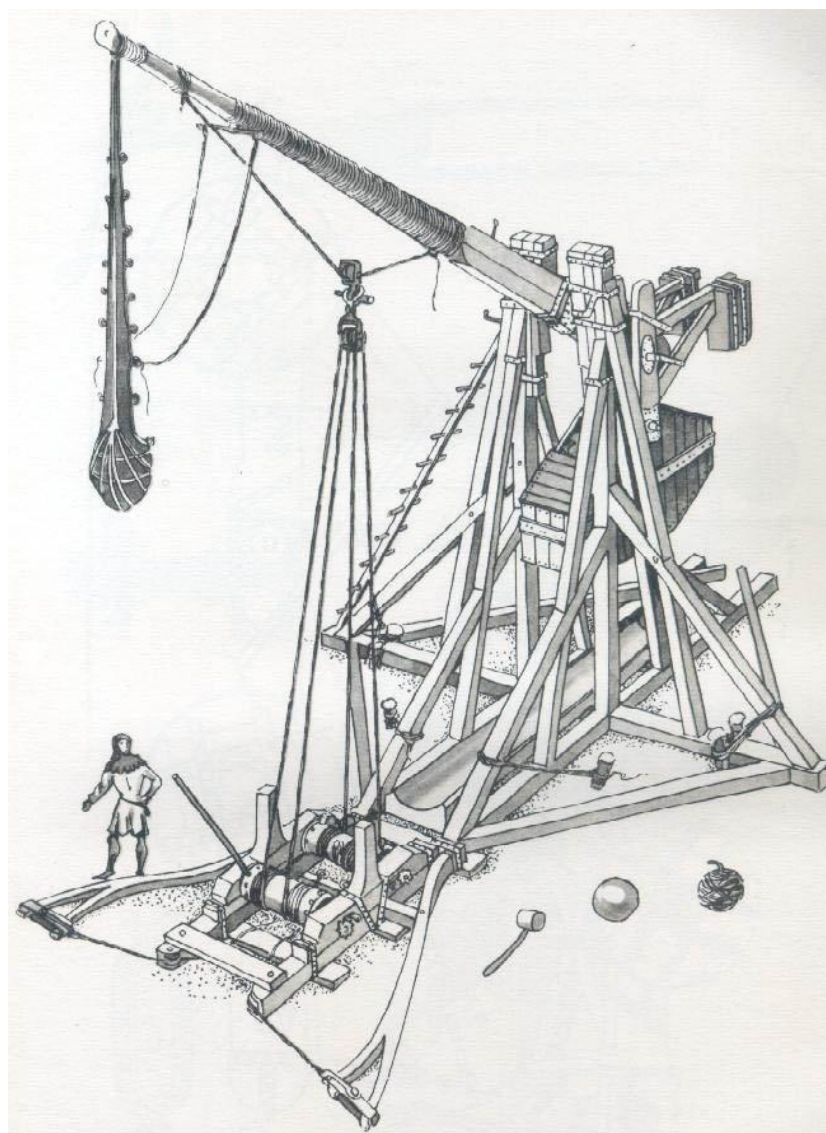


Všeobecná pravidla pro Armády Dračí Doupě Svět – edor.wz.cz



Války a bitvy

Verze 1.8

ARMÁDA

Verze 1.8

Je-li armáda postavena do pole v plné výbavě, je ještě potřeba vědět jak jí vést k vítězství.

1.1. Výcvik vojska:

Pokud se armáda účastnila několika bitev, je zkušenější a má cvik a jistou taktiku boje. Je sebranější a proto i silnější a pohotovější. Proto můžeš svou armádu cvičit a tak ji připravit do opravdového boje. Hned, když si vojáky naverbuješ a nakoupíš jim zbraň, musíš je s nimi naučit zacházet. Proto pro každých 50 nováčků musíš vydat 100zl. a bude trvat 2 týdny, než se naučí svou přidělenou zbraň ovládat. Potom jsou připraveni postavit se do pole a bojovat.

