

1. Podmínky akce

- Těto hry a aktivit s ní spojených se účastníte dobrovolně a výhradně na vlastní nebezpečí.
- Zdravotní stav účastníka odpovídá náročnosti akce a účastník je schopen akci bez újmy na svém zdraví absolvovat.
- Organizátor je oprávněn měnit podmínky akce, jakož i její pravidla, a to zejména s ohledem na bezpečnostní a organizační aspekty akce. Dokončením registrace na tuto akci účastník potvrzuje, že se seznámil se všemi pravidly a podmínkami veřejně dostupnými na oficiálních stránkách akce, všemu rozuměl a bude se jimi řídit.
- Pořadatelé této hry nepřebírají jakoukoliv odpovědnost, explicitní nebo implicitní, včetně, ale nikoliv výlučně, za váš majetek, vaše zdraví či váš život.
- Po dobu hry je povoleno užívat jen měkkých maket zbraní a každý účastník musí dodržovat pravidla hry a pokyny pořadatelů, jinak může být z účasti na hře vyloučen bez nároku na vrácení účastnického poplatku.
- Účastí souhlasíte s tím, aby organizátoři akce uchovávali a zpracovávali vaše osobní údaje uvedené při registraci pro potřeby pořádání příštích ročníků této hry.
- Hráč si je vědom rizik spočívajících v nebezpečí vzniku škody nebo újmy na zdraví vzniklé při účasti na výše uvedené akci, a že organizátor akce nebo osoby, které na průběhu akce s organizátorem spolupracují, neodpovídají za škodu nebo újmu na zdraví či majetku účastníka nebo jiných osob způsobenou porušením povinností účastníka plynoucích z podmínek akce. Tímto také bere na vědomí svoji odpovědnost za prokázané škody jím způsobené a s tím případně spojenou úhradou finančních nákladů na náhradu škody.

2. Základní organizační pravidla

2.1. Organizátoři

- Pomocného ORGa můžete zahrnovat svými dotazy ohledně pravidel, nejasností v příběhu a dalších takovýchto herních dotazů v případě že má na paži uvázaný červený fáborek. Jestliže na sobě červený fáborek nemá, znamená to, že hraje CP, a v takovou chvíli si musíte najít jiného ORGa na své dotazy nebo počkat až dohraje.
- Vždy se můžete ORGa zeptat i na záležitosti, které se netýkají hry samotné (např. cestovní informace, parkování...).
- Rozhodnutí pomocných ORGů během hry jsou závazná a měli byste se jimi řídit – je to nezbytné pro hru, kde je mnoho účastníků.
- V poli se bude pohybovat i Hlavní ORGANIZÁTOR. Představí se vám na začátku hry, takže jej bez problému rozeznáte. Tuto osobu prosím nezahrnujte dotazy ohledně pravidel a nějakých nejasností v příběhu, od toho jsou pomocní ORGové. Hlavní organizátor hlídá hladký průběh hry, takže má hlavu plnou jiných organizačních věcí a na řešení těchto záležitostí nebude mít čas (vyjímkou jsou vážné situace jako zranění nebo vyostřený konflikt atp.)
- Pokud hráč chce provést čin, který zásadně ovlivní hru, musí vyhledat jakéhokoliv ORGa a daný čin s ním prodiskutovat.

