

**LARP „Po mūšio“ /
Žaidimo taisyklės /**

**LARP „After the battle“
Game rules**

[NOTE: English rules are at the bottom, after the Lithuanian ones]

Taisyklių žaidime labai daug nėra, o ir jų pačių tikslas – ne gadinti žaidimo malonumą, o jį pagerinti. Neabejojame, kad žaidėjai bus sąmoningi ir neieškos skylių taisyklėse, kad pagadintų žaidimą kitiems :) Ir bendrai, jei visada vadovausimės sveiku protu, gerbsime vieni kitus (kaip žaidėjus – veikėjai tikrai gali vienas kito negerbti!), žaidimas visiems bus tik geresnis.

Apie ką žaidimas

Žaidimas vyksta Tolkinio Viduržemės pasaulyje, bet yra ne visai kanoninis. Ką tai reiškia? Tai reiškia, kad ir kuriant veikėjus, ir žaidimo metu nebūtina akiai sekti tuo, ką Tolkinas yra parašęs, tačiau ir veikėjų istorijos, ir jų elgesys turėtų neprieštarauti bendrai Viduržemės filosofijai. Pavyzdžiui, Viduržemės dvorfai be ypatingai svarios priežasties tikrai nesirinks gyventi miškuose, o elfai be ypatingai svarios priežasties nepradės žudyti žmonių. Iš kitos pusės tai, kad „Hobito“ knygoje nėra paminėta veikėja Taurielė visai nereiškia, kad tokios ar panašios veikėjos būti negalėjo; arba tai, kad „Hobite“ ar „Žiedų Valdove“ nėra rašoma apie konfliktus tarp Ežero miesto žmonių ir Vienišojo kalno dvorų po Penkių armijų mūšio nereiškia, kad tokių konfliktų tikrai nebuvo.

Trumpai tariant, mes norime jums suteikti tiek laisvės, kiek tik įmanoma, bet kartu pasiekti, kad žaidimo atmosfera būtų viduržemiška, o ne tiesiog neapibrėžta fentezi.

Meistrai ir jų pareigos

Žaidime yra trys pagrindiniai meistrai – Laiqualassė, Ratliker ir Exon. Taip pat yra žaidžianti meistrė Aredhel; priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, žaidžiančių meistrų gali būti ir daugiau. Žaidžiančių meistrų pagrindinė užduotis yra ryšio tarp žaidėjų grupių ir pagrindinių meistrų palaikymas. Pagrindinių meistrų pareigos:

- Laiqualassė: veda siužetą, vaidina kai kuriuos NPC personažus
- Ratliker: prižiūri mirusiuosius, veda siužetą, vaidina kai kuriuos NPC personažus
- Exon: prižiūri mirusiuosius, vaidina kai kuriuos NPC personažus

Gyvybė, gydymas ir mirtis

Kiekvienas veikėjas žaidime turi kažkiek gyvybės taškų (HP). Kiek – priklauso nuo šarvų bei kai kurių kitų aspektų:

- Kiekvienas žaidėjas gauna bazinį 1 HP
- Meistrai savo nuožiūra gali skirti 1 HP už gerą kostiumą (ne šarvus)
- Meistrai savo nuožiūra gali skirti 1 HP už gerą veikėjo legendą
- Odiniai šarvai duoda papildomai 1-3 HP, priklausomai nuo to, kiek kūno dengia
- Grandininiai šarvai duoda papildomai 2-6 HP, priklausomai nuo to, kiek kūno dengia
- Plokštiniai šarvai duoda papildomai 3-9 HP, priklausomai nuo to, kiek kūno dengia

Gyvybės taškai dažniausiai prarandami kovos metu, bet galimi ir kiti atvejai – pavyzdžiui, žudymas paslapčia. Jei veikėjo gyvybės taškai nukrenta iki nulio, tai laikoma sunkiu sužeidimu. Negavęs pagalbos sunkiai sužeistas veikėjas per dešimt minučių miršta. Sunkiai sužeistas veikėjas negali

daryti nieko, išskyrus šliaužti (tą reikia atžaisti – tiesiog lėtai eiti negalima!) arba bandyti sau suteikti medicininę pagalbą.

