

PRAVIDLA DRAČÁKU

„Zlé časy“

Co je to „Dračák“

Dračák je fantasie! Odehrává ve světě podobném jaký vytvořil J. R. R. Tolkien.

Dračák není jen boj, ale především „divadlo“. Hlavní myšlenkou je zahrát si postavy a životní příběhy, které nejsou v reálném životě možné. Z toho by mělo vycházet chování jednotlivých hráčů. Všichni okamžikem oblečení kostýmu se stávají hráči. (Zapomenout na školu, práci, počítač, ale přenést se do světa k hrdinským činům, válečným tažením atd. Výkřiky typu pomoc mám málo životů a „Počkej! Rozvázala se mi bota“. hru kazí. Stejně jako zahraní smrti, či vážného zranění, je důležité. Člověk, jenž je zabit, by se měl svalit na zem a max. sebou škubat v posmrtné křeči. Ne debatovat s nepřítelem nebo si lehnou jako na pláži.)

Dračák se hraje celý den. Každý by měl hrát (pokud možno) svou roli po celý hrací den. Nejen při boji, ale i v čase přesunů, u oběda či při odpočinku. Kostým je součástí hry, proto jej hráči mají na sobě po celou dobu. Herní doplňky (peníze, talismany, lektvary a svítky) patří do váčku či mošny NE do kapsy. Zbroj a zbraně lze v dobách zdánlivého míru odkládat, vždy však je dobré mít je po ruce. Neherní věci (klíče, doklady, léky, kapesníky atd.) patří do kapes (nejlépe zapínatelných) někde uvnitř oděvu (ne do mošen, váčků).

Dračá je o představivosti. Hra počítá do značné míry s poctivostí hráčů, protože některé věci (zranění, kouzla apod.) jsou jen jako. Podvádění obvykle neunikne pozornosti ostatních a vzniklé rozepře kazí hru.

2

POSTAVY

Postavou, kterou si vybereš, se staneš na celý víkend. Budeš za ni myslet, dýchat i jíst. Je vhodné vytvořit kostým odpovídající postavě (elf hraničář oděný jako rytíř není správná volba) a také si vymysli herní jméno. Například: „hráč Petr ... hraje postavu ... trpaslík Turgild z Železných hor“

2.1

RASY

Ras podobných lidem „tzv. humanoidu“ je v herním světě nepřeberné množství. Jsou dobré (lidé, elfové, trpaslíci, hobiti, krolové, kuduci atd.), ale i zlé (skřeti, goblini, nemrtví atd.) Pro představu si vzpomeň na filmy Pána Prstenů nebo Hobit.

Každý hráč si může vybrat ze 3 ras.

ČLOVĚK – ELF – TRPASLÍK

2.1.1

ČLOVĚK

Nikdo přesně neví, jak na zem přišli lidé, ale říká se, že je stvořila malá bohyně Dura, která oplývala velkou závistí -tím byla velmi známa.

„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, elfím „pohádkám“.

„Za dávných časů, kam nesahá 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. Dura díky své závistí, která ji zdržovala, nedokázala udržet kontrolu nad svými tvory (proto můžeme potkat s různými lidmi). Sama se pomalu utopila ve svých starostech a závistí. Byla to těžká a potupná smrt... ale možná se najdou někteří, co budou stále vzývat její jméno, těch už opravdu moc není...“

Typický znak: ŽÁDNÝ

Povolání: VŠECHNY BEZ BONUSU ČI POSTIHU

2.1.2

ELF

Elfové jsou bytosti, které dle prastarých legend zplodila sama matka země s bohem života Zeronem. Na zemi žijí odpradáвна, daleko dříve než lidé. Jejich matka je obdarovala krásou a láskou k přírodě.

Zeron zas nesmírně dlouhým životem (podle lidských měřítek jsou téměř nesmrtelní). Jak už tomu ale bývá, jiní bohové začali závidět a jejich dokonalým stvořením přiřkli špičaté uši, díky kterým měli přijít o svou krásu, ale spíše tím ještě zkrásněli.

V dávných dobách se elfí společnost rozdělila na několik samostatných skupin, které se dále vyvíjely odděleně v různých prostředích a podle svých vlastních zásad a zákonů. Za stovky a tisíce let se začali od sebe natolik odlišovat, že mnozí o jejich společném původu pochybují. Mezi nejznámější z těchto elfích společenství patří Zelení elfové, žijící v hlubokých prastarých hvozdech, Šedí elfové ze severských pustin a močálovitých tundrů a Temní elfové, obývající území skřetů, zlobrů a dalších bytostí magie Tmy.

Mimo to žije množství elfů běžně mezi lidmi a tito se nejvíce podobají svým dávným předkům. Ze svazků s lidmi vzešlo mnoho půlelfů, především ve starých šlechtických rodech, které si tak zajišťovaly nároky na historicky tradiční území obou ras.

Elfové mají svůj vlastní, jemný a zpěvný jazyk, kterým však na veřejnosti nemluví a používají obecnou řeč. Jsou zruční jak v řemeslech, tak v magii a vynikají především v umění a přírodních vědách.

Typický znak: ŠPIČATÉ UŠI – VŽDY (dle zpracování +/- 2 životy)
nazelenalá, našedlá či nazlátlá barva kůže – může být
upřednostňují meče, šavle a případně luky

Povolání: Jsou lepší kouzelníci (+1 život / + magy) a hraničáři (+1 život / + magy)
než válečníci (-1 život).

2.1.3 TRPASLÍK

Dle legendy byli stvořeni bohem Zeronem a jeho velkým přítelem Jantarem. Jantar, milý vousatý mužík, miloval kameny, vyhledával nejrůznější horniny a minerály a pátral po vzácných nerostech. Ty ho dokázaly téměř hypnotizovat a vzbuzovaly v něm touhu a lásku k nim... Různé tunely, jeskyně a neprozkoumané chodby v něm probouzely velkého ducha zvědavosti. Pro tuto svou zálibu vytvořil se svým přítelem bytosti přizpůsobené menším prostorům, s velkou silou a houževnatostí, aby mohly kutat v dolech.

Zeron, proto jak měl Jantara rád, obdaroval jeho národ plnovousem a láskou ke všem nerostům. Říká se, že nestvořili ženy, aby pro ně nebyla hornická práce spíše utrpením (trpaslíci žertem tvrdí, že prý jim ženy neschází, jen by je zdržovaly od práce), ale není to pravdou. Trpaslíci ženy však mají plnovous stejně jako muži, a proto je mnoho lidí od sebe nedokáže rozeznat.

