

**LOMU SPĒLE**  
**„Dievi un valdnieki”**  
**MEŽA SALAS 2024**

**SPĒLES NOTEIKUMI**

**Vispārēji uzvedības noteikumi**

- \* Spēles laikā spēlētājam ir jāatspēlē sava loma atbilstoši tās raksturam un uzdevumiem, cik vien labi spēlētājs to spēj.
- \* Spēlētājiem spēles laikā jāizturas ar cieņu un izpratni pret pārējiem spēlētājiem un viņu spēli, adekvāti un atbilstoši spēlei jāreaģē uz citu spēlētāju spēles darbībām.
- \* Jebkuras sūdzības, pretenzijas un iebildumi par spēli, citiem spēlētājiem un viņu rīcību izsakāmi tikai un vienīgi meistariem. Spēles laikā šādas pretenzijas vai iebildumi nedrīkst tikt izteikti citam spēlētājam tieši.

**Spēles zona un ārpusspēles zona**

- \* Visas spēles darbības un notikumi veicami un iespējami tikai spēles zonā. Spēles zonā spēlētājiem ir nepārtraukti (visu laiku bez izņēmuma) jāvalkā spēles tērps, jālieto spēles atribūti un jāuzvedas atbilstoši spēlei un savai lomai tajā.
- \* Spēles zona atrunāta spēles noteikumos.
- \* Spēles zonā netiek lietoti atribūti un veiktas darbības, kas neatbilst spēles laikmetam. Piemēram, smēķēt spēles zonā drīkst tikai pīpi, dzert tikai no sena rakstura trauka vai maskēta izskata trauka.
- \* Jebkuras telpas un teritorijas, kas nav spēles zona, ir ārpusspēles zona.
- \* Ārpusspēles zonā nenotiek spēles darbības, spēlētāji tajā drīkst uzvesties brīvi, daļēji vai pilnībā novilkt spēles tērpu, nelietot spēles atribūtus, neuzvesties atbilstoši spēlei un savai lomai tajā.
- \* Spēlētājs nedrīkst iziet no spēles zonas laikā, kad viņš ir tieši iesaistīts notiekošā spēles epizodē. Pārējā laikā spēlētāju iziešana no spēles zonas un atgriešanās tajā spēles laikā ir brīva.

**Artifakti un spēles priekšmeti**

- \* Artifakti un spēles priekšmeti ir lietas, priekšmeti, kuriem spēlē ir kāda īpaša nozīme.
- \* Artifaktu un spēles priekšmetu var pirms spēles sagatavot vai spēles laikā izgatavot meistari, vai spēlētāji. Artifakta un spēles priekšmeta nokļūšanu spēlē, veidu un laiku kad tas notiek nosaka tikai un vienīgi meistari.
- \* Artifakts tiek apzīmēts ar sarkanu dzīparu, spēles priekšmets tiek apzīmēts ar baltu dzīparu, tiem var tikt pievienots sertifikāts, kurā aprakstīts artifakts vai spēles priekšmets un tā nozīme.
- \* Artifaktus un spēles priekšmetus drīkst pirkt, pārdot, mainīt, zagt un iegūt laupot.

**Ekonomika un tirdzniecība**

- \* Spēles noteikumi neregulē ekonomiku un tirdzniecību.
- \* Jebkuru ekonomiskas nozīmes priekšmetu, t.sk. ekvivalentu (naudas, dārmētāli, dārgakmeņi, u.t.t.), ieviešana spēlē un to vērtības noteikšana ir spēlētāju brīva izvēle.

- \* Krāpšanās un cita veida mānīšanās darījumos ir atļauta.

## **Zagšana un laupīšana**

- \* Spēlē drīkst zagt un laupīt.
- \* Zagšana un laupīšana kā spēles darbība attiecas tikai uz:
  - \* spēles priekšmetiem, artefaktiem un resursiem, un to sertifikātiem,
  - \* spēles ieročiem,
  - \* patēriņam pilnībā sagatavotu ēdienu/dzērienu, kas atrodas spēles zonā.
- \* Citus priekšmetus, kā apģērbu, spēlētāju personīgos atribūtus, rotas (kas nav spēles priekšmets vai artefakts), sadzīves priekšmetus un darbarīkus, u.c. ne zagt, ne laupīt nedrīkst.