Pokud by si chtěl je nadále cvičit a zdokonalovat je, bude tě 10mužů stát 500zl. za 1 týden výcviku = 1 bod výcviku. (1 muž = 1 týden = 50 zl. = 1 bod výcviku)

Bitva:

Tví vojáci se bitvami stávají lepšími, a proto získávají body zkušenosti.

Počet nepřátel	vítězství	porážka	dohoda
100 mužů <	4	1	2
500 mužů <	8	2	3
1000 mužů <	12	4	5
3000 mužů <	15	8	10
5000 mužů <	20	10	12
10000 mužů <	35	12	18
100000mužů <	40	14	22
2 x přesila a víc	x 2	+2	0
½ mužů	/ 2	0	0

Získané body za bitvu pak podle tabulky načítáte až vám cvik a zkušenost dá bonus k síle jednotky.

Tabulka bonusů za zkušenosti oddílu:

Body zkušenosti:															
		0-5	6-12	13-21	22-34	35-49	50-69	70-94	95-128	129-169	170-223	224-292	293-381	382-495	496-víc
Cvik	0-5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
Body	6-12	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2
	13-21	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	22-34	0	0	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
	35-49	0	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
	50-69	0	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	70-94	0	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	95-128	0	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	129-169	0	1	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5
	170-223	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5
	224-292	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
	293-381	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6
	382-495	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6
	496 a víc	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7

1.2. Průběh boje:

Před střetnutím se hází na iniciativu K6, vítěz začíná s pohybem a má polovinu bodů dopohybu po stejné ose nazpět. (brání vítězi iniciativy dostat se do obklíčení.) Když se střetnou dva oddíly na bitevním poli, oba hráči si házejí kostkami a k hodům připočítávají svou sílu.

Průběh bojového kola:

1. Hod na iniciativu
2. Pohyb jednotek
3. Dopohyb vítěze iniciativy
4. Kouzlení
5. Střelba
6. Těžké stroje, bojové životy brány apod.
7. Boj tváří v tvář
8. Vyhodnocení ztrát (%)
9. Vyhodnocení morálky, rozprchu

1.2.1. Hody dle přesily:

1 : 1	1 : 2	1 : 3	1 : 4
K10 : K10	K6 : k10	K6 : k20	K4 : k20

Hod na k6 „6“ a na k10 „0“ se **opakuje a sčítá**.

Ten kdo má větší součet, vyhrál a poraženému se připisují ztráty podle velikosti rozdílu.

Každý střet rozdílu 0-1 stojí i vítězný oddíl **5% ztrát**, které není možné jakkoliv snižovat.

1.2.2. Ztráty:

Rozdíl	ztráty	Morálka k%
0-1	oba 5%	-
2-3	2%	0
4	5%	0
5	10%	0,1
6	15%	0,1,2
7	20%	0,1,2,3
8	25%	0,1,2,3,4
9	30%	0,1,2,3,4
10	35%	0,1,2,3,4,5
11	40%	0,1,2,3,4,5
12	45%	0,1,2,3,4,5,6

1.2.3. Morálka:

Pokud je oddíl napaden a utrpí ztráty, může se ti stát, že se oddíl panicky rozuteče. Na morálku má velký vliv velitel, který může a měl by stát v čele svého vojska. Padne-li číslice uvedena ve sloupci morálka, oddíl se rozprchne a zformuje se za **5k6** kol v táboře nebo za **6k6** kol ve vzdálenosti 22 polí od poslední vlastní jednotky.

Velitel v čele vojska	- 1 číslice
Velitel přítomný na bitevním poli	Nic
Velitel nepřítomen na bitevním poli	+ 1 číslice
Velitel zabit nepřáteli	+ 2 číslice

Tabulka opravuje rozprchnutí dle velitele. **Avšak 0 vždy zůstává.**

Tabulka bonusů za zkušenosti oddílů

Počet číslic, které se odečítají z morálky.

