

Fenmar 2026 - Základní pravidla

Pravidla

Tato pravidla předpokládají, že tušíte, co je to larp a nemusíme vám vysvětlovat, co jsou to životy, že máte brzdit rány a že pravidla dovedností mají přednost před základními pravidly. Když nebudete něčemu rozumět, ptejte se organizátorů.

Stále u sebe noste svoje pravidla, tužku, papír, hodinky a kostku. Tak a teď pár klasických pravidel:

- Ruka za hlavou = nejsem tady nebo nehraju (ignorujte takové lidi).
- Pokud potřebujete něco bleskurychle vysvětlit, zastavte čas ("Stop time"). Nikdo se během toho nehýbá, nemluví, nic nedělá.

Hrací doba a měřítko hry

Hraje se v sobotu od 10 do 18 hodin a v neděli od 10 do 13 hodin. V neděli v 13 hodin se bude konat velká volba nového vládce města. Sídlo organizátorů představuje město a hrací území je jeho bezprostřední okolí. Čas a prostor je ve hře zhuštěn, přesné měřítko není důležité. Hráči představují elitu společnosti, kromě nich existuje ve hře jakoby početné virtuální obyvatelstvo, které ale do hry nijak nezasahuje a nelze ho využívat.

Herní a neherní

Pokud něco nedokážete naznačit reálně, popisujte to všem bez ptaní, hned jak by to zjistili ("Měřím dvacet metrů." už na dálku, "Mám ruce od krve." zblízka a "Pod tou barvou prosvítá zlato." až po prozkoumání). Pokud si nejste jistí, co vidíte, sami se ptejte.

Rozlišujte herní a neherní, tj. věci týkající se hráče a postavy, kterou hraje. Snažte se nevědět nic, co neví vaše postava, ani zbytečně neinformovat druhé. Na vzájemné chlubení bude čas po hře. Pokud začnete hrát novou postavu, je třeba ji rozlišit od té staré a to jednak vzhledem (alespoň šátek či jiný výrazný doplněk), ale hlavně povahou, cíli hry apod. Snažte se, aby vaše činy měly rozumnou herní motivaci.

Svoje herní věci neukládejte do batohů, ani někde pod mech či kameny, jiná osoba nemá reálnou šanci je nalézt. Při nezbytných neherních činnostech (porada s organizátorem, toaleta atd.) jste mimo hru.

Organizátoři

Organizátoři nehrají za postavy, ale za svět okolo vás. Slouží jako nestranní soudci a rozhodčí, řeší nestandardní situace a nezvyklé nápady. Pokud se ve hře můžete dostat k nějaké informaci, dostanete ji od nich. Pokud potřebujete pomoci zařídit nějaký herní mechanismus, můžete požádat o pomoc je. Pokud

někde chcete vyzkoušet něco, co by asi mělo něco dělat, pozvěte si k tomu organizátora a on vám řekne, co se stalo. Jen to moc nepřehánějte, organizátorů je málo a práce mají hodně.

Kromě toho organizátoři občas hrají některá CP (soudce, úředníci) a zajišťují tak fungování některých společenských mechanismů. V těchto rolích mohou být úplatní, ale výhraně předem popsány mechanismy (viz legenda). Nelze je zabít (přesněji: lze je zabít, ale ihned je nahradí další soudce, úředník apod.).

Snažte se omezit přerušení hry typu: přijdu na nějaké místo, něco tam udělám a pak běžím za organizátory zeptat se, co to udělalo. Buď sebou vezměte organizátora na místo, nebo mu předem řekněte, co budete dělat a on vám řekne, co se stane. Věříme vám, že to pak zahrajete i přesto, že třeba víte, že pro vás následky budou osudné. Případně obejděte více míst a až poté zajděte za organizátorem.

