

OBECNÁ PRAVIDLA SOUMRAKU

Úvod

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

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

Každý účastník akce, nehlédě na jeho roli, má **povinnost registrace**, čímž se zavazuje k dodržování herních i mimoherních pravidel. Hrající účastník (hráč), je účastníkem, který se aktivně zapojuje do hry.

Každý hráč i CP má povinnost celou dobu hry **nosit kostým** v předepsaných barvách, jinak bude znevýhodněn (co do počtu životů), či dokonce vyloučen ze hry. **Kostým musí jasně určovat příslušnost k jedné ze stran**. Pro Alianci je základní barvou bílá, pro Hordu černá.

HRAČ A JEHO POSTAVA

Ve hře hráč reprezentuje svou Postavu.

Řadoví vojáci nemohou používat kouzla, svitky ani jiné schopnosti, ale mohou měnit své povolání.

Všichni začínají s **povoláním Slouha**. Slouha může bojovat s libovolnou zbraní.

Hru hráč začíná se dvěma **životy**. Hráči do **14ti let věku** (včetně) mají automaticky bonus do hry **+1 život**.

Hráčské povolání:

V každém městě bude seznam povolání. Změnit povolání lze dvěma způsoby:

- 1.) Splníte úkol předepsaný u povolání, za které chcete vyměnit své současné povolání. (Plňte je ČESTNĚ, jinak si nás nepřejte...)
- 2.) Povolávací rozkaz – předmět, který vám po odevzdání správci města umožní změnit si povolání. (Povolávací rozkazy by měly být dávány primárně mladším účastníkům, kteří by mohli mít problém splnit předepsaný úkol.) Získat je lze hlavně při plnění úkolů.

Povolání	Quest	Zbraně	Bonus
Válečník	Zabít 3 nepřátele během jednoho boje	KROMĚ STŘELNÝCH	+2 životy, 1x za boj dát za +1
Lovec	Dovést správci města živou bestii nebo 3 trofeje z bestii	COKOLIV	+1 zranění proti bestim, 2x za +1 1x za boj úhyb na magii. (rýže, nosič
Vrah	Zabít nepřátelskou pojmenovanou postavu (CP)	KROMĚ ŠTÍTU	+1 zranění pokud útočí do zad, +1 zranění proti CP
Ženista	Projít výcvikem na ženistů	COKOLIV	+1 život, obsluha dobývacích strojů, ničení budov/hradeb.
Léčitel	Vyučení u paladina/šamana	KROMĚ ŠTÍTU	Může léčit piškoty, které koupí ve městě za jídlo

Boj představuje jednu bojovou scénu. Například dobývání města, výpravu za nějakým úkolem, duel dvou hráčů (dokud jeden nezemře nebo neuteče), jednu řadovou bitvu v lese. **Pozor! to, že utečeš z bitvy a poté se do ní vrátíš ti tvé schopnosti neobnoví!!**

Ženisté – Ničení budov a hradeb:

Ženista musí 5 minut dělat výrazné RP ničení budovy/hradby. Za každého dalšího ženistu, co pomáhá se čas zkracuje o 30 vteřin (ale musí trvat nejméně 2 minuty bez ohledu na počet ženistů).

ROZMĚRY A KOMBINACE ZBRANÍ:

Podrobnější info o zbraních najdete zde http://soumraky.cz/wp-content/uploads/2015/02/SOD15_zbrane.pdf

- Jednoruční zbraň do 90 cm
- Rozměr štítu 78 cm úhlopříčka (obdélníkový štít) nebo 31 cm poloměr (kruhový štít).
- Obouruční zbraň do 120 cm
- Kombinace 2 zbraní do 130 cm v součtu. (např. 90+40 nebo 65+65)
- Jednoruční zbraň + štít
- Hůl (pouze na obranu!) a dýka – obojí pouze pro mágy!
- Střelné zbraně (luky, kuše a loktarovky) musí mít bezpečné projektily a nesmí být příliš silné (myslete hlavou...)
- V jeden moment je možné používat pouze uvedená zbraně nebo kombinace zbraní. Během boje je možné zbraně či kombinace měnit, ale vždy jen za jednotlivé zbraně či kombinace uvedené výše. Pojmenované postavy mohou mít nadstandardní velikosti zbraní (vzhledem ke svojí postavě), předem schválené organizátory.
- Všechny zbraně musí být před hrou schváleny organizátory, jinak je není možné ve hře používat.

HRDINOVÉ

Postavy, které mohou mít více životů, mohou kouzlit a používat různé schopnosti, se nazývají **Hrdinové**. Hrdinové 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. Mohou nosit pouze lehkou zbroj a zbraň podle svých pravidel. Jako jediní používají manu.

