

SouMraK

SouMraK Lordaeronu

OBECNÁ PRAVIDLA

Soumrak je volnočasová aktivita, terénní hra tzv. dřevárna, bitva s výraznými prvky larpu, ekonomiky a roleplayingu. Akce je zaměřena především na larpařské začátečníky, mladší účastníky a dětské kolektivy.

*Horda i Aliance se ze všech sil snaží v průběhu sobotní hry získat co nejvíce výhod do nedělní **závěrečné bitvy** (vlastnictví měst, získání bonusů, vytrénování válečníků atd.). Nedělní bitva rozhoduje o výsledku celé hry.*

*Ve hře jsou dvě armády, lidská **Aliance** a orkská **Horda**, které se dále dělí na tři království (klany) a další spojence. Armáda má svého hlavního velitele, kterému podléhají náčelníci/maršálové jednotlivých klanů či národů a jim zase řadoví velitelé a vojáci.*

Každý účastník akce - nehledě na jeho roli ani dobu příjezdu - má povinnost registrace, čímž se zavazuje k dodržování herních i mimoherních pravidel. Hrající účastník - hráč, je potom účastníkem aktivně se účastnícím hry.

Každý hráč obdrží při registraci nebo hodnocení kostýmů kartičku se jménem, úrovní a počtem životů (případně many) - tzv. **glejt**. Ten musí nosit po celou dobu hry u sebe. Každý hráč i CP má povinnost celou dobu hry **nosit kostým** (hráči v předepsaných barvách), jinak budou znevýhodněni (co do počtu životů), či dokonce vyloučeni ze hry. **Hráči, jejichž kostým bude nejednoznačně určitelný z hlediska příslušnosti (Horda - Aliance), obdrží od organizátorů neslušivou výraznou stuhu a povinnost ji po celou dobu hry nosit.**

Ve hře hráč reprezentuje jeho **Postavu**. Ta může na základě absolvování **Příběhových bitev** dosáhnout **maximálně 4. úrovně**, což ovlivňuje počet životů, přístup k povoláním nebo v případě CP schopnostem. Čas Příběhových bitev je předem znám králům/náčelníkům. Ti rozhodují o rozdělení vojáků, pokud je bitev v jednu chvíli více, potažmo k obraně měst (**i v průběhu PB se smí města dobývat**). Po konci PB jsou všichni hráči ve hře **povýšeni na novou úroveň**.

Herní předměty jsou veškeré předměty ve hře. Zbroje, zbraně, lektvary, peníze, jídlo, listiny, svitky, kytky a podobně. **Když postava zemře a je prohledána kterýmkoli hráčem, herní předměty odevzdá jemu, jinak správci svého hřbitova/mrchoviště. Všechny postavy ve hře mohou nosit i používat všechny předměty, pokud není výslovně uvedeno jinak. Úrovně ani povolání postavy se smrtí neztrácí.**

Neherní předměty jsou všechny vlastní věci účastníků. Jsou **nedotknutelné**, i když třeba zůstanou v dobytém městě. Mezi neherní předměty se také počítají různé rekvizity, sloužící pouze pro navození atmosféry, například kněžské svitky, knihy kouzel kouzelníků apod..

Hráčské postavy a povolání

Řadoví vojáci, hrající za některý z klanů Hordy nebo národů Aliance, jsou **Hráčské postavy**. Nemohou kouzlit ani používat schopnosti, ale **mohou měnit povolání**.

Všichni běžní hráči začínají na **1. úrovni s povoláním Slouha**.

Hráči do 14ti let věku mají automaticky bonus do hry +1 život.

úroveň	Základní životy
1.	2
2.	3
3.	4
4.	5

Hráčská postava může bojovat pouze se zbraněmi podle jejího aktuálního Povolání.

(pokud si jako HP přivezete luk, tak nezapomeňte na poboční zbraň, se kterou budete bojovat do dosažení povolání Lučištník apod.)

Povolání má podobu stužky, kterou hráč nosí u svého glejtu. Povolání lze měnit u Správců. Hráčská postava musí splnit všechny podmínky pro zastávání tohoto povolání a pak dostane novou stužku na glejt. **Změna povolání z jiného povolání než Slouha stojí cenu povolání + 2 zlata.**

Slouha	Cena povolání 0 zlata, oživení 0 jídla
<i>Všechny války bez podpory slouhů jsou odsouzeny k prohře. Odolní, pracovití, páteř každé armády. I v bojích pomůžou - jejich těla zaměstnají čepel nepřitele, než dorazí skuteční bojovníci...</i>	
může stavět i bořit jednoduché budovy, může mít jen jednoruční zbraň, může používat pouze lehkou zbroj. Může chodit do dolů.	

