

NeCroSys, v1.0

Nakon mnogih muka (i krvi i znoja i suza, ali suze su jeftine), eto izrodismo i prvu verziju pravila za čitanje, testiranje, komentiranje i sve ostalo što se s ovom količinom papira može korisno napraviti. Molimo vas, budite nježni.

1. UVODNO SLOVO

LARP se na hrvatski prevodi kao 'Igranje uloga na živo'. O igranju uloga vjerojatno ne treba puno govoriti, ali bi trebalo ipak napomenuti nekoliko stvari:

- LARP predstavlja neku vrstu kontaktnog športa. To znači da likovi nose sigurno oružje kojim se u teoriji ne može nikoga ozlijediti, i da tim oružjem pokušavaju jedan drugoga udariti na ispravan način. Budući da se radi o intenzivnoj fizičkoj aktivnosti najstrože je zabranjeno dodirivati, a kamoli udarati, druge likove ičim drugim osim ispravnim oružjem.
- Oružje za LARP je sigurno dokle god ga se ispravno koristi. Njime se ne može nikoga ozlijediti bez obzira na to kolikom se snagom udara, ali je ono i dovoljno krhko da bi ga se samo s nekoliko jakih udaraca moglo oštetiti i time učiniti ne samo neispravnim nego i opasnim po život drugih igrača. Zbog toga nemojte udarati kao mahnuti sve na što naidete jer stvarno nema smisla, a i kvari veselje igre svima drugima.
- Alkohol i droge loše utječu na igru uloga, a mogu predstavljati i problem sa zakonom ako dođu u ruke maloljetnicima. Zbog toga se takve aktivnosti moraju ograničiti na prilike gdje neće moći doći do problema. Ako već idete piti, napravite to na zabačenom mjestu, u razumnim količinama, u kontroliranom društvu. Ne želimo imati problema kao grupa zbog nepažnje jednog sudionika.
- LARP je samo igra, bez obzira na to koliko vam je lik prirasao srcu. Shvatite da je i smrt dio životnog vijeka jednog lika, i ako se vašem liku dogodi nešto loše prihvatite to športski. S druge strane, znajte da igrači vole svoje likove od kojih neki iza sebe imaju popriličnu povijest, i da je vrlo, vrlo ružno ubijati druge likove samo zato što su se u nekome probudili primitivni nagoni. Ako je protivnik pobijeđen i više se ne može braniti (ili je u nesvijesti), nema potrebe dokrajčiti ga samo zato što u tom trenutku predstavlja protivnika. Ovo nije dio pravila, nego lijepoga i razumnoga ponašanja, jer ćete vi morati izvan igre susresti igrača kojem ste se zamjerali na grub način.
- Cilj LARPa je zabava. U LARPu nije cilj pobijediti, nekoga zatući ili nešto slično. Svima nam je cilj dobro se zabaviti i ispričati dobru priču. Zbog toga pazite kako se ponašate prema drugim igračima, jer se, vjerujte, ne želite naći na mjestu osobe koju nitko ne želi vidjeti ni na LARPu niti izvan njega.
- Na priredbama LARPa postoje osobe koje se brinu oko toga da se stvari događaju na ispravan način i bez problema. Za organizacijske probleme postoje organizatori koje se može prepoznati po odjeći i kojima se uvijek može otići u vezi s problemima bilo organizacijskim, bilo s ljudima koji nisu dio LARPa ali su se našli u blizini, bilo s ljudima koji sudjeluju na LARPu ali se ponašaju na način koji među civiliziranim ljudima nije prihvatljiv. Za probleme u igri postoje suci koje se može prepoznati po odjeći i kojima se uvijek može obratiti u vezi s bilo kakvim problemom s pravilima ili rješavanjem spornih situacija. Odgovorni ljudi imaju veliku odgovornost i uvijek ih je premalo, pa molimo za razumijevanje, strpljenje i podršku u donošenju teških odluka. Jer na LARPu nemamo

velik broj raspoloživih rješenja za probleme - možete računati s udaljavanjem s LARPa, privremenim ili trajnim, ako se ljudi počnu žaliti na vaše ponašanje.

Još jednom, cilj LARPa je zabava, i napraviti ćemo sve što treba kako bi se LARP odvijao kako treba, na opće veselje. A za to je potreban trud svakog sudionika.

