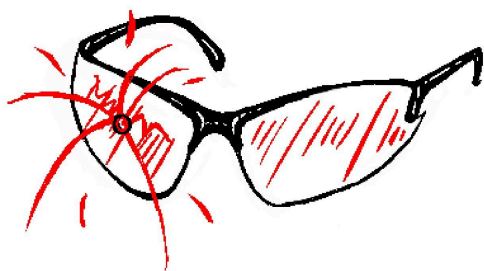




PRAVIDLA



Ochranné pomůcky

V průběhu celé hry musí všichni účastníci stále nosit ochranné brýle. Velmi doporučujeme také ochranu trupu a hlavy a špunty do uší.



Palné zbraně a střelivo

Kromě předem daných výjimek (odstřelovací pušky a kulometry) je dovoleno na hře používat pouze manuální airsoftové zbraně s maximální ústovou rychlostí 120 m/s (měřeno s 0,25g střelivem). U běžných zbraní bude skvělé, když se vyvarujete pokročilejší optiky a necháte jí odstřelovačům.

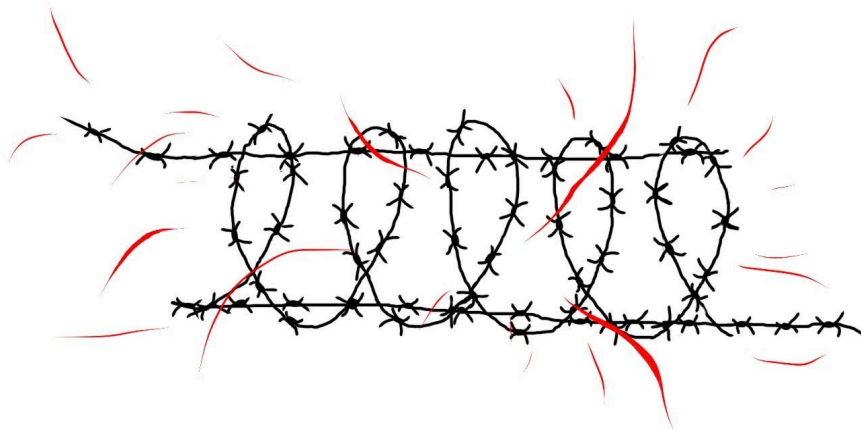
Střelivo používáte pouze nachystané v rámci úkolu. V některých střetech dostanete cíleně střeliva hodně, v některých výrazně méně. Distribuce střeliva a dalšího materiálu bude probíhat skrze herní muniční bedny, které budou dostávat vaši zásobovači.



Granáty a výbušniny

Pokud budou vhodné podnební a další technické podmínky, chceme na hře hodně granátů a máme je připravené. Pokud vás zasáhne hrách z granátu, je to zásah jako každý jiný, stejně tak jste zasaženi, pokud jste nekrytí blízko výbuchu „(+3m)“. Při

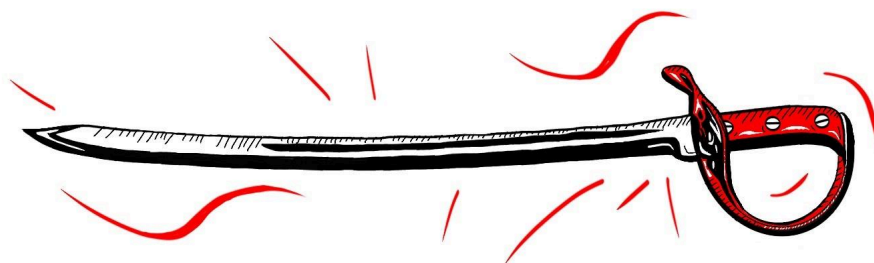
manipulaci s granáty buďte obezřetní, například je vždy lepší utíkat, než se je snažit zvedat a házet zpátky.



Ostnatý drát a míny

Na hře mohou ženisté pracovat s různými zátarasy či speciálním vybavením pro mise. K dispozici také ale dostanou míny a “ostnatý drát”. Ostnatý drát je jednoduchý motouz, který způsobuje zranění pokud se s ním dostanete do kontaktu a manipulovat s ním může jen pomocí kleští jiný ženista.

Minové pole je vždy kolem míny, vyznačené tyčemi s varováním. Vstup do minového pole znamená smrt pro kohokoliv jiného než pro ženistu, který jde odstranit minu. Míny vyřadí i vozidlo. Postup odstraňování a budování minových polí i práci s drátem si ukážeme na společné přípravě před hrou.



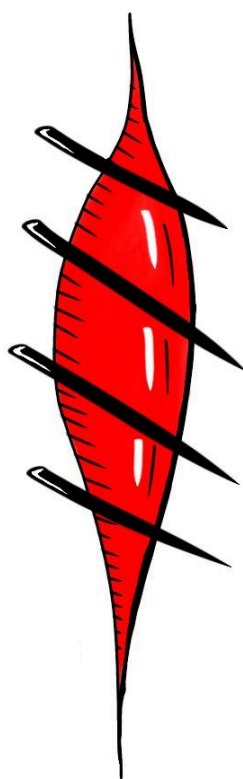
Chladné zbraně

Chladné zbraně jsou plnohodnotný nástroj válčení a každý bojovník nějakou nosí.

