



Pravidla hry

Pravidla hry Soumrak Lordaeronu 2011 (va5.1)

© 1995 Blizzard Entertainment. All rights reserved.



„Proklínám... proklínám strážce i demony, proklínám světlo i temnotu. Proklínám šílenství... šílenství... proklínám... proklínám sebe a svou slabost. Proklínám sebe, tak jak jsem proklel tento svět. Už nikdy nic nebude jako dřív a jen kvůli mému šílenství. Vždyť zlu, které se sem dere už tisíce let a před kterým jsem měl svůj svět bránit, já sám otevřel brány. A teď všude zuří válka a nikdo netuší, že konec světa je už možná blízko. Nikdo neposlouchá. Nenávist jim zaslepila oči. Už zbývá jen málo, co pro ně teď mohu udělat.“

Medivh, Strážce Tirisfalu

1. Úvod

Toto jsou oficiální pravidla velké terénní bojové hry Soumrak 2010. V tomto úvodu naleznete obecné informace o hře samotné a také tu budou vysvětleny důležité pojmy, které budeme v pravidlech často používat.

Pravidla, a to všechny jejich části, by měl každý hráč znát nejlépe z paměti, tam i zpátky, aby nedocházelo v bitevním poli ke zbytečným problémům a zádrhelům. Pomněte, že neznalost neomlouvá. Pozor! Platná je vždy nejnovější verze pravidel, proto se ujistěte, že zrovna s tou jste seznámeni. Případné mezery v pravidlech prosím nezneužívejte, ale obratem je prokonzultujte s organizátory, ať můžou co nejdříve učinit nápravu. Případné nejasnosti konzultujte na kontaktech uvedených na konci dokumentu.

a) Termíny a názvy

- **Účastník.** To je každý, kdo se účastní Soumraku 2009, ať už jako hráč, CP nebo například pomocný personál. Je-li tedy někde uvedeno, že něco platí pro všechny účastníky, platí to pro každého bez rozdílu.
- **Hráči.** Hráči jsou ti, kteří si přijeli hru zahrát. To je snadné. Je to každý řadový bojovník na straně Hordy a Aliance, který je členem některého z Klanů či Národů. Každý hráč má svou postavu a své povolání, které může v průběhu hry měnit.
- **CP, KP*.** Tato zkratka značí takzvanou cizí postavu resp. kostýmovou postavu, to jest tu, která není řádný hráč. Mívají zvláštní jméno, nebývalé schopnosti a speciální úkoly. CP jsou králové, náčelníci a velitelé jednotlivých stran, stejně jako například obchodníci či potulní kouzelníci, nemrtví a mnozí další, na které v průběhu hry narazíte. Točí se okolo nich dobrá třetina hry, takže je dobré si jich hledět. Jako hráči i oni mají glejt a stužku a jdou tudíž zabít. Ale většinou to není nic jednoduchého. CP ani KP nemůžou mít žádná povolání.
- **Glejt.** Glejt je kartička, kterou nosí každý hráč připnutou na prsou. Na kartičce, většinou v barvě jeho království či klanu, je jeho jméno, jeho postava, úroveň a počet životů. Na glejty si hráči také připevňují nálepku se svým povoláním. Kdo nemá viditelně připnutý glejt nehraje a hrát nemůže.
- **Postava.** Každý hráč má svoji postavu. Každá postava může mít až osm úrovní, a v závislosti na tom také různý počet životů.

* Pro snadnější orientaci v textu budeme používat zkratu CP i pro KP.

- **Povolání.** Každý hráč musí mít nějaké povolání. Povolání ovlivňuje počet životů postavy a její vlastnosti, např. možnost zacházení se zbraněmi, možnost těžit zlato, nebo pěstovat jídlo, nebo například ovládat obléhací stroje. Základními povoláními jsou slouha a voják. Povolání má podobu nálepky na glejtu a ke každému povolání patří i kartička s popisem schopností danému povolání přináležející.
- **Stužka.** Proužek papíru, který mají živí hráči, CP i KP připnutý u glejtu. Je na něm podpis hráče a číslo, které znázorňuje hodnotu zkušeností hráče. Když někdo hráči vezme poslední život (zabije ho) odevzdá mu hráč svou stužku. Stužky jsou potom zkušenosti, které vítěz může použít k vylepšení postavy. Stužky můžete dostat i za splnění kvestů. Kdo viditelně připnutou stužku nemá, je mrtvola a musí se tudíž urychleně přesunout na mrchoviště k obživení. 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.**
- **Kvest.** Nebo v originále quest, znamená úkol. Jednotliví hráči i celé národy a klany budou v průběhu hry narážet na kvesty, které si vyžadují splnění. Odměnou jim pak budou zkušenosti, peníze, suroviny, lepší vybavení, informace, bonusy do závěrečné bitvy nebo spojenectví některého z Cpček. Kvesty jsou cestou, jak si velice dopomoci k vítězství ve hře.
- **Města.** Ve hře je několik měst. Město je označeno provázkem napnutým mezi stromy a většinou má jednu hlavní bránu, někdy i branku. Dále je označeno cedulkou se jménem města a vlaječkou značící, zda-li ve městě vládne Horda nebo Aliance. Ve městě sídlí správce, léčí se tam životy, skladují natěžené suroviny, probíhá povyšování postav. Města lze obléhat a dobýt.
- **Místa.** Podobně jako města, jsou i místa vyznačena provázkem. Nemívají ale vchod, pouze cedulku s názvem a popisem, jak je možno dostat se dovnitř (například, dovnitř smí vstoupit pouze postava, která vlastní klíč atp.). Podmínky je nutno dodržovat!
- **Jeskyně.** Na herní ploše můžete narazit i na jeskyni. Jsou opět vyznačené provázkem. Většinou to je několik chodbiček v jejichž středu můžete narazit na příjemné i nepříjemné překvapení. Ze začátku dobrý zdroj zkušeností a majetku, později úkryt.
- **Mrchoviště.** Také zvané hřbitov. Místo, kam se mrtví hráči chodí obživit. Horda i Aliance mají každá po jednom hřbitovu. Každý hřbitov má svého správce, který dohlíží na dodržování pravidel a obživování vojáků. Na mrchovišti rovněž probíhá i léčení hráčů. Mrchoviště nemá vlastní pokladnu, takže není možné zde kumulovat zlato, artefakty ani jiné herní předměty.
- **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.
- **Bonusy.** Bonusy jsou zvláštní druh neherních předmětů v podobě rudých obálek s otazníkem (obsahují bonus do závěrečné bitvy). Bonusy nejsou herní předměty a po získání je možné je uskladnit na svém mrchovišti (při smrti si bonus hráč ponechá a může ho tam donést). Obálka bonusu se nesmí otevírat!

