



ZŁOT ARDA 2011

Zasady gry

Wprowadzenie do zasad

Na Ardzie na pewno znajdą się sytuacje, w których słowa nie będą wystarczały lub będą zbędne, wtedy właśnie przyjdzie Wam walczyć. Poza tym, na szlaku może przyjść Wam się spotkać z postaciami specjalnymi, które będą obowiązywały specjalne zasady. Większość z nich znajdziecie w tym opracowaniu.

Walka odbywać się będzie na tzw. **bezpieczną broń**, czyli miecze lub inną broń wykonaną tak, by nie zagrażała uczestnikom zabawy. W większość przypadków taka broń wykonywana jest z rurek PVC i otuliny. Dopuszczamy też łuki o małym naciągu używane do miotania strzał z piankowymi grotami.

Każda broń MUSI być sprawdzona przez organizatorów zanim zostanie dopuszczona do użytku.

Sprawdzenia dokona Organizator, do którego należy zgłosić się po przyjeździe i przed rozpoczęciem swojego udziału w fabule. Dopuszczone bronie oraz tarcze będą oznaczone w specjalny sposób.

Osoby cierpiące na różnego rodzaju choroby, mogące utrudnić lub uniemożliwić walkę, są zobowiązane zgłosić to organizatorom przed przystąpieniem do Złotu a także zaznaczyć ten fakt na formularzu rejestracyjnym na Złot Arda 2011.

Rozpoczynając zabawę na Zlocie, jak i każdą walkę, pamiętajcie, że nie przyjechaliście tu po to, by wygrać, tylko po to, żeby grać.

1. Zasady ogólne

- **NAMIOTY ORAZ RZECZY OSOBISTE (w tym także broń!) ZŁOTOWICZÓW SĄ NIETYKALNE!**
- Podczas trwania fabularnej części Złotu na terenie obozu przez 24h/dobę obowiązują zasady gry oraz zachowanie klimatu.
- Specjalne przedmioty (artefakty) zdobyte podczas gry, w ciągu trwania gry muszą znajdować się po za namiotami.
- Zasady walki odnoszą się do wszystkich grających Uczestników zlotu Arda 2011.
- Wszelkie kwestie sporne rozstrzygają organizatorzy. Wlicza się w to ustalanie kar za łamanie zasad.
- Broń, pancerz i tarcza to przedmioty określone w oddzielnych przepisach, sprawdzone pod względem bezpieczeństwa przez organizatorów.
- Każda ewentualna zmiana zasad wchodzi w życie wraz z podaniem jej do ogólnej wiadomości.



- Tryb "Niewidzialny", oznacza, że gracz nie uczestniczy w zabawie. Ma on obowiązek poruszać się bez broni i artefaktów. Osoba taka porusza się z rękami skrzyżowanymi na piersiach. Może poruszać się swobodnie po obozie. Wyjątkiem jest powrót ze szlaku w przypadku śmierci. Na szlaku nie wolno być niewidocznym.
- W każdym momencie zabawy organizatorzy mogą krzyknąć hasło "PAX". Gracze mają obowiązek w tym czasie pozostać w miejscu i nie wolno im się ze sobą komunikować. Ma to być odpowiednik pauzy w grze.

2. Zasady obowiązujące w obozie

Walka w obozie

- Zakazane jest walczenie między namiotami, jakkolwiek bieranina i szamotanina.
- W razie konieczności walczący muszą opuścić teren obozu i walczyć w miejscu oddalonym od namiotów. Odmowa opuszczenia terenu obozu i nie podjęcie innych prób rozwiązania sytuacji (pertraktacje, oddanie się w niewolę, itp.) powinno zostać zgłoszone organizatorom.

Zasady obowiązujące w dzień

- W przypadku wtargnięcia intruza na teren obozu osoby znajdujące się w nim zobowiązane są do podjęcia działań (walka – obrona, pertraktacje, ucieczka, oddanie się do niewoli, kapitulacja, itp.)

