**Pravidla pro pilotní Skyrim LARP**

Duchem Larpu není za každou cenu vyhrát nebo zabít co nejvíce lidí (pokud to tedy samozřejmě nemáte v popisu postavy ;-) Cílem je si příjemně zahrát, poznat nové lidi, objevovat nový svět a řešit zajímavé problémy. Proto se prosím nehádejte, všechno se dá nějak domluvit. Bude-li nějaký problém, organizátor (Vojta) to jistí a pomůže vám ho nějak vyřešit.

1. O larpu obecně

Jelikož spousta z vás jede na larp poprvé, dovolím si připomenout fundamenty larpu:

* Od začátku hry jste vaše postava. Nejste František Vopršálek, co má za úkol vyloupit banku. Jste dlouholetý gangster, jehož jméno je známo po celém městě a momentálně máte prostě náladu na trochu adrenalinu, tak si jdete trochu přivydělat. Čím lépe se vžijete do role, tím lepší roleplay(=hraní své postavy) budete mít. Nechovejte se tak, jak by se choval Franta, když se ocitne u trezoru v bance. Chovejte se tak, jak by se zachoval gangster s velkými ambicemi.
* Před začátkem hry se určí jedno místo, tzv. Orgoviště. To je místo, kde se bude organizátor (Vojta) zdržovat nejčastěji. Budete-li s ním potřebovat cokoliv řešit, velmi pravděpodobně ho tam najdete. Může se ale stát, že zrovna odběhne řešit někoho jiného. Proto prosím buďte trpěliví, je normální, že i na orga se stojí fronta.
* Tím se dostávám k respektu soukromí. Když někdo řeší něco s organizátorem na orgovišti, pravděpodobně se to týká klíčového místa zápletky nebo postavy, což je něco, co byste pravděpodobně vůbec neměli slyšet. I když něco takového uslyšíte, hrajte prosím, že to vaše postava neví (je to obtížné, proto je lepší to vůbec neslyšet).
* Stejně tak budete-li hrát např. prohledávání. Nebojte se zahrát to pořádně (prohrábnout někomu zadek, jestli nemá něco schované v kapsách je v pořádku, svlíkat někoho do naha už ne), ale zase to nepřehánějte, prostě nedělejte něco, co by vám bylo velmi nepříjemné (Prohledávání nemá být příjemné…). Prostě všeho s mírou.
1. O larpu samotném

*„Nacházíme se ve středověké vesničce Říční Bor. Obyvatelé včetně vás si již několik desítek let žijí v klidu, zanedbáme-li občasný nájezd loupežníků nebo tažení vojsk některého z knížat, který se snaží upevnit svoji moc v zemi. Ale nedávno se stalo něco nečekaného. Nad Říčním Borem proletěl drak! Poslední zmínky o těchto tvorech se předávaly pouze ústně. Při posledním přeletu drak svým plamenným dechem zapálil pár domů, odnesl nějaké ovce a krávy a přistál v nedaleké jeskyni, kde se uvelebil a podle všeho zatím vyspává po namáhavé cestě a vydatné hostině. Všichni se draka bojí a nikdo nechce, aby se do vesnice vrátil. Příště by totiž mohl začít žrát lidi! Ani škody, které napáchal nebo ještě napáchá, nejsou nic přijemného…“*

* 1. Dovednosti

Každá postava je něčím speciální. Hodně z nich má nějakou užitečnou dovednost (kovář kove, zedník staví). Na takovéto činnosti je potřeba tzv. DŘINA. Dřina je abstraktní surovina, která představuje tvrdou práci. Má ji každá postava, a to každou půlhodinu reálného času jednu. Dřiny lze mít i více, a to tím, že během dané půlhodiny sníte jídlo. Za každý druh snědeného jídla dostanete jednu navíc, ale jen do této půlhodiny, případná nevyužitá se do další nepřenáší, a to platí i pro tu jednu základní. Ve hře jsou tři základní druhy jídla (chléb, maso a mléko). Takže se můžete pustit do práce (kterou patřičně hrajte, děláte ji jen jako), těžit suroviny, zpracovat je, postavit si palác, vykovat plátovou zbroj, dát si pivo a být pan či paní někdo.