- **Neherní předměty.** To jsou všechny vaše vlastní věci. Oblečky, zbraně, batohy, vaše svačina. Všechny těchto věcí se samozřejmě netýká odkládání při smrti. Jsou nedotknutelné, i když třeba zůstanou i v dobytém městě. Mezi neherní předměty se také počítají kněžské svitky, které slouží pouze jako rekvizita ke kouzlení.
- **Stroje.** Ve hře je k nalezení několik strojů, jmenovitě vzducholod' a katapulty. Všechny poznáte určitě na první pohled. Důležité je vědět, že k ovládání těchto „strojů“ se vztahují zvláštní pravidla (popsaná níže).

b) Základní pravidla

- **Armády.** Ve hře jsou dvě armády, lidská Alianční výprava a orkská Horda, jež se dále dělí vždy na tři národy (klany). Každý hráč je příslušníkem jednoho z národů nebo klanů, za nějž potom pracuje, bojuje, žije a dýchá. Každý klan či národ má krom hráčů několik CP, o kterých bude pojednáno níže.
- **Cíl.** Horda i Aliance se ze všech sil snaží v průběhu sobotní hry získat co nejvíce výhod do závěrečné bitvy, která proběhne v neděli. V první řadě jde o vlastnictví co největšího počtu měst, dále pak o získání *bonusů* a samozřejmě o vytrénování válečníků a získání co největšího počtu surovin (zlata a jídla). Všechno toto bude v závěrečné bitvě hrát roli.
- **Povinnosti hráčů.** Každý hráč (i CP) má viditelně připnutý glejt a stužku. Kdo nemá glejt, nesmí se nijak účastnit hry. Kdo nemá stužku, je mrtvý a musí se nejkratší cestou odebrat na mrchoviště, přičemž s nikým nesmí mluvit. **Každý hráč i CP má také povinnost celou dobu hry nosit kostým** (hráči v předepsaných barvách), jinak budou znevýhodněni (co do počtu životů), či dokonce vyloučeni ze hry.
- **Životy a smrt.** Každý hráč či CP má určitý počet životů, jenž závisí na jeho postavě, povolání, úrovni i obdržení zranění. Zranění vzniká platným zásahem zbraně, kouzlem, účastí v některých herních událostech a podobně. Zranění lze samozřejmě léčit. Každý hráč musí znát svůj aktuální počet životů. Každý si životy počítá sám a poctivě! Klesne-li počet životů hráče na nulu, hráč je mrtev. Ztrácí stužku a jako správná mrtvola padne k zemi. V případě řadového či jinak nepřehledného boje udělá mrtvola pár kroků bokem a až tam padne. Padlé mrtvoly nijak nesmí překážet bojům, které pokračují okolo nich. V tom případě je mrtvola povinna se posunout o kousek dál a tam vyčkat věčného klidu. Mrtvola setrvá na místě minimálně 1 minutu a poté se jako duch co nejrychleji vypaří S RUKAMA NAD HLAVOU na mrchoviště. Herní předměty (zlato, jídlo, lektvary, artefakty apod.) nechává na místě smrti (neherní předměty a případné obálky s *bonusy* si samozřejmě ponechá).
- **Léčení.** Léčení probíhá obvykle ve městech. Léčit krom toho můžou i některá CP a hráči s povoláním léčitele. Hráči se můžou léčit pouze ve vlastních či spřátelených městech. Léčení nahlásí Správci města a ten jim zkontroluje čas. Rychlost léčení je závislá na úrovni opevnění města. Pokud v době léčení hráč opustí město, životy mu samozřejmě přestanou přibývat. Léčit se nelze ve městech, která jsou obléhána!
- **Ožívování.** Reinkarnace, čili ožívování, probíhá na mrchovištích, též zvaných hřbitovy. Každý mrtvý se musí po tom, co zemře odebrat na svůj hřbitov (Horda i Aliance mají svůj vlastní). **Oživující se postava zde setrvá 5 minut** během nichž nahlásí správci mrchoviště jaké má povolání aby správce mohl zkontrolovat a odečíst jídlo potřebné k ožívování bojovníků. Každá strana musí mít na svém hřbitově dostatečnou zásobu jídla, kterou tam nanosí sluhové, která je používána k oživení

jednotek. Je-li vše v pořádku, hráč dostane novou stužku a vrhne se zpět do bitvy **s jedním životem** (a jednou energií/manou). Pokud po uplynutí času nemá dané království na hřbitově dostatek jídla, hráč se může rozhodnout ještě chvíli počkat, nebo se oživit jako nová postava na první úrovni (k oživení nepotřebují jídlo). Dostane tak nový glejt a jeho starý (včetně povolání) je ztracen. Pokud byl na mrchovišti dostatek jídla a hráč se oživil, může se rozhodnout zde **zůstat a vyléčit si chybějící životy. Léčení probíhá rychlostí 1 život za 4 minuty**. Doporučuje se pochopitelně odebrat se do města s vyšším stupněm opevnění, kde léčení probíhá rychleji.

