

# Obecná pravidla Soumraku

## Úvod

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

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

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.

**Každý účastník** akce, neohledně na jeho roli, má **povinnost registrace**, čímž se zavazuje k dodržování herních i mimoherních pravidel.

Každý hráč obdrží při registraci **glejt** - kartičku se jménem, úrovní a počtem životů. Ten musí nosit **viditelně** po celou dobu hry u sebe. Každý hráč i CP má povinnost celou dobu hry **nosit kostým** (v předepsaných barvách), jinak budou znevýhodněni (co do počtu životů), či dokonce vyloučeni ze hry. **Kostým musí jasně určit příslušnost k jedné ze stran.** Pro Alianci je základní barva bílá, pro Hordu černá.

## Hráč a jeho postava

Ve hře hráč reprezentuje jeho postavu. Ta může během hry dosáhnout maximálně 4. úrovně. Úrovně ovlivňují počet životů, přístup k povoláním nebo v případě CP schopnostem.

Úroveň se získává vždy v daný čas. Informovat vás budou správci měst a hlavních stanů.

Řadoví vojáci nemohou používat kouzla, svitky ani jiné schopnosti, ale mohou měnit povolání. Všichni začínají hru na **úrovni 1 s povoláním Slouha**. Povolání lze změnit u Správce města.

**Povolání dávají výhodu na herní zbraně a zbroje.** Zbraně, které může jednotlivé povolání využívat najdeš v dokumentu Povolání.

Hru klasický hráč začíná se dvěma životy.

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

Seznam povolání a jejich popisky najdete v samostatném dokumentu.

## 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.

**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. Jako jediní používají manu.

**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** (útokem, kouzlem apod.), **kouzlení bylo přerušeno a kouzlo neproběhne**.

Mágové mají a používají jako jediní **manu, ta 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 popsán **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. Kolíčky a vrhačky odevzdejte při nejbližší příležitosti Správci ve městě** (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.

## 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 zastrášen sesilatelem. Otočí se a musí se rychle (podle svých sil) po 1 minutu vzdalovat.

**OVCE X** – cíl je přeměněn na ovci. Ovečka je po dobu X 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 a dřep. Po celou tuto dobu je cíl nezranitelný (letí vzduchem). Pevná překážka (strom, hradba apod.) let zastaví.

**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).

**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 30sekud ji nemůže používat (kouzelníci nemohou kouzlit, střelci střílet – pokud jde o ruku).

**REDUKCE X** – sníží přichozí poškození o x, nejméně na jedna.

**KABOOM X** (např. Kaboom 3!) – při dopadu výbušniny na zem jsou všichni (i spoluhráči) v kruhu o průměru 2 metrů okolo dopadového místa zraněni 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 mohou 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, a cizí armádě nepřístupný. Součástí Hlavního stanu je hřbitov armády, kde probíhá ožívování, místo pro porady velení, prostor pro odložení osobních věcí. Má svého Správce. V Hlavním stanu probíhá léčení 1 život za 1 minuta. Do Hlavního stanu přicházejí pravidelné zásoby surovin – každých 30 minut 10 jídla a 5 zlata.

### VESNICE

Jsou ztvárněné obálkami plnými věcí. předměty v nich může sebrat kdokoli přijde. Vesnice nelze zcela zničit a jsou vyprázdněné, dokud nejsou doplněny organizátory.

### JESKYNĚ

Ztvárněné obálkami s lístečky. Na obálce může být podmínka pro vstup, kdo ji nesplňuje, nemůže vstoupit. Kdo vstoupí vylosuje si 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.

### ZLATÝ DŮL

V dole lze směnit 3 jídla za 1 zlato. Do dolu mohou pouze Sluhové a ženisté.

### OBCHODNÍ STANICE

Funguje téměř jako další město, ale je nedobytná, nelze v ní stavět budovy. Výsostné území obchodníků – ti rozhodují o místním právu.

## MĚSTA

Ve hře jsou 3 města. Města jsou vyznačená hradbami (přinejmenším 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.** Povolení vstoupit udává nejvýše postavený hráč nebo Správce.

Městská pokladna je v ochraně správce a mají do ní přístup pouze velitelé nebo jimi pověření 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.

Podrobnosti o budovách, které lze ve městě stavět najdete v samostatném dokumentu.

