

TROLLSBURG

PRAVIDLA A PODMÍNKY AKCE



ROD NORDSSONŮ Z TROLLSBURGU

Vytvořili: Jiří Michna Nordsson
Kateřina Pečivová Veverka Nordsson

Verze: V3.3

Obsah

1. Základní organizační pravidla	3
1.1. Organizátoři	3
1.2. Porušení pravidel a neslušné chování	3
1.3. Bezpečnost	4
1.4. Pravidla pro boj.....	4
1.5. Herní bloky	5
1.6. Smrt postavy	5
1.6.1. Základní pravidla gastronomie ve městě Trollsburg.....	5
2. Podmínky akce	7
3. Tvorba postavy.....	8
3.1. Pravidla povolání	8
3.2. Pravidla zálib.....	8
3.3. Pravidla udělování expů.....	8
3.4. Několik rad pro tvorbu postavy	9
4. Rozšířená organizační pravidla.....	10
4.1.1. Cizí jazyky	10
4.1.2. Zbraně a štíty.....	10
4.1.3. Pravidla zbrojí.....	11
4.1.4. Dobývací stroje	11
5. Pravidla pro základní povolání a jejich specializace .. Error! Bookmark not defined.	
5.1. Lovec.....	12
5.1.1. Správce lesa.....	13
5.1.2. Lovec šelem	15
5.2. Farmář	16
5.2.1. Farmář – Pěstitel	16
5.2.2. Farmář – Chovatel.....	17
5.3. Stavitel	19
5.3.1. Vojenské budovy.....	20
5.3.2. Ekonomické budovy	22
5.4. Kovář.....	24
5.4.1. Mechanik.....	25
5.4.2. Zbrojř	27
5.5. Horník	29

5.6.	Bylinkář.....	30
5.6.1.	Alchymista	32
5.6.2.	Mastičkář.....	34
5.7.	Felčar.....	35
5.7.1.	Felčar specialista	35
5.7.2.	Traumatolog	36
5.8.	Obchodník.....	38
5.8.1.	Správce trhu	39
5.8.2.	Dovozce	39
5.9.	Bankéř.....	41
5.10.	Soudce.....	42
5.11.	Gardista	43
5.11.1.	Finančák	45
5.11.2.	Detektiv.....	46
5.11.3.	Civilní ochránce	47
5.12.	Kněz	48
5.13.	Mágové.....	49
5.14.	Řemeslník.....	51
5.14.1.	Truhlář.....	51
5.14.2.	Lazebník.....	52
5.15.	Hrobník	53
6.	Pravidla zálib.....	Error! Bookmark not defined.
6.1.	Zloděj	54
6.2.	Kejklíč	55
6.3.	Bard.....	56
6.4.	Průzkumník	57
6.5.	Kartograf	58
6.6.	Bojovník.....	59
6.7.	Střelec.....	60
6.8.	Lodník	61
6.9.	Okultista.....	62
6.10.	Druid	63
6.11.	Inkvizitor.....	64
6.12.	Velitel.....	65
6.13.	Lovec hlav.....	66
6.14.	Písař.....	67

1. Základní organizační pravidla

1.1. Organizátoři

- Pomocného ORGa můžete zahrnovat svými dotazy ohledně pravidel, nejasností v příběhu a dalších takovýchto herních dotazů.
- Pomocný ORG nosí na paži uvázaný červený fáborek, v takovém případě jej můžete zahrnovat dotazy. Jestliže na sobě červený fáborek nemá, znamená to, že hraje CP, a v takovou chvíli si musíte najít jiného ORGa na dotazy.
- Vždy jej můžete kontaktovat i kvůli jakékoliv otázce nebo problému netýkajících se hry samotné (např. cestovní informace, parkování,...).
- Rozhodnutí pomocných ORGů během hry jsou závazná a měli byste se jimi řídit – je to nezbytné pro hru, kde je mnoho účastníků.
- V poli se bude pohybovat i Hlavní ORGANIZÁTOR. Představí se vám na začátku hry, takže jej bez problému rozeznáte. Tuto osobu prosím nezahrnujte dotazy ohledně pravidel a nějakých nejasností v příběhu, od toho jsou pomocní ORGové. Hlavní organizátor hlídá hladký průběh hry, takže má hlavu plnou jiných organizačních věcí a na řešení těchto záležitostí nebude mít čas.
- Pokud hráč chce provést čin, který zásadně ovlivní hru, musí vyhledat jakéhokoliv ORGa a daný čin s ním prodiskutovat.

