

# Rhovnanion - Boj

## Proč pravidla?

Doba již postoupila a lidi nebaví mít na každou drobnost pravidlo a spíše než na hrdiny z Dračího doupěte plného skillů a tabulek si hrají na běžné obyvatele tabulkami neobsažitelné. Pravidla jsme dělali s vidinou toho, že lidé nechtějí životový systém a pořvát na sebe při boji "za dva", "za tři".

**Proto jsou pravidla spíše návodem, jak hrát danou situaci, než aby hraní omezovala. Jsou spíše ukazatelem normy, než striktními mantinely. Jsou tu vlastně od toho, aby hráč pochopil a věděl, jak má reagovat na hru ostatních. Nejedná o striktní nařízení, ale o pomocný návod, jak asi která mechanika (zbraň, zbroj) funguje. Pokud se odchýlíte a nebo něco zapomenete, nic se nestane.**

***„Jde vlastně o šatrh, kdy díky pravidlům víte, jak která zbraň je silná a zbroj odolná.“***

Jednoduchý příklad pro ilustraci: Potkají se dva soupeři, jeden je ve zbroji prošivané, druhý v kroužkové a než aby se mezi sebou začali ujišťovat, jestli a jak jejich zbraně zraňují přes kterou zbroj, udělali jsme tento výzkum místo nich, aby si mohli v klidu užít boj a věděli, jak reagovat na zásahy.

## **Co je to šatrh?**

Šatrh je systém, kdy si nepočítáte jednotlivé životy, ale zahrajete účinek zásahu - když vás protivník škrábne, uskočíte, znejistíte, ale jdete dál bojovat, i když možná o něco pomaleji a opatrněji. Když dostanete pěkný zásah do boku, kácíte se k zemi. Platí, že zásah cítí zasažený a proto je to on, kdo vyhodnotí a hraje jeho následky. Buďme féroví a poctiví!

## **Jak používat pravidla?**

Následující pravidla mají pomoci předcházet nedorozuměním plynoucím z rozdílných názorů na sílu zbraně nebo kvalitu zbroje.

Snažili jsme se co nejvíce přiblížit realitě.

Snažili jsme se, aby herní mechanismy v bojových pravidlech byly co nejvěrnější, nejjednodušší a co nejméně rušily hru.

Snažili jsme se, aby pravidla zážitek z boje spíše umocňovala, než brzdila.

***„Počítáme s tím, že všechna pravidla nebudete znát z paměti, ale budou tu a když si nebudete vědět rady, podíváte se do nich a pomůžou vám.“***

## „Každý má jen jeden život: Ten svůj. Starejte se o něj, můžete o něj přijít!“

Každý je jinak odolný a silný a možná má dovednosti, o kterých nic nevíte.

Vědět o nich nepotřebujete, pokud ho zrovna o ten jeho život nechcete připravit. Pokud to udělat chcete, pátrejte, co s tím:) Nebuďte podezřívaví, neočekávejte podvod a nehádejte se.

### Zásahový systém

**Vážné (těžké) zranění** = Zásah mimo zbroj jakoukoli zbraní.

**Lehké zranění** = Zásah do zbroje zbraní vyšší nebo stejné kategorie.

**Žádné zranění** = Zásah do zbroje zbraní nižší kategorie než má zbroj.

**3 lehká zranění = těžké zranění.**

**Zásah mimo zbroj = těžké zranění.**

Zásah zezadu (mimo zorný úhel zasaženého) do zbroje – pokud je zbraň účinná, zahlásí útočník „Tumáš!“, aby zasažený registroval zásah.

### Zranění, agonie a smrt

- **Lehké zranění** se samo zregeneruje po půl hodině. **Léčitel** může léčení zkrátit.
- **Těžké (vážné) zranění vyřadí zasaženého z boje**, nemá jinou starost, než se snažit neumřít (snaží se odplazit z boje, zabránit vykrvácení apod.).

Zregeneruje se po **ošetření (První pomoc)** a dvou hodinách. **Léčitel** může léčení zkrátit.

Pokud není odborně ošetřen (**První pomoc**), upadne raněný asi po čtvrt hodině do **agonie**. Úspěšný zásah do těžce zraněné osoby ji také pošle rovnou do agonie.

- **Agonie** trvá další asi půl hodinu, hráč v agonii už jen leží a čeká na zázrak nebo **Ranhojiče**. Asi po půl hodině následuje smrt (kóma), tj. odeberete se za organizátory.

## Rozdělení zbraní

**„Krátké zbraně:  
umí používat každý bez dovednosti.“**

= vše do 70cm a vrhačky, dlouhé nože, tesáky, mačety, krátke sekerky, srpy apod.

**„Dlouhé zbraně:  
umíte používat s dovedností, viz níže.“**

### **Lehké zbraně**

= jednoruční meče / sekery do 100cm apod.

= luky do 15kg

### **Střední zbraně**

= jednoruční drtivé zbraně: kladiva, palcáty do 100cm

= jedenapůruční meč do 125cm (obouruč přesečne kopí)

= kopí do 200cm, oštěp (vrhací, měkký)

= kuše do 15kg

### **Těžké zbraně**

= obouruční meč do 140cm (přesečne kopí)

= obouruční drtivé do 140cm

= sekery do 140cm

**„Zbraně jako kladivo a palcát mají schopnost „Padni!“  
= při dobrém zásahu pošle nepřítele o několik kroků zpět nebo ho posadí.“**

**„Noční zbraně nejsou.“**

Do stísněných a temných prostor berte pouze krátké zbraně, ideálně celoměkčené.

