



Pravidla 2019 v1.0

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

- Boj musí být veden především bezpečně. Bojující by měli rány dobržďovat. Přílišná brutalita může být důvodem k vyhození z bitvy.
- Je zakázáno útočit na hlavu, krk a rozkrok.
- Je zakázáno útočit štítem a nabíhat do linie.
- Je zakázáno vytlačovat soupeře do nebezpečných míst (např. příkop). Naopak na takové okolnosti je nutné protivníka upozornit.
- Auta jsou podpurný, nikoliv bojový prostředek
- Z palných zbraní je zakázáno střílet na vzdálenost menší než tři metry a vedle hlavy spolubojovníků a ve vnitřních prostorách.
- Zásah uznává zasažený. Zásahy je vhodné patřičně zahrát. (hroutit se, kvílet, chytat vlastní střeva...)
- Mrví padají na zem a nechávají se obrát
- Všechny zásahy ubírají jeden život.
- Chceme se pobavit, ne zmrzačit.
- Takové to o povinnosti dodržovat zákony ČR je snad samozřejmé.

FRAKCE

Kromě dvou hlavních armád - Sirotků a Jednoty - se budete moci ve hře setkat i se zvláštní skupinou osob zvaných **Wechsláci**. Tito obchodníci jsou vládci místní obchodní stanice, kde si kromě vody, jídla a munice můžete koupit třeba i informace, nebo zajaté otroky.

ZBRANĚ

Boj bude probíhat larpovými replikami zbraní. Všechny musí projít kontrolou organizátory. Na akci se nebudou vyskytovat projektilové zbraně ohrožující zrak (airsoft/paintball). Povolené zbraně jsou:

- 1) **měkčené larpové repliky chladných zbraní** (úderná plocha je vyrobená z měkkého materiálu např. EVA karimatky, poretenu, měkké gumy).

Limitem pro vzhled a rozměry je především věrohodnost a zdravý rozum. Měly by to být zbraně, které byste hledali v postapokalyptických Čechách, tedy žádné gotické meče, kovadliny na tyči a podobně.

Z bezpečnostních důvodů se zakazují sečné a drtivé dřevcové zbraně - tedy sudlice, halapartny, cepy a pod. (kopí jsou v pořádku). Dále nejsou povoleny řemdihy. Jsme akce bez povinných přileb a v řemdihu není dostatečná kontrola.

Pokud máte o svých zbraních pochybnost, dejte nám vědět a pobavíme se o tom.

2) **larpové repliky střelných a vrhacích zbraní** - luky, kuše, praky, oštěpy.

Maximální nátať takových zbraní je 15 kilo, všechny projektily nebo zbraně musí být opatřeny měkkou hlavicí, která neprojde očním důlkem ani jinak nepoškodí oko. U vrhacích oštěpů je třeba oměkčit celé ratiště. Sekerky musí být měkčené celé. Šípy používejte jen vlastní nebo se souhlasem vlastníka a neničte je.

3) **palné (expanzní) zbraně** - dělají pouze hluk, nevystřelují projektil a povolujeme pouze zbraně, které jsou stavěny na střelbu slepými náboji (tedy ne perkusní revolvery a různé boomsticky pod.). Budou kontrolovány nejpřísněji a majitele budeme registrovat. Bohužel zde je buzerace ze strany organizace nejsilnější, ale jistě chápete důvody.

Zásah palnou zbraní vyhodnocuje zasažený podle logiky věci. Může zahrát libovolné zranění za 1 život či smrt v případě jasného zásahu, ale v případě, že se dobře kryje či, "uhne" (padne na zem, schová se za roh) dokonce může zahrát, že soupeř minul.
V

každém případě ale na soupeřův výstřel musí nějak zareagovat (zranit, zastavit, donutit k ústupu apod.). Pokud střílíte po soupeři, myslete na to, že aby mohl zásah zahrát, musí o něm vědět (tedy střílet někoho do zad moc nefunguje)

Hlavním účelem palných zbraní je zesílení atmosféry a věrohodnosti konfliktu. Zároveň se ale jedná o dobrý nástroj, jak vnést mezi nepřítel chaos, aby mohl být napaden a doražen chladnými zbraněmi. Palnými zbraněmi je zakázáno střílet na bližší vzdálenost než 3 metry (kvůli spalinám). Nestřílejte v bezprostřední blízkosti svých spolubojovníků (např. vedle hlavy svého kolegy). Pamatujte, že z těch zbraní šlehají skutečné plameny, u revolverů často i do strany kolem bubínku. Munici do začátku si vlastní nevezte. Veškerá munice ke které se ve hře dostanete bude herní. Náhoje budou poskytovány v rážích 8mm, 9mm a 9mm revolverových.

4) **Výbušniny, granáty, plyn** – bude možné je získat ve hře. Exploze ve vaší blízkosti vám sebere život. Také je fajn zahrát věrohodně odhození tlakovou vlnou, ohlušení apod. Kromě granátů lze narazit na trhaviny i ve formě pastí v terénu. Kdo spustí past, umírá. Pasti umí likvidovat pouze speciální postavy. Dále

může dojít na bojový plyn (barevná dýmavnice) - zásahem ubírá jeden život a další za každou cca minutu v zamořené oblasti (zkrátka, kdo neuteče, chcípne).

Bílé dýmavnice je pouze kouř bez reálného efektu!

Nepoužívejte pyrotechniku v interiérech! Nevozte na akci vlastní pyrotechniku!