Trpaslíci jsou značně dlouhověcí, i když ne až tak jako elfové.

Žijí pod zemí, většinou přímo ve svých dolech, které jim poskytují vše potřebné k životu. Jsou mistry v opracovávání kamene, ale především ve zpracování veškerých kovů, včetně těch zapovězených.

Jsou odvěkými přáteli elfů a po dlouhé časy s nimi obchodují a spolupracují. Nejzdatnější kováři světa pocházejí z tohoto rodu a také mnoho mistrů alchymie, neboť ta vyžaduje, mimo znalosti mnohých materiálů, trpělivost a pečlivost. Všeobecně známým neduhem trpaslíků je jejich někdy až chorobná touha po zlatě a drahokamech (prý nenápadný dar malé bohyně Dury), díky níž se dopustili mnohých zločinů a krveprolití.

Trpaslíci si velice zakládají na svém plnovousu, pěstí si jej a pečují o něho. Přijít o tento symbol trpaslictví je pro ně největší potupou (trpaslík se stává tzv. „Pajzlem“).

Přesto, že umí psát i mluvit obecnou řečí, mají i svůj vlastní jazyk a písmo, které mezi sebou často používají i mimo své doly.

Oblíbenou zbraní trpasličích válečníků je kladivo (palice) a sekera.

Typický znak: PLNOVOUS – VŽDY (i trpaslice) (dle zpracování +/- 2 životy)
Válečné pomalování
upřednostňují sekery, palice či kladiva

Povolání: Jsou lepší výborní válečníci (+2 životy), ale magie jim nic moc neříká zejména ta přírodní. Trpaslíci hraničáři mají méně životů (-1 život) a slabší magenergii (- mag). Kouzelníci trpaslíci jsou průměrní nemají tedy žádný bonus ani postih.

2.2

POVOLÁNÍ

Všechny rasy mohou vykonávat všechna povolání, ale ne ke všem se hodí.

Vyber si takové povolání, které tě bude bavit hrát!

Hráč, který neabsolvoval žádný dračák je na 1. úrovni. Nemůže si tedy vybírat z rozšířených povolání.

VÁLEČNÍK – KOUZELNÍK – HRANIČÁŘ

2.2.1

VÁLEČNÍK

Pilíř každé výpravy. Neštítí se vrhnout do bitvy ať už s chladnou hlavou či s krví podlitýma očima. Žádné ze zbraní mu není cizí a je zručný v používání štítu.

Válečníky dělíme do tří kategorií. V lesklých zbrojích, plní ideálů a se ctí, se krajem toulají RYTÍŘI.

Postrachem okolí je rozrušený BERSARK. jehož síla láme stromy.

BOJOVNÍCI se po boji pohybují s ladností kočky a jejich rychlá zbraň za sebou zanechává jen smrt.

Základní

Válečníci začínají s 10 životy. Nikdo není schopen vzít do ruky zbraň a hned vědět jaký bojový ideál bude zastávat, proto se válečníci první 2 úrovně nedělí.

Zbraně/ zbroje:

mohou používat všechny zbraně (v povolených kombinacích), zbroje i štít

Dovednosti:

Léčí si 2 životy za 10min (pokud není mrtvý a sedí v klidu a odpočívá - NE při pohybu)

Povinná výbava:

Měšec na drobnosti

Rozšíření

Válečníky dělíme do tří kategorií. V lesklých zbrojích, plní ideálů a se ctí, se krajem toulají RYTÍŘI. Postrachem okolí je rozrušený BERSERK. jehož síla láme stromy.

BOJOVNÍK se po boji pohybuje s ladností kočky a jejich rychlá zbraň za sebou zanechává jen smrt.

Dle zkušeností hráče budou uděleny body, za které si na začátku hry vybere dovednosti. Všechny dovednosti hráče musí být z jednoho odvětví. Jsi buď rytířem, berserkem nebo bojovníkem.

Rytíř:

Ctnost, víra a odvaha. Tyto vlastnosti by rytíři neměly být cizí, proto se rytířem nemůže stát každý. Jsou to lidé oděni do pevných zbrojí, jež v rukou třímají většinou meč a štít. Vystupují čistě a uhlazeně. A v boji si počínají neohroženě.

Životy: +2

Zbroj: Těžká zbroj - rytířská, plátová

Zbraň: meče, kladiva, štít

Dovednosti:

Svatá zbroj (1 bod)

„Víra se spojí s ocelí, díky čemuž zbroj získá úplně jiné vlastnosti. Ocel posílené vírou se stane mnohem hůře prostupnou pro zbraně v boji na blízku i proti střelným. Pokud chce rytíř využívat tuto dovednost, měla by jeho zbroj nést symbol jeho víry a měl by si jí patřičně vážit.“

Tato dovednost dává do každé části zbroje (hlava, trup atd.) + 1 život

Přikládání rukou (1 bod)

„Konečky prstů se rozzářily jasným světlem, postava opírající se zady o strom postupně přibližoval a zářící ruce ke své noze zborcené krví a neustále odřikávala tiché modlitby. Jasně světlo se rozlilo po celé noze. Modlitby zesílily a pak náhle utichly. Světlo zmizelo a rytíř se postavil bez jakékoliv známky bolesti. Noha byla v pořádku. „

Tato dovednost umožní rytíři léčit své zranění a to 2x denně 5 životů s pomoci patřičné modlitby bohu.

Neproniknutelná zbroj (2 bod)

„Lučištníky začala zachvacovat panika. Vysílali šíp za šípem na muže v brnění jenž stále kráčel klidným krokem. Muž sice třímal v ruce štít, ale vůbec jej nepoužíval ke krytí. Jeho zbroj mu stačila. Neměla skulinu. Šípy se o ní třísily a ani jeden nenašel cíl a muž stále postupoval klidným krokem vpřed. „

Zbroj se spojí v jeden celek a stane se neproniknutelnou pro šípy. Rytíř je nezranitelný střelnou zbraní. Podmínkou je zbroj patřičného vzhledu.

Aura života (3 bod)

„Šíp prořízl vzduch a našel cíl. Vládce Říční pevnosti se sesunul k zemi s kalným výrazem v očích. Kakofonii bitvy přehlušila zprava král je mrtev. V tom zasáhl první rytíř a okřikl rázným hlasem ty jenž šířili onu zprávu. Sám se sklonil nad tělo svého mrtvého vládce a začal odřikávat modlitbu. Mohutná vlna projela tělem rytíře a svezla se do hrudi krále. Plíce opět naplnil vzduch. Král otevřel oči a za pomoci vydešených nohsledů se začal zvedat. Ovšem tělo rytíře padlo do prachu vyčerpáním „

Díky své víře dokáže rytíř vzkřísit mrtvé. I krátká, ale přesně mířená modlitba vyrvе duši ze spárů smrti. Mrtvá postava ožije s 10 životy a rytířův počet životů klesá na 1a upadá do bezvědomí, z něhož se probudí až po 10 minutách.
Použitelné 1x denně.