- **Změna povolání.** Každý hráč může měnit své povolání. Rozhodne-li se hráč tak učinit, musí splnit všechny podmínky pro zastávání tohoto povolání a pak dostane novou nálepku na glejt a pokyny pro vykonávání daného povolání. Změna povolání také ovlivní počet životů jeho postavy. Povolání lze měnit pouze u správců vlastních měst a dalších pověřených osob (i CP). Při změně povolání se platí množství zlata (určené vzorcem „bonus životů nového povolání + završené úrovně postavy/2, zaokrouhuje se nahoru“ (Znamená to tedy, že při změně povolání ze slouhy(+0) se třemi završenými úrovněmi na vojáka(+2) zaplatí hráč: $2 + 3/2 = 3,5 = 4$ zlata)).
- **Zvýšení úrovně postavy.** Jinak také povyšování. Při povyšování hráč předloží nasbírané stužky a jejich hodnota mu bude zaškrtnána na jeho glejtu. Postoupil-li o úroveň, dostane nové životy. Zvyšovat úroveň lze pouze u správce města ve spřáteleném městě (městě, které ovládá hráčova strana, tedy Horda či Aliance) nebo na mrchovišti. Hráč si může nechat proškrtat zkušenosti i když jich není dost na postup na další úroveň – tyto zkušenosti už se smrtí neztratí!
- **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) Neherní, skutečná, zranění samozřejmě obratem hlase organizátorům, nebo správci libovolného města!
- **Bojová hesla.** Ve hře existuje 6 speciálních bojových hesel, která popisují základní schopnosti a efekty nejběžnějších artefaktů, kouzel a vlastností CP. Bojová hesla jsou jednoslovné pokyny, které mají hru zpřehlednit a dodat jí plynulosti. Z těchto důvodů je nezbytná znalost hesel všemi hráči (ostatně jako celých pravidel, že?). Bojová hesla jsou následující:
 1. **Úhyb** – hráč hlásící úhyb se vyhnul platnému zásahu. Zásah se stává neplatným. (pokud se zásahem byla spojena nějaká schopnost – - například zmražení, 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 sejmout 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. **Zmražení** – 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 dál 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 efektu 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.
- **Suroviny.** Ve hře jsou dva hlavní typy surovin. Jídlo a zlato. Ty se získávají na farmách a dolech, což je práce sluhů. Další suroviny ve hře (například drahé kovy, drahokamy, dřevo a pod.) povětšinou slouží ke splnění nějakého konkrétního úkolu, nebo se dají výhodně prodat.
 - **Jídlo.** Používá se při léčení, při oživování padlých spolubojovníků na mrchovišti a při těžbě zlata. Jídlo pěstují na farmách sluhové, pod vedením velitelů. Rychlost pěstování jídla je odstupňována podle úrovně slouhy a to tak, že do třetí úrovně vypěstuje slouha jedno jídlo za tři minuty, na 4.-6. úrovni jedno jídlo za dvě minuty a na sedmé a osmé trvá vypěstování jídla jednu minutu. **Slouha přitom může pěstovat jídlo jen na farmách, kterou obsadil a dozoruje některý z velitelů jeho národa či klanu** (ne spřáteleného, pouze vlastního). Jednu farmu může obsadit i více velitelů (jednoho či více národů nebo klanů), což však neovlivní rychlost pěstování jídla. Jedna farma nemůže být obsazena zároveň velitelem z Hordy a zároveň velitelem z Aliance.
 - **Zlato.** Zlato se těží v dolech za jídlo. Zlato mohou opět těžit pouze sluhové. Ti vstoupí do dolu a vymění zde jídlo za zlato ve stanoveném poměru (tradičně 3:1, ovšem poměr se může měnit a je vždy jasně zobrazen u vchodu do dolu. V jednom dole může těžit i více sluhů, a to dokonce sluhů z nepřátelských armád.

„Jen blázen by si mohl myslet, že hodlají vyhrát tuto válku jen pomocí těch neorganizovaných tlup, co teď drancují naše pohraničí. Po jejich prvním útoku, a za to dám svou královskou korunu, určitě svou armádu přeskupí a lépe připraví. Tam někde v těch bažinách se už teď určitě pilně trénuje a my nesmíme zůstat pozadu, jinak nás zase překvapí. A tentokrát by to nemuselo skončit tak dobře.“

Král Llane, vládce Stormwindu

2) Hráčské postavy a povolání

V této kapitole se dozvíte podrobnosti o hráčských postavách a také základních povolání. U jednotlivých povolání je pak uvedeno, jaké jsou jejich zvláštní schopnosti a případně, jak ovlivňují základní počet životů. V závěru budou zmíněna i další povolání na které můžete v průběhu hry narazit a některá CP, jmenovitě velitelé, náčelníci a králové, kouzelníci a černokněžníci a kněží, tedy ti, kteří se hlásí k jednomu z klanů či národů.

a) Hráčská postava

Všichni hráči začínají se stejnou postavou. **Postava má osm úrovní, na první úrovni má dva životy a za každou další úroveň ji přibude jeden život navíc.** Takováto postava má tedy na osmé úrovni devět životů. Všechny hráčské postavy mají na začátku automaticky povolání slouhy a k němu se může kdykoliv v kterémkoliv vlastním městě vrátit.

Hráči mladší 15ti let mají automaticky bonus dobitvy +1. Tento bonus je uveden na glejtu.

Pro postup na druhou úroveň potřebuje hráč čtyři zkušenostní body, na každou další úroveň je to pak o dva více (pro postup na osmou úroveň tedy vcelku stojí 70 zkušeností). Na první úrovni přitom trvá reinkarnace deset minut a nestojí žádné jídlo.

Zkušenosti postavy jsou zaznamenávány v tabulce na glejtu (viz výše). Pamatujte, že pokud si hráč nenechá zkušenosti proškrtat, při smrti o získané a nevyužité stužky přijde!

b) Povolání: Slouha (+0)

- Slouha nesmí používat střelné zbraně.
- Slouha umí za poplatek opravit rozbořenou hradbu
- Slouha pěstuje jídlo na farmách jak bylo uvedeno výše. Pokud na farmě není žádná kartička, nastalo sucho a farma je nepoužitelná (do doby než ji organizátoři doplní). Slouha musí farmu opustit, opustili-li ji všichni jeho velitelé.
- Slouha těží zlato v dolech jak bylo uvedeno výše. Pokud v dole není žádné zlato, žíla byla vytěžena a důl je nepoužitelný (do doby, než jej organizátoři doplní).
- Slouha umí podle stavebních plánů postavit opevnění.

c) Povolání: Voják (+2)

- Vojáci mohou používat kteroukoliv zbraň pro boj tváří v tvář i zbraně střelné a to ve všech povolených kombinacích.
- Voják má +2 životy (voják na první úrovni má tedy dohromady životy 4) získat toto povolání lze pouze ve vlastním městě s opevněním.

d) Další povolání

Ve hře dále můžete narazit na tato povolání, která jsou hráčům po splnění podmínek k dispozici: *Léčitel*, *Rytíř*, *Vládce čepelí*, *Jezdec na Gryfonu*, *Dračí jezdec*, nebo například *Ženista*.

- **Léčitel (+1)** Není v bitvě většího potěšení, než když má protivník v očích strach a tobě záda jistí léčitel. Léčitel, nebo také felčar, umí léčit zraněné vojáky přímo na bitevním poli pomocí ve městě za jídlo nakoupených léků. K trénování léčitelů je třeba mít postavenou pevnost.
- **Rytíř (+3)** Pýcha alianční armády. Rytíře lze vycvičit ve městě s Citadelou, přičemž Rytíři smí používat jen zbraně pro boj tváří v tvář.
- **Vládce čepelí (+3)** Elita Hordy, Paže Sythegoru. Lze je vycvičit pouze ve městě s Citadelou. Vlčí jezdci smí používat pouze zbraně pro boj tváří v tvář.
- **Jezdec na Gryfonu (+0)** Válečníci Azerothu, kteří si dokázali osedlat Gryfony, a proto mohou létat. K jejich výcviku je však potřeba najít místo, kde Gryfoni hnízdí. Jezdci na Gryfonu jsou kvestová odměna. Vztahují se na ně pravidla pro létání.
- **Dračí jezdec (+0)** Válečníci Hordy, kteří si dokázali ochočit draky, a proto mohou létat. K jejich výcviku je však potřeba najít místo, kde draci hnízdí. Dračí jezdci jsou kvestová odměna. Vztahují se na ně pravidla pro létání.
- **Ženista (+1)** Schopní bojovníci a zároveň polní inženýři schopní pracovat s rozličnými obléhacími zbraněmi – především mocnými katapulty. Pouze on umí katapult ovládat. Stejně tak jen on dovedou vybudovat barikádu v děravých hradbách nebo v otevřené bráně. Musí projít zvláštním výcvikem a vztahují se na ně zvláštní pravidla. Ženisty je možno stavět po splnění kvestu ve městech s opevněním Hrad a vyšším.

