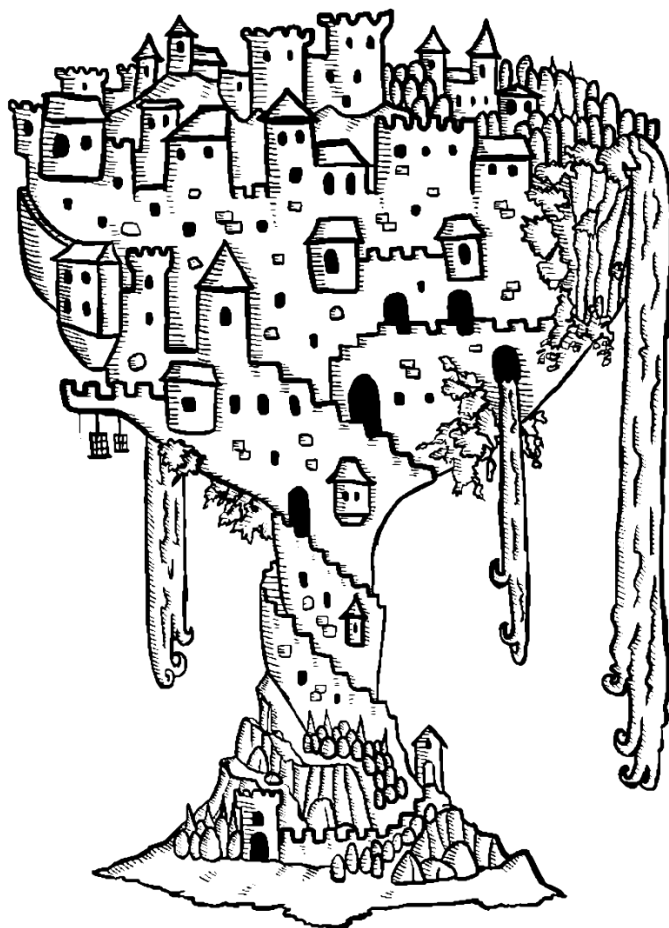
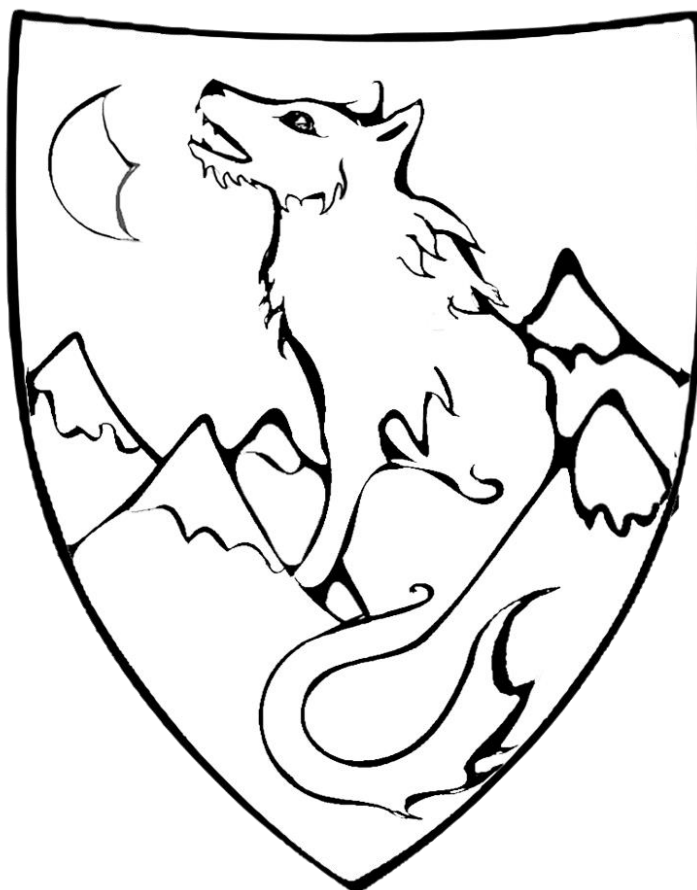




LARP Kráľovstvo

# Všeobecné herné pravidlá

alebo čo by mali všetci hráči vedieť



**Zostavili:** Roman Vizváry, Lukáš „Elf“ Reviľák, Richard Frolkovič, Filip Červenák

**Game design:** Roman Vizváry, Filip Červenák, Jakub Vojtko, Lukáš „Elf“ Reviľák, Richard Frolkovič, Ivana Frolkovičová, Michal „Ismo“ Dobrota, Peter Patrnčiak, Michal „Isky“ Hrabovský, Veronika „Verča“ Blahová, Andrej „Áčko“ Sekáč, Miroslav Panghy, Andrej Jurč, Natália „Naty“ Sabolová, Timea Šlauková, Matej Bunček, Veronika „Vio“ Zelenáková, Veronika „Naty“ Herceková, Tomáš „Trpaslík“ Perbecký, Anita Paulovská, Barbora Kubišová, Martin „Moldawk“ Benko.

**Jazyková úprava:** Ivana Frolkovičová

**Ilustrácie:** Roman Vizváry a Klára Fedora Homzová

**Aktualizácia:** 3. 7. 2026



## Obsah

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Úvodné slovo .....                                        | 5  |
| Štruktúra pravidiel .....                                 | 5  |
| O našom LARP-e.....                                       | 6  |
| Pojmy.....                                                | 6  |
| Základné pravidlá a bezpečnosť.....                       | 7  |
| Bezpečie a pohoda .....                                   | 7  |
| Palec hore/dole.....                                      | 7  |
| Dohodnutie scény.....                                     | 7  |
| Žltá a červená stop .....                                 | 7  |
| Ruka za hlavou .....                                      | 8  |
| Herná intimita a pierkový tanec .....                     | 8  |
| Dodržiavanie pravidiel.....                               | 9  |
| Tresty .....                                              | 9  |
| Kľúčové pojmy na zopakovanie: .....                       | 9  |
| Vymedzenie hernej reality .....                           | 10 |
| Stretnutie s označenou postavou.....                      | 10 |
| Organizátori so (spravidla) žltou reflexnou páskou .....  | 10 |
| Nebojové postavy – spravidla oranžová/červená páska ..... | 10 |
| Duchovia – hráči s bielou maskou ducha.....               | 11 |
| Deti.....                                                 | 11 |
| Herné miesta.....                                         | 12 |
| Herné územie a.k.a. Lokačka .....                         | 12 |
| Nebojové miesta.....                                      | 12 |
| Kruhy.....                                                | 13 |
| Svätyňa .....                                             | 13 |
| Herný čas .....                                           | 13 |
| Herné predmety a rekvizity .....                          | 14 |
| Nedotknuteľné predmety .....                              | 14 |
| Predmety hráčov .....                                     | 15 |
| Herné rekvizity .....                                     | 15 |
| Mešec na suroviny.....                                    | 15 |
| Metaherné rekvizity .....                                 | 15 |
| Divadelné predmety.....                                   | 16 |
| Fyzické nebezpečenstvá pre postavu .....                  | 17 |
| Dostane sa do boja alebo do súboja .....                  | 17 |
| Zásahové zóny .....                                       | 17 |





|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Zákaz bodania .....                               | 17 |
| Typy zbraní a zbrojí .....                        | 17 |
| Obmedzenie fyzického kontaktu .....               | 18 |
| Bitka .....                                       | 18 |
| Súboj .....                                       | 18 |
| Ľahké zranenie .....                              | 18 |
| Ťažké zranenie .....                              | 19 |
| Strata údu .....                                  | 19 |
| Dorazenie .....                                   | 19 |
| Zásah netradičnou zbraňou .....                   | 19 |
| Bude zranená, chorá alebo pod vplyvom látky ..... | 19 |
| Liečenie ľahkých zranení .....                    | 19 |
| Liečenie ťažkých zranení .....                    | 19 |
| Choroba .....                                     | 20 |
| Šmakocinky .....                                  | 20 |
| Vyraďenie .....                                   | 20 |
| Smrť postavy a nebezpečenstvá duše .....          | 21 |
| Čo znamená „byť po smrti“ .....                   | 21 |
| Dušičky .....                                     | 21 |
| Pamflety .....                                    | 21 |
| Čo znamená „byť nezvratne po smrti“ .....         | 22 |
| Nadprirodzené trampoty a radosti postavy .....    | 23 |
| Začarovanie .....                                 | 23 |
| Aký efekt môže mať kúzlo? .....                   | 23 |
| Ako sa dozviem účinkov kúzla? .....               | 23 |
| Runová mágia .....                                | 23 |
| Zázraky a rituály .....                           | 23 |
| Čarovné predmety .....                            | 24 |
| Bohatstvo, moc a rôzne služby .....               | 25 |
| Ako si zarobím? .....                             | 25 |
| Na čo bohatstvo miniem? .....                     | 25 |
| Ako získam bohatstvo nečestným spôsobom? .....    | 26 |
| Čo ak ma okradnú? .....                           | 26 |
| Ako byť súčasťou mocenského boja? .....           | 26 |
| Ako byť mocnejší? .....                           | 27 |
| Ako poslať poštu? .....                           | 27 |
| Banka .....                                       | 27 |





|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Rady k hraniu .....                                | 28 |
| Dostal si NÁVRH od majstra .....                   | 28 |
| Príkazy .....                                      | 28 |
| Pravdivé a nepravdivé informácie a príbehy .....   | 28 |
| Nemáš čo robiť? .....                              | 29 |
| Príloha: Zbrane a zbroje .....                     | 30 |
| Brnenia .....                                      | 30 |
| Povolené materiály pre brnenia .....               | 30 |
| Štíty .....                                        | 30 |
| Veľkosť štítu .....                                | 30 |
| Zbrane .....                                       | 30 |
| Jadro .....                                        | 30 |
| Veľkosť .....                                      | 30 |
| Sečné zbrane (meče, šable, tesáky...) .....        | 31 |
| Drvivé zbrane (sekery, kyjaky, budzogaňe...) ..... | 31 |
| Reťazové zbrane (remdiky, cepy, nunčaky...) .....  | 31 |
| Vrhacie zbrane (nože, sekerky, hviezdice...) ..... | 31 |
| Strelné zbrane (luky, kuše...) .....               | 31 |
| Šípy a šípký .....                                 | 31 |
| Odporúčané značky a e-shopy .....                  | 31 |





## Úvodné slovo

LARP je kolaboratívna príbehová hra.