Medicininė pagalba yra perrišimas tvarsčiu aiškiai matomoje vietoje (ne ant galvos). Po perrišimo pailsėjęs 15 minučių veikėjas atgauna visus gyvybės taškus, kuriuos turėjo. Taip pat egzistuoja gydantieji eliksyrų – tokį išgėręs, veikėjas visus gyvybės taškus atgauna per 5 minutes. Elikysrai žaidimo pradžioje suderinami su meistrais ir pažymimi.

Jeigu veikėjo gyvybės taškai tampa neigiami, jis miršta. Mirus veikėjui, žaidėjas užsiriša baltą raištį ant galvos arba sudeda rankas ant galvos ir eina į Mandoso menes (mirusiųjų buveinę). Miręs veikėjas su niekuo, išskyrus meistrus, bendrauti negali. Atėjęs į Mandoso menes, žaidėjas ten praleidžia dvi valandas, per kurias susikuria naują veikėją. Esant reikalui, meistrai gali liepti Mandoso menėse esantiems žaidėjams pažaisti NPC personažus (už tai gali būti sutrumpintas laikas iki reinkarnacijos).

Kovos taisyklės

Griežtai draudžiami metaliniai ginklai. Visi ginklai turi būti paminkštintais ašmenimis. Vienintelė išimtis – peiliai/durklai, kurie nebus naudojami atviroje kovoje, o tik gerklų pjaustymui paslapčiomis, gali būti neminkštinti; jų ašmenys gali būti iš kietos gumos arba medžio.

Ginklų saugumas bus patikrintas ant jų naudotojų.

Leidžiami ginklai: kardai (kartu ir durklai bei peiliai), ietys, kirviai, vėzdai, spragilai, lankai. Visiems ginklams, išskyrus lankus, taikomas svorio reikalavimas – bent 50 gramų svorio kiekvieniems 10 cm ilgio (pvz. jei kardo ilgis 1 metras, jo svoris turi būti bent 500 gramų). Visiems ginklams, išskyrus kardus, taikomas estetiškumo reikalavimas – tai reiškia, kad ginklas turi būti vizualiai panašus į tikrą ginklą ir atrodyti gražiai (pvz. negali styroti porolonas iš po izoliacijos). Kardams gražaus atrodymo reikalavimas irgi taikomas, tik ne tiek stipriai (meistrų nuožiūra). Kiti apribojimai ginklams:

- Vėzdo svorio centras turi būti arčiau nei per trečdalį viso vėzdo ilgio nuo mušančio galo (pvz. jei vėzdo ilgis 60 cm, tai svorio centras turi būti daugiau nei 40 cm atstumu nuo to galo, kuris laikomas rankoje)
- Spragilo bendras ilgis (rankena + grandinė + bumbulas) negali viršyti vieno metro, grandinės ir bumbulo bendras ilgis turi būti mažesnis, nei rankenos ilgis virš paėmimo vietos (t.y. laikant spragilą iškėlus vertikaliai aukštyn, bumbulas negali liesti plaštakos)
- Strėlių antgaliai turi būti paminkštinti bumbulais, didesniais už akies obuolį
- Didžiausias leistinas lanko tempimas – 10 kg (22 svarai).

Kovos metu smūgis į priešininko kūną atima priešininkui 1 gyvybės tašką. Smūgiai privalo būti amplitudiniai (su užsimojimu; negalima baksnoti vos priliečiant). Plaštakos, pėdos, tarpkojis ir galva yra nekovinės zonos; tyčiniai smūgiai į tas vietas baudžiami -1 gyvybės tašku smūgiuojančiajam. Taip pat 1 gyvybės tašką praranda tas, kuris pagriebia priešininko ginklo ašmenis.

Galimas žudymas iš pasalų, perpjaunant gerklę (jei ji neapsaugota). Tokiu atveju nukentėjęsysis miršta iškart.

Drakono dalių paieškos

Ežere guli nuskendęs drakono lavonas. Tokie dalykai šiaip sau nesimėto, taigi nekeista, kad Smogas ir po mirties gali sulaukti dėmesio. Įvairaus plauko alchemikai ar tiesiog retenybių kolekcionieriai paklos ne vieną kapšą monetų, kad tik gautų drakono dalių. Norint ieškoti, kokių dalių nuo drakono galima būtų atplėšti, žaidėjams ežere nardyti nereikės, bet reikės tai atžaisti.