Kompletní seznam hráčských povolání, i s popisem jejich vlastností, bude k dispozici na místě konání, před začátkem hry.

e) Další postavy

K jednotlivým národům a klanům patří krom klasických hráčských postav i několik CP. Ke každému jednomu národu či klanu jmenovitě patří: jeden *král*, nebo *náčelník*, několikero velitelů, jeden *kněz* a jeden *mág*, nebo *černokněžník*.

- **Velitelé** stojí v čele armád aliančních národů i klanů Hordy a jako takoví skvěle zvládají schopnost velet, která jim dává možnost posilovat vlastní bojovníky – ovládají schopnosti „Disciplína“ (zruší působení zastrašení) a „Na zteč“ (zvýší útok).

- **Králové a náčelníci** jsou hlavní velitelé národů a klanů a jako takovým jejich rozhodnutí podléhají všichni členové klanu nebo národu. Králové a náčelníci mají vlastní glejt, ale platí pro ně téměř stejná pravidla jako pro ostatní velitele. Navíc vládnou pravomocí popravit kteréhokoliv ze svých vojáků či velitelů.
- **Čarodějové a černokněžníci** (souhrnně kouzelníci) ovládají magii a jsou znalci tajných umění. Kouzlí mocná kouzla zaznamenaná na kouzelných svitcích, nebo zapsaná do knih, které umí přečíst jen oni. Ovšem každý kouzelník, či černokněžník, začíná tak říkajíc od píky a cesta k moci je dlouhá.
- Kouzelník kouzlí tak, že přečte zaklínadlo uvedené na svitku, nebo v knize, potom zastaví hru pro ty, jichž se kouzlo týká a vysvětlí jim, co se děje. Kouzelník musí kouzlo přečíst **zřetelně a hlasitě**, aby dal najevo, že zaklíná.
- Zapečetěné kouzelnické svitky jsou obvyčné herní předměty. Otevřít takový svitek ale smí pouze kouzelník a vážou se k tomu zvláštní pravidla.
- **Paladinové a Rytíři smrti** (souhrnně kněží) jsou válečníci ovládající zároveň i magii. Vládou svou vlastní bojovou magií a jsou tak platnými členy každé bojové jednotky. Také kněží sebe nosí svitky, ovšem ty jsou jen rekvizitou ale odznakem jejich profese. Nikdo jim je nemůže vzít. Při seslání kouzla musí kněz svitek pozdvihnout nad hlavu a platí pro něj podobná pravidla jako pro kouzelníky.
- Když kouzelník, či kněz, předčítá zaklínadlo, může na něj kdokoliv zaútočit. Ve chvíli, kdy je kouzlicí postavě v průběhu zaklínání ubrán život, zaklínadlo je přerušeno a kouzlo nenávratně ztraceno. Ve chvíli, kdy kouzlicí postava vysvětluje pravidla už seslaného kouzla, stojí mimo hru, stejně jako ti, jichž se kouzlo týká. Vysvětlování se ovšem nesmí záměrně natahovat.
- 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 branami. Kouzlit je možné na nepřítele na vodě či ve vzduchu. Kouzlit je možné v jeskyni i za roh (mág vidí všechno), kouzlit není možné do míst nebo z míst, pokud není určeno jinak. Kouzlit se musí na rozumnou vzdálenost, aby cíl mohl být upozorněn. Ale cíl nesmí dělat blbého.

„Vždycky jsem si myslel, že Fialová Citadela je nejkrásnější město na světě. Však jsem jich také moc neznal. Proto jsem byl tak ohromen když jsem spatřil Stormwind. Obrovský, bílý hrad, vypínající se nad rozlehlým městem ze žuly, cihel a mramoru. Věže, hrady, paláce, náměstí, schodiště, fontány, jezera a parky... všechno v dokonalém souladu, tvořící přenádherný celek. Nej nádhernejší klenot Azerothu.“

Khadgar, arcimág Kirin Tor

3) Města

a) Města obecně

Ve hře jsou 3 města. Města jsou vyznačená provázkem a mají jednu či více bran. U brány každého města je cedule s názvem města a praporek označující klan či národ, který tomuto městu vládne. Každé město má také vlastního správce, který slouží aktuálnímu vládci města, schraňuje městskou pokladnu, povyšuje vojáky, prodává léky, rozdává kvesty, dohlíží na dodržování pravidel a v případě nutnosti je jejich vykladatelem a kontaktem s organizátory. V každém městě je také pytel na odpadky.

- Hradby města se nesmí nijak vylepšovat (žádné dřevo ani větve, nanejvýš jsou povolené vlaječky) ani měnit (počet bran nebo tvar, pokud nenastane zvláštní situace, jako například kouzlo nebo přírodní pohroma). Brána města musí zůstat volná, zahrudit ji můžou válečníci pouze svými těly (opět žádné větve, provazy a podobně).
- Do města se vstupuje pouze branou (nebo branami, pokud jich má město více, ať už od počátku nebo díky například kouzlu), neurčuje-li to nějaká podmínka (kvest, povolání) výslovně jinak. V době míru smí do města vstoupit každý komu to dovolí vládce vládnoucího národa či klanu či, v jeho nepřítomnosti, správce města. V době obléhání může do města vstoupit kdokoliv, ale stále jen branou.
- V době míru chrání městské obyvatelstvo stráž a tudíž se ve městě nesmí bojovat ani zabíjet. Všichni, kteří jsou v době míru ve městě, jsou nezranitelní.
- Městská pokladna je v ochraně správce a mají do ní přístup pouze velitelé nebo jimi pověřeni hráči národa, který město zrovna ovládá (je tudíž možné dobýt město a získat tak přístup do cizí městské pokladny). Do městské pokladny také přispívají okolní obyvatelé daněmi. Jednou za čas přibude do pokladny nějaké jídlo a zlato navíc.
- Ve městě probíhá léčení hráčů a CP, na něž dohlíží správce (je mu třeba nahlásit, že se chcete léčit, aby vám mohl kontrolovat čas). Rychlost léčení je závislá na úrovni opevnění města, přičemž ve městě bez opevnění se jeden život léčí 4 minuty.

b) Vylepšování měst

Ve městě může stát opevnění. To je potom uvedeno na zvláštní kartičce pod názvem města. Opevnění přináší městům různé výhody. Opevnění může stavět pouze slouha, který k nim dostane příslušné plány. Postavení opevnění potom samozřejmě stojí peníze (popřípadě dřevo – herní předmět).