Pouze speciální role “šampion” a “silák” mohou používat štíty. Pouze hledači grálu, umrlci a kopiníci (Táborité, speciální role v družstvu) mohou používat zbraně nad 120 cm. Tyčové sečné zbraně jsou zakázány všem. Jinak v rámci těchto limitů může používat každý co chce a unese.

Chladnými zbraněmi je možné umírajícího protivníka dorazit. Stačí lehký a pochopitelný zásah zbraní, nesnažte se nepříteli řezat hlavy a podobně.

Chladnými zbraněmi se nesmí útočit na hlavu. Pokud se už ale zásah stane, normálně platí a boj pokračuje.



Zranění a agónie

Zásah zbraní (ať už palnou skrze kuličku nebo chladnou) do trupu či hlavy zasaženého okamžitě uvede do naprosté agónie, ve které může jen sténat.

Zásah zbraní do končetiny vás vyřadí z boje, ale můžete se odbelhat, pokřikovat nebo manipulovat s předměty. NESMÍTE ale pokračovat v boji - pokud vás tedy nepřítel zasáhne např. do nohy, věnujete se zranění, nestřelíte ze země.

První ránu do pevné zbroje (typicky kyrys, helma, těžká neprůstřelná vesta) zbroj zachytí, druhá ve stejném střetu už normálně platí. Zbroj musí být skutečně výrazná a omezující: je to moderní fantasy, využijte toho.

V agónii ležíte buď dokud vás nevyléčí medik nebo dokud nezemřete (přibližně po pěti minutách) či vás nedorazí nepřítel. Po tom se stahujete dle instrukcí velitele, pokud vám žádné zvláštní nedal, tak na základnu. Ve většině scénářů se budete stahovat k vlajkám a do boje vracet podle různých pravidel scénáře.

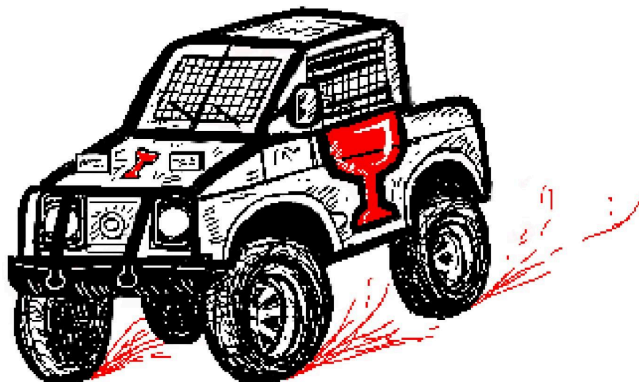
S mrtvými nepřáteli nijak neinteragujete, ve hře není čas na loupení a obírání osobní munice a probírání kapes. Naopak pokud nepřátelé například nesli úkolovou bednu, tak je víc než na místě jí po jejich porážení vzít. Všechny úkolové předměty budou větší a jasně rozlišené, nikdy se nemusíte nikomu ukrádat do kapes.



Léčení

Pokud jste dostali jen lehké zranění (tzn. do končetiny), může vám libovolný medik (zvláštní role v družstvu, má brašnu s obvazy) zraněnou končetinu obvázat a tím vás uschopnit k dalšímu boji. Druhá rána do už obvázané končetiny vás pošle do agónie. Pokud jste dostali těžké zranění (trup, hlava) a jste v agónii, může vás zachránit jen Barboritkou/ Agitátorem podaná Míza jezera. Ta se podává vždy jednotlivě a s modlitbou/ motivačním proslovem.

POZOR! Hledači grálu a Umrlici se po smrti zvedají, pokud nejsou doraženi chladnou zbraní. Hledač se zvedá sám modlitbou. Umrlice musí zvedat spolubojovníci veršem (zase jich může být vícero).



Vozidla

Na hře se budou přímo v boji vyskytovat vozidla. Ty mají kromě zvláštních bezpečnostních pravidel pro řidiče vždy předem dané způsoby jak je ničit - buď speciálními zbraněmi v případě obrněných vozidel nebo jednoduše postřelením osádky. Vozidla budou bojovat hlavně v přehledném terénu a neměla by vás překvapit vyskočením ze zatáčky, plus budeme na hře limitovat maximální možnou rychlost, ale dbejte kolem vozidel zvýšené opatrnosti.

Vozidla je nutná před hrou zvláště registrovat a ke každému přistupujeme zvlášť. Máme také zájem o vozidla nějak přizpůsobená stylizaci hry - obrněná auta, tanky, pick up s nasprejovaným křížem pro rychlé přesuny skupin a podobně. Pokud máte nápad, ozvěte se nám, zkusíme vám maximálně vyjít vstříc a vozidlo do hry smysluplně zapojit. Protože věříme, že vozidla zlepšují hru, pokusíme se vám přispět v rámci rozpočtu i na dopravu.



Alkohol a omamné látky

V průběhu hry platí přísný zákaz konzumace alkoholu a dalších omamných látek.
Párty bude společná po hře.



Rudá stop

Pokud se kdokoliv ve hře dostane do nebezpečné situace nebo je z jiného důvodu naprosto nutné přerušit hru, zakřičte “rudá stop” a situaci co nejrychleji vyřešte. Pokud to bude třeba, pomocí vysílačky pak požádejte o pomoc dle potřeby. Pro reálně zraněného sháníte zdravotníky, “medik” je herní role.