



MRZÁCKÉ VÁLKY 2022
FINÁLNÍ STŘET

PRAVIDLA

1.ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

- v prostoru akce je třeba dodržovat zákony a nařízení vlády ČR
- v prostoru akce je třeba dodržovat všechna platná nařízení týkající se COVIDU 19
- během hry je zakázáno být pod vlivem omamných látek a alkoholu
- je zakázáno útočit na hlavu, krk a rozkrok
- je zakázáno útočit štítem a nabíhat do linie
- je zakázáno vytlačovat nepřítele do nebezpečných míst např. příkop
- hráč je povinen upozornit spoluhráče na případné nebezpečí
- automobily a jiné pojízdné prostředky jsou pouze **podpůrné ne bojové**
- zásah uznává zasažený
- zásah by měl být patřičně zahrán
- do boje je přísně zakázáno nosit kovové zbraně (nože, mačety. atd.), ani jako doplněk
- zvolání "RUDÁ STOP" okamžitě zastaví hru. Užívejte ho v případě zranění či nebezpečí pro ostatní hráče

2.ŠPÍNA

- zamoření různého původu, vždy nebezpečné
- oblast bude označena příslušným logem (obr. 1)
- zahlédnutí značky znamená okamžitě -1 život
- platí pravidlo „značka vidí tebe“
- špínou umí provádět Hledači



obr. 1



3.ZBRANĚ

- boj probíhá pouze s LARPovými replikami zbraní a štítů
- do boje smí pouze zkontrolované zbraně
- organizátor má právo okamžitě zabavit zbraň, o které má jakékoliv pochybnosti
- zbraně musí zapadnout do tématiky akce, tj. do postapokalyptické ČR
- útoky zbraněmi veďte bezpečně, nechceme přehnanou brutalitu a zranění

3.1 Měkčené repliky zbraní

- úderná plocha z měkčeného materiálu (Eva karimatka, poreten,...)
- limit pro rozměry je věrohodnost a zdravý rozum
- sečné a drtivé dřevcové zbraně (sudlice, cepy,...) jsou zakázány
- řemdih a jim podobné zbraně nejsou povoleny
- kopí jsou povolena

3.2 Štíty

- Puklíř (do cca. 30 cm) lze kombinovat s jakoukoliv další zbraní, kterou povolují pravidla a logika (ne dvouruční meče, atd.)
- veliké štíty (nad 30 cm) smějí být doplněny pouze jednoruční zbraní nebo krátkým kopím (do 150cm) a je k nim **DOPORUČENA** helma
- okraj štítu musí být opatřen bezpečnou vrstvou po celém obvodu
- štít je **PRŮSTŘELNÝ** palnou zbraní (výjimku má ocelový balistický štít)
- štít je **POUZE** obranný prvek
- štítem je zakázáno nabíhat na další hráče

3.3 Repliky střelných a vrhacích zbraní

- luky, kuše, praky, oštěpy
- maximální nátaž je 15 kilo**
- všechny projektily a zbraně musí být opatřeny měkčenou hlavicí
- měkčená hlavice musí být větší než oční důlek a nesmí zranit oko
- měkčená hlavice nesmí obsahovat žádnou kovovou součást (minci, připínáček, atd.)
- organizátor má právo v případě pochybnosti rozřezat jakoukoliv zbraň nebo municí pro zjištění jejího vnitřního složení
- vrhací zbraně musí být měkčené po celé délce**
- munice se používá **pouze vlastní**
- hráči nesmí ničit cizí municí



3.4 Palné (expanzní) zbraně

- dělají pouze hluk, nesmí vystřelit jakýkoliv projektil
- povoleny jsou pouze zbraně fungující na slepou munici které schválí organizátoři

Tj. zákaz perkusních revolverů, boomsticků, atd.

- majitelé budou před akcí registrováni
- zásah bude vyhodnocen podle konkrétní situace
- zásah je třeba řádně zahrát
- zbraň je pouze akustická, je záhodno, aby vás zasažený viděl střílet
- z těchto zbraní šlehají reálné plameny (u revolveru i kolem bubínku), je třeba dbát zvýšenou opatrnost
- z palných zbraní je **zakázáno střílet:**
 - na protivníka vzdáleného méně než 3 metry
 - vedle hlavy dalšího hráče
 - ve vnitřních prostorách
- veškerá munice bude poskytnutá pouze herní v ráži 8mm, 9mm a 9mm revolverových
- zákaz nošení vlastní munice na akci

3.5 Výbušniny, granáty, pasti

- pouze herní předměty
- vlastní pyrotechnika na akci je zakázána
- zákaz odpalování pyrotechniky v uzavřeném prostoru
- exploze zabijí vše v rádiusu 3m
- zásah je třeba zahrát (zranění, tlaková vlna)
- pasti v terénu jsou opatřeny trhacím provázkem
- kdo spustí past, umírá
- pasti může zneškodnit pouze specializovaná jednotka - Technik a Hledač