2. LIKOVI - KAKO I ZAŠTO

Svaki igrač u LARPu igra jedan lik. Lik bi trebao predstavljati osobu, u principu izmišljenu, koja je mogla živjeti u doba srednjeg vijeka ili u fanatističnom svijetu nastanjenom vilenjacima, patuljcima i zmajevima. Lik ima svoje ime, svoju povijest i svoje ciljeve, ideale i vjerovanja. Lik se razlikuje od svoga igrača, i to je stvar koju igrač ne bi smio zaboraviti. U LARPu vrijedi pravilo 'možeš ono što možeš' - postoje stvari koje se nikakvim pravilima ne daju oponašati. Ako netko nije u stanju pretrčati sto metara, nema pravila koje će usporiti sve ostale igrače dok on ne uspije prijeći željenu udaljenost. Zbog toga odaberite lik koji će odgovarati vašim interesima i mogućnostima.

Likovi se sastoje, prije svega, od svoga opisa. Lik može o sebi govoriti kao o vitezu, razbojniku, plaćeniku ili gradskom stražaru, ali će uvijek imati isti komplet opreme - mač i oklop. Posao je igrača svoj lik oživjeti i dati mu osobnost koju će drugi igrači zapaziti i kojom će u igri zauzeti svoje mjesto i steći željenu slavu.

U opis lika spada i njegovo ime - odaberite ime kojega se nećete sramiti, koje će dobro zvučati kad ga zaurate u krčmi ili se predstavite nekome plemenitog roda, i koje će biti jedino ime na koje ćete se odazivati tijekom igre.

Pred opisa, lik ima i nekoliko mehaničkih dodataka koji su potrebni kako bi se mogao uklopiti u igru znajući svoja ograničenja i mogućnosti. Među mehaničke dodatke spadaju rasa, klan i sposobnosti.

- Rase

Ljudi - Najbrojnija rasa. Ljude ne treba posebno objašnjavati, i svatko tko želi može igrati ljudski lik.

Vilenjaci - Šumski narod, plemenit, umišljen i zatvoren prema strancima. Igrači koji žele igrati vilenjake trebali bi biti vitke građe, ponosnog držanja i moraju imati šiljaste uši, prirodne ili umjetne.

Patuljci - Rudari, niski, izdržljivi i tvrdoglavi. Igrači koji žele igrati patuljke trebali bi biti nižega rasta i čvrste građe i moraju imati bradu, prirodnu ili umjetnu, bez obzira na to igraju li muški ili ženski lik (to je i onako važno samo patuljcima).

Orci - Divlji i barbarski, ali ponosan narod. Igrači koji žele igrati orke trebali bi biti krupnije građe i moraju imati lica obojena maskirnom bojom, zelenom, smeđom ili crnom.

- Klanovi

Klanovi su osnova organizacijska jedinica na LARPu, a vođe klanova su jedini likovi sa stvarnom vlašću. Lik pripada svom klanu i sve što mu se događa povezano je s njegovim klanom, od određivanja mjesta gdje će postaviti svoj šator pa do posebnih stvari vezanih uz igru kao što su slava, novac ili nagrade dodijeljene klanovima.

- Sposobnosti

Unatoč pravilu koje kaže da lik može ono što može, postoje stvari koje se mora regulirati i administracijom i brojkama. Svaki lik na početku igre dobiva 10 bodova koje može potrošiti na proizvoljne sposobnosti, a dodatne bodove dobiva sudjelovanjem na priredbama LARPa, jedan bod po danu. Da bi naučio novu sposobnost, lik mora naći učitelja koji će ga podučiti potrebnim znanjima i koji će sucima objasniti da je njegov učenik naučio nešto novo.

Svaki se lik mora registrirati kod sudaca, koji će onda voditi evidenciju o likovima i njihovim sposobnostima, i koji će izdavati kartice s opisom koje likovi uvijek moraju nositi sa sobom kako bi mogli dokazati tko su i što su.

Tipični primjeri likova, za one s nedostatkom mašte, su Ratnik, Čarobnjak i Lopov. Svi ostali likovi su kombinacija ovih osnovnih ili možda drugačiji naziv za istu stvar. To želi igrati svećenika, vjerojatno će ga zamisliti kao kombinaciju ratnika i čarobnjaka (iako se svećenike može igrati samo u dogovoru sa sucima). Tko želi igrati barda, zamisli ga kao lagano prilagođenog lopova. Tko želi igrati druida ili iscjelitelja, uzet će čarobnjaka i promijeniti mu način na koji se pojavljuje u javnosti.

Mogućnosti su raznolike - budite maštoviti!

