

Warhammer larp Pomsta

Obecná pravidla 0.2

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

Obsah

Úvod – Příběh.....	3
Popis akce.....	4
Harmonogram akce	5
Pátek – 16.10.2018	5
Sobota – 17.10.2018.....	5
Neděle – 18.10.2018.....	5
System – Boj a životy.....	6
Smrt	7
Nebojové role	7
Kostka Osudu	8
Magie.....	8
Zbraně.....	10
Obecná pravidla – kontaktní boj	10
Obecná pravidla – střelecký boj	10
Říše a Kislev.....	11
Zelené kůže	12
Válečníci Chaosu.....	13
Skaveni	14
Speciální pravidlo – Průrazný úder	15
Chaotit a zlato – Stavební kámen ekonomiky armády	15
Dobývání	17
Speciální pravidlo – Dělo	18
Artefakty.....	19
Mimoherní zásady	20

Úvod - Příběh

"Stejně jako ledový sníh severu dopadá na zem Kislevu, stejně tak dopadají další kapky krve na zem již zbarvenou válkou a ohněm. Zoufalství, či možná naděje vede vůli těch, kteří jsou dost odvážní nato, vyzvat samotnou zem a bohy k boji. Nezáleží na tom, zda Váš hlas pění slávu lidských bohů, řve k bohům zelených kůží, šeptavě velebí boha krysí říše či vyzývá bohy chaosu. Na zemi Kislevu již krváčí bezpočty těch, kteří se rozhodli touto cestou jít."

„Stejně jako za dob Císaře Říše Magnuse, se i nyní píše dlouhá kapitola války na severu, kdy se hordy severanů pokouší prorazit skrze řady jižanů. Odvážní bojovníci Kislevu i Říše stojí bok po boku, proti nekonečným vlnám kacířů, bestii a nestvůr, které jako nezastavitelná vlna překonávají průsmyk, jenž dělí pustiny chaosu od světa lidí.“

„V tomto pekelném střetu, kdy je v boji nasazena magie, ocel, střelný prach i prokletá moc bohů však existuje mnoho malých střetů, které jednotlivě rozhodují o vítězi tohoto strašlivého konfliktu. Vy jste účastníky jednoho z těchto střetů.“

„Ať už Vaši armádu vede víze, touha či zoufalství po záchraně svých bratrů ve zbrani, ukrývá se v zemi Kislevu odpověď na zvrácení boje v prospěch té či oné strany. Zoufale se bijící armády lidí jenž bok po boku odolávají útokům svých nepřátel jsou zatlačeni k několika zbývajícím městům a pevnostem, jenž jsou schopny odolávat náporu jejich protivníků. A přestože se naděje zdá nedosažitelná vyrazí malá armáda, složená z několika odvážných duší směrem do nelítostné divočiny vyhledat artefakty, jenž by mohli dát obráncům naději.“

„Ovšem jak si mohou poradit tyto chrabré duše proti nekonečným vlnám orků, které do tohoto kraje přivedl chtíč po mocné zbrani, kterou si chce jejich válečný šéf přivlastnit? Kdo bude držet řady lidí proti děsivé technologii a magii skaveních hord, které jak se zdají nemají jediné slabé místo? A co hordy severanů a uctívačů chaosu, jejichž těla jsou chráněná prokletou ocelí? Jenom vy můžete ovlivnit osud této strašlivé války.“

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. Dostanete vždy jedno varování, podruhé budete vyhoštěni z akce.

Popis akce

„Warhammer: Pomsta“ je druhým ročníkem, navazující na předešlou bitvu s názvem „Warhammer: Nenávist“. Jedná se o experimentální bitvu s důrazem na roleplay, unikátní kombinace zbraní a složení jednotek, jenž přináší rovnováhu mezi jednotlivými stranami, nutící velitele i vojáky strategizovat a velice dobře plánovat svou výstroj, strategii, formace a způsob vedení boje. Můžete se těšit na bojem nabitě bitvy, dramatické scény magie i sebeobětování či povolávání temné moci zla proti Vaším nepřítelům.

