

ZARZĄDZANIE ZIEMIĄ – DODATEK DLA GRACZA

Dodatek ten przeznaczony jest dla graczy, których postaci posiadają ziemię lub planują zdobycie jej w trakcie larpa.

Mamy świadomość, że określenia „senior” i „wasal” są zdobyczami historii późniejszej, nie mniej korzystamy z nich dla ułatwienia zrozumienia poniższych zasad.

Każda postać rycerskiego/bojarskiego lub duchownego stanu może posiadać tereny leśne lub wsie. Podstawową korzyścią płynącą z posiadania ziemi, jest prestiż oraz dochody jakie generuje. Każdorazowo gracz otrzymuje informację jakiej kwoty może oczekiwać za posiadanie konkretnego terenu. Przychód ten może być zwiększany lub obniżany w wyniku wydarzeń następujących podczas gry.

Posiadanie ziemi potwierdzone jest glejtem przyznawanym przez MG. Glejt nie posiada karty przedmiotu (nie można go ukraść czy zgubić), stanowi on jedynie symbol władzy. W wypadku jej utraty, glejt (jako symbol) należy oddać.

Kiedy gracz nie może pojawić się na kolejnej odsłonie larpa, zobowiązany jest do przekazania jej (wraz z glejtem) wybranemu przez siebie zarządcy. W razie nie wyznaczenia swojego zastępcy ziemia zostaje pozbawiana właściciela i można o nią walczyć na zasadach pojedynku opisanych niżej. Po powrocie prawowitego wściewa, ziemia wraca w jego ręce, chyba, że zarządca wypowie mu posłuszeństwo i zawłaszczy teren.

Niekiedy kawałki ziemi lub prawa do jej użytkowania nadawane są innym osobom. Pozwala to na efektywniejsze zarządzanie lub uzyskanie pomocy, wdzięczności czy zależności od siebie tychże osób. Wszystkie takie akty sporządzane są pisemnie na glejtach nadania ziemskiego (będącego również symbolem), potwierdzone przez MG pieczęcią oraz uroczyście ogłaszane ustnie przez nadającego. Nie można nadawać ziemi bez wiedzy MG.

Nadanie ziemi - ziemię można nadać tylko Kościołowi i wysoko urodzonej postaci. Staje się ona wtedy Panem i choć ma nad sobą zwierzchnika, to jednak stanowi prawo na owym kawałku ziemi. Minimalna wielkość nadania wynosi 1/3 obszaru ziemi. Oznacza to, że jeden bojar/rycerz posiadając jedną ziemię może nadać jej fragmenty trzem, dwóm lub jednej osobie. Dochody z posiadanej ziemi dzielone są wówczas między wszystkich zainteresowanych. Postać której nadano ziemię otrzymuje dochód odpowiadający obszarowi jakim zarządza, pomniejszony o podatek odprowadzany do swojego seniora, chyba że ci umówią się inaczej.

Nadanie praw do użytkowania ziemi – bojarzy i rycerze mogą nadawać prawa do użytkowania ziemi także osobom pochodzącym ze stanu trzeciego. Do praw takich należą: prawo do polowania, prawo do wycinki drzew, prawo do uprawiania ziemi, prawo połowu, prawo do cumowania, prawo do dzierżawienia konkretnych budynków. Takie nadanie pozwala na bezkarne korzystanie z dóbr i czerpanie z nich dochodów. Oczywiście dochód np. z polowania pomniejszony jest o podatek jaki trzeba zapłacić właścicielowi ziemi. Nie istnieje możliwość nadawania praw do użytkowania jedynie na skrawkach terenu uprzednio nadanych bojarowi/rycerzowi. Prawa do użytkowania zawsze udziela senior i tym samym swoją decyzją może wpłynąć na wysokość dochodu uzyskiwanego przez wasala.

Płądrowanie - posiadłości mające możliwość nadania praw do ich użytkowania oznaczone są zawieszonymi na miejscu „tablicami ziemskimi”, które służą do przeprowadzenia rozgrywki.

