

Obecná pravidla

Toto jsou obecná a základní pravidla LARPU Erinor. Prosím pečlivě si je prostudujte a zapamatujte. Budou vás provázet přípravou postavy, hrou i přenosem postavy do dalšího dílu. Dbejte hlavně, ať si pamatujete dobře obsah odstavce „Základ hry“. Případné nejasnosti v pravidlech řešte prosím co nejdříve s organizátory.

Základy hry

Pro Erinor je základním pravidlem slušné chování. Prosíme, chovejte se k sobě slušně, nevyvolávejte zbytečné neherní konflikty, snažte se co nejvíce situací řešit s klidem a rozvahou. Dbejte hodně na RP (role play) a logiku své postavy a hry. Pokud by vás něco ve hře omezovalo ve hraní role, proberte to s orgem. Pokud budete mít jakýkoli problém, nebojte se nám to přijít říct. Nejdůležitější je abyste si hru co nejlépe užili.

Erinor není o vítězství ale o zážitcích. Nehleďte tedy zbytečně mezery v pravidlech a nelogická řešení. Pokud najdete v pravidlech nějaké kombo nebo narazíte ve hře na logické problémy, přijďte to říct orgům a ti se vynasnaží vše vyřešit.

Neprozrazujte herní informace neherně a nezneužívejte toho, co vaše postavy neví a neumí. Omezte neherní pohyb na nutné minimum. Pokud si myslíte, že něco nevíte a měli byste to vědět, ptejte se.

Bud'te vynalézaví a tvořiví, hrajte si. Dobré RP a dobré nápady budou odměněny. Pokud vám ve hře něco chybí (recept, schopnost...) můžete je zkusit vynalézt a domluvit si s orgy jejich používání

Dodržujte vždy pravidla táboření.

Snažte se vždy chovat tak, ať nikomu neublížíte. Bud'te ohleduplní. Varujte ostatní hráče, pokud jim hrozí nějaké nebezpečí. Za špatné viditelnosti, v noci nebo nebezpečném terénu bojujte vždy s největší opatrností. Omezení pro noční hru a boj nejsou, chovejte se tedy prosím podle toho.

Kdo s vámi ve hře bude řešit problémy

IO – hlavní organizátoři (orgové), které znáte z přihlašování nebo vám budou představeni před hrou. Nebojte se s nimi přijít s jakýmkoli problémem. Jediné omezení – IO má vždy poslední slovo.

Pomocná IO: pomocní organizátoři v modrobílých tunikách. Pomáhají orgům s řešením drobnějších věcí ve hře a s jejím plynulým chodem. Mohou vám poskytnout mnoho informací, doporučujeme ptát se nejdříve jich, pokud nevíte za kým jít. Rádi vás nasměrují dál. Mohou rozdělovat SP za výjimečné RP.

CP – cizí postavy, drobné i větší organizátory předem předepsané postavy. Pokud po vás budou chtít něco neherního, respektujte je prosím. I oni nám pomáhají s chodem hry

Další důležité informace:

Ve hře existují **místa kde se nehraje**. Je to převlékárna CP a její okolí, orgovna (organizátorský stan), vnitřky vašich stanů, pokud k tomu nedáte svolení, latrina, zdravotnický stan, bezprostřední okolí místa k nabírání pitné vody, zázemí herní hospody.

Noční hra: herní den je časově omezen, kdy bude začátek a konec vám řekneme před začátkem hry. V noci je možné hrát pouze s těmi hráči, kteří hrát chtějí. V noci se hraje jen mimo tábor. Pokud budete chtít v noci něco podnikat, řekněte to IO.

Spánek postav: některé postavy budou část hry spát – to je doba kdy jejich hráči hrají svoji druhou postavu nebo CP. V této době nejsou postavy k zastižení, nejde s nimi nijak interagovat (tedy ani je okrást nebo zabít).

Životy, boj, léčení smrt

Základní počet **životů** postav je **4**, pokud vám není řečeno jinak, máte tedy 4 životy. Postavy ve hře mohou mít ale běžně až 9 životů, CP i více.

Používáme souborový systém **ASF**, tedy zásahové plochy jsou od kotníků a zápěstí výše včetně mimo zakázaných ploch. Nezásahové plochy jsou tedy nohy od kotníku a ruce od zápěstí. Zakázané plochy do kterých nesmí být vedeny žádné útoky zbraní (ani naznačovány) jsou hlava, krk a rozkrok. Útoky beze zbraně do zakázaných ploch je možné vést jen velice opatrně abyste nikomu v žádném případě neublížili. Nezásahovými a zakázanými plochami se nesmí krýt.