Voják	Cena povolání 2 zlata, oživení 2 jídla
<i>Trénovaní bojovníci, schopní bojovat v sevřených útvarech i na hradbách měst. Nedají svou kůži lacino ani proti přesile...</i>	
může používat jednoruční zbraň a štít nebo obouruční zbraň, může používat střední zbroj. Nutná budova <i>Kasárna</i> .	

Průzkumník	Cena povolání 2 zlata, oživení 2 jídla
<i>Hvozdy a bažiny jsou jejich zahradou, rychlost a tma největší zbraní. I pod zemí jsou jako doma a s leckým se znají...</i>	
může používat kombinace jednoručních zbraní nebo obouruční zbraň a lehkou zbroj. Nutná budova <i>Lovecká chatrč</i> .	
<i>Průzkumník má výhodu při prohlídce jeskyň. Navíc v nich nemůže zemřít (pokud by se tak mělo stát, objeví se před ní s 1 životem, ale bez věcí, co ukořistil). Také s ním bestie mohou někdy jednat jinak.</i>	

Lučištník	Cena povolání 2 zlata, oživení 2 jídla
<i>Když mrak šípů zakryje slunce, drnčení letek přehluší volání velitelů a první hroty dopadnou, věz, že na útěk se dáš i ty...</i>	
může používat luk, jednoruční zbraň a lehkou zbroj. Nutná budova <i>Lovecká chatrč</i>	

Ženista	Cena povolání 3 zlata, oživení 3 jídla
<i>Není v bitvě většího potěšení, než když není slyšet vlastního slova.</i>	
může používat jednoruční zbraň a střední zbroj, umí zacházet s výbušninami a obléhacími stroji, může stavět složité budovy a bořit je. Nutná budova <i>Kasárna 2 a Kovárna</i>	

Rytíř/Válečník	Cena povolání 4 zlata, oživení 4 jídla
<i>Pýcha armád. Ti, kteří jdou do bitvy první. A kteří z ní i odejdou... Jejich trénink ale trvá dlouho a jejich výbava je nákladná.</i>	
může používat obouruční zbraň nebo jednoruční zbraň a štít, těžkou zbroj. Nutná budova <i>Kasárna 2 a Kovárna</i>	

Cizí postavy (CP)

Postavy, které mohou mít více životů, mohou kouzlit a používat různé schopnosti, se nazývají **Cizí postavy (CP)**. CP nemají povolání. Liší se od Hráčských postav především kostýmem nebo hrají významnou roli v příběhu. Tyto postavy mohou zásadním způsobem ovlivnit zážitek ze hry (ať spoluhráčům, tak soupeřům), je od nich očekáván kvalitní kostým i zvládnutý role-play a proto se dosazují konkurzem.

úroveň	Základní životy
1.	4
2.	6
3.	7
4.	8

Maršálové a náčelníci jsou hlavní velitelé národů a klanů a podléhají pouze nejvyššímu velení armády. Mohou používat všechny zbraně a těžkou zbroj.

Čarodějové a černokněžníci (souhrnně mágové) ovládají magii a jsou znalci tajných umění. Kouzlí mocná kouzla, ale v boji zblízka jsou snadným cílem. Mohou nosit pouze lehkou zbroj a zbraň podle svých pravidel. Jako jediní používají manu.

Paladin a Rytíř smrti jsou válečníci obdaření magií světla a temnoty. Jsou podpůrnou silou armád, navíc mohou nosit těžkou zbroj, obouruční zbraň nebo jednoruční zbraň a štít.

Spojenci armád - elfové, trollové. Střelecké podpůrné jednotky. Mohou používat luk, jednoruční zbraň nebo jejich kombinace a střední zbroj.

Nezávislé bytosti – obchodníci, bestie apod. potulující se herním územím a plnící vlastní cíle. Řídí se vlastními pravidly. Některé mohou spolupracovat, jiné útočí od pohledu.

Magie

Mágové obou stran svými kouzly dokáží zvrátit boj, avšak mají i slabinu - boj zblízka. Kouzlení není okamžité - vždy se musí vyslovit formule kouzla a provést RP čarování. **Pokud je mág zraněn či vyrušen (kouzlem apod.), kouzlení bylo přerušeno a kouzlo neproběhne.**

Mágové mají a používají jako jediní **manu** - je ztvárněna **kolíčky**. Před kouzlením si mág odepne kolíček a **předá ho některé z Hráčských postav.**

Poté mág **pronese formuli, zahraje RP a sešle kouzlo** buď vrhačkou (látková barevná koule - pokud se jí vyhnete, kouzlo vás nezasáhlo) nebo mág pouze sdělí zasaženým (nejčastěji nejbližším protihráčům) efekt kouzla. Efekt kouzla je nejčastěji popsán již **bojovým heslem**, pokud je to ale NUTNÉ, mají mágové **právo zastavit hru na nejkratší možnou dobu vysvětlení efektu.**

Vrhačky, ležící na zemi, může sbírat kdokoli (krom mágů a jejich Mazlíčků) a s kolíčky je při nejbližší příležitosti vrátit ve městě Správci (nelze je ukrást ani ztratit smrtí). Ten si jejich počet

zaznamenává a jednou za čas město obdrží jednorázovou odměnu (záznam je poté resetován). Město bez kolíčků nebo vrhaček je magicky vyschlé a proto je v něm mágové nemohou doplňovat.

