



ZŁOT  
ARDA  
2011

**Poradnik Złotowicza**

# Spis treści

Witamy na Zlocie Arda 2011 .....	3
Regulamin Zlotu Arda 2011 .....	4
Program Zlotu Arda 2011.....	7
Uwagi do programu .....	8
Turnieje i konkursy.....	8
Informacje o dojeździe i polu namiotowym.....	10
Garść porad.....	12
Zasady gry na Zlocie Arda 2011 .....	13
Wprowadzenie do zasad .....	13
1. Zasady ogólne .....	13
2. Zasady obowiązujące w obozie .....	14
3. IPC i inne postacie specjalne .....	15
4. Bronie.....	15
5. Pancerze i tarcze .....	16
6. Reguły walki .....	17
7. Paski życia .....	20
8. Podchody .....	21
9. Końcowe uwagi .....	21
10. Podsumowanie.....	21
Złoto w grze .....	22
Miejsce na notatki.....	23

# Witamy na Zlocie Arda 2011

W Twoje ręce oddajemy Poradnik Złotowicza na Zlocie Arda 2011. Jest to zbiór wszystkich najważniejszych informacji, z którymi powinien zapoznać się każdy uczestnik imprezy.

W poradniku znajdziesz pełny regulamin Złotu, zasady gry, informacje dotyczące dojazdu, a także przydatne porady, które pozwolą uniknąć błędów, jeżeli wybierasz się na nasz Złot po raz pierwszy. Porady polecamy także doświadczonym złotowiczom, gdyż wyróżniliśmy w nich istotne zmiany względem poprzednich lat. W tym roku zamieściliśmy także przybliżony program atrakcji na Zlocie, dzięki któremu nie ominiecie najważniejszych atrakcji. Szczegółowe rozpiski znajdziecie już na samym Zlocie.

Mamy nadzieję, że będziecie dobrze bawić się na Zlocie Arda, czego serdecznie Wam życzymy.

*Organizatorzy*

Chcielibyśmy także podziękować naszym patronom za wsparcie. Wśród nich byli:



GameExe.pl

STREFARPG.PL  
PATRONUJE



ENKLAWA  
network.pl



Raport  
Obieżyświata

# Regulamin Zlotu Arda 2011

## I. *Postanowienia ogólne.*

1. Arda 2011 jest ogólnopolskim zlotem miłośników twórczości J.R.R. Tolkiena (zwanym dalej ZLOTEM).
2. Zlot organizowany jest przez Organizatorów w osobach:  
Janusz „Ivellios” Kamiński (koordynator)  
Agnieszka "Tinwelin" Czaja,  
Paulina "Ravenne" Przygocka.
3. Zasady walki na Zlocie zostaną opublikowane w osobnym dokumencie.
4. Uczestnikiem Zlotu (zwanym dalej UCZESTNIKIEM) jest osoba, która została przyjęta do jednego z plemion po rozmowie z jego przewodnikiem, wypełniła internetowy formularz zgłoszeniowy<sup>1</sup> oraz uiściła opłatę za zlot przy rejestracji na Zlot.  
**4a.** Oprócz zgłoszenia internetowego należy dokonać rejestracji bezpośrednio na zlocie.  
**4b.** W skład opłaty wchodzi pole namiotowe oraz akredytacja.  
**4c.** Opiekunowie nieletnich, nie biorący udziału w zabawie nie są zobowiązani do opłaty akredytacyjnej.
5. Uczestnik winien podczas rejestracji na Zlocie przedstawić poprawnie wypełniony formularz rejestracyjny (do pobrania ze strony internetowej [www.arda.org.pl](http://www.arda.org.pl)) oraz okazać dokument tożsamości ze zdjęciem.  
**5a.** Niepełnoletni Uczestnik zobowiązany jest dodatkowo dostarczyć organizatorom podczas rejestracji na Zlocie zgodę (do pobrania ze strony internetowej [www.arda.org.pl](http://www.arda.org.pl)) na udział w zlocie podpisaną przez rodzica/opiekuna prawnego.
6. Osoby poniżej 15 roku mogą uczestniczyć w Zlocie tylko pod opieką pełnoletniego opiekuna.
7. Wejście na teren Zlotu wiąże się z akceptacją regulaminu i innych dokumentów mu podlegających.