1.2. Porušení pravidel a neslušné chování

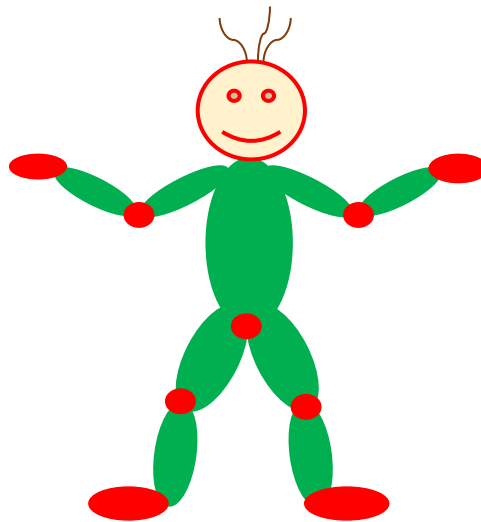
- **Žlutá karta** (znamení od ORGů):
Jestliže se vyskytne situace, kdy se někdo při hře nebo boji chová moc hrubě či tvrdě, ORG mu může dát „ŽLUTOU KARTU“. Tím je myšleno, že se dotyčný hráč na několik minut odklidí z kolizní situace, zamyslí se nad tím, co udělal, a jde se tzv. zchladit.
Např. se „ŽLUTÁ KARTA“ používá v situacích, kdy je v boji při zásazích hráč příliš tvrdý, moc rychlý, nekontroluje se nebo cíleně zasahuje protivníky do hlavy, rozkroku či krku. Na závěr: JE TO JENOM HRA A CHCEME SE BAVIT, NE SI UBLÍŽIT.
V případě vyloučení hráče v průběhu boje upadá jeho postava automaticky do agónie a na místě, kde byl vyloučen, ORG zanechá kartičku „tělo + jméno“. Hráčova postava zůstává ve hře, ale hráč samotný se jde uklidnit bokem.
- **Červená karta** (znamení od ORGů):
Jestliže je něčí chování příliš nevhodné a nebezpečné pro okolní hráče, může ORG udělit „ČERVENOU KARTU“. Znamená to, že dotyčný musí okamžitě opustit boj nebo herní situaci na dobu nezbytně nutnou a je v této chvíli mimo hru. O jeho opětovném vpuštění do hry rozhodnou organizátoři. V případě vyloučení hráče v průběhu boje upadá jeho postava automaticky do agónie, na místě, kde byl vyloučen, ORG zanechá kartičku „tělo + jméno“. Hráčova postava zůstává ve hře, ale hráč samotný se jde uklidnit bokem. Jestliže se hráč nadále nechová v souladu s předešlými upozorněními a výstrahami, může být definitivně vyloučen ze hry a jeho postava umírá.
Např. toto je použito, jestliže hráč opakovaně porušuje pravidla, ignoruje zranění od zbraní (nepočítá si zásahy,...), nebo bojuje neschválenou zbraní (tudíž zbraní nebezpečnou).

