

Hraje se v rámci fair play a každý dbá jak své bezpečnosti, tak i ostatních. Během hry jsou veškeré neherní věci tabu.

**Údery rukou/nohou nezabijí, pouze omráčí při HP T = 1** (viz níže) **na cca 2minuty!**  
**Útok s nimi působí pouze do těla.**

**Zranění/léčení//zabití/smrt/vzkříšení:**

ŽIVOT SE DĚLÍ NA ŽIVOTY TĚLA (HP T) A KONČETIN (HP K).

Začíná se s **xHP T** a **xHP** (pro každou) **K**. Pokud ti "život těla" klesne na 0hp, jsi mrtev a musí se odehrát tvé vzkříšení (viz níže). Jestliže "život končetiny" klesne na 0hp, nemůžeš ji používat. V ruce nelze držet zbraň a bojovat s ní (nelze tedy používat obouruční zbraně k útoku). Na nohu se musí zakleknout a nelze se na ní postavit. Při ztrátě hp obou nohou musíš zůstat klečat a můžeš se pouze otáčet.

**Léčení:** HP K se obnoví po ukončení boje, pokud hráč zůstane v klidu cca 10min na plný počet HP K. HP T se může obnovit léčením nebo spánkem 1HP za 20min.

**Zabití:** Pokud zabiješ hráče v normálním boji, získáváš +1HP T ke svému základu.

**Smrt:** Hráč, který zemře, přijde o všechny získané HP a zapomene poslední herní události. Mrtvým hráčům je možné ukrást kredity, **zbraně**, herní předměty. **Ochranné pomůcky a osobní předměty se krást nesmí.**

**Vzkříšení:** Probíhá na předem určených místech (základní tábořiště, dobyté území). Mrtvý hráč dojde na místo s **rukama za hlavou**, bez narušování herních věcí, aby bylo zřejmé že je mrtev! Zde zůstane 15min. v klidu mimo hru a poté vstoupí opět do hry.

**Zbraně:** Zbraně, štíty, vrhací zbraně a šípy/šipky, musí být důkladně polstrované. **Testují se na majitelích!!! (Organizátoři si vyhražují právo, kdykoli bez udání důvodu vyřadit jakoukoli zbraň).**

Je možné zbraně **krást!** **(A proto je možné bojovat i beze zbraně?)**

**Ochranné pomůcky:** Za svou bezpečnost si každý zodpovídá sám. Doporučujeme vybavení dle svého uvážení. Ochranné rukavice by měly být součástí!!!

**Kostým:** podle zaměření larpu. Při kvalitním a reálně funkčnímu kostýmu, možnost zlepšení i počtu HP.

**Sebou:** šestistěnku, stroj na určení času.

**Boj**

**Platné zásahové plochy:** od hrudníku po kotníky, od ramen po zápěstí.

**Zakázané plochy:** hlava, krk, rozkrok.

**Platné bojové techniky:** údery zbraní, rukou a kopy nohou, držení zbraně, vytržení zbraně.

**Zakázané techniky:** bodání, povalování na zem, strhávání, lámaní, škrcení, atp.

**Dodatky k boji:**

Každý účastník boje je **POVINEN** hlídat záda svého protivníka a v čas jej upozornit na překážky, které by ho mohly ohrozit, např. strom, balvan, ležící bojovník atp. Je **ZAKÁZÁNO** natlačovat protivníka právě do takových míst.

**Obouruční zbraň musí být držena oběma rukama, jinak nepůsobí při zásahu zranění!!!**

**Obouruční sekery a kladiva při zásahu T vždy zabijí (ignorují počet HP).**

## Magie – seznam kouzel

*Za usmrcení magií nezískáváš bonusová HP T!!!*

### Útočná magie:

Fireball, Ledový šíp, Smrtící dotyk, Hlas

### Obranná magie:

Útočiště, Ticho, Kamenná kůže, Pevná kůže

### Mentální magie:

Příkaz, Ovládnutí, Třpytivý prach

### Magie smrti:

Temný obřad, Slepota, Strach, Upíří dotyk

### Kněžská kouzla:

Odvrať nemrtvé, Léčení, Vzkříšení, Lektvar léčení, Zažeň strach

### Druidská kouzla:

Strom, Lykantropie, Lesní duše, Roj hmyzu

*Kouzla se provádí vyslovením zaříkadla a následným předvedením kouzla (např. hození míčku). Není zde potřeba many. Zaříkadla a kouzla zjistíš během hry.*

## Assasin/zloděj

*Za usmrcení pastí a fast kill nezískáváš bonusová HP T!!!*

**Okrádání:** provádí se chycením za rameno a přiložením druhé ruky k boku oběti. Poté musíš říct, který předmět kradeš a kde je umístěn. Nemůžeš krást předměty držené v ruce. Okradená oběť nemůže na zloděje hned zaútočit.

**Pokládání pastí:** ten co aktivuje past je zraněn za 3HP T.

**Fast kill:** uchopením za rameno a bodnutím do zad = okamžité zabití.

## Bard

**Píseň:** během zpěvu jsou spřátelení bojovníci imunní na zásahy K. Pokud zpívá nesmí bojovat a musí být v těsné blízkosti bojujících bojovníků.

## Povolání

*Bud' možnost neomezeného vývoje nebo podle povolání níže:*

**Assasin/zloděj** (2HPT a 1HPK) jednoruční zbraně, schopnost bojovat dvěma zbraněmi – třpytivý prach

**Bard** (2HPT a 1HPK) dýka/nůž/hůl - píseň

**Bojovník** (3HPT a 2HPK) jakékoliv zbraně – lektvar léčení a léčení

**Druid** (2HPT a 1HPK) dýka/nůž/hůl – druidská kouzla

**Hraničář** (2HPT a 2HPK) meč/luk – roj hmyzu, lesní duše, třpytivý prach

**Mág** (1HPT a 1HPK) dýka/nůž – přístup k libovolným kouzlům libovolných tříd (specializace=zjednodušení zaříkadla)

**Kněz** (2HPT a 2HPK) obouruční kladiva/hůl – kněžská kouzla

**Paladin** (3HPT a 2HPK) obouruční meč, meč a štít – kněžská kouzla