Nie je to verná simulácia, ale ani divadelná hra, kde je všetko predpísané vopred.

Každý, kto sa pridá do našej hry, bude hrať hlavnú postavu svojho príbehu a zároveň vedľajšiu postavu pre všetkých ostatných hráčov.

Hráš pre svoju postavu, ale nezabúdaj, že hráš aj pre ostatných hráčov.

Počas hry vstupuješ do interakcií s ostatnými hráčmi a o výsledku tej-ktorej interakcie častokrát rozhodnú práve tieto pravidlá.

Tieto pravidlá určujú, ako sa máš správať v herných situáciách, aby konečným výsledkom bol čo najlepší spoločný zážitok zúčastnených hráčov. Niektoré pravidlá zabezpečujú bezpečnosť a pohodu, vďaka niektorým môže tvoja postava zažiť a dokázať niečo, čo by pre teba samotného nebolo možné. Niektoré pravidlá ti niečo zakazujú alebo prikazujú, no ich cieľom nie je obmedzovať, ale otvoriť tebe a tvojim spoluhráčom nové možnosti spolupráce.



## Štruktúra pravidiel

- Všeobecné herné pravidlá
- Povolania (špeciálne herné pravidlá)
- Prílohy a implementácie

Všeobecné pravidlá musia ovládať všetci hráči.

Pravidlá pre povolania približujú, ako si vytvoriť a hrať postavu, hlavne (ale nie výhradne), ak má nejaké špeciálne schopnosti.

V prílohách nájdeš nielen obrázky, ale aj podrobnejšie implementácie pravidiel pre špecifické situácie, ťaháky a príklady.





## O našom LARP-e

Každý LARP má svoje špecifiká, ktorým sa odlišuje od ostatných. Niektoré sú drsnejšie a vážnejšie, náš je skôr rozprávkovejší a berie sa menej vážne. Dajú sa v ňom nájsť aj napínavé a strašidelné scény, ale atmosféra je prevažne „pratchettovská“.

Toto sa odráža aj v pravidlách, pretože našim cieľom je, aby bol LARP skôr pohodový a „family friendly“.

Svet a hra má SVOJE zákonitosti, t.j. niektoré veci, ktoré ty ako človek dokážeš, tu nesmieš robiť, ale na druhej strane dostaneš vďaka hre a jej pravidlám možnosť urobiť niečo „nadľudské“. Musíš teda spolupracovať a sem-tam prijať nejaké obmedzenie či inštrukciu, aby si inokedy zažil niečo mimoriadne.

### Pojmy

**Herné územie** (alebo aj „lokačka“) – miesto, kde sa odohráva hra

**Org** – skratka pre organizátora

**Majster** – organizátor, ktorý sa stará o hru

**Majster, tzv. statický** – organizátor, ktorý sa pohybuje na lokačke a hrá postavu. Slúži ako „osoba prvého kontaktu“, na ktorú sa môžeš herne alebo neherne obrátiť.

**Pomocník** – osoby pomáhajúce orgom na infostánku alebo v krčme. Nie je vhodné pýtať sa ich na otázky spojené s príbehom alebo tvojou postavou.

**PP (PePko)** – herci dosadení majstrami. Ide o príbehové postavy, ktoré pomáhajú s posúvaním deja a distribúciou herných informácií.

**Infostánok** – miesto na hranici herného územia, kde vieš nájsť mnohé neherné informácie, majstrov, zdravotníka, straty a nálezy

**HRAmonogram** – harmonogram plánovaných herných aj neherných udalostí dostupný k nahliadnutiu na infostánku.

„**Spravidla**“ – používame, keď hovoríme o stanovenom pravidle, ale priamo na hre môže dôjsť k menším zmenám, či už z dôvodu balansovania hry podľa počtu hráčov, alebo produkčným možnostiam (napríklad je jednoduchšie napísať „spravidla 10 kusov“ ako „8 až 12 kusov podľa koeficientu XY“, prípadne „žltá“ páska môže byť v skutočnosti „jantárová“)





# Základné pravidlá a bezpečnosť

## Bezpečie a pohoda

Fyzický kontakt je na hre obmedzený. Týka sa to hlavne boja, ale napríklad aj pravidiel hrania intimity (viď nižšie). Bezpečnostné pravidlá nám zároveň umožňujú užiť si intenzívnejšie scény s istotou, že ostatní hráči netrpia a takisto si hru užívajú.

### Palec hore/dole

Nenápadným zdvihnutím palca nahor vieš komunikovať, že nech sa práve deje čokoľvek, je to len herné a ty ako hráč si v poriadku. Ak ťa napríklad práve v lese dorazili banditi a ty nehybne ležiš na zemi so zavretými očami, daj si na hrud' ruku so zdvihnutým palcom. Ostatní vďaka tomu zistia, že v bezvedomí je len postava a ty ako hráč si v poriadku.

Rovnaké gesto dokážeš využiť aj na nenápadne opýtanie sa, či je niekto v poriadku. Ak napríklad niekoho vypočúvaš a nie si si istý, či to s krikom nepreháňaš, tak sa spýtavo pozrieš na druhého hráča a dáš palec nahor. Druhý hráč by mal odpovedať palcom nahor alebo nadol.

### Dohodnutie scény

Je úplne v poriadku a až priam žiadané, aby ste si medzi sebou intenzívnejšie scény dohodli. Keď si vopred dohodnete, ako má scéna vyzeráť a kto je s čím okej, viete si neskôr scénu naplno užiť. Na komplikovanejších scénach sa môžeš dohodnúť aj s organizátormi. Vieme ti pomôcť jednak s rekvizitami a prípadnou pyrotechnikou, ale hlavne môžeme skoordinať hráčov a zabezpečiť, aby sa nediali dve veľké veci na jednom mieste súčasne.

Krásnym príkladom bolo vypočúvanie a odsúdenie majiteľa miestneho bordelu. Vďaka tomu, že sa zúčastnení hráči vopred dohodli medzi sebou aj s organizátormi, mohlo byť súčasťou verejného vypočúvacieho procesu aj mučenie v rakve plnej vody a vznikla dramatická scéna, ktorú si užili všetci vrátane odsúdeného.

### Žltá a červená stop

Ide o slovné pokyny, ktorými vieš upozorniť, že sa deje niečo zlé/neprijemné.

„Červená stop“ prerušuje hru. Všetci prestanú hrať a začnú riešiť situáciu. Používa sa napríklad v prípade, že dôjde k zraneniu.

„Žltá stop“ je mäkkší variant a len hovorí ostatným hráčom, že by mali zmeniť štýl hrania na menej intenzívny. V prípade nejasnosti je v poriadku si neherne odkomunikovať, čo by sa malo zmeniť. Môžeš toto heslo využiť napríklad v prípade, že niekto zvádza tvoju postavu a nie je ti to príjemné. Druhému hráčovi tým naznačíš, aby sa začal krotiť.

Zastaviť hru je vždy lepšie, ako riskovať zranenie alebo inú nepohodu. Každý máme svoje jedinečné vnímanie či skúsenosti a čo je pre niekoho zábava, môže iného zraniť. Nebojte sa povedať „STOP“!





### Ruka za hlavou

Naznačuje, že hráč rieši niečo neherné, napríklad ide na záchod. Tvár sa, že ho nevidíš. Môže sa prípadne použiť aj počas hry, ak ti je scéna príliš nepríjemná, ale nechceš hru rušiť žltou stop. Napríklad, keď máš arachnofóbiu a počas rituálu sa zjaví húf pavúkov, je okej zdvihnúť ruku za hlavu a odísť z miesta.



V prípade, že sa dostaneš do sporu s iným hráčom, privolajte si majstra.

Ak by predsa prišlo k zraneniu – k dispozícii máme zdravotníka. Ak môžete, dostavte sa za ním na infostánok, ak by išlo o niečo vážnejšie, okamžite prerušte hru („Červená STOP!“) a zavolajte zdravotníka na miesto.

Na hre je k dispozícii pitná voda aj jedlo – nezabúdaj ani na základné ľudské potreby! Ak by ti čokoľvek chýbalo alebo to nevieš nájsť, neváhaj sa spýtať na infostánku.