		Body zkušenosti:								
		0-12	13-21	22-49	50-94	95-128	129-223	224-292	293-395	396-víc
Body výcviku	0-5	0	0	0	0	0	0	1	1	1
	6-12	0	0	0	0	0	1	1	1	1
	13-21	0	0	0	0	1	1	1	1	2
	22-34	0	0	0	0	1	2	2	2	2
	35-49	0	0	0	1	2	2	2	2	2
	50-69	0	0	1	1	2	2	2	3	3
	70-94	0	0	1	2	2	2	2	3	3
	95-128	0	1	1	2	2	2	3	3	4
	129-169	0	1	1	2	2	2	3	4	4
	170-223	0	1	2	2	2	3	3	4	4
	224-292	0	1	2	2	2	3	4	4	4
	293-381	1	1	2	2	3	3	4	4	4
	382-495	1	1	2	2	3	3	4	4	4
496 a víc	1	1	2	2	3	3	4	4	5	

1.3. Soubojová pravidla:

Armáda **nemůže** volně procházet hvozdy. (Je nutné mít hraničáře = CP)

Oddíly mohou procházet lesy (ne hvozdy) s pohybovým postihem ½ rychlosti.

Překonání jednotkového rozdílu výšky (tj. lezení do kopce či z kopce je postihováno ½ rychlosti oddílů.)

Oddíl bojující s výškovou výhodou (výškovým rozdílem terénu) bojuje s bonusem S+1 vůči oddílům nacházející se níže (platí pouze pro boj tvář v tvář).

1.3.1. Střelci:

Nemohou být zraněni, pokud při střelbě byli neúspěšní. Pokud se střetnou 2 střelecké oddíly, brání se a útočí zvlášť. Ztráty si rozdělí po souboji (kole).

Střelci pod palbou 3 a více oddílů **nemohou střílet**.

Pokud jsou střelecké oddíly napadené pěším oddílem, nemohou střílet a bojují se silou 1 (dle zbrojí)

Při střelbě do vřavy, (bojujících oddílů) se zranění rozdělí poměrově. Pakliže jde o přímou střelbu, tj. nikdo do vzdálenosti 4 nestojí mezi střelci a bojujícím oddílem, musí střelci podhodit 50%, aby se zranění nedělilo poměrově mezi napadené oddíly.

Šípy: Každý oddíl střelců může střílet 10x pak musí přezbrojit (dobít) a to tak, že se vrátí do tábora, nebo si nechá munici donést od spec. Oddílu. 1 spec. Oddíl zásobí 4 střelecké oddíly na vzdálenost 30. **Cena 1 šípu je 1zl.**

Oddíl může provádět střelbu v bojovém kole, jestliže v tomto kole neprovedli žádný pohyb.

Převýšení dává střeleckému oddílu bonus + 1 do síly střelby. Pakliže střelecký oddíl pálí na oddíl v lese, má tento oddíl bonus + 2 za kryt lesa proti střelbě.

Střelba oddílu v lese je možná pouze na 1/3 vzdálenosti dostřelu s postihem do síly -1 a na obránce se vztahuje výše uvedený bonus, pakliže se také nachází v lese.

1.3.2. Jízda:

Jízda se může proměnit v pěchotu a to tak, že sesedne z koní. Avšak mají postih k síle - 1, protože zbroje nejsou uzpůsobeny na pochod. Dále se samozřejmě musí přepočítat rychlost a síla na pěchotu. Celá změna trvá 2 kola. Jízda může provádět **nájezd**. Tento útok lze provádět proti všem pěším oddílům, kromě oddílů se zbraní s bonusem proti jízdě. (kopiníci) Tento útok lze provést až po dvoukolovém pohybu o maximum v jednom směru. Po té má jízda na první útok bonus S+2. Avšak pokud by toto použila na oddíl kopiníků, nejen že bonus nezíská, ale dostává postih - 1.