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 strategizovat a využít Vaše možnosti efektivně.

Harmonogram akce

Pátek - 16.10.2018

16:00-22:00

- příjezd (pozdější příjezd není problémem, registrace bude do 22:00, pro opozdilce bude možnost vyřídit registraci ráno před bitvou)
- Kontrola zbraní a kostýmů (to samé co pro registraci)
- Porada CP (20:00-20:30 Maršálové a Specialisti, 20:30-21:00 Kouzelníci)

21:00-22:00 Armádní rituály, strategizování, volná zábava

22:00 Začátek nočního klidu (z důvodu místa akce, prosím dodržujte - znamená to pouze abyste zbytečně nekřičeli)

Sobota - 17.10.2018

7:30 Budiček, 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, specialisti i bestie)

11:00-12:00 První tématická bitva

14:00-15:00 Druhá tématická bitva

17:00-18:00 Třetí tématická bitva

18:00-18:30 Finální střet

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

Neděle - 18.10.2018

7:30 Budiček, ranní kávačka

9:00-11:00 Poslední duely, uzavírání příběhových linek, vyhlášení vítězů

11:00-12:00 Konec akce, úklid prostoru, návrat domů

Od 12:00 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 patřící k jednotkám standartním má pouze jeden život. Toto železné pravidlo platí pro všechny bojovníky, krom několika níže zmíněných výjimek.

- Elitní jednotky jako jsou Černí Orkové, Morovní mniši a Válečníci chaosu mají životy dva
- Maršalové/Šampióni mají životy čtyři
- Kouzelníci mají životy dva
- Poslední jsou „Specialisté armád“ (Lovec čarodějnic, Vyvolený chaosu, Náčelník divokých orků a Inženýr-Černokněžník), kteří mají životy tři.

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, nenechte nikoho spadnout do díry
- je zakázáno bít nepřítele štítem, toporem zbraně, hruškou či jakkoliv nepřítele chytat za kostým, obličej, ruce či jiné části těla
- je povoleno chytit rukou toporo zbraně (kopí, sekera, řemdih, neplatí pro meče) po dobu 3 vteřin
- je zakázáno nabíhat do štítů celou vahou svého těla (důvod je osobní bezpečnost)
- je zakázáno jakkoliv protivníka kopat, kousat, vypíchnout oči či napadnout za pomoci 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 otukávání 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 výjimkou kouzelníků, šampiónů a říšského děla neexistuje, aby kdokoliv, jakkoliv způsobil větší zranění ve hře než za jeden život. Přestože nejsou žádná posilovací kouzla, žádné vylepšující 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.

- Výjimka u Šampiónu je ta, že jakožto hrdinové své armády a nejzkušenější válečníci (plot armor) ubírají za **DVA životy a mohou jednou za oživení použít „Průrazný úder“**
- Specialisté mohou rovněž **jednou za oživení použít jednou „Průrazný úder“**
- Výjimka u kouzelníků je jedno z dvou útočných kouzel zaměřené na hrdiny, kterým 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, kouzelníci či specialisté se ožívují stejným způsobem jako vojáci. Jediné vyjímky u tohoto systému mohou nastat během tematických bitev, kdy se budete ožивovat 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
- **Válečníci chaosu** - bubny, píšťaly, flétny, rohy
- **Skaveni** - zvonečky, zvony, bubny, píšťaly
- **Zelené kůže** - bubny, píšťaly

Vlajkonoši, jsou více než vítání k tomu, aby stvořily vlastní vlajky, ovšem předtím než tak započnete, prosím informujte hlavního organizátora Larpu (Deusna) a pošlete mu Váš návrh na schválení.

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 maršálové 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.