### Herná intimita a pierkový tanec

Súčasťou života hrdinov a hrdiniek fantastických príbehov sú aj intímne stretnutia s ich osudovými láskami, náhle vzplanutia vášne, či (u menej romantických typov) chvíle strávené vo verejných domoch.

Aby si na našej hre mohol túto stránku života zapojiť do svojho príbehu bezpečným a pohodlným spôsobom, využívame na zobrazenie mimoriadne intímnych vzťahov tzv. pierkový tanec. Tento mechanizmus ti umožňuje pohybovať sa v blízkosti partnerskej postavy a znázorniť stupeň hranej intimity priložením pierka (pocitovo pripravené postavy ho budú mať so sebou) alebo iného vhodného predmetu k ruke partnera. Takýto dotyk, sprevádzaný primeraným hereckým výkonom (zvodné pohľady, úsmevy a sladké reči budú úplne stačiť), naznačuje prežívanie spoločného intímneho momentu (partnerská postava samozrejme musí spolupracovať, inak k takémuto momentu nedochádza).

Miera intimity prežívanej postavami potom závisí od miesta, ktorého sa pierkom dotýkaš – prechádzanie po dlani je prvým a najnevinnejším typom intímneho správania (je dovolené aj na verejnosti), dotyk na predlaktí je už prejavom veľkej intimity (nechaj si ho pre tmavé kúty, kde je dostatok súkromia) a dotyk na ramene je najvyšším možným prejavom intimity (posteľ na LARP-e nemáme, ale po takomto tanci môžete na ďalšom ročníku počítať s prípadným herným potomkom).

To, ako presne bude pierkový tanec vyzerieť a do akej miery sa bude váš kontakt približovať skutočnej intímnej situácii, závisí od vášho citu a vzájomnej dohody, ale hráči môžu pokojne praktizovať aj len bezkontaktný tanec využívajúci iba dotyk pierka. Takáto





situácia je v rámci hry považovaná za rovnocennú s akýmkoľvek iným (pokojne aj odvážnejšie odohraným) intímny momentom.

## **Dodržiavanie pravidiel**

Pravidlá, prosím, dodržuj, nezneužívaj ich len pre svoj prospech na úkor spoločnej zábavy. LARP sa nedá „vyhrať“, často je výhrou práve to, že zahráš prehru tak, že sa na to nezabudne. Ak máš otázku na výklad pravidiel, radšej sa spýtaj majstra.

## **Tresty**

Majstri ťa môžu na istú dobu za trest poslať von z lokačky (na schladenie hlavy). Pri závažnom či opakovanom porušení pravidiel či upozornení ťa môžu vykázať z hry aj natrvalo.

## Kľúčové pojmy na zopakovanie:

Obmedzenie fyzického kontaktu, znamenia de-eskalácie: náznaky, žltá a červená STOP, zdravie a pohoda!, zdravotník, jesť a piť, majster = rozhodca, fér hra, herná intimita





## Vymedzenie hernej reality

Toto sú základné situácie a označenia, ktoré si ako hráč potrebuješ všímať, aby si na ne vedel zareagovať ako postava.

### Stretnutie s označenou postavou

#### Organizátori so (spravidla) žltou reflexnou páskou

Tvoja postava ich **nevidí** a nevšíma si ich. Ako hráč ich neoslovuj, ak to nie je nevyhnutné. Otázky smeruj primárne na statických majstrov.

#### Nebojové postavy – spravidla oranžová/červená páska

Sú viditeľne označené spravidla oranžovou/červenou reflexnou páskou. Ide o označenie, vďaka ktorému hráči vedia, že **na nebojovú postavu sa neútočí**. Nejde o príbehové zvýhodnenie. Toto označenie používame čisto z bezpečnostných alebo zdravotných dôvodov.

V prípade, ak si pásku iný hráč nevšimne a na takúto postavu zaútočí, zvolaj „Červená stop!“ aby sa zastavila hra a vyhli sme sa nebezpečenstvu.

Nebojová postava nebojuje, ale to neznamená, že je nezraniteľná. **Ak je vyzvaná na boj resp. súboj, musí prijať podmienky súboja** - t.j. herne prijme herné zranenie, prípadne dorazenie. Na tom, ako bude toto zranenie vyzeráť, sa môže v rámci postavy a roleplayu dohodnúť s útočníkom, ale v situácii, keď sa postavy nevedia dohodnúť a protivník má takpovediac „vytiahnutý meč“, hráč nebojovej postavy sa musí zachovať tak, akoby bojoval a prehral.

Označená postava môže súboj odmietnuť **JEDINE** vtedy, ak takúto výnimku dostala výslovne vopred od majstra. Je vhodné, aby odmietnutie druhému hráčovi aj zaujímavo popísala, aby bolo jasné, že nejde o zneužívanie pravidiel.

// poznámka dizajnérov:

*Našou prioritou je bezpečnosť a zábava všetkých hráčov. Nebojové postavy sa na hre pohybujú spravidla tak, aby sa do boja nezaplietli. Preto nie je dobrý nápad, aby sa nebojová postava neohrozene prechádzala pomedzi bojujúcich hráčov, to by predsa ani z pohľadu spoločného príbehu nedávalo veľký zmysel. Samozrejme, keďže boje a súboje – a ich ďalšie následky (návšteva liečiteľa alebo Pekla a podobne) – sú súčasťou hry ako takej, hráči nebojových postáv o tieto zážitky nie sú ochudobnení, toto pravidlo ich len vylučuje z fyzického boja. Užitočnou radou je, aby si si pripravil aj pár nápadne nenápadných trikov, ako v rámci hrania postavy protivníkovi pripomenúť, že si nebojová postava. Samotný boj však môže byť aj pekná divadelná scénka, ktorú si viete v rámci roleplayu naznačiť pri stretnutí medzi sebou. Prípravu vám uľahčí aj to, že výsledok scény je vopred známy.*





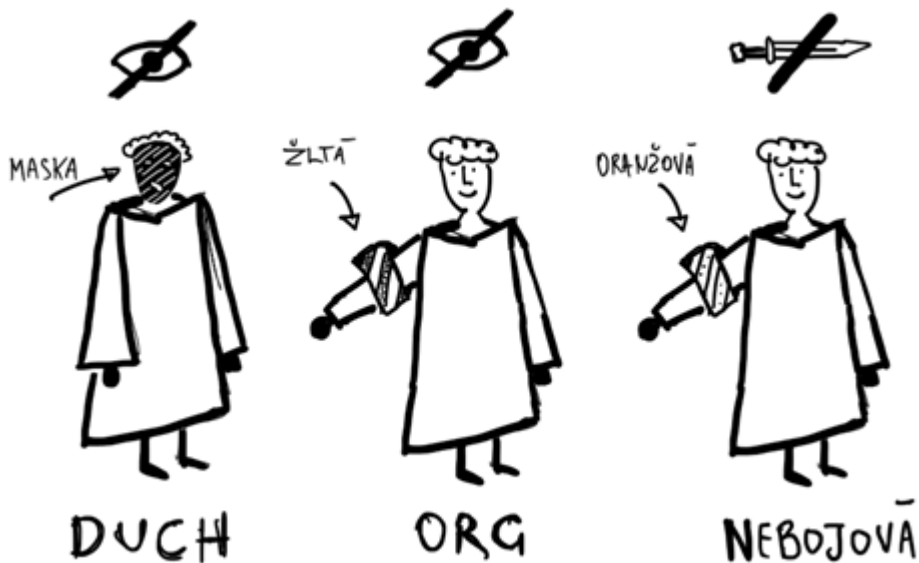
### Duchovia – hráči s bielou maskou ducha

Ducha spravidla nevidíš (ak nemáš špeciálnu vlastnosť). Duchovia však môžu pohybovať s predmetmi, čo je určite dôvod na znepokojenie! Rozprávať sa s nimi nemôžeš, pokiaľ ťa sami neoslovia.

### Deti

Súčasne s hlavným dejom prebieha aj detská hra. Deti s rodičmi nie sú nijak špeciálne označení, nakoľko veríme, že drobné osobky so sprievodom sú jasne odlíšiteľné. Hráči s nimi nie sú povinní komunikovať, ale ak sa im postaráš o skrášlenie zážitku, budeme vďační.

V prípade, že by ťa deti pripravili o dôležitý príbehový predmet alebo by ti iným spôsobom prekazili príbeh v rámci dospeláckej hry, kontaktuj orga detskej hry. Predstavíme ti ho pri úvodnom príhovore a postará sa, aby sa situácia vyriešila.





## Herné miesta

### Herné územie a.k.a. Lokačka

Hra a všetky udalosti dôležité pre hru sa dejú na hernom území. Udalosti, ktoré sa počas hry stanú mimo herného územia, platia iba v prípade, že to potvrdí majster.

Prosíme ťa, aby si počas hry opúšťal herné územie čo najmenej. Tým, že často alebo na dlhú dobu opúšťaš herné územie, rušíš plynulosť priebehu hry a sťažuješ hru iným hráčom. Ak odchádzaš na dlhšie ako na „moment“, zastav sa na infostánku a povedz, že budeš dlhšie mimo hry – aby sme vedeli, že ťa XY času nezastihneme.

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



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 skryť sa 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.*



### Nebojové miesta

Ide o miesta na lokačke, ktoré nie sú vhodné na boj a bojovať sa v nich nesmie.