Prosím, snažte se průběžně informovat organizátory o tom, co se děje ve hře, co chystáte, co jste se dozvěděli, co si myslíte, že chystá někdo jiný apod. Velmi nám to pomůže sledovat hru a koordinovat ji tak, aby byla plynulá a zábavná.

Pokud vám ve hře cokoliv nevyhovuje (nudíte se, někdo vás štví, myslíte si, že někdo podvádí, zdá se vám něco příliš nevyvážené, nějaké pravidlo vás hodně omezuje apod.), nenadávejte si pro sebe, ale řekněte to co nejdříve organizátorům. Často s tím mohou snadno něco udělat, jen o vašem problému zatím nevěděli. Upozornujte na podobné problémy i za ostatní. Děkujeme.

Dovednosti a vylepšování postavy

Do začátku si může každý vybrat 3 dovednosti z veřejného seznamu (členové některých skupin (například mágové) si mohou vybírat i ze svých speciálních dovedností). Poté můžete každé dvě hodiny (1x mezi 10 a 12, 1x mezi 12 a 14 atd.) sníst jedno herní jídlo a vybrat si další dovednost (když jste např. mezi 10 a 12 jídlo neměli, nepomůže, když si později dáte dvě). Maximálně tedy můžete mít na konci hry 9 dovedností. Pokud zemřete, začínáte opět se třemi dovednostmi a nové dovednosti získáváte stejně.

Jídlo a lov

Herní jídlo je papírek s obrázkem a popisem a nelze ho nikde koupit. Lze ho získat jen mimo město a to buď lovem (viz níže) nebo z některých zabitých bestií, na některých místech apod. Případné přebytky jídla můžete prodat obyvatelstvu města

(organizátorům) za 2 stříbrné za kus. Lze tak získat i jedno hlasovací právo (viz legenda).

Lovit může každý, kdo má luk či kuši a dovednost Střelné zbraně. Na hracím území bude rozmístěno větší množství kartiček zvířat. Když nějaké zvíře najdete, můžete po něm vystřelit ze vzdálenosti pěti dlouhých kroků jeden šíp, když zasáhnete, ulovili jste ho (na kartičce je vždy udáno, kolik jídla jste získali). Papírky jídla si pak vyzvednete u organizátorů. Na kartičku napište, kdy jste zvíře ulovili. U každého zvířete je udán čas, po kterém se ho může někdo pokusit ulovit znovu. Například pokud ulovím zajíce v 10:14 a je u něj napsáno: "Znovu lze ulovit vždy po 2 hodinách." může se ho kdokoliv (!) pokusit ulovit nejdříve v 12:14. Pokud jste šípem minuli, zvíře uteklo a můžete ho zkusit lovit znovu nejdříve za půl hodiny.

Peníze a herní předměty

Ve hře existují stříbrňáky a zlatáky (přepočet je 1:5), jde o papírky s obrázkem a popisem. Peníze jsou kromě jídla jediná herní „surovina“ a jsou opravdu důležité. Kromě toho, že za ně můžete pořídit kvalitní vybavení, hrají také velkou roli v politice a v různých volbách. Do začátku dostanete 4 / 8 / 12 stříbrných podle kostýmu (nic moc / slušný / moc pěkný). Peníze můžete získávat pomocí domů (viz níže), najít je během dobrodružství nebo je vydělat plněním různých úkolů pro město.

Všechny herní předměty (lampy, lektvary, zbroje, stříbrné zbraně, kouzelné knihy, artefakty apod.) jsou realizovány kartičkou s obrázkem a popisem. Můžete je koupit od někoho z obchodní gildy nebo najít během různých dobrodružství na hracím území. Lektvary a některé kouzelné předměty mají zakrytou část, kterou smíte otevřít a přečíst až po vypití lektvaru / použití předmětu.