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

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, krácejícího kanónu. Ať už je to rituál, odemčení magických dveří, rozlomení hádanky, povolání nestvůr chaosu či jejich zahnání, je kouzelník expert svého oboru, ovšem s tímto přicházejí i povinnosti. Ať už je to morový kněz skavenů, čarodějnice z řad Válečníků chaosu či kouzelnice Kislevu 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 S MARŠÁLY, SPECIALISTY A ELITNÍMI JEDNOTKAMI JEDINOU VYJÍMKOU V ŽIVOTOVÉM SYSTÉMU, KAŽDÝ KOUZELNÍK MÁ DVA ŽIVOTY.

Kouzelníci jsou na této akci **omezeni 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 ať 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 musí **hlasitě pronášet jednotlivé slabiky** kouzla a řádné provádět gestikulace
- Kouzelník **nemůže použít léčivá kouzla na sebe**, pokud to není napsáno v kouzle

Typy kouzel

- Útočné kouzlo na jeden cíl za 2 DMG
- Útočné kouzlo na více cílů za 1 DMG (vrhání rýže/čočky)
- Léčivé kouzlo na jeden cíl za 2 životy
- Léčivé kouzlo na více cílů za 1 život (**Válečníci Chaosu 7 cílů, Říše 7 cílů, Zelené kůže 10 cílů, Skaveni 10 cílů**) - Každá oživená postava se vrací zpět s jedním životem, nejde zaměřit více životů na jednu osobu a toto kouzlo se může používat i na „padlé“ bojovníky
- Léčivé kouzlo za jeden život na kouzelníka
- **Šesté kouzlo je letos tajemství a bude zveřejněno speciálně pro kouzelníky**

Obecná pravidla - kontaktní boj

Jelikož je Warhammer: Pomsta, 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 (vyjimka je Maršál a Specialista)
4. S vyjímkou 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 ZBRAŇ**)
6. Jakmile si zvolíte svou zbraň můžete si samozřejmě vzít zbraň náhradní v případě toho, že se Vám zbraň zničí, musí se ovšem jednat o zbraň stejného druhu.
7. Hráči si mezi sebou nesmějí zbraně vyměňovat.

*U armády zelených kůží, je třeba vysvětlit několik speciálních názvů, které uvidíte v seznamu zbraní této armády. Proto si vezmu jeden odstavec navíc, abych Vám je blíže rozepsal. Berte v potaz, že zbraně by měli být **VELKÉ**.*

Tinyz Choppa - Sekera, Šavle, Sekáček, Meč (60cm)

Choppa - Sekera, Šavle, Sekáček, Meč (90cm)

Big Choppa - Sekera, Šavle, Sekáček, Meč (150cm)

Big Smasha - Kladivo, Palcát, Kyj (150cm)

Oštěp - Jedná se o Kopí (100cm), které se **NEDÁ A NESMÍ HÁZET !!!**

Fanatický řemdih - Jedná se o řemdih **bez topůrka**, tvořený pouze z **provazu** na jehož konci je koule o průměru **35-45cm**, ale celková délka nesmí překročit **150cm**

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 15.pěší) připisanou záložní zbraň, pokud záložní zbraň nebude připisována 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. **POZOR !** Pokud ve Vaší pevnosti dojde munice, nemůžete střílet.
6. Po smrti vždy nahlásíte u správce své pevnosti vystřelenou municí a Vás vystřelený počet munice se odečte od celkové munice v pevnosti, ze které si doplníte svou vlastní municí.

Říše a Kislev

Maršál Říše - Bojar „Mikhail Mikolayev“

- Obouruční sekera (150cm)
- Obouruční meč, Obouruční šavle (150cm)
- Kopí (200cm)
- Halapartna (200cm)
- Jednoruční šavle, palcát, sekera, řemdih (90cm) + Puklír
- Kombinace šavlí, seker (90cm + 90cm)

Specialista - Lovec Čarodějnic „Dietmar Kreizolf“

- Obouruční kladivo (150cm)
- Pistole + jednoruční meč, rapír, sekera, řemdih, kladivo (90cm)
- Obouruční meč (150cm)
- Jedna a půlruční meč (110cm)
- Kombinace kladiva (90cm + 90cm)