- Opevnění města má čtyři úrovně: žádné, pevnost, hrad a citadela (seřazené vzestupně podle významu), přičemž v jednom městě může stát jen jeden druh opevnění. Je-li město obléháno pomocí katapultu, může úroveň opevnění i klesnout.
- **Bez opevnění** jsou města bez vojenské posádky. Jsou zde vybírány základní daně (vyplácí správce města) a kromě toho, že je ve městě stará knihovna (kouzelníci mají k dispozici kouzla 1-3. úrovně) není ničím zajímavé a nepřináší žádné výhody.
- **Pevnost** je správním centrem země a jako takové disponuje i výběrčími daní s potřebnou posádkou doprovodu. V praxi to znamená to, že do městské pokladny budou v pravidelných intervalech přicházet větší příjmy z daní v podobě zlata a jídla (o vše se postará správce města). Urychluje léčení (zkracuje dobu léčení o jednu minutu) a poskytuje částečnou obranu proti útoku katapultu (blokuje jeden zásah). Ve městě, kde je postavená alespoň pevnost je možno cvičit vojáky a léčitele. Kouzelníci mají k dispozici lepší kouzla (4. úrovně).
- **Hrad** je už kvalitním opevněním připraveným na lecjaké obléhání. Města, ve kterých stojí hrad mají připravenou tajnou výpadovou branku, díky níž je možné provádět překvapivé útoky a nebo evakuaci obyvatel (skrytá brána, skrze níž není možné do města vstupovat, ale pouze skrze ní odcházet). Kromě toho i hrad disponuje výběrčími daní a hrad tak přináší městské pokladně zisky z berní (vyšší než u pevnosti), dále urychluje léčení (o dvě minuty oproti základu) a poskytuje dobrou obranu proti útoku katapultu (blokuje dva zásahy). Ve městě již fungují kouzelnické cechy, které si s nadšením vyměňují své zkušenosti (kouzla 5. úrovně).
- **Citadela** činí město téměř nedobytným. Nejen, že je správním centrem přinášejícím městské pokladně zisk z daní (vyšší než u hradu) a disponuje tajnou výpadovou brankou, ale v citadele můžou léčitelé (povolání) léčit vojáky i v průběhu obléhání. Ještě více urychluje léčení (o 3 minuty oproti základu) a poskytuje kvalitní obranu proti útoku katapultu (blokuje tři zásahy). Ve městě s Citadelou je možné cvičit Vlčí jezdce, či Rytíře. Ve městě s citadelou se schází přední z kouzelníků a stojí zde kouzelnická věž (kouzla 6. úrovně)

c) Obléhání a obrana měst

Každé město lze obléhat a dobýt. Národ bez města je téměř ztracen, protože nemá kde povyšovat své vojáky, měnit povolání a rychleji se léčit. Začátkem každého obléhání je vyhlášení obléhání města. Obléhání města vyhlásuje velitel útočící armády. Ten přikáže svému vlajkonoši, aby pomocí obléhací formule (každý národ a klan má vlastní) vztyčil obléhací zástavu (nejdále 10 m od města). Vlajkonoš pak pronese formuli, zřetelně a nahlas napočítá do třiceti a obléhání je zahájeno.

- Vlajkonošem smí být jmenován kterýkoliv hráč nebo kněz. CP (tzn. i kouzelníci) ne! Takovýto hráč se při obléhání stává ztělesněním hlavního tábora obléhacích vojsk. 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!**

- Po skončení obléhání (úspěšném i neúspěšném) se hráč vrací do hry se stejnými herními hodnotami, jež měl před jmenováním (počet životů, povolání, imunity...).
- Vlajkonoši se v průběhu obléhání nesmí měnit!
- Do obléhaného města můžou obléhatelé i obránci vstupovat pouze branou. Obléhatelé mohou do města střílet pouze branou, obránci mohou střílet ven i přes hradby (ne pod).
- V obléhaném městě je ukončeno veškeré léčení (a regenerace many). V obléhaném městě se neprodávají léky a ani kouzla.
- Obléhání je úspěšně završeno, není-li už ve městě žádný živý obránce. Vítězný klan či národ vztyčí ve městě svou vlajku (případně tak učiní správce) a přihlásí se u správce o případné odměny. Město je od té chvíle jejich. Vlajkonoš a velitel, jež vyhlášoval obléhání dostanou zkušenosti, pokud město bránil alespoň jeden obránce v době vyhlášení obléhání.
- Obléhání je neúspěšně ukončeno, zemřou-li všichni velitelé obláhatelů (těch, co vztyčili obléhací zástavu) nebo obdrží-li vlajkonoš **dva platné zásahy**. V obou případech potom vlajkonoš vezme obléhací zástavu zpět do vlastního nebo spřáteleného města (případně na mrchoviště). Obléhatelé také můžou ukončit obléhání z vlastní vůle a to tak, že vlajkonoš na pokyn velitele zakřičí, že daný národ či klan ukončuje obléhání.
- Pakliže je obléhání neúspěšně ukončeno, dostávají všichni bránící sluhové zkušenosti navíc jako bonus za ubránění města.
- V okamžiku vítězství nebo ukončení obléhání opět platí mírová pravidla a ve městě nastolí pořádek stráž. Ve městě se opět nesmí bojovat a zabíjet a všichni útočníci jsou vyhoštěni za brány města.
- Obléhací zástava je vlajka, kterou obdrží každý klan a národ v průběhu hry. Obléhací zástava patří jen a jen danému národu či klanu a nesmí se vzájemně krást či schovávat. Zůstane-li obléhací zástava v dobytém městě, bere ji poslední mrtvola s sebou na mrchoviště. Pokud není žádná mrtvola, která by ji s sebou vzala, zástava zůstává ve městě, než si ji někdo z původních majitelů přijde vyzvednout a odnese ji do nejbližšího spřáteleného města či na mrchoviště (dřív nemůže být použita).
- 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.
- K vyhlášenému obléhání se můžou přidávat další spojenci obláhatelů. Těm stačí vztyčit svou zástavu a oznámit nahlas a zřetelně, že ten a ten národ či klan se přidává k obléhání. Ukončí-li původní národ či klan obléhání, jeho spojenci stále můžou pokračovat. Město pak dobude ten národ či klan, který vyhlášoval obléhání, nebo ukončil-li už obléhání, další klan či národ v pořadí podle toho, jak se přidávali k obléhání.