Ide o krčmu, strážnu vežu, stany, strmé brehy a skaly okolo dediny a iné očividne nebezpečné miesta či krehké miesta.

Na týchto miestach sa nebojuje. Ak tu stretneš bojachtivú postavu, tak sa môžete vyzvať na súboj a dohodnúť sa, že sa presuniete na bezpečnejšie miesto a rozdáte si to tam. Po presune na dohodnuté miesto si buď „skrižíte meče/luky/lyžice“, alebo začiatok súboja odštartuje naháňačka. Je úplne v poriadku, ak zmeníš názor a namiesto boja sa vzdáš.





### Kruhy

Na lokačke môžeš nájsť aj kruhy s rôznymi vlastnosťami. Pravidlom je, že sú jasne viditeľné a musíš si prečítať papierik s pravidlami, ako sa v nich správaš.

Efekt kruhu trvá, až kým ho niekto kvalifikovane nezlomí (za prítomnosti majstra). Zlomiť ho vedia jedine profesionáli (podľa povahy – mágovia, kňazi). Dotknúť sa kruhu bárs aj palicou znamená, ako by si bol vnútri.



### Svätyňa

Špeciálna forma magického kruhu. Charakteristická je dvoma kruhmi so spoločným stredom, kde menší kruh vnútri predstavuje zónu smrti pre každého, kto nie je duchovným daného náboženstva, a vonkajší kruh zónu bezpečia pred pekelníkmi.

### Herný čas

Každú hodinu bude odbíjať zvon. Údery zvonu sú dôležité nielen pre meranie času, ale aj pre pôsobenie resp. trvanie mágie.

Hlavná hra trvá spravidla od 9.00 do 22.00.

**Hodiny hojnosti** – spravidla každé ráno a večer bude hodina hojnosti, kedy sa na hre objavujú nové zdroje (karavány dorazia doplniť zásoby surovín a bohatstva). **Ich čas nájdeš na takzvanom HRAMonograme pri infostánku.**





**Majsterská pauza** – majstri v pravidelných intervaloch opúšťajú hernú zónu, aby sa poradili a najedli. **Ich čas nájdeš na HRAMonograme pri infostánku.** Majstri počas pauzy nie sú k dispozícii na konzultácie ani na dohľad nad rituálmi. Prosíme ťa, aby si so svojimi otázkami a plánovanými scénami počkal na čas mimo majsterskej pauzy – nedopusť, aby tvoj obľúbený majster zahynul od hladu!

**Súmrak** – keď sa začne stmievať a zhorší sa viditeľnosť, tak sa celá lokačka stáva nebojovou zónou (ale stále si vieš dohodnúť súboj).

**Noc** – po vyhlásení noci o 22.00 platí v hernej zóne roleplay na báze dobrovoľnosti a majstri nie sú až do rána k dispozícii. Nemal by si robiť nič, čím zneužiješ, že iní hráči nemajú možnosť reagovať (napríklad kraď veci hráčov, ktorí odišli z hernej zóny). Môžeš ale samozrejme pokračovať vo vyjednávaniach, sprisahaniach a oslavách... (S tým posledným len do polnoci. Máme povinnosť udržiavať nočný klud a potrebujeme si zachovať dobré vzťahy s miestnymi.)



## Herné predmety a rekvizity

### 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 (ozdoby v Pekle) alebo slúžia pre hru (oznamy o rozhodnutiach dedinskej rady). Tieto predmety spoznáš zväčša vlastným rozumom.

Ďalej ide o herné rekvizity, s ktorými dokážeš manipulovať len po splnení špeciálnej podmienky. Takéto predmety **označíme žltou stužkou**. Pokiaľ nemáš konkrétne informácie, čo s predmetom so žltou stužkou robiť, tak ho postava vidí, ale nevie s ním manipulovať. Takto sú napríklad označené lesné oltáre, v ktorých sú uložené suroviny. Pokiaľ nie si lesný pastier toho konkrétneho oltára, nevieš z neho nič vyberať, vkladať alebo oltár presúvať (to posledné nevie ani pastier).

Pre zjednodušenie ide o predmety, ktoré nie sú uvedené v nižšie spomínaných troch skupinách. Stále platí, že ak si na pochybách, spýtaj sa radšej majstra.





Ak nehráš zloдея, **tvoja postava nesmie vziať nič, čo jej nepatrí!** Pokiaľ chceš čo i len zdvihnúť niečo, čo sa povaluje na ceste pred dedinou, mal by si si čo najskôr zaobstarať služby člena Cechu strát a nálezov!

### **Predmety hráčov**

Ide o predmety, ktoré si na hru doniesli háči a patria k ich postave. Takými sú napríklad časti kostýmu, zbroj alebo zbraň. Tieto predmety – s výnimkou zbrane – nie je možné postave odcudziť

Na hru, prosíme, nenos tieto rekvizity:

- čistá biela maska, ktorá u nás symbolizuje duchov - v prípade potreby ťa ňou vybavíme
- rôzne „vzácné“ kamene, zlaté rudy a pod - aj herné bohatstvo ti zabezpečíme my

### **Herné rekvizity**

Hernými rekvizitami rozumieme predmety, ktoré do hry vkladajú organizátori. Majú rôzny účel a ich vyobrazenie nájdeš v dokumente **Všeobecné pravidlá – obrazová príloha**. Ide o:

- platidlá
- suroviny
- čarovné predmety

### **Mešec na suroviny**

Na začiatku hry od nás dostaneš 1-2 mešce na motúzoch. Slúžia na to, aby si si mal kam ukladať suroviny a zároveň mali zlodeji šancu kradnúť aj bez toho, aby ťa najprv museli vyradiť v nerovnom boji. Tieto mešce totiž musíš nosiť otvorene na opasku alebo iným podobným spôsobom.

Kým v nich máš miesto, tak si do nich ukladaj všetky suroviny a hlinené mince. Ak si taký bohatý, že sa ti do nich už nič nezmestí, môžeš si zvyšné predmety ukladať aj inam.

### **Metaherné rekvizity**

Metahernými rekvizitami sa rozumejú predmety, ktoré niečo symbolicky reprezentujú. Medzi také patria:

- dušičky
- papieriky s kúzлами





### Divadelné predmety

Pod týmto pojmom sa skrývajú predmety, ktoré dotvárajú atmosféru a inak dekorujú miesto. Ide napríklad o skúmavky a krútené sklo pre alchymistu alebo mažiara, kahan a kotlík na varenie liečiva pre liečiteľov.





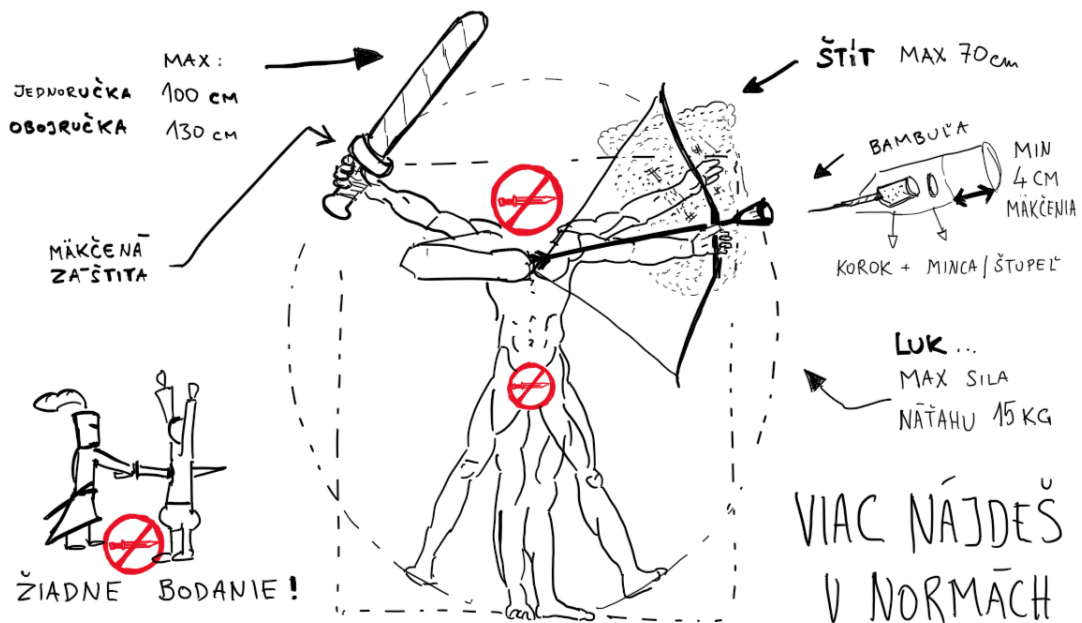
## Fyzické nebezpečenstvá pre postavu

### Dostane sa do boja alebo do súboja

Aj keď LARP Kráľovstvo nie je primárne zameraný na boj, je to jeho neoddeliteľná a pomerne veľká súčasť. S určitosťou vieme, že do nejakého boja sa každý pripletie aspoň raz, ani nevie ako. Preto je vedomosť o jeho fungovaní a následkoch potrebná pre všetkých, nie len bojovníkov.

