

# WARHAMMER NENÁVIST PRAVIDLA 0.5.

Warhammer je registrovanou, ochrannou značkou společnosti Games Workshop Limited. ©  
Všechny původní postavy a názvy jsou právním i duševním majetkem společnosti Games Workshop.

## Úvod - Příběh

*"Nebesa se mění stejně rychle jako samotná země. Země lidí, mocná říše, stojí jako v minulosti, na pokraji katastrofy. Strašlivé předpovědi, které donutily mnoho nejbystřejších kouzelníků akademie v Altdorfu k šílenství, přinášejí slova zkázy a smrti. Věštby mluvili o opětovném vpádu sil chaosu, o poslední válce, která nastane a utopí celý svět v krvi a ohni. O dávných legendách a nestvůrách, které opět vyjdou na světlo"*

*"Ovšem největší z věštek přinášela slova z nebes. Úlomky mocného tělesa, které rozevře samotné mraky a zjizví zemi k nepoznání. Doprovázeno ohněm ze smaragdu, trhající svou podstatu v oblacích. Jediný obraz, který se věšem věštcům zjevoval znovu a znovu, byl potrhaný prapor, který se utápěl v zeleném ohni. Kostlivec svírající ve své kostnaté ruce roh na černém pozadí."*

*"Sotva několik dní poté, co tato nedávná novina otřásla nejvyššími okruhy říšské šlechty, přišli první zprávy...Stirland je utápen v plamenech ! Přes skaliska a odporne bažiny se pokoušeli utečenci nacházet spásu v Averlandu...ale jejich vyčerpané davy nikdy nedorazily. A byli to právě čarodějové, kteří přinesli Císaři, Karlu Franzi odpověď. Z nebes spadl mocný kámen, meteorit, který byl stvořen z čistého chaotitu. V tuto chvíli byl Stirland šířen nejen jeho strašlivou mocí...nejen jeho neukojitelnou přítomností...ale především těmi, kteří se rozhodli získat padlý chaotit pro sebe. Nebo jej nadobro zničit."*

*"A zdá se, že všichni touží potom, dostat se k úlomkům chaotitu jako první. Z nejhlubších nor zemí a tunelů, které již dávno neznají jiného pána, vyráží nekonečné davy skavenů, hladovějící po tučné odměně, kterou chaotit představuje. Stejně tak, se mimo dopad mocného meteoritu, ze samotné země, v místech kde nevládne nic než smrt, opět navracejí nemrtví pánové, nositelé jména Von Carstein. K hrůze Císaře Karla Franze, se i trpaslíci z Karak Kadrinu vyrazily na pochod. Ovšem zamklí a nevráží trpaslíci z pevnosti trolobijců nepodali ke své přítomnosti na území Říše žádné vysvětlení. Vůbec nejhorší jsou zprávy o roztroušených bandách vyvrhelů, mutantů a uctívačů chaosu, kteří pustoší kraj na jihu, zatímco na severu, je Říše společně s válečníky z Kislevu nucena vzdorovat nekonečným legiím severanů."*

*"Karl Franz pochopil, že tohle není jen děsivá shoda okolností. Do pohybu byli uvedeny mnohem mocnější události, než si on sám dokázal kdy představit. A proto, nezbylo nic jiného než jednat. Vysílající posly a potřebné rozkazy, vyslal Karl Franz na sever většinu svých vojsk, zatímco na posílení východní fronty Averlandu, poslal jak rozkaz, tak i malé vojsko, které mělo zajistit, aby žádná moc, nezpustošila jeho zem."*

Tento dokument obsahuje veškerá pravidla Larpu "Warhammer : Nenávist". Jako hráči budete vyžadováni abyste pravidla přečetli a znali je, tak aby se při hře samotné zabránilo jakémukoliv nedorozumění. Pozor, neznalost pravidel ,či nedbalost při čtení pravidel neomlouvá. Za hrubé porušení pravidel, hrozí možnost vyloučení z akce.

## Popis akce

**Warhammer: Nenávist** je experimentální, larpová bitva, která se od většiny bitev dělí především rozdílným počtem jednotek, unikátním druhem, kombinací zbraní a kombinací roleplaye s bitvou. Jedná se o bitvu, jenž využívá jak systém šatruhu, tak i životový systém, který znáte z jiných bitev. Akce má ve Vás vzbudit pocit beznaděje a kruté reality války ve světě Warhammeru. Laťka obtížnosti je vsutku vysoko.

Tato bitva je silně inspirovaná svou deskovou předlohou hry Warhammer Fantasy a nese v sobě mnoho zdrojů, které se v tomto světě vyskytují. **Pozor, toto není kekelová bitva.** Platí zde klasická zásahová pravidla, na které jsme všichni zvyklí. Mějte rovněž na mysli, že toto není prostá "bitva", ve které si budete moci dovolit být neefektivní. Váš velitel i vaši spolubojovníci, budou vystaveni neobyčejnému tlaku a nutnosti ke spolupráci.

## Harmonogram akce

### Pátek - 19.4.2019

16:00-18:00 Příjezd (pozdější příjezd není problémem, registrace bude do 20:00, pro opozdilce bude možnost vyřídit registraci ráno před bitvou)

18:00-20:00 - Kontrola zbraní a kostýmů (to samé co pro registraci)  
– Porada CP (18:00-19:00 Hrdinové, 19:00-20:00 Kouzelníci)

20:00-22:00 Armádní rituály, strategizování, volná zábava

22:00 Začátek nočního klidu (z důvodu místa akce, prosím dodržujte)

### Sobota - 20.4.2019

7:30 Budíček, oblékání do kostýmů, registrace a kontrola kostýmů a zbraní pro opozdilce

8:30-9:00 Seskupení armád, vysvětlení pravidel

9:30 Počátek akce (boj pokračuje mimo vystavený čas tématických bitev, tématických bitev se musí zúčastnit všichni členi armád, hrdinové, kouzelníci i bestie)

11:00-12:00 První tématická bitva

14:00-15:00 Druhá tématická bitva

17:00-18:00 Třetí tématická bitva, konec hry v Sobotu

18:00-18:30 Návrat z bojiště

18:30 - 22:00 Volná zábava, bardské klání, arénky, soutěže a zápasy

### Neděle - 21.4.2019

7:30 Budíček, oblékání do kostýmů, ranní kávačka

9:00-11:00 volná bitva (v zájmu brzkého odjezdu bude pozměněno či vyřazeno)

11:00-12:00 Finální, tématická bitva, konec akce, vyhlášení vítězů

Od dvanácti hodin bude akce oficiálně ukončená a jediné co bude třeba je uklidit si svůj odpad a odjezd domů.