## **Vardarbība**

### Apdullināšana.

Apdullināšana var tikt veikta tikai ar spēles ieroci – no aizmugures jūtami pieskaroties (ļoti viegli uzsitot) ar ieroča rokturi (ne aso daļu!) pa personāža muguru starp lāpstiņām un skaidri, apdullinātajam labi dzirdot sakot: „Apdullināts”. Apdullinātajam jāatspēlē bezsamaņas stāvoklis –nostājoties uz viena ceļa (personāžs var izvēlēties arī reālāku apdullināšanas atspēli, piemēram, guļoties vai tēlojot kritienu.) Apdullināšana ilgst 5 minūtes; šai laikā apdullinātais nekustas, neko „nejūt un nedzird”, nekā nereaģē uz apkārt notiekošo (tālāk spēlē nezina, kas noticis šai laikā). Atkārtoti apdullināt drīkst ne ātrāk kā pēc 30 minūtēm. Spēlētāju bruņu cepurē apdullināt nevar (cepurei jāatbilst laikmetam, tai jābūt galvā).

### Pārmeklēšana.

Pārmeklēt drīkst apdullinātu vai smagi ievainotu spēlētāju, un tikai tik ilgi, kamēr viņš atrodas smaga ievainojuma vai apdullinātā stāvoklī. Pārmeklēšanu drīkst veikt tikai tas spēlētājs, kurš radījis ievainojumu vai apdullinājis. Viņš skaidri pārmeklējamajam labi dzirdot sakot: „Pārmeklēju”, šai gadījumā pārmeklējamajam labprātīgi jāatdod viņam visa pie spēlētāja klāt esošie spēles resursi (nauda, dārgakmeņi), spēles priekšmeti un artefakti, un to sertifikāti. Pārmeklētājs drīkst paņemt sev arī pārmeklējamā ieroci (ieročus).

### Sasiešana.

Spēlētāju var sasiet apdullinātā vai smagi ievainotā stāvoklī, vai arī tad, ja viņš tam labprātīgi piekrīt. Sasiešana tiek atspēlēta, apliekot ap spēlētāja plaukstu locītavām un/vai kājām jebkādu priekšmetu, ar kādu iespējams dabiski veikt sasiešanu (virvi, jostu, u.tml.). Sasietam spēlētājam drīkst aizsiet muti – viegli apliekot tam ap muti attiecīgu saudzējošu materiālu (audumu, nāves lentu, u.tml.). Sasiešanas laikā spēlētājs nedrīkst izmantot sasieto ķermeņa daļu spēlei (iet ar sasietām kājām, izmantot sasietās rokas, runāt ar aizsietu muti). Sasietais pats atbrīvoties nevar. Atbrīvot sasieto var jebkurš spēlētājs:

- \* ar ieroci pārcērtot virvi – mirklī,
- \* atsienot virvi – atsiešanas atspēlei patērējot ne mazāk kā 5 minūtes.

### Gūsts.

Gūstā var saņemt tikai sasietu spēlētāju, viņam skaidri un labi dzirdot sakot: „Sagūstu”. Sagūstītājam ir pienākums uzvesties atbilstoši, proti, sekot sagūstītājam un izpildīt tā rīkojumus tiktāl, ciktāl tas būtu loģiski īsta gūsta gadījumā. Gūstīšanas brīdī ir obligāta meistara klātbūtne. Gūsts automātiski beidzas, atbrīvojot sagūstīto no saitēm.

Ieslodzījums. Spēlētāju ieslodzīt un turēt ieslodzījumā drīkst tikai spēlētājs ar māku „cietumsargs”. Par ieslodzījuma vietu var tikt izmantota attiecīgi iekārtota un apzīmēta lokācijas teritorija, kas atbilst ieslodzīšanas raksturam. Ieslodzījuma vietas noslēgšanas veids saskaņojams ar meistaru. Ieslodzīšanas brīdī ir obligāta meistara klātbūtne.

### Spīdzināšana.

Sagūstītu spēlētāju drīkst spīdzināt patiesības noskaidrošanai vai citādu ziņu iegūšanai. Spīdzināšanu veic tikai persona ar māku „spīdzinātājs”. Spīdzināšana veicama, atspēlējot tās norisi (piemēram, perot, vai citādi), un uzdodot upurim attiecīgos jautājumus. Spīdzināšanas laikā upurim jāatspēlē sāpes un ciešanas, un viņa personāža reakcija uz tām. Ziņu iegūšana no upura notiek sekojoši – pēc katras spīdzināšanas epizodes spīdzinātājs met metamo kauliņu; ja izkrīt cipars „1” vai „6”, upurim jāsniedz viena patiesa atbilde uz vienu uzdoto jautājumu, ja uzkrīt cits cipars – upurim jāsniedz atbilde, kura var būt patiesa, bet drīkst būt arī nepatiesa. Kopā vienā spīdzināšanas reizē ir ne vairāk kā 3 mēģinājumi. Spīdzināšanu drīkst atkārtot ne ātrāk kā 30 minūtes pēc iepriekšējās spīdzināšanas beigām. Spīdzināšanas laikā ir obligāta meistara klātbūtne.

