

# Pravidla boje

Předem je třeba poznamenat, že cílem NENÍ vždy za každou cenu vyhrát (ostatně, to se ani vždycky nepovede), ale příjemně si zahrát, epesně vyřešit konflikt, případně navodit správnou atmosféru v dané situaci. Je přímo zakázáno do ostatních lidí mlátit hlava nehlava ve stylu: "Stejně umřu, tak ať vás to co nejvíc bolí." Toto prosím není cílem boje a ničí to duch larpu.

## Pár informací

Všechno vybavení (myšleno zbraně a štíty, zbroje) bude před hrou přísně kontrolováno (akce je od 12ti let). **Nevyhovující zbraně** (mizerně nebo vůbec měkčené, nebezpečné... ) **nebudou do hry vůbec vpuštěny**. Zbraně "na hraně" budou před hrou označeny (pravděpodobně červenou páskou) a pokud na ně přijde stížnost, budou hráči odebrány a vráceny až po skončení hry. Zbraně z Hůrky považujeme za zbraně "na hraně". *Pokud brzdíte rány, máme tu zkušenost, že je to v pohodě. Pokud to ale neděláte/neumíte (minimálně půl roku aktivního tréninku), pořídte si radši něco měkčího.*

Organizátoři si vyhrazují právo vykázat z akce hráče, kteří budou cíleně a opakovaně ubližovat ostatním nebo porušovat pravidla.

Postava má do začátku tři životy, normální zásah ubere postavě jeden život. Při klesnutí životů na 0 (popř. méně v případě utržení silnějšího zásahu) upadá postava do **agonie**: 10 minut hraje mrtvou, nevnímá, nehýbe se (s výjimkou odchodu do bezpečné vzdálenosti od boje, aby ji někdo neušlapal). Pokud do deseti minut neutří zásah, se kterým protivník hlásí "doražení", může se zvednout, má 1 život a hraje velké zranění - (vše ji bolí, hledá doktora...). Pokud je postava doražena, umírá, ale ještě dvacet minut po smrti je možné ji oživit (speciální lékařská dovednost, kouzlo...). Nechť se definitivně mrtví dostaví za organizátorem, aby se domluvili na dalším postupu (hraní cp, nová postava, ...). I když umřete, nebudete se nudit.

Nedorážejte prosím postavy, pokud k tomu nemáte herní motiv. Bezhlavé a bezdůvodné dorážení muže velmi zkazit hru ostatním hráčům.

## Zbraně

V základu smí postava používat dýku do 40 cm délky. Pokud jí to dovednost umožní, může používat i jiné, speciální zbraně.

Zbraně se dělí do několika kategorií:

### Jednoruční

**Dýky** - do 40 cm

**Tesáky** - do 60 cm

**Meče, sekery, ...** - do 90 cm

Jednoruční zbraně lze kombinovat, a to tak, že součet délek zbraní nesmí přesáhnout 130 cm (nejobvyklejší kombinace: dva tesáky, dýka a meč)

K libovolné jednoruční zbraně lze vzít štít. Více o štítech v kapitole Zbroje.

Postavy bojující pouze jednoručními zbraněmi (či jejich kombinací, bez štítu) mají dovednost *Úhyb*: Jednou za hodinu při utržení zásahu lze nahlásit "úhyb" a nepočítat si zranění zásahu, ať už byl jakkoliv silný (nikoliv úplně ignorovat zásah - viz dále). Úhyb lze aplikovat na údery zbraní či projektily (šípky, firebally), nikoliv na kouzla seslaná přímo na postavu.

### Obouruční

**Krátké** - do 120 cm

**Kopí** - do 200 cm

Krátké obouručky jsou klasické obouruční meče, sekery, kladiva apod. Nic kromě kopí nemůže být delší než 120 cm.

Ke krátkým obouručním zbraním je povolen malý štítek na předloktí (největší rozměr max. 25 cm)

Postavy bojující krátkými obouručními zbraněmi mají dovednost *Drtivý úder*. Jednou za hodinu lze nahlásit úder "za dva", zraňující za dva životy. Pokud nepřítel tomuto úderu uhne nebo jej vykryje, dovednost je vyčerpána a znovu ji lze použít nejdříve za hodinu. Drtivý úder je nutné hlásit předem - při začátku vedení zbraně.