Herní domy

Každý hráč má ve městě jakoby dům. Představuje ho kartička s obrázkem, přišpendlená na vyčleněné místo. Dům může být různě bohatý (chatrč až palác). Do začátku dostanete dům podle vašeho společenského postavení a také podle vašeho kostýmu (takže pokud chcete být bohatí, fakt se vyplatí tak vypadat :). Když zaplatíte městským stavitelům (organizátorům) peníze, můžete svůj dům vylepšit (i vícekrát). Dům má jen jednu funkci: produkuje peníze. Každou hodinu si můžete vybrat od organizátorů určitou částku peněz podle kvality vašeho domu (dosud nevybrané peníze lze vybrat i kdykoliv později). Domy nemůžete vykrást ani zničit, ale ani je není možné prodat nikomu jinému, než jinému hráči. Každý ale smí mít nejvýše jeden dům.

Pokud si pořídí nějaký další, tak o ten horší ihned přijde.

Kromě toho můžete zaplatit i různé veřejné stavby a sponzorovat tak opravu města. Ten, kdo zaplatil veřejně prospěšné stavby za více peněz, získá jedno hlasovací právo (viz legenda).

Životy a mdloby

Základní počet životů je 6. Toto maximum lze zvýšit dovedností Odolnost. Svůj aktuální počet životů si hráči musí pamatovat. Na požádání musíte každému pravdivě oznámit svoje momentální zdraví. Neohlašuje se ale počet životů, nýbrž zdravý / lehce zraněný / těžce zraněný / mdloby / smrt. Navíc musíte každému na potkání popsat všechna svoje viditelná zranění (sečné rány na zádech, rozsáhlé popáleniny, oteká tvář a četné pohmožděniny, bledá pleť, dvě dírky v krku apod.). Životy se samy nedoplňují.

Pokud klesne počet životů postavy na nulu, upadá na 2 minuty do mdlob (je vyřazená). Musí si ihned lehnout nebo sednout na zem (v nevhodném terénu stačí sednout na bobek) a nesmí se hýbat (může odlézt bokem od boje). Nesmí mluvit a nijak zasahovat do děje kolem sebe. Postava v mdlobách nevnímá, co se kolem ní děje (nevidí ani neslyší, nic si nepamatuje). Po uplynutí 2 minut se postava probere a má opět jeden život. Pokud jsou postavě během mdloby nějak doléčeny životy (např. jí někdo nalije do úst léčivý lektvar), probírá se okamžitě. Mdloba se nesmí předstírat (je na první pohled jasné, že jste mimo). Po probírání si postava nepamatuje posledních 5 minut, než upadla do mdlob (takže třeba nemůže říct ani naznačit, kdo ji to napadl).

Smrt

Pokud klesne počet životů postavy pod nulu (např. někdo sekne do postavy v mdlobách), tak postava umírá. Chová se stejně jako v mdlobách (tj. sedí nebo leží, nic nedělá, nemluví a nevnímá). Po několika minutách „mrtvolení“ (aby vás bylo možné obrát) si mrtvý dá ruku či zbraň za hlavu a dojde za organizátory, kde se domluví na své další postavě.

Mrtvé postavy je možné (včas) oživit. Jde o speciální dovednost, léčení životů mrtvou postavu neožíví.

Boj

Bojuje se podle Azrikových pravidel boje (jsou v zvláštním souboru), není povolené kopí.

Kvůli plynulosti boje se snažíme eliminovat veškerou "matematiku" a složitá pravidla, ale přesto se můžete v boji setkat s různými hláškami a dovednostmi. Zde je jejich přehled, abyste věděli, jak na ně reagovat:

- Pokud vám protivník nahlásil po zásahu "Mimo." trefili jste ho do nezáhové plochy (různé bestie můžou mít odlišné záhové plochy). To znamená, že ho svojí zbraní asi můžete zabít, ale musíte zjistit, kde je zranitelný. Pokud nepřítel nahlásí "Nezraňuje." tak ho vaše zbraň nedokáže zranit. Zkuste na něj použít stříbrnou zbraň, oheň, jed apod. Je přísně zakázáno útočit na někoho zbraní, která cíl nezraňuje (ve stylu: životy ti neubývají, ale modřiny mít budeš). Můžete se bránit svojí zbraní a pokusit se udržet si nepřitele na chvíli od těla, ale musíte bojovat pomalu a bez síly. Nezranitelný vaše útoky může a bude ignorovat (souseky apod.) a v tom mu nesmí bránit reálný strach z toho, jak kolem sebe zuřivě máváte mečem.