1.3.3. Kopiníci:

Oddíly používající dlouhé zbraně typu halapartna, píka. Jsou výbornou městskou stráží, která dokáže odrazit a zastavit jízdní útok. **Při boji s jízdním oddílem získávají bonus k síle +3.**

1.3.4. Zvláštní oddíly:

Speciální oddíl: Tento oddíl se používá k sestavení a dopravě žebříků. Speciální oddíl má rychlost 6 a sílu 3, proti střelcům sílu 5. Tento oddíl **nemůže** zranit. 1 oddíl nese žebříky či vory pro 5 pěších oddílů. Oddíl je možné nechat přezbrojit, to trvá 3kola.

Zásobovací oddíl: Zásobuje vojsko potravinami, zbraněmi, léky. 1 oddíl zásobí 10 oddílů na týden po cestách do 400km. Nad 400km je třeba již 3 oddílů na 10 normálních.

Počet oddílů	1 oddíl	3 oddíly
Cesty	<400 km	< 1000 km
Pustiny	<200 km	< 500 km
Hory	< 80 km	< 200 km

Jeden oddíl zásobovačů pro týden stojí: **Léky:** 2500zl., **Jídlo:** 7000zl., **Zbraně:** (4000-dle PJ a vyzbrojení oddílu.)

Zásobování:

Pakliže nemáš zásobovače, nebo ti nestačí, můžeš si jídlo vydělat jinak.

Drancování: Zničit a vypálit vesnice nepřátel a ukrást jídlo. Lze tím získat z 1 dvorce = 250 četů = 500zl. a z 1 rodiny = 500zl.

Lze provádět maximálně 1ročně.

Každý oddíl si může sebou odnést max. 1 týden jídla.

1.3.5. Žold

1 vlastenec = 155zl./období

1 žoldák = dle kurzu. / období

Pochod:

jednotka	Pomalů km/den	Rychle km/den
Pěchota	25	40

Střelci	35	45
Jízda	35	110

Pokud šla armáda více jak 7 dní rychle nebo je hladová, má postih S-2.
Pakliže je armáda unavena, trvá 2 dny táboření, než si odpočine.

1.4. Obrana hradeb – obléhání

Pokud se armády nestřetnou na bitevním poli, ale dojde k útoku na bránici se tvrz, postupuje se dle následujících pravidel.

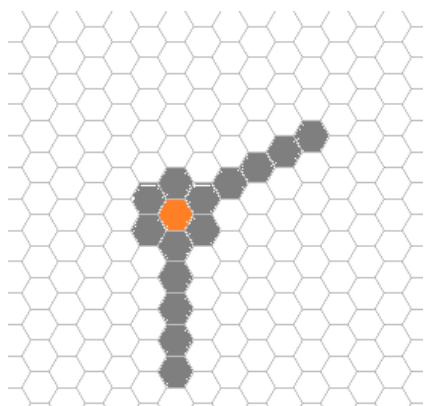
1.4.1. Obránci

Pěší oddíly obránců nemohou střílet jako lučištnické jednotky, ovšem mohou útočit z hradeb do vzdálenosti dvou polí vrháním nejrůznějších předmětů apod. Znamená to, že jednotka obránce na hradbě bez střelné zbraně není-li zapojena již do boje „tváří v tvář“, může tzv. střílet silou 6 + bonus za úroveň na vzdálenost dvou polí proti útočnickům. Obránci mají však ještě další výhody. Použije-li útočník taktiku zteče, přelézání hradeb po žebřících, může obráncův oddíl bránit bez postihů až trojnásobek útočnicků. Oddíl obránců se může rozdělit na menší oddíly maximální velikosti 1/2 původního oddílu. Další nespornou výhodou obránců je jejich bonus za hradbu. Ten se započítává do síly jednotky obránce na hradbě v případě střelecké jednotky, střelecké obraně a k síle v obraně při přelézání hradeb. Jakmile však obránce bojuje tváří v tvář útočnickovi na hradbě, její bonus za hradbu se již nezapočítává. **Je-li obránce při přelézání překonán útočícím oddílem, nebude mu uděleno žádné zranění.**

1.4.2. Těžké stroje obránců

Jako obraných strojů na opevněních se využívá tzv. balist. Ty jsou umístěovány na hradebních věžích a jsou používány na zničení obléhajících jednotek i strojů nepřítel.