2.2. Porušení pravidel a neslušné chování

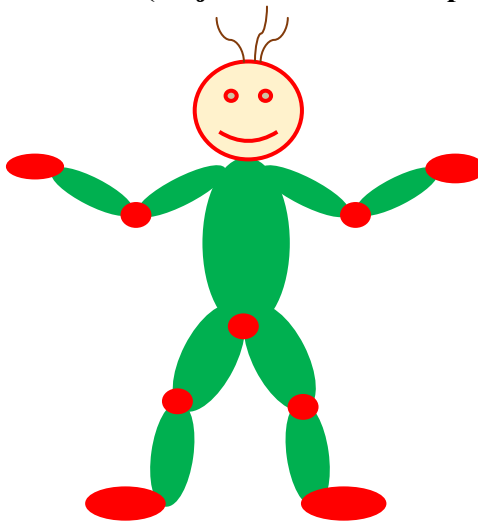
- **Žlutá karta** (znamení od ORGů):
Jestliže nastane situace, kdy se někdo při hře nebo boji chová moc hrubě či tvrdě, ORG mu může dát „ŽLUTOU KARTU“. Dotyčný hráč pak musí na několik minut odejít z kolizní situace, zamyslí se nad tím, co udělal, a jde se tzv. zchladit.
Např. se „ŽLUTÁ KARTA“ používá v situacích, kdy je v boji při zásazích hráč příliš tvrdý, moc rychlý, nekontroluje se nebo cíleně zasahuje protivníky do hlavy, rozkroku či krku. Na závěr: JE TO JENOM HRA A CHCEME SE BAVIT, NE SI UBLÍŽIT.
V případě vyloučení hráče v průběhu boje upadá jeho postava automaticky do agónie a na místě, kde byl vyloučen, ORG zanechá kartičku „tělo + jméno“. Hráčova postava zůstává ve hře, ale hráč samotný se jde uklidnit bokem.
- **Červená karta** (znamení od ORGů):
Jestliže je něčí chování příliš nevhodné a nebezpečné pro okolní hráče, může ORG udělit „ČERVENOU KARTU“. Znamená to, že dotyčný musí okamžitě opustit boj nebo herní situaci na dobu nezbytně nutnou a je v této chvíli mimo hru. O jeho opětovném vpuštění do hry rozhodnou organizátoři. V případě vyloučení hráče v průběhu boje upadá jeho postava automaticky do agónie, na místě, kde byl vyloučen, ORG zanechá kartičku „tělo + jméno“. Hráčova postava zůstává ve hře, ale hráč samotný se jde uklidnit bokem. Jestliže se hráč nadále nechová v souladu s předešlými upozorněními a výstrahami, může být definitivně vyloučen ze hry a jeho postava umírá.
Např. toto je použito, jestliže hráč opakovaně porušuje pravidla, ignoruje zranění od zbraní (nepočítá si zásahy...), nebo bojuje neschválenou zbraní (tudíž zbraní nebezpečnou) dále pak v situacích kdy nad sebou hráč ztratí kontrolu a nereaguje na žádná upozornění nebo dokonoece vystartuje po samotných organizátorech.

2.3. Bezpečnost

- Každý účastník hry ve světě Trollsburgu musí dbát na to, aby nevystavil reálnému nebezpečí sebe ani ostatní.
- Bezpečí je v LARPU na prvním místě. Všechny herní či neherní aktivity, které by vedly k reálnému nebezpečí, musí být vždy okamžitě ukončeny. **Opilí hráči nebo hráči pod vlivem drog nebudou do hry vpuštěni.**
- Všechny zbraně prochází přísnou bezpečnostní kontrolou. Každá zbraň, která bude vyhovovat podmínkám hry, bude následně schválena a řádně označena. Zbraně, které schváleny nebudou, se nesmí ve hře používat. Hrozí za to vyloučení ze hry. Zbraně budou průběžně kontrolovány pomocnými ORGy.
- Jestliže ORG v průběhu kontroly jakékoliv zbraně shledá, že daná zbraň již není bezpečná (i když byla schválena a vpuštěna do hry), může se rozhodnout tuto zbraň ze hry vyřadit. Tato zbraň pak nesmí být ve hře nadále používána.
- Zbraně, které na sobě nebudou mít schvalovací pásku, musí být doneseny ORGům ke kontrole. Pokud nálepku ztratíte nebo se s ní cokoliv stane, vyhledejte nejbližšího ORGa, který vám po zběžné kontrole dá nálepku novou. Každý hráč je zodpovědný za svou zbraň a má povinnost kontrolovat její bezpečnost v zájmu ostatních hráčů.
- **Reálné zbraně (např. otevírací nože, rybičky...), nesmí být ve hře používány k žádnému boji a neměly by se vůbec nosit u sebe. Není však zakázáno je používat k rozličným pracím (krájení masa, vyřezávání, ořezávání...), ale opatrně s nimi!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

2.4. Pravidla pro boj

- Během boje je dovoleno používat pouze měkčené zbraně, které splňují všechny bezpečnostní standardy a prošly schválením u ORGů (mají schvalovací nálepku).