3.6 Bojové plyny a dým

- bílá/černá dýmavnice značí obyčejný kouř, který je neškodný, slouží především jako doprovod výbuchu
- žluté a zelené dýmavnice simulují bojový plyn
- hráči zasažení plynem umírají
- bojový plyn může způsobit trvalé zamoření (označeno černo-žlutou páskou)
- modrá a červená slouží jako trvalé označení dobyté lokace podle barvy příslušné frakce



3.7 Těžké (speciální) zbraně

- herní předměty
- velmi silné zbraně s omezeným množstvím munice a speciální vybavení

Minomet

- příběhová zbraň
- petardová a dýmovnicová munice
- v naskriptovaném scénáři je možné využít černo-prachové dopadové efekty
- obsluhuje pouze CP nebo proškolený hráč

Kulomet/samopal

- automatická palná zbraň
- mobilní i stacionární varianta
- zbraň je nefunkční replika
- palba je simulována kobercovou petardou (jeden kobereček=jedna dávka)
- zbraň je velmi nepřesná, má hlavně psychologický efekt
- hráči, na které míří kulomet by měli zahrát paniku a snahu se dostat do krytu
- kulomet může obsluhovat jakýkoliv hráč

IED (výbušniny)

- improvizované výbušné zařízení (Improvised explosive device)
- kombinace petardy a černé/bílé dýmovnice
- slouží k ničení vozidel a jiných důležitých cílů
- vozidlo takto poškozené je možné opravit pomocí Technika
- obsluhu a výrobu mají na starosti Technici



4. ŽIVOTY, ZÁSAHY A UMÍRÁNÍ

- každý hráč má do základu 1 ŽIVOT
- další život se dají získat pomocí
 - +1 za kostým odpovídající herní straně
 - +1 za velmi kvalitně provedený kostým
 - +1 za zbroj, tj. za kyrys, plechovou či šupinovou zbroj
 - za broj se nepovažují plastové chrániče
 - +1 za stav tvz. Drogového rauše
 - způsobují ho posilující drogy od mediků
 - +1 za povýšení do stavu Smrtonoše nebo Pancéřové pěsti
- maximální počet životů je stanoven na 5 ŽIVOTŮ
- zásah, pokud to není jinak specifikováno, bere 1 život
- mrtvý hráč tráví cca. 30 vteřin na místě své smrti jako umírající/mrtvola, pak se vrací do báze/odpočinkového místa
- umírající/mrtvoly se snaží kousek stáhnout z cesty, aby zabránili reálnému zranění (pošlapání)
- umírající mohou do hry podle vlastních pravidel léčit medicí
- odcházející mrtví hráči musí být viditelně označeni pomocí ústřižku záclony
- každý hráč má právo se vzdát zvednutím ruky a provoláním „Vzdávám se!“
- takový hráč se stává zajatcem. Zachází se s ním slušně a dál se na něj neútočí, nijak se dál neúčastní boje
- zajatec může podle svého uvážení kdykoliv zemřít a vrátit se do své báze
- mrtví se nechávají obrát o herní předměty (obvazy, výbušniny, granáty), na další vybavení hráčů je zakázáno sahat (osobní věci, náboje)



5. ROLE HRÁČŮ, JEDNOTKY

- hráči se dělí na bojové a nebojové
- bojovní hráči jsou povinni respektovat své nebojové protějšky
- přehnaná brutalita povede k vyloučení z akce a vyvedení agresora z areálu

5.1 Nebojovní hráči

Technici

- jako **jediní** umí zacházet s:
 - autogenem (herní předmět)
 - nářadím
 - výbušninami (herní předmět, výroba i využití)
 - zámky
- dokážou opravovat poškozené technické předměty
- dokážou zneškodňovat a pokládat pasti

Medici/šamani/polní doktoři/lapiduši

- dokážou **ošetřovat** umírající a raněné
- obvazy a léky jsou distribuovány jako herní předměty, mrtvý medik o ně může být okraden
- vyrábí a distribuují posilující drogy a adrenalin**

Hledači

- defakto nedotknutelní hráči (za zabití následují postihy pro frakci)
- dokážou procházet skrze místa zamořená Špínou
- dokážou pokládat a zneškodňovat pasti
- nemusí být příslušný ke konkrétní armádě, v případě napadení můžou vypovědět jako cech svoje služby**
- řeší vlastní, nebojové úkoly během hry

Utůžovači morálky

- bubeníci, vlajkonoši, kazatelé, atd.
- obecná podpora pro svoji stranu konfliktu
- otevřeno vlastním nápadům**, v případě potřeby kontaktujte organizátory, rádi podpoříme kreativní podpůrné jednotky

5.2 Speciální role

Špioni

- PO DOMLUVĚ** je možné hrát jako špion druhé frakce u nepřítele
- velitelé se vás mohou pokusit odhalit, nebudou ale vědět o vaší roli
- velmi limitovaná role, které bude přísně regulovaná organizátory