## II. *Użytki.*

1. Zabrania się wnoszenia oraz zażywania na terenie Zlotu środków odurzających i substancji psychotropowych.
2. Obowiązuje zakaz palenia papierosów poza miejscami wyznaczonymi. Poza nimi można palić tytoń tylko w fajce.
3. Podczas zlotu obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu przez osoby niepełnoletnie.
4. Osoby będące w stanie wskazującym na spożycie alkoholu NIE MOGĄ brać udziału w zabawie na szlaku. Od osób będących pod znacznym wpływem alkoholu<sup>2</sup> lub sprawiających problemy będą wyciągnięte konsekwencje określone w punkcie VI (Kary).

## III. *Porządek i bezpieczeństwo.*

1. Uczestnik zobowiązany jest do dbania o porządek i czystość w obozie i na terenie gry oraz o bezpieczeństwo własne i innych Uczestników.

---

<sup>1</sup> W SZCZEGÓLNYCH bądź losowych przypadkach można dokonać rejestracji bezpośrednio na Zlocie.

<sup>2</sup> Stopień upojenia określają Organizatorzy/Przewodnicy Plemion.

2. Pełnoletni Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność prawną i finansową za wyrządzone przez siebie szkody.

**2a.** Za szkody wyrządzone przez niepełnoletniego Uczestnika pełną odpowiedzialność prawną i finansową ponoszą jego rodzice/opiekunowie prawni.

3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zagubione, skradzione lub pozostawione bez opieki.

4. Zgodnie z regulaminem Nadleśnictwa zakazuje się:

- i. wycinania i niszczenia żywych drzew i krzewów
- ii. wjazdu pojazdów mechanicznych na teren lasu, poza drogami prowadzącymi do zabudowań lub innej infrastruktury udostępnionej dla Uczestnika

5. Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem Złotu i przestrzegać go poświadczając własnym podpisem.

**5a.** W przypadku osób niepełnoletnich oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem musi podpisać rodzic lub opiekun prawny oraz Uczestnik.

6. Organizatorzy uprawnieni są do:

- i. Legitymowania osób w celu ustalenia ich tożsamości
  - ii. Prośby o okazanie zawartości bagaży i odzieży osób w przypadku podejrzenia lub poinformowania przez osoby trzecie, że wnoszą one przedmioty zabronione przez regulamin.
  - iii. Ujęcia, celem niezwłocznego przekazania Policji, osób stwarzających bezpośrednie zagrożenie dla życia lub zdrowia innych uczestników, a także dla mienia.
7. Osoby stwarzające zagrożenie dla życia lub zdrowia własnego lub życia, zdrowia i mienia innych uczestników będą usuwane ze Złotu bez prawa powrotu i bez zwrotu jakichkolwiek kosztów.
8. Odmowa zgody na przeszukanie bagażu lub odzieży celem weryfikacji obecności przedmiotów zakazanych, stanowi podstawę do usunięcia z terenu Złotu bez zwrotu jakichkolwiek kosztów, w tym także do usunięcia bez prawa powrotu.

#### **IV. *Klimat.***

1. Podczas Złotu Uczestnik zobowiązany jest do chodzenia w strojach właściwych jego plemieniu oraz nie używać publicznie przedmiotów współczesnych, takich jak telefony komórkowe, butelki plastikowe lub szklane (np. po piwie), puszki, odtwarzacze mp3, etc.