Druh opevnění	výška	poměr útočnicků/obránců	délka přelézání	Síla stavby / bonus obránce / síla bran	životy stavby 1 pole
val	1,5 m	1 : 1	1	S 1 / (+1)	15
palisáda	2,5 m	1 : 2	2	S 2 / (+2)	25
hradba	do 5 m	1 : 3	3	S 3 / (+3)	35
vysoká hradba	nad 5 m	1 : 4	4	S 3 / (+3)	50
brána dřevěná	/	/	/	2	15
brána kovaná	/	/	/	3	20
brána s mříží	/	/	/	4	30



Zpoza hradby může kropit nepřátele stroj managon (katapult), který střílí balistickou křivkou a zasypává útočníky kameny.

Pro obranu proti útočícím strojům, se využívají trebuchety, které mohou zasáhnout cíl na velkou vzdálenost a docílit tak ochrany hradeb. Právě k takovým to úkolům jsou zde trebuchety III a IV, které jsou neposunovatelné, ale otočné a sestavené přímo na místě.

Dobrym mechanismem obrany je například nad branou umístění kotle s vroucím olejem či smůlou. Ten se z hradeb

lije na útočníky, aby jim znemožnil postup. Příprava jedné várky oleje trvá 5 bitevních kol. **Obrana těžkých strojů je síla 3. Je-li věž s těžkým strojem zničena za 60% svých životů, je těžký stroj na ni mimo provoz.**

Tabulka těžkých strojů obránců

Název	Síla	Rychlost	Dostřel	životy	cena
balista	12	0	12	15	120
managon	10	2	11	17	150
trebuchet III	4/+2	0	30	22	6000
trebuchet IV	6/+5	0	40	24	7000
Vroucí olej a smůla	20	1 x za 5 kol / nelze přesunout	1	40	10

Může nastat okamžik, kdy obráncova lučištnická jednotka chce střilet z pevnosti a nestojí na hradbě. Tento úkol může provést jen tehdy, není-li zrovna napadena jiným oddílem vyjma střeleckého viz. souboj střeleckých jednotek a nebyla v pohybu. Pak může zaútočit na protivníka, který stojí na opačné straně hradby ve vzdálenosti alespoň 4 pole od hradby. Tomuto oddílu však není do síly připočítáván bonus za hradbu.

Obráncova jízda se může pohybovat jen po nezastavěném území pevnosti a mimo ní. V případě potřeby je možné jízdní oddíl nechat sesednout z koní a vytvořit z něj pěší jednotku viz. odd. Jízda.

1.4.3. Přezbrojení

Dojde-li k potřebě změnit vybavení jednotky, musí být tato jednotka v dosahu zbraně, kterou má nově ovládat, musí na jednotce být proveden základní výcvik na danou zbraň a přezbrojení pak bude trvat 2 kola během kterých se nesmí jednotka pohybovat. V případě napadení během přezbrojení se bude jednotka bránit S 1.

1.5. Útočníci

Útočník může zvolit hned několik druhů strategií, jak překonat obránce.