- Pokud jste zraňováni jedem, mělo by vám to být hlášeno, tj. u otrávené zbraně útočník ohlásí např. "Za dva jedem." Je to důležité, protože někdo může mít na jed odolnost. U vypitého jedu je to snad jasné :o)

- Některá kouzla (a výjimečně i bestie) využívají jiné záhové plochy (jste zranitelní na více místech, než jen zbraní). Typicky ohnivé koule zraňují kamkoliv do těla (včetně hlavy), štítu, zbraní a jiného vybavení.

- Pokud je zbraň či bojující nějak posílen, může dát občas ránu za dva životy. Není možné hlásit útok za dva životy trvale (ale lze vícekrát za sebou). Útok za dva životy nelze kombinovat s žádným jiným druhem vyššího útoku - nelze nahlásit útok za tři a více životů (kromě opravdu velmi výjimečných dovedností). Silnější záhy ohlašuje útočník heslem "Za dva", "Za tři" apod.

Veškeré hlášky, které upřesňují útok (např. "Za dva" apod.) je třeba ohlásit současně s útokem. Při hlášení předem to varuje protivníka, pozdější hlášení (jo a ty poslední dva záhy byly oba za dva ...) není fér a neplatí. Pokud ohlásíte speciální útok, ale netrefíte se, tak se tím útok nevypotřebuje a můžete to zkusit znovu.

Zbroj

Pokud je součástí vašeho kostýmu reálná zbroj (nutně minimálně na trup), máte bonus. Můžete ignorovat 1-3 útoky zbraní za hodinu (je jedno jak silné, i útoky za 2 životy apod.). Jen ohlaste "Zbroj". Zbroj nemusí být reálná, železná, může to být i tenká napodobenina. Zbroj vykryje 1-3 útoky podle toho, jak vypadá a z čeho je (např. tenčí kožená vesta 1, slušná prošívánice 2, kroužkovka 3). Zbroj posoudí před hrou organizátoři.

Krom toho si můžete na hře koupit a nosit i herní zbroj. Je to kartačka s obrázkem zbroje nošená na provázku kolem krku. Ta vykryje (podle druhu) 1-5 útoků zbraní za hodinu (počítejte s tím, že lepší herní

zbroje jsou opravdu hodně drahé). Každý může mít jen jednu herní zbroj, ale je možné kombinovat reálnou a herní zbroj.

Zajatci a obírání

Postavu v agónii, v mdlobách nebo postavu, která s tím souhlasí, může kdokoliv spoutat a z postavy se stává zajatec. Oznámíte postavě, že ji spoutáváte (a krátce to zahrajete) a ona od té doby musí mít zápěstí trvale přitisknutá k sobě (před tělem nebo za zády). Spoutaná je postava kompletně - nemůže sama chodit, létat, má jakoby zcela znehybněné ruce i nohy, nesmí nic brát, bojovat, kouzlit, otevírat zámky apod. Zajatec nesmí mluvit nahlas ani křičet. Zajatec nemusí poslouchat své věznitele, ale musí se jimi nechat vést (nemusí spěchat). Zajatce osvobodíte tak, že naznačíte přeríznutí jeho pout na zápěstí libovolnou herní zbraní s ostřím (ne kyj).