Paladini a Šamani jsou válečníci obdařeni mocí světla a přírody. Jsou podpůrnou silou armád, navíc mohou nosit těžkou zbroj, obouruční zbraň nebo jednoruční zbraň a štít.

CIZÍ POSTAVY

Nezávislé bytosti – obchodníci, bestie apod. potulující se herním územím a plnící si své vlastní cíle. Řídí se vlastními pravidly. Některé s vámi mohou spolupracovat, jiné vám naopak mohou výrazně znepříjemnit život.

MAGIE

Magické nosiče (rýže a vrhací koule) se počítají jako platný zásah i v případě, že vás trefí do štítu či zbraně.

Mágové obou stran svými kouzly dokáží zvrátit boj. Jejich slabinou je 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, ta je ztvárněna prádelními 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 nejsou ztraceny, když hráč zemře). Ten si jejich počet zaznamenává a jednou za čas město obdrží jednorázovou odměnu (záznam je poté resetován). Město bez kolíček 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.

ZASTRAŠENÍ – Cíl je zastrašen sesilatelem. Otočí se a musí se rychle (podle svých sil) 10 vteřin vzdalovat. Jakýkoli zásah (i z vlastní řady) udělí zranění (podle toho kolik dává, i za 3 a ano, může vás zabít) a ZASTRAŠENÍ ukončí.

PARALÝZA – Cíl je na 2 minuty kompletně paralyzovaný a nemůže se hýbat. Původ může být ledová magie, démoní strach nebo změna v ovci. Jakýkoliv zásah (i z vlastní řady) udělí zranění (podle toho kolik dává, i za 3 a ano, může vás zabít) a PARALÝZU ukončí.

ODHOZENÍ – cíl je odhozen směrem od sesilatele. Otočí se čelem vzad a udělá 5 velkých kroků a dřep (může křičet a předvádět odhození vzduchem). 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. Pokud byl zásah spojený s efektem (např. +1 nebo ODHOZENÍ atd.), efekt je vyčerpán stejně, jako by došlo k zásahu.

PRŮRAZ – nosič kouzla, výstřel z pušky, efekt zbraně se počítá jako úspěšný zásah i při zásahu do štítu/zbraně. Platí pro všechnu magii a výstřely z pušek (loktarovek)

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 na nezbytně dlouhou dobu zastavit hru.

Pokud je výbušnina hozena na hradbu, okamžitě ji zničí, ale nedává zranění hráčům. Bomby mohou používat pouze obchodníci a ženisté.

MĚSTA NA HERNÍM ÚZEMÍ

HLAVNÍ STAN (mrchoviště)

Každá z armád má svůj Hlavní stan, který leží na okraji herního území. Ten je po dobu hry nedobytný, a cizí armádě nepřístupný. Nicméně **HERNÍ** předměty v něm uložené je možné vzít. Součástí Hlavního stanu je hřbitov armády, kde probíhá oživování, místo pro porady velení, prostor pro odložení osobních věcí. **NEMÁ SPRÁVCE**. V hlavním stanu jsou pouze hodiny. **OŽIVENÍ** trvá 5 minut. Poté máte plné životy i schopnosti.

OBCHODNÍ STANICE

Základna obchodníků. Obchodníci mají absolutní vládu nad stanicí a jejich slovo je tam zákon. Není možné ji vykrást (pokud na to zrovna nemáte určitý úkol...). Stejně tak není možné ze stanice cokoliv odnést, pokud se nejedná o konkrétní předmět v rámci úkolu.

DŮL

Důležité místo, ze kterého je možné získat zlato. Ale kdo ví, co všechno se v dolech mohlo usídlit a jaké nebezpečí tam číhá. U vstupu do dolu vždy budou umístěny instrukce, jak těžit a postupovat.

MĚSTA

Ve hře jsou 4 města. Města jsou vyznačená hradbami (přínejmenším provázek) a mají jednu či více bran. Každé město má vlastního správce, který slouží aktuálnímu vládcí města, schraňuje městskou pokladnu, zajišťuje běh města, dohlíží na dodržování pravidel a v případě nutnosti je jejich vykladatelem a kontaktem s organizátory. Je možné že správci budou zadávat nějaké menší úkoly. V každém městě je pytel na odpadky a **časomíra**.

Hradby města se nesmí nijak vylepšovat ani měnit (žádné větve ani nic podobného). **Brána musí zůstat volná, zahrát 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 pověřeni hráči národa, který město zrovna ovládá. Do pokladny pravidelně (co 30 minut) přibývají daně.

Ve městě probíhá léčení hráčů a doplňování many. Po pěti minutách strávených ve městě jste plně vyléčení a máte obnovené použití všech schopností.

Podrobnosti o budovách, které lze ve městě stavět, najdete v samotných městech.

