

Pravidla

(Verze 1.1)

1 - Před bitvou

Kostým

Je povinný po celou dobu hry a tvoří vaši vlastní vizitku, věnujte mu proto odpovídající pozornost. Nevyrábíte jej navíc pouze pro sebe, ale i pro atmosféru celé akce.

Jak to má vypadat?

Doporučení a ilustrace jsou součástí popisu vaší role. Pokud si stále nejste jistí, podívejte se na fotky z minulých ročníků, zapátrejte po internetu, zeptejte se ostatních nebo organizátorů. Berte si příklad z těch nejlepších, neusnadňujte si to.

Je to dobrý?

Hodnotí se vizuální efekt, ne z čeho jste co vyrobili, nebo kde jste k tomu přišli. Rozhoduje, co je vidět. Použijte hlavně vlastní rozum a zrcadlo. Nosili upíří tenisky? No nenosili, tak si je taky nevezmu. Samozřejmě, někdy se prostě moderním prvkům vyhnout nelze, takže co udělám? Zamaskuju je. Všeobecně ale čím méně vůbec musíte maskovat, tím lépe.

Vyjma dobrého pocitu navíc za skutečně dobře provedený kostým lze získat i trvalý bonus až +2 životy. Existuje však rovněž druhá možnost, kterou představuje postih až -2 životy, především (ale nejenom) pro případy typu „byl jsem línej“.

Zbraně (a štíty)

Před bitvou musejí být schváleny organizátory (dostanete na ně lepitko).

Zbraně mohou být testovány na majitelích a neschváleny i bez udání důvodu (ty také lze až do konce hry zabavit).

Bezpečnost

Mečovitě zbraně budou mít čepele obaleny vrstvou měkkého materiálu (ne molitanu) o tloušťce minimálně 1 cm.

Ostří seker musejí být vyrobena z měkkého materiálu a při dopadu se ohnout.

Hlavice drtivých zbraní (kladiva, palcáty,...) musejí být z měkkého materiálu a při dopadu se deformovat.

Sekery a drtivé zbraně musejí mít oboustranně obalenou (měkkčenou) nejméně horní 1/3 topora.

Drápy musejí být zhotoveny buď z měkkých materiálů, nebo jekoru (žádné dřevo).

Luky a kuše povolujeme s maximálním nátahem 15 kg.

Pušky mohou být mechanické nebo křesadlové, NERFky ne. Bezpečnost hodnotíme individuálně.

Šípky a šípky musejí mít základ hlavice z korkového špuntu nebo víčka od PET lahve, obalený koulí z měkkého materiálu o průměru alespoň 5 cm.

Náboje do pušek a nosiče kouzel budou koule z měkkých materiálů o průměru alespoň 5 cm.

Štíty budou mít zaoblené a alespoň hadicí obalené hrany (nestačí kobercovka).

Váha

Zbraně nesmí být příliš lehké ani příliš těžké. Rozumně tak 0,5 - 1,5 kg u jednoručních, pro obouruční o něco více.

Rozměry

Dle možností vaší role. Sekery a kladiva jsou měřeny úhlopříčkou, drápy od zápěstí.

Estetický dojem

Zbraně by měly vypadat jako zbraně, zkuste se tedy vyvarovat zářivě zelených čepelí a podobně. Stejně tak je dobré myslet na to, že bezpečnost sice vždy bude na prvním místě, ale čím méně váš meč připomíná trubku, tím lépe.

Nosiče kouzel opatřete nějakou barvou a třeba proužky krepáku, ať nevrháte poslední vydání regionálního večerníku.

Bojovat smíte jen zbraněmi povolenými vaší roli. V průběhu hry je lze libovolně střídat a při možnosti boje dvěma použít i jen jednu z nich. Nikdy však nesmíte tvořit nové kombinace. Výjimkou jsou pouze drápy, které s jinými povolenými zbraněmi kombinovat lze a navíc je rukou s drápy i používat.

