí. Lze si dát **kontaktní duel po domluvě**. Lze odclonit (vytáhnout) štít sekerou.

### **Zvláštní útoky**

Zvláštní útoky doprovází vysvětlující hesla. Kdo jim dovede odolávat, ví to – na ostatní platí. Zvláštní útoky jsou vždy efektem dovednosti, biologické dispozice či artefaktu, nikdo je nemá sám od sebe. Více hesel nelze kombinovat - musíš si případně vybrat.

Je důležité znát tyto útoky:

- „**Omráčení!**“ – překvapivý zásah zezadu do hlavy tě omráčí. Nelze použít v boji. Není to dovednost, omráčit může každý, ale jen obuškem (zbraň bez pevného jádra, do 50 cm). Nelze omráčit víc postav najednou. Z omráčení se probereš za pět minut (při polití i dřívě), ztráta paměti činí pět minut před omráčením.
- „**Skrz!**“ – útok prošel zbrojí, jako by ji cíl neměl. Je výsledkem použití nějaké dovednosti.
- „**Shoř!**“, „**Mrazem!**“, „**Jed!**“ - jsou drsnější ve třech věcech: 1) nelze proti nim hlásit „Úhyb!“, 2) nejdou léčit prostým ovázáním, 3) mohou zranit i bytost nezranitelnou fyzickým útokem. Je-li takto zasažena bytost s imunitou proti danému „drsnějšímu“ útoku, počítá si běžné fyzické zranění. Tak či onak tento posílený útok vždy působí zásah za jeden život.
- „**Odhození!**“ - ustup 5-10 kroků dozadu a pětisekundové vyřazení z boje, jsi otřesen, ale stále se můžeš bránit.
- „**Zničení!**“ - zbraň či štít je nepoužitelná až do opravy u kováře.
- „**Chcípni!**“ – okamžitě ztrácíš všechny životy a upadáš do agonie.

Bezmocnou postavu - spící, zajatce s nožem na krku - lze zaříznout i bez dovednosti a způsobit smrt bez agónie.

## **Psychické působení**

Odehrává se na roleplayové bázi. Musíš posoudit řadu faktorů - situaci, případná rizika, pokud působení podleheš, ale také kvalitu působení, jeho originalitu, překvapivost, provedení atd. Platí, že v případě hodně dobře provedeného psychického „útoku“ jsi ochoten (ochotna) jít i do akce, ve které jde o život, pokud to tedy není jasná sebevražda.

Výjimkou je psychické působení, které zasáhne tvé slabé místo (vrozenou vlastnost), v tom případě působí i náznak.

Působení končí (ovšem pamatuješ se na něj), je-li přesvědčivě rozptýleno (boj, vhodně vedená konverzace, přátelsky naladěná ozbrojená skupina atd.). Použij zdravý rozum.