

Herní Pravidla ŘÁD: Bitva šlechticů 2009

Bezpečnost boje

- Je zakázáno bodat nebo používat jakékoliv prvky kontaktního souboje
- Souboj musí probíhat bezpečně (jak útok tak i obrana – žádné krytí hlavou, protože to není zásahová plocha apod.)
- V případě že souboj přestane být z jakéhokoliv důvodu bezpečný (zlomená zbraň, zranění, nebezpečný terén apod.) 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 nápráh a nesmí být veden pouhým pohybem zápěstí.
- Rána musí být brzděná – 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 a nelze s ní hýbat, na noze není možné stát).
- Zásah do těla nebo vyřazení tří končetin znamená **smrt postavy**.
- Po zásahu do vyřazené končetiny si hráč vybere, která další končetina je vyřazena (*například*: 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.

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 těžkém terénu. Dojdou-li mu však šípy nebo je posledním živým členem družiny, musí z těžkého terénu ven.)
- Za zabití člena vlastní družiny respekt rozhodně získat nelze (dotyčný jej totiž ani neztratí)

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 reinkarnuje znovu k životu.
- Všechna zranění jsou zregenerována, 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 110 cm.
- Hráči, kteří budou mít na sobě reálnou funkční zbroj, mají části těla kryté zbrojí nezranitelné, podle síly zbroje a typu zbraně – viz tabulka v pravo
- Zbroj bude schválena a ohodnocena organizátory před hrou
- Kryt zbroje je možné aplikovat pouze v případě, že rána dopadla opravdu na zbroj
- Štíty lze používat do maximální velikosti 3000cm² (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
- Vrhací kouzla (ohnivá koule / boží hněv) jsou měkčené, bezpečné molitanové koule o průměru minimálně 15cm (ne menší) např. s látkovým či papírovým základem, které jsou opatřeny minimálně půl metrovým fáborkem či mašlí (červená – ohnivá koule, filová – boží hněv). 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 (tedy válečník přijde o štít, nemá-li končetinu, která jej drží odolnou proti magii).

Typ zbroje	Nositele zbroje nezraní tyto zbraně	Jednoduchý popis
Lehká	Zbraně do 60cm. Střelné a vrhací zbraně.	Kožená či s kovovými doplňky.
Těžká	Zbraně do 90cm. Střelné a vrhací zbraně.	Těžká kovová zbroj. (kroužková s plátovými doplňky)

Archetypy a jejich schopnosti

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

Válečník

- Zbraň do 110 cm, kombinaci zbraní do celkové délky 110 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).

Vrah

- Libovolná kombinace zbraní do celkové délky 60 cm (tj. např.: 2x 30 cm nebo 1x 60cm apod.) plus jednu vrhací zbraň (nesmí nosit štít).
- Je zranitelný pouze do trupu, nemůže však zbraně chytat (ohnivé koule ano)
- Pokud zasáhne cíl do trupu a řekne „*Vražda*“, cíl je zabit a to i pokud měl na sobě nějaké magické ochrany, zbroj či měl by vydržet více jak jeden útok. Tento útok musí být proveden zbraní pro boj zblízka, vrhačkou ho provést nelze.

Střelec

- Luk, kuše nebo vrhací dýky (jedno z toho). K dispozici má maximálně 7 střel. Zbraň pro boj zblízka do 90 cm.
- Může nosit lehkou zbroj.
- Může se pohybovat v libovolném terénu.
- Má 3 magy za které může seslat následující kouzla:

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

Kouzelný šíp (1 mag) – může si až tři šípy opatřit rudými fáborky. Šíp se tak stává magickým a dokáže projít libovolnou zbrojí. Stále jej však lze srazit zbraní či vykrýt štítem.

Čaroděj

- Zbraň do 40cm
- Nesmí nosit zbroj.
- Může sesílat kouzla, k čemuž má k dispozici 4 magy.

Velké ochranné kouzlo (4 magy) - po seslání účinní jednu postavu zcela imunní vůči magii a nepočítá si první 2 zranění zbraní. Kouzlo nelze kumulovat a trvá nejdéle do ukončení nejbližšího souboje.

Fyzický štít (2 magy) – postava si nepočítá první 1 zranění zbraní. Kouzlo nelze kumulovat a trvá nejdéle do ukončení nejbližšího souboje. Na jedné postavě nemůže být naráz seslaný „Fyzický štít“ a „Velké ochranné kouzlo“.

Magický štít (1 mag) - postava chráněná tímto štítem ignoruje jeden zásah kouzlem, lze kumulovat.

Cestář (1 mag) – po seslání tohoto kouzla se může celá družina pohybovat v těžkém terénu, aniž by mu to působilo zranění.

Ohnivá koule (1 mag) – Vrhací kouzlo (viz zbraně).

Kněz

- Jedna zbraň do 110cm.
- Nesmí nosit zbroj.
- Může sesílat kouzla, k čemuž má 5 magy.

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

Oživení (3 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 zbraně).

Ochrana boží mocí (1 mag) – kněz se vydává pod ochranu svého boha. Kouzlo sešle tím, že vykřikne „*Bože dávám se v tvou ochranu*“ a vztáhne ruce k nebi. Stává se tak naprosto imunní vůči jakémukoliv zranění (jak fyzickému tak magickému) po dobu dokud má ruce vtažené k nebi. Je zakázáno na kněze pod vlivem tohoto kouzla útočit. Po dobu tohoto kouzla nesmí nic dělat (mluvit, chodit, bojovat ap.) jinak kouzlo okamžitě pomíjí, kouzlo pomíjí i v tom případě že mu dlaně klesnou na úroveň hlavy, nebo když je posledním přeživším z družiny.

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 obětí, tím je větší šance, že vaše přání bude vyplněno.

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 hvozd.

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 předměť nesmí používat

Získávání držav

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

Seznam změn

verze 0.7

- Vrah: upřesněno, že „vražda“ nelze provést pomocí vrhací zbraně

verze 0.6

- Lukostřelec: přibil mu jeden mag z dvou na tři a díky tomu teď může mít až tři kouzelné šípy
- Kněz: od teď má 5 mágu, zbraň co smí opouživat je do velikosti 110cm a jeho kouzlo „Oživení“ bylo zdraženo na 3magy
- Vrah: bylo upřesněno, že nesmí používat štít

verze 0.5

- Úprava kouzla cestář, zrušení kouzel levitace a přízeň přírody

verze 0.4

- Vrah nemůže používat zbroj či chytat zbraně
- Lukostřelec musí opustit bažinu, je-li posledním přeživším členem družiny