

DRAČÁK

PRAVIDLA

Je hra na hrdiny, která se odehrává v podobném světě, který stvořil J.R.R. Tolkien. Každý účastník je hráčem a bere na sebe svou roli. To znamená, že celou dobu se chová jako postava, kterou si vybral. Mluví tak, pohybuje se a myslí jako ona. Na celou dobu hry přestává existovat náš svět ...

Základní pravidla:

1. Okamžikem oblečení kostýmu se stáváte hráči a měli by jste tomu přizpůsobit i své chování a témata rozhovoru
2. Nejde o to někomu ublížit, ale užít si hru. Bojuj tedy s rozumem.

Kostýmy:

Hlava: -Kšiltovka v žádném případě.

-Na hlavě vypadá dobře jednoduchý šátek jedné barvy ,jednoduchá čapka, přilba...

-Válečné pomalování obličeje se hodí k válečníkovi či hraničáři, pro takového kouzelníka je to spíš urážka.

Tělo: -trička s potiskem a kostičkované košile je špatná volba, vyvaruj se různých vzorů a kapes

-ideální je jednobarevná košile jednoduššího střihu, varkoč, vesta, korzet ...

Ruce: -VŽDY jsou opatřeny rukavicemi

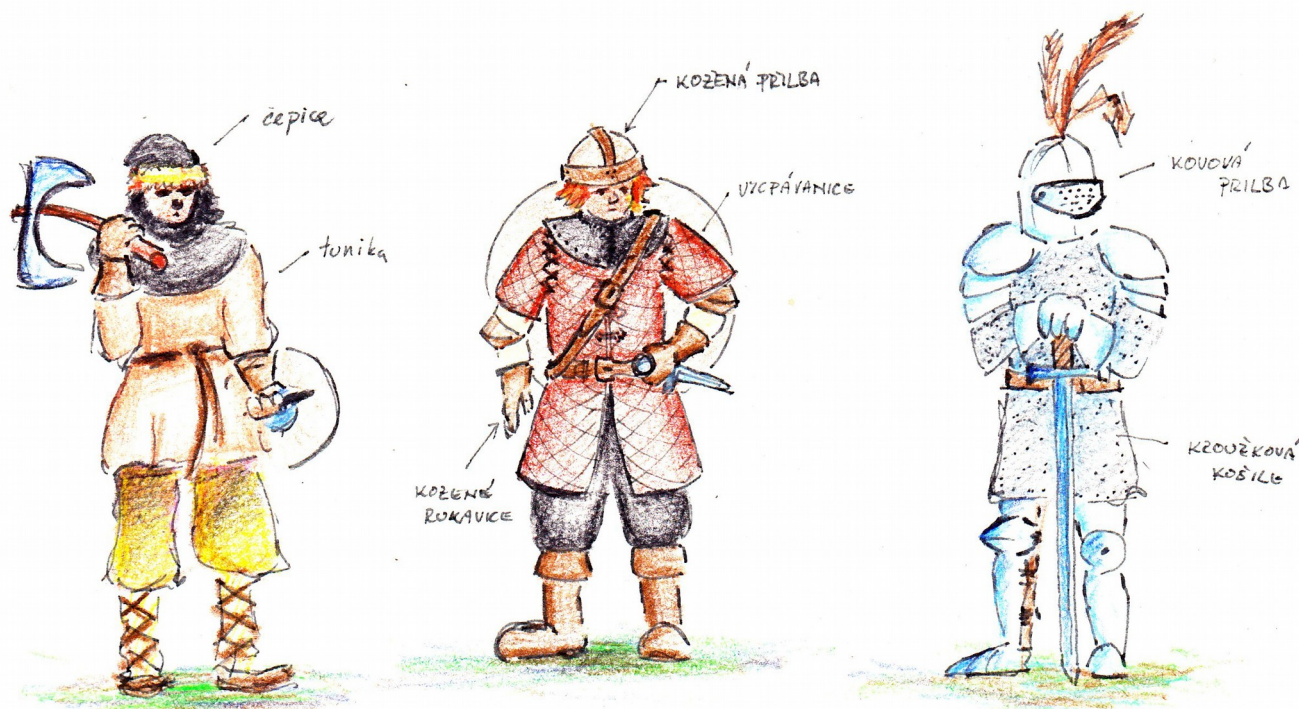
Kalhoty: -maskáče, šušťáky, výrazně barevné kalhoty se nehodí

-je dobré mít jednobarevné a bez kapes nebo kapsy zakrýt kůží. Suknice a různé sukne vypadají taky velmi dobře.

