

Pravidla pro boj

Pokud dojde k boji, budete potřebovat zbraně, zbroje a vědět, jak vyhodnocovat zásahy. Následky zranění vás omezí již v boji.

Zbraně

Zbraně si můžete vzít libovolné, ale musí být:

- měkčené
- odpovídající settingu
- odpovídající postavě
- schválené orgem

Pro účely pravidel se zbraně rozdělují do kategorií:

- jednoruční
 - meče, dýky, tesáky atd. - vše, k čemu se dá vzít štít
- obouruční
 - kromě obouručních mečů i kopí a luky
- dřtivé
 - pro účely settingu i sekery, jednoruční i obouruční
- štíty
 - dle libosti (potáhnete se s nimi), ale dbejte na bezpečnost a na to, že z člověka za velkým štítem kouká většinou jen hlava...

Zbroje

Bez zbroje bude případný boj velmi rychlý.

Zbroje se rozdělují na:

- žádné
 - pouhé oblečení
- lehké
 - samotné prošívanice, kožené zbroje atd.
- těžké
 - cokoliv, co na sobě má železo - kroužky, lamely, faléry... pokud možno dle settingu

Zbroje chrání pouze tam, kde reálně jsou!

Vyhodnocování zásahů

Při vyhodnocování zásahu a následku zranění se řiďte nejen pravidly, ale hlavně zdravým rozumem. Pravidla by měla sloužit jako jednoduché vodítko, co se v daných případech stane; to vám ale nemá bránit situaci zahrát podle okolností lépe.

Vyhodnocování má principiálně tři kroky:

- rozlišení hezký zásah/sporný zásah
- účinek zbroje
- aplikace na místo zásahu

HZ/SZ

- **hezký zásah** je takový, o kterém není sporu, že by způsobil vyřazující zranění zasaženému (*v tuto chvíli se neuvažuje zbroj - hezký zásah přes kroužky je HZ, jen se tak nebude v důsledku počítat*). Samozřejmě se mlatte s rozumem, ale měl by být cítit. *Dotek zbraní není HZ, zbraň musí mít nějakou energii (ideálně přizpůsobenou zbrojí).*
- **sporný zásah** je jakýkoliv jiný zásah než HZ - *veškeré kydlení, škrábance, škrtnutí šípem, doteky bez náprahu v kontaktním boji, které pořádně necítíte - zkrátka to, co by vás v zápalu boje nijak neomezilo, přestože by to způsobilo krvácení. Plácnutí naplocho atd. můžete ignorovat.*
 - *Nevím, jestli byl zásah SZ nebo HZ? -> byl SZ.*
- základní pravidlo pro každou část těla - **2SZ = 1HZ**. *Tedy pokud budu do ruky škrábnut dvakrát, počítám si na ní HZ a je vyřazená, naopak pokud dostanu dva SZ, ale každý do jiné ruky, nijak mě to neomezuje.*
- *nebojte se zásah ignorovat nebo počítat jako SZ - zranění je hodně náhodná záležitost a život není fér. Na každého ale dojde.*

Zbroj

- **žádná zbroj** nijak nechrání, HZ/SZ se aplikují standardně
- **lehká zbroj** umožňuje ignorovat SZ, HZ se počítají jako SZ - *tedy pokud mám prošívanici a někdo mě lehce škrtně přes ruku mečem, tak zásah vůbec nepočítám, pokud dostanu do břicha šípem, tak si počítám SZ a mám ještě jednu šanci.*
- **těžká zbroj** ignoruje jednoruční zbraně vyjma drtivých, ignoruje SZ, všechny zásahy HZ si počítá jako SZ. *Pokud po mě jde člověk oblečený v kroužkovce a mám jen meč, měl bych mířit na nohy nebo utéct; pokud mám sekeru, tak ho můžu zkusit umlátit, bude to ale trvat dost dlouho.*

Zranění

- **zranění se počítá samostatně pro každou ruku, nohu a trup.** *Do hlavy se nebijte. Pokud do ní dostanete, je to na vás a vašem RP. Pokud máte helmu, můžete si ji počítat jako těžkou zbroj. Samozřejmě se taky nebijte přes rozkrok a pokud možno prsty.*
- každá část těla vydrží právě **jeden HZ**

Následky zranění

Účelem systému je, aby umožňoval reálnější ztvárnění boje - ne, že s třetím poklepáním meče protivník magicky zemře, ale tak, že utržená zranění postupně snižují jeho bojeschopnost. Smrt (nikoliv vyřazení z boje) nastává až v důsledku opravdu smrtelného zranění - **doražení**. Vyřazení z boje je způsobeno **agónií**.

Účelem systému rozhodně nejsou mrzácké války, hrajte prosím zranění, ne Černého rytíře (Just a flesh wound).

Sporný zásah

- *povrchové říznutí, pohmožděnina... může dost krváčet, ale nic důležitého není poškozené*
- kamkoliv
- nemá vliv na bojeschopnost
- podle situace zahrejte bolest, ale nemusíte kvůli tomu nijak přerušovat svoje útoky atd.