Kouzelník - Ledová Čarodějnice „Nasha“

- Jednoruční šavle, sekera, řemdih (90cm) + magický předmět (lebka, zvon, pohár)
- Jednoruční šavle, sekera, řemdih (90cm) + magický předmět (hůl, pochodeň)
- Jednoruční šavle, sekera, řemdih (90cm) + magický předmět (kniha, grimoár)

Kislevská družina (Mikhailova družina Kossarů)

- Obouruční sekera (150cm)
- Luk + záložní zbraň (Sekera 60cm)
- Jednoruční sekera, palcát (90cm)
- Kombinace 60cm + 60cm (sekery, palcáty)

Ostlandská 11.pěší, „Valmirovy ohaři“

- Kopí (200cm)
- Kopí (150cm) + štít
- Jednoruční meč, palcát, sekera, kladivo (90cm) + štít
- Pušky + záložní zbraň (Meč 90cm)
- Luky + záložní zbraň (Meč 90cm)
- Kuše + záložní zbraň (Meč 90cm)
- Obouruční meč (150cm)

Hochlandská 3.pěší, „Eskská kompanie“

- Kopí (200cm)
- Halapartna (200cm)
- Pušky + záložní zbraň (Sekera, Meč 90cm)

Averlandská 15.pěší, „Averheimské štíty“

- Kopí (150cm) + štít
- Kopí (200cm)
- Luky + záložní zbraň (Sekera, Meč 90cm)
- Kuše + záložní zbraň (Sekera, Meč 90cm)
- Pušky + záložní zbraň (Sekera, Meč 90cm)

Speciální jednotka - Posádka hochlandského děla „Otce bastardů“

- Jednoruční meč, rapír (90cm)

Zelené kůže

Maršál zelených kůží - Válečný šéf „Wohrak Gorkopajzr“

- Pavéza + Choppa (90cm)
- Big Choppa (150cm)
- Big Smasha (150cm)
- Kombinace Choppaz (90cm + 90cm)

Specialista - Náčelník divokých orků „Uzguz“

- Štít + Choppa (90cm)
- Kombinace Choppaz (90cm + 90cm)
- Big Choppa (150cm)

Kouzelník - Šaman nočních goblinů „Kliqagic“

- Tesák (60cm) + magický předmět (hůl, chrastící hůl)
- Jednoruční meč, sekera (90cm) + magický předmět (hůl, chrastící hůl)
- Oštěp (100cm) + magický předmět (hůl, chrastící hůl)

Orc Boyz

- Choppa + Štít
- Kombinace Tinyz Choppaz (60cm + 60cm)

Savage Boyz (Divocí orkové)

- Big Choppa (150cm)
- Big Smasha (150cm)
- Kombinace Tinyz Choppaz (60cm + 60cm)

Noční goblini

- Oštěp (100cm) + štít
- Tesák (60cm) + štít
- Kombinace tesáků a seker (60cm + 60cm)
- Luk + záložní tesák, sekera (60cm)

Fanatici nočních goblinů

- Fanatický řemdih (150cm)
- Kombinace řemdihů (90cm + 90cm)

Elitní Jednotka - Black Orcz (Černí orkové)

- Pavéza + Choppa (90cm)
- Big Choppa (150cm)
- Big Smasha (150cm)

Válečníci Chaosu

Maršál Válečníků Chaosu - Šampion „Moritar Apoštol Noci“

- Halapartna, Kopí (200cm)
- Obouruční meč, kladivo, sekera (150cm)
- Pavéza + Jednoruční meč, kladivo, řemdih, šavle, sekera, palcát (90cm)
- Štít + Jednoruční meč, kladivo, řemdih, šavle, sekera, palcát (90cm)
- Štít + Kopí (150cm)
- Kombinace mečů, seker, kladiv, šavlí, palcátů, řemdihů (90cm + 90cm)

Specialista - Vyvolený Asgryr

Vyvolený Asgryr má pro svůj vlastní výběr zbraní unikátní možnost volby, dle boha chaosu, kterého se rozhodne velebit. Dle jeho volby se musí odvíjet i kostým, který bude vyvolený nosit.