### Zásahové zóny

Je jednoduchšie vymenovať, do ktorej časti tela zásah neplatí, pretože ide len o hlavu, krk a rozkrok. Na tieto miesta by sa útoky nemali viesť ani naznačovať. Zásah do zásahovej zóny si uznáva obeť a to pod podmienkou, že bol vedený s dostatočným náprahom a razantnosťou. Pozor! Zásahy vedené s prílišnou agresiou nielenže nemusia byť uznané, ale môžu ťa poslať na nejaký čas mimo hru.



### Zákaz bodania

Naša hra zakazuje zásahy bodom. A nielen zásahy, ale aj techniky, ktoré bodanie využívajú či naznačujú. Na hre sa dokonca zbrane určené na bodanie (kopijs, oštepys...) ani nevyskytujú.

### Typy zbraní a zbrojí

**Zbrane na blízko** u nás delíme do piatich kategórii podľa vyžadovaných špecifických noriem na mäččenie. Sú to: mečovitý zbrane, poryskovitý zbrane, zbrane s pohyblivou časťou, vrhacie a strelné.

Ďalším parametrom, ktorý rozdeľuje zbrane na blízko na dve skupiny, je dĺžka zbrane. Najdlhší namerateľný rozmer zbrane, pri ktorej platí zásah pri držaní len v jednej ruke, je





100 cm. Takéto zbrane môže používať úplne každý, ale len jednu. Dve takéto zbrane súčasne vedia používať len bojovníci. Zbrane od 100 cm do maximálnej dĺžky 130 cm môžu takisto používať iba bojovníci a pre uznanie zásahu ich je nutné držať v oboch rukách.

**Vrhacie zbrane** sú obmedzené dĺžkou 30 cm a nutnosťou byť celé len z peny. Sú vhodné pre všetky postavy.

**Strelné zbrane** musia spĺňať maximálnu silu náťahu 15 kg alebo 33 lbs. Môžu ich používať všetci.

Viac o jednotlivých dĺžkach, hrúbke mäčkene a iných bezpečnostných obmedzeniach hovorí príloha na konci tohto dokumentu.

Každá zbraň musí prejsť schválením organizátora a byť označená. Označenie zbraní meníme každý rok a preto je potrebné nechať si zbraň skontrolovať pri každej účasti.

**Brnenia** majú u nás jednoduchšie delenie. Poznáme totiž len stav „má brnenie“ a „nemá brnenie“. Na to, aby mala postava uznané brnenie, musí byť bojovníkom a mať ho vyrobené z povoleného materiálu a vo vyhovujúcom vzhľade (na prvý pohľad identifikovateľné ako brnenie). Odporúčame na vlastnú bezpečnosť mať pod ním aj dostatočnú ochranu. Teda košeľa pod plátovým kyrysom nestačí, vypchávaný kabátec áno.

Uznaná zbroj anuluje prvý zásah do časti tela, ktorú pokrýva. Nasledujúci zásah do brnenia, aj keď inej časti tela, už platí.

Rovnako aj štíty môžu používať len bojovníci. Pri štítoch neplatí obmedzenie na počet zásahov, teda anulujú každý zásah. Nesmú mať ostré hrany a ich najväčší namerateľný rozmer je 70 cm.

## Obmedzenie fyzického kontaktu

K fantasy a súbojom patrí aj boj bez zbrane, ale ten pre bezpečnosť a rozmanitosť hráčov u nás nepovoľujeme. Rovnako sú zakázané zneškodňujúce hmaty a techniky, páky, držania, zaľahnutie a podobne.

### Bitka

Ak si daná situácia vyžaduje napríklad krčmovú bitku, ide vždy o dohodnutú scénu, najlepšie aj ohlásenú členovi organizačného tímu. Údery a kopy sú v týchto prípadoch len fingované.

### Súboj

Mimo bežného boja so zraneniami existujú ešte takzvané súboje, ktoré majú pravidlá navyše. Využívajú sa pri tréningu, rozhodovaní sporu, turnaji a podobne. Na druhu súboja a jeho pravidlách sa dohodnú pred jeho uskutočnením zúčastnení hráči. Príklady takýchto súbojov uvádzame v pravidlách pre povolania v kapitole Bojovník.

### Lahké zranenie

Ak dostaneš zásah schválenou zbraňou do končatiny, spôsobuje ti stav ľahkého zranenia. Znamená to, že danú končatinu nevieš ďalej používať. Lahké zranenie nie je život ohrozujúce, ak je iba jedno. V prípade zasiahnutia nohy to neznamená, že musíš skakať na jednej nohe, stačí, keď budeš silno krívať.





### **Ťažké zranenie**

Tento stav nastáva prijatím dvoch zásahov do končatín alebo jedného do trupu. Spôsobuje, že postava padá k zemi a nevie sa ďalej zúčastňovať boja ani používať svoje špeciálne schopnosti. Zvláda však kričať o pomoc a plaziť sa. Ak nedostaneš správne ošetrovanie liečiteľom do prvého zazvonenia, bohužiaľ umieraš.

### **Strata údu**

V tomto prípade ide o špeciálny prípad ťažkého zranenia, ktorému predchádza scénka práve za týmto účelom. Môže ísť napríklad o amputáciu liečiteľom alebo sťatím strážou ako formu trestu. Uľatý úd sa zamaskuje, akoby nebol, a logicky ho teda nemôžeš používať.

### **Dorazenie**

K dorazeniu postavy môže prísť dvoma spôsobmi. Buď vykoná súper zásah vedený s týmto úmyslom (zabodne do srdca, podreže krk...) a oznámi to, alebo zasiahnutý hráč usúdi, že zásah, ktorý prijal, bol natoľko presný a kritický, že by mu spôsobil smrť.

### **Zásah netradičnou zbraňou**

V priebehu hry sa tiež môže stať, že budeš obeťou netradičnej udalosti, ktorá ťa ohrozuje fyzicky. Medzi také udalosti môže patriť výbuch alchymistickej výbušniny, zásah delom či nahnevaným golemom. Tieto udalosti spôsobujú ťažké zranenia v blízkom a ľahké zranenia v širšom okolí.

## **Bude zranená, chorá alebo pod vplyvom látky**

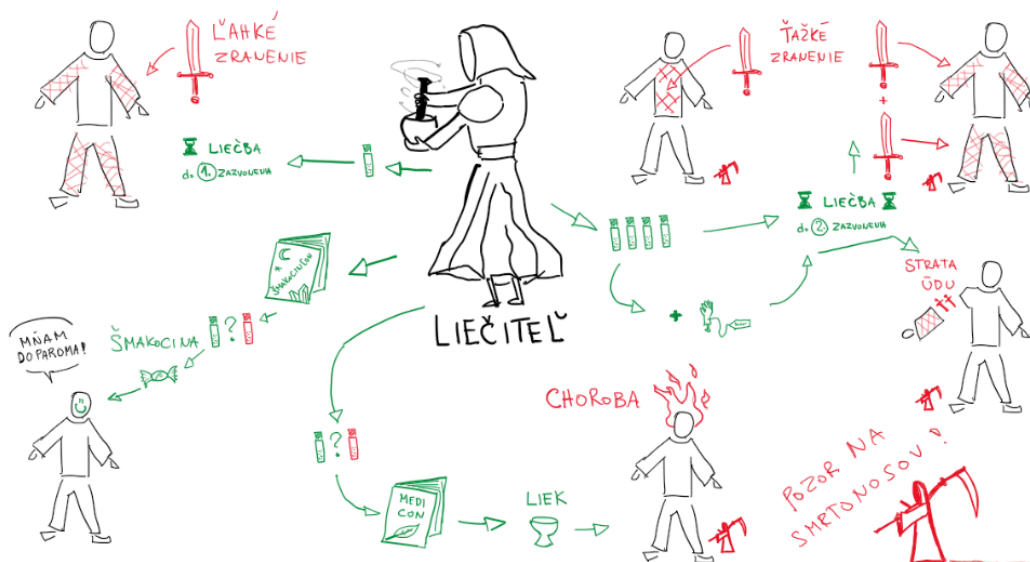
### **Liečenie ľahkých zranení**

Liečenie ľahkých zranení prebieha podaním lieku od liečiteľa a krátkou dobou pokoja. V momente, keď budeš počuť zvonenie hlásiace čas po ukončení ošetrovania, ľahké zranenie mizne. Alebo si vypýtaš silnejší a drahší liek a nemusíš odpočívať.

### **Liečenie ťažkých zranení**

Liečenie ťažkého zranenia prebieha podobne ako pri ľahkom, ale s rozdielom, že si liečiteľ vypýta väčšiu plácu a liečiš sa až dve zvonenia. Existujú potom ďalšie dva varianty lieku. Jeden ti skráti čakanie o zvonenie, druhý ho úplne eliminuje a ty môžeš okamžite pokračovať vo vykonávaní hrdinských činov.





## Choroba

Okrem zranenia vie tvojej postave znepríjemniť život aj choroba. Spôsobov, ako ju chytiť, je veľa. V každom prípade musíš stretnúť niekoho s príznakmi. Väčšina chorôb má jednoduché príznaky, ktoré hráš vždy, keď si spomenieš, že si chorý.

Zbaviť choroby ťa opäť vedia liečiteľia. Je dôležité nehovoriť im názov choroby, ale iba opísať symptómy. Na základe toho ti namiešajú liek. Po jeho požití ti liečiteľ oznámi, akú chorobu liečil. Ak názov sedí, si vyliečený. Ak nie, priťažilo sa ti, máš symptómy navyše, ktorý určí liečiteľ podľa tabuľky, a následne sa musí o to viac posnažiť v liečení.