Hezký zásah

Následky záleží na místě zásahu, počtu zásahů, a jestli jste schopni/ochotni si místo držet (stlačovat ránu).

Pokud si ránu **držíte** (vyjma trupu) můžete takto pokračovat v boji.

Pokud si ránu **nedržíte**, končetina je vyřazená a nelze s ní manipulovat

- *jinými slovy končetina je po HZ vyřazena vždy, když si na ní nestlačují ránu*
- **HZ ruky**
 - *rozseklý sval, naštípnutá kost, pořezané šlachy...*
 - zahrajte bolest, ochabnutí ruky, v případě zásahu cca od půlky předloktí dolů pusťte držený předmět
 - můžete si zbraň předat do druhé ruky
 - obouruční zbraní můžete bojovat jednoručně (pozor na bezpečnost)
- *Příklad: Mám meč a štít. Pokud dostanu HZ do štítové ruky, těžko si budu rukou s mečem stlačovat ránu - mám tedy ruku vyřazenou a ztrácím*

schopnost se štítem bránit. Pokud bych dostal HZ do ruky s mečem, můžu se buď pouze bránit štítem, nebo štít odložit, volnou rukou si chytit ránu a dál pokračovat v boji samotným mečem.

- HZ nohy

- rozseklý sval, naštípnutá kost, pořezané šlachy...
- zahrajte bolest, na nohu nelze přenést váhu těla
- pohybovat se můžete buďto s oporou (kopí, spolubojovník), plazením, nebo velmi pomalu bolestivě přísuny - žádné skákání po jedné noze!
- pokud mě něco (např. protivník) donutí na nohu přenést váhu, padám na zem. Mohu se zvednout s oporou nebo s držením rány.
- **nohu si nemusíte držet v místě zásahu**, pokud na něj nedosáhnete (nechceme lidi belhající se v předklonu, protože se drží za kotník), stačí za stehno

- *Příklad: Pokud dostanu HZ někam pod koleno, těžko se za něj budu v boji držet. Zahraji bolest a mám na výběr: Můžu se pokusit dál bojovat s tím, že přenesu váhu na zdravou nohu. Tím mám ale znemožněnou možnost rychlého úkroku, což protivník nejspíš využije ke zkrácení vzdálenosti. Nebo se budu muset jednou rukou chytit za postiženou nohu. Stačí, kam pohodlně dosáhnu - s jednou rukou zaměstnanou držením nohy budu i tak snazší cíl.*

- HZ trupu

- rozseknutá břišní dutina, polámaná žebra... silné krvácení a šok
- HZ trupu je vážný zásah, který nelze ustát - vždy následuje agónie
- zahrajte bolest a chytněte se za trup, padněte a hrajte **agónii**
- držením rány si pomůžete maximálně k chvilkovému potácení, poté padněte
- v agónii si stále držte ránu

- *Příklad: S protivníkem nastal sousek - já ho seknul do ruky, on mne do břicha. Zatímco jemu stačí chytnout si ruku a může bojovat dál, já vzápětí padám na zem a bez pomoci spolubojovníků jsem mu odkázán na milost.*

- vícenásobný HZ

- zranění v důsledku srovnatelné s useknutou, rozdrcenou rukou/nohou
- pokud dostanu HZ do končetiny, kam už jsem předtím jeden HZ dostal, tak **způsobí šok a agónii** tak jako HZ trupu

- kombinovaná zranění (pro úplnost výčtu, není žádoucí žádná macarena...)

- zranění mohu mít neomezeně, musím se ale řídit postihy. Prakticky tedy mohou nastat situace:
 - HZ ruky a nohy
 - mohu se držet za obojí (a utéct)
 - mohu se držet jen za nohu (a utéct s jednou vyřazenou rukou)
 - mohu se držet jen za ruku (a bojovat s vyřazenou nohou)

- nemusím se držet za nic (a bojovat s jednou vyřazenou rukou i nohou)
- HZ obou rukou
 - mohu si ruce chytit navzájem a hrát tak zranění, nemohu s nimi ale nic dělat
 - pokud si je chytit navzájem nemůžete, hrajte jejich vyřazení a bolest (a odpotácejte se)
 - berte v potaz, že masivně krvácíte; při nejbližší příležitosti si sedněte
- HZ obou nohou
 - můžete si držet obě nohy a odpotácet se
 - můžete obětovat jednu nohu, druhou si držet a druhou rukou bojovat (ale na místě jako s jednou vyřazenou)
 - pokud si nemůžete držet ani jednu nohu, padáte na zem do agónie
- pro zjednodušení - libovolné tři HZ rychle po sobě = Agónie

Agónie

Nejste mrtví, ale v důsledku šoku a ztráty krve příliš slabí na to, abyste chodili a vyvíjeli jakoukoliv náročnější činnost. Nejspíš dost krvácíte, bez včasného (cca 10 minut) ošetření zemřete.

