

# POJNÍ PRAVIDLA SOUMRAKU JORDAERONU 2011

Toto jsou polní pravidla Soumraku 2011. V tomto dokumentu jsou pouze vybrané partie herních pravidel. Jako hlavní a základním dokumentem zůstávají stále Pravidla, který musí každý hráč znát!!

- **Stužka.** Ukořistěné stužky jsou zkušenosti. S ukořistěnými stužkami je zakázáno jakkoliv kšeftovat. Patří jen tomu, kdo je dostal. **Po smrti nepoužité ukořistěné stužky zanikají a není je možné po oživení použít.**
- **Herní předměty.** To jsou veškeré předměty ve hře. Kouzelné zbraně, lektvary, peníze, jídlo, listiny, svitky, kytky a podobně. Když postava zemře, **herní předměty zůstávají na místě smrti a může si je kdokoliv vzít.** Herní předměty většinou bývají jasně označeny.
- **Zásah.** Zásah je každý jeden platný úder obdržení zbraní či úspěšné zacílení (hráč se stane cílem) jakýmkoliv útočným kouzlem (rozuměno: kouzelník zakouzlí a efekt kouzla může postihnout více hráčů, pokud je hráč kouzelníkem označen za cíl, mluvíme o zásahu).
- **Zranění.** Herní zranění jsou ty, které obdrží vaše postava během hry. Zpravidla následují po *zásahu*. (Jedním zásahem může dát hráč zranění například za 3 životy)
- **Bojová hesla.**
  1. **Úhyb** – hráč hlásící úhyb se vyhnul platnému zásahu. Zásah se stává neplatným. (pokud se zásahem byla spojena nějaká schopnost – například zmrazení, vybití atáme – neproběhne a může proběhnout při dalším případném platném zásahu).
  2. **Zastrašení** – zastrašený hráč musí dojít/doběhnout do Hlavního stanu, kde se efektu zastrašení zbaví a může se vrátit zpět do bitvy. Velitelé mohou zastrašení sejmut pomocí své speciální schopnosti „Disciplína“.
  3. **Odhození** – protivník, pod účinkem odhození musí odběhnout deset metrů přímo pryč od postavy, která jej „odhodila“, kde udělá dřep. Pak se může vrátit do boje. Až do chvíle dřepu je nezasažitelná (letí vzduchem).
  4. **Zmrazení** – zmrzlý protivník musí 3 minuty zůstat na místě. Nesmí bojovat ani se jinak pohybovat dokud nebude rozmrazen (kouzlo, artefakt...) nebo zasažen. Je-li zmražená postava zasažena, obdrží příslušný počet zranění a pokud nezemřela, okamžitě rozmrzá a může dále bojovat.
  5. **Ochromení** – hráč nemůže používat 30 vteřin ruce. Bojovníci nesmí bojovat, kouzelníci a kněží nesmí kouzlit, CP používat schopnosti, při nichž jsou třeba gesta.
  6. **Imunita** – hráč je platně zasažen zbraní či kouzlem, ale je imunní vůči některému z efektů zásahu (zranění, ochromení, atd.) díky schopnosti, kouzlu či předmětu. Na rozdíl od *Úhybu* se při imunitě počítá platný zásah a schopnosti, které platí například po omezený počet zásahů zbraní, se vybíjejí.
- **Kouzlit** je možné přes hradby a zdi jak pro obránce tak obléhatele. Podmínkou však je, že kouzelník musí mít možnost vidět svůj cíl ve smyslu RP. **Znamená to tedy, že kouzlit NA HRÁČE se nedá do města, které má zavřenou bránu. Lze však v tomto případě seslat kouzlo, jehož cílem je město(nikoliv hráč za branou).** Naopak pro kouzelníka ve městě není problém něco zakouzlit na armádu číhající před hradbami
- **Obléhání a obrana měst**

Začátkem každého obléhání je vyhlášení obléhání města. Obléhání města vyhláší velitel útočící armády. Ten přikáže svému vlajkonoši, aby vztyčil obléhací zástavu (nejdále 10 m od města). Vlajkonoš pak zřetelně a nahlas napočítá do třiceti a obléhání je zahájeno.
- **Vlajkonošem** smí být jmenován kterýkoliv hráč nebo kněz. CP (tzn. i kouzelníci) ne! Vlajkonoš je po dobu obléhání zcela beze zbraně, beze zbroje (včetně štítu), nesmí se pohybovat z místa natožpak bojovat. Jeho jedinou starostí je zástava a počet jeho zbývajících