## **System - Boj a životy**

Životový systém této akce je velice prostý. Každý voják, ať už patřící k jednotkám standartním, speciálním či elitním, má pouze jeden život. Toto železné pravidlo platí pro všechny bojovníky, krom několika níže zmíněných vyjímek. Jednou z těchto vyjímek je možný, získatelný bonus při hodu "kostky osudu".

- Všichni trpasličí vojáci (vyjímkou je šampión a kouzelník, kteří se drží počty svého postu) mají tři životy. Ani víc, ani méně. A všichni zraňují **STEJNĚ JAKO VŠICHNI OSTATNÍ.** (JEDINÁ VYJÍMKA JE EFEKT KOSTKY OSUDU)
- Další vyjímkou jsou šampióni armád (plot armor), ze kterých má každý čtyři životy.
- Vyjímkou představují i bojovní velitelé, kteří mají stejně jako kouzelníci dva životy (ano toto platí i pro trpasličího kouzelníka) !!
- Poslední znatelnou vyjímkou jsou zombii armády nemrtvých, kteří se po 30 sekundách po zásahu "jednou" opět postaví na nohy a bojují dál, jakmile jsou srazeni podruhé umírají a musí se respawnout.

Zásahové plochy na této akci se řídí, dle těchto pravidel.

- hlava, krk a rozkrok jsou zakázané zásahové plochy (zakázané i jste-li vzteklí)
- platné zásahové plochy jsou od předloktí nahoru, od holení nahoru, záda i hrud'

Přestože vím, že mnozí z Vás mají již zkušenosti z nejrůznějších akcí s nejrůznějšími typy hloupostí, pokusím se co nejlépe vysvětlit a popsat pravidla boje na této akci.

- **na prvním místě je bezpečnost, dávejte pozor na prostor okolo Vašeho soupeře**
- je zakázáno bít nepřítele štítem, toporem zbraně, hruškou či jakkoliv nepřítele chytat za kostým, obličej, ruce či jiné části těla
- **PUŠKY A PISTOLE (LOKTAROVKY) PROCHÁZÍ ŠTÍTY !**
- je povoleno chytit rukou toporo zbraně (kopí, sekera, řemdih, neplatí pro meče)
- je zakázáno nabíhat do štítů celou vahou svého těla (důvod je osobní bezpečnost)
- je zakázáno jakkoliv protivníka kopat, kousat, vypíchnout oči či napadnout za pomocí pěstí
- je zakázáno cíleně a úmyslně ničit výstroj protivníka
- hráč musí provést řádný rozmach zbraní, aby způsobil protivníkovi zranění, podobné hlouposti jako "kidlení" či rychlé, nesmyslné oťukávání zad, či nohou je bráno jako neplatný zásah (ovšem ukáže-li se protivník jako rychlejší a jeho údery budou vedeny s dostatečným rozmachem, uznejte jeho zásah)

**Jedno z nejdůležitějších pravidel boje je způsob zranění. S vyjímkou kouzelníků a šampiónů neexistuje, aby kdokoliv, jakkoliv způsobil větší zranění ve hře než za jeden život. Přestože nejsou žádná posilovací kouzla, žádné vylepšující artefakty, pokřiky či cokoli jiného, je možné jak získat malý, citelný bonus v boji a tím je hodit "kostkou osudu" (viz níže). Jediné co máte jsou Vaše schopnosti se zbraní, Vaši spolubojovníci a Vaše vlastní odvaha.**

- Vyjímkou u Šampiónu je ta, že jakožto hrdinové své armády a nejzkušenější válečníci (plot armor) ubírají za **DVA životy**

- Vyjimka u kouzelníků je jedno z dvou útočných kouzel zaměřené na hrdiny,
- kterém ubírají **DVA** životy

## Smrt

Poté co budete zasaženi, je třeba (**pokud to počasí a prostředí dovolí**) zahrát Vaše zranění a padnout k zemi, kde zůstanete ležet (**sedět, pokud je prostředí nepříjemné, stát mimo boj pokud bude pršet**) než boj skončí.

Jakmile zemřete, navrátíte se zpět do Vašeho tábořiště, kde svému správci nahlásíte svou smrt. Po pěti minutách, během kterých se můžete osvěžit, popadnout dech, převléci se nebo si prostě odpočinout, jste opět oživení a schopni boje.

Šampióni se oživují stejným způsobem jako vojáci. Jediné vyjimky u tohoto systému mohou nastat během tématických bitev, kdy se budete oživovat na specifickém místě a dle specifického systému (časově omezené posily, počet posil, vlny atd.)

## Nebojové role

Toto jsou především doprovodné, atmosférické role, které si může armáda obstarat ještě před akcí, jako jednotky, které nemají dopad na samotný boj, ovšem na zpříjemnění samotné akce.

Proto si každá armáda může (bude proto formulář v registraci) na akci dovézt **dva hudebníky**, kteří budou hrát na specificky vypsané instrumenty a **jednoho vlajkonoše**.