2. Podczas Złotu Uczestnik winien unikać używania wyrazów nazbyt współczesnych oraz wulgaryzmów.

3. Złot podzielony jest na czas „gry” oraz „integracyjny”.

4. W czasie trwania czasu gry uczestnicy zobowiązani są zachowywać ogólnie pojęty klimat Śródziemia i odgrywać swoje postaci przez 24 godziny na dobę (z zachowywaniem wszelkich stosunków istniejących między poszczególnymi plemionami).

5. Uczestnik niszczący swoim zachowaniem klimat Śródziemia otrzyma ostrzeżenie od organizatorów.

**5a.** Wobec Uczestnika wykazującego rażące naruszenie klimatu będą wyciągnięte konsekwencje określone w punkcie VI(Kary).

6. Istnieje podział na osoby biorące udział w fabule (grające) i nie biorące w niej udziału (niegrające).
  - i. Niegrający nie bierze udziału w fabule, nie może zostać zabity, ani sam nie może nikogo atakować. Nie rozwiązuje zagadek. Nie pomaga innym plemionom, nie daje informacji. Musi jednakże dalej trzymać klimat, mieć strój i nie może wchodzić w drogę osobom Grającym. Niegrający nosi przez cały Zlot oznaczenie swojego statusu.
  - ii. Grający może brać udział w patrolach, walkach, wykonywaniu zadań plemienia. Zobowiązany jest do posiadania stroju, trzymania klimatu. Może nie brać czynnego udziału w fabule, jednak wciąż może zginąć czy zaatakować. Obowiązują go wszelkie zasady ustalone przez organizatorów. Grający spotykając na szlaku Niegrającego winien go zignorować, tj. nie traktować jako osoby, która może mieć wpływ na wydarzenia, bądź posiadać jakieś informacje.
7. Deklaracja statusu(Grający/Niegrający) ma miejsce podczas rejestracji i jest **OBOWIĄZUJĄCA** do końca Zlotu.
8. Osoby biorące udział w walkach i mając problemy zdrowotne zobowiązane są poinformować o nich wcześniej organizatorów poprzez wypełnienie odpowiedniego pola w formularzu rejestracyjnym.

#### **V. *Postanowienia końcowe.***

1. Uczestnika, oprócz niniejszego Regulaminu obowiązuje regulamin obiektu, na którym odbywa się Zlot.
2. Sporne kwestie nieujęte w regulaminie są regulowane przez prawo polskie.
3. Wszelkie kwestie, których nie reguluje Regulamin Zlotu lub prawo polskie, będą rozstrzygane przez Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu w trakcie trwania imprezy.  
**4a.** Wszelkie zmiany w Regulaminie będą obowiązywały od momentu poinformowania o nich ogółu uczestników.
5. W wypadku łamania punktów niniejszego Regulaminu Organizatorzy mogą nakładać sankcje uznaniowo określone w punkcie VI(Kary).

#### **VI. *Kary.***

1. upomnienie ustne od Organizatorów
2. nagana od Przewodnika Plemienia
3. zakaz wyjścia na szlak
4. wydalenie ze Zlotu (bez zwrotu kosztów zarówno pola namiotowego jak i akredytacji)
5. w szczególnych przypadkach powiadomienie odpowiednich służb

# Program Zlotu Arda 2011

Poniżej przedstawiamy przybliżony plan Zlotu Arda. Godziny mogą ulec zmianie pod wpływem zabawy.

## Piątek, 19.08

Godzina	Atrakcja	
12:00	Przyjazdy uczestników Zlotu. Przygotowania obozów.	
17:30	Spotkanie Organizatorów z Przewodnikami Plemion	
19:00	Uroczyste otwarcie Zlotu Arda 2011	
20:00	Wieczór integracyjny w obrębie plemion	

## Sobota, 20.08

Godzina	Atrakcja	
9:30	Spotkanie Organizatorów z Przewodnikami Plemion	
10:00	Briefing dla postaci specjalnych w grze	
11:00 – 1:00	Gra Fabularna Zlotu	
12:00 – 18:00	Turnieje i warsztaty wg rozpiski	
19:00	Rozpoczęcie oficjalnego ogniska przygotowanego przez Quendich	