Šípky, šípky, náboje do pušek a nosiče kouzel smějí používat pouze jejich majitelé. Stejně tak sbírání je povoleno pouze za účelem předejití destrukci nebo pro předání majiteli. Jedinou výjimkou je, pokud vám majitel použití svojí munice či nosičů dovolí.

2 - Účastníci

V průběhu hry můžete narazit na spoustu lidí, konkrétně:

Miniony - dočasně někým povolání služebníci srovnatelní s jednotkami 1. či 2. stupně

Jednotky - většina účastníků, tvoří armády bojujících stran

Kapitány - nižší velitelé jednotek 1. - 3. stupně

Vlajkonoše - nositelé zástav bojujících stran

Zvláštní postavy (ZP) - vzácné bytosti bojujících stran

Hrdiny - vládcí a výše postavené osobnosti národů, jsou nadřazení jednotkám, kapitánům, vlajkonošům i ZP

Cizí postavy (CP) - další obyvatelé a bytosti světa, od veverka po boha, jejich postavení odpovídá roli

Správce měst - starají se o neherní fungování bojujících stran (zadávají questy, spravují pokladnice,...)

Organizátory - jejich slovo je zákon, jako jediní mohou zároveň patřit i ke kterémukoli jiné uvedené skupině

Nehrající - fotografové, zdravotníci, houbaři, hajný s jezevčíkem a vůbec osoby, které do hry nijak nezasahují

3 - Boj

Soubojový systém

Platné zásahové plochy: Trup, ruce po zápěstí (včetně), nohy po kotníky (včetně).

Neplatné zásahové plochy: Od zápěstí níže, od kotníků níže.

Zakázané zásahové plochy: Hlava, krk a rozkrok.

Při boji je povinností:

- tlumit zásahy
- zásahy provádět se zřetelným náprahem (i drápy)
- kontrolovat svoji zbraň

Při boji je zakázáno:

- bodat nebo body naznačovat
- prorážení štítem, údery štítem nebo jejich naznačování
- proskakování řad
- jakýkoliv fyzický kontakt (mimo výslovné výjimky dále)
- používat zbraně či munici kohokoliv, kdo vám to nedovolil

Při boji je povoleno:

- krátké a nebolestivé přidržení soupeře za předloktí
- krátké přidržení či přišlápnutí neúčinné části zbraně (ne štítu)

Pravidla průběhu:

- zásah je platný, pokud zasáhne platnou plochu
- zásah do platné a neplatné plochy je platný
- zásah do platné a zakázané plochy je neplatný
- po zásahu se souboj nepřerušuje, i od více soupeřů či ve sledu za sebou jsou platné
- při souseku jsou zasaženi oba soupeři
- zásah uznává zasažený
- při zásahu útočník hlásí způsobené zranění
- zásah obouřuční zbraní platí jen, je-li držena oběma rukama
- zásah střelou platí pouze, pokud nepokračuje dále v původní dráze letu

Pravidla bezpečnosti:

- kdo je bolestivě zasažen, dá to na vědomí a úměrně situaci je dočasně nedotknutelný
- je povinností útočníka hlídat terén za obráncem a varovat ho, pokud za sebou má strom, hlubokou díru, apod.

Kouzla a schopnosti

Kouzla

Proti soupeřům se uplatňují zásahem nosiče, nikdy jinak.

Zásah nosičem sám nepůsobí žádné zranění.

Zásah nosičem se bere jako platný i do zbraně či štítu. Minutí však znamená neúspěšné použití kouzla.

S kouzlem je vždy spojeno zaklínání. Jeho podobu není nutno dodržet a lze jej případně nahradit vlastním, které však musí délkou odpovídat předloze a nesmí být zaměnitelné s normální řečí. Sesílatel se při zaklínání může normálně pohybovat (krokem, ne běžet) nebo bránit. Pokud je ale zraněn či zasažen jakýmkoliv efektem, kouzlo se nezdařilo a použití propadá. Zvláštní formou nosiče je pro některá kouzla, označovaná jako hromadná, hrst luštěniny. Pro tato je zásahovou plochou pouze trup, neplatí zásah do zbraně (do štítu ano), vrh se provádí pouze jednou rukou a musí být plynulý.