- Říše - flétna, housle, bubny, kytara, trumpeta
- Trpaslíci - skotské dudy, bubny, flétna
- Skaveni - zvonečky, zvony, bubny, píšťaly, rolničky, hrnce, pánve
- Upíří hrabata - flétna, bubny, zvon, housle, roh

Vlajkonoši, budou-li chtít a vytvořit vlastní vlajku, musí nejdříve zkontaktovat organizátora akce (deusn) a požádat jej o svolení a poradit se s ním o vzhledu a stavu vlajky. Pokud budete mít dobrý námět, směle do toho. Pokusím se udělat vlastní vlajky.

**S VYJÍMKOU VLAJKONOŠE, KTERÝ "MŮŽE" DOPROVÁZET ARMÁDU V BOJI (HUDEBNÍCI "MUSÍ" STÁT STRANOU MIMO BOJ) JE PŘÍSNĚ ZAKÁZÁNO ÚTOČIT NA NEBOJOVÉ ROLE. HUDEBNÍCI UMÍRAJÍ JAKMILE ZEMŘE ARMÁDA, STEJNĚ TAK UMÍRÁ I PO PRVNÍM PLATNÉM ZÁSAHU VLAJKONOŠ, KTERÝ MŮŽE TÁHNOUT PŘÍMO S ARMÁDOU I V BOJI (JE NEOZBROJENÝ, PROSÍM BRZDĚTE RÁNY).**

## Kostka Osudu

Asi jedna z vůbec největších taškařic tohoto Larpu. Kostka osudu je unikátní způsob jak rozhodnout zda jsou Vám bohové nakloněni či nikoliv. **Během každé tématické bitvy dostanou šampióni velkou kostku, kterou si hodí a rozhodnou tak, zda jejich armáda dostala požehnání, či nikoliv.** Každá armáda má svá pro a proti. Všeobecně platí tyto počty.

- 1,2,3 - Prokletí bohů (chybějící munice, méně štítů, pozdější start, méně posil apod.)
- 4,5,6 - Požehnání bohů (jeden život na první střet navíc, více munice, více posil apod.)

## ŘÍŠE

- 1 - Taalovy slzy - Střelný prach Vašich zbraní i tětivy Vašich luků a kuší navlhnutí, polovina střelců armády musí bojovat bez své střelecké zbraně.
- 2 - Chamtivá zrada - Nepřítel dokázal uplatit naše zásobovače střeliva ! Po trvání této tématické bitvy musí Říšská armáda používat jen polovinu své munice ! (7 střel)
- 3 - Bahno - Namáhavý terén nás zbrzdil v postupu proti nepříteli ! Říšská armáda vstupuje do boje o třicet vteřin později.
- 4 - **Nestalo se nic**
- 5 - Hrdost Nulnu - Pokud se v bitvě nachází zeď, brána či opevnění, může Maršál armády určit jednu část opevnění, která byla odpálena za pomoci střelného prachu z Nulnu.
- 6 - Pravda Sigmarova - Víra v Císaře a vůle armády Říše je nezlomná. A Sigmar vyslyšel Vaše modlitby ! Všichni válečníci Říše mají obranu před jedním negativním kouzlem. (po použití kouzla na vás ochrana odpadá a při Vaší smrti a oživení se obnoví)

## TRPASLÍCI

- 1 - Zbabělé přepadení - Kvůli podlému útoku na naše zásobovací linie, jsme přišli o velkou část našeho vybavení ! Trpaslíci musí odevzdat ze své výstroje **dvě pavézy a tři štíty (štítáři mohou použít jen svou jednoruční zbraň) do konce bitvy.**
- 2 - Suchý sud - Kvůli nedostatku kvalitního piva, které by naše válečníky vedlo, zasáhla armádu těžká deprese. Z tohoto důvodu vstupuje trpasličí armáda na bojiště o třicet vteřin později.
- 3 - Krum' gadom - Soutěžící klany Karak Kadrinu zapříčinily zpoždění se zásobami a ponechali nás bez střeliva ! Všichni střelci trpaslíku nemohou během bitvy použít své střelné zbraně a musí bojovat se svými záložními.
- 4 - **Nestalo se nic**
- 5 - Grimnirova přísaha - Hněv a touha naplnit zášť ovládá všechny trpaslíky. Z toho důvodu mají všichni trpaslíci **do své první smrti +1 ke svému útoku** (ubírají za dvě zranění) ovšem **trolobijci musí bez okolků a sebezáchovy napadnout nejbližšího nepřítele** (do konce boje).
- 6 - Zármutek - Každý mrtvý trpaslík naplňuje naše srdce žalem. Každý bratr a sestra bude pomstěna. A předkové jsou při nás. Do konce bitvy, získávají trpaslíci **za každé tři mrtvé trpaslíky +1 posilu.**

## SKAVENI

- 1 - Pižmo strachu - Zbabělost a neschopnost poddaných nezná mezí ! Nezná ! Kvůli jejich neschopnosti jsme se na bojiště dostali příliš pozdě ! Polovina skavení armády vedena maršálem může vyrazit do boje, ovšem polovina armády vedena pod šedým věštcem může vyrazit až za 30 vteřin.
- 2 - Zbabělost - Nepřítel je silný ! Ano-ano ! Velký ! Naši válečníci prchají ! Až do konce bitvy, nemůže skaven bojovat jeden na jednoho proti svým nepřítelům. Skaveni musí svého protivníka převyšovat minimálně o dva jedince. Pokud taková situace nastane musí skaven uprchnout. Poslední přeživší skaven utekl z bojiště.
- 3 - Bratrovražda - Touha po bohatství je velkolepá, stejně jako chtivost našich bojovníků ! A naši válečníci neberou ohled na naše otroky ! V této bitvě mohou skaveni svévolně vraždit své spolubojovníky (v zájmu roleplaye), pokud jim překáží v cestě, v úniku či v útoku.
- 4 - **Nestalo se nic**

- 5 - Boční nora - Díky přesvědčivým metodám našich velitelů, jsme v srdcích země odhalily další nory plné skavenů ! Do konce bitvy se **válečníci/morovní kněží** berou jako polovina posil (jinými slovy dva skavení otroci = 1 posila).