Boty: -Je jasné, že boty se shánějí nejhůř a proto je dobré mít zářivé tenisky obalené látkou nebo pytlovinou...

Doplňky: Nátepníky, omotávky, přívěsky, prsteny, pásky, váčky, brašničky ... vždy kostým oživí

Zbroj: ...ne každá postava může nosit zbroj -> více v povolání



LEHKÁ
(oblečení)

+ 0 životů

(vycpávaná, prošívaná, kožená ...)

+1 život

+2 životy

-hlava, ruce, nohy

- trup

+2 životy

+3 životy

-hlava, ruce, nohy

- trup

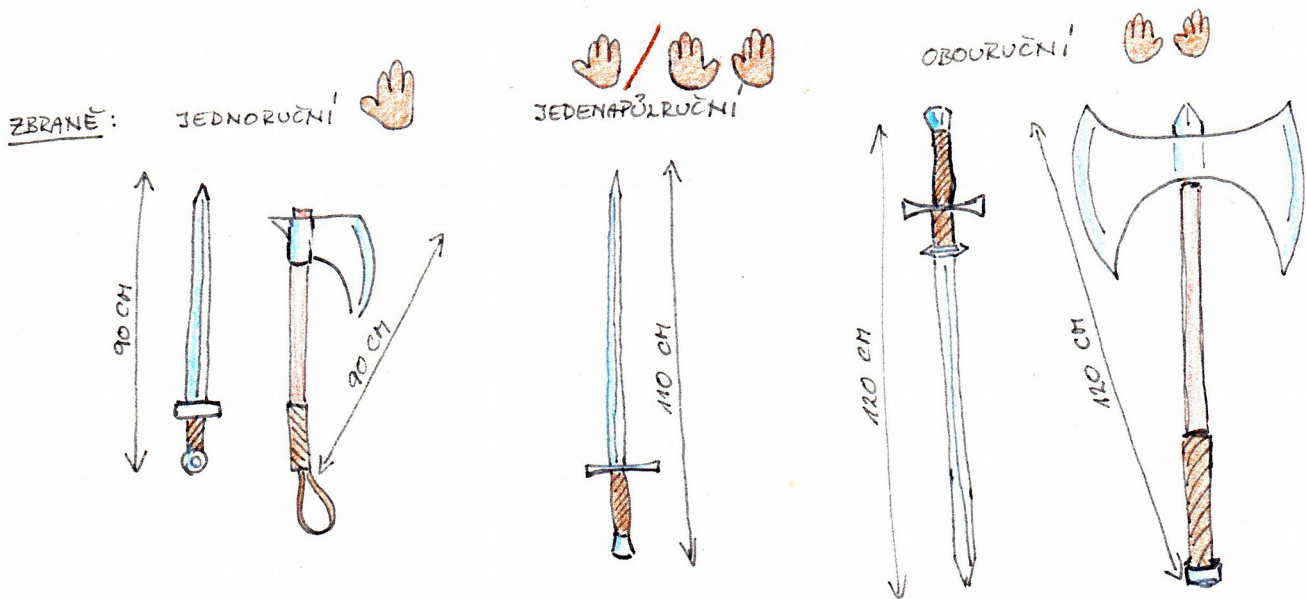
STŘEDNÍ

TĚŽKÁ

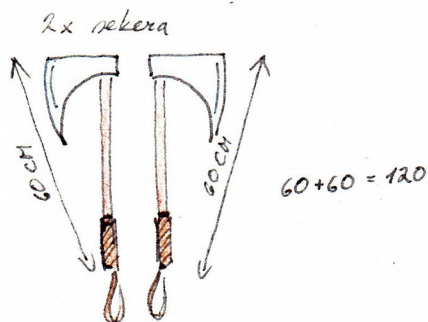
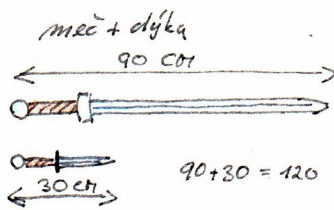
(kroužková, plátová ...)