Drakono dalių paieškos žaidžiamos šitaip. Žaidėjas arba jų grupė randa vieną iš meistrų ir sako, kad ketina nardyti ir ieškoti. Tada nurodytoje poligono vietoje atitinkamą laiko tarpą atžaidinėja pasiruošimą nardymui ir paieškoms. Laiko tarpas priklauso nuo grupės dydžio: vienas žaidėjas – 30 min, du žaidėjai – 25 min, trys žaidėjai – 20 min, keturi ir daugiau žaidėjų – 15 min. Po šito laiko meistras žaidėjams duoda vieną atsitiktinai parinktą drakono dalį.

Ieškoti galima ne vieną kartą, tačiau vienu metu paieškomis užsiimti gali tik viena grupė. Taip pat vieną sykį dalyvavęs paieškose žaidėjas, prieš jose dalyvaudamas vėl, turi palaukti bent pusę valandos.

Kita

Ekonomika: Kiekvienas veikėjas žaidimo pradžioje gaus kažkokį žaidybinių pinigų kiekį (iki 50 monetų). Vienos monetos vertė, grubiai skaičiuojant, yra tokia, kaip šimto litų šiais laikais. Kaip žaidėjai naudos šias monetas, paliekama spręsti jiems patiems.

Magija: Magijos žaidime nėra, nebent patys žaidėjai (ne veikėjai) jos moka.

Apieškojimas: Jei veikėjas yra apieškomas, nepriklausomai nuo to, ar veikėjas miręs, ar gyvas, apieškomasis žaidėjas gali pasirinkti vieną iš dviejų apieškojimo variantų:

- Žaidėjas atiduoda visus žaidybinius daiktus apieškančiajam;
- Apieškantysis fiziškai ieško žaidybinių daiktų.

Rules of the game

There aren't many rules in this game, and their purpose is not to spoil the fun of the game, but to improve it. We have no doubts that the players will be reasonable and won't look for hidden loopholes in order to make the game insufferable for others :) In general, if we all use common sense and respect each other (as players – there's absolutely no guarantee that the characters will!), the game will be much better for everyone.

What the game is about

The game is set in the world of Middle-Earth, but is not completely canonical. What does that mean? It means that both when creating characters and during the game it is not imperative to blindly follow the writings of Tolkien; however, both the character histories and their behaviour should not go against the general spirit (or philosophy) of Middle-Earth. For example, the dwarves of Middle-Earth would not choose to dwell in forests without a strong and compelling reason; similarly, elves would not start killing men without a very important reason. On the other hand, the lack of mention of a character Tauriel in „The Hobbit“ (the book) does not mean that such a character could not exist; or the fact that neither „The Hobbit“ nor „The Lord of the Rings“ mentions any conflicts among the people of Laketown and the Dwarves of Erebor after the Battle of the Five armies does not mean that such conflicts certainly never happened.

To summarize, we wish to give you as much freedom as possible, but also maintaining a Middle-Earth, rather than generic fantasy, atmosphere in the game.

Game masters and their duties

There are three primary game masters – Laiqualassë, Ratlier and Exon. There is also a playing game master, Aredhel; depending on the number of players, there may be more playing game masters. The main role of playing game master(s) is keeping communication between player groups and primary game masters. The roles of the primary game masters are as follows:

- Laiqualassë: running the plot, performing some NPC roles
- Ratliker: taking care of the dead, running the plot, performing some NPC roles
- Exon: taking care of the dead, performing some NPC roles

Health, healing and death

Each player starts the game with a certain number of hit points (HP). The exact number depends on armour and several other aspects:

- Each player gets 1 base HP
- The game masters can choose to award 1 HP for a good-looking costume (not armour)
- The game masters can choose to award 1 HP for a good character history
- Leather armour gives an extra 1-3 HP, depending on the fraction of body covered
- Chain armour gives an extra 2-6 HP, depending on the fraction of body covered
- Plate armour gives an extra 3-9 HP, depending on the fraction of body covered

Hit points are usually lost in battle, but other situations are possible – for example, stealth killing. If a character's HP drops to zero, the character is gravely wounded. Unless that character receives healing, he or she dies in ten minutes. A gravely wounded character cannot do anything other than crawling (this must be roleplayed – you cannot simply walk slowly!) or trying to heal themselves.

