

## Herní pravidla bitvy Řád 2010: Třicetiletá válka

### Bezpečnost boje

- Je zakázáno bodat nebo používat jakékoliv prvky kontaktního souboje
- Souboj musí probíhat bezpečně (jak útok tak i obrana – žádné krytí nezasahovou plochou apod.)
- V případě že souboj přestane být z jakéhokoliv důvodu bezpečný (zlomená zbraň, zranění, nebezpečný terén), musí být ihned přerušen.
- Všechny vámi používané zbraně vám musí být do hry povoleny organizátory, jinak je nesmíte použít
- Zbraně musí být bezpečné a obalené
- Zbroj i štíty musí být bezpečné – žádné ostré hrany (či příliš tenké – u štítů),
- Útok zbraní musí předcházet zřetelný nářah a nesmí být veden pouhým pohybem zápěstí.
- Rána musí být bržděná – nesmí na cíl dopadnout plnou rychlostí.

### Soubojový systém

- Utrží-li hráč zásah do končetiny, daná končetina se stává nepoužitelnou:
  - V ruce nelze držet zbraň ani štít (nutno odložit na zem) a nelze s ní hýbat. Pokud jste měli obouruční zbraň, musíte ji odložit či případně vyměnit za jednoruční. Je-li končetina doléčena, zbraň je opět možno používat.
  - Na noze nelze stát plnou vahou, můžete ji za sebou vláčet, nesmíte si klekat nebo poskakovat po zdravé noze (za cílem se pouze belhejte).
  - Zranění obou nohou vám způsobí imobilitu – můžete stát pouze na místě, jako byste měli obě nohy přikovány k zemi.
- Po zásahu do vyřazené končetiny si hráč vybere, která další končetina je vyřazena  
*Např. po zásahu do vyřazené ruky si hráč zvolí, že přišel o nohu, takže teď má vyřazenou ruku i nohu.*
- Je-li zasažena zbroj vyřazené končetiny a rána by za normálních okolností neprošla, neprojde ani nyní (končetinu však nelze záměrně využívat ke krytu – je vyřazena)
- Sousek znamená zranění obou soupeřů.
- **Zásah do těla nebo vyřazení tří končetin znamená smrt postavy.**
- Mrtvé postavy musí zůstat na místě kde zemřely (pokud by to mohlo jakkoliv ohrozit bezpečnost boje, odsunou se kus stranou). V žádném případě se nemohou přesouvat ke knězi za účelem oživení (kněz za nimi musí dojít).

### Boj

- Respekt je pro Feldařany to samé co život – kdo ztratí respekt nezaslouží si dál žít, zemře.
- Respekt je symbolizován papírovým camrátkem na krku.
- Nikdy proti sobě nemohou bojovat více jak dvě strany – každý si hájí pouze své zájmy.
- Družiny se nemohou spojovat ani spolupracovat či obchodovat – zabíjejí se od pohledu
- Uteče-li někdo ze souboje nebo se mu jakkoliv vyhne, ztrácí respekt – pro zbabělce nemají Feldarští žádné slitování (výjimkou je maximálně střelec, který zaujme výhodné postavení v bažině, dojdou-li mu však šípy musí se pustit do boje z blízka)
- Za zabití člena vlastní družiny respekt rozhodně získat nelze (dotyčný jej totiž ani neztratí)
- Pokud při boji zraníte vlastního člena party, je zraněn dle pravidel (zvláštní pozornost by tomuto pravidlu měli věnovat střelci)

### Konec souboje

- Souboj končí smrtí všech členů nepřátelské družinky se kterou bojujete
- Postava zabitá nepřítelem ztrácí respekt, ten musí odevzdat ihned a automaticky na konci každého jednotlivého střetu.
- Mrtvé postavy se okamžitě odeberou (s rukama za hlavou) k nejbližšímu hradu, chrámu nebo do hlavního města, kde se po 5 minutách reinkarnují znovu k životu.
- Na konci souboje jsou všechna zranění zregenerována a veškerá magenergie je obnovena

### Zásahové plochy

Celé tělo, mimo: hlavy, krku, rozkroku, nohou od kotníků dolů, rukou od zápěstí po konce prstů.

**Poslední slovo má vždy zasažený !!!**

## Zbraně&Zbroj

- Nejsou povoleny dřevcové zbraně a zbraně nad 120 cm.
- Hráči, kteří budou mít na sobě reálnou funkční zbroj, mají části těla kryté zbrojí nezranitelné, podle síly zbroje a typu zbraně – viz tabulka vpravo.
- Zbroj bude schválena a ohodnocena organizátory před hrou.