Po udanej akcji plądrowania wsi należy w imieniu całej drużyny, wylosować jedną kartę dóbr z tablicy ziemi. Kart nie można zamieniać ani przeglądać. W przegródce poza kartami dóbr mogą się znaleźć także pułapki, lub negatywne zdarzenia losowe. Wszystkie karty pułapek i zdarzeń losowych aktywują się natychmiast po wyciągnięciu (tekst na karcie) i należy się do nich bezwzględnie zastosować. Z łupem należy udać się do najbliższego MG technicznego lub Śmierć, który wymieni kartę dóbr na karty przedmiotów, lub pieniądze (decyzja MG). Każdy uczestnik plądrowania ziemi musi także wpisać się na listę najeźdźców (używając imienia/nazwiska swojej postaci). Lista ta znajduje się na „tablicy ziemi”, a wgląd w nią ma, tylko właściciel, wasal lub pełnomocnik któregoś z nich.

Po dokonaniu nielegalnej wycinki drzew należy zdjąć z rąbanego drzewa znacznik drewna i pobrać z tablicy ziemskiej kartę dóbr (jedną) i udać się z tymi łupami do MG technicznego lub Śmierć. Nie tablicach oznaczających tereny leśne nie ma listy plądrujących.

Osoba, której najechano majątek ma pełne prawo się mścić i dochodzić swoich racji. Dochód z takiej ziemi zostaje pomniejszony lub zupełnie zniwelowany (zależy to od skali działań jakie podjęto na danym terenie).

Obroń przed plądrowaniem - najazdy na wsie są prawdziwym utrapieniem właścicieli ziemskich, z którymi Ci starają się walczyć na wszelkie możliwe sposoby. Jednym z nich jest tworzenie obwarowań dookoła posiadanych wsi. Do takich umocnień należą:

- Palenisko (koszt 15 gr) – powodują, że minimalna liczba graczy potrzebna do splądrowania wsi wynosi 4. Czas plądrowania(odgrywania) wynosi też 4 minuty.
- Ostrokół (koszt 20 gr) – powoduje, że minimalna liczba graczy potrzebna do splądrowania wsi wynosi 6. Czas plądrowania(odgrywania) wynosi też 7 minut.
- Palisada (koszt 25 gr) - powoduje, że minimalna liczba graczy potrzebna do splądrowania wsi wynosi 8. Czas plądrowania(odgrywania) wynosi też 10 minut.

Powyższe obwarowania oznacza się poprzez zawieszenie na „tablicy ziemi” odpowiedniego znacznika dostępnego u MG po dokonaniu fabularnej zapłaty. Właściciel ziemski, wasal lub osoba przez nich wskazana musi osobiście udać się na dany teren, by umieścić oznaczenie.

Wieś bez żadnych umocnień można plądrować w minimum 2 osoby i trzeba na to poświęcić minimum 4 minuty rzeczywistego odgrywania ataku. Przerwanie go przez osoby trzecie (np. próba obrony), powoduje przerwanie akcji i konieczność rozpoczęcia jej od nowa. Każda z osób dopuszczająca się plądru lub nielegalnej wycinki drzew, może tego dokonać tylko raz dziennie na tej samej ziemi. Nie wolno także oblegać wsi i plądrować jej raz za razem. Wycinając nielegalnie drzewo trzeba je „odnieść” do MG technicznego, nim podejmie się wyręb drzewa na innej ziemi. Kłusować można kilkakrotnie na tym samym terenie zgodnie z zasadami polowania dostępnymi w dodatku „Polowanie”.

Właściciel ziemski może sprawdzić poprzez odwiedzenie swojego lasu, czy ktoś wykradł jego drewno. Symbolizowane jest to na tablicy ziemskiej, na której powinny znajdować się 3 karty dóbr. Brak którejś z nich oznacza, że na tym terenie dokonano wycinki drzewa.