## Střelné

**Luky a kuše** - s nátahem max. 32 liber (obecně kolem 20, více jen pro zkušené).

Šípky a šípky musí být opatřeny polstrovací bambulí o průměru MINIMÁLNĚ 5 cm. Musí být dobře měkčené, pevně přidělané a s pevným základem (korek, víčko od pet lahve).

## Ostatní

Zbraně, které zde nebyly zmíněny budou povoleny jen po předchozí domluvě. Tzn. Pokud si chcete vzít něco extra, napište e-mail, my to probereme a schválíme/zamítneme.

(Upozornění: nebezpečné zbraně typu kusari-gama téměř určitě zamítneme, a pokud budou povoleny, jejich kontrola bude opravdu velmi důkladná.)

## Zbroje

**Štíty** - povoleny jsou štíty: erbové do velikosti 50x60 cm, kruhové do průměru 55 cm. Musí mít oblé rohy, široké a zaoblené hrany (hadice, tlustá kůže), aby se o ně neničily zbraně ostatních.

**Zbroje** - během hry můžete nosit reálnou zbroj, která vám umožní vykrýt určitý počet zásahů podle toho, jak velkou ochranu poskytuje a jak vypadá. Cca takto: kožená zbroj - 1 zásah, kyrys či kroužkovka - 2 zásahy, plátovka - 3 zásahy.

**Hole** - Je možné vzít si jako kouzelník (klidně i jako nekouzelník) místo štítu hůl. Její výška je na vás, při boji se drží jednou rukou a lze ji stejně jako štít kombinovat s jednoručními zbraněmi.

## Zásahové plochy

Velmi se osvědčily tzv. "krákodlouhé zásahovky". Tj. pro znalé dlouhý neopren pro ruce, krátký pro nohy. Toto platí pro všechny zbraně, kouzla můžou mít zásahovky speciální.