- 6 - Chaotické opojení - Vaše štědrost je nekonečná můj pane ! Díky Vašemu chaotitu o který jste se štědře podělil se svými nejmocnějšími bojovníky, bude vítězství naše ! Do konce této bitvy ubírají jednotky **"Válečná havěť" +1 zranění (dohromady tedy dvě zranění)** a Jezzailové týmy jsou **schopny střílet bez podpory štítařů**. Všechny tyto jednotky jsou ovšem **ovládány nesvazatelnou agresí a proto útočí na nepřitele bezhlavě**. (Platí pro Jezzailové střelce, Jezzailové štítaře, Válečnou havěť)

## NEMRTVÍ

- 1 - Sourozenecká nevraživost - Kvůli ohnivé hádce mezi Johannem a Verennou, se armáda rozdělila a **Johann společně s Hrobovou stráží a wighty dorazil na bojiště příliš brzy**. Verenna a zbytek armády (**kostlivčí střelci, zombie, černí rytíři z Moussilonu**) dorazí na bojiště o třicet vteřin později.

- 2 - Shnilé maso - Magie nekromancie může být všemocná, ovšem těla našich služebníků nejsou. Cestou na bojiště se naše zombie rozpadli a my nebyly schopni doplnit jejich řady. Jednotka **"Zombie" není schopna vstoupit do boje po dvě minuty (120 sekund)**.

- 3 - Ubohé vybavení - Střelecká výstroj našich lučištníků nepřežila cestu na bojiště a jsme proto nuceni bojovat bez jejich podpory. **Kostlivčí lučištníci nemohou v boji používat své střelecké zbraně** a jsou nuceni bojovat svou záložní zbraní nablízko.

- 4 - **Nestalo se nic**

- 5 - Armáda temnot - S každým mrtvým nepřítelem roste naše armáda. S každým našim padlým válečníkem se jen blížíme k našemu vítězství ! Jednotky zombie a kostlivčí střelci se počítají jako poloviční posily (2 zombie = 1 posila, 2 kostlivčí stř. = 1 posila)

- 6 - Krvavá zbroj - Verrenina magie nezná sobě rovného a její moc je toho jasným důkazem. Zaplacením krvavé daně a povoláním větrů magie dokázala Verrena ochránit naše bojovníky před zbabělými taktikami nepřitele. **Do konce boje jsou kostlivčí střelci a hrobová stráž imunní proti střeleckým zbraním nepřitele (NEPLATÍ PRO PUŠKY)**.

## Magie

Kouzelníci jsou prvními, kteří řeší potíže, které může pro armádu představovat magie. A nejen to, jakožto znalci dávného vědění a umění magie, jsou kouzelníci nedocenitelní jako rádci stejně jako bojovníci. Jejich magií opředené zbraně a brnění z nich dělá nezastavitelné stroje na zabíjení, ovšem jen hlupák by pohlédl na magické umění jako na lehce ovladatelnou formu moci.

Hráč, jenž chce zosobnit v armádě kouzelníka, musí vědět že jeho role je zosobněním něčeho většího než jen bojového, kráčejičího kanónu. Ať už je to rituál, odemčení magických dveří, rozlomení hádanky, povolání nestvůr chaosu či jejich zahrnutí, je kouzelník expert svého oboru, ovšem s tímto přicházejí i povinnosti. Ať už je to šedý věštec rady třinácti, runový kněz z řad trpaslíků či kouzelník říše z jednoho z mnoha řádů magické akademie, je čaroděj svázán svou přísahou či strachem vůči svému poslání.

Sám o sobě je kouzelník schopen zvrátit průběh bitvy a jako takový, bude častokrát cílem všech ostrostřelců či elitních válečníků, kteří budou schopni na něj dosáhnout.

## **KOUZELNÍCI JSOU SE ŠAMPIÓNY A TRPASLÍKY JEDINOU VYJÍMKOU V ŽIVOTOVÉM SYSTÉMU, KAŽDÝ KOUZELNÍK MÁ DVA ŽIVOTY.**

Kouzelníci jsou na této akci **omezení množstvím kouzel**, která mohou používat a hlavně kolik jich mohou použít. Pokud očekáváte mágy, kteří budou moci jen dvakrát tleskat a prskat kouzlo za kouzlem budete na omylu. Pravidla a omezení jsou následující.

- Kouzelník může mít ve svém zásobníku magie maximálně šest kouzel.
- Kouzelník může mít maximálně dvě kouzla stejného druhu ve svém zásobníku
- Kouzelník musí po vyčarování jednoho kola čekat 30 vteřin, než může opět kouzlit, v této době by měl hrát vyčerpání a únavu
- Kouzelník "musí" při kouzlení gestikulovat a následovat "recept" kouzla dle předepsaných způsobů, které budou dodány všem kouzelníkům, kteří projdou konkurzem.
- Kouzelník může (přestože to moc nedoporučuji) kouzlit se zbraní v ruce, ovšem at' už se zbraní nebo ne, "musí" během kouzlení v ruce držet hůl nebo svůj magický předmět.
- Pokud je kouzelník "během" čarování zasažen je jeho čarování přerušeno a kouzlo z jeho zásobníku je ztraceno, neexistuje možnost kouzlo udržet či uschovat
- Po vykouzlení musí kouzelník kouzlo okamžitě použít, neexistuje možnost kouzlo držet a čekat s jeho použitím
- Kouzelník nemůže použít léčivá kouzla na sebe, pokud to není napsáno v kouzle
- Vrháčka (míček) a rýže, která prezentuje agresivní kouzlo prochází štíty, pokud toto kouzlo bude sraženo zbraní, přeneslo se na útočníka a zasahuje i jeho