Někteří mágové mohou vyvolat *Mazlíčka*, který jim pomáhá v boji. Mazlíčkem se může stát spojenecká Hráčská postava, která se po dobu trvání kouzla stává CP. Musí být kostýmově odlišena (podle svého druhu – **kostýmové prvky zajišťují mágové nebo se předem domluví s hráči, aby si je připravili**). Mazlíček **nemůže nosit ani používat předměty**, krom těch, co jsou výslovně uvedeny v jejich pravidlech, **stejně jako mág nemůže sbírat kolíčky ani vrhačky**. Mazlíčci si automaticky doplňují životy, manu a vrhačky v neobléhaném městě stejně jako mágové.

Bojová hesla

Slouží k vysvětlení efektu kouzla nebo schopnosti, **aniž by se musela zastavovat hra**. Každý hráč by je proto měl znát a řídit se jimi.

ZMRAŽENÍ - cíl je na 2 minuty kompletně zmražen. Nemůže se pohybovat, kouzlit, mluvit... Po celou dobu kouzla je nezranitelný.

ZASTRAŠENÍ - cíl je zastrašen sesilatelem - otočí se a musí se rychle (podle svých sil) po 2 minuty vzdalovat.

OVCE - cíl je přeměněn na? - Ano, ovci. Ovečka je po dobu 2 minut zaměstnána pastvou, pokud je zraněna, tak kouzlo pomíjí.

ODHOZENÍ - cíl je odhozen směrem od sesilatele - otočí se čelem vzad a udělá 10 velkých kroků. Po celou tuto dobu je cíl nezranitelný (letí vzduchem) až na situaci, kdy se v dráze cesty vyskytuje pevná překážka (strom, hradba apod.), cíl se před ní zastaví, ale je zraněn za 3 životy.

ÚHYB - cíl se vyhnul právě proběhnuvšímu platnému zásahu zbraní nablízko či šípem, včetně efektu, s oním zásahem spojeným. Ve hře je tato schopnost poměrně vzácná.

IMUNITA - cíl je imunní vůči útoku či kouzlu na něj seslaného (podle typu imunity - např. imunita na šípy). Tato schopnost je mimořádně vzácná a je vyhrazena jen největším hrdinům či nejsilnějším bestiím.

ZLOM KOUZLO - cíl je zbaven momentálního kladného či záporného efektu kouzla. Nikdo nemůže seslat ZLOM KOUZLO sám na sebe.

OCHROMENÍ - cíl má ochromenou končetinu, která je nejbližší místu zásahu. Po dobu 2 minut ji nemůže používat (kouzelníci nemohou kouzlit, střelci střílet).

NA ZTEČ - cíl je nabuzen velitelským proslovem, při svém dalším platném zásahu udělí zranění +1 (maximální zranění je 3). Lze seslat pouze na Hráčské postavy.

KABOOM X (např. *Kaboom 3!*) – při dopadu výbušniny na zem jsou všichni (i spoluhráči) v kruhu o průměru 2 metrů okolo dopadového místa zranění za X životů (podle typu výbušniny) a jsou navíc **ODHOZENI** od místa dopadu bomby. V nutných případech lze použít na nezbytnou dobu zastavení hry. Bomby můžou používat pouze obchodníci a *ženisti*.

Místa na herním území

Hlavní stan

Každá z armád má svůj Hlavní stan, který leží na okraji herního území. Ten je po dobu hry **nedobytný, neobléhatelný a cizí armádě nepřístupný**. Součástí Hlavního stanu je hřbitov armády, kde probíhá **oživování**, místo pro porady velení, prostor pro odložení osobních věcí. Má svého Správce. V Hlavním stanu probíhá léčení **1 život/ 1 minuta**. Do Hlavního stanu přicházejí pravidelné zásoby surovin - každých **30 minut 10 jídla a 5 zlata**.

Vesnice

Ztvárněné obálkami plnými věcí, předměty v nich může sebrat kdokoli přijde. Ve vesnicích lze ukořistit jídlo, zlato, železo, herní předměty. Vesnice nelze zcela zničit a jsou vyprázdněné, dokud nejsou doplněny organizátory.

Jeskyně

Ztvárněné obálkami s lístečky, obvykle na stromech. Na obálce může být podmínka pro vstup, kdo ji nesplňuje, nemůže vstoupit. Kdo vstoupí si vylosuje z obálky lísteček a zařídí se podle něj. Různé jeskyně poskytují různé předměty, jednorázová posílení, ale také kletby, zranění a smrt. Do každé jeskyně smí hráč znovu vstoupit nejdříve za hodinu. Povolání *Průzkumník* má v jeskyních herní výhody.