Zasady obowiązujące w nocy

- Obóz, w którym po zmroku, wszyscy członkowie plemienia śpią w namiotach, uznany jest za opuszczony.
- W wypadku, gdy wystawiony jest strażnik lub obozujący przebywają po za namiotami – zobowiązani są do podjęcia akcji w stosunku do agresora (pertraktacje, walka, oddanie się do niewoli, itp.). Nie wolno posiłkować się ucieczką do namiotu.

3. IPC i inne postacie specjalne

- Indywidual Playing-character – osoba, która dostała dodatkowe, związane z fabułą zadanie do wykonania. IPC podlegają takim samym zasadom jak wszyscy inni gracze.
- Osobami „nietykalnymi” podczas gry są wyznaczeni przez organizatorów Uczestnicy. Osoby takie będą odpowiednio oznaczone i mogą posiadać broń białą noszoną na wierzchu.

Specjalne postacie w grze

Na terenie gry znajdować się będą trzy bardzo ważne postacie specjalne, które będą dbały o gości na festynie. Ich usługi są płatne w złocie lub innych usługach, które zlecą uczestnikom. Każda z postaci będzie dostępna tylko w niektórych momentach dnia (nie przez cały czas).

Zielarz

Zielarz może leczyć uczestników, przez wykonywanie odpowiednich czynności (np. bandażowanie, podawanie mikstur itp.). Zielarz ma ograniczoną ilość specyfików, jednak może je uzupełniać przez ich przygotowywanie, zbieranie ziół lub zlecenie tego innym.

Kowal

Kowal dba o uzbrojenie uczestników. Jeżeli uczestnik zlotu zniszczy swój miecz lub straci paski pancerza, może udać się do Kowala, by ten zajął się sprzętem. Kowal indywidualnie wycenia koszt



naprawy i ocenia czas jej trwania. Kowal będzie posiadał taśmę do naprawiania bezpiecznej broni i pomoże w jej naprawie, jeżeli tylko będzie to możliwe.

Karczmarz

Dostarcza chętnym napitku (woda) i poczęstunku, za niewielką opłatą lub usługą. Z pewnością jest też świetnym źródłem informacji na tematy związane z okolicznymi wydarzeniami.

4. Bronie

Wykonanie

Wszystkie bronie bezpieczne muszą być wykonane z odpowiednio elastycznych, lekkich materiałów. Do tworzenia broni nie wolno używać:

- Drewna
- Metalu
- Innych szczególnie twardych lub ciężkich materiałów.

Wszelkie krawędzie i strefy nie punktujące broni muszą być zabezpieczone porządnie otuliną. Nie dotyczy to jedynie miejsc, w których broń jest trzymana (dla przykładu należy zabezpieczyć głownię miecza, ale trzonu już nie trzeba).

Rodzaje dopuszczanych broni

Do gry dopuszczone są następujące rodzaje broni bezpiecznej:

- Miecze
- Buławy
- Młoty
- Korbacze
- Łuki
- Topory

Rozmiary uzbrojenia

- Całkowita długość broni nie może przekraczać 110 cm dla broni jednoręcznej oraz 140 cm dla broni dwuręcznych. Bronie dwuręczne trzeba oczywiście cały czas trzymać oburącz.
- Powyższa zasada nie dotyczy postaci specjalnych

Bronie dystansowe

Dopuszczalne jest użycie zarówno łuku wykonanego z rurek PVC jak i zwykłego łuku tradycyjnego. Jednak ich naciąg nie może przekraczać 10 kg

Używanie łuku

Łucznik może strzelać jedynie z bezpiecznych strzał, zatwierdzonych do użytku przez organizatorów. Podczas strzelania zabrania się trzymania paru strzał w ręku „na zapas”, wszystkie pociski muszą znajdować się w pojemniku imitującym kołczan/kołczanie, lub leżeć na ziemi. Nie wolno celować w miejsca niepunktujące (szczególnie głowę!).



5. Pancerze i tarcze

Pancerz chroni uczestnika przed obrażeniami. W grze przejawia się to dodatkowymi paskami życia (tzw. paski pancerza). Paski te są wydawane przez organizatorów podczas oceny pancerza.