3. OPREMA I ŠTO S NJOM

- Odjeća

Drugi će igrači najlakše utvrditi u koju skupinu treba staviti neki lik, prvi put kad ga vide, po njegovoj odjeći. Lik u metalnom oklopu teško će se provući kao čarobnjak, bez obzira na to kako se predstavljao. Odjeća bi trebala odgovarati porijeklu lika, odnosno pomoći liku da se uklopi u svijet fantastike ili srednjega vijeka. Najvažnija stvar su svakako cipele, koje moraju biti čvrste cipele za hodaње po divljini. Tenisice nisu prikladne za noćno lutanje šumom, a i loše izgledaju u kombinaciji s oklopom.

- Oružje

Oružje mora biti sigurno. Sigurno oružje je napravljeno od lagane plastične cijevi ili bambusa i obloženo s barem 2,5 cm spužve. Posebnu pažnju treba obratiti na vrhove cijevi koje treba posebno zaštititi jer oni nisu samo tvrdi nego i oštri, i ako ih se ne zaštiti na pravilan način neće samo biti upitno hoće li ih suci odobriti za korištenje, nego će i pri prvoj uporabi prorezati spužvu i oružje će postati definitivno neispravno.

Kod izrade oružja, svi poprečni dijelovi koji bi trebali predstavljati nekakve šiljke, oštrice i slično, a postavljaju se okomito na dužinu oružja, moraju biti napravljeni od čiste spužve, dakle bez čvrste jezgre. Jer je i onako upitna ispravnost uboda oružjem kakvo koristimo, iz pitanja sigurnosti, pa da se zaštitimo barem od ekstremnih primjera. Križevi na mačevima smiju imati čvrstu jezgru, ali moraju biti dobro zaštićeni. Svi šiljci moraju imati promjer na vrhu od barem 5 cm.

Lukovi i strijele su dozvoljeni, ali lukovi smiju imati najveću nateznu težinu od 15 kg, a strijele moraju imati vrhove obložene na takav način da vrh bude dovoljno širok da čovjek ne

bi bio ozlijeđen čak i ako ga strijela pogodi u oko. Samostreli nisu dozvoljeni hrvatskim zakonom, pa ih ne dozvoljavaju niti ova pravila.

Oružja na lancu ili konopu (mlatovi, buzdovani i tome slično) nisu dozvoljena.

Oružja za bacanje moraju u potpunosti biti obložena spužvom.

Stijene za bacanje moraju imati najmanju dimenziju od 50 cm. Malo kamenje mora biti potpuno obloženo.

- Oklopi

Oklopi moraju biti pravi oklopi, odnosno moraju biti u stanju nešto (i nekoga) zaštititi.

Simulacije oklopa odjećom u boji nisu prihvatljive. Ako niste u stanju nabaviti skup i kvalitetan oklop, uzmite nešto lakše i jeftinije. Slab oklop je puno bolji od nikakvog oklopa.

Oklop ne bi smio imati oštih rubova koji bi mogli oštetiti oružje drugih igrača.

- Predmeti

Predmeti korišteni u igri trebali bi, po mogućnosti, biti stvarni predmeti koji odgovaraju onome što bi trebali predstavljati.

Budući da postoje predmeti koje nije moguće u igri predstaviti na ispravan način, umjesto njih se koriste papirići, otvoreni ili u kuverti. To se prije svega odnosi na zamke, brave i tome slično, jer je teško očekivati da će netko na LARP donositi pravu bravu samo zato da bi je netko imao priliku razbiti. Slično je i pravilo za otrove, koje treba prikazati na prihvatljiv način (šećer ili sol i tome slično), ali koji pored toga moraju imati papirić koji će pokazati da se radi o otrovu odgovarajućeg učinka.

4. ŽIVOT TE KAKO GA IZGUBITI

Svaki lik ima jedan život koji nije toliko lako izgubiti. To se može napraviti na nekoliko načina. Najčešći je vjerojatno namjerno ubojstvo - završnim udarcem kad lik jednom leži na podu onesposobljen (treba reći 'Ovo je udarac iz milosrđa' ili nešto slično). Drugi način je iskrvarenje - ako lik leži na podu u nesvijesti dulje od desetak minuta a da ga nitko ne skrpa, umire. Treći je način smrt zbog posebnih efekata - stvarno gadna zamka, stvarno gadan otrov, stvarno gadna čarolija.