## Niedziela, 21.08

Godzina	Atrakcja	
8:00	Pobudka i rozpoczęcie dnia gry	
9:30	Spotkanie Organizatorów z Przewodnikami Plemion	
10:00	Spotkanie z odgrywającymi postacie specjalne w grze	
11:00 – 1:00	Gra Fabularna Zlotu	
12:00 – 18:00	Turnieje i warsztaty wg rozpiski	
19:00	Ognisko integracyjne dla wszystkich uczestników Zlotu Arda	

## Poniedziałek, 22.08

Godzina	Atrakcja	
8:00	Pobudka i rozpoczęcie dnia gry	
9:30	Spotkanie Organizatorów z Przewodnikami Plemion	
10:00	Briefing dla postaci specjalnych w grze	
11:00 – 15:00	Gra Fabularna Zlotu	
12:00 – 14:00	Turnieje i warsztaty wg rozpiski	
14:00 – 15:00	Zakończenie gry fabularnej – wyłonienie zwycięzców konkursów i turniejów.	
15:00 – 19:00	Warsztaty wg rozpiski	
19:00	Oficjalne zakończenie Zlotu Arda – Ognisko dla wszystkich uczestników	

## Wtorek, 23.08

Godzina	Atrakcja	
8:00 – 13:00	Ostatni dzień zlotu – pożegnania i rozjazdy	

### Uwagi do programu

1. Punkty programu oznaczone **kolorem białym** w ostatniej kolumnie są tzw. czasem luźnym, w którym nie ma obowiązku utrzymywania klimatu gry
2. Punkty programu oznaczone **kolorem czarnym** są częścią fabularną i w tym czasie graczy obowiązuje utrzymywanie klimatu (strój, zachowanie).
3. Punkty programu oznaczone **kolorem szarym** to część fabularna, w której dopuszczalne są następujące odstępstwa od klimatu:
  - a. Przy ogniskach mogą bawić się zarówno plemiona Wolnych Plemion jak i Sił Ciemności. Każdy gracz powinien zachować klimat, jednak nie ma konieczności zachowywania relacji między plemionami (można swobodnie dyskutować w obrębie całego grona zlotowiczów)
  - b. uczestnicy, którzy w danym momencie mają brać udział w turniejach mogą poruszać się na miejsce turnieju/konkursu/warsztatów jak i opuszczając je pod postacią "Niewidzialny" (patrz Zasady Gry). Osoby te nie biorą udziału w grze podczas uczestnictwa w turnieju/konkursie/warsztatach.
4. Gra odbywa się od jej rozpoczęcia w sobotę o 11:00 do zakończenia o 15:00 w poniedziałek. Dotyczy to także godzin nocnych między 1:00 w nocy a 8:00 rano. Oznacza to, że w nocy skradzione mogą być sztandary (muszą być oddane plemionom rano przez przewodników plemion przy spotkaniu z organizatorami)

### Turnieje i konkursy

#### 1. Turniej walki na miecze

Walka odbywa się w systemie eliminacji grupowych, z których wyłaniana jest grupa finałowa walcząca w systemie pucharowym. Każdą walkę zwycięża pierwszy, który zadał 3 ciosy przeciwnikowi.

#### 2. Turniej Łuczniczy

Każdy strzela do celu z wyznaczonej odległości. Do drugiego etapu przechodzą osoby, które trafiły tarczę w pierwszym etapie. W drugim etapie strzela się do celu na tarczy. Osoby, które nie trafią w cel odpadają. Każda runda oznacza oddalenie się od celu o metr. Turniej trwa do momentu, w którym tylko jedna osoba trafi cel w rundzie. W razie remisu, o wygranej decyduje zasada nagłej śmierci.