## Šmakocinky

Niekoľko postáv má prístup aj k takzvaným šmakocinkám. Ide o sladkosti, ktorých konzumácia prináša dočasné vedľajšie účinky. O tom, ktorá robí čo, ťa bude informovať pribalený papierik. Hrať ich efekt a prípadnú závislosť je čisto dobrovoľné a na tvojom rozhodnutí, či ti prídu zábavné alebo zaujímavé.

## Vyradenie

Postava sa v rozličných štádiách hry môže ocitnúť zakliata spánkom, omráčená alebo usmrtená. Na rozlíšenie pre liečiteľa, či sa má ešte snažiť, alebo volať hrobára, existuje znamenie medzi hráčmi. Liečiteľ chytí vyradenú postavu za zápästie. Ak je vyradený ešte medzi živými, odpovie rovnako chytením zápästia liečiteľa. Ak ide o dorazenú postavu, tak nespraví nič.





## Smrť postavy a nebezpečenstvá duše

### Čo znamená „byť po smrti“

Zomrieť sa dá troma spôsobmi. Dorazením, samoobetovaním a odnesením smrtonosom. Ak sa v okolí nachádzajú iní hráči, odporúčame chvíľu ostať na mieste a hrať mŕtvolu. Možno ti niekto pomôže do života bez toho, aby si musel cestovať do Pekla. Ak si však opustený a nie je šanca, že by ťa niekto objavil, pokojne sa zdvihni a do Pekla odkráčaj hneď.

V Pekle tvoja postava nekončí. Vstupom doň začína pekelný súd. V lepšom prípade hneď, v horšom si musíš počať v rade ďalších duší. Ešte než si naň predvolaný, je potrebné slúžiacemu pekelníkovi ohlásiť svoje meno a spôsob úmrtia.

Po predvolaní pred Smrť alebo povereného pekelného sudcu je postava obvinená z toho, že umrela a ako umrela. V tomto momente máš na výber z dvoch ciest: priznať vinu alebo ju odmietnuť.

Priznanie sa k vine je zvyčajne rýchlejší variant ako opustiť Peklo a vrátiť sa do života. Smrť postave odklepne rozsudok zaplatiť pokutu. Existujú 4 druhy pokút. Postava podľa výberu pokuty buď zaplatí cenu v dušičkách, alebo ak nemá dosť, vyberie si nútené pekelné práce. Po zaplatení odchádza. Akolyti heretika alebo apoštola majú možnosť zaplatiť priepustkou, ak im ju ich duchovný predplatil.

V prípade, že sa cítiš nevinne, musíš sa obhájiť voči pekelnému žalobcovi. Dostaneš preto priestor na zháňanie advokáta, dôkazov, svedkov a prípadne aj poroty ako duch. Ak sa ti podarí vyhrať súd, odchádzaš z Pekla živý a zdravý a ešte aj s odmenou v podobe dušičiek navyše ako odškodné za krivé obvinenie.

Ak sa ti nepodarí súd presvedčiť, musíš aj tak zaplatiť pokutu alebo si odpykať trest prácou.

### Dušičky

Ide o platidlo, ktoré potrebuješ na vyplatenie sa z Pekla späť do života. Cenník a podmienky vlastní Smrť. Ak by si nemal dosť dušičiek na návrat, vieš si od Smrti vypýtať takzvaný pekelný trest, za ktorý ti Smrť odpustí časť potrebných dušičiek.

Dušičky získavaš od svojho kňaza. Rozdáva ich za účasť na omši, na svadbe, pohrebe, svätej púti, za obety božstvu, za spoveď a iné zbožné skutky. Platí, že čím je postava zbožnejšia, tým viac má dušičiek a v prípade potreby sa vie ľahšie vykúpiť z Pekla.

### Pamflety

Pamflety dostávajú akolyti heretikov a apoštolov. Slúžia ako preukaz príslušnosti vo svete aj v Pekle. Ak hráš akolytu, v Pekle nájdeš rovnaký pamflet so štipcami, ktoré môžeš použiť na výstup z Pekla bez platenia dušičiek Smrti. Ak na pamflete žiadne štipce nie sú, musíš si svoju priepustku odpracovať ako každý iný.





### Čo znamená „byť nezvratne po smrti“

Existujú dva spôsoby, ako môže nastať táto situácia. Jednou je твоjim rozhodnutím ukončiť cestu svojej postavy počas pekelného súdu. Druhou možnosťou je, že ti niekto zriadi hrob s menom, čo ti zabráni vrátiť sa naspäť z Pekla. Ak sa však podarí meno vymazať ešte pred prekročením pekelnej brány, tak si zachránený.





# Nadprirodzené trampoty a radosti postavy

## Začarovanie

Na hre sa môžeš stretnúť s rôznymi typmi mágie, ktoré majú spravidla spoločné toto: účinkuje len na tvoju myseľ. Nemusíš sa teda obávať, že niekto do dediny hodí ohnivú guľu. Mágia ťa, napríklad, donúti nehybne stáť na mieste alebo ti znemožní povedať čokoľvek pravdivé. Tieto kúzla spravidla fungujú do najbližšieho zvonenia. Zároveň sa môžeš pokúsiť nájsť čarodejníka, ktorý ťa vie zbaviť zarieknutia aj skorej, prípadne ti vie vytvoriť ochranné kúzlo.

### Aký efekt môže mať kúzlo?

Vie účinkovať len na myseľ. Nemôže ti prikázať zabiť svoju alebo inú postavu.

### Ako sa dozviem účinok kúzla?

- **Slovné zariekanie:** Ak na teba niekto ukáže a začne recitovať verše, spravidla ide o zariekavača. Musíš okamžite prerušiť svoju činnosť a venovať mu plnú pozornosť, ako keby si bol v tranze. Účinok kúzla sa dozvieš priamo z veršov. Ak máš v ten moment na sebe ochranu proti kúzlam, daj to zariekavačovi jasne najavo, napríklad tým, že sa mu vysmeješ do tváre a prezradíš mu, že si bol naňho pripravený.
- **Alchymistické lektvary a predmety:** Účinkujú požitím alebo dotykom. Účinok kúzla sa dozvieš cez papierik. Oblečenie pred dotykom nechráni.

## Runová mágia

Tento druh mágie ma najväčší dosah. Informáciu, že si sa stal jej cieľom, sa dozvieš od ducha, ktorý ti príde povedať, čo sa ti stalo. Taktiež sa môže stať, že do kruhu vstúpiš dobrovoľne a vtedy ti k zisteniu efektu poslúži papierik v jeho strede.

## Zázraky a rituály

Nie všetko sa dá riešiť bežným spôsobom či jednoduchou mágiou. Vtedy prídu na rad rituály a zázraky, ktorými vieš dosiahnuť v podstate hocičo, čo sa dá nejakým spôsobom znázorniť na hre, či už ide rozprávanie sa s bôžikmi lesa alebo zničenie hlavy bezhlavého rytiera.

Pre rituály vždy platí:

1. Musí byť prítomný majster, ktorý vyhodnotí účinnosť a zároveň zabezpečí prejav (ne)úspešného rituálu. Odporúčame sa poradiť s majstrom aj vopred, či sú prípravy dostatočné a či sa žiadaný efekt dá docieľiť.
2. Musí byť prítomný magicky nadaná alebo duchovná postava. Tieto postavy zároveň majú aj bližšie informácie, ako rituál funguje.
3. Keď si súčasťou rituálu, potrebuješ sa aktívne zapojiť. To znamená, že nestačí stáť v kruhu, ale ideálne sa treba zapojiť do spoločného spevu, tanca, etc.





Ak potrebuješ jednoduchší zásah od bohov, ako je napríklad vstup do Pekla alebo poslanie listu Pramatke, oslov svojho duchovného. Má repertoár zázrakov, čo sú vlastne pred-schválené jednoduchšie rituály, ktoré ti to umožnia.

## Čarovné predmety

Mimo alchymistických predmetov môžeš na hre nájsť aj magické predmety, ktorých účinok je permanentný. Sú veľmi vzácne (2-3 na celej hre) a účinkujú len vtedy, ak o ich efekte vieš od organizátorov. Platí to pre pozitívne efekty aj pre účinok prekliatych predmetov.

Ak si myslíš, že si taký predmet našiel, choď za majstrom a on ti povie, čo robí alebo čo máš urobiť na to, aby si to zistil.

Pozor, tieto predmety majú svoju vlastnú vôľu byť súčasťou príbehu. Preto dlho skryté či zakopané nevydržia. Niekedy ich nepomáha ani nechať odniesť poštárom do iného mesta.





## Bohatstvo, moc a rôzne služby

Každý správny dobrodruh a správna dobrodružka aspoň trochu túži po bohatstve a moci, ktorú je možné získať využitím rôznych prostriedkov. Na hre sa ti určite zide aspoň zopár peňazí na zaplatenie žoldnierov či felčiarov, alebo nejaký ten cenný papier, ktorý ti otvorí tie správne dvere.

Tvoje hmotné bohatstvo budú na hre tvoriť prevažne mince, rôzne typy magických surovín či špeciálne herné predmety. Musíš pritom brať do úvahy, že ako bežná postava môžeš byť o tieto predmety okradnutý zlodejom (pozor, kto sám nie je zlodejom, nesmie krahnúť predmety iných postáv!), takže sa ti môže hodiť ozbrojený sprievod, dobrá tajná skrýša alebo služba banky.