„Který mág nenavštívil Caer Darrow, jako by nebyl. Toto hraniční město elfské říše je sídlem nezměrné a prastaré moci. Elfové jej prý zbudovali už v dobách svého příchodu do této požehnané země a je možná starší než jejich pověstná a tajemná Sluneční studna. Obrovský obelisk, který na Caer Darrow vztyčili prý kdysi elfí druidové, jež se ztratili v hlubinách času, a později byla jeho moc použita, aby ukrývala elfskou magii před okolním světem.“

Antonidas, Arcimág Kirin Tor

4) Místa, věže a jeskyně

a) Místa obecně

Kromě měst se na herní ploše vyskytují i různá místa. Každé místo je vyznačeno provázkem, ale na rozdíl od měst a věží, místa nemají žádný vchod. Každé místo má jasné vyznačený název a podmínky vstupu (například, že dovnitř mohou vstoupit pouze sluhové nebo že dovnitř lze vstoupit pouze s konkrétním klíčem). Tyto podmínky musí být dodrženy!

Uvnitř míst se nachází poklady, herní předměty, kvesty nebo například smrt. To nikdy nevíte, než vstoupíte dovnitř. Ve chvíli kdy splňujete podmínky pro vstup, vstupte kudy je libo (podlezte provázek) a přečtěte si, co vás čeká uvnitř. Jak už jste jednou vevnitř, není návratu a musíte splnit instrukce na daném místě uvedené.

Uvnitř míst se nesmí bojovat ani zabíjet. Do míst ani z míst se nesmí střílet střelnými zbraněmi a ani bojovat přes provázek. Kdokoliv, kdo bude přistižen, že porušuje kterékoliv pravidlo ohledně míst, bude se navždy smažit v pekelném ohni.

b) Farmy a doly

Farmy a doly spadají do kategorie míst. Na farmy a do dolů smí vstupovat pouze sluhové a na farmy ještě jen v tom případě, že farmu obsadil (dotýká se provázku) velitel jejich národa či klanu. Jednu farmu může obsadit více velitelů spojeneckých armád, ale jednu farmu nesmí držet zároveň Horda i Aliance. Velitel musí farmu opustit ve chvíli, kdy je na něj zaútočeno (musí se bránit a ne spravovat farmu). Do dolů naopak můžou vstupovat sluhové Hordy i Aliance zároveň. Uvnitř farem a dolů platí stejná pravidla jako u ostatních míst.

V dolech a farmách je jídlo a zlato, a slouha si může odnést pouze určité množství nebo méně. Nikdy ne více. U farem určuje množství jídla čas, který na farmě stráví, v dolech potom poměr, ve kterém vyměňuje jídlo za zlato. Ve chvíli kdy, na farmě nebo v dole není žádné jídlo či zlato, je třeba počkat než pomine sucho či bude nalezena nová zlatá žíla (než organizátoři doplní zásoby).

c) Hlavní stan

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.

d) Věže

Po hrací ploše je rozeseto několik věží (a další mohou přibývat přičiněním kouzelníků). Věž je strategický obranný bod. Je vyznačená provázkem, má jeden vchod, průměr cca 2-3 metry

a je zřetelně označena jako věž. Do věže se vstupuje pouze vchodem a nikdy jinak. Jako u měst, i zde platí, že je přísný zákaz jakkoliv věž vylepšovat (např. větvemi).

Do prázdné věže může kdokoliv vstoupit a stává se jejím obráncem. Obránci potom určují komu dalšímu povolí vstoupit a připojit se mezi obránce. Věž ovšem není město a tudíž lze uvnitř normálně bojovat a úkladně vraždit.

Věž lze i dobývat. Není k tomu třeba vyhlášovat obléhání. Jednoduše ten, kdo nebyl do věže vpuštěn si může vynutit vstup násilím. Postupuje se stejně jako při obléhání měst. Útočníci mohou vstupovat do věže pouze vchodem a střílet pouze vchodem. Obránci mohou ven střílet i přes hradby. Jakmile jedna strana zvítězí a jsou jasně stanoveni noví vládci věže, mohou si oni opět určovat komu dovolí vstoupit a komu nedovolí vstoupit.

e) Jeskyně

Na hrací ploše je k nalezení (nejméně jedna) jeskyně vyznačená provázky, většinou v méně přehledném terénu, hustníku a podobně. Jeskyně má jméno a zřetelně označené vchody. Uvnitř jeskyně jsou pak provázkem cca ve výši pasu vyznačeny chodby. Uvnitř jeskyní navíc mohou být i místa nebo města!

Pro jeskyně platí, že vstoupit může kdokoliv (na vlastní nebezpečí) a to jen označeným vchodem a nijak jinak a uvnitř jeskyně se smí pohybovat jen ve vyznačených chodbách. V jeskyních lze bez problému bojovat tváří v tvář, ale střílet se smí jen rovno chodbou (ne tedy za roh, respektive, šíp nesmí **ZŘETELNĚ** letět skálou – to znamená napříč), i když pravda, často to nebude ani možné kvůli terénu.

V jeskyních můžete potkat lečjakou nehezkou potvůrku, jako například kostlivce nebo rozzuřené gronny. Doporučujeme si je neplést. Kostlivec vás jen zabije, gronn pravděpodobně posnídá.

f) Orientační body

Orientační body nejsou místa v pravém slova smyslu - nejsou nijak ohraničená (a tudíž do nich možné není jakkoliv vstupovat). Je to jen karta s názvem orientačního bodu (například Tirisfalský háj, Elwynský les, Bažiny smutku a další), ježto slouží jen k lepší orientaci, podbarvení hry a občas se okolo nich můžou točit nějaké kvesty.



5) Pravidla boje

a) Základní pravidla

Bojovat se smí pouze s povolenou zbraní (viz dále) a **nejdůležitější je přitom 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. Vykrývat rány je možné také jen povolenou zbraní a je přísně zakázáno to dělat částmi těla, do kterých zásah neplatí (ruce). **Vykrývání 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 brzdit 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. To znamená, že po zásahu má zasažený vždy chvíli času (opravdu jen chvíli, nesmí zdržovat hru), kdy nemůže být znova zasažen. Pokud je mrtvý, zřetelně to oznámí a musí předat protivníkovi svou stužku. Útočník je stále zranitelný. Pouze v případě, že mu mrtvý hráč podává stužku, tak si ho může vzít, aniž by přitom mohl být zasažen.
- Pokud hráči při předávání stužky zůstanou vzadu za postupující řadou, mají právo a povinnost se do ní vrátit (řada je řada, ne prchající dav, ale i rychle ustupující řada je pořád řadou).
- Mrtvý hráč jako správná mrtvola padne k zemi a odloží zde veškeré své herní předměty (zlato, jídlo, artefakty, lektvary, apod.). V případě řadového či jinak nepřehledného boje udělá mrtvola pár kroků bokem a až tam padne. Padlé mrtvoly nijak nesmí překážet bojům, které pokračují okolo nich. V tom případě je mrtvola

povinna se posunout o kousek dál a tam vyčkat věčného klidu. Mrtvola setrvá na místě minimálně 1 minutu a poté si dá zbraň za hlavu a odejde se reinkarnovat. **Mrtvola s nikým nemluví a nesděljuje informace o hře.** Každému musí popravdě sdělit, že je inhumována (rozuměj poslaná do humusu, tj. úrodné zeminy).

b) Zbraně

Na začátku budou všechny zbraně zkontrolovány a ty špatné a jinak nebezpečné budou na dobu hry zabaveny. Organizátoři mají právo jakoukoliv zbraň vyřadit ze hry i během hry. Schválené zbraně budou označeny zvláštní nálepkou.