Rodzaje pancerza

- Brak – żadnych modyfikatorów wobec życia
- Lekki – dodatkowy pasek życia
- Ciężki – dwa dodatkowe paski życia

Paski pancerza, utracone podczas walki odzyskuje się poprzez oddanie zbroi do kowala (pełniącego rolę także płatnerza). Czas naprawy sprzętu dobierany jest indywidualnie przez kowala.

Specjalne pancerze, na przykład dobrze wykonane elfie zbroje płytowe z lekkich materiałów, czy krasnoludzka kolczuga z tasarangu (dobrze ozdobiony sweter) nie zapewniających faktycznej ochrony ani ciężaru będą „wyceniane” indywidualnie biorąc pod uwagę wkład pracy i faktyczny wygląd zbroi.

Tarcze

- Tarcze służą JEDYNIEMU do obrony, nie można nimi atakować.
- Można je wykonywać z grubych warstw tektury lub np. cienkiej płyty sklejkowej.
- Maksymalna długość tarczy to **połowa** wzrostu użytkownika tarczy.
- Każda tarcza musi mieć brzegi owinięte otuliną lub styropianem oraz (jeśli takowe posiada) bezpieczne umbo (ze styropianu/pianki/gąbki).
- Jeżeli tarcza jest wykonana ze sklejkowej drewnianej, musi posiadać przynajmniej dwie warstwy materiału/pianki/miękkiej wykładziny, która izolowałaby surowiec od uderzeń.

6. Reguły walki

Trafienia

- Za punktowane trafienia uznaje się zetknięcie się „części punktującej” broni (uderzenie strefą nie punktującą, nie liczy się jako trafienie) z częściami ciała od łokci (włącznie) w górę i od kolan (włącznie) w górę. Trafienie w przedramię, dłoń, stopę czy podudzie traktowane są jako draśnięcie.
- Wyjątek od obszaru wyznaczonego wyżej stanowi krocze i głowa, w które są strefami zabronionymi. Za nagminne trafianie w strefy zabronione uczestnik może zostać ukarany nawet wykluczeniem z walk na czas trwania całego zlotu.
- Każde punktowane trafienie zabiera przeciwnikowi jeden pasek życia, przy czym odliczane są wpiery paski pancerza, a dopiero potem życia. Za trafienie uznaje się sytuacje w której broń zatrzymała się lub odbiła od atakowanej osoby.
- Muśnięcia uznajemy za zadrapania nie grożące większymi powikłaniami.
- **Nie wolno wykonywać ataku przez pchnięcie końcem broni. Należy wykonywać tylko ataki przez cięcie bronią.**

Ataki specjalne

Rozróżnia się dwa ataki niestandardowe powodujące różne efekty:

- Ogłuszenie – Atak wykonywany od tyłu, z zaskoczenia. Wykonuje się go podchodząc do ofiary od tyłu i klepiąc w bark, mówiąc wyraźnie: „Ogłuszam!”. Ofiara ogłuszenia musi osunąć się na



kolana i trwać „nieprzytomna” z zamkniętymi oczami przez około 5 minut, w tym czasie może być okradziona (ze złota, bądź rzeczy związanych z fabułą), zraniona, bądź wzięta w niewolę. Ardowicz spotykający ogłuszoną postać może ją ocucić odgrywając krótką scenkę, np polewając twarz wodą.

- Jeżeli osoba ogłuszana nie widziała sprawcy (zaszedł ją z tyłu) po odzyskaniu przytomności nie będzie pamiętała, kto ją zaatakował.
- Atak płazem – Wykonując uderzenie należy krzyknąć „Płaz!”. W efekcie trafiona postać nie zrywa sobie pasków życia, a jedynie je odlicza. Po utracie wszystkich pada nieprzytomna na ziemię na 5 minut, tak jakby była ogłuszona.

Przyczółki

Dopuszcza się walkę o przyczółki. W tym przypadku walka toczy się na normalnych zasadach z tym, że obrońcy dostają dodatkowo dwa paski życia jeśli obóz jest ufortyfikowany i oznaczony. O nadaniu statusu przyczółka decydują organizatorzy. Jeśli oblegający zwyciężą, mają możliwość zabrania sztandaru plemienia i artefaktów.