### **3. Turniej drużynowy na dowolną broń**

Uczestnicy tworzą 3-osobowe grupy, w których walczą w systemie każdy z każdym. Każdy z grupy ma 3 paski życia. Każda rozgrywka jest punktowana na podstawie pozostałych na koniec walki pasków życia. Zwycięża zespół z największą ilością punktów.

### **4. Konkurs siłowania na rękę**

Rozgrywki w systemie pucharowym z losowymi uczestnikami. W razie dużego zainteresowania wprowadzone będą eliminacje grupowe. 3 walki na rękę z jednym przeciwnikiem. Dalej przechodzi ten, kto będzie miał więcej zwycięstw.

### **5. Konkurs w rzucie kłodą**

Rzut kłodą na odległość z rozpędem lub bez (do wyboru uczestnika). Zwycięża osoba, która wyrzuci kłodę na największą odległość.

### **6. Konkurs w rzucie włócznią**

Zasady takie same jak przy rzucie kłodą.

### **7. Konkurs Pieśniarski**

W ramach tego konkursu na zadany temat należy przygotować wesołą przyspiewkę z akompaniamentem lub bez niego. W głosowaniu przeprowadzonym wśród publiczności wybrany zostanie najlepszy utwór.

### **8. Konkurs na najlepszego gracza**

Wybór gracza o najciekawszym stroju, ale także najlepiej odgrywającego swoją postać i zachowującego się najbardziej klimatycznie. Wybór odbędzie się w poniedziałek na koniec zabawy. Każdy dostaje kartkę na którą może wpisać dowolnego gracza. Osoba o największej ilości głosów zostanie zwycięzcą.

### **9. Bieg w wodzie**

Bieg na czas odbywający się w jeziorze. Uczestnik ma do wykonania konkretne zadania lub musi pokonać odpowiednie przeszkody. Wygrywa osoba najszybsza.

### **10. Konkurs wiedzy (drużynowy)**

W drużynach 3-osobowych odpowiadamy na pytania dotyczące wiedzy o świecie tolkienowskim. Zwycięża zespół o największej ilości punktów.

## Informacje o dojeździe i polu namiotowym

Choć dojazd na Złot Arda może wydawać się trudny, wcale taki nie jest. Na miejsce można dotrzeć na kilka sposobów.

1. Najpierw jedziemy pociągiem do Stargardu Szczecińskiego lub Szczecinka. Nie ma to znaczenia, ponieważ Drawsko Pomorskie jak i Linowno znajdują się dokładnie pomiędzy tymi dwoma miastami.
2. Tam przesiadamy się na pociąg osobowy do stacji Drawsko Pomorskie zależnie od tego gdzie jesteśmy będzie to pociąg relacji:
  - a. **Ze Stargardu Szczecińskiego jadący do Szczecinka**
  - b. **Ze Szczecinka jadący do Stargardu Szczecińskiego**Po prostu między tymi dwoma miastami kursuje pociąg, który przejeżdża przez Drawsko Pomorskie.
3. Na miejscu możemy łapać PKS, który pojedzie przez Linowno. Jednak zwykle bardziej opłaca się skorzystać z usług właściciela pola, który za niewygórowaną opłatą przewiezie kilka osób z dworca PKP prosto na pole namiotowe.  
**Kontaktowy telefon ze strony internetowej właściciela to: 694 937 662**
4. Jeżeli jechaliśmy PKS-em po wysiadce w Linownie musimy dotrzeć do pola namiotowego. Dokładną mapę dojazdu z Drawska macie poniżej.