Berserk:

Krví podlité oči, síla a rázné jednání základní vlastnosti berserka. Jediný princip, který uznává je hrubá síla a velká zbraň. Strach je neznámý pocit. Berserk se vrhá do bitvy první a odchází, až odlehne bolestní výkřik posledního soupeře. Pro berserka je krvavá řež nejlepší část života.

Životy: +3

Zbroj: Střední až těžká ne však tak celistvá jako u rytíře

Zbraně: zejména obouruční nebo pádné (kladiva, sekery, palice)

Dovednosti:

Posunutý práh bolesti (1 bod)

„Ted' nebo nikdy, voják z posledních sil provedl konečný výpad na nekryté břicho mohutného muže s kladivem. Neomylně zasáhl. Euforii vystřídal vyděšený výraz při pohledu na protivníka. Jediný účinek probodnutého břicha byl usměv od ucha k uchu a svist kladiva. Poslední věci, které voják zaregistroval před smrtí. „

Berserk je zvyklý dostávat rány a proto se stále drží na nohou i ve chvílích, kdy protivník ztrácí vědomí a proto neupadají do bezvědomí.

Šílenství (1 bod)

„Brána se rozletěla na kousky a vystřídala jí mohutná postava se sekýrou. Bez zaváhání se rozběhla vstříc řadě kopí. Kopiníci zaklekli do předem nacvičených pozic. První kopí našlo svůj cíl. Druhé. Třetí. Čtvrté. U všech Devíti. Proč ta bestie nezpomalila. On se na ty kopí napichuje schválně nebo co? On snad necítí bolest. Pomoc!!! „

Berserka popadne bojové šílenství. Jediný cíl je útočit a zabíjet. Během šílenství je berserk nezranitelný zbraní na blízku.

Šílenství trvá 30 s.

Max. 3x denně

Kamenná kůže (2 bod)

„Tungid jednou sedět v hospoda a vyhrát dost peněz v páce a u toho dost pil. Když tu si všim malého skrčka, který mu šahá po měšci a tak ho chytl za ruku. Skrček však stihl Tungida bodnou mezi žebra. Tungida to příjemně polechtalo na boku. Stejně už se chvíli potřeboval poškrábat, ale aby ho někdo škrábal dýkou na žebrech, se mu nelíbilo a tak skrčkem hodil před putiku.“

Bersark nepovažuje dýku za zbraň a proto jej s ní nejde zranit.

Dar krve (3 bod)

„Bitva propukala stále víc. Já za každého padlého cítil novou sílu v mých žilách. Ať už to byla radost za mrtvolu nepřítele, či hněv za mrtvolu přítele. Byl to příliv nové síly a stále rostl. Těšil jsem se, až další padne a já znovu posílím. Bůh krve na mne dnes zhlíží a já ho nezklamou. „

Čím víc krve bojištěm proteče tím je berserk šťastnější. Za každého kdo leží na bojišti si počítá plus jeden život. Tento bonus zmizí spolu s koncem bitvy.

Bojovník:

Ne každý chce svůj život zasvětit jednomu principu a odít se do zbroje a nebo se bezhlavě vrhat do bitvy. Zůstat takzvaným zlatým středem se rozhodne spousta válečníků. I mezi tímto typem válečníků je dost hrdinu. Tise o všem spoléhají hlavně sami na sebe a s svůj.

Životy: +2

Zbroj: zejména střední (není podmínkou)

Zbraně: všechny

Dovednosti:

Sladění skupiny (1 bod)

„Já a můj bratr jsme spolu prošli nejednou šarvátkou, ale i velké bitvy pamatují naše jména. Kdykoliv jsem byl v úzkých věděl jsem, že bratr stojí po mém boku a jeho šavle kryje i můj krk. Tak jako se já spoléhám na bratra tak i on na mně. „

Pokud spolu dva bojovníci spolupracují minimálně jednu úroveň, jsou schopni si navzájem efektivně pomáhat a to tím, že pokud je jeden z nich zraněn jsou schopni si mezi sebou navzájem vyměňovat životy, ale to jen maximálně do plného počtu. (např. mám max. 15životů a o pět přijdu. Můj spolubojovník mi jich muže poskytnout maximálně pět a sám o ně přijde.)

Boj v terénu (1 bod)

„Oba bratři vyrůstali odmala na skále. Byla jejich domovem. Ne jeden zvrtnutý kotník je naučil. Byla to škola života. Bratři brzy pochopili, že jejich síla je ve stabilitě. Soupeři padali. což bylo pro bratry nepochopitelné vždyť ten kámen byl evidentně uvolněný jak to nemohl vědět. Brzy toho začali využívat, což jejich síly ještě posílilo. „

Pokud bojovník bojuje v přírodním terénu počítá si navíc 3 životy o ,které přichází jako první a odejitím z terénu se životy vracejí na normální stav.

Pevné velení (2 body)

„Rozkazy se nesly nad bojištěm. Přesto, že byl vzrůstem malé postavy, tak byly jeho slova přesná a úderná. Každý voják jeho jednotky mu visel na rtech. Fanatismus nebral konce. Šli by za ním do pekel. Byl jim vůdcem a bohem dohromady. Každý si z jeho plamenné řeči zval nějakou myšlenku, která jej hnala v bitvě nelítostně vpřed.“

Pokud bojovník pronese před bitvou proslov, podpoří tím své spolubojovníky 1 životem, který po bitvě zmizí.

Imunita (3 body)

„Smích temného mága se rozléhal krajinou a tříštil se o malou skalku, za níž se kryl jeho nepřítel, postarší muž s jeden a půl ručním mečem. Náhle nastal obrat a muž vyběhl ze svého ukrytu. Mágův smích neustal. Pouze začal do vzduchu črtat gesta moci. Energie se hromadila a mísila, než byla lehkým gestem vyslána vstříc muži s mečem. Při nárazu do mužovy hrudi se stalo něco nečekaného. Energie se rozptýlila bez sebe menšího efektu. Nyní se bojištěm nesl smích muže s mečem a zoufalý výkřik mága.“

Bojovník je imunní proti útočné magii (seslané kouzlem nikoliv proti lektvarům, léčení atd).