### Kouzla

- Útočné kouzlo na jeden cíl za 2 DMG
- Útočné kouzlo na více cílů za 1 DMG (vrhání rýže)
- Léčivé kouzlo na jeden cíl za 2 životy
- Léčivé kouzlo na více cílů za 1 život (Trpaslíci 5 cílů, Říše 7 cílů, Nemrtví 7 cílů, Skaveni 10 cílů)
- Léčivé kouzlo za jeden život na kouzelníka
- Útočné prokletí na více cílů s efektem "Zpomalení" (vrhání rýže) - Zasažení nemohou na jednu minutu utíkat a jsou nuceni pohybovat se maximální rychlostí chůze

### **Místa Moci**

Místa moci jsou ve světě Warhammeru místa, která přitahují vichry magie k sobě s neobvyklou silou a razancí, která může neschopného, či nezkušeného kouzelníka hladce připravit o rozum i jeho fyzickou podobu. Proto je třeba zkoumat tato místa opatrně. Potíž spočívá v nevyzpytatelnosti takovýchto zdrojů magie, neboť prosté oko smrtelníka či vojáka jeho nástrahy neodhalí. Pouze zrak kouzelníka si dokáže s hádankami ve tmě poradit.

- Jedině mágové vidí skryté pasti a nástrahy, které jsou na papíře na místech moci
- Jedině mágové mohou na místě moci čerpat magii
- Místa moci mohou být "očistěna" nebo "zkorumpována" a dle toho budou různě reagovat na kouzelníky frakcí
- Krom různých efektů, která místa moci způsobují, platí několik nezlomných pravidel
- **POZOR KOUZELNÍK MŮŽE ZMĚNIT STAV MÍSTA MOCI Z JEDNOHO STAVU NA DRUHÝ ZA POMOCÍ RITUÁLU, RITUÁLY VÁM BUDOU ZASLÁNY ORGANIZÁTOREM**

- 1. Trpasličí kouzelník nemůže čerpat či doplňovat magii na místech, která jsou zkorumpována
- 2. Skavení kouzelník nemůže čerpat či doplňovat magii na místech, která jsou očistěna
- 3. Říšský a Upíří kouzelníci mohou čerpat z obou míst, ovšem pokud upír použije očistěné

zřídlo, nebo pokud říšský kouzelník použije zkorumpované místo moci, musí si to zapsat čárkou (je to v zásadě pro příběh a vývoj postavy, jak moc Vám moc vadí, nevadí apod.)

## Zbraně

### Obecná pravidla - kontaktní boj

Jelikož je Warhammer: Nenávist, projektem, který si zakládá na různorodé druhy zbraní a jejich kombinací, je třeba si ještě před samotnými povolenými nástroji smrti představit několik základních pravidel, rozměrů a požadavků.

1. Hráč nemůže tvořit jakoukoliv kombinaci, která není napsána v pravidlech
2. Jednoruční zbraň, dokud není napsáno jinak, může dosahovat max. 90cm
3. Každý hráč si může zvolit maximálně jednu volbu zbraně či kombinace
4. S výjimkou pavězy, mohou štíty rytířské, erbovní, kulaté, či jinak tvarované dosahovat maximální délky 80-90cm x 80cm, puklíře 25-35cm x 25-35cm
5. Magické předměty u kouzelníků nejsou zbraní, jsou reprezentovány magickými předměty, které kouzelník za cenu snazšího zařikávání vymění za hůl (mohou mít podobu knihy, lebky, kadidla, lucerny apod. Ovšem tento předmět se NESMÍ POUŽÍVAT JAKO ZBRANĚ)

### Obecná pravidla - střelecký boj

1. Moje vlastní žádost na střelce, dodržujte prosím maximální nátaž luku i kuše 15kg
2. Střelci budou mít v kombinacích (např. Kombinace luku + jednoruční zbraň u Averlandské 5.pěší) přiřazenou záložní zbraň, pokud záložní zbraň nebude přiřazená prosím neberte si ji (např. Puškař u skavenního střeleckého týmu)
3. Všichni střelci si mohou sebou vzít maximální počet **15 střel** (šíp, šipka, kulka)
4. Střelcem se hráč stává automaticky po výběru střelecké zbraně
5. PUSKY A PISTOLE PROCHÁZEJÍ SKRZE ŠTÍTY !!!

## Munice

- Všichni střelci mají omezený počet munice (15 střel fyzicky u sebe) a je potřeba, aby si svou municí **pozorně hlídali**. (Vím že ve své podstatě to je prakticky nemožné, ale pokuste se aspoň férově počítat kolik střel jste použily během boje) Vystřelená munice se stává **nepoužitelnou** (poznamenejte si v hlavě, že kolik jste jich vystřelily) a musí být **nahlášena** správci. Správce drží dohled nad inventářem pevnosti, ve kterém je munice.

- Munice se **dokupuje u překupníka**

- **Bez munice, je střelec nucen použít svou záložní zbraň**, do doby než budou muniční sklady doplněny

- **Žádost na všechny střelce - Zkuste si své šípy označit + vemte si sebou nějaký toulec**, ve kterém můžete svou municí bezpečně uskladnit, klidně k tomu přidejte i jeden odpadkový pytel, ve kterém si budete většinu střel uchovávat v pevnosti

## Říše

### Šampión

obouruční meč (150cm)

meč, šavle, rapír, řemdih + štít

### Kouzelník

meč, šavle, řemdih, palcát + hůl (200cm)

meč, šavle, řemdih, palcát + magický předmět (NENÍ ZBRANĚ !)