Pokud je na nějakou činnost více dřiny, může se spojit více lidí. Abyste však mohli přispět svou rukou k dílu, musíte danou práci umět udělat (kovář umí kovat, Dřevorubec kácet, postavit si zeď domu však může každý, stejně tak např. sbírat plody přírody nebo hrabat seno).

* 1. Pravidla samotné hry

Zaprvé počítejte s tím, že se během hry mohou objevovat nová pravidla, dovednosti, stavby apod.

* Pokud je nějaký bonus na půlhodinu, je tomu tak vždy v daném herním segmentu
	+ Když začneme hrát v 11:00, půlhodiny budou 11:00 – 11:30, 11:30 – 12:00, 12:00 – 12:30, 12:30 – 13:00 atd.
* Ruka za hlavou = nejsem tady nebo nehraji (takové lidi herně i reálně ignorujte)
* Dodržujte hlasitost své činnosti, pokud dynamitem vyhazujete dům do povětří, patřičně u toho křičte a dělejte kravál.
* Pokud se nedá něco naznačit reálně, popisujte to všem bez ptaní, jakoby to hned zjistili („Jsme celí od krve“ už na dálku, „Jsem podivně bledý a mám špičaté zuby“ až zblízka). Pokud si nejste jistí, co vidíte, normálně se zeptejte: „Co vidím?“ a dotyčný vám pravdivě odpoví.
* Normálně se pohybujeme po mírném terénu. Existuje ale také náročný a velmi náročný terén. Na ten jsou potřeba dobré boty. Bez nich do takového terénu nemůžete.
	1. Lokace

Některá zajímavá místa budou popsána pomocí tzv. lokací. To jsou papíry (většinou) velikosti A4 v průhledné folii pověšené na stromě, keři, položené na zemi apod. Na těchto papírech je popsáno nějaké zvláštní či zajímavé místo, kde se jakoby vyskytujete (studánka, ruina, jeskyně). Pokud se lokace týkají nějaká pravidla, je to na lokaci napsáno. S některými lokacemi můžete něco dělat, něco najít, něco změnit apod. Často je to řešeno formou tzv. gamebooků, kdy máte na lokaci na výběr z několika možností a po zvolení si přečtete příslušnou další, NEVEŘEJNOU část textu a zařídíte se podle ní. Nečtěte zakryté části bez vyzvání. Pokud chcete dělat něco, co na ní není, jděte za organizátorem.

* 1. Soubojový systém

Jde o to, zasáhnout ostřím své zbraně zásahovou plochu nepřítele tak, aby to vypadalo jako reálný a vážný zásah a aby se ve skutečnosti nikomu nic nestalo. **Je to jen hra.**

Hraje se na životy, jejich počet závisí na konkrétní hře. Na tomto Larpu má každá postava v základu tři životy. Každý hráč si svoje životy sám počítá. Platný zásah ruční zbraní, vrhací zbraní nebo šípem ubere zasaženému jeden život. Při ztrátě posledního života postava upadá do agónie. To je stav, kdy máte 0 životů, nesmíte křičet, ale můžete sípat (prostě jako kdybyste umírali). Pokud vás během 10ti minut nikdo nedorazí (počet životů neklesne pod 0), můžete se zvednout s jedním životem. Nezapoměňte patřičně hrát své poranění. Pokud vaše životy klesnou pod 0, jste mrtví a vaše postava umřela. Mrtvý se nesmí nijak zapojovat do hry (ani radami, varováním před nepřítelem či předáváním informací z bojiště). Musí si dát ruku za hlavu a přesunout se za orgem, kde se vyřeší, co se s váma bude dít :)

Zásahové plochy pro ruční zbraně
- celý trup kromě rozkroku, ruce po zápěstí, nohy po kolena

Neplatné zásahové plochy
- hlava, krk a rozkrok, zápěstí a níže, kolena a níže

Zásahové plochy pro šípy

- jen trup (od klíčních kostí po kyčle, tj. bez ramen a zadku)

- lidé se štíty mají zásahové plochy pro šípy stejné jako pro ruční zbraně (tj. i ruce a stehna)