1.3. Bezpečnost

- Každý účastník hry ve světě Trollsburgu musí dbát na to, aby nevystavil reálnému nebezpečí sebe ani ostatní.
- Bezpečí je v LARPU na prvním místě. Všechny herní či neherní aktivity, které by vedly k reálnému nebezpečí, musí být vždy okamžitě ukončeny. **Opilí hráči nebo hráči pod vlivem drog nebudou do hry vpuštěni.**
- Všechny zbraně prochází přísnou bezpečnostní kontrolou. Každá zbraň, která bude vyhovovat podmínkám hry, bude následně schválena a řádně označena. Zbraně, které schváleny nebudou, se nesmí ve hře používat. Hrozí za to vyloučení ze hry. Zbraně budou průběžně kontrolovány pomocnými ORGy.
- Jestliže ORG v průběhu kontroly jakékoliv zbraně shledá, že daná zbraň již není bezpečná (i když byla schválena a vpuštěna do hry), může se rozhodnout tuto zbraň ze hry vyřadit. Tato zbraň pak nesmí být ve hře nadále používána.
- Zbraně, které na sobě nebudou mít schvalovací pásku, musí být doneseny ORGům ke kontrole. Pokud nálepku ztratíte nebo se s ní cokoliv stane, vyhledejte nejbližšího ORGa, který vám po zběžné kontrole dá nálepku novou. Každý hráč je zodpovědný za svou zbraň a má povinnost kontrolovat její bezpečnost v zájmu ostatních hráčů.
- Reálné zbraně (např. otevírací nože, rybičky...), nesmí být ve hře používány k žádnému boji a neměly by se vůbec nosit u sebe. Není však zakázáno je používat k rozličným pracím (krájení masa, vyřezávání, ořezávání,...), ale opatrně s nimi.

1.4. Pravidla pro boj

- Během boje je dovoleno používat pouze měkčené zbraně, které splňují všechny bezpečnostní standardy a prošly schválením u ORGů.



Je přísně zakázáno útočit záměrně na **hlavu, rozkrok a klouby**.
Zásahové plochy, nezásahové plochy

- Během boje mějte na paměti především bezpečnost. Každý hráč by měl bojovat zodpovědně a fair-play během každého okamžiku hry.
- Zásahy by měly být hrány role-play, a to i v případě, že zásah nebyl tvrdý a máte ještě dostatek bodů zbroje. (Dobrý role-play znamená, že dáte protivníkovi jasně najevo, že jste od něj utržili ránu, a ne pouze v hlavě odečíst příslušný počet.)

- Stejnou věc aplikujte u zbraní. I když měkčená zbraň není tak těžká jako opravdová, prosím, chovejte se s ní v bitvě i mimo ni, jako by tu váhu měla. Čím větší zbraň je, tím je logicky těžší a tím pomaleji s ní budete bojovat. **Dobry role-play je vždy na prvním místě.**
- **Všechny zbraně v základu dávají 1 bod zranění.**
- **Organizátoři nepřebírají žádnou odpovědnost za zranění způsobené v průběhu akce.**

1.5. Herní bloky

- Každý herní den je rozdělen do tří herních bloků pro ulehčení organizace celého dne.

9:00 – 13:00h

13:00 – 18:00h

18:00 – 22:00h

1.6. Smrt postavy

- Postava může umřít těmito 5 způsoby:
 1. Postava vykrvácí k smrti, a to tím způsobem, že počet HP klesne na 0 a postavě nebude během 15 minut poskytnuta žádná léčebná péče nebo nemá schopnost „*regenerace*“.
 2. Postava může být „zavražděna“. Musí být dodržena všechna daná pravidla (viz dovednosti). Pokud oběti zavraždění nikdo nepomůže, po 1 minutě umírá. Schopnost „*regenerace*“ v tomto případě není účinná.
 3. Každá postava v bezvědomí může umřít tzv. doražením. Tzn., že útočník oběti udělí 5 názorných ran a při poslední řekne nahlas, tak aby jej oběť slyšela, „doražení“.
 4. Některé specifické velmi silné jedy mohou hráče zabít, pokud nebudou vyléčeny nebo neutralizovány.
 5. Kvůli infekci ze špatně vyléčené rány (určují ORGové).
 6. Pokud se hráč dostane přes 3. stádium vysílení tím, že nejí v jednotlivých herních blocích (více informací najdete v **Základních pravidlech gastronomie ve městě Trollsburg**).
- Pokud postava umře, zůstává na místě smrti po cca 15 min., jestliže se během této doby nic nestane (nezajímá se o ni hrobník, felčář ani mág,...), dojde hráč do hospody, kde se domluví s pomocným ORGem (hlavní hospodskou) o možnostech tvorby jeho nové postavy.