Dogłądanie ziemi jest bardzo ważnym elementem jej posiadania czy zarządzania. W czasie wyprawy na swoje ziemie można bowiem sprawdzić listę najeźdźców, by przekonać się czy i kto najechał wieś. Pozwala to natychmiast wyciągnąć konsekwencje wobec łupieżców. Można ich także spotkać w trakcie najazdu i odeprzeć atak. Ponadto odwiedza się ziemie tworząc nowe umocnienia oraz przed turą rozliczeniową, by pobrać z „tablicy ziemskiej” dobra (o ile jakieś zostały). Pobranie to nie może jednak nastąpić wcześniej niż na godzinę przed wyznaczonym terminem tury. Z dobrami należy się zgłosić do MG Śmierci, by uzyskać Karty Przedmiotów lub pieniądze. W czasie tury rozliczeniowej MG losuje ponadto Kartę Losu, która może dodatkowo zmodyfikować wydarzenia. **Karty Losu** dzielą się na 3 kategorie – neutralną (nie wywołującą żadnego efektu), negatywną

(pogarszającą sytuację - musi być zagrana natychmiast) oraz pozytywną (poprawiającą sytuację – gracz może zdecydować, czy chce wykorzystać ją od razu czy zachować do końca larpa). Pozytywne karty, które nie zostały wykorzystane przepadają wraz z ostatnią turą rozliczeniową.

Terminy tur rozliczeniowych:

- Pierwsza tura rozliczeniowa – Następuje jeszcze przed rozpoczęciem gry. Każdy właściciel ziemski powinien zgłosić się do MG Śmierć po pierwszą Kartę Losu i należność. Na potrzeby pierwszej tury rozliczeniowej nie trzeba odwiedzać swojej ziemi i pobierać kart dóbr.
- Kolejne tury rozliczeniowe- dostosowane są do długości gry i przerw. Każdorazowo ich termin znajduje się w harmonogramie gry.

Gracze, którzy nie zdołają osobiście odwiedzić ziemi ani nikogo do tego zadania wydelegować muszą liczyć się z tym, że nie będą mieli tego dnia wpływu z posiadania lub dzierżawienia ziemi. To do gracza należy dostarczenie do MG karty dóbr w wyznaczonym terminie.

Cennik Ziemski - czyli przewidywane dochody płynące z poszczególnych ziem. Każda wieś założona na ziemiach Żmudzkich przynosi dzienny dochód wysokości 25 groszy, zaś teren leśny 7 groszy (wydawane w monetach i przedmiotach). Każdy z właścicieli ziemskich może również wybudować dowolny, wymyślony przez siebie budynek (za zgodą MG). O kosztach, zyskach oraz ewentualnych specjalnych właściwościach gracz dowiaduje się bezpośrednio u MG. Budynek taki musi oczywiście mieścić się w granicach zdrowego rozsądku.

Prawo do zasiewu/wyrębu itp. pozwala na wykonywanie prac na ziemi swojego pana. Nadanie prawa odbywa się na podstawie umowy między graczami (należy udać się do MG Śmierci i poinformować go o tym fakcie). Koszt jest odprowadzany raz na dzień do kiesy właściciela ziemskiego. Wypracowany przez najemcę dochód w postaci surowców jest zyskiem z pracy. Pracę należy odpowiednio odegrać np. łowić ryby nad jeziorem, czy zbierać zboże (prosimy o uczciwość, bo nie zawsze będzie dało się to zweryfikować). Za każde przepracowane 10 minut (chyba, że dodatek „Polowanie” przewiduje inne długości), gracz otrzymuje od MG surowce (karty przedmiotów), które może potem spieniężyć. Jednorazowo można wypracować 3 jednostki surowca (poza połowem siecią). Po karty przedmiotów należy udać się do MG Śmierci lub technicznego.

Sabotaż - gracz może podjąć decyzję o próbie zniszczenia cudzej własności. Istnieje kilka sposobów by tego dokonać:

- Zapłacić równowartość kosztu budowy danej konstrukcji MG Śmierci, udać się na teren atakowanego terytorium i podpisać się na liście tablicy ziemskiej z dopiskiem „SABOTAŻ – nazwa budynku”. Symbolizuje to grupę zbójów wynajętych aby dokonać ataku.
- Wynająć grupę graczy gotową się tego podjąć. Należy ją wysłać do tablicy ziemskiej, aby dokonała sabotażu. Ilość osób potrzebnych do sabotażu i czas jego trwania jest taki jak w przypadku plądrowania. W takim przypadku grupa sabotażystów podpisuje się na liście tablicy ziemskiej z dopiskiem „SABOTAŻ – nazwa budynku” zamiast zleceniodawcy.
- Zapłacić dwukrotność kosztu budowy danej konstrukcji MG Śmierci, bez konieczności podpisywania się na tablicy. Symbolizuje to wynajętych zbójów, których milczenie zostało opłacone złotem.