Zásahy

Každý úder musí být veden s výrazným, zřetelným nápřahem. Pokud měla zbraň krátký nápřah (např. jen pohyb zápěstím) nebo před zásahem ostře změnila směr seku, zásah není platný. Každý úder musí být brzděný, tj. rána nesmí dopadnout plnou silou a nesmí být bolestivá (přizpůsobte sílu úderu zbroji a citlivosti protivníka). Je přiměřené, když těžší zbraň "prorazí" kryt lehké zbraně (obouruční meč nevykryjete dýkou). Je ale zakázáno úmyslně prorážet kryty a srážet zbraně, štíty či dokonce protivníky silnými údery.

Po zásahu se souboj nepřerušuje, aby se nerušila plynulost boje. V nutných případech (spočítání životů, vzpamatování z bolestivého zásahu, ujasnění pravidel,…) lze požádat o krátké přerušení a během této doby (max. pár vteřin) je dotyčný mimo hru. **Přerušení souboje je nutné v případě, kdy by zásah reálně přerušil souboj.** Příklad: *Bojovník se dvěma krátkými zbraněmi útočí na chlapa s obouručkou. Než se k němu přiblíží, vyinkasuje řádný zásah do ramene. Měl by přerušit souboj (taková rána vás spolehlivě uzemní, v reálu máte jen jeden život) a ne pokračovat dál, přiblížit se těsně k nepříteli a zasypat ho útoky zblízka.*

Pokud je úder částečně sražen zbraní, sjede po štítu nebo po neplatné zásahové ploše, je jeho platnost posuzována individuálně podle míry sražení a zpomalení zbraně (pokud zbraň jen mírně změnila směr seku, zásah platí, pokud odskočila, tak ne). Pokud je přitom zasažena hlava, krk či rozkrok, je zásah vždy neplatný.

Pokud zbraň (šíp) při zásahu výrazně nezmění směr ani rychlost, jde o neplatné škrábnutí.

Pokud zbraň míří jasně na zásahovou plochu a do cesty se jí dostane slabá překážka (rána na pas zasáhne dýku u pasu, šíp mířící na střed hrudi zasáhne zápěstí, které máte před sebou apod.) měl by být zásah uznán. Pokud na sobě máte vybavení, které vás kryje (batoh na zádech, toulec podél nohy apod.), platí zásah i do něj.

Pokud se protivníci zasáhnou současně (tzv. sousek) jsou oba zásahy platné. Platí, i pokud jeden z úderů dopadne později, ale zbraň je v okamžiku zásahu již v plném pohybu.

**V případě nejasnosti, rozhoduje o zásahu zasažený.**

Po každém zásahu a též na dotaz soupeře musíte ohlásit, kolik životů vám ještě zbývá. Nemusíte hlásit přesný počet (nezraněn, lehce/středně/těžce zraněn je adekvátní ohlášení).

Zásah, který zraňuje za více než jeden život (kouzlo, jed) ohlašuje útočník heslem "Za dva" apod.

Při boji se nesmí
- bodat nebo naznačovat body
- používat jakékoliv formy fyzického útoku, tj. údery rukou, kopy, údery hlavicí meče, podrážení nohou, povalení, chytání a držení nepřítele, páky, zápas, narážení do nepřítele, prorážení řady nepřátel, navalování se na tělo apod.
- chytat zbraně za čepel či za ostří (počítejte si zranění za 1 život a zbraň ihned pusťte), chytat protivníkův štít
- vykrývat záměrně útoky protivníka neplatnými zásahovými plochami (rukou), používat postoj, kdy kryji platné zásahové plochy neplatnými, zvláště hlavou (hrbení se, předklon)
- chovat se hrubě nerealisticky a sebevražedně (naběhnout na hrot soupeřova meče břichem, cíleně přijímat souseky apod.)

- zatlačovat během boje protivníka do nebezpečného terénu či na jakékoliv jinak nebezpečné místo
- strašit protivníka nebezpečným bojem (silné rány do štítů, míření mečem na obličej apod.), strašit řvaním apod. lze

- útočit štítem (i jen na zbraň), tlačit či udeřit do někoho štítem.

-- Převzato od Azrika.