Infekce v ráně (Gangréna)

- Do otevřené rány se snadno dostanou bakterie. To způsobuje zarudlou kůži, uhnívání masa a vysokou horečku.
- Infekce se do rány dostává pokaždé, pokud není rána ošetřena nejpozději do 1 hodiny po zranění. Od té chvíle hráč ztrácí 1 HP za každé 2 hodiny.
- Ránu s infekcí musí ošetřit felčář.

1.6.1. Základní pravidla gastronomie ve městě Trollsburg

- V každém herním bloku musí hráč „sníst“ jedno jídlo.
- Nelze „sníst“ jídlo dopředu, tzn., jeden herní blok = jedno jídlo.

- Jídlo vydrží nezkažené jeden herní blok (pokud je uloženo v sýpkách, hájovně atd., může vydržet čerstvé i déle).
- **Povolání fyzicky „náročné“ musí mít min. 1 kvalitní jídlo denně (maso).**
 - lovec, stavitel, kovář, horník, gardista

1. příklad - Sním jedno jídlo v každém ze tří herních bloků = jsem v pohodě i druhý den ráno.

2. příklad - Sním 2 jídla v prvních dvou herních blocích, ale ve třetím ne, pak do prvního herního bloku druhého herního dne ztrácím schopnosti (1. stupeň hladovění), ale sním-li v tomto herním bloku jídlo, tak se v dalším vracím na úroveň bez postihu.

3. příklad - Sním 1 jídlo v prvním herním bloku, v druhém ne, do třetího herního bloku ztrácím schopnosti (1. stupeň hladovění), ani v tomto bloku nesním jídlo, pak mi v prvním herním bloku následujícího herního dne klesnou životy na polovinu (2. stupeň hladovění), v tomto herním bloku sním jídlo, a tak do druhého herního bloku mám původní počet životů, ale pořád nemůžu používat schopnosti, i ve druhém herním bloku sním jídlo, a tak jsem ve třetím herním bloku bez postihu.

Atd.

	1. Herní den			2. Herní den	
	1. Herní blok	2. Herní blok	3. Herní blok	1. Herní blok	2. Herní blok
Bez postihu					
1. stupeň					
2. stupeň					
3. stupeň					
Smrt					
		1 jídlo	1 jídlo	1 jídlo	1 jídlo

Stupně hladovění

1. stupeň - ztráta všech schopností

Postava může nadále fyzicky bojovat, ale není schopna se soustředit na jakoukoliv naučenou schopnost nebo dovednost (čarování, úhyb, stopování, ...), lovci v tomto případě mohou ulovit pouze nejnižší stupeň zvěře, navíc nelze využít týmový lov.

2. stupeň – ztráta poloviny životů (v případě lichého počtu je to ta větší půlka)

Pro postavu platí omezení prvního stupně a ztrácí polovinu životů na celý herní blok, které nelze vyléčit.

3. stupeň - Vysílení

Postava je natolik slabá, že se musí pohybovat po čtyřech a není schopna žádné akce, jako je boj, použití schopností atd., zůstává jí jeden život. Pokud se postava do konce herního bloku nenají, umírá.

2. Podmínky akce

- Těto hry a aktivit s ní spojených se účastníte dobrovolně a výhradně na vlastní nebezpečí.
- Zdravotní stav účastníka odpovídá náročnosti akce a účastník je schopen akci bez újmy na svém zdraví absolvovat.
- Organizátor je oprávněn měnit podmínky akce, jakož i její pravidla, a to zejména s ohledem na bezpečnostní a organizační aspekty akce. Dokončením registrace na tuto akci účastník potvrzuje, že se seznámil se všemi pravidly a podmínkami veřejně dostupnými na oficiálních stránkách akce, všemu rozuměl a bude se jimi řídit.
- Pořadatelé této hry nepřebírají jakoukoliv odpovědnost, explicitní nebo implicitní, včetně, ale nikoliv výlučně, za váš majetek, vaše zdraví či váš život.
- Po dobu hry je povoleno užívat jen měkčených maket zbraní a každý účastník musí dodržovat pravidla hry a pokyny pořadatelů, jinak může být z účasti na hře vyloučen bez nároku na vrácení účastnického poplatku.
- Účastí souhlasíte s tím, aby organizátoři akce uchovávali a zpracovávali vaše osobní údaje uvedené při registraci pro potřeby pořádání příštích ročníků této hry.
- Hráč si je vědom rizik spočívajících v nebezpečí vzniku škody nebo újmy na zdraví vzniklé při účasti na výše uvedené akci, a že organizátor akce nebo osoby, které na průběhu akce s organizátorem spolupracují, neodpovídají za škodu nebo újmu na zdraví či majetku účastníka nebo jiných osob způsobenou porušením povinností účastníka plynoucích z podmínek akce. Tímto také bere na vědomí svoji odpovědnost za prokázané škody jím způsobené a s tím případně spojenou úhradou finančních nákladů na náhradu škody.