Ozljede su nešto češće. Zapravo nema prave borbe a da netko ne bude ozlijeđen, više ili manje. Pravila ozljeđivanja su sljedeća:

- Svako oružje radi jedan bod štete, bez obzira na vrstu i veličinu oružja. Jedini su izuzetak lukovi koji mogu raditi više od jednog boda štete, i čarolije.
- Svaki oklop ima brojkom opisanu izdržljivost na udarce. Iako je nekim oružjem nemoguće probiti neke vrste oklopa, pretpostavlja se da je toliko udaraca potrebno prije nego li se pronađe mjesto kuda oružje može proći. Oklopi imaju sljedeću sposobnost zaštite:
 - kožni oklop: 1 bod
 - pojačani ili teški kožni oklop: 2 boda
 - lančani oklop: 3 boda
 - oklop od ljsaka: 4 boda
 - puni oklop od ploča: 5 bodova
- Oklop štiti samo na mjestu gdje se nalazi.

- Ako lik ima oklop, onda se pogotci najprije oduzimaju od oklopa, odnosno od čarolije ako lik nosi zaštitnu čaroliju.
- Ako liku oklop bude probijen, ili ako je pogođen dio nezaštićen oklopom, pogodak onesposobljava lik za borbu i stvara ozljedu. Ozlijeđeni lik ne može se boriti niti koristiti ozlijeđeni dio tijela.
- Ako ozljede nisu zbrinute sposobnošću Prve pomoći u roku od 10 minuta, lik pada u nesvijest. Ako lik u nesvijesti ne bude zbrinut u roku od 10 minuta, umire.
- Ozljede se mogu liječiti samo sposobnošću Liječenja. Bez toga ne mogu zarasti, a ako ne budu zbrinute Liječenjem u roku od jednoga dana, dolazi do trovanja krvi i lik umire.
- Ispravno zbrinute ozljede zacjeljuju za jedan dan.

Prihvaljiv pogodak oružjem predstavlja pogodak kod kojega je zamah bio primjetan (recimo, veći od 10-20 cm), kog kojega je udarac "sjeo" kako treba odnosno nije skliznuo preko protivnikovog oružja ili štita i kod kojega je protivnik vidio ili osjetio udarac. Pravi udarac ne znači jaki udarac sa divljačkim zamahom.

Udarci u glavu i vrat su zabranjeni i ne računaju se. Ako netko dobije udarac u glavu trebalo bi prekinuti borbu dok se ne provjeri da li je sve u redu. Ako netko zaustavi igru (zbog ozljede ili nečeg sličnog) prekidaju se sve aktivnosti.

Udarci su dozvoljeni samo ispravnim oružjem. Svaki drugi oblik dodira (osim čarobnjakovog dodira rukom) smatra se teškom povredom pravila. Ako netko ima posebnu potrebu odglumiti barsku tučnjavu s hrvanjem i sličnim, smije to napraviti u dogovoru sa sucima i sa svim protivnicima koji će u to biti uključeni.

Stijena za bacanje je posebno oružje po tome što radi samo jedan bod štete, ali osoba pogođena stijenom mora zakoračiti dva koraka unatrag i pasti na zemlju.

Lik koji primi udarac nije mrtav, ali više nije u stanju sudjelovati u borbi koja traje (zato što je u nesvijesti, leži na podu, urla od boli, krvari, šepa, bježi ili traži iscjelitelja). O igraču ovisi kako će to odigrati, bitno je samo da se što prije makne sa bojnog polja kako ne bi ometao ljude koji se još bore.

Svatko tko zna Prvu pomoć može zbrinuti ozljede, ali to bi trebalo odigrati odnosno potrošiti nekoliko minuta i zamotati "ranu" komadom platna, imobilizirati ozlijeđenu ruku i slično. Lik pogođen u torzo je i nakon zbrinjavanja ozljede preslab za borbu, trčanje, korištenje magije i slično. Može se kretati, ali trebao bi ležati ili sjediti i čekati iscjelitelja. Ako je ozlijeđena samo ruka ili noga nakon previjanja rane lik može normalno nastaviti igru, ali ne može koristiti pogođenu ruku odnosno šepa na pogođenu nogu i ne može trčati.

Lik može biti ubijen jedino namjerno i svjesno, završnim udarcem uz riječi "ubijam te". Naravno, ubojstvo nečijeg lika ima teške posljedice i unutar igre vrlo vjerojatno donosi ubojici smrtne neprijatelje i probleme sa zakonom (ako takav postoji).