Poddaństwo - każdy gracz rozpoczynając zarządzanie swoimi ziemiami, rozpoczyna posiadając 10 punktów poddaństwa. Wskaźnik ten pokazuje jak bardzo chłopci szanują swego pana

oraz na ile będą się go słuchać. Poddaństwo może spadać przez brak zainteresowania problemem ziemskim jaki trawi dane włości przez właściciela bądź przez karty losowe. W wypadku spadku wskaźnika do zera, ziemia przestaje generować jakiekolwiek dochody. Spadek wskaźnika do 5 pkt. powodują obniżenie dochodu o połowę. Jednorazowo można w trakcie larpa przekupić wieśniaków podnosząc poddaństwo o maksymalnie trzy punkty płacąc pieniędzmi. Każdy z punktów kosztuje 15 groszy. Wskaźnik poddaństwa nie regeneruje się ani po upływie dnia ani między larpami, tak więc doprowadzając do niskiego poziomu poddaństwa należy liczyć się z tym, że na kolejnej odsłonie będzie trzeba borykać się z nim dalej.

Problemy ziemskie - Każda ziemia zawsze ma swój problem. Raz jest to umierające bydło innym zaś razem buntujący się chłopci. Problemem takim należy się zawsze zająć w pierwszej kolejności. Jeżeli właściciel ziemski nie zainteresuje się takim problemem, wskaźnik poddaństwa będzie spadał co turę rozliczeniową o 5 pkt. Sposób w jaki gracz się z problemem upora zależy tak naprawdę od niego, jednak zawsze może udać się do Mistrza Gry Śmierć i zapłacić mu, aby ktoś zajął się tym w jego imieniu. Jednak nie jest to najtańsze rozwiązanie, bowiem kosztuje 50 groszy i w trakcie gry rośnie zależnie od faz księżyca (decyzja MG). Gracz przed podjęciem działań powinien poprosić jakiegokolwiek Mistrza Gry technicznego bądź fabularnego aby mu towarzyszył.

UWAGA: Problem ziemski można zacząć rozwiązywać od pierwszego pełnego dnia gry (od rana do wieczora). Jeżeli dzień gry nie jest pełny wskaźnik nie spadnie. Problem ziemi występuje jedynie, kiedy gracz rozpoczął larpa z aktem własności do danej ziemi.

Surowce - dochód z posiadania ziemi, pracy w dzierżawie, czy plądrowania może być wyrażony w monetach, lub surowcach. Każdy surowiec wyrażony jest na karcie przedmiotu.

Przejęcie ziemi - aby odebrać komuś ziemię lub zaanektować teren nie posiadający właściciela, trzeba go wywalczyć. Istnieje kilka wariantów owej walki, zależnych od stanu postaci (rycerskiego, bojarskiego lub duchownego). Za każdym razem należy spełnić następujące warunki:

1. Rycerz kontra rycerz.

A. Powód. Rycerz/dama roszczący sobie prawo do cudzej ziemi musi po pierwsze i najważniejsze podać MG konkretny powód jakim będzie się podpierać przy dochodzeniu swoich praw. Oznacza to, że w pierwszym kroku należy przygotować sobie grunt do działań. Powód ten może być prawdziwy – np. zapisane w historii postaci pochodzenie z danej ziemi czy ważny dokument z nadaniem. Jeżeli prawdziwy powód nie istnieje, postać musi takowy sfabrykować (np. fałszywe dokumenty, prowokacja, wykazanie nieudolności dotychczasowego właściciela itp.). Akceptacja MG jest niezbędna, by strzec realizmu w grze.