3. Tvorba postavy

- Každý hráč si vybírá své základní povolání a jeho specializaci, některá povolání specializaci nemají. Dále si každý hráč vybírá svou zálibu, rasu a náboženství.
- Základní počet životů každého hráče je 2 (život lze dokoupit – ne vyléčit – expy: 1 život = 3expy, max. počet životů je 3).

3.1. Pravidla povolání

- Každé povolání má své základní schopnosti, většinou tři. Postup na vyšší úroveň je dán tím, jak moc se postava svému povolání věnuje (podmínky postupu na vyšší úroveň jsou vždy napsány v závorce přímo za jednotlivými úrovněmi). Na začátku hry má všechny tyto schopnosti na 1. úrovni. Do těchto schopností nelze dávat expy (tzn., pokud jste lovec a ulovíte 10 zvířat, automaticky a bez použití expů postupujete na 2. úroveň Lovu lesní zvěře, tudíž od této chvíle můžete lovit i zvířata 2. úrovně, viz **Pravidla pro základní povolání a jejich specializace: Lovec**).
- Každé povolání má své specializace, z nichž každá má své schopnosti. Aby mohl mít hráč nějakou schopnost své specializace, musí splnit její podmínky, tzn. mít své základní schopnosti na určité úrovni, tato schopnost specializace se potom hráči „odemkne“ na první úroveň. Tyto schopnosti se levelí stejně jako základní schopnosti povolání, tzn., vykonáváte je, ale lze do nich dát expy 2. úr 2 expy, 3. úr 3 expy.
- Pokud hráč chce základní schopnosti z jiného povolání, než zvolil při registraci, musí se domluvit s cechmistrem chtěného povolání, zda jej dovednosti naučí (zaučení 1 hodina). Organizátorům za toto zaplatí 7expů (až po zaučení). Takto bude mít všechny základní schopnosti nového povolání na 1. úrovni a dále pro něj platí pravidla onoho povolání (na levelování se musí danému povolání věnovat) + pravidla povolání, které navolil při registraci.

3.2. Pravidla zálib

- Každá záliba má většinou své tři schopnosti.
- Každou úroveň schopnosti, včetně té první, musí hráč zaplatit expy. Úroveň záliby = počet potřebných expů.
- Pokud chce hráč schopnosti jiné záliby, než si při registraci zvolil, může je získat za expy. Za první úroveň zaplatí 2 expy, za druhou 4, za třetí 6 atd.

3.3. Pravidla udělování expů

- Na začátku hry dostane každý hráč odpovídající počet expů podle svého kostýmu (max. 2 xp) a za pokračující postavu z minulého ročníku (1 xp). Tyto expy si hráč rozdělí mezi záliby.
- V průběhu hry bude každý hráč dostávat expy podle svých činů.
- Každý herní den hráči dostanou 3 expy, které nemohou použít pro sebe, ale rozdávají je ostatním hráčům za dobré RP. Jednomu hráči mohou dát max. 1 xp za den.
- Každý hráč může obdržet max. 2 xp za herní blok (xp od orgů a hráčů se neliší, pokud dostanu 2 xp od orga, neberu už další od hráčů ani orgů atp.)
- **Jak získat expy??**
 - Za splnění questu.

- Expy můžete získávat od ORGů jiných hráčů v průběhu herního dne za dobře zahranou roli, za dobře provedený rituál, modlitbu atd.