Ak by sa však zlodejom podarilo ťa o niečo obráť, nemusíš sa báť. Ukradnuté veci je možné vyhľadať u šmelinára, ktorý spravuje truhlicu Cechu strát a nálezov. Určite ti predmet rád vráti, za drobný poplatok.

### Ako si zarobím?

Zarobiť peniaze sa dá najľahšie ponúkaním služieb – žoldnieri ponúkajú ochranu, zlodejov je možné najat', aby niečo ukradli, od bojovníka môže iná postava chcieť, aby niekoho premohol, felčiari si účtujú poplatky za liečenie, atď. Niektoré postavy navyše prichádzajú do hry s tým, že disponujú určitým bohatstvom (v prípade záujmu konzultuj so svojim majstrom), prípadne patria do niektorého z významných a zámožných rodov, takže môžu so žiadosťou o finančnú podporu osloviť svojich príbuzných. Okrem toho je možné namočiť sa do miestneho podsvetia, kde sa cez dobré kontakty dá občas získať slušne zaplatená práca, či stať sa hľadačom pokladov a niečo cenné v okolí Vlčích skál vypátrať. Poctivejšia možnosť je nechať sa zamestnať miestnou Vlčou strážou alebo pridať sa k Cechu dobrodruhov. Možností je teda mnoho, ale kto chce zarobiť peniaze, mal by ísť svojmu šťastiu v ústrety a aktívne vyhľadávať práce, pri ktorých je šanca na zárobok čo najvyššia.

### Na čo bohatstvo miniem?

Ak už si raz peniaze zarobil, môžeš ich minúť na množstvo vecí – najčastejšie na felčiarov a žoldnierov. V ponuke za poplatok je možné tiež poslať poštu, pričom adresáti môžu byť nie len iné postavy priamo prítomné na hre, ale aj iné osoby v celom Kráľovstve, či dokonca bohovia alebo osoby nachádzajúce sa v Pekle (pred zaslaním takejto špeciálnej pošty skonzultuj detaily so svojim kňazom). Okrem základných služieb je, samozrejme, možné peniaze minúť na najatie iných postáv na úlohy od výmyslu sveta, nákup majetkov, podporu umenia alebo svojej cirkvi či miestnych politikov. Môžeš ich ale využiť aj na podplácanie nepohodlných strážnikov alebo jednoducho prehrať všetok majetok v hazardе.





### **Ako získam bohatstvo nečestným spôsobom?**

Existuje mnoho spôsobov, ako sa nekalou cestou zmocniť nejakého majetku a fantázií sa medze nekladú. No ak chceš niekoho priamo okradnúť, potrebuješ buď sám byť zlodejom, alebo sa skontaktovať s niekým zo zlodejov. Hráči s touto schopnosťou totiž ako jediní môžu reálne okrádať iné postavy, takže takéto kontakty sa v rôznych situáciách môžu hodiť.

### **Čo ak ma okradnú?**

Postava hráča môže byť okradnutá o herné predmety len postavou s povolaním zlodeja. To platí pre predmety, čo máš pri sebe, niekde ich máš odložené alebo si ich stratil. Ak ide o predmety, ktoré si si doniesol ty, mal by si ich hľadať v zlodejskej truhlici u šmelinára. Zlodeji sú totiž povinní ich šmelinárovi doniesť na výkup.

O okradnutí hovoríme, keď sa tak stane bez zabitia okrádanej postavy. Pre okradnutie mŕtvoly používame výraz obračka. V tomto prípade zlodejovi ponúkneš všetky svoje predmety bez toho, aby ťa musel naozaj prehľadávať a obracať ti vrecká.

Aby si sa nestal obeťou obračky často, do hry pridávame predmety, ktoré sú na kradnutie určené. Sú to kľúče k zámkom, kryptozlato, mešce na hlinené mince a iné malé herné predmety. Prosíme ťa, aby si ich viditeľne nosil, ale samozrejme si na ne dávaj pozor. A ak uvidíš niekoho okrádať inú postavu, udaj ho! Možno ťa Vlčia bezpečnosť aj odmení.

### **Ako ochránim svoje bohatstvo?**

Pre hlinené mince je tu jednoduché riešenie. Odlož si ich do banky na účet. Pre iné predmety je to už ťažšie. Môžeš ich stále nosiť so sebou, ale celkom pomôže, ak si členom cechu alebo skupiny vlastniacej nehnuteľnosť (domec, stan). Do nej si totiž môžeš veci odložiť a zamknúť pomocou zámku. K zámku patrí kľúč, ktorý sa nosí za opaskom. Reprezentáciou zámku s kľúčom je číselný visiaci zámok s fialovou stuhou a zvitok s číselným kódom previazaný fialovou stuhou.

### **Ako byť súčasťou mocenského boja?**

Súčasťou mocenského boja ako zástupca skupiny v dedinskej rade môže byť ktokoľvek, kto má dostatok nasledovníkov. Preto je dôležitý každý žetón lojality. Postava, ktorá získa tvoju lojalitu, ťa potom zastupuje pri dôležitých rozhodnutiach, uplatňovaní zákonov, vybavovaní výhod a výsad či rozložení rozpočtu. V praxi to môže napríklad znamenať liečenie zadarmo pre tvoju frakciu, lacnejšie služby u VŠMU alebo privreté očka u stráže.

Svoju lojalitu môžeš počas hry meniť, ak ti budú snahy iného radného sympatickejšie, alebo ti ten tvoj prestane načúvať. Jednoducho požiadaj toho svojho o vrátenie žetónu, ktorý potom dáš novému favoritovi a zmeníš si zápis v preukaze.





### Ako byť mocnejší?

Jednou z možností je naučiť sa novým schopnostiam. Teda takzvaný „multiclass“. Takto je možné naučiť sa hociktoré iné povolanie s obmedzením na jeden poddruh. Teda bojovník sa môže naučiť schopnosti zlodeja, kňaza, alebo zarietavača. Runový mág sa ale schopnostiam alchymistu nedoučí, nakoľko ide o poddruh rovnakého povolania. Potrebuješ si nájsť mentora, obetovať učeniu čas a nejaké financie na cvičenie a pokusy. Po dvoch dňoch ťa bude čakať ceremoniál prijatia do povolania. Neboj sa, učeniu nebudeš musieť venovať všetok čas dvoch dní. Budúci mentori, ktorí sú ochotní učiť ďalších hráčov svoje povolanie, nájdú podrobnejšie info v cechu, u majstra alebo na infostánku.

### Ako poslať poštu?

Pošta je veľmi obľúbený nástroj každého, kto má konexie alebo sa chce posťažovať na vysoké funkcie ešte vyšším funkciám, napríklad na šľachticu kráľovi alebo na kňaza jeho bohovi. Podľa toho sa potom rozlišuje znenie aj platba. Pobočka pošty sa nachádza v čajovni. Pošta je zároveň časťou informačného cechu, kde sa dá obchodovať s informáciami. Nebojte sa, poštári zapečatené listy nečítajú.

- **Pošta bohom** sa píše ako modlitba a pri podávaní kňazovi sa platí dušičkou.
- **Pošta svetským osobám** sa píše zvyčajne formálne a odovzdáva sa poštárovi. Samozrejme, že sa dá napísať aj rodine, kamarátovi, láske či šifrovaná pošta gangu. Spýtaj sa svojho miestneho poštára na rôzne možnosti, kam dokáže poštu doručiť.

## Banka

Svoje veľké aj malé majetky si vieš uložiť do banky.

**Veľký majetok** sa ráta v zlatých minciach. S takýmto majetkom sa nedá priamo nakladať, teda vyberať mince, ale je možné ho prevádzať na iné osoby. Výhodou vlastníctva veľkého majetku je pravidelné vyplácanie výnosov z neho u bankára a že sa nestráca časom.

**Malým majetkom** nazývame vlastne účet s tebou vloženými mincami. Aj keď je vklad spoplatnený, výber je zadarmo. Takto uložené peniaze sú chránené pred zlodejmi, nie však pred časom a medziherne sa strácajú.

**Nehnutelnosti** sú reprezentované veľkými cennými papiermi. Ich zápis je potrebné do roka a do dňa obnovovať, inak sa môže stať, že pôjdu na licitáciu a nájde sa pre nich nový majiteľ. Pôvodnému bude zapísaný výnos z aukcie po odčítaní administratívnych poplatkov. V lepšom prípade dôjde len k dočasnému prenajatiu.

**Schránková banka** na infostánku slúži len na odkladanie svojho majetku na horšie časy ďalšieho roka. To, čo tu vložíš, už nemôžeš vybrať. Všetky takto vložené peniaze sa ti však pripíšu do banky k veľkému majetku. Je to spôsob, ako postupne nazbierať svoju prvú zlatú mincu. Okrem toho si sem vieš uložiť aj maximálne desať surovín či výrobkov. Do bezpečnostnej schránky si vieš uložiť aj magický artefakt, no banka pre vlastnú vôľu takýchto predmetov negarantuje, že sa aj o rok zjavia práve v tvojom vlastníctve.