2.2.2 HRANIČÁŘ

Spojení lesa a síly. Hraničář je velmi platným jak v samotném boji, tak po jeho skončení kdy je potřeba napravit to co nepřítel napáchal na tělech přátel. Hraničáři se neštítí většiny zbraní ovšem těžká kladiva a jiné pádné zbraně jim nejsou zrovna vlastní. I ve zbrojích bývají střídmejší a volí maximálně kombinaci střední a lehké zbroje. Navíc se pokouší, aby jeho oděv splýval s přírodou z které čerpá svou magii a sílu.

Základní

Každý hraničář začíná s 8 životy v základu. Magii hraničářů představují tzv. magy (energie) začíná s 5-ti magy.

Kouzlení hraničářů pracuje s tím, že každé kouzlo vyžaduje jiný počet magů (je jinak náročné na dodanou energii).

Některá kouzla se těžko připravují v terénu za běhu a proto si hraničář musí rozmyslet předem, jak využije své magy. Zda si připraví léčivé lektvary, kouzelné svítky nebo je využije až později pro kouzlo. Magy si hraničář může doplnit co 12 po krátké meditaci.

Žádný učený z nebe nespadl, a proto se první 2 úrovně nedělí.

Zbraně:

Nemohou používat obouruční zbraně kromě meče. Nepoužívají pádné zbraně (kladiva, palice, atd.) Nepoužívají štít.

Zbroj:

Maximálně lehká zbroj

Dovednosti:

Léčí si 1 životy za 10min (pokud není mrtvý a sedí v klidu a odpočívá - NE při pohybu)

Povinná výbava:

Každý hraničář musí mít jeden váček na mágy (jinač dostane polovinu) a jeden měšec na zlatáky, dále musí mít hraničářskou lékárníčku (aby s ní obvazovali rány při léčení atd.)

Dovednosti a kouzla:

Hraničářský meč – DOVEDNOST (0 mag)
„Už ti došli všechny argumenty, nýmande?? Řval ozbrojenec směrem k louži bláta, ve které klečel oslovený, složený na kolena ranou těžkého meče bastarda. Ozbrojenec se evidentně dobře bavil. Hraničář však jen zapíchl svůj meč do země, opřel o něj čelo a začal potichu cosi odříkávat. Jeho magická síla vzrostla, jak čerpal sílu ze svého meče. Z tvrdé půdy vyrazily mohutné kořeny a ozbrojencův výraz zbledl. Ještě ne. Prohodil zablácený bojovník, když odcházel uličkou pryč.“

Pokud hraničář vlastní zbraň hodnou magické síly obdrží navíc 5 magů, které se ukrývají v jeho zbraní. Zbraň hodná nést magickou energii musí být zdobena a popsaná runami (tvůrce hry určí, zda je zbraň magická či ne)

První pomoc – KOUZLO (1 magů)

„Po malém bojišti se válely mrtvolý goblinů a jejich zbraně. Vzduchem se neslo sténání raněných bojovníků. Mezi nimi proploovala vysoká postava v zeleném plášti. Tohle si přilož na ránu. Poté poklekl, odříkal modlitbu k bohu lesa. Tak a teď to drž, za chvíli to přestane krváčet, a tohle zabrání, aby se rána zanítla. Postupně obešel všechny raněné a drobným ošetřením přispěl k jejich uzdravování.“

Na ránu hraničář rozdrť mag. Poté ránu převáže a pomodlí se k svému bohu.

Účinek: jeden obvaz vyléčí jeden život.

Pomůcky: mag, obvaz, modlitba

Lehká zranění – LEKTVAR (2 mag)

„Joryn přišel k úpíčímu bojovníkovi. Nahnul se nad něj a do úst mu vliv obsah falkonku. Bojovník přestal sténat. Otevřel oči a poděkoval Jorynovi, že příště to může těm skřetům vrátit.“

Předbojem v klidu si hraničář připraví flakonek, do něho rozdrť mag a nadrobí jehličí. Vše přelije vodou a bezpečně uschová. Pro jistější účinek je nutné suroviny považit.

Účinek: 1 lektvar vyléčí jedná postavě 5 životů.

Pomůcky: flakonek, mag, snítka jehličí, (oheň)

Rozšíření

Hraničáře dělíme do tří kategorií. Tichého LOVCE, který umí využívat přírodu ve svůj prospěch.

LÉČITEL je zase mistrem přes bylinky a je nepostradatelný po každém boji.

CHODEC se nevymezil ani k jedné straně. Žije na okrajích lesů. Chová zvěř. Přírodní síly nezneužívá ale ani přehnaně nechrání.

Hraničář při postupu na další úroveň (rozšířené povolání) neztrácí předešle dovednosti (poud je povolání výslovně neruší) a umí vše co dané rozšíření povolání nabízí pokud má na to dostatečnou magenergii. Všechny dovednosti hráče musí být z jednoho odvětví. Jsi buď to lovec, léčitel nebo chodec.

Lovec:

Je bez emocí a touhy chránit přírodu. Našel možnosti jak její síly využít v boji a tímto heslem se řídí celý život.

Životy: +3

Magy: +2

Zbroj: lehká

Zbraně: Používá luk a na obranu pro boj z blízka užívá jednoruční meč, dvě šavle (2x 60 cm), dýku nebo tesák. Pokud používá dvě zbraně, tak jedena je stříbrná, pokryta runami a jinými znameními.

Znamení obrany – DOVEDNOST

(0 mag)

„Obrovský zlobr se s kyjem rozbíhá na nebohého lovec. Ten však bez mrknutí oka schová zbraně a složí své prsty do obranného znamení, které namíří směrem k soupeři a pomalu začne couvat.“

Účinek: po dobu 30s je nezasažitelný (pokud nezruší znamení)
může jej použít 1x za boj (bitvu)

Kořeny – KOUZLO

(5 mag)

„Byli v přesile dva na jednoho. Útočili jako vosy. Tento souboj byl jasně vyhraný. Jejich protivník začal dokonce utíkat. Pak už jen viděli, jak klekl. Do hlíny načmáral obrazeca v rychlosti si něco mumlá. V ten moment ze země vyrazily mohutné kořeny a živými pohyby začaly omotávat nohy jednoho z nich. Tomu druhému se krátce poté zabodl do hrudi šíp. Jejich vyhraný souboj se rázem proměnil v poslední.“

Formule: Prastaré kořený ožívají a tvé nohy se propadají.