3.4. Několik rad pro tvorbu postavy

Tyto věci zde nejsou napsány jenom pro začínající hráče, i když pro ně mají určitě největší význam. Jde nám o pestrost hry, která ale není přemrštěná a drží se principů, reálií a tradic světa a regionu, ve kterém se děj té, které akce odehrává. Takže tě, drahý hráči, prosíme, aby sis přečetl tyto odstavce ještě předtím, než se rozhodneš tvořit svou postavu podle pravidel.

Skromnost

Hlavně pokud jde o tvou první akci, neměj velké oči a neodkroj si příliš velký krajíc. I když je třeba tvým snem zahrát si velkého mocného kouzelníka, který chce magickými silami ovládnout celý královský dvůr, raději zvol pro začátek něco jednoduššího. I jako učeň toho velkého mága si jistě užiješ spoustu zábavy a dobrodružství a hlavně ti to dá možnost sledovat hru těch, kteří už mají zkušeností povícero (i když, bohužel, množství zkušeností častokrát nebývá přímo úměrné kvalitě hry).

Realita

Samozřejmě se tím myslí realita daného herního světa. I když se jedná o fantasy svět skýtající mnohé zajímavé nepřírozenosti, některé zákonitosti v něm platí stejně jako v tom našem. Takže upuštěné předměty padají dolů a žádný troll nebude v nejbližším desetitisíciletí počítat rovnice o víc jak jedné neznámé (magie nebo ne, mozková kapacita mu na to fakt nestačí). Takže nebraň své fantazii v rozletu, jen u toho přemýšlej.

Vyváženost

Hráči si zpravidla žijí normální životy normálních lidí. Proto logicky chtějí, aby jejich postava zažila něco vskutku nenormálního. A oni samozřejmě s ní. Mnozí ale jedinou cestu k těmto pěkným nenormálnostem vidí skrze absolutního superhrdinu, který je skvělý bojovník, umí kouzlit, je hezký, moudrý, a dokonce dokáže mluvit s kuchyňským nádobím a pískat pupíkem. Chyba lávky... Jedna pravda je ta, že když je ve hře "přehrdinováno", dopadá to jako s přesoleným jídlem a celkový dojem je mizivý. Druhý fakt je ten, že samotného hráče, onoho "geroje", to brzo přestane bavit. Když totiž umíte všechno a všechno víte, co vám zbude na řešení a zjišťování? Nuda. Mnohem zajímavější, napínavější a zábavnější je snažit se svých cílů dosáhnout i přes nedokonalost své postavy. O následných skvělých pocitech v případě úspěchu ani nemluvě.

Hloubka

Někteří hrají prostě "elfa hraničáře" a kromě jména znají už jen seznam jeho schopností. Smutné. I když u tvorby postavy je jednou z nejdůležitějších věcí její historie a charakterové vlastnosti, pořád se stává, že na to někteří zapomínají a celou postavu vidí jenom skrze její schopnosti. Čím víc toho o své postavě víte (a nemusíte to mít ani nikde sepsané, stačí mít to promyšlené a netvořit to za pochodu), tím lépe se vám hraje a tím lepší zážitek máte ze hry nejen vy, ale taky ti, jejichž postavy s tou vaší přijdou do kontaktu.

Příběh

Samozřejmě každý má jinou oblíbenou nebo vysněnou postavu. Někdy ale některé postavy vůbec nezapadají do příběhu. A nejen to. Příběh, jako i jeho jednotlivé hlavní a vedlejší zápletky, jsou tvořeny s nějakou představou. Postava, jejíž výskyt je v daném příběhu velice nepravděpodobný, bude mít méně možností, jak se zapojit do děje. Jedině snad za cenu potlačení podstaty oné postavy, což je cena zbytečně velká. Pokoušet se uhnat tým ORGů, aby vytvářel zápletky speciálně jen a pouze pro jednoho hráče na větší akci, je docela marná snaha. Tým orgů se soustředí na věci, které mohou zabavit větší počet lidí. A tak, pokud se nějaký hráč skutečně rozhodne pro exotickou postavu, kterou základní příběhové linie zcela míjejí, je do značné míry odkázán na své schopnosti, což u začínajícího hráče znamená riziko nudy nebo zmatenosti.