Bojujte slušně, tlumte rány, používejte náprahy, nikdy nebodejte. Kontaktní boj, chytání zbraně nebo ruky protivníka a podobné je na dohodě mezi hráči před konkrétním soubojem.

Agónie a smrt: pokud počet životů vaší postavy klesne na **0** nebo pod tuto hranici, upadáte do agónie. V tomto stavu pouze ležíte, můžete chroptět nebo se třást, ale nesmíte se sami přesunovat ani mluvit. Základní **agónie trvá 10 minut**. Pokud nejste v této době vyléčení, následuje vaše smrt. Po smrti necháte na místě mrtvolu a všechny herní předměty, připnete si cedulku **duše** a ještě **15 minut** se pohybujete v okolí vaší mrtvoly. Pokud vás jakou duší někdo někde neodvede nebo nevyužije, po 15 minutách vaše duše odchází do světa duší. Vy odcházíte za IO probrat vaší novou postavu.

Postavu v agónii je také možné **dorazit** do stavu smrti a to alespoň 30 sekundovým RP dorážení zbraní nebo 2 minutami beze zbraně.

Životy vaší postavy je samozřejmě možné doplňovat, tedy léčit se. Pomocí léčení je také možné **dostat se z agónie**. Pokud postavu v agónii někdo **vyléčí za 4 životy** (ať už byl její základní počet životů jakýkoli), probírá se z agónie s 1 životem. Je zmatená, malátná, špatně se pohybuje a nemůže bojovat, dokud není vyléčena více nebo se trochu nevzpamatuje.

Co se stalo v průběhu vaší agónie si **nepamatujete**. Stejně ani posledních cca **5 minut** přetím – jeden boj, vyjednávání, část procházky po lese, kdy vás někdo přepadl apod.

Ve hře se můžete setkat se schopnostmi i jinými efekty, které **zesilují útok**. Tyto bonusy

se počítají tak, že od každého druhu bonusu smíte použít v jednom útoku jen jeden bonus. Všechny bonusy vložené na jednu zbraň musí být také různých druhů. (Jako válečník mistr seku dávám svým mečem vždy útok za 2 životy. K tomu si nechám meč požehnat a příštím útokem dám za +1 a také si zbraň potru jedem, takže dávám ještě za +1. Můj příští útok tedy ubírá 4 životy. Na meči ale mohu mít jen jeden jed a jedno kněžské vylepšení, dalším útokem už беру opět jen 2 životy od svojí schopnosti mistr seku). Druhy bonusů: magické, kněžské, alchymistické, řemeslné, zvláštní.

Postavy mají také **stínové životy**, jejich počet je **stejný jako u reálných** životů. Ty je možné ubírat zbraní po zahlášení „**na plocho**“. Stínové životy je možné ubírat také **improvizovanými zbraněmi** (obuch, váleček na těsto...) nebo ranou **holou rukou**. Při ubírání stínových životů se **říd'te hlavně logikou a dbejte na RP**. Pokud jste nečekaně zasaženi do hlavy, přicházíte okamžitě o všechny stínové životy. Pokud vás někdo herně praští pěstí do těla, přicházíte o 1 život. Když vás praští do ruky, nic moc se vám nestane.

Pokud přijdete o všechny své stínové životy, upadáte do mdlob. Mdloby trvají **2 minuty**. Pokud jste v mdlobách, je možné vás opět jako v případě agónie dorazit do stavu smrti a to stejným způsobem a za stejný čas. Když se proberete z mdlob, váš počet stínových životů je opět na plné hodnotě. Reálné životy mdlobami neubývají. Nepamatujete si nic, co se stalo během mdlob, ale události před tím ano.

Charakteristiky postavy

AP

Každá postava má určitou hodnotu **atributů** – přirozeného nadání a fyzických možností. Atributy postavy jsou 4:

Síla

Obratnost

Odolnost

Intelligence

Při tvorbě postavy mezi tyto atributy rozdělíte **12 bodů** (AP, atribut pointy). Minimální hodnota každého atributu je 1. Rozděľujte atributy pečlivě, svoje rozdělení už **nebudete moci nijak změnit a AP vám ve hře mohou přibýt jen zcela výjimečně**. Rozdělení atributů plně charakterizuje **možnosti vaší postavy**. Výše vašich atributů bude mít vliv na některé herní události (např. na lokacích), dále na učení – některé schopnosti ve hře jsou podmíněny výší atributů. Pokud vaše postava nedosahuje potřebné výše atributu, naučit se vybranou schopnost jí dá mnohem větší práci. Schopnost na kterou nemá dostatečnou výši atributu se může naučit, pokud každé chybějící AP doplatí pro danou schopnost 3 SP. Toto platí pro každou schopnost, na kterou nemáte potřebné atributy. (Se silou 3 se mohu naučit schopnost mistr seku vázanou na sílu 5 za 16 SP místo za původních 10 SP.) Výše atributů má také vliv na zbraně a zbroje, které můžete používat – viz. tabulka zbraní a zbrojí a na životy postavy. Pokud nemáte dostatečnou výši atributu zbraň/zbroj/štíť používat nemůžete.