1.5.1. Klasická zteč na hradby (přelézání hradeb).

Při tomto musí útočník přistoupit na sousední pole hradby a nahlásit lezení. To může provádět jen má-li sebou žebříky, které mu přinesl spec. oddíl či si je přinesli útočící jednotky samy. V první varianta je již popsána viz. kapitola zvláštní oddíl. Ta druhá možnost znamená, že útočník musí použít 2 jednotky, které nesou žebřík pro jednu z nich. Znamená to tedy, že pokud dorazí obě jednotky bojeschopné k hradbě s žebříky, může začít s přelézáním jedna z nich. Ta druhá je tedy nucena se buďto přemístit dle potřeby nebo musí počkat, až se žebřík uvolní. Šplh po žebřících trvá nějakou dobu viz. tabulka odd. obránci a je náročný i z pohledu úspěchu. Pokud je oddíl bráněn při přelézání, nesmí být zraněn za více jak 10% v jednom kole a to platí pro všechna kola přelézání hradeb. V opačném případě se podaří obráncům jejich žebříky včas odstranit (shodit) a útočníci se ocitnou opět pod hradbou a budou muset zahájit přelézání znovu. **Takovéto neúspěšné přelézání bude pro útočníky znamenat bonusovou ztrátu 10 % oddílu za tvrdý dopad zpět na zem.** Při přelézání hradeb nemůže přelézající útočící oddíl obránce zranit.

1.5.2. Vyražení brány

Dalším možným způsobem útočnicka překonat obranu nepřítele je pokusit se vyrazit bránu a proniknout tudy do útrob obraných stavení. Pro tento případ se využívá beranidel či výbušnin, v krajním případě pak některých těžkých strojů. Pro střelbu na bránu lze využít pouze stroje balista a managon. Naopak pro střelbu proti hradbě lze využít pouze strojů trebuchety I, II, III, IV. (v praxi však používání nepohyblivých trebuchet III a IV není častým jevem)

Hradba má obrannou sílu 3.

Tabulka útočných těžkých strojů

Název	Síla	Rychlost	Dostřel	životy	cena
beranidlo	3/+5	2	1	60	300
výbušniny	15	-1	0	dle oddílu	50
trebuchet I	3/+4	3	20	15	4000
trebuchet II	4/+1	2	25	18	5000
trebuchet III	4/+2	0	30	22	6000
trebuchet IV	6/+5	0	40	24	7000

1.5.3. Oblévací věže

Pro snížení ztrát a urychlení přelézání hradeb lze v některých případech využít na místě zbudovaných oblévacích věží. (dle PJ – terén) Ty chrání útočící oddíly před shozením a ztrátami na životech. Tyto věže musí být přistavěny k hradbě **prázdné a to speciálním oddílem**. Až následně po té mohou útočící oddíly využít jejich ochrany a započít přelézání. To trvá stejně jako přelézání **po žebřících s výjimkou, že oddíl není bráněn. Věž pojme maximálně 2 oddíly do svých útrob, avšak oba musí přelézat hradbu postupně stejně jako v případě jednoho žebříku. Věž se brání jako celek sama a v případě že dojde k jejímu zničení, jsou všichni uvnitř věže zraněni za 30 % ztrát. Svůj další pohyb zahajují v sousedním poli zničené věže pod hradbou.**

Název	Síla obrany	Rychlost	životy	cena
oblévací věž	2	2	80	800

1.5.4. Podkopání hradeb

Je prováděno pro podminování základů hradeb. Pravidlo zní, že nástup do podkopu nesmí být v dosahu střelných ručních zbraní. Cena minéra je 5 zl. za sáh chodby a rychlost kopání štoly o rozměrech 1,5 x 1,5 x 10 sáhů je 7 -30 hodin (dle horniny). Obránci mají šanci **20% za den**, pokud netuší blížíci se útok a **20% za hodinu**, že si povšimnou podkopu během výstavby či později této štoly. Aby zabránili úspěšnému podkopu hradeb, zahájí obránci palbu těžkých strojů do míst podkopu, tak aby způsobily zával. Na podkop mohou střílet všechny těžké stroje, vyjma balist. Dalším způsobem je podkop proti podkopu a tam umístění výbušnin pro odpálení chodeb.