Důl

Železný či zlatý. V dole lze směnit 3 jídla za 1 železo/zlato. Do dolu mohou pouze *Slouhové*.

Obchodní stanice

Funguje téměř jako další město, ale je nedobytná, nelze v ní stavět budovy, ale od začátku tu stojí Tržiště 2. úrovně. Výsostné území obchodníků - ti rozhodují o místním právu.

Pevnost

Obehnaná hradbami jako město, ale bez všech jeho dalších funkcí. Může mít i příběhový význam. Pravidelně se zde objevují magické bytosti, které mohou s hráči obchodovat, nechávat se najmout, bojovat s nimi, obdarovat je, doplnit jim manu a životy apod..

Města obecně

Ve hře jsou 3 města. Města jsou vyznačená hradbami (přínejmenším provázek) a mají jednu či více bran. Každé město má vlastního správce, který slouží aktuálnímu vládci města, schraňuje městskou pokladnu, zajišťuje běh města, dohlíží na dodržování pravidel a v případě nutnosti je jejich vykladatelem a kontaktem s organizátory. V každém městě je pytel na odpadky a **časomíra**.

Hradby města se nesmí nijak vylepšovat ani měnit. **Brána musí zůstat volná, zahradit ji můžou válečníci pouze svými těly, nebo uzamknout na určitou dobu** (podle úrovně *Opevnění*).

Do města se vstupuje pouze branou. V době míru smí do města vstoupit každý, komu to dovolí nejvyšší představitel armády město ovládající, v jeho nepřítomnosti správce města. V době obléhání může do města vstoupit kdokoliv.

Městská pokladna je v ochraně správce a mají do ní přístup pouze velitelé nebo jimi pověřeni hráči národa, který město zrovna ovládá. Do pokladny pravidelně (co 30 minut) přibývají daně a výnos okolních farem.

Ve městě probíhá léčení hráčů. Rychlost léčení je 1 život za minutu, po postavení *Krčmy* 2 životy za minutu.

Pouze ve městě lze nakupovat od obchodníků (jinak vám prodají pouze pár drobností, co nosí po kapsách) a to v závislosti na úrovni stavby *Tržiště*.

Městské stavby

Jednoduché stavby může stavět *Slouha*, **složité** *Ženista*. Budovy se staví ve městě (kromě *Farem*), postavené stavby se vyvěšují na nástěnkou. Stavět budovy nelze v obleženém městě, stavba rozestavených budov se pozastavuje do konce obléhání.

Všechny budovy se staví **5 minut RP**.

Budovy lze zničit - farmy 5 minutovým pleněním nebo výbušninou, ostatní budovy může zničit *Ženista* (složité budovy) nebo *Slouha* (jednoduché budovy) na rozkaz krále (**1 budova 5 minut RP**), **investice do budov nelze nijak získat zpět**.

Opevnění		
Úroveň 1	0 zlata, 0 železa <i>jednoduchá budova</i>	<i>město s ní začíná</i> umožňuje postavit 3 farmy přidává 4 zlaté
Úroveň 2	5 zlata, 2 železa <i>jednoduchá budova</i>	uzavření brány na 3 min. umožňuje postavit 4 farmy přidává 5 zlatých
Úroveň 3	10 zlata, 5 železa <i>složitá budova</i>	uzavření brány na 5 min. umožňuje postavit 5 farem přidává 6 zlatých

Farma	
2 zlata, 0 železa <i>jednoduchá budova</i>	přidává 2 jídla <i>staví se mimo hradby</i> <i>lze ji zničit výbušninou nebo 5 minutovým pleněním</i>

Lovecká chatrč	
3 zlata, 1 železa <i>jednoduchá budova</i>	podmínka pro výcvik <i>Průzkumníků</i> a <i>Lučištníků</i>

Kasárna		
Úroveň 1	4 zlata, 1 železa <i>jednoduchá budova</i>	umožňuje cvičit <i>Vojáky</i>
Úroveň 2	8 zlata, 2 železa <i>jednoduchá budova</i>	umožňuje cvičit <i>Rytíře/Válečníky</i> a <i>Ženisty</i>

Cvičiště domobrany	
3 zlata, 1 železa <i>jednoduchá budova</i>	je-li město obleženo, do konce trvání obležení získají všichni bránící <i>Slouhové</i> a <i>Průzkumníci</i> +2 životy

Kovárna		
Úroveň 1	4 zlata, 1 železa <i>jednoduchá budova</i>	umožňuje vyrábět lehké zbroje špatné zbraně umožňuje cvičit <i>Ženisty</i>
Úroveň 2	8 zlata, 2 železa <i>složitá budova</i>	umožňuje vyrábět střední zbroje dobré zbraně může stát jen ve městě s <i>Opevněním</i> alespoň 2. úrovně