**zásahů.** Vlajkonoš nemá žádnou imunitu vůči šípům, ale je imunní proti magii, kromě kouzel blesk, ohnivá koule, ledové kopí (tato kouzla se cílí hodem koulí či šíškou). Všechny efekty kouzel a předmětů, jež má u sebe, přestávají fungovat (nelze mít tedy vlajkonoše létajícího, nebo například imunního vůči zásahům). **Vlajkonoš si nepočítá zranění, ale zásahy = 1 zásah může být např. úder za 3 zranění, ale Vlajkonoš počítá 1 zásah!**

- **Vlajkonoši** se v průběhu obléhání nesmí měnit!
- Obléhatelé mohou do města střílet pouze branou, obránci mohou střílet ven i přes hradby
- **Obléhání** je neúspěšně ukončeno, zemřou-li všichni velitelé obléhatelů (těch, co vztyčili obléhač zástavu) nebo obdrží-li vlajkonoš **dva platné zásahy**. Obléhatelé také mohou ukončit obléhání z vlastní vůle a to tak, že vlajkonoš na pokyn velitele zakřičí, že daný národ či klan ukončuje obléhání. Pokud je obléhání neúspěšně ukončeno, zástava nejdříve musí být donesena do vlastního nebo spřáteleného města či na mrchoviště, než s její pomocí může být zahájeno další obléhání.
- POKUD OBLEHATELE dobyjí město, OBDRŽÍ VLAJKONOŠ A VELITEL VYHLAŠUJÍCÍ OBLÉHÁNÍ ZKUŠENOSTI. POKUD OBRANA MĚSTA VYDRŽÍ, JSOU OCENĚNÍ ZKUŠENOSTMI VŠICHNI BRÁNICÍ SLOUHOVÉ
- **Hlavní stan** je místo, kde každá strana dostává ty nejdůležitější kvesty. Nalézá se poblíž mrchoviště a zastrašení bojovníci si zde opět dodají odvahy pro další souboje.
- **Katapult:** Každý katapult může vystřelit pětkrát (šestkrát, pokud je mezi obsluhujícími ženisty alespoň jeden hráč s pátou či vyšší úrovní) a každá střela, která zasáhne obléhané město (do neobléhaného střílet nemůže), ubere všem ve městě 1 život (pokud ji nevykryje pevnost).
- **Pravidla boje**

---

**Bojovat se smí pouze s povolenou zbraní nejdůležitější je bezpečnost. Zásahové plochy jsou trup, nohy od kolen nahoru a paže od ramen k loktům** (kolena ani lokty už do zásahové plochy nepatří, ať už zezadu či zepředu). 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!** Zásah zbraní do části oděvu či jiné výstroje nebo nesené zbraně je platný, pokud by zasáhl platnou zásahovou část. Vykryvat rány je možné také jen povolenou zbraní a je přísně zakázáno to dělat částmi těla, do kterých zásah neplatí (ruce). **Vykryvání neplatí zbraní či štítem připevněným za pasem nebo na zádech**

- Zásah je platný v případě, že zasáhl zásahovou plochu (škrábnutí oděvu špičkou, kdy čepel pokračuje dál a ani se nezastavila, neplatí). V případě současného vzájemného zásahu (sousek) platí oba. Pokud jednu postavu zasáhnou dva lidé najednou, musí se dohodnout, který zásah platí. Zásahy těsně po zásahu do zakázané části těla také neplatí!
- Zároveň se nesmí útočit otočením kolem své osy a následného udeření protivníka. **Se štítem se nesmí klečet! Zakázané je i prorážení štítem!**
- Žádné cizí zbraně se nesmí chytat rukou, jinak to platí jako platný zásah. Šípy se smí odrážet zbraní, sbírat je smí jen lučištníci a nebo jim je někdo může podat (to znamená sebrat šíp a dát jej do ruky, ne s ním ještě deset minut někde běhat). Zbraně, které nejsou uvedeny v pravidlech, smí používat jen ten, komu byli povoleny, nikdo jiný. **Soupeř vždy hlídá záda protivníka, aby ho nenatlačil někam, kde mu hrozí nebezpečí!**
- Hráč musí vždy svojí zbraň při dopadu brzdít a **šerm musí být bezpečný**, jinak bude vyřazen ze hry.
- **Pokud je hráč zasažen, odečte si jeden život** (má-li si vlivem kouzla či schopnosti odečíst víc životů, musí mu to jeho protivník sdělit) a **řekne nahlas, kolik životů mu ještě zbývá**. Pak se zapojí dál do boje. Útočník je stále zranitelný. Pouze v případě, že mu mrtvý hráč podává stužku, tak si ho může vzít, aniž by přitom mohl být zasažen.