Jakmile dojde k přiblížení chodeb na dvě pole, lze provést odstřel výbušnin. **Po odpalu je podkop brán automaticky za zničený a takto zavalený podkop již nelze opravit a je nutné začít znovu. Úspěšný podkop útočí 5 kol na hradbu v sousedním poli silou výbušniny, pak je zavalen.**

Název	Síla obrany	Velikost	životy	cena
podkop	6	1,5 x 1,5 m	50	5 zl. za sáh chodby

1.5.5. Příkop

Příkopy existují dva druhy. Suchý příkop je možné podkopat. Překonání suchého příkopu zpomalí útočníky na ½ rychlosti oddílu minimálně však rychlost neklesne pod 1.

Vodní příkop má stejné vlastnosti jako příkop suchý s výjimkou, že ho nelze podkopat a na jeho překonání potřebují útočníci vory, kde oddíl, který vor používá, má postih -1 do síly. Přinesení voru po souši znamená -1 k rychlosti oddílu. Vory může nosit je pěší oddíl.

Cena 1 voru je 3zl. za vor pro deset mužů.

1.6. Střelba a boj těžkých strojů

Každý těžký stroj má při napadení pěším či jízdním oddílem S 0. Při napadení střelbou lučištníků se stroj brání S 4.

Těžké stroje mohou střílet jeden na druhý, a to probíhá podobně jako běžná střelba. Oddíly si hází na útok a obranu, kdy útok je jejich síla zbraně a obrana je rovna S 4. Ztráty na životech strojů se vyhodnotí až na konci kola.

Je-li stroj poškozen na ½ svých životů jeho rychlost a síla se **snižuje o 1**.

1.7. Oddíl s hrdinou

Tímto se nazývá oddíl, který obsahuje 1 či více hrdinů šesté či vyšší úrovně v poměru 1 / 50 na počet vojáků. Hrdina může být i dobře vycvičený učen školy, který může využívat výhody dané technologie.

Hrdina zvýhodňuje své spolubojovníky následovně:

a) Válečník:

Zvyšuje oddílu S +1 a morálku o -1 číslici.

b) Hraničář:

Zvyšuje rychlost oddílu R +1, snižuje ztráty oddílu o 2% a může tento oddíl procházet hvozdy, ne však bojovat ve hvozdu.

c) Alchymista:

Oddíl má možnost se pohybovat 3 kola s bonusem za rychlost R+2 nebo si zvýšit sílu S +2.

d) Kouzelník:

Oddíl je schopen využívat kromě možné technologie kouzel, 2 kouzla ovládnutí nepřátelského oddílu a blesky. Pokud se o to pokusí, bude potřebovat:

Ovládnutí

Magenergie: 45

Dosah: 6

Rozsah: 1 oddíl

Pravděpodobnost ovládnutí je 15% + 2 x úroveň hrdiny.

Blesky

Magenergie: 9

Dosah: 5

Rozsah: 1 oddíl,

zásah: 66%. Způsobí damage 7%.

e) Zloděj:

Zvyšuje rychlost R +1, zvyšuje morálku o -1 číslici. Při rabování města zvyšuje výnos + 15 zl. Oddíl nemá postihy při nesení žebříků či vorů jak v počtu tak rychlosti.

1.8. Oddíl s nestvůrou:

Měřítko: 1 drak = oddíl 50 mužů

Draci

Druh	Síla	Dech / četnost	Rychlost
Bílý drak	8	17 / 2	5
Žlutý drak	9	18 / 2	5
Modrý drak	9	16 / 3	6
Hnědý drak	10	20 / 3	6
Rudý drak	10	21 / 3	6
Zelený drak	11	25 / 3	5
Vodní drak	10	24 / 3	4
Černý drak	10	22 / 3	5
Duhový drak	10	23 / 4	6
Ledový drak	15	30 / 4	6
Ohnivý drak	16	30 / 4	6
Zlatý drak	20	35 / 5	7

Dne 11. 11. 2017

Vytvořil: Dart – PJ -