Tržiště		
Úroveň 1	0 zlata, 0 železa <i>jednoduchá budova</i>	ve městě lze prodávat: lehké zbroje, špatné zbraně, léčivé lektvary, suroviny, svitky do 2. úrovně
Úroveň 2	6 zlata, 2 železa <i>jednoduchá budova</i>	ve městě lze prodávat: dobré zbraně, střední zbroje, všechny lektvary, svitky do 3. úrovně
Úroveň 3	10 zlata, 4 železa <i>složitá budova</i>	ve městě lze prodávat vše, přidává 2 zlaté, může stát jen ve městě s <i>Opevněním</i> alespoň 2. úrovně

Krčma	
4 zlata, 3 železa <i>složitá budova</i>	ve městě se zrychluje doplňování životů na 2 životy za 1 minutu. může stát jen ve městě s <i>Opevněním</i> alespoň 2. úrovně

Templ/ Obětní oltář	
4 zlata, 3 železa <i>složitá budova</i>	ve městě se doplňuje mana rychlostí 2 many za 1 minutu, může stát jen ve městě s <i>Opevněním</i> alespoň 2. úrovně

Suroviny

Ve hře jsou **tři hlavní typy surovin: jídlo, železo a zlato**. Ty se získávají především na farmách, vesnicích a dolech, díky vlastnictví měst (daně) a v Hlavních stanech. Další suroviny ve hře (například drahé kovy, drahokamy, dřevo apod.) povětšinou slouží ke splnění nějakého konkrétního úkolu nebo se dají prodat.

Jídlo se používá při ožívování padlých spolubojovníků a při těžbě zlata a železa. Jídlo je pěstováno na farmách, které (za zlato) staví slouhové v okolí měst. Stavba farmy trvá 10 minut (-1 min. za každého dalšího slouhu, který se na stavbě podílí). Každá farma zvyšuje výnos jídla z daní – čím více farem, tím více jídla, přičemž platí, že počet farem v okolí města je omezen úrovní stavby *Opevnění* v nejbližším městě. Farmy mají podobu karty s nápisem zavěšené na stromě a je možno je zničit výbušninou nebo pleněním (to trvá pět minut).

Zlato je platidlo při obchodech, při změně povolání, stavbě budov apd.. Těží se v dolech za jídlo, lze jej získat ve vesnicích, při kvestech apod.. Důl bez zlata je vytěžen, dokud jej organizátoři nedoplní. **Železo** slouží ke stavbě a k výrobě zbraní/zbrojí.

Pravidla boje

Každý hráč má určitý počet **životů**, jenž závisí na jeho postavě, povolání, zbroji, úrovni i obdržených zraněních. Zranění vzniká platným zásahem zbraně, kouzlem, účastí v některých herních událostech a podobně. Zranění lze samozřejmě léčit. Každý hráč musí znát svůj aktuální počet životů.

Hráči mohou dosáhnout maxima 10 životů

CP mohou dosáhnout maxima 15 životů

(i kdyby tohle číslo bylo překonáno kombinací zbroje, lektvarů, kouzel apod.).

Každý si životy počítá sám a poctivě!

Zásah je každý platný úder obdržený zbraní či úspěšné seslání kouzla na cíl. Herní zranění jsou ta, která obdrží vaše postava během hry. Zpravidla následují po *zásahu*.

Zásahem zbraní nablízko či na dálku nelze ubrat nikdy více než 3 životy (i kdyby tohle číslo bylo překonáno kombinací zbraně, lektvarů, kouzel apod.).

Vyšší zranění lze udělit pouze kouzlem, mocnou bestií ve hře či neštěstím (např. v dole). Neherní - skutečná, zranění obratem hlase organizátorům, nebo Správcům, budou ošetřena zdravotníkem akce.

Klesne-li počet životů hráče na nulu, hráč je mrtev a jako správná mrtvola **padne k zemi**. V případě řadového či jinak nepřehledného boje, udělá mrtvola pár kroků bokem. Padlé mrtvoly **nesmí překážet** bojům a **musí myslet především na své bezpečí**. Mrtvola setrvá na místě minimálně 2 minuty a poté jako duch odejde mlčící s rukama nad hlavou na hřbitov/mrchoviště. **Pokud nebyla prohledána, herní předměty** (zbraň, zbroj, zlato, jídlo, lektvary, artefakty apod.) **předá správci hřbitova/mrchoviště**. Neherní předměty si samozřejmě nechává.