Účinek: Pomocí této formule, použití 5 magů
uvězní hraničář svého protivníka na 30 sekund na jednom místě.

Moc přírody - LEKTVAR

(5 mag)

„Esir dovařil. Tekutinu přelil do flakonu na něhož napsal „Moc přírody“. Dobře věděl, že mu jednou zachrání život, protože až s ním polije zbraň, bude soupeře více zraňovat“

Účinek: zraňuje jedním sekem za 2Ž, zbraň na kterou je lektvar vylit je
označena červeno stuhou

Pomůcky: flakonek, mag, oheň, červené barvivo (potravinářské), 2 kuličky
pepře, 3 hřebíčky, voda, (oheň) + na označené zbraně stužku

Léčitel:

Žije v harmonii s přírodou. Její sílu nezneužívá pouze se svolením využívá zejména pro léčení všech bytostí.

Životy: +1

Magy: +10

Zbroj: používá výjimečně

Zbraně: Moc často luk nepoužívá. Spíše kratší zbraně na obranu a pro boj z blízka dvě šavle (2x 60 cm), dýku nebo tesák. Pokud používá dvě zbraně, tak jedna je stříbrná, pokryta runami a jinými znameními.

Imunita vůči jedům – DOVEDNOST

(0 mag)

„Pohrával si s malým pohárkem, ve kterém mu donesli pití. Přičichnutí k oné tekutině mu odhalilo, že se v něm nenachází pouze alkohol. Jen se ušklíbnul a obrátil pohár do sebe. Za okamžik se nad ním objevila silueta onoho zloděje, se kterým měl vyjednávat. „Růže má trny. My jsme jako zahradníci. A když si dáma poručí růži, musíme ty trny ostříhat.“ Začal triumfálním šeptem svůj proslov skloněný k uchu hraničáře. Ten jen vymrštil svůj loket a už cítil, jak povolila zlodějova nosní přepážka. Když kolem něj procházel ven, jen prohodil: „Pozor na růže, které sekají trny po zahradnících.“

Účinek: Hraničář se stane imunní vůči všem jedům, které se ve hře vyskytují.

Ochrana lesa – KOUZLO

(5 mag)

„Jak běželi lesem, veškeré stromy a zeleň se rozmazávaly do zelené šmouhy. Najednou se však první muž zastavil, až ten druhý, co běžel za ním, narazil do jeho zad. „Do pekel. Kam se jen mohl ztratit? Ted' tu byl!“ Muž, kterého pronásledovali, a byl jen pár metrů před nimi, se jim najednou ztratil z dohledu. Otočili a zklamaně odcházeli. Po chvíli kousek od pěšiny zachrastily větvičky a z křoví se vynořil onen muž a pokračoval klidným krokem dál. „

Formule: List k listu se skládají až mé tělo zahalí.

Účinek: Pomocí této formulky, použití 5 magů a postavením se čelem ke stromu je hraničář neviditelný dokud se nepohne

Léčba těžkých zranění – LEKTVAR

(5 mag)

„Vydrž ještě, příteli. Pronesl hraničář ke svému druhovi. V jeho noze zela ošklivá otevřená zlomenina, bolest ho přiváděla téměř do bezvědomí. Neusni mi. S těmito slovy a pár čpavými bylinami pod nosem se raněný zase vrátil trochu blíže realitě. Hraničář se začal rozhlížet po okolí. Po chvílce hledání ve váčku flakon, které vliv raněnému do úst. V tom začaly byliny nohu obrůstat, tok krve se zastavil a noha nabrala svůj původní tvar.“

Účinek: jeden flakon vyléčí všechny zranění

Pomůcky: flakonek, mag, oheň, snítka jehličí, skořice 1 ks, hřebíček 3 ks

Chodec:

Neměl touhu přírodu zneužívat ani ji nadměrně ochraňovat. Pobyt v ní ho naučil přežít sám jen s lesem. Naučil se umění přežití.

Životy: +1

Magy: +5

Zbroj: lehká

Zbraně: Dominuje u něho obouruční meč.

Výhody terénu - DOVEDNOST

(0 mag)

„Podsaditý chlapík vystrašeně utíkal po poli směrem k lesu, co mu nohy stačily. Důvod jeho paniky byli dva ozbrojenci v patách. S prvními kroky v lesním podrostu v muži vzrostlo sebevědomí. Otočil se a s úsměvem na rtech od pasu vytáhl sekuru. Pronásledovatele chvíli zarazil náznak odporu, který brzy přešli úšklebkem. Pak, ale poznali, proč se chlapík smál. V lese byl jako doma, na kořenech nebojoval, skoro tančil. Byla to jejich poslední životní chyba. „

Účinek: Pokud hraničář bojuje v lese počítá si bonus 3 životů. Jelikož les je jeho domov.

Síla přírody – KOUZLO

(5 mag)

„Mohutný palanid s obouručním kladivem se napřáhl a už už vyvrtlého mužika málem zatloukl do země. Ten však pozvedl ruku zamumlal a odněkud se vyrojily vosy, které Aladinovi vlétli pod zbroj a ten začal tancova“

Formule: Montiméro vosí roj ať tančí stůj co stoj

Účinek: po 30 s bude protivník tancovat jako by ho všude po těle bodali vosi

Znovuzrození – LEKTVAR

(5 mag)

„ Vzduchem zasvištěl meč a muž padl na zem mrtev. Skřeti se od válečníka otočili a odcházeli pryč. Jeho přítel v tu chvíli vystoupil z úkrytu lesa. Sehnul se nad nebohým válečníkem a zamumlal pán nesrozumitelných slov. Válečnickovy oči se otevřeli a srdce se opět probralo k životu.“

Formule: Duše do těla já volám zpět není ještě čas odejít na onen svět

Účinek: Vzkřísí mrtvého a plně jej vyléčí. Je možné seslat i na zraněného (toho to jen vyléčí). Je třeba terče se dotýkat. Připomínám, že není možné oživit někoho, kdo opustil místo, kde zemřel, jeho duše už je příliš daleko. 2x denně

2.2.3 KOUZELNÍK

Moc elementů, propojení sfér, síla ducha a další pojmy spojené s tajemnem pro běžného smrtelníka. Jsou základním slovníkem každého kouzelnického učně.

Kouzelník by si nikdy neměl špinit ruce bojem nablízku, jeho silou a stavebním kamenem je magie. Ať už ničivá či prospěšná družince. Správný kouzelník by měl být protagonistou rozumu nad užitím zbraní a honosit se hábitem rovným jeho cílům.