Kdokoliv smí obrat postavu v agónii či v mdlobách, zajatce nebo postavu, která s obráním souhlasí. Řekněte postavě, že ji obíráte a krátce to zahrajte. Oběť vám musí ihned předat všechny svoje herní předměty a cennosti. Majetek hráče samotného (zbraně) nelze krást, ale zbraně lze držet bokem od zajatců.

Magie

Kouzlí se za životy, kouzel je poměrně dost a jsou mezi nimi běžná, klasická kouzla. Více toho o magii zjistíte a můžete ji používat, pokud se stanete členem magické univerzity (to lze i během hry, pokud bude volné místo - což můžete zařídit i vy sami :-).

Létání

Letící postava mává rukama (křídly) a volá "Letím." Začátek a konec letu navíc ohlašuje hesly "Vzlétávám" a "Přistávám." Letící postavu je možné zasáhnout jen střelnými a vrhacími zbraněmi, ale i ona může útočit na neletící postavy jen stejně. Při střelbě letících na neletící apod. střílejte min. na 2 metry. Dvě letící postavy mohou navzájem bojovat i ručními zbraněmi (u toho nemusí mávat rukama). Nelze létat neomezeně - ve vzduchu se lze udržet nejvíce 5 minut v kuse a navíc z důvodu únavy po každém přistání nelze minimálně 30s vzlétnout (nelze tedy přistát a ihned zase vzlétnout).

Jeskyně

Když mezi stromy narazíte na provázky ve výši pasu, jde o jeskyně. Tam, kde je mezi provázky mezera, je vchod (a obvykle je tam lokace - viz níže). Stěny jeskyně (provázek) představují tlustou skalní stěnu - jsou absolutně neprostupné. V jeskyních je tma - musíte v nich mít zavřené oči! Dívat se můžete

do 2m od vchodu nebo do dvou metrů od lampy (ne za rohem). V jeskyních není moc místa, nelze tam létat a při boji v jeskyních smíte používat jen zbraně (i hole a štíty) kratší, než je šířka jeskyně (vzdálenost mezi provázky stěn).

Lokace

Některá místa budou popsána pomocí tzv. lokací. To jsou papíry A4 v průhledných deskách pověšené ve výšce očí (většinou, dívejte se kolem sebe pozorně :-)) někde na stromě. Na těchto papírech je popsáno nějaké zvláštní či zajímavé místo, které se zde jakoby vyskytuje (studánka, ruina hradu, kouzelná socha apod.).

Pokud se lokace týkají nějaká pravidla, je to na ní napsáno. S některými lokacemi můžete něco dělat, něco zde najít, lokaci změnit apod. Často je to řešeno formou tzv. gamebooků, kdy máte na lokaci na výběr z několika možností a po zvolení si přečtete příslušnou další, neveřejnou část textu a zařídíte se podle ní. Nečtěte zakryté části bez vyzvání. Pokud chcete na lokaci dělat něco, s čím její popis nepočítá, přivolejte si k tomu organizátora a on vám popíše či

zahraje, co se stalo. Pokud zrovna "hrajete s lokací" tak jen nestůjte a nečtěte text, ale hrajte to, co zrovna děláte, třeba se na vás někdo dívá.

Co na Fenmaru nenajdete

Na hře se nebudou vyskytovat některé věci, na které jste možná zvyklí (prostě proto, že nejsou potřeba). Jsou to: rasy (všichni ve městě jsou lidé), suroviny (s výjimkou jídla), zámky a klíče.

Základní pravidla chování

- Po celou dobu akce platí kostýmová povinnost. Musíte být v dobovém kostýmu. Samozřejmě má přednost ochrana před nepříznivým počasím (pláštěnka, svetr).
- Během hry platí zákaz pití alkoholických nápojů a též zákaz kouření.
- Odpadky vyhazujte do pytle poskytnutého organizátory.
- Ztráty a nálezy směřujte k organizátorům.
- V případě zranění nebo nemoci ihned vyhledejte některého organizátora.
- Buďte slušní a ohleduplní k přírodě i lidem okolo.