Je přísně zakázáno útočit záměrně na **hlavu, rozkrok a klouby**.
Zásahové plochy, nezásahové plochy

- Během boje mějte na paměti především bezpečnost. Každý hráč by měl bojovat zodpovědně a fair-play během každého okamžiku hry.
- Zásahy by měly být hrány role-play, a to i v případě, že zásah nebyl tvrdý a máte ještě dostatek bodů zbroje. (Dobrý role-play znamená, že dáte protivníkovi jasně najevo, že jste od něj utržili ránu, a ne pouze v hlavě odečíst příslušný počet.)

- Stejnou věc aplikujte u zbraní. I když měkčená zbraň není tak těžká jako opravdová, prosím, chovejte se s ní v bitvě i mimo ni, jako by tu váhu měla. Čím větší zbraň je, tím je logicky těžší a tím pomaleji s ní budete bojovat. **Dobry role-play je vždy na prvním místě.**
- **Všechny zbraně v základu dávají 1 bod zranění.**
- **Organizátoři nepřebírají žádnou odpovědnost za zranění způsobené v průběhu akce.**

2.5. Herní bloky

- Každý herní den je rozdělen do tří herních bloků pro ulehčení organizace celého dne.

9:00 – 13:00h

13:00 – 18:00h

18:00 – 22:00h

2.6. Smrt postavy

- Postava může umřít těmito 5 způsoby:
 1. Postava vykrvácí k smrti, a to tím způsobem, že počet HP klesne na 0 a postavě nebude během 15 minut poskytnuta žádná léčebná péče nebo nemá schopnost „*regenerate*“.
 2. Postava může být „zavražděna“. Musí být dodržena všechna daná pravidla (viz dovednosti). Pokud oběti zavraždění nikdo nepomůže, po 1 minutě umírá. Schopnost „*regenerate*“ v tomto případě není účinná.
 3. Každá postava v bezvědomí může umřít tzv. doražením. Tzn., že útočník oběti udělí 5 názorných ran a při poslední řekne nahlas, tak aby jej oběť slyšela, „doražení“.
 4. Některé specifické velmi silné jedy mohou hráče zabít, pokud nebudou vyléčeny nebo neutralizovány.
 5. Kvůli infekci ze špatně vyléčené rány (určují ORGové).
 6. Pokud se hráč dostane přes 3. stádium vysílení tím, že nejí v jednotlivých herních blocích (více informací najdete v **Základních pravidlech gastronomie ve městě Trollsburg**).
- Pokud postava umře, zůstává na místě smrti po cca 15 min (**pokud je velké horko může se přesunout do nejbližšího stínu**), jestliže se během této doby nic nestane (nezajímá se o ni hrobník, felčar ani mág...), dojde hráč do hospody, kde se domluví s pomocným ORGem (hlavní hospodskou) o možnostech tvorby jeho nové postavy.

Infekce v ráně (Gangréna)

- Do otevřené rány se snadno dostanou bakterie. To způsobuje zarudlou kůži, uhnívání masa a vysokou horečku.
- Infekce se do rány dostává pokaždé, pokud není rána ošetřena nejpozději do 1 hodiny po zranění. Od té chvíle hráč ztrácí 1 HP za každé 2 hodiny.
- Ránu s infekcí musí ošetřit felčar.

2.6.1. Základní pravidla gastronomie ve městě Trollsborg

- V každém herním bloku musí hráč „sníst“ jedno jídlo.
- Nelze „sníst“ jídlo dopředu, tzn., jeden herní blok = jedno jídlo.
- Jídlo vydrží nezkažené jeden herní blok (pokud je uloženo v sýpkách, hájovně atd., může vydržet čerstvé i déle).
- **Povolání fyzicky „náročné“ musí mít min. 1 kvalitní jídlo denně (maso).**
- lovec, stavitel, kovář, horník, gardista

1. příklad - Sním jedno jídlo v každém ze tří herních bloků = jsem v pohodě i druhý den ráno.

2. příklad - Sním 2 jídla v prvních dvou herních blocích, ale ve třetím ne, pak do prvního herního bloku druhého herního dne ztrácím schopnosti (1. stupeň hladovění), ale sním-li v tomto herním bloku jídlo, tak se v dalším vracím na úroveň bez postihu.