Zbraně

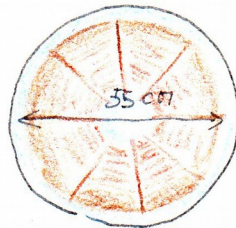
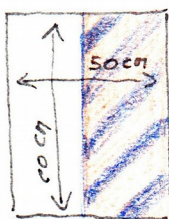
Poškozená zbraň nebo ta která jeví známky nebezpečí a rozkladu nebude vpuštěna do hry!!!
Rovněž zbraň, která nebude vyhovovat níže uvedeným požadavkům.



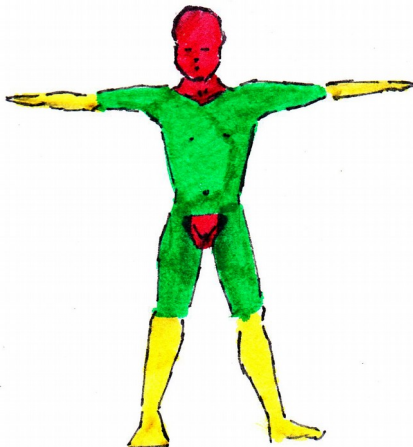
KOMBINACE => SOUČET 2 ZBRANÍ JE 120 CM
NAPR.:



ŠTÍTY



Pravidla pro boj:



Zakázané plochy... NEÚTOČÍ SE NA NĚ!!!

Neplatné plochy... jsou to ty části těla na, které je možno útočit, ale soupeř neztrácí život. Není dovoleno se jimi krýt!!!

Zásahové plochy... jsou to ty části těla na, které je možno útočit a pokud je zasáhnete soupeř ztrácí život

Typy útoků:

Povolené

- Sek: Útok vedený celou rukou (NE pouhým hnutím zápěstí). Zbraň musí mít náprah minimálně 40cm. Při dopadu se snažíme zbraň brzdít ať nedopadá plnou vahou.
- Sekořez: Vypadá stejně jako sek jenom v poslední fázi útoky, kdy má meč zasáhnout nepřítele tak jej nezasáhnete, ale stáhnete sek do řezu.
- Bod: Zbraní určenou k bodání (Pouze kopím).

Zakázané

- Bod: Zbraní neurčenou k bodání (meče atd.)
- Řezání: Bez náprahu přejíždět mečem po nepříтели.
- Útok štítem: štít slouží pouze ke krytí. Max. je povoleno odstrčení.
- Útoky tělem: kopaní, škrábaní atd.

Rasy

Elf: Elfové jsou tvorové, které zplodila sama matka země s bohem života. Na zemi žili od pradávna, ještě dříve před lidmi. Byli obdarováni krásou, láskou k přírodě a dlouhým, zdá se až nesmrtelným, věkem. Aby jejich dokonalost nebyla úplná, tak dostali do vínku špičaté uši a život, který lze zkrátit jakoukoli zbraní. Milují svou vlast a trochu dobrodružství. Jsou obdarováni velkou láskou a proto se nedají nikdy obrátit na zlobu a dát na temnotu duše...

Vzhled: podobný člověku, rozlišují je špičaté uši, charismatičtí

Intelligence: vychovaní, slušní, úctyhodní, neúplatní

Víra: jejich stvořiteli jsou matka Země a Zeron, ale mohou věřit i v jiné bohy. Není je možno trvale převrátit na černou stranu duše

Povolání: všechna. Není známo vidět alchymisty

Člověk: Nikdo přesně neví jak na zemi přišli lidé, ale říká se, že je stvořila malá bohyně Dura, která oplývala velkou závistí. „Lidé odjakživa žili ve městech, na vesnicích či obývali osady, a proto jsou to bytosti civilizované a nejstarší...“. Většina lidí tvrdí, že byli na zemi první, a nevěří, elfům „pohádkám“. „Za dávných časů, kam nesaží ani paměť našich starších... se narodili lidé... za dob, kdy lítali draci, obydlí napadali skřeti a jiná havěť stěžovala běžný život rolníků se lidé učili i umění jinému než je obdělávání pole. A rodili se dobrodruhoví...“ jsou všestranní a díky tomu se dokáží naučit jakémukoli povolání.