- všechno bolí, krvácíte a ztrácíte síly
- jste omezení už utrpěnými zraněními
- záleží na situaci a RP, ale můžete volat o pomoc, s obtížemi manipulovat s předměty (pokud máte ruce :), snažit se někam doplazít - moc to ale nepůjde
- můžete se pokusit se ošetřit - pokud to umíte, máte na to prostředky a dost sil
- pokud máte dýku (nepoužívejte nic delšího), někdo vás chce dorazit a vy na to máte síly, můžete se pokusit slabě se bránit (hodně štěstí)

Doražení

V souboji málokdo umírá instantně na jeden zásah; smrtelné zranění většinou přijde v okamžiku, kdy se dotyčný (z jakéhokoliv důvodu) nebrání.

- účelem systému zranění je, aby umožnil provést RP doražení během boje
- zahrajte útok, který dotyčný nemůže přežít - probodnutí, podříznutí, obouruční rozseknutí vejpůl, RP skopnutí na zem a doražení atd.
- je potřeba dávat si velký pozor, aby nedošlo k reálnému ublížení
- zároveň musí být dotyčnému jasné, že je po něm
 - klíčové slovo, kterým útočník doprovodí zásah; podle domluvy s hráči: Zemři, chcípni, skonej, dodělej, zhebni, zkapej, padni... netvore, zrúdo, parchante, bastarde...

- *Příklad: Seknul jsem protivníka do nohy. Zatímco si drží ránu, zkrátil jsem vzdálenost a zahrál bodnutí do břicha se slovy "Chcípni!". Pokud ránu neodklonil, padá rovnou mrtvý k zemi.*
- *Příklad: Seknul jsem protivníka do nohou, on padnul na zem a teď se tam plazí v agónii. Než abych riskoval, že ještě něco vyvede, tak jsem ho radši (opatrně) zaklekl a podříznul.*
- **Smrt** - pokud je hráč doražen, stane se mu něco opravdu ošklivého (to poznáte), nebo se tak sám rozhodne, nezvratně umírá. Zůstává ležet a očekává další instrukce organizátorů (*pokud zůstane ležet sám někde, kde ho nikdo nenajde, aplikuje mechanismus, který zařídí totéž - bude upřesněno*)

Kontaktní boj - (podle preferencí hráčů) - nezaměňujte s RP doražením

- Především chytání rukou. Pouze pokud jste si jistí, že protivníkovi ani sobě neublížíte. Pokud to oba dokážete zahrát, je možné hrát i různá sražení a zápasy - ale počítejte s tím, že bude tma a můžete přehlédnout něco ošklivého, na co spadnete.
- RP kontaktní boj může být dobrou a bezpečnější alternativou při boji na krátkou vzdálenost (místo mlácení se záštitami chytit soupeři ruku, naznačit úder hlavou, pokusit se ho zápasem strhnout na zem atd...)
- Povolený je zápas a naznačené údery - nebijte nikoho neměkčeným štítem
- *V plné rychlosti můžete chytat ruce, jakýkoli jiný kontaktní boj ale zpomalte do rychlosti, kde nad ním máte plnou kontrolu*
- *Pokud chytete zbraň za ostří, máte SZ; pokud soupeř zbraň vytrhne, zatímco ji držíte, máte HZ*

Reálná zranění - může se stát, že dojde k záměně reálného a herního zranění. Hru by tedy měl přerušovat v případě zranění pouze zraněný - slovy **STOP, zranění**. Samozřejmě se snažte nebit někoho, kdo vypadá, že je ve skutečných bolestech - RP doražení atd. by nemělo bolet.

Pokud dostanete bolestivý zásah, je na vás, jestli vyhodnotíte, že jste reálně zranění a přerušíte hru, a nebo jste drsníci, nic vám vlastně není a vaše RP bolest jenom bude o něco reálnější. Můžete např. padnout na zem a zvednout se, až bolest pomine, v každém případě ale prosím všichni buďte velmi opatrní, nemlaťte nikoho bolestivě, do hlavy, rozkroků apod., a snažte se těchto situací vyvarovat. Potmě je dost pravděpodobné, že nějaký ošklivý zásah omylem schytáte - uzpůsobte tomu svoje vybavení.

Příklad boje

Mám meč, štít a lehkou zbroj. Během boje mě protivník seknul přes zbroj do štítového ramene - počítám si SZ a hraji bolest. Nedával jsem pozor a sekl mě tam znova - 2SZ = HZ, tudíž ruka je vyřazená. Pokud bych ji chtěl chytit, musel bych pustit meč - to radši nechám ruku se štítem viset.

Tím jsem se soupeři otevřel a ten mě seknul přes nohu - HZ, hraji bolest a mám na výběr - buď se chytit za nohu zbývající rukou a zkusit odkulhat, a nebo přenést váhu na zdravou nohu a zkusit dál bojovat - tak jako tak nemám moc šancí. S největší pravděpodobností mě protivník vzápětí dorazí probodnutím (zatímco jsem se držel za nohu), a nebo mě (naznačeně) srazí na zem, a dorazí tam, pokud mu k tomu moji spolubojovníci dají příležitost.