3. příklad - Sním 1 jídlo v prvním herním bloku, v druhém ne, do třetího herního bloku ztrácím schopnosti (1. stupeň hladovění), ani v tomto bloku nesním jídlo, pak mi v prvním herním bloku následujícího herního dne klesnou životy na polovinu (2. stupeň hladovění), v tomto herním bloku sním jídlo, a tak do druhého herního bloku mám původní počet životů, ale pořád nemůžu používat schopnosti, i ve druhém herním bloku sním jídlo, a tak jsem ve třetím herním bloku bez postihu.

Atd.

	1. Herní den			2. Herní den	
	1. Herní blok	2. Herní blok	3. Herní blok	1. Herní blok	2. Herní blok
Bez postihu	→	→	→	→	→
1. stupeň		→	→	→	→
2. stupeň			→	→	→
3. stupeň				→	→
Smrt					→
		1 jídlo	1 jídlo	1 jídlo	1 jídlo

Stupně hladovění

1. stupeň - ztráta všech schopností

Postava může nadále fyzicky bojovat, ale není schopna se soustředit na jakoukoliv naučenou schopnost nebo dovednost (čarování, úhyb, stopování, ...), lovci v tomto případě mohou ulovit pouze nejnižší stupeň zvěře, navíc nelze využít týmový lov.

2. stupeň – ztráta poloviny životů (v případě lichého počtu je to ta větší půlka)

Pro postavu platí omezení prvního stupně a ztrácí polovinu životů na celý herní blok, které nelze vyléčit.

3. stupeň - Vysílení

Postava je natolik slabá, že se musí pohybovat po čtyřech a není schopna žádné akce, jako je boj, použití schopností atd., zůstává jí jeden život. Pokud se postava do konce herního bloku nenají, umírá.

3. Tvorba postavy

- Každý hráč si vybírá své základní povolání a jeho specializaci, některá povolání specializaci nemají. Dále si každý hráč vybírá svou zálibu, rasu a náboženství.
- Základní počet životů každého hráče je 2 (život lze dokoupit – ne vyléčit – expy: 1 život = 3expy, max. počet životů je 3).

3.1. Pravidla povolání

- Každé povolání má své základní schopnosti, většinou tři. Postup na vyšší úrovně je dán tím, jak moc se postava svému povolání věnuje (podmínky postupu na vyšší úroveň jsou vždy napsány v závorce přímo za jednotlivými úrovněmi). Na začátku hry má všechny tyto schopnosti na 1. úrovni. Do těchto schopností nelze dávat expy (tzn., pokud jste lovec a ulovíte 10 zvířat, automaticky a bez použití expů postupujete na 2. úroveň Lovu lesní zvěře, tudíž od této chvíle můžete lovit i zvířata 2. úrovně, viz **Pravidla pro základní povolání a jejich specializace: Lovec**).
- Téměř každé povolání má své specializace, z nichž každá má své schopnosti. Aby mohl mít hráč nějakou schopnost své specializace, musí splnit její podmínky, tzn. mít své základní schopnosti na určité úrovni, tato schopnost specializace se potom hráči „odemkne“ na první úrovni. Tyto schopnosti se levelí stejně jako základní schopnosti povolání, tzn., vykonáváte je, ale lze do nich dát expy 2. úr 2 expy, 3. úr 3 expy.
- Pokud hráč chce základní schopnosti z jiného povolání, než zvolil při registraci, musí se domluvit s cechmistrem chtěného povolání, zda jej dovednosti naučí (zaučení 1 hodina). Organizátorům za toto zaplatí 7expů (až po zaučení). Takto bude mít všechny základní schopnosti nového povolání na 1. úrovni a dále pro něj platí pravidla onoho povolání (na levelování se musí danému povolání věnovat) + pravidla povolání, které navolil při registraci.

3.2. Pravidla zálib

- Každá záliba má většinou své tři schopnosti.
- Každou úroveň schopnosti, včetně té první, musí hráč zaplatit expy. Úroveň záliby = počet potřebných expů.
- Pokud chce hráč schopnosti jiné záliby, než si při registraci zvolil, může je získat za expy. Za první úroveň zaplatí 2 expy, za druhou 4, za třetí 6 atd.