Kouzelník má 6 životů. Magii kouzelníků představují tzv. magy. Má 10 magů. Kouzlení pracuje s tím, že každé kouzlo ubírá jiný počet magů (je jinak náročné na paměť).

Magy se obnoví co 12 hodin po krátké meditaci.

Kouzelníci jako jediní se dál nedělí. Zkušenější kouzelníci (ti co už někdy byli na dračáku) mají více magů a své speciální kouzlo nebo předmět. To je na domluvě s tvůrcem hry.

Zbraně:

Pouze hůl a jednoruční zbraň.

Zbroj:

žádná

Dovednosti:

Léčí si 1 životy za 10min (pokud není mrtvý a sedí v klidu a odpočívá - NE při pohybu)

Povinná výbava:

Každý kouzelník musí mít jeden váček na mágy (jinač dostane polovinu) a jeden měšec na zlaťáky

Kouzelníková hůl – DOVEDNOST (0 mag)

Pokud hraničář vlastní mohutnou zdobenou hůl cca výšky kouzelníka (jako Gandalf) hodnou magické síly obdrží navíc 10 magů, které se ukrývají v jeho holi. Hůl hodná nést magickou energii musí být zdobena a popsána runami (tvůrce hry určí, zda je kouzelníkovu hůl či ne)

Kouzla:

Chabni maso (2 mag)

„Chlap jako hora se rozběhl. Válečné kladivo opisovalo zlověstné kruhy smrti. Jeho protivník disponoval pouze krátkým mečem a magickou mocí jenž se brzy ukázala jako rozhodující. Pár rychlých gest vzduchem spolu se formulí. A v tu ránu se Ruka protivníka se stala spíš omezením než pomoci a poměr sil se rázem změnil.“

Formule: *Chabni maso, tuhni kosti, <končetinou> hýbals dosti!*

Účinek: Kouzelník musí pronést zaklínadlo s určením končetiny a cíle potom roztrhnout magický svitek a cíl má danou končetinu na 30s nepoužitelnou

Ohnivá koule

(6 mag)

„Vlci se hnali jako diví. Cítili kořist. Byla blízko a zraněná. Krvežíznivost rostla. Mladý hoch se zlomenou nohou se opíral o strom a strachy nemohl ani dýchat natož křičet. Nabídl poslední modlitbu a připravil se na smrt. V tom se les rozzářil a následoval menší výbuch. Hoch otevřel oči zalité slzami a viděl, jak jeho smrt zachvacuje panika. Několik vlků hořelo. Příčinou všeho byla mladá žena. V dlaních se jí zhmotňovaly hořící koule, jimiž vlky ničila.“

Účinek: Kouzelník si NAPOŘÁD odečte 5 magů a může si vyrobit libovolný počet „ohnivých koulí“. Ty jsou ve hře symbolizovány červeným balonkem. Ohnivá koule ubírá 2 životy.

Hypnóza

(5 mag)

„Somnos“ vyletělo z úst vysokého muže jako střela. Hned za ním následoval jasný příkaz: "Braň mě." Jednomu ze tří ozbrojených mužů, kteří naproti němu stáli, spadl úsměv z tváře a vystřídal ho nepřítomný výraz. Pak zaútočil na své kamarády. Vysokému muži bylo jasné, že mají třicet sekund na to, aby se se dvěma zbylými vypořádali.“

Formule: Somnos!!!

Účinek: Kouzelník je schopen získat na 30 sekund kontrolu na postavou, kterou určí při zaklínadle

Omráčení

(10 mag)

Řítil se na něho s otevřenou tlamou grindajícma slinama kolem tlamy. „Má vůle tě omámí, už nyní ztrácíš vědomí!“ Rozneslo se po pláni. Lev z ničeho nic spinkal jako nemluvně a kouzelník se nenápadně vykradl pryč.“

Formule: Má vůle tě omámí, už nyní ztrácíš vědomí!

Účinek: Cíl je na 30 s vyřazen ze hry. Nelze na ni útočit jinak se probere

Čtení paměti

(4 mag)

„Nechceš se s námi bavit? Nemusíš. Zjistím si to sám!“

Formule: Má vůle vstoupí do tvé mysli neudržíš si svá tajemství

Účinek: Kouzelník odříká formuli a poté se cíle dotkne. V tu chvíli může cíli položit jednu otázku. Odpověď cíle může být pouze ANO/NE/NEVÍM. Odpověď musí být pravdivá!!!
V tu chvíli kouzelník i cíl jsou bezbranní. To znamená, že se nemohou bránit dokud kouzelník kouzlo nepřeruší (přestane se cíle dotýkat) nebo dostane odpověď.

Magická zbroj (2,4,8)

(2,4,8 mag)

„Prostě oděný muž stál pouze s holí na poli. Skřet se k němu rychle blížil. Netrvalo dlouho a už byl na dosah jeho hnusné rezavé šavle. Máchl jí vzduchem, ta se však od muže odrazila a on se nenápadně zasmál...

Formule: *Volám síly astrální silou (2,4 nebo 8) mě (tě) ochrání!*

Účinek: Kouzelník může zbroj seslat na kohokoliv. Zvládá 3 úrovně zbroje, které cíli přidávají životy.
+2 životy za 2 magy
+4 životy za 4 magy
+8 životů za 8 magů
Životy z magické zbroje se při zasažení ztrácí jako první

Štít proti magii

(4 mag)

Formule: *Volám síly astrální, před magií tě (mě) ochrání*

Účinek: Cíl je na 5 min pod ochranou proti všem kouzlům.

REKVIZITY

3.1 KOSTÝM

Kostým odpovídá postavě, kterou si hráč vybral. Za dobře udělaný kostým budou životy navíc a naopak za špatný bude postih. Je samozřejmostí, že kostým mága a válečníka se bude lišit. Stejně tak se liší kostým elfa a trpaslíka. U všech kostýmu je hlavní závěrečný vzhled a schopnost kostýmu držet pohromadě. Pokud toto kostým splňuje, je jedno jaké byly použity materiály. Dobře upravená látka může vypadat lépe než pravá kůže.

Pokud bude zima, kostým musí umožnit dát POD něj teplé oblečení nebo musí být teplé vrstvy jeho součástí. V kostýmu bude hráč celí. Vybírej kostým, který se nebude rozpadat a nebude tě omezovat!

Povinné jsou rukavice (např. kožené pracovní), které reálně chrání ruce !!!