Schopnosti

Proti soupeřům se uplatňují zásahem zbraní, nikdy jinak.

Při použití schopnosti zásahem zbraní je soupeř i normálně zraněn.

Podle druhu použití se kouzla i schopnosti dále dělí na aktivní / pasivní.

Aktivní

Jsou všechny, které jsou dány omezeným počtem použití.

Dají se nabít 5 minutovým klidným pobytem v domovském městě.

Nelze jich nikdy uplatnit více zaráz.

Pasivní

Jsou všechny působící neustále, v daném intervalu (každý třetí zásah /...) nebo za dané podmínky (vždy když / pokud / ...).

Počet současně působících není nijak omezen.

Zda se jedná o kouzlo / schopnost a aktivní / pasivní je ve vašich pravidlech vždy uvedeno.

Při uplatnění na spojence či lokaci (město, důl,...), je dosah kouzla / schopnosti daný konkrétním pravidlem.

Veškeré od jiných hráčů přijaté efekty (kladné i záporné) se berou pro současné působení vždy jako pasivní (jinak se ve všem řídíte tím, co řekl původce).

Efekty

Důsledky kouzel / schopností se souhrnně nazývají efekty. Níže uvedené se hlásí pouze daným heslem nebo gestem, je třeba je znát a vědět, jak se při nich chovat. Existují i mnohé další, ale ty už buď nevyžadují vzájemnou interakci, nebo skýtají dostatek prostoru pro vysvětlení (typicky mimo boj).

- **Imunita**

Úplná odolnost na daný zásah či efekt. Pokud je neúčinný zásah samotný, jakýkoliv doprovodný efekt taktéž nepůsobí. Zamezí-li Imunita ale pouze projevení efektu, je zasažený stále normálně zraněn. V obou případech si přitom soupeř, pokud se jednalo o kouzlo / schopnost aktivní, či pasivní s omezeným použitím (např. „svým příštím zásahem“), použití odečítá. Nahlášení Imunity se také nevyhodnocuje jako platný zásah.

- **Paralýza**

Po dobu 30 sekund se nesmíte pohybovat, bojovat, používat schopnosti, kouzlit ani mluvit. Paralýzu ukončí i první platný zásah (může být od spolubojovníka, ale ztratíte vždy alespoň 1 život).

- **Průraz**

Zásah zbraní do štítu (ne zbraně) s tímto efektem se počítá jako platný.

- **Redukce**

Zmenší utržené zranění. Nesdělujte se o kolik, ale zasažený vždy ztratí alespoň 1 život.

- **Skrytí**

Kdokoliv jej použije, musí mít viditelně ruku za hlavou. Po tuto dobu pro své okolí herně absolutně neexistuje.

- **Strach**

Musíte utéct a neustále být nejméně 20 kroků od původce po dobu 60 sekund. Pokud dodržet vzdálenost není možné, utečete, kam to půjde (ale nejste sebevrah ani nenapadnete spolubojovníky). Nemůžete na nikoho útočit, používat kouzla ani schopnosti. Napadne-li vás ale někdo, budete se bránit. Pokud se původce efektu vzdálí z dohledu nebo zemře, efekt pomíjí.

- **Úhyb**

Vyhnutí se zásahu, nejste tedy zraněni, ani nijak postiženi případným efektem. Pokud se jednalo o schopnost aktivní, či pasivní s omezeným použitím (např. „svým příštím zásahem“), soupeř si přitom použití odečítá. Nahlášení Úhybu nevyhodnocuje jako platný zásah. Neúčinkuje na kouzla (nosiče).

- **Umlčení**

Po dobu 60 sekund nesmíte mluvit. Nelze tudíž ani používat kouzla / schopnosti, jež vyžadují verbální projev (typicky zaklínání). Omezení neplatí pro nutné neherní projevy (např. sdělení výše zranění, efektu,...).

- **Zapletení**

Po dobu 30 sekund nesmíte pohnout nohama, respektive odlepit chodidla od země.