## Rady k hraníu

### Dostal si NÁVRH od majstra

Ak tvoja postava stretne postavu organizátora a tá jej niečo **v rámci roleplayu** prikáže, ide o návrh. Je teda na tebe, či sa ním budeš riadiť alebo ho ignorovať. Postava organizátora ti môže chcieť pomôcť, alebo ťa aj dostať do konfliktu. Postava postave môže pokojne aj klamať.

Iné to je, ak je organizátor označený páskou. V takomto prípade organizátor určite nezavádza. A ak nedostaneš príkaz súvisiaci s pravidlami, ide opäť o návrh. Zvyčajne sa to týka inštruovania, že sa niekde niečo deje a mal by si tam byť, ak to nechceš zmeškať. Môžeš očakávať nami koordinovanú scénu, ktorá prináša posun v deji. Tieto scény si pre časové obmedzenie a dramaturgii vyžadujú istú úroveň koordinácie. Neprikazujeme, kto kde má čo robiť, len oznamujeme uvádzanie nových dôležitých informácií do hry. Ak si ale pekelník, ktorému utekajú duše, nejaký súd šľachtica za vlastizradu ťa asi zaujímať vôbec nebude.

### Príkazy

Tu zhrieme všetky udalosti vyplývajúce z pravidiel, kedy oznam organizátora alebo iného hráča musíš akceptovať a správať sa podľa inštrukcií. Sú to:

- choroba
- zranenie
- kúzlo
- prekliaty predmet
- oberačka
- smrť postavy
- pobyt v Pekle
- pekelné tresty
- vyznačené kruhy na zemi

### Pravdivé a nepravdivé informácie a príbehy

Informácie sú základom riešenia hádaniek, hlavolamov a larpových úloh. A rovnako ako v reálnom svete si treba **herné** informácie overovať. Ak ťa niekto navedie na púť opačným smerom, aby sa k svätému grálu dostal sám, je to bežné a v poriadku. Rozlíšenie a overenie je na tebe a tvojej postave.

Rozdiel je však v podávaní nepravdivých pravidlových informácií. To samo o sebe je totiž porušením pravidiel a situáciu musí vyhodnotiť organizátor.

Príklad:

*Ak ti bude alchymista tvrdiť, že dokáže vytvoriť jed tak silný, že osoba zomrie po požití jedinej kvapky, je to herná lož. Jedy u nás totiž fungujú ako kúzla.*

*Nezabíjajú, ale ovplyvňujú myseľ postavy. Ak však bude alchymista tvrdiť, že taký jed ti dal do pitia a ty si práve zomrel, ide o pravidlovú lož.*





Príklad 2:

*Pristúpi k tebe zlodej a oznámi ti, že sa stávaš jeho obeťou. Zároveň ťa poprosí o všetky cennosti, ak ti je život milý. Keď mu ich odovzdáš, je to v poriadku. Keď nie, aj to je v poriadku. Iné by to bolo, ak by hráč trval na tom, že mu musíš všetko odovzdať, lebo on je zlodej a tak funguje kradnutie. To je totiž aplikovateľné len vtedy, ak je tvoja postava mŕtva. A teda v tomto prípade by šlo o nepravdivé interpretovanie pravidiel.*

## Nemáš čo robiť?

Toto je situácia, ktorá sa stane aj ostrieľaným hráčom. Existuje niekoľko riešení, ako tento nežiaduci stav zahnať.

- **Kontaktuj PP s úlohami.** Na hre je vždy niekoľko výrazných charaktarov, ktoré majú k dispozícii extra informácie na navádzanie hráčov na riešenie nejakej časti príbehu. Nedisponujú priamo výsledkami, ale vedia ťa nasmerovať.
- **Pripomeň si príbeh ročníka.** Ak si niekde nestihol byť, zastaviť sa pri niekom inom v krčme a opýtať sa na posledné udalosti môže nielen priniesť novú známosť, ale aj posunúť ťa v deji alebo ťa zapojiť do linky, o ktorej si netušil.
- **Opýtaj sa majstra na hre.** Je to najjednoduchšia možnosť. Stačí mu povedať, do akého typu činnosti by si sa chcel zapojiť.

**Máš čo robiť, ale nevieš ako? Opýtaj sa majstra na hre.** Na majstra sa môžeš obrátiť, aj ak si sa zasekol a nevieš ako ďalej. Ak ti s tým nepomôže majster, ktorého si oslovil, vie ti privolať pomoc, prípadne ťa nasmerovať k inej osobe.





## Príloha: Zbrane a zbroje

### Brnenia

Brnenie môže byť vytlačené aj na 3D tlačiarňi, napríklad krúžková zbroj je výborný kandidát. V tomto prípade sú povolené materiály PETG a TPU s tvrdosťou 95A.

Uisti sa, že brnenie nemá žiadne ostré výstupky alebo hrany. Tieto budú kontrolované pred hrou samotnou.

Ak máš zbroj z iného materiálu, alebo si nie si istý materiálom, napíš nám mail na [kralovstvo@event-horizon.sk](mailto:kralovstvo@event-horizon.sk)

### Povolené materiály pre brnenia

- tradičná oceľ, hrúbka 1 mm až 1,5 mm
- bronz/mosadz
- hliník
- polyuretán, napríklad brnenia od [Wyrmswick](#) sú z gumy, ale vyzerajú ako z kovu
- tvrdená koža, aspoň 3 mm hrubá, prípadne koženka
- látka/vlna
- plast

### Štíty

Základ štítu by mal tvoriť tvrdší, ale nie ťažký materiál (váhu neobmedzujeme, ale nezabúdaj, že štít budeš nosiť stále pri sebe). Preglejka, spájané dosky či pevná pena môžu byť super kandidátom na jadro štítu. Pri tvrdších materiáloch, ako napríklad spomínané spájané dosky či preglejky, musia byť hrany štítu odmäkčené, a to minimálne 15 mm od hrany štítu. Toto opatrenie vzniklo najmä kvôli tomu, aby sa spoluhráčom pri boji neničili zbrane.

### Veľkosť štítu

Dva najviac vzdialené vrcholy štítu nesmú presahovať vzdialenosť väčšiu ako 70 cm.

## Zbrane

### Jadro

- plný sklolaminát
- drevo (ideálne jaseň alebo buk, nie je to však limitované – ak sa z tvojho typu dreva vyrába bejzbalová pálka, tak je ten typ dreva v poriadku.
- PVC trubky
- pena

### Veľkosť

Dva najvzdialenejšie body nesmú presahovať 100 cm pri jednoručných zbraniach, 130 cm pri obojručných zbraniach a 30 cm pri vrhacích zbraniach.





### **Sečné zbrane (meče, šable, tesáky...)**

Sečné zbrane by mali mať väčšiu mieru ťažiska pri rukoväti, ale nie je to podmienka. Mäkčenie pri sečných zbraniach je 15 mm od hrany zbrane.

### **Drvivé zbrane (sekery, kyjaky, budzogáne...)**

Pri drvivých zbraniach sa vyžaduje mäkčenie aspoň 5 mm na rukoväti/krku zbrane a minimálne 5 cm na útočnej hlave zbrane. Pri drvivých zbraniach sú nárazy často silnejšie, preto sa snažíme vyvarovať zraneniam, ktoré by mohli nastať tým, že náraz prejde až na rukoväť, ktorá je väčšinou potom tvrdšia ako hlava.

### **Reťazové zbrane (remdiky, cepy, nunčaky...)**

Pri reťazových zbraniach nesmie dĺžka reťaze presahovať viac ako 20 cm a materiál reťaze musí byť buď plast, tvrdená pena, prípadne lano s hrúbkou minimálne 10 mm. Hlavy reťazových zbraní musia byť celomäkčené, ideálne molitanom alebo penou s minimálnym rozmerom 10 cm.

### **Vrhacie zbrane (nože, sekerky, hviezdice...)**

Vyžadujeme, aby boli explicitne bez jadra. Ideálny materiál je polyuretánová integrálna pena alebo mikroporézna guma, ktorá je dostatočne ťažká na stabilný let, ale zároveň pružná a bezpečná pri náraze.

### **Strelné zbrane (luky, kuše...)**

Luky môžu mať maximálny náťah **15 kg** alebo **33 lbs**.

## **Šípy a šípky**

Domáca výroba je povolená, ak spĺňa nasledovné parametre:

- **tyčka:** ideálne drevo alebo plný sklolaminát, vpredu tupý
- **bambuľa (hrotové mäkčenie):** aspoň 4 cm hrubé a jadro musí tvoriť predmet, ktorý by zabránil bodnutiu tyčky, ako napr. štupeľ z fľaše, korkový štupeľ s mincou
- **letky a končíky:** musia byť z peria, kože alebo plastu.
- **iDV šípy:** sú povolené bez kontroly

## **Odporúčané značky a e-shopy**

Aby si sa vyhol problémom a zamietnutiu zbraní pri kontrole na začiatku larpu, zbrane a zbroje od firiem uvedených nižšie sú na tzv. whiteliste, teda majú väčšiu pravdepodobnosť, že budú schválené:

- [Epic Armoury](#) - zbrane, rada Hybrid a Stronghold
- [Calimacil](#) - zbrane
- [Wyvern Crafts](#) - zbrane
- [Freyhand](#) - zbrane
- [Mytholon](#) - zbroj
- [Andracor](#) - zbroj
- [Battle Merchant](#) - zbroj