B. Organizacja pojedynku. Rycerz/dama dochodzi swoich praw w pojedynku. Jeżeli sam nie chce/nie potrafi walczyć, może wyznaczyć szampierza, który będzie go reprezentował na ubitej ziemi. Rzuconej rękawicy nie można jednak zignorować – nie podjęcie jej oznacza oddanie walki walkowerem i utratę ziemi. Pojedynek musi też odbywać się w określonych okolicznościach: przed pojedynkiem musi nastąpić pobłogosławienie broni, ziemi i walczących przed duchownego, który swoją obecnością uświetnia wydarzenie. Ponadto pojedynek nie może odbywać się bez przynajmniej tuzina świadków. Całość pojedynku ma być wielkim wydarzeniem, które przyciąga uwagę nie tylko stanu rycerskiego, ale i gawiedzi. Jego organizacja i wypełnienie wszystkich warunków należy do osoby, która wyzywa na pojedynek i od jej starań zależy czy do niego w ogóle dojdzie.

C. Pojedynek. Pojedynek musi odbywać się przy obecności MG, który sekunduje walce do 3 trafień (nie licząc punktów pancerza). Każde trafienie wywołuje zranienie, które należy odpowiednio odegrać. Dlatego warto pamiętać, że samo podejście po pojedynku może skończyć się długą rekonwalescencją, a w przypadku szczególnego pecha – śmiercią lub okaleczeniem postaci (rozsądnie jest poprosić cyrulika, by czuwał w pobliżu). Rycerze pojedynkują się z pełnym uszanowaniem kodeksu rycerskiego – wyklucza się trafienia w plecy, czy atakowanie leżącego lub nieuzbrojonego przeciwnika.

D. Wygrana. Przegranie pojedynku kończy się przekazaniem gleju potwierdzającego władzę nad ziemią. Przechodzi ona w ręce zwycięzcy dopiero od kolejnej tury rozliczeniowej. Dlatego między pojedynkiem a turą, przegrany ma przynajmniej teoretyczną szansę na rewanż, ale musi również spełnić wszystkie warunki tak jak jego adwersarz. Do nadejścia tury rozliczeniowej ziemia nie przynosi dochodów przegranemu ani wygranemu.

Duchowieństwo traktowane jest tak jak rycerstwo - może samodzielnie stawać do pojedynków, lecz zobowiązane jest walczyć jedynie bronią obuchową (by unikać rozlewu krwi). Walczący duchowny nie może jednocześnie pełnić roli błogosławiącego pojedynek i walczących.

2. Rycerz kontra bojar

A. Powód. Niezależnie od tego czy wyzywającym jest rycerz/dama czy bojar powód (i to dobry) być musi (patrz wyżej).

B. Pojedynek i jego organizacja. Zasady dotyczące ilości trafień i sędziowania MG są takie jak w pojedynku rycerskim (patrz wyżej). Tak samo jak konieczność zorganizowania tuzina świadków, odpowiedniej oprawy oraz duchownych. W przypadku bojara wyznania pogańskiego musi się też pojawić kapłan (nawet jeśli to nie bojar wyzywał na pojedynek). Rycerz oczywiście walczy mieczem zgodnie z zasadami opisanego wyżej pojedynku. Bojar zaś ma prawo do doboru dowolnej broni, jak również dozwolone są dla niego niehonorowe ataki (ciosy w plecy itp.).

C. Wygrana. Patrz wyżej.

3. Bojar kontra bojar

A. Powód. (Patrz wyżej).

B. Organizacja walki. Tak jak w innych przypadkach pojedynek o ziemię powinien być dużym wydarzeniem. W przypadku bojarów nie trzeba jednak organizować świadków, a drużyny zbrojne, które staną u boku bojarów w walce o ziemię. Minimalna ilość wojowników (nie licząc samych bojarów), wynosi 3 osoby. Drużynę na własną rękę musi zorganizować każda ze stron do czasu ustalonego w momencie wyzwania i w obecności MG. Ilość zbrojnych po obu stronach nie musi być równa. Obecność cyrulika oraz kapłana i/lub duchownego jest konieczna.