Život a smrt

Smrt

Nastává, pokud vaše životy klesnou na 0. Poté padnete (lze brát ohled na druh kostýmu či situaci, hraní smrti není povinné) a odklidíte se mimo samotné bojiště. Tam vyčkáte skončení střetu (lehněte si nebo dřepněte), plus ještě cca. 20 sekund. Nedojde-li do té doby k oznámení o využití vaší mrtvoly, se zbraněmi za hlavou odejdete do domovského města. Mrtvoly nesmí mluvit s živými, ani jakkoliv zasahovat do herních událostí.

Manipulace s mrtvými

Pro přenášení mrtvol platí, že nosič se musí mrtvoly jednou rukou dotýkat a ona jde s ním (vycházkovým krokem). Mrtvoly lze přenášet pouze kvůli questům nebo pro využití kouzel / schopností. Jiná manipulace je zakázána a i pro povolené platí, že když se mrtvole něco nelíbí, musíte to zahrát jinak.

Je-li mrtvola nějakým způsobem herně využita, bez ohledu na reálnou podstatu činnosti (vysáta, prokleta, vyvolán minion,...), rovnou odchází do domovského města (nebo se řídí instrukcemi). Využit mrtvolu lze pouze jednou.

Mrtvoly lze také prohledávat. Kdo tak chce učinit, zkrátka to mrtvole oznámí a ona mu vydá veškeré herní předměty, které má právě u sebe. Toto se nebere jako „využití“ mrtvoly a musí probíhat alespoň v relativním klidu (nestačí v boji po někom houknout, že ho prohledáváte).

Reinkarnace

Probíhá v domovském městě.

Každá jednotka má svoji budovu, která vytvoří vždy v **xx:00 a xx:30** až 1/2 oživení (kolíčeků) **z maximálních stavů jednotky** (zaokrouhleno nahoru), dokud se nenaplní. Pokud na ní kolíček bude, odepnete ho (vložíte do obalu budovy) a jste opět živí (i s nabitými kouzly / schopnostmi). Pokud ne, musíte vyčkat. Pakliže je více zájemců než oživení, dohoda je na vás.

Hrdinové se reinkarnují 10 minut, vlajkonoši a ZP 5 minut.

Další možností reinkarnace je použití posil. Samotný proces probíhá u správce města, který zároveň posily likviduje. Počet nutný obětovat k efektu reinkarnace vychází z toho, k jakému stupni jednotky náležíte (1. / 2. = 1, 3. / 4. = 2, 5. / kouzelníci = 3). Hrdinové, vlajkonoši ani ZP se takto reinkarnovat nemohou.

Léčení

Pokud jste byli pouze zraněni, ztracené životy si můžete vyléčit v domovském městě a to rychlostí 1 minuta = 1 život. Musíte přitom být v klidu.

4 - Herní lokace

Města

Na herní ploše se nachází celkem 2:

Greystone (Gryfí říše / Stříbrná města / Irollan)

Adad-usur (Nekorrum / Grimrock / Sweristal)

Města mají 1 bránu. Vstoupit jakýmkoliv způsobem však můžete pouze tehdy, jedná-li se o vaše domovské město, nebo to výslovně umožňuje quest.

Jejich hranice tvoří látková opevnění, pro která platí, že:

- není možné je přelézat ani podlézat
- nesmí se přes ně předávat herní předměty
- nesmí se přes ně bojovat (vyjma střelby a kouzlení)
- střílet a kouzlit lze pouze zevnitř ven
- je zakázáno je jakkoliv upravovat

Co se zde děje:

- probíhá léčení a reinkarnace
- nabíjejí se kouzla a schopnosti
- každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se vyberou daně v hodnotě 150 zl

- shromažďují se zlato, suroviny a posily
- probíhá stavba budov

Osady

Obsahují budík s přesným časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 50 zl a 2 posily. Můžete vzít z váčku to zlato a posily, jejichž čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen).

Jejich součástí jsou i menší opevnění, pro něž platí totožná pravidla, jako pro opevnění města.

Na herní ploše se nacházejí celkem 3.

Doly a pily

Obsahují budík s přesným časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 10 kusů dřeva / kamení (pily / doly). Můžete vzít z váčku to dřevo / kamení, jehož čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen).