5. SPOSOBNOSTI, RAZNE

Budući da ipak ima stvari koje ne ovise samo o sposobnosti igrača, nego ih treba regulirati nekakvom administracijom, evo popisa sposobnosti koje igrači mogu kupiti za svoje likove

skupljenim bodovima.

Za učenje sposobnosti nije dovoljno potrošiti bodove - potrebno je naći učitelja koji je voljan naučiti lik željenoj sposobnosti, u zamjenu za novac ili usluge. Učitelj procjenjuje koliko će vremena liku trebati da bi naučio sposobnost, a vrijeme bi trebalo u pravilu iznositi u danima otprilike polovicu cijene u bodovima.

Sposobnost označene sa * kupuju se po razinama, s time da je cijena pojedine razine jednaka broj razine x osnovna cijena.

Sposobnosti	Cijene
Streličarstvo *	4
Prva pomoć	2
Liječenje	6
Zaštita (borbeno iskustvo) *	10
Bjesomučnost *	4
Brave *	2
Otrovi *	2
Zamke *	2
Onesposobljavanje	7
Borilačke vještine	20
Čarobnjaštvo *	5
Otpornost na čarolije *	10
Otpornost na otrove *	7
Status *	5
Krađa	0
Narodna mudrost *	1
Oružje za bacanje (svako posebno)	3
Pismenost	3
Dodatna čarolija *	10

Kratki opis sposobnosti:

Streličarstvo - Svaka razina omogućava strijelcu da svojom strijelom napravi dodatnu štetu koja odgovara razini. Na taj se način pokušava simulirati vještinu gađanja, budući da ne možemo drugačije izvesti pogotke u kritične dijelove tijela.

Prva pomoć - Sposobnost zaustavljanja krvarenja. Bez prve pomoći, ozlijeđeni lik nakon 10 minuta pada u nesvijest, a lik u nesvijesti nakon 10 minuta umire.

Liječenje - Sposobnost liječenja ozljeda. Da bi ozljeda mogla zarasti, treba je liječiti. Prva pomoć nije dovoljna.

Zaštita - Ratnik koji ima borbeno iskustvo poznaje svoje protivnike i zna kako se treba ponašati u borbi što mu povećava šanse preživljavanja. U praksi, dobija još jedan bod života odnosno 1 bod neranjivosti. Prvi udarac koji primi se računa kao ogrebotina ili kao da se izmaknuo.

Bjesomučnost - Aktivira se po želji korisnika, i traje dokle god ima nekog živog u krugu od 5 metara, bilo prijatelja ili neprijatelja. Dopušta ignoriranje jedne ozljede na jednom dijelu tijela. Razina sposobnosti pokazuje na koliko se dijelova tijela sposobnost odnosi. Kad sposobnost prestane djelovati, lik odmah pada u nesvijest.

Brave - Sposobnost otvaranja i izrade brava. Brave se označavaju razinama, i bravu može

otvoriti onaj tko ima dovoljnu razinu znanja.
Otrovi - Sposobnost izrade i liječenja otrova.

Otrov ima sljedeće osobine:

- Jačinu
- Brzinu djelovanja
- Trajanje
- Učinak
- Način primjene

Osnovna brojka vezana uz otrov je Jačina otrova. To je brojka koja označava koliko mora biti sposoban čovjek koji želi analizirati otrov ili ga izliječiti, ili koje razine mora biti čarolija kojom se otrov liječi.

Brzina djelovanja je vrijeme koje prolazi od trenutka uporabe do početka djelovanja, i iznosi za svaki otrov 5 minuta. Za pojedeni ili popijeni otrov vrijeme je tri puta dulje (15 minuta). Otrovani odmah osjećaju da je otrovan, ali će tek tada znati što mu je. Ovo se regulira ceduljom koju trovač dobiva kad napravi otrov, a na kojoj su zapisane osobine otrova.

Trajanje otrovanja iznosi 10 minuta za sve otrove, odnosno 30 minuta za pojedene/popijene otrove (3 puta dulje). Za smrtonosne otrove, to je vrijeme teških grčeva/kome na kraju kojega žrtva umire.

Učinak otrova može biti sljedeći:

1. slabost (nemogućnost borbe), glavobolja (nemogućnost korištenja čarolija)
2. grčevi u licu (ružnoća), gluhoća, nijemost
3. sljepilo, halucinacije, ludilo
4. bjesnilo, uspavljivanje
5. koma, paraliza
6. smrt

Oznaka kod učinka pokazuje minimalnu jačinu otrova potrebnu da bi otrov imao takvo djelovanje.