- **Khorne (Kharn, otec krve a války)**
- Obouruční sekera (150cm)
- Kombinace seker (90cm + 90cm)
- **Tzeentch (Jänz, otec magie a vědění)**
- Kombinace mečů, šavlí, řemdihů (90cm + 90cm)
- Obouruční meč, šavle (150cm)
- **Nurgle (Nierg, otec nemocí a rozkladu)**
- Pavéza + Jednoruční meč, sekera, řemdih, kladivo (90cm)
- Štít + Jednoruční meč, sekera, řemdih, kladivo (90cm)
- Obouruční kladivo (150cm)
- Halapartna (200cm)
- **Slaanesh (Släresh, otec rozkoší a tužeb)**
- Štít + Kopí (150cm)
- Kombinace mečů, šavlí, seker, palcátů (90cm + 90cm)

Kouzelník - Šamanka Bhalla

- Obouruční sekera (150cm) bez magického předmětu
- Jednoruční sekera, meč (90cm) + magický předmět (hůl, lebka, kamenná deska)

Elitní Jednotka - Válečníci Chaosu - Undivided

- Pavéza + jednoruční sekera, kladivo, palcát, meč (90cm)
- Štít + jednoruční sekera, kladivo, palcát, meč (90cm)
- Obouruční sekera, kladivo, meč (150cm)
- Kombinace mečů, seker, kladiv, palcátů (90cm + 90cm)

Maraudéři - Klan Aesling

- Štít + Jednoruční sekera, palcát, řemdih, kladivo (90cm)
- Obouruční sekera (150cm)
- Kombinace seker, palcátů, řemdihů, kladiv (60cm + 60cm)

Bestie Chaosu (Gor, Ungor)

Gor (beraní či býčí bestie s rohy, zvířecí hlava, vrchní část těla zvířecí, koží nohy)

- Štít + Jednoruční sekera, palcát (90cm)
- Kombinace seker, palcátů (90cm + 90cm)
- Obouruční sekera (150cm)

Ungor (pověštinou lidsky vypadající mutanti s rohy a kozíma nohama)

- Luk + záložní sekera (60cm)
- Štít + Oštěp (100cm)
- Štít + Jednoruční sekera (90cm)

Skaveni

Maršál armády Skavenů - Válečný Lord Zix ' Zax

- Kombinace šavlí, mačet, mečů (90cm + 90cm)
- Naginata (200cm)
- Štít + Jednoruční šavle, meč, rapír, mačeta (90cm)

Specialista - Inženýr/Černokněžník Shak ' Nek

- Kopí (150cm) + Pistole
- Jednoruční meč + Pistole
- Puška + Záložní jednoruční meč, rapír či šavle (90cm)

Kouzelník - Morový kněží Umr ' Zock

- Jednoruční palcát, řemdih, srp, meč (90cm) + Magický předmět (hůl, zvon)

Elitní Jednotka - Morovní mniši

- Obouruční palcát (150cm)
- Kombinace řemdihů, palcátů (60cm + 60cm)

Bouřná havět' (Stormvermin)

- Naginata (200cm)
- Štít + Jednoruční meč, šavle, rapír (90cm)

Okapoví běžci

- Kombinace šavlí, palašů (90cm + 90cm)
- Kuše + záložní jednoruční šavle, palaš (60cm)

Ježailové týmy (jednotka tvořena dvěma členy, štítařem a puškařem)

- Puškař - Puška + záložní jednoruční meč (60cm)
- Štítař - Štít + záložní jednoruční meč, sekera, palcát (60cm)

U této jednotky stále platí pravidlo, že pouze pokud štítař položí svůj štít na zem a dovolí puškaři jej použít jako opěradlo, může teprve v tuto chvíli puškař vystřelit.