PRAVIDLA BOJE

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

Hráči mohou dosáhnout maxima 6 životů

CP mohou dosáhnout maxima 8 životů

- **Zásah** je každý platný úder obdrženy zbraní či úspěšným sesláním kouzla na cíl.
- **Zásahem zbraní na blízko 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 bestii ve hře či neštěstím** (např. závalem v dole).
- **Neherní = skutečná zranění okamžitě 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, kde dramaticky zemře bez rizika ušlapání. Padlé mrtvoly **nesmí překážet** bojům a **musí myslet především na své bezpečí**. Mrtvola setrvá na místě do konce boje nebo minimálně 2 minuty a poté jako duch odejde mlčící s rukama nad hlavou na hřbitov/mrchoviště. Neherní předměty si samozřejmě nechává.
- **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 nebo výrazně změnit dráhu (neplatí tedy jen škrábnutí prakticky bez změny dráhy letu). 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 kryt se částmi těla, do kterých zásah neplatí (dlaně).
- Vykrývání neplatí zbraní či štítem připevněným za pasem nebo na zádech.
- V případě současného vzájemného zásahu (sousek) platí oba. Pokud jednu postavu zasáhnou dva lidé najednou, platí oba zásahy. Zásahy těsně po strefení 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 nebo jim je někdo smí podat. Soupeř vždy hlídá záda protivníka, aby ho nenatlačil někam, kde mu hrozí nebezpečí.
- Šípy, které jsou poškozené, vyřaďte z boje, aby nikoho nepletly. Je-li šíp nalomený, zlomte ho úplně. Před výstřelem každý šíp zkontrolujte!
- Výstřely z palných zbraní (loktarovek) se počítají jako úspěšný zásah i při vykrytí zbraní nebo štítem. (průraz)
- **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!

Dobývání měst je popsáno v samostatném dokumentu na stránkách! <http://soumraky.cz/wp-content/uploads/2018/04/Obl%C3%A9h%C3%A1n%C3%AD-m%C4%9Bst.pdf>

LÉČENÍ A OŽIVENÍ

- **Léčení a doplňování many** probíhá obvykle ve městech nebo na hřbitově/mrchovišti. Léčit krom toho mohou i některé další postavy. **Léčení trvá 5 minut**, poté máte plné životy i schopnosti.
- **V obléhaném městě je automatické doplňování životů a many pozastaveno.**
- **Ožívování**, probíhá na mrchovištích (jsou součástí Hlavního stanu). Oživovací zde setrvá 5 minut. **Hráč je oživen s plnou manou a plnými životy.**
- **Pokud se léčíte mimo mrchoviště (většinou během questu) tak se vám schopnosti ani mana nedoplňují.**

PŘEDMĚTY

Herní předměty jsou veškeré předměty ve hře. Zbroje, zbraně, lektvary, peníze, jídlo, svitky, kytky a podobně.

Všechny herní předměty budou mít formu stužky s připevněnou kartičkou s informací co předmět dělá. **Stužky musí být NA VIDITELNÉM MÍSTĚ.**

Jiného hráče je možné obrátit o Fialové a zlaté(žluté) předměty. Obecně barva stužky určuje, co předmět dělá. Pokud chcete předmět používat je potřeba mít ho přivázaný na viditelném místě. (opasek, na zbroji, na zbrani nebo štítu)

Obírání mrtvol:

Musíte najít a odvázat stužku a přivázat ji k sobě. Mrtvý vám na dotaz musí sdělit, že u sebe má žlutý/fialový předmět a nesmí ho úmyslně zakrývat rukou nebo částí kostýmu.

NELZE SEBRAT HRÁČI:

Červené stužky – Jsou to vylepšené zbraně. Dávají nositeli větší zranění. (+1)

Zelené stužky – **Různé** formy zbrojí a ochrany, přidávají životy navíc.

LZE SEBRAT HRÁČI:

Fialové stužky – **Vzácné** předměty a artefakty. Nepočítají se do limitu předmětů a po smrti je možné vás o ně obrátit. Suroviny, lektvary a jiné spíše spotřební záležitosti.

Všechny postavy ve hře mohou nosit i používat všechny předměty, pokud není 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, které slouží pouze pro navození atmosféry např. kněžské svitky, knihy kouzel kouzelníků apod.

ZLATO

Hlavní surovina na bitvě bude zlato. Zdroj zlata budou doly, splněné úkoly a města. Zlato slouží k nakupování u obchodníka a vylepšování měst.

JÍDLO

Je to úplně ta nejvíce základní surovina. V dolech je možné ji vyměnit za zlato.

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 a potoku, 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 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 pojištění**, pro jednotlivce mladší 18-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 válečníci 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.