Vzhled: jako normální člověk

Intelligence: všestranní, společenští, nemají normu mluvy - záleží na nich, úplatkářští (nedbají na čest tak moc jako třeba elfové)

Víra: mohou věřit v kohokoli i v temné i v normální bohy. A málokdy se najdou věřící v Duru. Ta se zahubila a uvízla v časoprostoru, ale možná někdo...

Povolání: všechna

Trpaslík: Rádi se dívají na různé kameny a ty je dokáží téměř hypnotizovat a vzbuzují v nich touhu a lásku k nim. Stejně jako různé jeskyně, tunely a neprozkoumané chodby v nich vyvolávají chvění a touhu po dobrodružství. Jsou to malé podsadité bytosti, které oplývají velkou silou. Typickým znakem je dlouhý plnovous, který nadevše milují a pečují o něj. Říká se, že nestvořili ženy, aby pro ně nebyla hornická práce spíše utrpením, ale to jsou jen lidské povídačky, protože jen málo který člověk dokáže rozeznat trpaslíka od trpaslice.

Vzhled: musí mít vousy!

Intelligence: mají své písmo, milují drahé a cenné věci, nemají normu mluvy - záleží na nich

Víra: jejich stvořitelem je Jantar vousatý mužik s malou pomocí Zeronu, ale mohou věřit v koho chtějí

Povolání: možno všechna, ale nevýhodný kouzelník

Povolání	Válečník		Hranicář		Kouzelník		Alchymista		Zloděj	
	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž
Elf	-	-1	+1	+1	+2	-	-2	-2	-	+2
Člověk	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Trpaslík	-	+2	-1	-1	-	-	+2	+1	-	-1

Povolání

Každá postava si může vybrat maximálně 3 dovednosti/kouzla, které bude umět.
Každá postava by měla mít váček na své peníze nebo poklady.

Bojovník:

- 10 životů
- léčí si 2 živ./10min
- neumí kouzlit
- zbraně: všechny kromě kouzelnické hole (místo toho bojovou)
- zbroj: všechny druhy
- štít: všechny druhy (dle pravidel)

Dovednosti/kouzla:

Berserk – s patřičným pokřikem a velkým, šíleným řvem odhodí svůj štít, má-li ho, a spustí téměř bezhlavý útok. Po dobu 30ti sekund je nezranitelný žádnou zbraní na blízko.
Nelidská rychlost – při zařvání *Hyperior* zraňuje jeden následující útok za 2Ž. Může použít 4x denně.
Lízání ran – po boji si může vyléčit až 4Ž. Může použít 2x denně.
Pevná zbroj – díky silné zbroji si může přičíst 3Ž. Musí mít alespoň nějakou zbroj.
Reflexy – umí se vyhýbat šípům, v bitvě první 2 zásahy šípem nebo šipkou neplatí.
Omráčení – po zařvání *Omráčení* jeden následující útok nepříteli na 1 minutu omráčí (leží v bezvědomí). Neplatí pokud je útok vyblokován, tj. musí zranit. Může použít 4x denně.

Hraničář:

- 8 životů
- léčí si 1 živ./10min
- 10 magů/den
- zbraně: všechny kromě obouručních a kouzelnické hole
- zbroj: lehká nebo střední
- štít: všechny druhy (dle pravidel)

Dovednosti/kouzla:

Vyleč lehká zranění (2 magy + obvaz) – vyléčí 4Ž.
Úder nenávisti (4 magy) - „*Uhranu tě pohledem pěti ran*“. Hraničář může tímto kouzlem zranit maximálně za 5Ž.
Boj v lese – pokud hraničář bojuje v lese, může si počítat 4Ž navíc. Nevyčerpané životy se po boji ztratí. Může použít 2x denně.
Prastaré kořeny - „*Prastaré kořeny, nohy tvé spoutají!*“ Zasažená postava se nemůže 2 minuty hnout z místa. Bojovat může. Může použít 2x denně.
Regenerace (5 magů + obvaz) – vyléčí všechny životy jedné postavě
Spojenec lesa (motlidba k lesu) – pokud se hraničář dotkne stromu a pronese motlidbu, vyléčí se o 5Ž. Může použít 2x denně.

Každý hraničář musí mít váček na magy (jinak dostane polovinu) a hraničářskou lékárníčku s obvazy na léčení.