Po zakończeniu walk o przyczółek wszelkie dodatkowe paski życia znikają, ktoś kto po ich utracie zostałby bez żadnego paska zostaje z jednym (jest ciężko ranny). W przypadku ponownego ataku (ale po upływie ponad pół godziny) ta sama postać znowu dostaje dwa dodatkowe na czas walki.

Walka po zmroku

Wieczne i nocne walki odbywają się na tych samych zasadach co dzienne, z tym że należy unikać bliskości ognia, nie wolno też trzymać ognia (pochodni, latarni) w rękach walcząc.

Niewola

- Biorący do niewoli musi mieć sznurek/tasiemkę do symbolicznego związania jeńca oraz zapewnić symboliczny opatrunek w wypadku okaleczeń.
- Do niewoli można brać w trzech przypadkach:
 - po położeniu dwóch dłoni na obu ramionach przez dwie osoby. Łapać należy delikatnie.
 - po dobrowolnym poddaniu się.
 - w przypadku przegranej walki, będąc nieprzytomnym lub konającym.
- Osoba wzięta do niewoli musi dać się związać i nie wolno się jej rozwiązać. Jeżeli podejmie ucieczkę, musi uciekać związana. Jeniec musi iść tam gdzie poprowadzą go strażnicy.
- Jeńca można zabić lub okaleczyć. Każdy jeńca musi być pilnowany przez strażnika, trzymającego sznur, którym ten jest spętany.
- Każdy strażnik może pilnować i prowadzić do trzech jeńców. W przypadku doprowadzenia jeńców do przyczółka, można ich tam zostawić przykutych bez opieki, nie mają wtedy szans się samodzielnie oswobodzić.
- Jeśli prowadzący wypuści z ręki sznur na którym prowadzi jeńca ten może próbować ucieczki, jednak trzeba cały czas pamiętać o więzach, których pozbyć się można jedynie pocierając nimi przez co najmniej 30 sekund o broń.
- Jeniec z symbolicznie związanymi nogami nie może chodzić, nawet gdy nikt go nie pilnuje. Może jednak próbować pętać, czołgać się, lub być przenoszonym. Nie mając zawiązanych rąk może rozwiązać węzły krępujące jego nogi.



- Jeżeli jeńiec zostanie utrzymany przez 12 godzin ma obowiązek wyznania wszystkiego co wie o przynależności swojego plemienia. (Istnieje możliwość weryfikacji tych zeznań u organizatorów)
- Podczas trwania niewoli jeńcowi należy umożliwić zjedzenie posiłków, zapewnić picie oraz możliwość korzystania z toalety. Jeżeli się tego nie zrobi – jeńiec umiera.
- W przypadku gdy związany jeńiec zostanie spostrzeżony przez kogoś innego, ten może go wziąć jako własnego jeńca.
- Jeńiec z symbolicznie związanymi ustami (np. za pomocą chusty ale nie utrudniając mu oddychania) nie może porozumiewać się werbalnie z otoczeniem (uwaga- chusta musi być czysta- w przypadku braku takowej nie można zakneblować więźnia, można jednak pozbawić go języka).
- Symboliczne więzy to takie, które nie ściskają ciała i można je z łatwością szybko samemu zdjąć. Może to być np. luźna pętla związana na kokardkę.

Okaleczenia

Jeńcowi można obciąć rękę, nogę, wydłubać oczy lub uciąć język. Rany muszą być opatrzone, inaczej jeńiec umiera (np. odciętą rękę należy schować pod ubranie, odciętą nogę związać z drugą lub podwiązać, wydłubane oczy należy zawiązać). Więcej niż jedno okaleczenie powoduje śmierć jeńca.

Okaleczenie jest trwałe (do śmierci uczestnika lub końca gry).

7. Paski życia

Paski życia reprezentują stan zdrowia naszej postaci. Każda normalna postać, ma na starcie 3 paski życia. Wyróżniamy następujące stany.