Assasín klanu Eshin

- Kombinace šavlí, mečů, katan či palašů (90cm + 90cm) + Kuše
- Kombinace šavlí, mečů, katan či palašů (90cm + 90cm) + Puška

Speciální pravidlo - Průrazný úder

Tento ročník je součástí nového systému i jedno speciální pravidlo, které si určitě zalíbí nejen „specialisté“ a „maršálové“ armád, ale rovněž nějaké jisté typy jednotek v době tematických bitev. Samotné pravidlo průrazného úderu je velice prosté.

Když v boji nablízko použijete tuto schopnost projde Váš úder skrze štít či obranu protivníka a váš útok prochází skrze jeho ochranu (ANO PROCHÁZÍ I SKRZE KRYT ZBRANĚ). **Ovšem pozor ! Ještě předtím než zasáhnete protivníka musíte jasně a hlasitě zařvat „PRŮRAZ !“**

Jakmile tak učiníte a úspěšně zasáhnete svého protivníka, úder prochází a zasažený dostane za jedno zranění. **POZOR ! Specialista a Maršál mohou použít tento úder pouze JEDNOU za OŽIVENÍ. Proto je samotná síla této schopnosti značně omezena a musí být nasazena se vší rozvahou a opatrností.**

Poslední **DŮLEŽITOU** věcí je, že **PUŠKY A PISTOLE** mají pasivní schopnost „Průrazný úder“ !

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. Každý bojovník (pozor tuto činnost nemohou provádět kouzelníci, specialisté ani maršálové) může unést maximálně 1 kus zlata. Poté co je bojovník zabit, položí zlato na zem kde padnul nebo jej dá tomu kdo jej zabil.

Do tohoto systému se počítá i důležité pravidlo ohledně truhly, kterou každá armáda vlastní. Truhla se může buďto nosit "sebou" v armádě a její nositel se tím pádem stane "zásobovací důstojník" armády (neznámá 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.

POZOR NENÍ MOŽNO UKRÁST CELOU TRUHLU ! TRUHLA SE MUSÍ VYBRAT UNCI PO UNCI !

Druhý způsob jak používat truhlu je ponechat ji v táboře. Za malý příplatek může být v tábořišti truhla ukryta ve "Skrýši", 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/GOBLINI VŽDY POTŘEBUJÍ "DVA SKAVENY/GOBLINY" NA "1 KUS ZLATA, ČI CHAOTITU"

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 postačí).

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 chaotitu 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.

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

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

Dobývání

Samotné dobývání na Larpu je jedna z mnoha příležitostí, kdy budete vděční za přítomnost **správce** ve Vaší pevnosti.

Každá strana má svůj vlastní tábor/državu/pevnost, kterou si vyhradily a z níž vyráží do boje proti svým nepřátelům. Samotní správci Vašich pevností budou mít plný přehled o stavu pevnosti, stejně jako o jejích skrýších, vylepšeních, poškozeních a dalších potížích.

Všechny tábořiště/pevnosti budou od počátku hry obklopeny prostou palisádou a vybaveny bránou, kterou dokázali bojovníci rychle vytvořit. Palisáda ovšem tvoří jen první linii obrany. Můžete je nejen vylepšit na „**hradby**“, můžete jim rovněž poskytnout „**ochranu před magií**“ či vybudovat „**příkopy s bodci**“ a v určitých částech hradeb zamezit přístup žebříků. Tato hradba bude na každé straně označena červeným praporkem, který jasně určuje přítomnost bodců.

Stejně tak může být vylepšena i brána (**mimo příkopů s bodci, na bránu není možno použít žebřík**). Dodatečně, může nechat správce na rozkaz maršála zbudovat **skrýše**, v nichž mohou být **ukryty zdroje i předměty** (jako např. truhla armády).

Poslední část obrany je novinka letošního ročníku, kterým je možnost koupit „**Kotel s olejem**“. Každý správce bude mít u sebe malý kyblík s hrachem, který reprezentuje kotel. **Tento obsah můžete jednou a pouze jednou vrhnout na Vaše útočníky ovšem POUZE zevnitř pevnosti. Každý kdo bude municí zasažen (čočka) ztrácí 1 ŽIVOT.**

Nyní stejně jako prostředky obrany, jsou nabídnuty i možnosti útoku ! Dobývací stroje jsou vždycky k zakoupení u „**tajemného překupníka**“, který nabízí své rozličné služby tomu, kdo zaplatí nejvíce.