## **Militārās darbības**

### Kaujas un zemju pakļaušana.

- \* Zemes var tikt pakļautas:
  - \* kaujas rezultātā,
  - \* pilnībā pārņemot lokācijas kontroli, t.i. lokācijā nav neviena attiecīgās lokācijas spēlētāja, vai visi lokācijā esošie šīs lokācijas spēlētāji ir miruši un/vai smagi ievainoti, un/vai sagūstīti.
- \* Kauja tiek atspēlēta kā spēlētāju cīņa tikai ar spēles ieročiem. Cīņa bez ieročiem kā spēles epizode nav atļauta.

### Ieroču lietošana.

- \* Spēles darbības atļauta tikai spēles ieroču lietošana. Spēles ieroči ir atzīmēti ar baltu dzīparu redzamā vietā uz ieroča.
- \* Šie noteikumi neattiecas uz spēles rituālajiem ieročiem, kas tiek atsevišķi apzīmēti ar sarkanu dzīparu, un ar kuriem cīņa ir aizliegta.
- \* Spēles ieroča lietošana tiek atspēlēta līdzīgi šāda ieroča lietošanai dzīvē, ar atšķirību – pieskaršanās ar ieroci citam spēlētājam jāveic viegli, tikko jūtami, nenodarot upurim nekādus miesas bojājumus, traumas vai sāpes. **Dūrieni ir aizliegti ar jebkuru ieroci.**
- \* Spēlētāji veic savstarpējas ieroču cīņas, ievērojot šos noteikumus. Savstarpējās ieroču cīņās spēlētāji drīkst savstarpēji vienoties par citiem cīņas noteikumiem, saskaņojot to ar meistaru, šādu cīņu laikā ir obligāta meistara klātbūtne.
- \* Saskaņoties ar ieroču kaujas daļām (piemēram, asmeni, uzgali), spēlētājs gūst ievainojumus. Saskaņoties vienreiz vai vairākas reizes – viegls ievainojums (atbilstoši

ieroča veidam), saskaroties divas vai vairākas reizes – smags ievainojums (atbilstoši ieroča veidam). Ievainotam spēlētājam jāatspēlē ievainojums, proti, jāatspēlē sāpes, jāpārstāj lietot ievainotā ķermeņa daļu.

\* Viegls ievainojums (Vle): spēlētājs drīkst veikt visas spēles darbības, paralēli atspēlējot ievainojuma sāpes un nelietojot ievainoto ķermeņa daļu. Spēlētājam ir jāizdziedina ievainojums 15 minūšu laikā, pretējā gadījumā tas kļūst par smagu ievainojumu.

\* Smags ievainojums (Sle): spēlētājs nedrīkst veikt spēles darbības, drīkst tikai sēdēt, gulēt vai ļoti lēni pārvietoties - balstoties uz citu spēlētāju vai lienot, paralēli atspēlējot ievainojuma sāpes un nelietojot ievainoto ķermeņa daļu. Pret smagi ievainotu spēlētāju ieroču pielietošana un ir aizliegta.

\* Spēlēs ieroči rada šādus ievainojumus:

\* naži – 1-4 pieskārieni = Vle, 5+ pieskārieni = Sle

\* dunči, vāles, – 1-2 pieskārieni = Vle, 3+ pieskārieni = Sle

\* šķēpi, milnas – 1 pieskāriens = Vle, 2+ pieskārieni = Sle

\* bulta, zobens – 1 pieskāriens = Sle

\* Ar ieroci iespējams savainot arī sevi.

\* Spēlētājs drīkst brīvi lietot jebkuru spēles ieroci, kas ir kļuvis viņam pieejams, arī ja tas pieder citam personāžam.