3.3. Pravidla udělování expů

- Na začátku hry dostane každý hráč odpovídající počet expů podle svého kostýmu (max. 2 xp) a za pokračující postavu z minulého ročníku (1 xp). Tyto expy si hráč rozdělí mezi záliby.
- V průběhu hry bude každý hráč dostávat expy podle svých činů.
- Každý herní den hráči dostanou 3 expy, které nemohou použít pro sebe, ale rozdávají je ostatním hráčům za dobré RP. Jednomu hráči mohou dát max. 1 xp za den.
- Každý hráč může obdržet max. 2 xp za herní blok (xp od orgů a hráčů se neliší, pokud dostanu 2 xp od orga, neberu už další od hráčů ani orgů atp.)
- **Jak získat expy??**
 - Za splnění questu.

- Expy můžete získávat od ORGŮ i jiných hráčů v průběhu herního dne za dobře zahranou roli, za dobře provedený rituál, modlitbu atd.

3.4. Několik rad pro tvorbu postavy

Tyto věci zde nejsou napsány jenom pro začínající hráče, i když pro ně mají určitě největší význam. Jde nám o pestrost hry, která ale není přemrštěná a drží se principů, reálií a tradic světa a regionu, ve kterém se děj té, které akce odehrává. Takže tě, drahý hráči, prosíme, aby sis přečetl tyto odstavce ještě předtím, než se rozhodneš tvořit svou postavu podle pravidel.

Skromnost

Ačkoliv jedeš na akci s výhledem na mocnou a neohroženou postavu, není to vždy nejlepší volba, především do začátků. Silná postava bude mít velkou roli pro všechny hráče a může razantně ovlivnit celou hru. Pokud máš pocit, že tvůj čas ještě neuzrál, raději si zvol nějakou jednodušší postavu, než aby na tvých ramenou spočíval osud celé země. Rozhodně se tím o nic neochudíš.

Realita

Možná na larp přijíždíš s tím, že si odpočineš od reality, zakusíš věci, které okolní svět nemůže nabídnout ani v těch nejbujnějších snech. Bohužel pořád nejsme schopni zamezit jistým skutečnostem, které se sem domáhají ze vzdálené reality. Tudíž zde stále funguje gravitace, zákony fyziky a morfologie lidského organismu. A ať se vžijeme do role, jak chceme, nemrtvý bude pořád vykazovat až přehnaně mnoho známek živého organismu (tak ať to tak i zůstane!).

Vyváženost

Každý si jednou za čas přeje být někým jiným, oprostít se od svých každodenních problémů a jednoduše vypnout. Můžete několik dní běhat po lese se zbraní, nebo každý den strávit notnou intimní chvílí s tělovými barvami. Při tvorbě postavy můžete vymyslet kdejakou šílenost, ale vždy je dobré držet svou fantazii na uzdě. Přeci jen, stejně jako reálný svět, ani ten fantasy není plný OP hrdinů, kteří se nebojácně vydávají vstříc nebezpečí a prakticky bez zadýchání dokáží zničit celou armádu. I obyčejná postava, která nebude okatě vystupovat z davu, může potrápít mnoho hráčů (a orgů).

Hloubka

Základem skvělé hry je znát vlastní postavu. Někdo si jen v registraci vyplní kolonky a tím to končí. Což je škoda. Stejně jako nás, tak i vaši postavu, mohou ovlivňovat různé zážitky z minulosti. Na některé situace bude reagovat jinak než zbytek, čímž se bude lišit, bude jedinečná. Taková promakaná postava se také mnohem lépe hraje. Všichni víme, že se mnohem lépe mluví o věcech, které dobře známe a kterým rozumíme. Hru si více užijete jak vy, tak také vaše okolí, budete dalším dílkem příběhu tohoto LARPU.

Příběh

Možná máte v hlavě představu o postavě, kterou byste si velice rádi zahráli... Jenže předtím, než se vášnivě pustíte do životopisu, je dobré si pročíst alespoň pár informací o světě, ve kterém budete hrát. Pokud chcete hrát rasu, která byla v Anirielu doposud neznámou, tak asi budete zklamaní. Pokud chcete hrát postavu, která je natolik výstřední, že nebude zapadat do chodu města, většina herního času bude ve vaší režii a bude záležet na vás, jak se ho zhostíte. Především pro začátečníky by to mohla být nepříjemná úloha, proto je lepší si napsat postavu, která je nedílnou součástí města a její výskyt ve hře je velice pravděpodobný.