Zbraní si můžete přivést více (už jenom proto, že by se mohlo stát, že nějaká neprojde schválením) a v bitvě je střídat. Povolené jsou ovšem jen určité kombinace zbraní a stejně tak rozměry zbraní mají svá omezení. Což ovšem neplatí pro CP, která vás mohou překvapit například velkým zlym kladivem. Na to bych si dával pozor.

Název zbraně	Max. rozměr	Min. molitanu	Komentář
Obouruční meč	110 cm	Celé ostří	Ne prkno ani kyj, nejlépe z hokejky
Jednoruční meč / Tesák	90 / 65 cm	Celé ostří	Ne prkno ani kyj, nejlépe z hokejky
Dýka	40 cm	Celé ostří	Kulatá špička
Hůl	není stanovena	-	Nezraňuje. Pouze pro čaroděje!
Obouruční sekera (palice, kladiva)	110 cm úhlopříčka	Čepel z měkkého materiálu	
Jednoruční sekera (palice, kladiva)	90 cm úhlopříčka	Čepel z měkkého materiálu	
Luk	Neomezeně	-	malá průraznost!
Šípy	rozumně	Hlavice hodně měkká a bezpečná, pod hlavicí nesmí být špička!	
Štít	78 cm úhlopříčka nebo kulatý – poloměr 31 cm	Oblé rohy i hrany! Obalené hrany.	
Kombinace: 2 tesáky, 2 dýky, tesák + dýka	Do celkové délky 130cm	Minimální součet délek je 80cm(dýka+dýka)	

- 1) Povolené kombinace zbraní jsou tyto: luk a šípy; jedna obouruční zbraň; jedna jednoruční zbraň; jedna jednoruční zbraň a štít; jedna jednoruční zbraň a dýka; 2x Tesák(do 130cm); 2x Dýka, hůl; hůl a dýka (pouze pro čaroděje).
- 2) Všechny typy zbraní ubírají pouze jeden život, nejsou-li magické či pod vlivem kouzla atp.
- 3) Chcete-li si nechat povolit výjimečnou zbraň, je třeba domluvit se předem se zbrojířem (a nikým jiným) (a rozhodně ne na místě!).
- 4) Všechny zbraně, které mají být užívány v bitvě musí projít schválením a obdržet organizátorskou pečeť. **Používání neschválené zbraně může vést až k vyloučení z bitvy.**
- 5) Pokud zbraň neprojde schválením a hráč nebude mít zájem ji dále upravovat, organizátoři si vyhrazují právo na uschování této zbraně do konce akce.
- 6) Organizátoři si vyhrazují právo neschválit kteroukoliv zbraň, která jim nebude připadat dost bezpečná (dle mínění zbrojířů a ne nikoho jiného). Zvláště u luků dbejte na malou průraznost a pro jistotu si vezměte i náhradní zbraň.

Pro jakékoliv bližší informace o zbraních prostudujte samostatná pravidla jež se jich týkají. Všechny informace v těchto samostatných pravidlech jsou závazné (jsou jasným výkladem informací shrnutých v této tabulce) a bude podle nich probíhat schvalování.

*„Prorazit nepřátelské hradby? Maličkost. Podívejte se, je to jednoduché. Smícháte tady tu žlutou průhlednou věc s tady s tím prapodivným práškem. Dáte do toho tady špetku tohodle udělátka... pak tam ještě hodíte tady tohleto bubladlo či co to je. A pak štěrcháte. Nebezpečné? Hloupost, prostě to jen udělá...“ *KABOOOOOOOM**

Goblin Zejkyl, expert na výbušniny

6) Ostatní důležitá pravidla

Všechny následující body nějak upravují standardní pravidla pro zvláštní situace, které můžou nastat a přidávají některá, jež se nedala zařadit do výše uvedených kapitol (nebo na ně spisovatel kapitol zapomněl, a tak je postupně přidával sem, jak ho napadla). Všechna pravidla zde uvedená jsou stejně důležitá jako ta uvedená výše, možná i důležitější.

Létání a vzdušné souboje. Někteří hráči budou v průběhu hry schopni létat, ať už vlivem kouzla nebo jako Jezdci na Gryfonech a Dračí jezdci (povolání). Každý létající tvor musí zřetelně mávat rukama a na potkání ohlašovat, že létá. V takovou chvíli je zasažitelný pouze střelnou zbraní nebo jiným létavcem jednoruční zbraní. On sám může po těch dole i ostatních létavcích střílet střelnou zbraní, ale stále při tom musí opakovat, že létá (dost nahlas, protože vzhledem k tomu, že při střelbě se špatně mává rukama, ostatní by to nemuseli poznat). Létavci mohou vzájemně bojovat ručními zbraněmi, ale pouze jednoručními beze štítu (v ruce drží opratě). Létat se nesmí (z technických důvodů) přes vyznačená města a místa a věže a nesmí se létat v jeskyních. Většina létavců bude označena bílým krepákem na ruku. Létavec smí střílet do měst a věží i přes zdi a hradby!

Vzlétání a přistávání. Každý létavec musí dát jasně najevo, že přistává či vzlétá. Tento proces se sestává z oznámení o přistávání či vzlétání. Potom přistávající či vzlétající udělá deset kroků (a nahlas je odpočítá) a potom oznámí že vzlétnul či přistál. Od té chvíle pro něj platí pravidla pro létavce či pro pozemní boj podle toho, co zrovna provedl. V době vzlétání či přistávání se létavec nesmí bránit a může být zasažen pouze střelnou zbraní.

Dračí jezdci a Jezdci na Gryfonech. Toto jsou zvláštní povolání, která budou moci Aliance a Horda získat za splnění několika kvestů. Hráčům s tímto povoláním je umožněno létat a letecky bojovat dle daných pravidel.