Léčení a doplňování many probíhá obvykle ve městech nebo na hřbitově/mrchovišti. Léčit krom toho můžou i některé další postavy. Hráči se mohou doplňovat pouze ve městech patřících své straně. Dobu si ovšem kontrolují sami - ve městě je časomíra. Rychlost je závislá na určitých stavbách, v základu se léčí 1 život/mana za 1 minutu. Pokud v době doplňování hráč opustí město či hřbitov/mrchoviště, vše mu samozřejmě přestane přibývat. **V obléhaném městě je automatické doplňování životů a many pozastaveno.**

Reinkarnace, čili **oživování**, probíhá na mrchovištích/hřbitovech – ty jsou součástí Hlavního stanu armády. Oživující se postava zde setrvá 5 minut, během nichž dle tabulky zjistí, kolik jídla má zaplatit za oživení. Každá strana musí mít na svém hřbitově dostatečnou zásobu jídla, která je používána jako oběť bohům. Je-li vše v pořádku, hráč zaplatí správci potřebné jídlo a je **oživen s jedním životem (jednou manou)**.

Soumrak je akcí pro začínající larpaře a mladší hráče, proto především při boji

DBEJTE NA VLASTNÍ I JEJICH BEZPEČNOST

doporučujeme všem ochranu hlavy (např. formou batwatu) a kvalitní rukavice!

Bojovat se smí pouze s povolenou zbraní a nejdůležitější je přitom bezpečnost. Zásahové plochy jsou trup, celé nohy od stehů až po kotníky a celé paže od ramen až k zápěstí. **Zakázané části** (kam se nesmí útočit ani náznakem) jsou **hlava, krk a rozkrok**. Při boji se **nesmí bodat**, ani náznakem. Zásah šípem platí do stejné zásahové plochy, a šíp se přitom musí zastavit (neplatí tedy jen škrábnutí). Zásah šípem platí i do vlastních vojáků! Je povinnost mít všechny šípy opatřeny letkami! Vykrývat rány je možné jen povolenou zbraní nebo štítem a je přísně zakázáno to dělat částmi těla, do kterých zásah neplatí (dlaně). Vykrývání neplatí zbraní či štítem připevněným za pasem nebo na zádech.

Zásah je platný v případě, že zasáhl zásahovou plochu a čepel/šíp se zastaví (škrábnutí špičkou neplatí). V případě současného vzájemného zásahu (sousek) platí oba. Pokud jednu postavu zasáhnou dva lidé najednou, platí oba zásahy. Zásahy těsně po zásahu do zakázané části těla neplatí!

Nesmí se útočit otočením kolem své osy a následného udeření protivníka. Se štítem se nesmí klečct! Zakázané je i prorážení a navalování se štítem a nabíhání do protivníků!

Žádné cizí zbraně se nesmí chytat rukou, jinak to platí jako platný zásah. Šípy se smí odrážet zbraní, sbírat je smí jen lučištníci anebo jim je někdo může podat. Soupeř vždy hlídá záda protivníka, aby ho nenatlačil někam, kde mu hrozí nebezpečí.

Šípy, které jsou poškozené, vyřadte z boje, aby nikoho nepletly. Je-li šíp nalomený, zlomte ho úplně. Před výstřelem každý šíp zkontrolujte!

Není dovoleno střílet cizí municí! Důrazně proto doporučujeme lukostřelcům vzít si s sebou alespoň 15 šípů a označit si je.

Hráč musí vždy svou zbraň při dopadu brzdít a šerm musí být bezpečný, jinak bude hráč vyřazen ze hry. Vyřazení ze hry hrozí i za používání neschválených zbraní!

Zásah působí v základu 1 zranění. Má-li si zasažený odečíst více životů (vliv kouzla, zbraně apod.) musí mu to útočník sdělit.

Herní zbraň a herní zbroj

Herní znázornění **zbraně** je kartička. Lze ji koupit u obchodníků ve městech nebo vyrobit.

Je podmínkou pro sesílání **útočných schopností u CP**.

Bez kartičky zbraně je váš útok vždy 1

Druh zbraně	Útok hráče	Cena při výrobě
<i>Žádná zbraň</i>	1	
<i>Špatná zbraň</i>	1	2 zbraně/ 1 zlato
<i>Dobrá zbraň</i>	2	1 zbraň / 1 zlato
<i>Kouzelná zbraň</i>	3	Nelze vyrobit, může mít podmínky pro nošení, bez jejichž splnění ji není možné používat.

na postavu beze zbraně nefungují žádné účinky zvyšující útok (kouzla, lektvary, schopnosti apod.)

Bonusy k útoku se nesčítají a platí vždy jen ten prvně seslaný (např. kouzla, lektvar apod.).

MAXIMÁLNÍ útok zbraní nablízko nebo nadálku je 3

Ve hře se budou vyskytovat i **vyšší útoky**, to ale buď **kouzlem** nebo **silnou bestií** apod..

Dodatečná ochrana krom životů je **zbroj**. Je znázorněna kartičkou a lze ji koupit u obchodníků a ve městech nebo vyrobit. Její vlastnictví je navíc **podmínkou pro sesílání obranných schopností u CP**.