Na herní ploše se nacházejí celkem 2x2.

Obelisky

Je jich 7 a u každého najdete vždy viditelně 1 část hádanky, jejíž řešení dokáže otevřít truhlu grálu. Díl hádanky je pro účely pravidel považován za questový předmět.

Pokud naleznete truhlu grálu (je schovaná někde na herní ploše), donesete ji do domovského města a sdělíte správci správnou odpověď na hádanku z obelisků, **grál je navždy váš (není-li výslovně řečeno jinak) a získáte požehnání bohů (bonus pro město).**

Opuštěné lokace

Na herní ploše jsou celkem 2: pohřebiště a opuštěný důl

Pokud zde ve váčku najdete desetistěnnou kostku, můžete si ji vzít a poté předat správci domovského města, u něhož si hodíte na výsledek svého pátrání v lokaci. Kostka je questový předmět, nelze ji nikomu předat a pokud s ní zemřete, i tak ji neprodleně odevzdejte kterémukoliv správci nebo organizátorovi (nebude to mít již žádný efekt).

Další lokace

Ve hře se samozřejmě mohou vyskytovat i další lokace. Pakliže budou kromě identifikace opatřena také přídatným textem, je třeba se jím řídit.

5 - Předměty

Zlato

- kartičky v hodnotě 10, 50 nebo 100 zl
- můžete u sebe mít nejvýše 100 zl
- lze je uložit ve městě

Suroviny (dřevo + kámen)

- kartičky v hodnotě 10 kusů dřeva / kamene
- můžete u sebe mít v součtu nejvýše 10 kusů surovin
- lze je uložit ve městě

Posily

- kartičky v hodnotě 1 posily
- můžete u sebe mít nejvýše 2 posily
- při smrti se nepředávají, ale zanikají (odevzdáte správci města)
- lze je uložit ve městě

Artefakty

- kartičky s popisem efektu artefaktu
- dělí se na obyčejné (šedé), vzácné (modré), unikátní (žluté) a legendární (červené)
- jakmile efekt artefaktu poprvé použijete, nemůžete jej již nikomu předat, nemůže vám být odebrán a vyměnit za jiný jej lze jen za cenu jeho zničení (kartičku poté odevzdáte správci domovského města)
- artefakt, jehož efekt jste již poprvé použili, vám zůstane počet inkarnací rovný jeho jedinečnosti, tedy 1 - 4 (poté kartičku odevzdáte správci města)

- můžete u sebe mít nejvýše 1 artefakt

Questové předměty

- jsou představovány reálnými věcmi
- pokud nevíte, k čemu daný předmět slouží, nesmíte s ním nijak manipulovat
- můžete u sebe mít nejvýše 1 questový předmět

Minioni nesmějí nosit předměty (není-li to výslovně povoleno).

Veškeré předměty musejí být buď odpovídajícím způsobem uloženy, nebo osobně nošeny, nic nesmíte schovávat po lese.

6 - Doplnující

Questy

Dějové

Zadávají je správci všem stranám vždy každou celou hodinu v domovském městě s výjimkou sobotního začátku hry, kdy je první quest zadáván v 11:30).

Úspěchy v dějových questech rozhodují o výsledku bitvy, neplynou z nich však materiální výhody.

Individuální

Zadávají je CP kdykoliv, kdekoliv a komukoliv dle své (zlo)vůle. Výsledek bitvy přímo neovlivní, ale mohou přinést materiální, či jiné výhody. Je dobré nad nimi přemýšlet, protože ne každý vám skutečně musí chtít pomoci a i jejich nesplnění se někdy může ukázat jako pozitivní.

Budovy

O jejich výstavbě rozhodují hrdinové a nelze je nijak zničit.

Druhy budov

Budovy města - mohou zvyšovat finanční příjem, umožňovat výměnu surovin,...

Budovy jednotek - povyšují daný druh jednotky na vyšší úroveň

Zvláštní budovy - mají rozličné zvláštní efekty, **ve městě jich může být pouze 5**