Healing is performed by bandaging the character with a clearly visible bandage (not on the head). Once that is done, the character must rest for 15 minutes and all their hit points are restored. There are also healing elixirs, which, when drunk, return all hit points in 5 minutes. All elixirs must be approved and marked by the game masters at the start of the game.

If a character's hit points drop below zero, the character dies. Once the character dies, the player puts a white bandage on their head or puts hands on the head and goes to the Halls of Mandos (the resting place of the dead). A dead character cannot interact with anyone other than the game masters. Once the player reaches the Halls of Mandos, he or she spends two hours there, during which time he/she creates a new character. If required, the game masters can order the players present in the Halls of Mandos to roleplay some NPC roles (as a reward, the game masters may reduce the time until reincarnation).

Battle rules

Metal weapons are strictly forbidden. All weapons must have padded blades. The only exception is knives/daggers which will not be used in open fights, but only for stealth killing; these can be unpadded, their blades can be made of tough rubber or wood.

The safety of all weapons is to be checked on their users.

Permitted weapons: swords (including daggers and knives), spears, axes, clubs, flails, bows. All weapons except for bows have a weight requirement – at least 50 grams per 10 cm of length (e.g. a 1-metre-long sword must weight at least 500 grams). All weapons except for swords are subject to a requirement of aesthetics, i.e. the weapons must visually resemble a real weapon and look reasonably good (e.g. no foam padding visible from under tape). Swords must also look reasonably good, but the requirement is less strict here (this depends on game masters). Other requirements for weapons:

- Clubs must have their centre of mass closer than 1/3rd of total length from the business end (e.g. if a club is 60 cm long, the centre of mass must be at least 40 cm away from the end which is held in the hand)
- The full length of a flail (i.e. handle + chain + ball) cannot be more than one metre; the total length of ball and chain must be less than the length of the handle above the hand (this means that if you hold the flail raised vertically, the ball must not touch your hand)
- Arrowheads must have padding which is larger than an eyeball
- Maximum permitted bow strength is 10 kilograms (22 pounds)

In a fight, a hit on an opponent's body deals 1 HP of damage. Hits must have an amplitude (i.e. they must be strikes rather than pokes). Hands, feet, crotch and head are non-combat zones; deliberate hits on these areas are penalized with a loss of 1 HP to the hitter. Also, anyone grabbing the blade of an opponent's weapon loses 1 HP.

Stealth killing is allowed; this involved slitting an unwary opponent's throat and can only be done if the throat is not protected. In that case the victim dies immediately.

Searching for the dragon's parts

There is a body of a dragon sunk in the Lake. Such things don't appear every day, so it should be no surprise that Smaug receives attention even after death. Many an alchemist or a collector of rare items would part with several bags of money if only they could get their hands on parts of a

dragon's body. The search for such parts will not require the players to dive into a lake, but this will have to be roleplayed.

The roleplaying works as follows. A player or group of players find a game master and tell him/her that they wish to dive into a lake and search. Then they roleplay their preparations in a set location for some amount of time. The precise duration depends on group size: one player must work for 30 minutes, two players – 25 minutes, three players – 20 minutes, four or more – 15 minutes. After this time, the game master gives the players a random piece of the dragon's body.

Multiple searches can be performed, but only one group can search at any given time. Once a search is concluded, its participants cannot start a new search for half an hour.

Other

Economics: Each player will receive a certain amount of money (up to 50 coins) at the start of the game. The value of one coin is roughly the same as 100 LTL (~30 EUR) today. The way to use these coins is up to the players to decide.

Magic: There is no magic in the game, unless the players (not the characters) can perform it themselves.

Search and looting: If a character is to be searched, then, independently whether the character is dead or alive, the player chooses one of two options:

- The player gives up all game-related items to the searching party;
- The searching player performs an actual search and tries to find those items.