Pokud máte kartičku zbroje a můžete ji vzhledem k povolání používat, **připočítává se k vašim životům hodnota zbroje**.

Pokud zemřete, **kartičky zbraní a zbrojí vždy odevzdáváte správci mrchoviště**. Znovu se použít nedají, jsou rozbité.

Druhy zbroje	Cena při výrobě	Bonus k životům
Lehká zbroj	2 zbroje/1 zlatý	+ 2 životy
Střední zbroj	1 zbroj/1 zlatý	+ 3 životy
Těžká zbroj	1 zbroj/2 zlaté	+ 4 životy
Kouzelná zbroj	Nelze vyrobit	hodnota jejího nekouzelného protějšku +1. Cenná. <i>Může mít podmínky pro nošení, bez jejichž splnění ji není možné používat.</i>
Legendární zbroj	Nelze vyrobit	smrtí se neztrácí a reinkarnuje se se svým majitelem, nelze ji ukrást nebo má jinou speciální vlastnost. Velmi cenná, těchto zbrojí je ve hře pouze několik. <i>Může mít podmínky pro nošení, bez jejichž splnění ji není možné používat.</i>

Pravidla pro zbraně

Na začátku budou všechny zbraně **zkontrolovány a ty špatné a jinak nebezpečné mohou být na dobu hry zabaveny**. Organizátoři mají právo jakoukoli zbraň vyřadit ze hry i během hry. Schválené zbraně budou označeny zvláštní nálepkou.

Zbraní doporučujeme přivést více (už jenom proto, že by se mohlo stát, že nějaká neprojde schválením) a v bitvě je střídat. (pokud si jako HP přivezete luk, tak nezapomeňte na poboční zbraň, se kterou budete bojovat do dosažení povolání *Lučištník* apod.)

Povolené jsou ovšem jen určité kombinace zbraní a stejně tak rozměry zbraní mají svá omezení. Některé zvláštní postavy mohou mít výjimky, tak nebuďte zaskočení.

Povolené zbraně a jejich kombinace jsou uvedeny v následující tabulce:

Název zbraně	Max. rozměr	Komentáře
Obouruční meč	120 cm	Měkčení po celém ostří, musí mít záštitu
Jednoruční meč / Tesák	90/40-90 cm	Měkčení po celém ostří, musí mít záštitu
Dýka	40 cm	Měkčení po celém ostří, měkká špička, nemusí mít záštitu
Obouruční sekera (palice, kladivo)	120 cm úhlopříčka	Čepel z měkkého materiálu
Jednoruční sekera (palice, kladivo)	90 cm úhlopříčka	Čepel z měkkého materiálu
Luk	Neomezený	Malá průraznost!
Šípy	Rozumný (min. 10 ks)	Hlavice měkká, PET víčko v jádru, musí mít zářezy a letky
Hůl	Není stanoven	Nezraňuje, určena pouze pro kouzelníky.
Štít	78 cm úhlopříčka	Oblé rohy, obalené hrany.
Štít (kulatý)	Poloměr 31 cm	Obalené hrany.
Kuše, loktarovky aj.	---	POUZE PO DOHODĚ S ORGANIZÁTOŘI!

Povolené kombinace zbraní jsou tyto: jednoruční zbraň a dýka; jednoruční zbraň a štít; 2x Tesák (součet délek do 130cm); 2x Dýka

Chcete-li si nechat povolit výjimečnou zbraň, je třeba domluvit se předem se zbrojíři.

Pokud zbraň neprojde schválením a hráč nebude mít zájem ji dále upravovat, organizátoři si vyhrazují právo na uschování této zbraně do konce akce.

Organizátoři si vyhrazují právo neschválit kteroukoliv zbraň, která jim nebude připadat dost bezpečná. Zvláště u luků dbejte na malou průraznost a pro jistotu si vezměte i náhradní zbraň.

Obléhání měst

Každé město lze obléhat a dobýt. **Obléhání města vyhláší velitel útočící armády.** Ten přikáže svému vlajkonoši, aby vztyčil obléhací zástavu (nejdále 10 m od města). Vlajkonoš **zřetelně a nahlas napočítá do 30ti a tím je obléhání zahájeno.**

Vlajkonošem smí být jmenován kterýkoliv hráč. Takovýto hráč se při obléhání stává ztělesněním tábora obléhacích vojsk. Jeho jedinou starostí je zástava a počet zbývajících zásahů. Vlajkonoš nechodí, nebojuje, nekouzlí – pouze si počítá platné zásahy.

Vlajkonoši se v průběhu obléhání nesmí měnit! Vlajkonoš nemá žádnou imunitu vůči šípům, ale je imunní proti magii, kromě zraňujících kouzel. Všechny efekty kouzel a předmětů, jež má u sebe, přestávají fungovat. Vlajkonoš de facto přestává být běžným hráčem. Po skončení obléhání (úspěšném i neúspěšném) se hráč vrací do hry se stejnými herními hodnotami, jež měl před jmenováním (počet životů, povolání, imunity).