Način primjene može biti sljedeći:

1. Unos hranom/pićem
2. Udisanjem
3. Oružjem
4. Dodirom

Pri izradi otrova, težina izrade računa se ovako:

1. Uzima se osnovna jačina otrova (u skladu s učinkom, npr. barem 5 za paralizirajući otrov)
2. Skraćivanje brzine djelovanja: +1 razina težine za svaku minutu skraćivanja, odnosno za svake 3 minute kod pojedinih otrova
3. Produljenje djelovanja: +1 razina težine za svako udvostručavanje duljine trajanja (x2, x3 itd, maksimalno x5, umjesto x6 koristi se "trajno")
4. Dodaje se oznaka načina primjene (npr. +3 za otrov koji se primjenjuje dodirom, preko kože).
5. Razina se smanjuje za -1 do -3 ako trovač ima *jako* posebne sastojke (npr. otrov mrtvog zmaja koji je rigao otrov i tome slično)

Trajanje pripreme otrova iznosi 5 minuta po razini težine *izrade* otrova. Trovač mora to vrijeme upotrijebiti za rad na otrovu (malo igre uloga, je li).

Odloženo djelovanje (npr. trajno ćeš biti paraliziran ako svaki dan ne piješ protuotrov) težina +1

Zamke - Sposobnost postavljanja/onesposobljavanja. Kupuje se u razinama i označava težinu koju se može upotrijebiti/svladati.

Osnovna težina ovisi o sposobnosti onoga tko je zamku postavio. Na to se dodaje:

Uzbuna +0

Neugodna zamka (igla, voda i sl.) +1

Ozljeđujuća zamka +broj bodova štete

Onesposobljavajuća zamka (paraliza, sljepilo) +3
Zamka s područnim djelovanjem (plin) +3
Zamka za sakaćenje +4
Smrtonosna zamka +5

Veličina zamke određuje najjači učinak:
Mala zamka (brava) do +2
Srednja zamka (škrinja, vrata) do +3
Velika zamka (soba) bez ograničenja

Onesposobljavanje - Glavna lopovska sposobnost. Ne radi protiv upozorenog protivnika. Lik može drugi lik onesvijestiti jednim udarcem bez obzira na to koliko ovaj na sebi imao oklopa, tako da mu se prišulja i dotakne mu nožem vrat ili leđa. Može se izvesti samo nožem ili nekim drugim kratkim oružjem.

Borilačke vještine - Sposobnost korištenja golih ruku kao oružja. Lik može rukama odbijati strijele i bačena oružja, može rukom dotaknuti žrtvu pri Onesposobljavanju, i automatski ima jedan bod zaštite koji se ne dodaje oklopu.

Čarobnjaštvo - Sposobnost korištenja čarolija. Ide u razinama, jer se time evidentira količina čarolija koje se može upotrijebiti.

Status - Plemićke titule. Nose prava i obaveze.

Statusi, redom:

1. Gospodin
2. Vitez
3. Barun
4. Grof
5. Knez
6. Vojvoda
7. Kralj

Krađa - Zapravo mehanizam. Oko predmeta kojega se krade treba vezati bijelu traku.

Narodna mudrost - Poznavanje priča i običaja. Da bi se znalo 'kakvo je to čudovište' te 'kako ga onesposobiti'. A i ponešto o prošlosti, osobama, politici...

Oružje za bacanje (nož, sjekira, kamen) - Sposobnost bacanja oružja tako da nekoga pogodi pravom stranom ili u osjetljivo mjesto.

Otpornost na čarolije - Na lik ne radi niti jedna čarolija jednaka ili manja razini koju lik posjeduje. Čak niti onda kad bi on to htio.

Otpornost na otrove - Kao i otpornost na čarolije.

Pismenost - Sposobnost čitanja i pisanja. Bez te sposobnosti, lik ne zna čitati ni pisati, iako zna prepoznavati jednostavne znakove ("krčma", "brijač" i sl.)

Dodatna čarolija - Sposobnost korištenja jedne dodatne čarolije, bilo koje težine, prije nego li se čarobnjak mora odmoriti.

6. ČAROLIJE

Čarobnjaštvo se kupuje u razinama. Čarolije se kupuju jednom, i imaju cijenu u bodovima.

Ne može se kupiti čaroliju koja ima cijenu višu od čarobnjakove razine Čarobnjaštva.