Typ zbroje	Nositelé zbroje nezraní tyto zbraně	Reálný vzhled
Lehká	Zbraně do 60cm. <i>Střelné a vrhací zbraně.</i>	Kožená či s kovovými doplňky.
Těžká	Zbraně do 90cm. <i>Střelné a vrhací zbraně.</i>	Těžká kovová zbroj. (kroužková s plátovými doplňky)

Kryt zbroje je možné aplikovat pouze v případě, že rána dopadla opravdu na zbroj.

- Štíty lze používat do maximální velikosti 3000cm<sup>2</sup> (pro představu, jedná se zhruba o čtverec, se stranou něco málo přes půl metru).
- Vrhací zbraně a střelné zbraně musí být měkčeny aby i zásah do hlavy nebyl bolestivý, minimální velikost vrhací zbraně je 15 cm maximální 30cm.
- Je zakázáno vrhat či střílet více zbraní či šípů najednou (tedy nelze např. vystřelit z luku 3 šípy najednou nebo na jeden cíl hodit naráz 2 vrhačky).
- Zbraně nad 90cm jsou považovány za obouruční, nelze s nimi bojovat máte-li vyřazenu 1 končetinu a není možné si k nim vzít štít.
- Největší rozměr řemdihu je 40cm toporo a 30cm provaz. Základ biják musí být měkký (žádný tenisák či tvrdá či stažená izolepa).

## Vrhací kouzla

- Jsou to měkčené, bezpečné molitanové koule, jejichž jádro tvoří látka či papír.
- Koule musí mít průměr minimálně 15cm (ne menší) s minimálně půlmetrovým fáborem či mašlí (chvostem).
- Ohnivá koule by měla být červená (případně jen její chvost) a boží hněv fialový.
- Zásah vrhacím kouzlem do těla znamená smrt (i přes zbroj).
- Zásah do končetiny (není-li odolná proti magii) znamená její vyřazení a to i při zásahu do štítu.
- Zásah kouzlem do obouruční zbraně znamená zranění obou končetin i v případě, že cíl v okamžiku zásahu držel zbraň pouze jednou rukou (válečník, který má imunitu na magii v jedné z rukou, má pochopitelně zraněnu pouze jednu).

## Archetypy a jejich schopnosti

Hráč má na výběr z několika základních archetypů: válečník, čaroděj, střelec, kněz, vrah. Každý má své zvláštní schopnosti.

### Čaroděj

- Zbraň do 60cm
- Nesmí nosit zbroj.
- Může sesílat kouzla, k čemuž má k dispozici 4 magy.

**Fyzický štít** (1 mag) – Postava si nepočítá první 1 zranění zbraní. Kouzlo nelze kumulovat a trvá nejdéle do ukončení nejbližšího souboje. Štít se sesílá dotykem.

**Magický štít** (1 mag) – Postava chráněná tímto štítem ignoruje jeden zásah kouzlem, nelze kumulovat. Sesílá se dotykem.

**Cestář** (1 magy) – po seslání tohoto kouzla se může celá družinka pohybovat v těžkém terénu, aniž by ji to působilo zranění.

**Ohnivá koule** (1 mag) – Vrhací kouzlo (viz „Vrhací kouzla“).

### Vrah

- Kombinace dvou dýk / tesáků / libovolných zbraní délky 60 cm (tj.: 2x 60 cm dlouhé tesáky či dýky), plus 3 vrhací zbraně.
- Nesmí nosit zbroj.
- Pokud zasáhne cíl do trupu, cíl je zabit a to i pokud by měl na sobě jakoukoliv zbroj či nějaké magické ochrany, které chrání před fyzickým útokem. Útok musí být proveden zbraní pro boj z blízka, vrhací zbraní provést nelze. Zasáhne-li cíl do končetiny, zranění se počítá normálně.
- Ruce, zbraně i nohy má nezranitelné magií, může je používat k vykrývání magických útoků.
- Pokud dostane zásah do nohou neplatí pro něj omezení pohybu, stále však je zraněn (tzn. Tři zásahy do nohou znamenají smrt, přestože po celou dobu souboje může nohy normálně ovládat)

### **Sřelec**

- Luk, kuše. K dispozici má maximálně 7 střel. Zbraň pro boj zblízka do 90 cm.
- Může nosit lehkou zbroj.
- Může se pohybovat v těžkém terénu.
- Má 2 magy za které může seslat následující kouzlo:

*Léčení (1 mag)* – pokud se dotkne zraněné končetiny a řekne „*léčím*“ končetina je automaticky uzdravena.