4. Rozšířená organizační pravidla

4.1.1. Cizí jazyky

- Každý hráč, kterému při registraci není řečeno jinak, mluví trollsburštinou (čeština). Může se stát, že ve městě potkáte někoho, komu nebudete rozumět, protože bude mluvit jakousi hatlamatilkou. Tomuto člověku nepřeskočilo, mluví cizí řečí. Tyto řeči se můžete naučit v knihovně, potom musíte podstoupit ústní zkoušku u určeného organizátora.
- Pokud máte v životopise, že hovoříte cizím jazykem, napište organizátorům, aby vám poslali jeho pravidla.

4.1.2. Zbraně a štíty

Všechny zbraně se používáním opotřebovávají, po třech střetech se zbraň musí opravit, jinak není použitelná.

Typ zbraně	Úroveň ovládnání
Dýka	1. úroveň
Vrhací dýka	
Vrhací sekera	
Luk	
Tesák	2. úroveň
Řemdih	
Jednoruční meč	
Jednoruční sekera	
Pěstní štítek	3. úroveň
Jedenapůlruční meč	
Obouruční meč	
Štít	

Vrhací zbraně

- Vrhací zbraň musí být měkčená celá, včetně rukojeti.

Střelné zbraně

- Hroty šípů a šipek musí být, samozřejmě, měkčené.
- Všechny střelné zbraně, včetně střeliva (šípů, šípky...), projdou před vpuštěním do hry kontrolou.
- Maximální nátaž u všech zbraní s tětivou je 15 kg.

Rozměry zbraní

- Dýka – do 40 cm
- Tesák – do 60 cm
- Řemdih – do 70 cm (koule 10 cm, provaz 10 cm, zbytek toporo)
- Jednoruční meč, sekera – do 90 cm
- Jedenapůlruční meč – do 110 cm
- Obouruční meč – do 130 cm
- Vrhací dýka – do 30 cm
- Vrhací sekerka – do 30 cm
- Luk – nátaž do 15 kg s minimálně 10 šípů do začátku
- Pěstní štítek – 30 cm v průměru

- Štít – do 60x50 cm nebo 60 cm v průměru

Tohle si zapamatujte, pokud budete ve hře používat štíty:

S lehkým štítem lze běhat libovolně, s těžkým štítem jen omezeně, pokud máte pavězu, není možné s ní běhat, budete moci jen chodit. Dbejte tedy prosím na role-play a fair-play.

4.1.3. Pravidla zbrojí

- Chcete-li zbroj, musíte ji s sebou na akci fyzicky mít.
- Každá zbroj má své BZ (body zbroje), které určují, kolik zásahů zbroj vydrží.
- Zbroj chrání celé tělo

Název zbroje	Kožená zbroj	Kroužková zbroj Destičková zbroj	Plátová zbroj
Kyrys	1	2	3
Helma	1	1	1
Doplňky (ruce, nohy), nátepníky ne	1	1	1

Název zbroje	Typ zbroje	Zásah lukem/kuší	Dobývací stroje
Kožená zbroj	Lehká	-1BZ	Agónie, amputace
Kroužková zbroj Destičková zbroj	Střední	-1BZ	Agónie, amputace
Plátová zbroj	Těžká	-1BZ	Agónie, amputace

4.1.4. Dobývací stroje

- Těžkou municí do dobývacích strojů musí nést alespoň dvě osoby v závislosti na velikosti (používejte mozek).
- Zásah do trupu dobývacím strojem znamená pro zasaženého ztrátu **všech HP** a nezáleží na druhu užívaného brnění nebo ochrany. Zasažený se zhroutí na zem a zemře na vykrvácení během 1 minuty, pokud nebude ošetřen.
- Končetina, do které byl hráč zasažen, je rozdrčena a musí být amputována.

Název stroje	Úroveň	Počet lidí k transportu a obsluze	Velikost náboje	Počet zásahů na zboření stěny budovy podle její výdrže		
				Základní	Střední	Vysoká
Balista	1.	2	Šíp 85 cm	3	/	/
Trebušet	2.	3	Koule 15 cm	2	3	/
Katapult	3.	4	Koule 20 cm	1	2	3