## **Slepkavības un nāve**

\* Spēlē personāža nāve var iestāties tikai šādos gadījumos:

\* rituālā slepkavība – to drīkst veikt tikai personāži, kam piemīt šāda spēja, vai kuri iegūst to spēles darbību rezultātā; spēles darbības jāatspēlē kā atbilstošs, izvērstis rituāls, ne īsāks par 15 minūtēm,

\* nāves sods – to drīkst veikt tikai personāži, kam piemīt šāda spēja, vai kuri iegūst to spēles darbību rezultātā; spēles darbības jāatspēlē kā atbilstošs, izvērstis notikums (piemēram, ar tiesu vai cilts apspriedi, u.tml.), ne īsāks par 15 minūtēm; izpildāms ar spēles ieroci, sasniedzot Sle +1,

\* smagi ievainots personāžs netiek izdziedināts 30 minūšu laikā,

\* pašnāvība – to spēlētājs ir tiesīgs veikt jebkurā atbilstošā spēles epizodē, attiecīgi to atspēlējot.

\* Iestājoties personāža nāvei, spēlētājs:

1) apsien ap galvu “nāves lentu”,

2) apstaigā visas lokācijas, parādot, ka personāžs ir miris (nesarunājoties, nekādi nekontaktējot ar citiem spēlētājiem),

3) dodas uz “mirušo zonu”, pavada tajā ne mazāk kā 1 stundu, risina ar meistariem jautājumu par turpmāku dalību spēlē,

4) pēc meistarū apstiprinājuma ienāk spēlē kā cita loma.

## **Maģija un pārdabiskais**

\* Spēlē pastāv maģija, kas ir pieejama spēlētājiem ar attiecīgu lomu. Maģisko darbību saturu, iespējas un rezultātus nosaka lomai pieejamās mākas un meistari.

\* Spēlē iespējamās pārdabiskas darbības un notikumi. To saturu, iespējas un rezultātus nosaka attiecīgai lomai pieejamās mākas un meistari.

\* Spēlē iespējama dievu un mītisku būtņu un parādību parādīšanās. To raksturu, spējas un spēlētāju mijiedarbības veidus ar tiem nosaka meistari.

#### Maģiskās spējas:

\* Izgatavot amuletu. Amuletu var izgatavot tikai spēles laikā, un tikai spēlētājs ar spēju izgatavot amuletus. Amuletu var izgatavot cilvēkam vai vietai (lokācijai, teritorijai). Teritorijai amulets darbojas tikai tad, ja teritorijas robežas ir skaidri, vizuāli un paliekoši apzīmētas (izveidotas, ne dabiski pastāvošas). Amuletu var izgatavot spēlē, vai piešķirt amuleta spējas esošam priekšmetam, rotai, u.t.t. Amulets tiek apzīmēts ar sarkanu dzīparu. Amulets darbojas tikai tad, ja tas ir citiem spēlētājiem redzams, un spēlētājam(klāt)/teritorijai(atrodas tajā) ir klāt amuleta sertifikāts. Katram amuletam ir tikai viena, skaidri noteikta spēja. Amuleta spēju mainīt nevar. Amuleta spējai jāatbilst izgatavotāja kultam un pasaules uzskatam, tās saturs jāaskaņo ar meistaru. Spēlētājs var izgatavot ne vairāk kā 1 amuletu reizi 4 stundās. Izgatavošanas procesam jānotiek uzskatāma atbilstoša rituāla veidā, kuru vēro meistars. Meistars pieņem lēmumu par amuleta pielaišanu spēlei, attiecīgi to apzīmējot un izrakstot tam atbilstošu sertifikātu. Amulets ir nododams citam spēlētājam, tirgojams, zogams, laupāms. Ja amulets tiek tehniski būtiski bojāts, tā spēja zūd.

\* Dzēst amuleta spēju pilnībā, vai daļēji. Amuleta spēju var dzēst tikai spēles laikā, un tikai spēlētājs ar spēju dzēst amuleta spēju. Lai to veiktu, jāzin amuleta spēja. Spējas dzēšanas saturs un veids jāaskaņo ar meistaru. Spēlētājs var dzēst ne vairāk kā 1 amuletu reizi 4 stundās. Dzēšanas procesam jānotiek uzskatāmā veidā, kuru vēro meistars. Lai dzēstu amuleta spēju, tam ir jāpieskaras. Pēc amuleta dzēšanas, meistars izdara attiecīgu atzīmi amuleta sertifikātā.