4. Rozšířená organizační pravidla

4.1.1. Cizí jazyky

- Každý hráč, kterému při registraci není řečeno jinak, mluví trollsburštinou (čeština). Může se stát, že ve městě potkáte někoho, komu nebudete rozumět, protože bude mluvit jakousi hatlamatilkou. Tomuto člověku nepřeskočilo, mluví cizí řečí. Tyto řeči se můžete naučit v knihovně, potom musíte podstoupit ústní zkoušku u určeného organizátora.
- Pokud máte v životopise, že hovoříte cizím jazykem, napište organizátorům, aby vám poslali jeho pravidla.

4.1.2. Zbraně a štíty

Všechny zbraně se používáním opotřebovávají, po třech střetech se zbraň musí opravit, jinak není použitelná.

Typ zbraně	Úroveň ovládnutí
Dýka	1. úroveň
Vrhací dýka	
Vrhací sekera	
Luk	
Tesák	2. úroveň
Řemdih	
Jednoruční meč	
Jednoruční sekera	
Pěstní štítek	3. úroveň
Jedenapůlruční meč	
Obouruční meč	
Štít	

Vrhací zbraně

- Vrhací zbraň musí být měkčená celá, včetně rukojeti.

Střelné zbraně

- Hroty šípů a šipek musí být, samozřejmě, měkčené.
- Všechny střelné zbraně, včetně střeliva (šípů, šipky,...), projdou před vpuštěním do hry kontrolou.
- Maximální nátaž u všech zbraní s těživou je 15 kg.

Rozměry zbraní

- Dýka – do 40 cm
- Tesák – do 60 cm
- Řemdih – do 70 cm (koule 10 cm, provaz 10 cm, zbytek toporo)
- Jednoruční meč, sekera – do 90 cm
- Jedenapůlruční meč – do 110 cm
- Obouruční meč – do 130 cm
- Vrhací dýka – do 30 cm
- Vrhací sekerka – do 30 cm
- Luk – nátaž do 15 kg s minimálně 10 šípů do začátku

- Pěstní štítek – 30 cm v průměru
- Štít – do 60x50 cm nebo 60 cm v průměru

Tohle si zapamatujte, pokud budete ve hře používat štíty:

S lehkým štítem lze běhat libovolně, s těžkým štítem jen omezeně, pokud máte pavězu, není možné s ní běhat, budete moci jen chodit. Dbejte tedy prosím na role-play a fair-play.

4.1.3. Pravidla zbrojí

- Chcete-li zbroj, musíte ji s sebou na akci fyzicky mít.
- Každá zbroj má své BZ (body zbroje), které určují, kolik zásahů zbroj vydrží.
- Zbroj chrání pouze ty části těla, které doopravdy kryje, dostane-li hráč zásah do nekryté části těla, pak si tento zásah počítá jako zranění a neodečítá BZ.
- Body zbroje se nesčítají, platí nejvyšší dosažené číslo.

Název zbroje	Typ zbroje	Body zbroje	Zásah lukem	Zásah kuší	Dobývací stroje
Kožená zbroj	Lehká	3	-1BZ	-1HP	Agónie, amputace
Kroužková zbroj Destičková zbroj	Střední	4	-1BZ	-1HP	Agónie, amputace
Plátová zbroj	Těžká	5	-1BZ	-1HP (v případě použití průrazných šipek)	Agónie, amputace

4.1.4. Dobývací stroje

- Těžkou municí do dobývacích strojů musí nést alespoň dvě osoby v závislosti na velikosti (používejte mozek).
- Zásah do trupu dobývacím strojem znamená pro zasaženého ztrátu **všech HP** a nezáleží na druhu užívaného brnění nebo ochrany. Zasažený se zhroutí na zem a zemře na vykrvácení během 1 minuty, pokud nebude ošetřen.
- Končetina, do které byl hráč zasažen, je rozdrčena a musí být amputována.

Název stroje	Úroveň	Počet lidí k transportu a obsluze	Velikost náboje	Počet zásahů na zboření stěny budovy podle její výdrže		
				Základní	Střední	Vysoká
Balista	1.	2	Šíp 85cm	3	/	/
Trebušet	2.	3	Koule 15cm	2	3	/
Katapult	3.	4	Koule 20cm	1	2	3