Začneme bránou. Brána se **může prorazit za pomoci ručních zbraní**, kdy útočníci musí ustavičně **bušit do brány po 5 minut**. Nyní toto snažení může **uspíšit „kouzelník“** svým „**útočným kouzlem za 2 životy**“ a snížit samotné prorážení brány o 1 minutu (**jde použít jen jednou**). Pokud má útočící armáda k dispozici i **beranidlo**, **snižuje samotné proražení brány o další 2 minuty**.

Palisáda/Hradby ,může být překročena **žebříky** a samotné **příkopy s bodci** **vypáleny plošným kouzlem kouzelníka**, tak aby umožnily útočníkům využít prostor pro položení žebříků. Příkopy mohou být **rovněž zlikvidovány bojovníky** armády, kdy hráči budou **po 1 minutu likvidovat bodce při roleplayování sekání či kopání**.

Palisáda/Hradby se dají rovněž jako brána zničit za pomoci **výbušnin**. Zničené části pevnosti musí být **znovu a kompletně zbudovány**. Ovšem výbušniny jsou **neobyčejně drahé** a nebezpečné. Na palisádu a kompletní zničení její jedné části stačí **jeden kus výbušnin**. Na hradby jsou zapotřebí **kusy dva**.

Samozřejmě na vykopání skrýší, během něhož Vám bude Správce dobývaného města k dispozici budete potřebovat **lopaty**, které se rovněž dají koupit u **překupníka**.

Speciální pravidlo - Dělo

Ano, je tomu opravdu tak. Pokud se vše podaří bude na Warhammer - Pomstě k zastížení ve službách Hochlandské armády **funkční larpové dělo**, které bude plně schopné palby. V tuto chvíli se stále využívání děla probírá vně týmu WH Larpu, ovšem pevně věřím, že půjde o nedílnou součást tohoto ročníku.

Neboť pokud bude fungovat tato jednotka...je možné že v příštích letech se zjeví mnohem **velkolepější věci**.

Samotné pravidlo Říšského děla je velice jednoduché. Dělo **má omezenou a drahou municí**, kterou musí armáda Říše a Kislevu nasazovat se vši obezřetností, ovšem jeho moc je strašlivá.

Jakýkoliv cíl, jenž bude zasažen dělovou koulí je považován za mrtvého a roztrhán na kusy. Nyní se určitě ptáte, co když se koule z děla odrazí od např. štítu Vašeho spolubojovníka a zasáhne Vás, jste rovněž považováni za mrtvého? **V tom případě Vás mohu ujistit, že ne.**

Dělo **vždy zabije pouze toho koho zasáhne**, ovšem bez okolků. Dělo **má rovněž využití v dobách dobývání** a pro dobývání má **svá vlastní pravidla**.

- **Zničení palisády vyžaduje přesně dva výstřely**
- **Zničení hradby vyžaduje tři výstřely**
- **Každý výstřel z děla do brány pevnosti snižuje čas, po který je brána dobývána o jednu minutu**

Munice do samotného děla je rovněž **velmi nákladná** a bude k obstarání **pouze u tajemného překupníka**, který ve svém repertoáru služeb má rovněž i tyto unikátní střely. **Mimo to, může mít posádka Říšského děla u sebe naráz pouze ŠEST STŘEL.**

Dělo musí být rovněž **vždy obsluhováno minimální tři člennou posádkou**, ze které je **jeden hlavním dohlížitelem nad bezpečným užíváním děla**. Např. pokud jeden z uživatelů děla zemře, může ve stavu nouze požádat velitel o posilu, jenž bude otáčet a tahat dělo se skupinou. Ovšem skupina nesmí přesáhnout limit tří členů.