Čarobnjaštvo predstavlja i broj čarolija koje čarobnjak može upotrijebiti prije nego li mu zatreba odmor od cca. sat vremena. Čarobnjak s razinom 5 može baciti jednu čaroliju od 5 bodova ili jednu od tri i jednu od dva boda ili pet od jednog boda.

Otkrivanje otrova 1 bod
Otkrivanje čarolija 1 bod
Otkrivanje nemrtvih 1 bod
Čarobna strijela 1 bod
Liječenje 1 bod po ozljedi
Skidanje čarolije 1 bod
Oklop 1 bod, 1 bod po bodu oklopa, ne kombinira se sa stvarnim oklopom
Govor s mrtvima 1 bod
Prenošenje ozljede 1 bod

Spavanje 2 boda
Šutnja 2 boda
Animiranje mrtvih 2 boda
Čaranje predmeta 2 boda
Govorenje istine 2 boda
Čaranje oružja 2 boda
Čarobna brava 2 boda
Otvaranje brave 2 boda, 1 bod na 2 boda težine brave
Vatrena strijela 2 boda
Liječenje bolesti 2 boda
Liječenje otrova 2 boda, 1 bod na 2 boda jačine otrova

Paraliza 3 boda
Vatrena kugla 3 boda
Bolest 3 boda
Divinacija 3 boda
Uništenje čarolije 3 boda
Trajno čaranje predmeta 3 boda
Ozljeđivanje 3 boda
Regeneracija 3 boda
Čarobni oklop 3 boda, 3 boda po bodu oklopa, dodaje se oklopu
Krug zaštite 3 boda
Nevidljivost 3 boda

Povratak izgubljenih dijelova tijela 4 boda
Zaustavljanje vremena 4 boda
Okamenjivanje 4 boda
Ozljeđivanje na daljinu 4 boda
Otpornost na čarolije 4 boda
Prokletstvo 4 boda
Vatreni štit 4 boda
Prizivanje demona 4 boda
Pojačavanje oružja 4 boda
Teleport 4 boda

Oživljavanje mrtvih 5 bodova
Dodir smrti 5 bodova
Probojno oružje 5 bodova
Tjeranje demona 5 bodova
Zadatak 5 bodova

Primjer čarolije:

- **Otkrivanje otrova**

"Hoc me facet magnus, hoc me facet parvus, hoc facet nihil in toto."

Čarobnjak izgovara riječi i kuša sumnjivi predmet - mirisom, okusom i dodirrom.

7. PRAVILA LIJEPOG PONAŠANJA

Za kraj, još nekoliko primjedbi o ponašanju na LARPu.

- **Sudjelovanje**

Svatko se mora prijaviti sucima radi evidencije dolaska i plaćanja kotizacije. Netko se pobrinuo da bismo imali gdje biti i da bismo imali što jesti, pa je red i da platimo neku cijenu koju organizator smatra prihvatljivom kao naknadu za uložena sredstva. Možda vam se čini da je cijena previsoka. Vjerujte, jednom godišnje, to i nije baš tako puno.

Sudjelovanje je dozvoljeno svima starijima od 18 godina. Mlađi od 18 godina moraju imati pismenu dozvolu roditelja da smiju sudjelovati. Također, moraju sucima dati i broj telefona na koji se uvijek može doći do roditelja, kako bi suci bili u stanju u bilo kom trenutku pozvati roditelje ako se za to pojavi potreba. Mlađi od 16 godina smiju na LARPu sudjelovati isključivo uz pratnju roditelja, ili osobe koja ima pismenu potvrdu od roditelja. Iznimki nema. Ako se nekome nešto dogodi, krivi će biti organizatori, pa molimo za razumijevanje.

- **Borba**

Nema udaraca u glavu. To je rečeno u pravilima, ali treba ponovo napomenuti. Nema uopće udaraca odozgo prema dolje, jer je njima prilično teško promašiti glavu.

Isto tako, ima nekih s neiživljenim problemima, zbog kojih treba posebno napomenuti još nekoliko stvari:

Ne udara se svom snagom. Nema smisla, nema potrebe, a i oružje se oštećuje.

Nema dodira tijelom (rukama, nogama, čime već). Borba se izvodi isključivo sigurnim oružjem.

Dozvoljeno je samo korištenje oružja koje su odobrili suci. Nesigurno oružje je opasno po život, jer iako su šanse da se problem dogodi male, uvijek postoji "nesretni slučaj". Ako se nekome nešto dogodi, krivi će biti organizatori, pa molimo za razumijevanje.

