

Pravidla

(2023)

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 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.

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 lepítko).

Zbraně mohou být neschváleny i bez udání důvodu a lze je 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 dřevitých zbraní (kladiva, palcáty, ...) musejí být z měkkého materiálu a při dopadu se deformovat.

Sekery a dřevitě 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 použít svůj 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

Vlajkonoše - nositelé zástav bojujících stran

Zvláštní postavy (ZP) - vzácné bytosti bojujících stran

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

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

Správce pevností - 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 jezevčikem 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 oboustranně 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 luštěnin. 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 domovské pevnosti.

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 (pevnost, 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. Nesděljuje 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.

- **Zpomalení**

Po dobu 60 sekund se smíte pohybovat pouze pomalým krokem.

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 mrtvolky, se zbraněmi za hlavou odejdete do domovské pevnosti. Mrtvolky nesmí mluvit s živými, ani jakkoliv zasahovat do herních událostí.

Manipulace s mrtvými

Pro přenášení mrtvol platí, že nosič se musí mrtvolky jednou rukou dotýkat a ona jde s ním (vycházkovým krokem). Mrtvolky 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 domovské pevnosti (nebo se řídí instrukcemi). Využít mrtvolu lze pouze jednou.

Mrtvolky 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“ mrtvolky a musí probíhat alespoň v relativním klidu (nestačí v boji po někom houknout, že ho prohledáváte).

Reinkarnace

Probíhá v domovské pevnosti.

Každá jednotka má svoji budovu, na které přibude 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 pevnosti, 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

Ztracené životy si můžete vyléčit v domovské pevnosti a to rychlostí 1 minuta = 1 život. Musíte přitom být v klidu.

4 - Herní lokace

Pevnosti

Na herní ploše se nachází celkem 2:

Greystone (Gryfí říše / Stříbrná města / Irollan)

Adad-usur (Nekorrum / Grimrock / Sweristal)

Pevnosti mají 1 bránu, kterou lze libovolně vstupovat (i střílet / kouzlit).

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) přibude do pokladnice 200 zl
- shromažďují se zlato, suroviny a posily
- probíhá stavba budov

Obléhání

Je dáno aktivním bojem uvnitř hradeb či o bránu (v případě sporu rozhoduje správce pevnosti).

Ukončuje léčení a nabíjení kouzel / schopností. Přerušuje reinkarnaci hrdinů, vlajkonošů ZP a doplňování oživení na budovy. Reinkarnace jednotek možná je, ale pouze posilami (viz. „Reinkarnace“).

(Ne)dobytí

Pokud v opevnění nezůstali žádní živí obránci a zároveň zbylo nejméně 5 útočníků, z nichž jeden je hrdina či vlajkonoš, je dobytý. Správce zlikviduje všechna oživení na budovách a hrdina útočníků od něj dostane 150 zl, které ubydují z pokladnice (může jít i do mínusu).

Pokud útočníci obránci sice pobili, ale nezbylo jich dost, obléhání vzdají, či právě docházelo k obnově (viz. níže), dobytí není.

Obnova

Nastává vždy po skončení obléhání, tedy správcově verdiktu (ne)dobytí.

Pokud k dobytí došlo, za 30 minut se všechny přítomné mrtvé jednotky strany reinkarnují. Od této chvíle začíná také běžet nový interval pro doplňování oživení. Výjimkou jsou hrdinové, vlajkonoši a ZP, kteří se mohou začít reinkarnovat ihned po dobytí. V dobyté pevnosti se lze léčit, ale až do skončení obnovy je nelze dobýt.

Pokud k dobytí nedošlo, interval pro doplňování oživení pokračuje, jako by vůbec nebyl přerušen a měla-li se nějaká oživení objevit v průběhu obléhání, stane se tak nyní. Reinkarnace hrdinů, vlajkonošů i ZP může navázat, kde skončila.

Užitečné informace

Definice obléhání bojem jej skutečně vyžaduje, postávání ani vyjednávání není boj.

Obráncem je každý, kdo při obléhání klade odpor. Stejně tak útočníkem je každý, kdo obléhat chce, bez ohledu na to, kdy se přidal.

Za živé obránci jsou pokládáni pouze ti skutečně živí, pouhá přítomnost oživení (kolíčků) nestačí. Stejně tak se za živého obránci nepovažuje ani kdokoliv Skrytý (viz. „Kouzla a schopnosti“).

Dobytou pevnost ve fázi obnovy lze obléhat, ale vždy to končí neúspěchem a interval obnovy nijak neovlivní.

Domény

Obsahují budík s časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 50 zl a 2 posily. Můžete vzít zlato a posily, jejichž čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen). Posily z domén soupeřící aliance však budou po předání správci vaší pevnosti zničeny.

Na herní ploše se jich nachází celkem 6, po 1 tematicky pro každou z bojujících stran.

Doly a pily

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

Na herní ploše se nacházejí celkem 2x2.

Obelisky

Je jich celkem 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 grál (questový předmět schovaný někde na herní ploše), donesete jej do domovské pevnosti a sdělíte správci správnou odpověď na hádanku z obelisků, je navždy váš (není-li výslovně řečeno jinak) a získáte požehnání bohů ve formě budovy grálu pro zvolenou stranu (ale pouze pro ni).

Další lokace

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

Je-li některá lokace ohraničena látkovým opevněním, platí pro něj stejná pravidla, jako pro opevnění pevnosti.

5 - Předměty

Zlato

- kartičky v hodnotě 10, 50 nebo 100 zl
- můžete u sebe mít nejvýše 100 zl
- lze jej uložit v pevnosti

Suroviny (dřevo + kámen)

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

Posily

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

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 domovské pevnosti)
- artefakt, jehož efekt jste již poprvé použili, vám zůstane počet reinkarnací rovný jeho jedinečnosti, tedy 1 - 4 (poté kartičku odevzdáte správci pevnosti)
- 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 domovská pevnosti s výjimkou sobotního začátku hry.

Úspěchy v dějových questech rozhodují o výsledku bitvy.

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 pevnosti - mohou zvyšovat finanční příjem, umožňovat výměnu surovin,...

Budovy jednotek - povyšují daný druh jednotky na vyšší úroveň

Zvláštní budovy - mají rozličné zvláštní efekty