## Pravidla boje

Každý hráč má určitý maximální počet **životů**, který závisí na jeho postavě, povolání, zbroji a úrovni i obdržných zraněních. Zranění vzniká platným zásahem zbraně, kouzlem a podobně. Každý hráč musí znát svůj aktuální počet životů.

Úroveň	Základní životy HRÁČ	Základní životy CP
1.	2	4
2.	3	6
3.	4	7
4.	5	-

**Hráči mohou dosáhnout maxima 10 životů**

**CP mohou dosáhnout maxima 15 životů**

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

- **Zásah** je každý platný úder obdržný zbraní nebo úspěšné zasažení kouzlem (hadrová koule)
- **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 setrvává na místě

minimálně 2 minuty a poté jako duch odejde mlčící s rukama nad hlavou na hřbitov/mrchoviště. **Pokud nebyla prohledána, herní předměty předá správci hřbitova/mrchoviště.** Neherní předměty si samozřejmě nechává.

- Při smrti se úroveň ani povolání neztrácí.
- **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. Rychlost je závislá na určitých stavbách, v základu se léčí 1 život/mana za 1 minutu.
- **V obléhaném městě je automatické doplňování životů a many pozastaveno.**
- **Ožívání**, probíhá na mrchovištích (jsou součástí Hlavního stanu). Oživující se postava zde setrvává 5 minut. Oživení stojí určitý obnos podle jeho povolání (viz. Tabulka povolání). Každá strana musí mít na svém hřbitově dostatečnou zásobu jídla. Je-li vše v pořádku, hráč zaplatí správci potřebné jídlo **a je oživen s plnou manou a plnými životy.**
- Pokud jídlo na oživení chybí, můžete buď počkat, dokud ho někdo nepřinese a nebo se oživit jako Slouha (ten se oživuje zdarma). Tím ovšem přijmete o své aktuální povolání a budete se muset znova vytrénovat.
- **Všem mladším hráčům doporučujeme ochranu hlavy (např. formou batwatu) a kvalitní rukavice!**
- Bojovat se smí pouze s povolenou zbraní. 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 klečet! 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!
- Každý hráč si označí své šípy, tak aby je odlišil od ostatních
- Pokud hráč nechce, aby ostatní používali jeho šípy, zřetelně je označí červenou páskou. V tomto případě ale nesmí používat žádné jiné šípy než své.
- **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. **Bonusy k útoku se nescítají a platí vždy jen ten prvně seslaný** (např. kouzla, lektvar apod.).

## Předměty

**Herní předměty** jsou veškeré předměty ve hře. Zbroje, zbraně, lektvary, peníze, jídlo, , svitky, kytky a podobně. **Když postava zemře a je prohledána kterýmkoli hráčem, odevzdá mu své herní předměty.** Jinak mu předměty zůstávají.

Všechny postavy ve hře mohou nosit i používat všechny předměty, pokud není výslovně uvedeno jinak. **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..

## SUROVINY

Ve hře jsou **dva hlavní typy surovin: jídlo 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. Jídlo je pěstováno na farmách, které (za zlato) staví slouhové v okolí měst. 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 a další. Těží se v dolech za jídlo, lze jej získat ve vesnicích, při questech apod.. Důl bez zlata je vytěžen, dokud jej organizátoři nedoplní. V dolech se 3 jídla vymění za 1 zlato (pokud není uvedeno jinak).

## HERNÍ ZBRAŇ A HERNÍ ZBROJ

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

**Bez kartičky zbraně je váš útok vždy 1.**

Koupené zbraně zvyšují útok nebo přidávají speciální schopnost. Zbraň nikdy k útoku nepřidá víc než dva. Herní zbraň vždy musí odpovídat reálné zbraně.

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

Dodatečná ochrana krom životů je **zbroj**. Je znázorněna kartičkou a lze ji koupit u obchodníků nebo ve městě.

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

Zbroj nikdy nepřidá více než čtyři životy.

## MIMOHERNÍ PRAVIDLA

- Po celou dobu konání akce je pro všechny účastníky **zakázáno pít 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, těžit stromy a keře nebo je poškozovat a sbírat semena lesních dřevin, jmelí a ochmet, sbírat lesní plody způsobem, který poškozují 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), **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**.