## Informacje o polu namiotowym

Samo pole namiotowe wyposażone jest jedynie w drewniane toalety. Nie ma pryszniców, jednak **można spokojnie kąpać się w jeziorze**. Do tego celu jest kilka miejsc przygotowanych dla gości. Nie ma także dostępu do prądu. **Osoby, które chcą naładować telefon komórkowy mogą przekazać go właścicielowi pola wieczorem, a rano odebrać telefon naładowany, toteż nie ma problemu z łącznością ze światem.**

Nie ma też dostępu do bieżącej wody pitnej. Jest ona dostarczana w butelkach przez właściciela pola. Koniecznie trzeba dbać o to, by butelki się nie pogubiły, gdyż wtedy jest konieczność ich dostarczenia (tak samo w przypadku samych zakrętek). W związku z tym butelki będą przydzielane poszczególnym plemionom i oznaczane. Każde plemię będzie odpowiadało za butelki jemu przydzielone i będzie miało obowiązek je zwrócić po wykorzystaniu.

**Na polu namiotowym obowiązuje segregacja śmieci.** Z tego powodu należy zwracać uwagę na to, do którego kosza wyrzuca się odpady. Głównie wydzielać należy metalowe i szklane przedmioty. Papier może być palony w ogniskach.

Na terenie obozu mamy dostęp do dwóch dużych palenisk, w których można zrobić porządne ogniska. **Nie ma możliwości robienia ogniska w innych miejscach, niż te wyznaczone.**

## Garść porad

- Ponieważ na polu namiotowym jest dostęp do jeziora warto zabrać strój kąpielowy (będzie także przydatny do konkursów i turniejów)
- Przed zlotem warto zapoznać się z zasadami dotyczącymi gry
- Gdy nie wiecie, co zrobić dalej, dobrze zapytać karczmarza, kowala lub zielarki. Mogą mieć oni cenne informacje, jednak nie sprzedadzą ich tanio.
- Wygląd waszego obozu ma znaczenie dla ilości złota jaką dostaniecie na grę. Warto zatem postarać się o to, by wyglądał dobrze.
- Pamiętajcie, że, aby dostać dodatkowe złoto za obóz, należy posiadać sztandar plemienny, który będzie brał udział w całej grze.
- Gra trwa także w nocy. Przedmioty, które są częścią gry, muszą przez cały czas znajdować się na wierzchu w obozie (nie można ich ukrywać, chyba, że inaczej zarządzi organizator). Oznacza to, że należy ich pilnować przez całą noc (można ustalić warty wspólne z sojusznikami, którym ufamy).
- **Pamiętaj, że gdy twoja postać umrze, możesz wrócić do gry dość szybko. Jednak twoja nowa postać, nawet nazywając się tak samo, nie ma prawa pamiętać niczego sprzed śmierci, w tym także zabójcy. Jest to bardzo ważne, gdyż może zdarzyć się, że zginiesz z rąk kogoś, kto nie powinien zostać łatwo odkryty. Zdradzając ten sekret możesz zepsuć wszystkim zabawę.**

## Porady dotyczące broni

- Warto zadbać, aby broń była wykonana z innych materiałów niż rurka pvc i otulina. Choć jest to najprostsza metoda, wizualnie nie sprawdza się za bardzo. Dość niskim nakładem finansowym można wykonać miecze z pretu włókna szklanego (dostępne w sklepach modelarskich, warto podzwonić), karimaty (jest płaska), kleju butapren i srebrnej taśmy. Wizualnie taki miecz wygląda znacznie lepiej.
- Jeżeli zamierzasz wykonać tarczę, pamiętaj, że musi być ona dobrze zabezpieczona otuliną, pianką, styropianem, by nie mogła nikomu zrobić krzywdy
- Zniszczona, także pęknięta broń nie może być używana w walce. Jeżeli tylko pękła ci warstwa miękka, możesz ją zakleić taśmą dostępną np. u kowala
- **Począwszy od tego roku w walce zakazane jest używanie jakichkolwiek pchnięć. Liczą się tylko ciosy zadane przez cięcie.**

# Zasady gry na Zlocie Arda 2011

## 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 Zlotu a także zaznaczyć ten fakt na formularzu rejestracyjnym na Zlot 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!) ZLOTOWICZÓW SĄ NIETYKALNE!**
- Podczas trwania fabularnej części Zlotu 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, jakakolwiek biegania 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. Panczerze 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 JEDYNNIE 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 sklejki 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:

- Ogluszenie – Atak wykonywany od tyłu, z zaskoczenia. Wykonuje się go podchodząc do ofiary od tyłu i klepiąc w bark, mówiąc wyraźnie: „Ogluszam!”. Ofiara ogluszenia 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 ogluszoną postać może ją ocucić odgrywając krótką scenkę, np polewając twarz wodą.
  - Jeżeli osoba ogluszana 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 ogluszona.