\* Noburt cilvēku, liekot viņam veikt kādas darbības vai nonākt kādā īpašā (dabiski iespējamā) stāvoklī. Noburt var tikai spēles laikā, un tikai spēlētājs ar spēju noburt. Noburšanai ir tikai viens, skaidri apzīmēts saturiskais rezultāts. Noburšanas saturam jāatbilst būrēja kultam un pasaules uzskatam, tās saturs jāaskaņo ar meistaru. Spēlētājs drīkst noburt ne vairāk kā 1 reizi 4 stundās. Noburšanas procesam jābūt uzskatāmam, to vēro meistars. Meistars pieņem lēmumu par noburšanas atzīšanu, paziņojot par to noburtajam spēlētājam, un izrakstot tam atbilstošu sertifikātu, ko izsniedz noburtajam spēlētājam. Noburtajam ir precīzi jāatspēlē noburšanas saturs.

\* Atburt cilvēku. Atburt var tikai spēles laikā, un tikai spēlētājs ar spēju atburt. Atburšana iespējama tikai tad, ja atbūrējs zina patiesu un pilnu noburšanas saturu – tas jāpaziņo meistaram. Spēlētājs drīkst atburt ne vairāk kā 1 reizi 4 stundās. Atburšanas procesam jābūt uzskatāmam, to vēro meistars. Meistars pieņem lēmumu par atburšanas atzīšanu, paziņojot par to atburtajam spēlētājam, un izņemot no spēles noburšanas sertifikātu.

### **Dziedniecība un preparāti**

\* Spēlē pastāv dažādi preparāti, t.sk. ārstnieciski preparāti, indes, prtetindes un citi dažādas nozīmes preparāti un eliksīri. To raksturu, iespējas un iedarbību nosaka lomai pieejamās mākas un meistari.

\* Preparātu var izgatavot tikai spēles laikā, un tikai spēlētājs ar spēju izgatavot preparātus. Preparātu izgatavojami cilvēkam. Preparāts izgatavojams tikai spēlē. Preparāts tiek apzīmēts ar sarkanu dzīparu. Preparāts darbojas tikai tad, ja spēlētājs to reāli iedzer, vai apēd, vai tas spēlētājam tiek uzziests (kā ziede). Katram preparātam ir

tikai viena, skaidri noteikta spēja. Preparāta spēju mainīt nevar. Preparāta spējai jāatbilst izgatavotāja kultam un pasaules uzskatam, tās saturs jāsaskaņo ar meistaru. Spēlētājs var izgatavot ne vairāk kā 1 preparātu reizi 2 stundās. Izgatavošanas procesam jānotiek uzskatāmi, to vēro meistars. Meistars pieņem lēmumu par preparāta pielaišanu spēlei, attiecīgi to apzīmējot un izrakstot tam atbilstošu sertifikātu. Preparāts ir nododams citam spēlētājam, tirgojams, zogams, laupāms.

- \* Viegli ievainotu spēlētāju var izdziedināt jebkurš spēlētājs, veicot šādas darbības:
  - \* pārsienot ievainoto vietu ar pārsēju,
  - \* zem pārsēja liekot “dziedinošu” augus,
  - \* dodot padzerties (reāli) vismaz 3 malkus,
  - \* dziedināšanai pavadot ne mazāk kā 5 minūtes uz katru ievainoto, atsevišķi,
  - \* ar atbilstošu preparātu (zāles, eliksīrs, ziede); šai gadījumā spēlētājs atveseļojas uzreiz pēc preparāta lietošanas.
- \* Saslimušu vai smagi ievainotu spēlētāju iespējams izdziedināt:
  - \* ar atbilstošu preparātu (zāles, eliksīrs, ziede) – jebkurš spēlētājs, kam kļuvis pieejams attiecīgais preparāts, šai gadījumā spēlētājs atveseļojas uzreiz pēc preparāta lietošanas,
  - \* ar dziedināšanas darbībām – tikai spēlētājs, kam ir spēja dziedināt, pilnvērtīgi atspēlējot dziedināšanas procesu, dziedināšanai pavadot ne mazāk kā 10 minūtes uz katru ievainoto, atsevišķi.
- \* Spēlētāju, kurš cietis maģisku vai kulta darbību rezultātā, iespējams atkopt tikai ar atbilstoša rakstura un spēka maģiskām vai kulta darbībām. To raksturu un iespējas nosaka attiecīgai lomai pieejamās spējas un meistari.
- \* Dziedinot vai atkopjot spēlētāju, ir obligāta meistara klātbūtne. Spēlētājs ir izārstēts, atkopts, ja to apstiprina meistars.