### Zakázané zásahovky

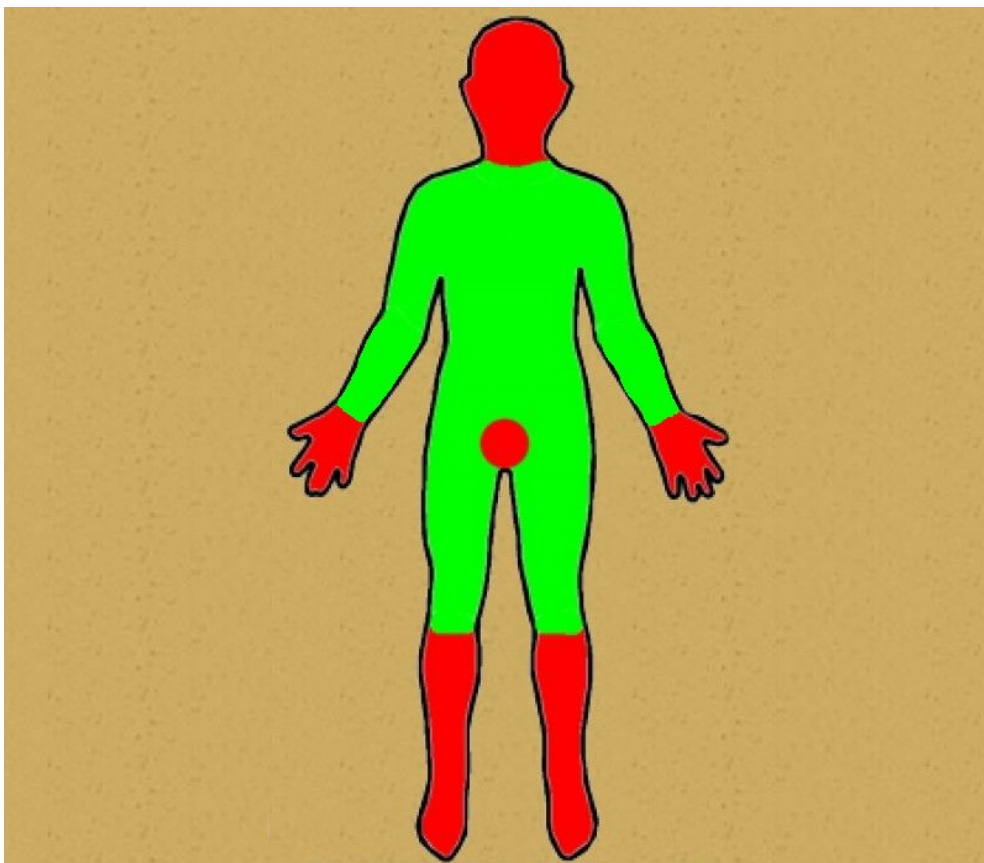
Hlava, rozkrok

### Neplatné zásahovky

Krk, od zápěstí po konce prstů, od kolen dolů

### Platné zásahovky

Od zápěstí po ramena, od kolen po pánev, trup, záda



## Obecná pravidla

**Všechny rány musí být vedeny se zřetelným a jasným nátahem.** Pokud měla zbraň krátký nátah (např. jen pohyb zápěstím) nebo před zásahem ostře změnila směr seku, zásah není platný. U kopí je třeba cca půl metru přímého bodu.

**Každý úder musí být bržděný,** tj. rána nesmí dopadnout plnou silou a nesmí být bolestivá (přizpůsobte sílu úderu zbroji a citlivosti protivníka). Majitel musí během boje celou dobu kontrolovat svoji zbraň (musí být schopen svoji ránu ztlumit nebo odklonit, nesmí "letět za zbraní"). Je přiměřené, když těžší zbraň "prorazí" kryt lehké zbraně (obouruční meč není snadné vykrýt dýkou). **Je ale zakázáno úmyslně prorážet kryty silnými údery.**

Po zásahu se souboj nepřerušuje, aby se nerušila plynulost boje. V nutných případech (spočítání životů, vzpomínání z bolestivého zásahu, ujasnění pravidel, ...) lze požádat o krátké přerušení a během této doby je dotyčný mimo hru. **Přerušení souboje je nutné v případech, kdy by zásah reálně přerušil souboj.** *Příklad: Bojovník se dvěma krátkými zbraněmi útočí na chlapa s obouručkou. Než se k němu přiblíží, vyinkasuje řádný zásah do ramene. Měl by přerušit souboj (taková rána vás spolehlivě uzemní, v reálu máte jen jeden život). Nesmí pokračovat dál, přiblížit se těsně k nepříteli a zasypat ho útoky zblízka. Toto platí i pro zásahy, které byly zrušeny dovedností Úhyb. Stejný příklad, ale pokud bojovník se dvěma krátkými zbraněmi zásah anuluje dovedností Úhyb, stejně musí přerušit souboj (kvůli dobrému úhybu nemůže pokračovat dál). Dovednost Úhyb tedy jen ruší zranění zásahu, nikoliv zásah samotný.*

Pokud je úder částečně sražen zbraní, sjede po štítu nebo po neplatné zásahové ploše, je jeho platnost posuzována individuálně podle míry sražení a zpomalení zbraně (pokud zbraň jen mírně změnila směr seku, zásah platí, pokud odskočila, tak ne). Pokud je zasažena hlava, krk či rozkrok, je zásah vždy neplatný. Pokud zbraň (šíp) při zásahu výrazně nezmění směr ani rychlost, jde o neplatné škrábnutí.

**V případě nejasnosti rozhoduje o zásahu zasažený.**

## Je zakázáno:

- bodat nebo naznačovat body (samozřejmě s výjimkou kopí)
- fyzický útok (úder rukou, kopy, podkopávání nohou, údery hlavicí meče, navalování se apod. - výjimka **předem domluveného RP**)
- chytat protivníkovu zbraň za ostří (počítá se jako zásah)
- záměrně vykrývat zásahy neplatnou zásahovou plochou (strčím tam dlaň, hlavu...)
- zatlačovat protivníka do nebezpečného terénu, strašit nepřiměřenou silou úderů, útočit štítem... **prostě nebud'te hovada** a snažte se, aby si boj užily obě strany.