Základní kostým - TIP

Základem kostýmu může být - jednoduché košile (ušíť či upravená klasická), jednoduché kalhoty (ne maskáče, jeansi či jinak moderně vypadající) a košile se přepásaná páskem či provazem. Dále jde kostým doplnit o onuce (ovinutí kalhot u bot), šátek kolem krku či šněrování košile. Chceme-li kostým vylepšit, doplníme košili s dlouhým rukávem o druhou tuniku s rukávem krátkým.

Základ



Všechny kostýmy, ať už pro jakékoli povolání či rasu, tento základní kostým pouze modifikují počtem vrstev, střihem, zdobením či barevností.

Člověk - nemá žádné speciální znaky, které musí jeho kostým obnášet



Elfové – zelený, hnědý oděv, mývají zbarvenou kůži (zelená, šedavá, zlatá) a VŽDY špičaté uši!!!



Trpaslíci – mají VŽDY vousy a to i ženy, často užívají pokrývky hlavy (čepice či přilby – v kostýmu maskují gumičky od fousů)



Bonusové životy za kostým

	Špatný -1 až -2	Normální 0	Vynikající +1 až +2
Hlava	Nevhodná pokrývka hlavy – kšiltovka, nijak neupravené vlasy	Stylová pokrývka hlavy nebo dobře upravené vlasy	Zdobená pokrývka hlavy
Trup (tělo) a ruce	Obyčejné triko, bunda, která je viditelná na kostýmu	dobře padnoucí košile nebo vesta atd.	Několika vrstev kostým, zdobený
Nohy*	Maskáče, moderní kalhoty, jeansy	obstojné kalhoty a zakrytí jasných barev na botách	Zdobené kalhoty, stylové boty
Doplňky	Bez doplňků	amulety, mošničky atd.	Více vhodných doplňků
Postavy	Trpaslík – bez vousů Elf – bez špičatých uší		Trpaslík – vousy Elf – špičaté uši

3.2 ZBROJ

Ne každá postava může používat všechny zbroje. (viz. povolání) Zbroje dělíme do tří kategorií a tím i bonusy k životu.

Nejde o to, aby Těžká zbroj vážila 15 kg nebo byla opravdu kovaná. Jde o výsledný vzhled. Tudíž na použitém materiálu nezáleží. Pokud vám zbroj během hry upadne, ztrácíte bonusy s ní spojené.

Bonusy: Jsou rozděleny na jednotlivé části těla a zbroj by měla zakrývat minimálně 50% dané oblasti. Bonusy za oblasti se sčítají a zaokrouhlují dolů.

	Lehká zbroj	Střední zbroj	Těžká zbroj
	Kožené nebo prošívané zbroje bez jiných doplňků	Kůže kombinovaná s kovem	Kovová zbroj Bonus: počítá si každý druhý zásah šípem !!!
			
Hlava	+1	+2	+2
Trup (tělo)	+2	+3	+3
Ruce*	+1	+2	+2
Nohy*	+1	+2	+2

** pokud je chráněna jenom jedna končetina, tak se bonus dělí dvěma*

3.2 ZBRAŇ

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

Zbraně můžeme rozdělit do několika kategorií podle typu požívání a typu „zranění“

3.2.1

Zbraně na blízku

<u>Držení:</u>	Jednoruční	<u>Útok:</u>	sečná
	Obouruční		drtivé
	Jeden a půl ruční		bodné
	Kombinace zbraní		

Zvlášť bude specifikován štít a kouzelníková hůl.

Dle držení:

Jednoruční:

Zbraň určená pro držení v jedné ruce. Jediná je možná kombinovat se štítem. Maximální délka této zbraně je 90cm při měření před začátkem bude tolerována odchylka + 7cm. K delší zbraní nebude povolen štít.

Obouruční:

S touto zbraní je možno bojovat pouze obouručně. Jednoruční použití této zbraně je přísně zakázáno. Tyto zbraně budou v délce 120cm zase s tolerancí +7cm. Delší zbraň nebude vpuštěna do hry! Výjimku tvoří mágova hůl a kopí. Obě tyto zbraně mají povolenou délku do výše svého majitele. Pro změnu bude u těchto zbraní brán větší důraz na jejich vzhled. Utnutý strom z, kterého ještě trčí zelené listy a dole je roztřepený není mágova hůl.

Jeden a půl ruční:

Zbraň, kterou je možno držet jak v jedné ruce tak v obou. Nesmí se kombinovat se štítem. Délka je 110cm u těchto středových zbraní není žádná + tolerance.

Kombinace zbraní:

Jak napovídá název je to kombinace dvou jednoručních zbraní. Jejich součet je 120cm a je jedno jak si to rozvrhnete. Jestli budete mít dvě zbraně dlouhé 60cm nebo jednu 90cm a druhou 30cm a další různé kombinace.

Měření zbraní:

Zbraň	Maximální povolená délka (cm)
Jednoruční	90
Jeden a půl ruční	110
Obouruční	120
Kombinace zbraní	120

Maximální délka je měřena v nejdelší možné vzdálenosti.

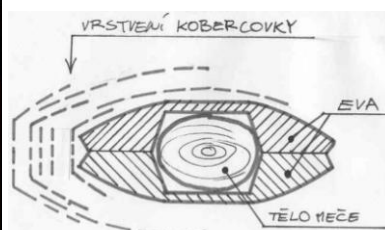
Štít:

Štíty jsou jednoruční a je možno je kombinovat se zbraní do maximální délky 90 cm . Štít je možno používat i bez zbraně pokud by měl někdo zájem. Rozměry štítu hranatého tvaru by měl být maximálně 60 x 50 cm anebo kruhový o průměru 55cm.

Dle útoku:

Sečná:

Meč: Základní zbraň rovného tvaru vhodná pro všechny rasy i povolání. Samozřejmě, že kouzelník bude používat jiný meč než skřet. Základem zbraně je jádro, které je užší než výsledná zbraň a nedosahuje až hrotu, ten je o min 5 cm delší než jádro. Celé ostří meče je obaleno tak aby „ostrá část“ byla měkčená. Měkčení je provedeno z karimatky (nejlépe EVA). Celé ostří je omotáno kobercovou páskou. Jádro s měkčením jsou spojeny např. lepením. Záštitka rovněž nesmí obsahovat hroty a různé ostré výčnělky. Samotná velikost záštitky je na vás a vašich obavách o své prsty. Jílec vypadá dobře omotaný kůží nebo koženkou, ale nebráním se ani látkám rozumné barvy (stará utěrka většinou nemá dobrou barvu). Hlavice je na vaší tvořivosti, ale i ta by se měla držet v rozumných mezích pro vaši postavu.