### Bojový velitel (Sigmarův kněz)

Kombinace 2x90cm (Kladivo, palcát)

Kladivo, Palcát (150cm)

#### Averlandský 5. pěší prapor

kopí (150cm) + štít  
meč, šavle, sekera, rapír, řemdih + štít  
meč, šavle, sekera, rapír, řemdih + puklír  
kopí (200cm)  
luk + záložní, jednoruční zbraň (60cm)  
kuše + záložní, jednoruční zbraň (60cm)

#### Nulnský 41. pěší prapor

meč, sekera, rapír, řemdih + pistole (loktarová)  
puška (loktarová) + záložní, jednoruční zbraň (60cm)  
kuše + záložní, jednoruční zbraň

#### Altdorfský 7. pěší prapor

meč, sekera, palcát, řemdih, rapír, šavle (90cm) + štít  
obouruční meč (150cm)  
obouruční kladivo (150cm)  
meč, sekera, rapír, palcát, řemdih, šavle (90cm) + pistole (loktarová)

### **Trpaslíci**

#### Šampión

obouruční sekera (150cm)  
obouruční kladivo (150cm)  
kladivo, sekera + štít  
kombinace 2 x 90cm (sekera + kladivo, sekera + sekera, kladivo + kladivo)

#### Kouzelník

sekera, kladivo + štít  
sekera, kladivo + magický předmět  
sekera, kladivo + hůl (200cm)

#### Bojový velitel (Mistr Inženýr)

Puška + Sekera, Kladivo (150cm)

#### Trpasličí válečníci

sekera, kladivo + štít  
obouruční kladivo (150cm)  
obouruční sekera (150cm)

#### Trolobjici

Obouruční sekera (150cm)  
Obouruční kladivo (150cm)  
kombinace 2 x 60cm (sekera + kladivo, sekera + sekera, kladivo + kladivo)  
kombinace 2 x 90cm (sekera + kladivo, sekera + sekera, kladivo + kladivo)

#### Kušitníci + Hromovládci

puška (loktarovka) + sekera, kladivo + štít  
kuše + sekera, kladivo + štít

#### Železolamači

sekera, kladivo + pavéza  
sekera, kladivo + štít  
obouruční sekera (150cm)

## Nemrtví

### Šampión

rapír, šavle, meč + štít

meč (110cm), šavle (110cm), rapír (110cm) + štít

obouruční šavle (150cm)

obouruční meč (150cm)

Kombinace 90cm + 60cm (Meč, šavle, rapír + dýka, stilleto, krátký meč)

### Kouzelník

šavle, meč, rapír + hůl

šavle, meč, rapír + magický předmět

šavle (110cm), meč (110cm), rapír (110cm) + magický předmět

### Bojový velitel (Král Wightů)

Jednoruční zbraň (šavle, meč, rapír, palcát, sekera) + štít

Meč, Sekera, Palcát (150cm)

### Zombie

libovolná, jednoruční zbraň (90cm)

libovolná, jednoruční zbraň (60cm)

Obouručí zbraň (Sekera, Palcát, Kladivo)

### Wighti

Meč, šavle, rapír (110cm)

Kombinace 60cm + 60cm (sekera, meč, šavle, rapír)

### Kostlivci

luk + jednoruční zbraň (60cm - tesák, sekera, meč, kyj)

luk + jednoruční zbraň (90cm - meč, tesák, sekera, kyj)

### Hrobová stráž

meč, šavle, sekera + štít

obouruční meč (150cm)

obouruční sekera (150cm)

Meč (110cm), Šavle (110cm)

### Černí rytíři z Moussilonu

Kopí (200cm)

meč, šavle, sekera, kladivo, palcát, řemdih + štít

meč, šavle, sekera, kladivo, palcát (150cm)

## Skaveni

### Šampión

kombinace 2 x 90 (řemdih + řemdih, meč + meč)

naginata (200cm)

řemdih, šavle, meč + štít

obouručí palcát (150cm)

### Kouzelník

šavle, sekera, palcát, kyj + magický předmět

šavle, sekera, palcát, kyj + hůl (200cm)

### Bojový velitel (Packmaster, velitel smečky)

Naginata (200cm)

### Skavení válečník

libovolná jednoruční zbraň (60cm) + puklíř  
kombinace 40cm + 40cm  
meč, palcát, sekera, kopí, rapír, kladivo (90cm)

### Morový kněží

Kombinace 2 x 60 (řemdih + řemdih, srp + srp, tesák + tesák)  
řemdih, meč, šavle, palcát 90cm  
Obouručí palcát (150cm)

### Okapový běžec

Kombinace 2 x 90 (šavle, meče)

### Válečná havěť

naginata (200cm)

### Skavení střelecký tým (puškař + štítař)

Puškař - Loktarovka + záložní zbraň (60cm)  
Štítař - Štít + šavle, sekera, palcát, řemdih (60cm)

## **Chaotit a zlato - Stavební kámen ekonomiky armády**

Zlato je pro obyvatele tohoto světa důležité, neboť otvírá cestu k důležitým zdrojům přežití a pro armádu na pochodu, je dobrý zdroj zlata ještě důležitější. Ať už se jedná o placení žoldáků pro posílení svých jednotek, munice pro své střelce, posil či takových vymožeností jako skryše pro Váš lup, bude třeba myslet během splnění Vašich úkolů i na udržení Vaší armády naživu.

Jako dobyvatel budete moci ve hře získat několik druhů zdrojů. První a nejjistější zdroj bohatství je zlato. Zlato se získává za pomoci dolování ze zlatého dolu. Každá armáda může do dolu vpustit libovolný počet bojovníků, kteří budou "kopat" a získávat zlato. Zlato bude reprezentováno zlatým kamínkem. Každý kamínek má hodnotu 1 zlata. Každý bojovník (pozor tuto činnost nemohou provádět kouzelníci ani maršálové) může unést maximálně 1 kus zlata. Poté co je bojovník zabit, položí zlato na zem kde padnul. Kutání musí být roleplayováno a platí, že za 1 kus zlata musí kopáč udělat 15 dřepů.