## 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 jeniec 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 pełzać, czołgać się, lub być przenoszonym. Nie mając zawiązanych rąk może rozwiązać węzły krępujące jego nogi.
- Jeżeli jeniec zostanie utrzymany przez 12 godzin ma obowiązek wyznania wszystkiego co wie o poczynaniach 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 – jeniec umiera.
- W przypadku gdy związany jeniec zostanie spostrzeżony przez kogoś innego, ten może go wziąć jako własnego jeńca.
- Jeniec z symbolicznie zawiązanymi 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 zawiązana na kokardkę.

### **Okaleczenia**

Jeńcowi można obciąć rękę, nogę, wydtubać oczy lub uciąć język. Rany muszą być opatrzone, inaczej jeńiec umiera (np. odciętą rękę należy schować pod ubranie, odciętą nogę zawiązać z drugą lub podwiązać, wydtubane 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 łąpać 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 zielarza – gracz odzyskuje jeden pasek w przeciągu pół godziny spędzonej pod opieką zielarza (wymaga użycia specyfików leczących).

## Śmierć

Osoba, która umarła musi pozostać w miejscu śmierci przez 15 lub 30 minut (zależy od plemienia). Po upłynięciu 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 Zlotowiczów.
- 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 pożądanych emocji, jednocześnie nie zostawiając nikogo z uszczerbkiem na zdrowiu.

Przed wszystkim pamiętajcie, że walczyliśmy 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.*

## **Złoto w grze**

W tym roku na Zlocie Arda przewidujemy ponowne wprowadzenie złota (które pojawiało się w latach poprzednich, ale mieliśmy dwa lata przerwy od jego stosowania).

Złota nie będzie w grze zbyt wiele. A będzie można za nie naprawiać sprzęt w kuźni u kowala, leczyć się u zielarki, zjeść i wypić w karczmie (tak! będzie karczma), a nadto złoto może przydać się w przekonaniu sojuszników do współpracy.

## **Jak można zdobyć złoto?**

Złoto dostępne będzie dzięki zadaniom, które wykona wasze plemię. Ponadto dostaniecie codziennie trochę złota dla swojej działalności. To ile dostaniecie złota będzie zależało przede wszystkim od działalności waszego plemienia jeszcze na starcie zabawy. Złoto będzie można dostać za ładnie przyozdobiony obóz i przyczółki.

**Podstawowy warunek:** Będą one musiały posiadać też sztandar waszego plemienia.

**Złoto można także otrzymać za zdobycie sztandaru innego plemienia.** Sztandar, który zdobędziecie musi być oficjalnie przekazany przez Przewodnika waszego Plemienia Przewodnikowi plemienia, do którego sztandar należy. Przekazanie musi odbyć się podczas porannego spotkania z Organizatorami. Niezależnie od tego, czy chcecie dostać złoto czy nie, każdego poranka sztandar MUSI zostać zwrócony plemieniu, do którego należy.

Pamiętajcie, że sztandar należy traktować delikatnie, gdyż mogą ulec zniszczeniu, a plemię, do którego należy mogło włożyć w jego stworzenie wiele pracy. Nie wolno doprowadzić do zniszczenia czy zabrudzenia sztandaru.

**Złoto dostaniecie też za pomoc przy organizacji zlotu:** przygotowanie fabuły dla innego plemienia, wykonanie ciekawych warsztatów lub przygotowanie konkursu.