C. Walka. MG sekunduje podczas walki i decyduje o trafieniu. Obowiązuje zasada do pierwszego trafienia (nie licząc punktów pancerza). Jego słowo jest wiążące i o ile nie wyrokuje o trafieniu, walka powinna toczyć się dalej (nie uznanie rany może wynikać z wielu czynników, prosimy o zaufanie do MG). Zasada ta dotyczy wszystkich rodzajów pojedynku, ale tutaj zwracamy na to szczególną uwagę. Walka przeprowadzana jest na zasadzie „wszystkie chwytły dozwolone”, co oznacza, że nie obowiązuje żaden kodeks honorowy (chyba że do drużyny dołącza rycerz – wtedy od niego zależy, czy okryje się hańbą rezygnując z kodeksu). Ziemia przypada temu bojarowi którego członek drużyny (lub on sam) ustoi na polu walki, podczas kiedy druga strona zostanie pokonana.

Zakładanie wiosek - Każdy gracz ma prawo założyć wioskę na posiadanych ziemiach. Zwiększa to oczywiście dochody ziemskie oraz niejako „umiejscawia” postać na żmudzkich ziemiach. Założenie wioski to koszt 3 grzywien czyli 150 groszy. Wieś funkcjonuje w pełni od kolejnej odłony. Nazwę wsi nadają gracze.

SŁOWNICZEK

Poniżej kilka pojęć, które każda osoba zainteresowana polityką i ziemią powinna znać.

Tablica ziemska – symboliczne oznaczenie ziemi, znajdujące się na terenie gry i umożliwiające wchodzenie z nią w interakcje.

Tura rozliczeniowa – czas w którym uzyskuje się przychody z posiadanej ziemi i rozpatruje wydarzenia z nią związane.

Glejt – symboliczne oznaczenie posiadania ziemi.

Karta dóbr – symbol dóbr pochodzących z danej ziemi, wymienialny u MG na karty przedmiotów.

Symbol drewna – klepka przywiązana do drzewa, symbolizująca drzewo do wyrębu.

Makieta zwierzęcia – tekturowy model zwierzęcia służący do odgrywania polowania.

Cywun – Zarządca Telsz mianowany przez kunigasa. Do jego obowiązków należy utrzymywanie porządku we wsi, pobór podatku, nadzór nad pojedynkami o ziemię, prowadzenie wiecu oraz rozsądzanie drobnych sporów majątkowych i kryminalnych. Cywun nie może posiadać ziemi.

Grododzierzca – właściciel wszystkich ziem (opoli) w obrębie jednego okręgu grodowego.

Sołtys – obecny przy ważnych wydarzeniach we wsi MG techniczny.

Kunigas/Książę – odpowiednio żmudzki lub litewski władca np. Vitenes, Jaksza itp.

Bojar – żmudzki/litewski możny. Jego tytuł jest nie dziedziczny, a nadawany przez kunigasa/księcia za zasługi.

Rycerz – przedstawicielami uprzywilejowanej warstwy feudalnej, posiadający herb oraz nazwisko.

Szampierz – osoba przystępująca do pojedynku w zastępstwie jednego z uczestników konfliktu. Szampierzem może zostać każdy, ale w przypadku reprezentowania rycerza/damy, powinien on walczyć z poszanowaniem kodeksu rycerskiego.

Drużyna – zbrojne ramię Grododzierzcy

Klusownik/Łowczy – osoba pozyskująca drewno lub zwierzynę z terenów leśnych odpowiednio nielegalnie/legalnie.

Sabotaż – zniszczenie zabudowania na cudzej ziemi.

Plądrowanie – zbrojny najazd na wieś w wyniku, którego pozyskuje się karty dóbr.

Lokowanie wsi – założenie nowej wsi.

Rozbudowa wsi – postawienie na terenie wsi umocnienia lub nowego budynku.

Podatek – opłata odprowadzana do kiesy kunigasa, niezależnie od stanu i posiadania przez każdą postać, oraz inne opłaty na jakie umawiają się postaci w związku z korzystaniem z ziemi.

Wiec – zgromadzenie dorosłych mieszkańców okręgu grodowego