Do obléhaného města mohou obléhatelé i obránci vstupovat pouze branou. **Obléhatelé mohou do města střílet pouze branou, obránci mohou střílet ven i přes hradby (ne pod).**

Kouzlit do města se může pouze otevřenou branou, z města i přes hradby.

V obléhaném městě je ukončeno automatické léčení i doplňování many. Neprodávají se léky, předměty ani kouzla.

Obléhání je úspěšně završeno, není-li už ve městě žádný živý obránci. Vítěz vztyčí ve městě svou vlajku a přihlásí se u správce o případné odměny.

Obléhání je neúspěšně ukončeno, zemřou-li všichni velitelé obléhatelů (těch, co vztyčili obléhací zástavu) nebo **obdrží-li vlajkonoš tři platné zásahy.** V obou případech potom vlajkonoš vezme obléhací zástavu zpět do vlastního města (nebo Hlavního stanu). **Obléhatelé mohou ukončit obléhání z vlastní vůle:** vlajkonoš na pokyn velitele zakřičí, že daný národ či klan ukončuje obléhání.

V okamžiku vítězství nebo ukončení obléhání opět platí mírová pravidla.

Obléhací zástava je vlajka, kterou obdrží každý klan a národ na začátku hry. Obléhací zástava patří jen danému národu či klanu a nesmí se vzájemně krást či schovávat. Zůstane-li obléhací zástava na bojišti, vlajkonoš nebo poslední mrtvola ji odnášejí do vlastního města či Hlavního stanu.

Po neúspěšně ukončeném obléhání musí být zástava nejdříve donesena do vlastního města či do Hlavního stanu, než s její pomocí může být zahájeno obléhání další.

K vyhlášenému obléhání se mohou **přidávat další spojenci** obléhatelů. Těm stačí dotknout se zástavy a oznámit nahlas a zřetelně, který národ či klan se přidává k obléhání. Ukončí-li původní národ či klan obléhání, jeho spojenci mohou pokračovat, pokud mají vlastní zástavu. Město dobude ten národ či klan, který vyhlásoval obléhání.

Mimoherní pravidla

Po celou dobu konání akce je pro všechny účastníky **zakázáno pití alkoholu, kouření cigaret a požívání všemožných omamných látek.**

Ohniště se smí rozdělávat pouze na místech k tomu určených. Do ohniště se nesmí lít žádné hořlavé látky ani s ohněm nestandardně manipulovat.

Důrazně doporučuje pít vodu pouze z barelů s pitnou vodou. Ruce si naopak myjte ve vodě ze studny, voda z barelů je určena právě na pití a vaření.

Od 23:00 v táboře panuje noční klid. Nerozumní rušitelé budou penalizováni či vykázáni z akce. Čajovna bude fungovat i po začátku nočního klidu. **Opakované nebo hrubé nedodržování pravidel a pokynů organizátorů povede k vyloučení z akce!**

Dodržujte Lesní zákon (zákon č. 289/1995 Sb. ze dne 3. listopadu 1995, o lesích a o změně a doplnění některých zákonů), ze kterého pro nás obzvláště platí tyto zákazy:

rušit klid a ticho, provádět terénní úpravy, narušovat půdní kryt, budovat chodníky, stavět oplocení a jiné objekty, vyzvedávat semenáčky a sazenice stromů a keřů lesních dřevin, těžít stromy a keře nebo je poškozovat a sbírat semena lesních dřevin, jmelí a ochmet, sbírat lesní plody způsobem, který poškozuje les a vstupovat do porostů, kde se provádí těžba, manipulace nebo doprava dříví, kouřit, rozdělávat nebo udržovat otevřené ohně a tábořit mimo vyhrazená místa a odhazovat hořící nebo doutnající předměty, narušovat vodní režim a hrabat stelivo a znečišťovat les odpady a odpadky

Povinné vybavení jednotlivce: ROZUM, **ochranné rukavice** (nejlépe kožené), **průkazka pojištěnce**, pro jednotlivce mladší 15-ti let **povolení od rodičů** (jehož předloha je na stránkách ke stáhnutí), **láhev s pitím**. **Doporučujeme:** jídlo na víkend, věci na spaní včetně stanu, **ochranu hlavy** (např. formou batwatu), časomíru, vytištěná pravidla.

Dodržujte všeobecnou slušnost a pravidla mezilidského soužití. Nečekáme od bojovníků Hordy, že ve hře před válečnicí z Aliance pokleknou a budou ji recitovat poezii, ale očekáváme a **vyžadujeme vzájemné slušné chování** bez urážek a nadávek, stejně jako počítáme, že **dodržování pravidel** bude samozřejmostí.

Těšíme se na Vás při shledání na akci!