Postava s odolností 3 začíná s 5 životy, na odolnosti 5 pak se 6 životy.

Hodnoty atributů:

1-2 slabé

3-4 slušné

5-6 dobré

SP a schopnosti

Na začátku hry, dále při přestupech a za skvělé RP vaše postava získává SP (skill pointy, schopnostní puntíky). Za tyto body si vybíráte schopnosti do hry. Mnoho herních aktivit je omezeno schopnostmi, pokud je nemáte, nemůžete danou věc dělat (boj dlouhými zbraněmi, kouzlení, léčení apod., viz schopnosti). Mnoho věcí zvládnete i bez schopností, v tom případě použijte logiku postavy a dělejte to, co by postava mohla umět vzhledem ke své historii. Pokud si nebudete jistí co můžete, přijďte se zeptat. Pokud budete ve hře potřebovat vysvětlit efekt nějaké své schopnosti, řekněte heslo „schopnost“ a rychle ji vysvětlete. Ostatní hráči na chvíli přeruší hru a zareagují na efekty. Tohoto pravidla nezneužívejte!

Základní schopnost

Každá postava něco umí, obor ve kterém se vyučila nebo má základní znalosti získané ve škole. To se projevuje základní schopností. Tuto schopnost si vybíráte **ZDARMA** v ekonomických stromech schopností. Funguje to tak, že si vyberete jeden z ekonomických stromů. Vstupní schopnost (Schopnost první úrovně) je pro vás zdarma a ještě si zdarma vybíráte 1 schopnost druhé úrovně (např. mohu si zdarma vybrat základní vzdělání a přírodovědu). Prohlédněte si dobře ekonomická pravidla a vyberte si.

SP do začátku hry

Na Erinoru používám tzv. **třírychlostní systém postav**. Jde o to, že některé postavy vzhledem ke své historii ale i hratelnosti hry začínají s málo SP a málo schopnostmi a jiné s více. Rychlost svojí postavy si domluvíte při přihlašování. Většina postav začíná na rychlosti 1, to se může ve hře ale měnit. Postavy je možné za určitých podmínek (viz ekonomická pravidla) přenášet do dalších dílů. Postavu si tedy můžete hýčkat a vyvíjet.

1 – postavy mladé a nezkušené. Umí toho opravdu málo, za to ale dostávají při přestupech a ve hře nejvíce SP, rychle se učí a vyvíjí. Po několika dílech mohou dosáhnout největšího počtu SP.

Počáteční počet SP, za které si vyberete schopnosti do začátku je **8**. Při prvním přestupu, který bude při vaší registraci před hrou, získáte ještě dalších **10-15 SP**. Toto je také počet SP, které můžete dostat při dalším přestupu. Pokud jako postava rychlosti 1 získáte ke svým základním 8 ještě 40 SP, přecházíte na rychlost 2.

2 – starší a zkušené postavy. Mají už něco za sebou, dost toho zažili před hrou. Umí více schopností, ale vyvíjí se pomaleji. Na této hodnotě začíná kolem 1/3 postav, ke kterým se to hodí vzhledem k jejich historii a po domluvě s organizátory.

Počáteční počet SP, za které si vyberete schopnosti do začátku, je **25**. Při prvním přestupu, který bude při vaší registraci před hrou, získáte ještě dalších **7-12 SP**. Toto je také počet SP, které můžete dostat při dalším přestupu. Pokud jako postava rychlosti 2 získáte k SP, které jste měli při vstupu do této skupiny ještě 40 SP, přecházíte na rychlost 3.

3 – výjimečné postavy, staří a ostřílení mazáci. Těch do hry vstupuje jen velmi málo a většinou jsou to organizátory částečně předepsané postavy, které jsou zásadními hybateli dění. Jsou zkrátka takové, jaké je mi orgové potřebujeme. Tyto postavy se učí další schopnosti už jen velmi omezeně.

Počáteční počet SP, za které si vyberete schopnosti do začátku, je **50**. Při prvním přestupu,

který bude při vaší registraci před hrou získáte ještě dalších **0-10 SP** (spíše ta 0). Toto je také počet SP, které můžete dostat při dalším přestupu.

Stromy schopností

Uspořádání schopností. Existují 3 skupiny stromů: ekonomické, stromy dobrodruha a stromy mocné (alchymie, magie, kněžství). Každá skupina obsahuje několik stromů, stromy se dále větví. Pro naučení nějaké schopnosti ze stromu musíte umět patřičné schopnosti ve větvi pod ní. (např.: pro zakládání sadů potřebuju sadaření a získávání jídla).