- 3 paski – postać zdrowa
- 2 paski – postać lekko ranna (nie może biegać ani łapać do niewoli osoby przytomnej)
- 1 pasek – postać ciężko ranna (nie może biegać, jeśli nie zostanie opatrzona w przeciągu 15 minut od zakończenia walki traci kolejny pasek życia.)
- 0 pasków – postać bardzo ciężko ranna (nie może się poruszać ani porozumiewać werbalnie z otoczeniem, może natomiast być bierna - okradana, przenoszona, etc). Pozostawiona sama sobie na polu walki, nieopatrzona po 10 minutach umiera. Opatrzona pozostaje nieprzytomna do czasu odzyskania pierwszego paska. Opatrywanie kogoś zajmuje około 3 minut, krótko. Opatrywanie samego siebie zajmuje około 10 minut.

Więcej punktów mają tylko postacie specjalne.

Punkty życia reprezentują paski, które należy nosić w widocznym miejscu przyklejone bądź przywiązane, umożliwiające łatwe ich zerwanie.

Paski życia odzyskiwane są na dwa sposoby:

- Na początku każdego dnia zabawy
- Poprzez leczenie u ziołarza – gracz odzyskuje jeden pasek w przeciągu pół godziny spędzonej pod opieką ziołarza (wymaga użycia specyfików leczących).



Śmierć

Osoba, która umarła musi pozostać w miejscu śmierci przez 15 lub 30 minut (zależy od plemienia). Po upływie tego czasu, uczestnik ma obowiązek udać się w trybie "Niewidzialny" głównym szlakiem do obozu.

Po powrocie do obozu, uczestnik wraca do zabawy, musi jednak zmienić swój wygląd (przynajmniej ucharakteryzować się inaczej: namalowanie blizn, zmiana ubrania).

Uczestnik, który umarł nie pamięta niczego sprzed śmierci (także tego, kto i jak go zabił!). Dla ułatwienia uczestnik może dalej używać tego samego imienia.

8. Podchody

- Łupem w podchodach może stać się sztandar plemienia lub inne przedmioty będące w grze (złoto, artefakty).
- Przedmioty będące w grze muszą znajdować się po za namiotami. Nie mogą być one umieszczone w trudno dostępnych miejscach (wysoko na gałęziach, zakopane pod ziemią itp.)
- Podchody można organizować w dzień i w nocy przez cały czas trwania gry. Podczas podchodów nie wolno niszczyć rzeczy należących do Złotowiczów.
- Zabrane sztandar plemienia należy traktować tak, by nie został on w żaden sposób uszkodzony.
- Za ewentualne uszkodzenia odpowiadają osoby, które sztandar zabrały.
- Sztandary są zwracane właściwemu plemieniu każdego poranka po dniu, w którym zostały zabrane.
- Strażników można wyeliminować przez ogłuszenie.

9. Końcowe uwagi

- Zakazuje się walki na gołe ręce.
- Zakazuje się celowego stwarzania zagrożenia podczas walki.
- Zakazuje się walki na cokolwiek, poza dopuszczoną przez organizatorów bezpieczną broń.
- Jeśli podczas walk powstanie jakiś nierozwiązywalny spór, sprawę należy wtedy zgłaszać organizatorom, których decyzja jest ostateczna.

10. Podsumowanie

Mimo że broń jest bezpieczna, sprawdzona według wzorców używanych na innych konwentach czy grach terenowych, zawsze może się coś zdarzyć, dlatego upraszamy nader wszystko o zachowanie rozwagi i nie wpadaniu w szal bitewny zbyt często. Mamy nadzieję, że walka dostarczy Wam pożądaną emocję, jednocześnie nie zostawiając nikogo z uszczerbkiem na zdrowiu.

Przed wszystkim pamiętajcie, że walczymy dla zabawy i nawet pełna poświęcenia, przegrana walka może być miłym wspomnieniem, do którego będziemy wracać z uśmiechem na twarzy podczas kolejnych zlotów.

Życzymy wszystkim miłej zabawy.

Organizatorzy