## Rozdělení zbrojí

**„Lehké zbroje:  
Ignorujte zásahy krátkými zbraněmi.“**

= prošívká, kožená zbroj apod., jiná zbroj bez prošívky nebo krzna pod ní

**„Střední zbroje:  
Ignorujte zásahy krátkých a lehkých zbraní.“**

= kroužkové brnění s prošívkou, prošívká s další vrstvou apod. pod nebo na ní

**„Těžké zbroje:  
Ignorujte zásahy všech zbraní kromě těžkých.“**

= ocelové pláty, šupiny, pexeso, lamely, brigantýna. Vše s podzbrojovou vrstvou (prošívká, krzno).

## **Bojové dovednosti**

Číslo v závorce je informace pro obyvatele (polohráče), kolik bodů musí za dovednost zaplatit pokud, si ji chtějí vzít do začátku. Do začátku má obyvatel 6 bodů. Dobrodruh (plnohrač) řeší dovednosti s organizátorem při tvorbě postavy. Umí zkrátka to, co dává smysl v kontextu jeho postavy.

Má-li dovednost víc stupňů, je uvedená cena za jednotlivé stupně (a účinnost jednotlivých stupňů) oddělena lomítkem. Pokud je u dovednosti značka (TP), vyžádej si u organizátorů podrobnosti.

**Meč (1):** Umíš používat jednoruční meč či šavli (do 100 cm).

**Sekera (1):** Umíš používat jednoruční sekeru (do 100 cm).

**Palcát/kladivo (1):** Umíš používat jednoruční palcát či kladivo (do 100 cm).

**Obouruční zbraň (1):** Smíš používat obouruční či jedenapůlruční meč, sekeru, palcát či kladivo (jen takovou zbraň, s níž to umíš i jednoručně).

**Kopí (2):** Umíš používat kopí. Pokud je ti v boji přeraženo, umíš si ho opravit, ale je to možné až po boji.

**Luk (1):** Umíš používat luk.

**Kuše (1):** Umíš používat kuši.

**Vrhací zbraň (1):** Umíš používat vrhací zbraň. Pozor na bezpečnost!

**Štít (1):** K jednoruční zbrani dovedeš používat štít o obvodu do 220 cm.

**Kombinace (2):** Můžeš v boji kombinovat zbraně, které ovládáš – součet délek do 150cm, max. délka zbraně 100 cm.

**Úhyb (1/1):** Během boje smíš ignorovat jeden/dva zásahy do končetiny. Zásahu do trupu uhnout nelze. Úhyb nefunguje proti ranám ohněm, mrazem a jedem. Úhyb se nehlásí. Buď fér a počítej si to sám.

**Šermíř (1/1/1/1):** Víš, kde se nacházejí slabá místa ve zbrojích či v kožichu a díky těmto znalostem jsi schopen zasáhnout i dobře obrněného protivníka. Při každém boji můžeš využít jednu/dvě/tři... rány „Trefa!“, která snižuje ochranu zbroje o jeden stupeň (z těžké se stává střední a pod). Pouze na boj zblízka.

**Ostrostřelec (1/1/1...):** Stejně jako šermíř, ale pro střelce. Hlásí se "Trefa!"

**Válečný luk (4):** Silný luk s náležitým výcvikem dokáže prostřelit i střední zbroj a zasaženým síla zásahu podlomí kolena, při zásahu se řve "Padni!" (při dobrém zásahu pošle nepřítele o několik kroků zpět nebo ho posadí).

**Těžká kuše (4):** Prostřelí i těžkou zbroj. Síla zásahu pošle nepřítele k zemi. Při zásahu zakřič „Padni!“ (při dobrém zásahu pošle nepřítele o několik kroků zpět nebo ho posadí).

## Rekapitulace

- Zásah jakoukoli zbraní mimo zbroj působí vážné (těžké) zranění a člověk nemůže dělat nic jiného, než se starat, aby neumřel. Plazí se pryč z boje, horko těžko se brání dalším útokům. Dostane-li další lehké nebo těžké zranění, upadá do agonie.

- Zásah přes zbroj způsobuje maximálně lehké zranění, ať už protivník použil jakoukoli dovednost. Ty ustojíte minimálně 3 (možná i více), poté vám bolest a ztráta krve nedovolí aktivně bojovat, jste těžce ranění.

- Dovednosti slouží ke zvyšování kvality zbraní a výdrže zasažených.

- Pokud vám někdo hlásí „**Padni!**“, padnete a nebo zavravoráte několik kroků dozadu. Během vrávorání si můžete uvědomit, čím a kam vás trefil a podle toho si určit zranění.

- Když jdete do boje a oblékáte zbroj, je dobré si uvědomit, co taková zbroj asi tak vydrží, jaké zbraně budete ignorovat a že od všech ostatních dostáváte jen lehká zranění.

- Pokud mě někdo vezme zezadu a nevím, co to bylo za zbraň, počítám s tím, že měl dost času vybrat si dobré místo, kde mě zraní. Pokud to bylo do zbroje, je to lehké zranění. Pokud to bylo mimo zbroj, je to těžké zranění.

Zbroj/Zbraň	Krátká	Lehká	Střední	Těžká
Žádná	Těžké zranění	Těžké zranění	Těžké zranění	Těžké zranění
Lehká	Ignoruje	Lehké zranění	Lehké zranění	Lehké zranění
Střední	Ignoruje	Ignoruje	Lehké zranění	Lehké zranění
Těžká	Ignoruje	Ignoruje	Ignoruje	Lehké zranění