Stromy schopností můžete libovolně kombinovat, v tomto směru jste omezeni jen vašimi hodnotami AP a SP. Pokud si chcete vzít schopnosti z nějakého mocného stromu, proberte to nejprve s orgem, zde platí jistá omezení (např. potřeba magického nadání, učitele a pod).

Ve hře se mohou objevit ještě další schopnosti, které v pravidlech nejsou uvedeny. Jde o schopnosti 4. úrovně (nad schopnostmi ve stromech) a tajné a raritní schopnosti (hlavně u CP a orgy předepsaných postav). Tyto schopnosti se po dohodě s orgem můžete naučit také.

Dále je možné po dohodě vymyslet a schválit další schopnost. Buďte tvořiví, ptejte se.

Vlastnosti

Od pravidel 2.0 jsou **zrušeny** jako část postavy týkající se SP. Vlastnosti vaší postavy si pouze připravte a pošlete při **přihlašování** - zde jsou **povinné**. Obecně se snažte, aby se k vaší postavě hodily a abyste měli alespoň 1 dobrou a 1 špatnou vlastnost.

Imunity

To že se naučíte nějakou schopnost neznamena, že jste automaticky imunní na použití stejné schopnosti jinou postavou. Pokud to na vás platí najdete to uvedené u schopnost, kterou jste se naučili. Příklad: i karbaník může podvést karbaníka, i když to zní zvláště. Jde o prosté zjednodušení principu.

Učení

Vaše postavy se mohou ve hře velmi snadno učit další schopnosti za volná SP. Učení probíhá nácvikem, tréninkem. Pokud není řečeno jinak, musíte schopnost kterou se chcete naučit trénovat s někým nebo na někom, prostě za asistence další postavy. Tato postava může být buď váš učitel nebo nemusí schopnost vůbec umět – v tom případě je figurant, ochutnávač, protivník... Postava, se kterou trénujete, může a nemusí s tréninkem souhlasit (trénink okrádání buď na kamarádovi nebo jen tak v davu cizích lidí). Po rozumné době RP (odpovídající obtížnosti schopnosti, cca 5-30 minut) se schopnost sami naučíte. Během té doby budete třeba zkoušet vaření čaje, trénovat sražení při šermu, pročítat spis o historii apod. Učení magie, alchymie a kněžství může fungovat formou studování knih a následným tréninkem. Pokud se naučíte něco výjimečného nebo hodně silného, přijďte to říct IO, jinak nemusíte. Doufáme, že nebudete této volnosti nijak zneužívat.

Naučit se takto můžete cokoli, co je v pravidlech schopností mimo základů kněžství, práce s magickou energií, základů alchymie a základů meta-alchymie. Na tyto schopnosti nutně potřebujete učitele a jejich naučení musíte probrat s orgem.

Přenos postav, jídlo, bydlení

Pravidla pro přenos postav a přenosové úkoly, jídlo a bydlení naleznete v ekonomických pravidlech. Přečtěte si je prosím pečlivě, pochopení ekonomických pravidel se vám bude ve hře hodit. Stejně si z nich budete vybírat schopnost zdarma, tak si je přečíst musíte.

Období ve hře

Tyto období jsou používána u mnoha schopností a také pro jídlo (viz. ekonomická pravidla). Pokud něco platí 1x za období, platí to 1x v každém tomto intervalu.

Období jsou:

Od začátku herního dne do 1 odpoledne

Od 1 odpoledne do 4 odpoledne

Od 4 odpoledne do konce herního dne

Kouzla a intervence, alchymie, theurgie, jiné světy

Ve hře se objevuje mnoho podivností.

Kouzla se projevují nejčastěji sesílací formulí, někdy také gestikulací, rituály a podobně. Nechte prosím hráče, který na vás něco seslal vysvětlit vám efekty kouzla nebo intervence (kněžské kouzlo). Dosah kouzel a intervencí je cca 20m a ačkoli nemusíte sesílání je hlasité a výrazné, nemusíte si ho vždy všimnout. Respektujte to prosím. Někdy vám efekty takového konání může přijít vysvětlit IO.

Na magii musíte mít nadání. Pokud ho máte, pravděpodobně si vás magie najde (nebo inkvizice). Na kněžství a alchymii na začátku nic nepotřebujete. Přes to je obtížné se je naučit, na vyšší úroveň poznání už také musíte mít jistou míru nadání nebo předurčení. Ve hře existuje také theurgie. Stačí vám vědět, že je mocná a legální.

I Erinor má jiné podivné světy. Když se do některého dostanete, můžete číst i modré lokace.