### **VYJÍMKA - SKAVENI VŽDY POTŘEBUJÍ "DVA SKAVENY" NA KUTÁNÍ 1 KUSU ZLATA, ČI CHAOTITU - TRPASLÍCI MOHOU NĚST DVOJNÁSOBEK ZDROJŮ - 1 TRPASLÍK VEZME 2 KUSY ZLATA**

Do tohoto systému se počítá i důležité pravidla ohledně truhly, kterou každá armáda vlastní. Truhla se může buďto nosit "sebou" v armádě a její nositel se tím pádem stane "zásobovací důstojník" armády (neznamená to nic zvláštního, je jen nositelem truhly). Pokud je zásobovací důstojník zabit a "má" u sebe truhlu, může být truhla vyrabována. Prázdnou truhličku si pak zásobovací důstojník může vzít zpět. Po zvolení zásobovacího důstojníka je zásobovací důstojník přikovaný k této roli do své smrti.

**TRUHLA SE NEMŮŽE SCHOVÁVAT PO LESE, V DÍRÁCH, NORÁCH, ČI KDEKOLIV JINDE. MUSÍ BÝT BUĎ U NOSITELE, KTERÝ JE V TU CHVÍLI "ZÁSOBOVACÍ DŮSTOJNÍK" NEBO V PEVNOSTI, NIKDE JINDE. KDYŽ NEPŘÁTELÉ VYPLUNDRUJÍ PEVNOST, ZÍSKAJÍ JEN ČÁST TRUHLY. POKUD ZABIJÍ ZÁSOBOVACÍHO DŮSTOJNÍKA V POLI, VYBÍRAJÍ CELOU TRUHLU.**

Druhý způsob jak používat truhlu je ponechat ji v táboře. Za malý příplatek může být v tábořišti truhla ukryta ve "Skrýši" (upgrade báze), kde nemůže být nalezena bez využití specifických předmětů jako jsou lopaty. (truhlu nechte u správce tábora, on dle vlastního uvážení rozhodne zda nepřátelé truhlu našli nebo ne).

## VYJÍMKA - SKAVENI VŽDY POTŘEBUJÍ "DVA SKAVENY" NA KUTÁNÍ 1 KUSU ZLATA, ČI CHAOTITU - TRPASLÍCI MOHOU NĚST DVOJNÁSOBEK ZDROJŮ - 1 TRPASLÍK VEZME 2 KUSY ZLATA

Chaotit je naopak poněkud rozdílný problém. Jelikož každá strana přichází do bitvy s různorodými plány pro tuto nečistou substanci jsou možnosti co s tímto nečistým předmětem udělat poněkud rozdílné. Ve hře se ke všemu vyskytují dva druhy chaotitu, který může být získán.

Chaotit se ve hře dělí na "**Malý úlomek chaotitu**", což je malý zelený kamínek, velký jako Váš nehet. Takové malé množství chaotitu není příliš nebezpečné a nepřináší žádné druhy otrav, nemocí či čehokoliv. Jeden malý úlomek chaotitu má cenu pěti zlatých. Zničení malého úlomku chaotitu může být provedeno malým, minutovým rituálem v táboře armády, jenž je veden (nebo může být prováděn solo) kouzelníkem armády. **Naráz může být maximálně zničeno 5 malých úlomků** a kouzelník musí po zničení chaotitu na **krátkou dobu odpočívat a nabrat opět síly** (1 minuta postací).

Druhý druh, je "**Velký úlomek chaotitu**". Tento kus může být již větší než Vaše pěst a bude zeleně světélkovat. Tyto chaotity již mohou představovat problém pro kouzelníky a slabší národy, jenž nejsou na dotyk chaotity zvyklé a přinášet řadu roleplayových efektů a postihů. Zničení velkého úlomku chaotitu již představuje nemalý problém, neboť v tomto případě představuje chaotit již neobyčejně velkou, divokou, magickou energii. Ke zničení takového mocného zdroje magie je již třeba vynaložit nemalé úsilí kouzelníka, jeho pomocníků a "nějakého" **magického předmětu**. "Velký úlomek chaotitu" má cenu 50 zlatáků, což je nezměrné bohatství, představující mnoho úžasných věcí...ovšem pokud by se informace o tomto obchodu dostali mimo bojiště...zaplatí někdo životem. Velké úlomky jsou mimo to důvodem proč většina výprav vyrazila do Stirlandu a jsou proto nezměrně důležité.

Poslední ekonomickou věcí je existence překupníka, jediný, tajemný zdroj zásob a žoldáckých kontaktů, který to hraje na všechny strany. (jedná se o čistě herní systém, který není příliš lore obroušen, všem hráčům se tímto hluboce omlouvám.)

### **Báze - Pevnost**

- Pevnost je místem, které se každá armáda rozhodla obsadit a použít jej jako základnu pro dobývání území a dosažení svých cílů
- Každá pevnost začíná se základním obsahem bohatství, které činí 50 zlatých
- Pevnost funguje jako hřbitov, shromaždiště, obranné stanoviště a úložiště bohatství
- Pevnost může být vylepšena nejrůznějšími druhy vybavení, které ji promění v bezpečné útočiště, odkud může Vaše armáda udeřit znovu a znovu
- Vylepšení pevnosti mohou skýtat podobné výhody jako rychlejší uzdravení životů hrdinů a speciálních postav, rychlejší oživení, rychlejší doplnění magické energie a obnovení kouzel, skrýš pro Vaše bohatství a jiné !
- Pevnosti se dají dobývat a vylepšovat proti plundrování
- Každá armáda může při plundrování získat značnou část inventáře pevnosti, kterou vyplundruje
- Pokud je ovšem pokladnice pryč (viz. Chaotit a zlato - Nošení truhly), nalezne invazní armáda pouze prázdné díry bez bohatství