### **Kněz**

- Jedna tupá zbraň (například, palice, kladivo, bam-bam) do 120cm.
- Smí nosit lehkou i těžkou zbroj.
- Může sesílat kouzla, k čemuž má 3 magy.
- Po smrti se jeho tělo rozpadá na prach a nelze sním nijak manipulovat (ani oživovat).

*Léčení (1 mag)* – Pokud se dotkne zraněné končetiny a řekne „*léčím*“ končetina je automaticky uzdravena.

*Oživení (2 magy)* – Pokud se dotkne mrtvolky a řekne „*vstaň a bojuj*“ mrtvá postava je okamžitě navrácena k životu v plné síle, plně uzdravená, s doplněnými magy a počty schopností na souboj. Toto kouzlo lze použít jen v průběhu souboje, pokud je použito po skončení boje, nastupuje kněz do dalšího souboje chudší o 2 magy.

*Boží hněv (2 magy)* – Vrhací kouzlo (viz „Vrhací kouzla“).

### **Válečník**

- Zbraň do 120 cm, kombinaci zbraní do celkové délky 120 cm, nebo štít a zbraň do 90 cm.
- Smí nosit lehkou i těžkou zbroj.
- Na začátku hry si zvolí jednu končetinu, kterou bude mít nezranitelnou magií (nelze ji během hry měnit).

### **Velitelé**

Každá družina má svého velitele, což je šlechtic pod jehož zástavou družina bojuje. Tomuto šlechtici pak bude na LARPU Řád přisouzeny veškeré získané državy a příslušný titul (podle počtu držav).

### **Doly**

- Ve Feldaru se těží 7 druhů surovin (kámen, dřevo, železo, platina, zlato, stříbro, drahé kameny)
- Ve hře bude několik druhů dolů s omezeným množstvím surovin.
- Za jeden obětovaný respekt v dolu si můžete z dolu vzít jednu surovinu
- Suroviny se používají na výstavbu měst.

### **Suroviny**

- Každá družina u sebe může mít maximálně 20 surovin.
- Pokud byste u sebe měli mít z nějakého důvodu více jak 20 surovin, musíte je okamžitě odevzdat do nejbližšího města, stávají se z nich tzv. „volné suroviny“ (v každém městě bude na ně obálka).
- Volné suroviny může kdokoliv vzít a naložit s nimi podle libosti (neplatí se za ně respekty jako při vyzvedávání z dolu).

### **Chrámy**

- Na území Feldaru se nachází 5 chrámů, každý chrám je zasvěcen jednomu bohu.
- Chrámy jsou reprezentovány cedulkou s nápisem příslušející danému bohu.
- U každého chrámu je také obálka s uschovávanými respekty. Zde je možné se po pěti minutách reinkarnovat.
- V chrámech lze také provádět rituály, při kterých lze daného boha požádat o pomoc. Obětinou jsou respekty, magické předměty a suroviny, s hodnotou v tomto pořadí. Čím lepší rituál a více obětín, tím je větší šance, že vaše přání bude vyplněno.

### **Hrady šlechticů**

Jsou zvýrazněny dřevěnou cedulí se zlatavým písmem. Jejich význam je popsán v příloze k pravidlům.

### **Stanové městečko**

- V základním táboře je zakázáno bojovat (lze se zde však reinkarnovat).

### **Těžký ternén**

Těžký ternén jsou oblasti do kterých může vstoupit pouze lukostřelec nebo družinka pod účinkem příslušného kouzla. Kdokoliv jiný, kdo vstoupí do této oblasti, zemře tam (něco ho sežere, zřítí se, utopí se umrzne apod.). Tyto oblasti budou v herním území vyznačeny. Jedná se o bažiny a řeky, moře, hory a hvozdy.

### **Magické předměty**

- Ve hře se nachází malé množství magických předmětů, které lze získat za splnění určitých úkolů.
- Každá družina může vlastnit nevíce 1 magický předmět (pokud dotyčný nesoucí předmět zemře, předá jej svému přemožiteli), zapomene-li na to, musí tak co nejdříve učinit – po tuto dobu předmět nesmí používat.

### **Získávání držav**

Pravidla pro získávání držav budou popsána v pravidlech pro državy (případně zpřesněna až na místě).

### **Oprava z v. 0.5**

#### Vrah

- rozšíření imunity vůči magii i na nohy
- vrah se odteď může pohybovat když dostane zásah do nohou, ale zásah do nohy je platný, tři zásahy do nohy = smrt