Štitovi služe za zaštitu. Njima se ne udara. Dozvoljeno je guranje štitom ako oba igrača imaju štitove, ali i onda isključivo uz dogovor.

Oružje treba čuvati. Izrada oružja košta i novaca i vremena i truda, i malo tko si može priuštiti više od jednog oružja. Zbog toga se treba truditi da oružje bude u dobrom i ispravnom stanju.

To znači, prije svega, da treba kontrolirati snagu udarca, jer se jakim udarcima oružje uništava. Isto tako, ako je oružje sumnjive sigurnosti, suci neće dozvoliti njegovo korištenje, pa se potrudite napraviti ga tako da bude sigurno. Bolje je da izgleda malo ružnije, nego da vam netko zabrani njegovo korištenje. Naročito treba naglasiti da treba paziti i na oružja drugih igrača. Ako nekome zbog vašeg neopreza oružje bude oštećeno, najmanje što možete očekivati je da ćete mu morati posuditi svoje. Zato pazite.

- **Ponašanje**

Unutrašnjost šatora nije mjesto za igru. Ako vas netko pozove u svoj šator, lijepo od njega, ali bez poziva nemate u tuđim šatorima što tražiti. Svaki ulazak u tuđi šator netko može protumačiti kao pokušaj krađe, pa se vi onda branite kako znate. Također, šatori nisu mjesto na kojem se ostavlja predmete važne za igru. Ako ste pronašli predmet važan za igru, ne možete ga ostaviti u šatoru da bi bio siguran. U šatoru, predmet je izvan igre, a to je nepravedno prema ostalim igračima. Zapravo, to je izravno kršenje pravila, a to nitko ne voli.

Alkohol i droga su na LARPu zabranjeni. Znam da nije moguće kontrolirati takve stvari, ali bismo se nekih pravila ipak trebali držati. Zbog toga tražimo sljedeće:

Na LARPu ima maloljetnika, kojima ne samo da ne želimo biti loš primjer, nego koji će za svoje eventualne probleme optužiti nas kao grupu koja se bavi LARPom i stvoriti nam VELIKE teškoće, uključujući i roditelje i zakon. Alkohol nas toliko ne brine, ali droga DA. I tu uključujem sve oblike droge koji su regulirani hrvatskim zakonima. Ovo je ozbiljna stvar, pazite što radite. Hrvatski zakoni zabranjuju prodaju alkohola i cigareta maloljetnicima, a tu spada i piva.

Ako se već morate opijati i/ili drogirati, molimo da se to radi na prihvatljiv način: iza ponoći, na izoliranim mjestima, u kontroliranom krugu ljudi.

Još jedna stvar: jedino dozvoljeno oružje na LARPu je oružje koje su odobrili suci. Korištenje drugih oružja, a naročito korištenje pravoga oružja (ne-LARPovskog), predstavlja opasnost po sve igrače. Pazite, bilo je i takvih slučajeva, inače to ne bismo spominjali!

Ako se pojave bilo kakvi problemi vezani uz ponašanje ljudi na mjestu okupljanja, bez obzira na to sudjelovali oni na LARPu ili su samo došli vidjeti o čemu se radi, to treba odmah prijaviti organizatorima. Oni ne samo da mogu pomoći, nego im je to i glavni zadatak za vrijeme trajanja priredbe. A imaju i dogovor s policijom i hitnom pomoći, u slučaju stvarno ozbiljnih problema.

- **Kazne**

Mjerilo kršenja pravila su pritužbe igrača. Suci nisu u stanju biti svuda i sve vidjeti, ali ako se netko sucima požali, oni to moraju shvatiti ozbiljno i u obzir uzeti svaku pritužbu.

Svima nam je u interesu da LARP bude zabavan i bezbrižan. Da bismo to postigli, moramo se pridržavati pravila i paziti jedni na druge. Zbog toga si moramo uzeti i pravo zabrane igranja onima koji nisu u stanju prilagoditi se drugim igračima.

Kazne su, u principu, moguće samo tri:

Udaljavanje s LARPa. Zabrana sudjelovanja na priredbi na kojoj se događaju problemi.
Trajna zabrana pristupa. Zabrana bilo kakvog daljnjeg sudjelovanja na LARPu.
Prijava policiji osoba koje namjerno i agresivno pokušavaju naškoditi drugim igračima (fizički napadi, krađe osobnih stvari i tome slično).

Iskreno se nadamo da nikad nećemo morati upotrijebiti ovakve mjere.