Jakmile je jednotka mrtvá, dělo se stáhne zpět do pevnosti Říše. V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ NIKDO NEPOKOUŠEJTE DĚLO KRÁST, NIČIT ČI JAKKOLIV JINAK S NÍM MANIPULOVAT.

Artefakty

Na tomto ročníku Warhammer Larpu se rovněž poprvé objeví tzv. **artefakty**. Mocné předměty, jenž vládou neobyčejnou mocí, které jsou cílem všech Maršálů a jejich armád. V zásadě, jsou artefakty samotným důvodem proč jste zde, proč Vaši velitelé táhnou Vás a Vaše spolubojovníky vůči zimě i hladu.

Artefakty jsou dohromady dva a oba jsou **velice mocné** v rukou těch, jenž je dokáží udržet. Jejich moc je divoká a těm, jenž jich nejsou hodni je **škodlivá**. **Né každý voják dokáže v sobě najít sílu artefakty byt' jen udržet natož použít**. Proto pozor přátelé, neboť tváří v tvář Vašemu pokladu...se může nacházet Vaše zhouba.

První z těchto artefaktů je legendární runový meč kislevské šlechty „**Ere-kihty**“, jenž byl ztracen v dávné minulosti prvních vládců Kislevu. Cesta k tomuto runovému meči bude obtížná, neboť jej chrání dávná kouzla ledových čarodějnic a něco mnohem temnějšího, co bylo dávno zapomenuto v kislevských legendách.

- **Meč může třimat kdokoliv**, od nejmenšího vojáka až po nejvyššího šampióna, **na tento artefakt se rovněž nevztahuje pravidlo goblinů a skavenů při nošení kořisti** (jinými slovy, meč může nést i jeden goblin nebo skaven.
- **Meč každou ránou udává za 2 DMG a každá jeho rána má dodatečně pasivní schopnost „Průrazný úder“**
- **POZOR ! Meč může po nalezení používat pouze Říše/Kislev** neboť jej chrání mocná magie, aby jej mohli používat jiné armády **bude třeba meč proklít**, či **zničit jeho ochranná zaklínadla** (bude dodatečně posláno všem kouzelníkům neboť každá armáda bude mít jiný postup)
- **MEČ MŮŽE BÝT NOŠEN. NEMŮŽE SE S NÍM BOJOVAT DOKUD NENÍ PROKLET. POKUD BUDE MEČ PROKLET, BUDE ŘÍŠE/KISLEV MÍT MOŽNOST JAK MEČ OČISTIT. DOKUD JE MEČ PROKLET NEMŮŽE JEJ ŘÍŠE POUŽÍVAT V BOJI.**

Druhým artefaktem, jenž bude vložen do hry bude „**Koruna Ledu**“, jenž dává svému nositeli neobyčejnou moc charismatu, inspirace a síly, jenž naplňuje všechny jeho poddané. Magie jenž sídlí v koruně je schopná pozvednout zpět do boje i těžce raněné bojovníky a dát jim sílu slepě bojovat za svého pána až do úplného konce.

- **Magie koruny zničí kohokoliv kdo není dost mocný nato aby ji nosil**. Proto, **kdokoliv kdo se koruny dotkne a není hrdina** (kouzelník, specialista, šampión) **bude na místě proměněn v led a zničen na malé střípky**.
- **Koruna dominance „musí“ být po dobu svého užívání nošena na hlavě a její vlastní kouzelná moc umožňuje jejímu nositeli jednou za 1 minutu pozvednout zpět do boje 5 bojovníků se všemi jejich životy**. Jinými slovy, nositel koruny si vybere pět cílů, které zvedne zpět do boje se všemi jejich životy ať už se jedná o jedno životní prosté vojáky, či dvou životní elitní jednotky.
- **Nefunguje na hrdiny**

Mimoherní zásady

- V prostorách chaty je přísně zakázáno kouřit a pít alkohol.
- V prostorách chaty je dodržovaná večerka od 22:00.
- 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.