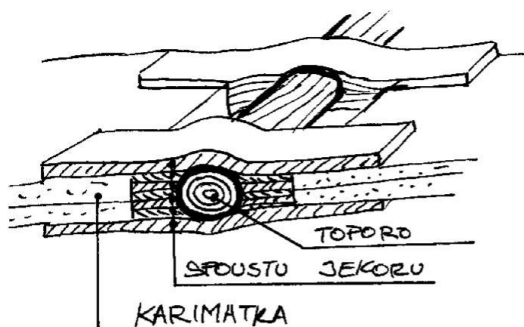


Šavle: Zbraň typická spíše pro elfy nebo skřety a proto by měla mít i patřičný vzhled. Jinak má

podobné podmínky jako meč.

Sekery: Zbraně vhodné pro bójce, ale hlavně trpasličí rodová zbraň. Není ovšem vyloučeno použití i jiných ras.

Zde by měl mít majitel na paměti to, že v čepeli by neměly být tvrdé a ostré hraný. To znamená tvar čepele sekery nebude tvarován ze dřeva či jiného tvrdého materiálu. Ze dřeva bude pouze toporo. Čepel tvoří koberec (jádro připevněné k toporu) doplněná o vrstvy karimatky. Čepel je omotána kobercovou páskou. Dále by čepel sekery neměla být z „vosku“ a při každém úderu by se neměla prohýbat na všechny strany. Čepel podobná plácačce na mouchy není dobrá volba. Toporo je ze 2/3 (od čepele) měkčené např. mirelonovou trubkou.



Drtivé:

Kladiva: Zbraň vhodná k válečníkům. Majitel by si měl uvědomit, že u kladiva nemá kryté ruce a při krytí po toporu útok často sklouzne a tomu by měli přizpůsobit své rukavice. Hlavice kladiva by měla být co nejlehčí ať se zbraň lépe ovládá. Hlavice kladiva se tvoří např. z molitanu či jiného lehkého a výrazně měkkého materiálu.

Toporo je ze 2/3 (od čepele) měkčené např. mirelonovou trubicí.

Kýje a palčáky: Drtivé zbraně obalené cele. Nesmí zde být žádná část neobalená. Jinak zbraň vhodná pouze pro válečníky.

Hůl: Jedinou bojovou hůl smí používat mág. Tato atypická zbraň nemusí být obalená, ale každý mág by měl mít na mysli, že bojovat holi je pod jeho úroveň a od toho by se měla odvíjet jeho bojová aktivita.



Bodné:

U bodných zbraní na blízku by měl být hrot silně měkčený a to min 15 cm na délku a do poloměru hrotu 3cm.

Při boji s těmito zbraněmi musí mít majitel na paměti to, že k útoku slouží pouze hrot a zbytkem zbraně je možno se maximálně krýt.

Kopí: Jediná zbraň, kterou je možno bodat. Při boji si majitel musí dávat pozor na to aby opravdu jenom bodal a pokud se rozhodne kopí použít jako hůl tak se s ním pouze krýt.



Všechny zbraně pro boj z blízka musí být natřené barvou hodící se k vašemu povolání. Zelené nebo nenatřené zbraně nebudou puštěny do hry!

3.2.2

Zbraně pro střelbu

U střelných zbraní hraje větší roli než samotná zbraň její střela. Střelná zbraně jsou povoleny dvě kuše a luky.

Luky: Jsou povoleny dřevěné luky ať už domácí výroby nebo koupené a luky z jiných materiálů by měly mít maximálně stejný nátah jako ty dřevěné. Kovový kladkový luk určitě neprojde. Jelikož u luků je minimum omezení bude se zde klást důraz na vzhled. Minimálně by měla být obalená ta část na držení a různé jiné další zdobené nechám na vás. I pár ptačích pírek udělá svou práci.

Kuše: Vesměs platí stejná pravidla jako u luků. I zde se bude hlídat ať se nátah drží v rozumných mezích. A ať jsou zakryty umělé materiály.

Šípy a šipky: Šípy musí mít dřevěný základ.

U hlavic bude jedno jakou mají barvu základ bude aby splňovaly tyto podmínky:

Musí být větší než oko a to tak aby neprošla k oku přes nadočnicový oblouk.

Musí pevně držet na šípku. Takže při zatažení nespadne.

V hlavici nesmí být cítit dřevěný základ. Pokud šíp narazí musí narazit celou hlavicí a ne, že se hlavice zmačkne a narazí dřevěné tělo šípku.

Hlavice se nesmí rozpadnout do jednomu výstřelu a nesmí obsahovat tvrdé části.



!!! Před začátkem hry budou všechny zbraně zkontrolovány kvůli bezpečnosti. Nevhodná zbraně nebude do hry puštěna!!! Snaž se mít takovou zbraň která bude bezpečná. !!!

!!! Zničené zbraně budou vyloučeny během hry. !!!

4

SYSTÉM BOJE

4.1

ZÁSAHOVÉ PLOCHY

Povolené plochy:

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

Mezi platné zásahové plochy patří: Ruce od loktů nahoru. Celý trup. Nohy od kolen nahoru.

Zakázané plochy:

Na tyto plochy se nesmí útočit a zásahy do nich nejsou za život.

Do těchto ploch patří hlava a rozkrok.

Ostatní plochy:

Na zbylé plochy se stane, že občas zaútočíte, ale mělo by se to stávat minimálně. Zásahy do těchto ploch rovněž nejsou za život, ale pořad bolí. Jsou to ruce od lokte dolů a nohy od kolene dolů.

4.2

TYPY ÚTOKŮ

Povolené:

Sek: Útok vedený celou rukou a ne pouhým kmitání zápěstím. Při dopadu se snažíme zbraň brzdít ať nedopadá plnou vahou. Po celou dobu seku musí mít útočník zbraň pod kontrolou a nesmí s ním máchat jako zběsilý.

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 (JEN KOPÍ !!!)

Zakázané:

Bod: Zbraní neurčenou k bodání (meče atd.)

Řezání: Bez náprahu přejíždět mečem po nepříteli.

Útok štítem: štít slouží pouze ke krytí. Max. je povoleno odstrčení.

Útoky tělem: kopaní, škrábání atd.

4.3

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA BOJE

1) životy si počítá každý sám a je to jenom na naší důvěře.

2) útočím, protože je to hra a ne proto, abych ublížil.

3) pokud vidím, že si soupeř může reálně ublížit – zastavím boj a nechám ho se posunout