Alchymista:

- 6 životů
- léčí si 1 živ./10min
- 15 magů/den
- zbraně: pouze jednoruční
- zbroj: pouze lehká
- štít: nemůže žádný

Dovednosti/kouzla:

Lektvar rudého kříže (3 magy + jehličí) – po vypití vyléčí 6Ž. Po vyvaření surovin scedit do flakonku/lahvičky.
Lektvar bílé hvězdy (5magů + listy břízy) – po vypití vyléčí 10Ž. Po vyvaření surovin scedit do flakonku/lahvičky.
Lektvar rychlosti (4 magy + listy kopřivy) – po vypití a zařvání *Hyperior* další 3 útoky zraňují za 2Ž. Po vyvaření surovin scedit do flakonku/lahvičky.
Lektvar kamené kůže (5 magů + mech) – po vypití neplatí první 3 útoky zblízka. Po vyvaření surovin scedit do flakonku/lahvičky.
Rozžhavení (8 magů + červená rukavice) – po nasazení červené rukavice se může někoho dotknout a říct „*Tccsss... Pálím tě silou sedmi*“. Zraní za 7Ž.
Zakletí démona (10 magů + mašlička) – může zaklít démona do zbraně, která pak bude zraňovat za 2Ž. Zbraň musí mít na špičce přivázanou mašličku, když ji ztratí, démon zbraň opustí.

Každý alchymista musí mít váček na magy (jinak dostane polovinu) a flakonky/lahvičky na lektvary a další potřeby k dovednostem jinak je nemůže použít.

- Kouzelník:**
- 7 životů
 - léčí si 1 živ./10min
 - 17 magů/den
 - zbraně: pouze jednoruční nebo kouzelnická hůl
 - zbroj: pouze lehká
 - štít: nemůže žádný

- Dovednosti/kouzla:**
- Montyho čardáš** (4 magy) – po zařvání *Montymero* zasažená postava musí na místě tančit asi 5 minut, nesmí útočit, může se bránit
 - Magický štít** (5 magů) – po zařvání *Magomágen* je kouzelník chráněn před nemagickými útoky zblízka i z dálky po dobu 5 minut.
 - Ochromení** (3 magy) - „*Prahni maso, tuhni kosti* levou/pravou rukou/nohou *hýbals dosti*“ kouzlo může být sesláno na jakoukoliv končetinu a zasažený s ní nesmí 30 sekund hýbat.
 - Hypnóza** (5 magů) – po zařvání *Sómnos* musí zasažená postava poslouchat kouzelníka. Neuposlechne sebevražedné příkazy. Působí 1 minutu.
 - Modrý blesk** (3 magy) - „*Nechť tě pán vzduchu zraní silou pěti*“ zraní postavu za 5Ž.
 - Rudý blesk** (5 magů) - „*Nechť tě mocný pán vzduchu zraní silou osmi*“ zraní postavu za 8Ž

Každý kouzelník musí mít váček na magy (jinak dostane polovinu) a kouzelnickou hůl (jinak dostane polovinu).

- Zloděj:**
- 9 životů
 - léčí si 1 živ./10min
 - neumí kouzlit
 - zbraně: pouze jednoruční a jedenapůlruční
 - zbroj: lehká nebo střední
 - štít: nemůže žádný

- Dovednosti/kouzla:**
- Napadení** – když zloděj přiloží někomu dýku zepředu ke krku, musí napadený 1 minutu poslouchat zloděje, neuposlechne sebevražedný příkaz.
 - Rozvazování** – pokud někdo svazuje zloděje a zloděj mu řekne „*Slabý uzel na pořádného zloděje*“ tak jej nesváže, ale jen omotá ruce provazem a zloděj se může sám rozvázat.
 - Svazování** – pokud zloděj někoho svazuje, může mu říct „*Tento uzel nerozvážeš*“ a dotýčný se sám nerozváže.
 - Podřezání** – když zloděj přiloží někomu dýku zezadu ke krku, tak napadený bude 1 minutu omráčený (leží v bezvědomí) a je zraněný za 3Ž. Zloděj mu to oznámí.
 - Skrývání** – pokud se zloděj schová za překážku větší než on (strom, zeď), je pro ostatní neviditelný a nevíšimají si ho, dokud se nepohne nebo nemá v ruce zbraň.
 - Hbitá obrana** – v boji neplatí první 3 útoky zblízka

Každý zloděj musí mít dýku nebo jinou krátkou zbraň s čepelí nebo jsou některé jeho dovednosti nepoužitelné.