### Schopnosti pevnosti

**Skrýš (5 zlatých)** - Skrýš funguje jako bezpečný úkryt, který armáda vytvoří ve svém tábořišti, aby v něm ukryla nutné zásoby (**POZOR, VE SKRÝŠI JE ZAKÁZÁNO UKRÝVAT ARTEFAKTY, QUESTOVÉ PŘEDMĚTY ČI ZAJATCE**) jako jsou zlato a střelivo. Každá skrýš v sobě udrží **5 jednotek surovin (buďto 5 jednotek zlata, nebo 5 jednotek střeliva)**. **KAŽDÁ PEVNOST MŮŽE MÍT MAXIMÁLNĚ 6 SKRÝŠÍ !! COŽ ZNAMENÁ MAXIMÁLNĚ 30 JEDNOTEK BOHATSTVÍ MŮŽE BÝT UKRYTO** - Abychom se pochopily již na začátku, do skrýší se mohou ukrývat následující věci - Malý úlomek chaotitu, Velký úlomek chaotitu (zabere celou skrýš), zlato a střelivo

**Brána (20 zlatých)** - Brána funguje jako ochrana přístupové cesty, která vede do tábořiště. Každé tábořiště nemá od začátku žádné hradby, ovšem po jejich zdudování má tábořiště jen jeden vstup, který se může ochránit a posílit za pomoci brány. Brána má jedinou schopnost a tou je, udržet nepřítele mimo tábořiště. Ovšem i brána se dá překonat za pomoci různých způsobů. Prvním z nich jsou Vaše ruční zbraně. Pokud armáda touží prorazit bránu nepřítele a nemá beranidlo, **bude zničení brány trvat 5 minut trvalého sekání do brány**. V případě že armáda nepřítele vlastní beranidlo, které se dá zakoupit u obchodníka, **vydrží brána 1 minutu**. Ovšem pokud armáda nepřítele není schopna trvale ničit bránu (**například sekáte 3 minuty a přestanete, vrátíte se za 10 minut a budete pokračovat**) musí začít od začátku (**toto rozhodnutí je ve své podstatě neobyčejná pitomost, ale slouží k zabránění v hádkách ohledně doby, kterou nepřítel strávil sekáním do brány, pokud začnete se sekáním brány, dokončete svou činnost**).

**Palisády (10 zlatých)** - Palisáda je velmi důležitá část každého tábořiště. Bez ní je tábořiště možné napadnout z **každé strany** a každého místa. Každá armáda **právě přichází do boje** a zrovna v rozmezí hodin zbudovala na různých částech Stirlandu svoje tábory (**ANO, ZNAMENÁ TO ŽE OD ZAČÁTKU NEMÁTE HRADBY**). Hradby (palisády) slouží jako základní perimetr obrany. Zničit či obejít, se dají brány **několika způsoby**. Prvním z nich je **prosté zničení palisády (části, prostoru mezi stromy) za pomoci ručních zbraní**, kdy prorážení palisády zabere 5 minut. Druhý způsob je **odpálení palisády za pomoci výbušnin, které mají okamžitý efekt po odpálení**, ovšem jsou drahé. Poslední způsob jsou **žebříky**, které jsou ovšem neobyčejně riskantní krok. Krom jejich ceny, je třeba si uvědomit, že po žebříku mohou vstupovat přes hradby lidé pouze po jedné osobě a nemohou do pevnosti nabíhat (ano, musíte po žebříku dojít k hradbě, tu podlézt a potom bojovat, zatímco můžete být napadeni obránci).

## Obchodník

V herním poli bude **tajemný překupník**, který je otevřený počestnému obchodu s kýmkoliv, kdo nabízí dostatek peněz. Ať už se jedná munici pro Vaše střelce, nebo kontrakty žoldáků, je tím koho budete muset uplatit, abyste dokázali Vaše tažení dotáhnout k úspěšnému konci.

Obchodník bude mít svůj vlastní seznam cen a zboží, které může nabídnout. Toto zboží je složeno z následujících položek. Armádních posil, zásob, speciálního zboží, armádního materiálu, armádního vybavení.

Obchodník má ve Stirlandu v jedné z bočních vesnic svůj vlastní, malý obchůdek a k šoku všech, zdá se že je otevřen k obchodování s jakýmkoliv zástupcem jakékoliv rasy, dokud je nabídnuta dostatečně velká cena.

## Kostýmy

- **Váš kostým reprezentuje postavu kterou hrajete, stejně jako kulturu Vaší strany**
- Při kontrole u registrace bude Váš kostým zkontrolován a zhodnocen a dle věrnosti Vašeho kostýmu získá Vaše strana, skrze Vaši těžkou práci odměnu v podobě zlata, které Vaše armáda tak nutně potřebuje k přežití v boji
- Maximálně může jeden voják získat pro svou armádu maximálně **4 zlaté**
- Mimo to, se můžete vy jako hráč přihlásit do Larpové soutěže (při ověřování registrace na místě) o nejlepší kostým a vyhrát jednu z odměn, kterou jsem pro Vás získal až z daleké Bretonnie !

## Mimoherní zásady

- V prostorách chaty je přísně zakázáno kouřit a pít alkohol.
- V prostorách chaty je dodržovaná večerka od 24:00.

- Po večerce hráči mimo chatu nesmí rušit hráče spící v chatě.
- Neničte chatu, její vybavení a ani okolní přírodu.
- Nerozdělávejte oheň mimo vyznačené ohniště.
- Na odpadky jsou tu pytle, na nedopalky popelníky.
- Co si nadrobíte (či jinak vyprodukujete), to si taky uklidíte.
- Osobám pod vlivem alkoholu či jiných látek, bude zakázán vstup do hry i do chaty, dokud se nedají dohromady.
- Dodržování zákonů ČR je považováno za samozřejmost.
- Mezilidská slušnost je samozřejmost.
- Ve věci pravidel a mimoherních zásad má vždy pravdu a poslední slovo organizátor.
- Za porušování pravidel můžete být vyloučeni ze hry.
- Za vážné porušování mimoherních zásad můžete být vyloučeni z akce.