Pokud máte nápad na nějakou originální a úžasnou zbraň výše neuvedenou, nebo mimo výše uvedené regule, zkuste nám poslat fotku a popis a třeba se domluvíme.

ZÁSAHY A UMÍRÁNÍ

Postavy mají daný počet životů. Každý zásah jim sebere právě jeden život. Pokles na nulu znamená vyřazení postavy. Hráč musí na bojišti setrvat aspoň půl minuty hraním umírání nebo mrtvoly (pokud chce, může i déle) a to ideálně trochu stranou, aby předešel reálnému zranění (kvůli pošlapaní například). Poté může bojiště opustit se závěsem na hlavě, aby bylo poznat, že je mimo hru. Umírající postava může být vrácena do hry ošetřením medikem (pravidla znají medicu, ale vyplatí se raněné léčit).

Kdokoli má právo zvednou ruce do vzduchu a zvolat "Vzdávám se". Takového hráče už dál netlučte, ocitá se ve vaší moci a umře i na naznačovaný zásah. Většinou to budou dělat nebojové postavy. Zajatec má právo kdykoli sám od sebe umřít a odejít ke svým jako mrtvola.

Každý voják má do základu jeden život

Životy si můžete zvednout takto:

Druhý život vám udělíme za kostým odpovídající straně.

Třetí život vám můžeme dát, pokud nás ohromíte svým originálním, vystajlovaným a působivým kostýmem.

Čtvrtý život dostanete za zbroj. Zbroj musí mít opravdovou účinnost, musí být na první pohled viditelná, kryje alespoň tělo. Jde o plechové kyrysy, šupinové a jiné těžké zbroje. Za zbroj nepovažujeme plastové chrániče a jiné náhražky, také ne protibalistické vesty.

Drogový rauš – ve hře se mohou vyskytnout drogy zvyšující pro příští boj životy o jedna.

Maximum životů, které tak jeden voják může mít, je pět.

BOJOVÉ ROLE – VÝBAVA

Veškeré zbraně podléhají schválení organizátorů a dvojnásob to platí o expanzních zbraních! Aby se zabránilo nesmyslným a ultimátním kombinacím, platí, že

Puklír (cca 30cm) lze kombinovat s čímkoliv co dává smysl (klidně 2m kopí ale ne třeba obouruční kladivo)

K velkému štítu (libovolně velkému v rámci realističnosti a logiky) lze mít jen jednoruční zbraň, nebo krátké kopí do 150 cm a doporučujeme helmu.

Štítem je zakázáno útočit.

Štítý jsou průstřelné palnou zbraní! Výjimkou by byl skutečně bytelný celooceľový balistický štít.

Dá se čekat, že v rámci armád budou vznikat i předem domluvené, sladěné a vizuálně působivé jednotky, což podporujeme.

NEBOJOVÉ ROLE

Jsou určěné pro lidi, kteří chtějí hrát, ale boj přímo je neláká. Přesto jsou tyto role velmi užitečné. Bojovou a nebojovou roli lze ale i střídat.

Medik/Šaman/Polní doktor/Lapiduch - léčí raněné, posiluje drogami, vyrábí léky, řeže nohy, nadává na nedostatek obvazů.... Obecně udržuje armádu v chodu a pomáhá její regeneraci. Velmi důležitá role. Pomocí léků a obvazů (herní materiál) může i během střetu vrátit raněného/padlého do boje.

Hledači – obě armády si draze platí zkušené členy cechu Hledačů, aby jim pomáhali procházet zamořeným územím. Hledači jsou velmi respektovaní a defakto nedotknutelní (i nepřitelem). Umí rozpoznat zamoření, umí se dostat do lokací určených pouze jim, umí zneškodňovat pasti i je pokládat. Prozkoumávají terén, informují velitele o pohybu vojsk a výskytu zdrojů. Řeší speciální nebojové úkoly.

Lze začít hru už v žoldu některé z armád, ale lze i hrát Hledače na volné noze.

Technici – vyznají se v mechanismech, dovedou opravovat technické předměty (třeba zprovoznit rozbité auto, odemknout zámeek, obsluhovat výbušniny).

Utěžovači morálky - bubeníci, kazatelé, vlajkonoši, prostitutky, zásobovači - prostě lidi, kteří podporují své vojsko všelijakými způsoby ;-). Dejte nám vědět, co chystáte, a my vás podpoříme!

Jsme otevřeni dalším nebojovým rolím, které vás napadnou. Víťame i nebojová nebo bojová CP.

ŠPIONI

Po domluvě můžete hrát také jako vojáci nasazení v nepřátelské frakci a předávat důležité informace svým lidem. Velitelé frakcí se mohou snažit vás odhalit jako zrádce, ale nebudou o vás nic vědět do začátku. Tyto pozice jsou velmi limitovány a organizátoři si mohou špiony vybrat

HERNÍ A NEHERNÍ PŘEDMĚTY

Herní předměty, které můžete sbírat a používat, budou označěné speciální páskou. Naopak osobní věci jako zbraně, části kostýmů, municie a podobně, nikomu neberte ani, když je daný soupeř mrtvý.

ŠPÍNA



Všudypřítomná součást Světa po Pádu - Špína. Zamoření
různého původu, ale nebezpečné vždycky. Oblast nebo
předmět zasažený Špínou bude označený logem.

Pokud logo uvidíte, okamžitě ztrácíte jeden život a další
za každý další okamžik v zamořené oblasti (zkrátka,
kdo neutěče, velmi rychle chčípne). Se Špínou si
určitým způsobem umí poradit Hledači.