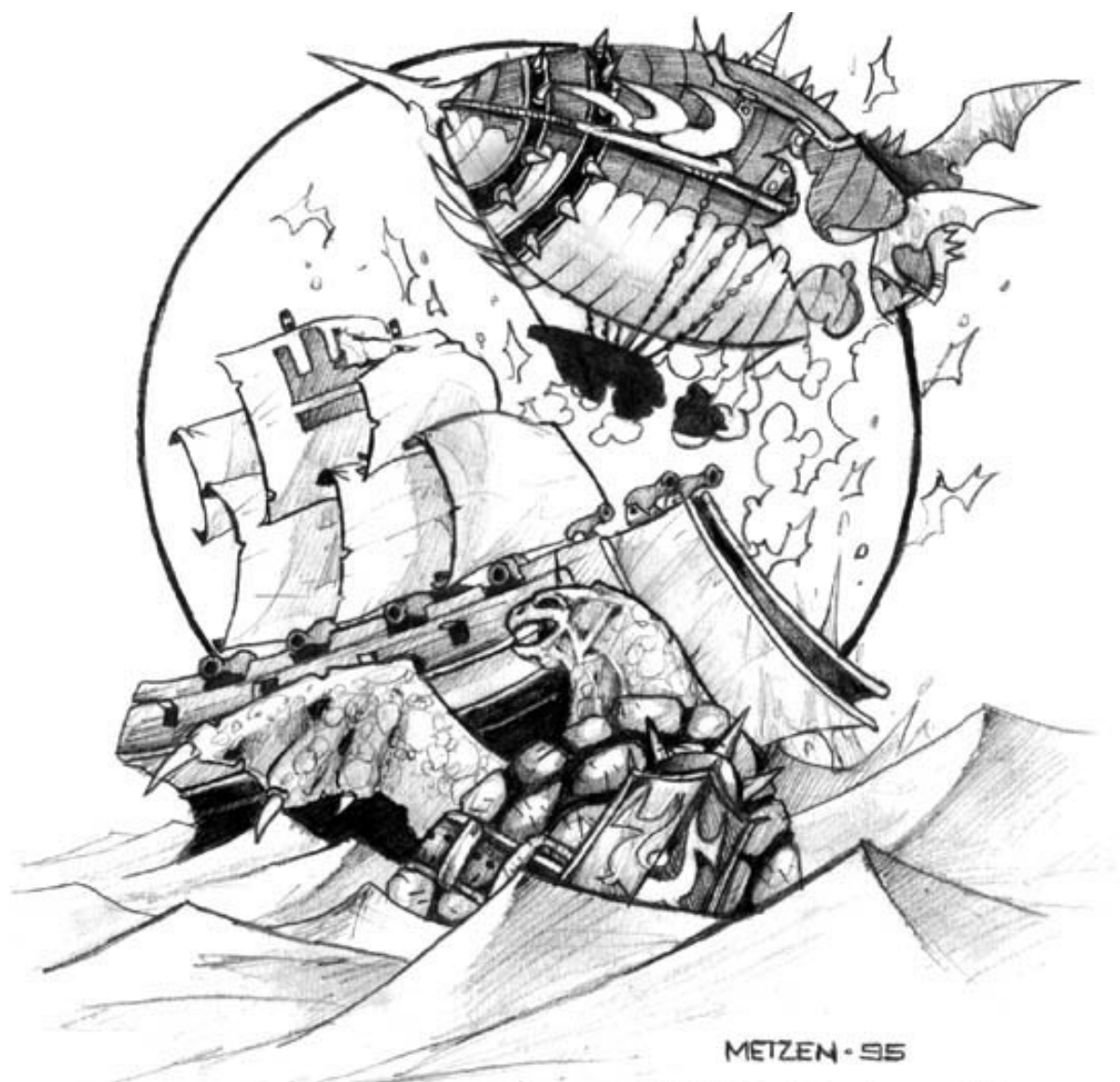
Vzducholodě. Vzducholodě jsou zvláštním létajícím dopravním prostředkem. Vypadají podobně jako lodě (dřevěný rám), a aby létali, musí jim velet goblin. Bez goblina vzducholod' neletí. Zemře-li goblin řídící vzducholod', vzducholod' se zřítí, všichni hráči v ní ztrácí 3 životy a počítá se, jako by právě přistáli (je-li vzducholod' sestřelena nad mořem, zřítí se na nejbližší břeh – břeh určuje goblin). Pro vzducholod' platí určitá pravidla přepravy. Goblin dá pokyn k nalodění „Vzhůru vstříc smrti“ a posádka (maximálně šest dalších hráčů krom goblina) vzducholod' vezme a ponese. Pro vzducholod' ve vzduchu platí stejná pravidla jako pro létavce, co se bojování týče (pouze střelné zbraně, může střílet i přes hradby apod.). Vzducholod' přistává na povel „Kaboom“. Na tento povel ji hráči odloží na zem a platí pro ně už pravidla pro pozemní boj. Vzducholod' nesmí přistát na moři.

Katapulty. Katapulty jsou stroje určené k obléhání měst a při správném použití mají naprosto smrtelný účinek. Katapult musí ovládat přesně pět hráčů s povoláním ženista (nemusí být nutně ze stejného národa, či klanu, stačí aby byla ze stejné herní strany), ne méně, ne více. Katapult, který není ovládaný dostatečným počtem ženistů je neovladatelný. 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).

Obsluha katapultu. Katapult se obsluhuje pomocí sady povelů, které slouží k obsazení katapultu, přesunování katapultu, upevnění katapultu, výstřelu a opuštění katapultu. Každý povel musí zopakovat všech pět členů obsluhy (až na opuštění, které musí zopakovat všichni aktuální členové obsluhy – pokud například někdo z nich zemřel) a teprve až potom je možné daný úkon provést! Ne dříve. Po obsazení katapultu má každý člen obsluhy pouhý jeden jediný život až do chvíle, než katapult řádně opustí (nebo zemře).

Katapult ve skladu. Katapult, který je bez dozoru se stává snadnou kořistí goblinů, kteří se jej snaží dále zpeněžit. Pokud je rameno katapultu převázáno řetězem či zámkem s rolničkou, je katapult uschován goblinem do skladu a dokud jej goblin nevydá (za dostatečně velký váček zlata), není možné jej použít.



„Vy bando jedna. Táhněte odtud, než do Vás nasázím broky. Jak si to představujete lámat ty stromy ve školce. Počkejte až Vás chytну, já Vám to spočítám. A oheň v lese...”

Válečný pokřik rozzuřeného myslivce

7) Mimoherní pravidla

- Po celý víkend (tj během hry, přes noc i přes den na tábořišti či jinde) je pro všechny účastníky přísně zakázáno pití alkoholu, kouření cigaret a požívání všemožných omamných látek všemi možnými způsoby.
- Ohniště se smí rozdělovat pouze na místech k tomu určených. A samozřejmě se do něj nesmí lít různé extrahořlavé sajrady, ať už z toho důvodu, že chceme chránit přírodu nebo prostě proto, že budeme příliš blízko lesa.
- Doporučuje pít vodu pouze z barelů s pitnou vodou, jelikož při pití vody ze studny by vám nemuselo být nejlíp. A právě naopak, ručičky si umývejte u studny, jelikož voda v barelech s pitnou vodou je určena k pití (popřípadě k vaření).
- Čím více se bude schylovat k noci, tím více lidí bude chtít spát, proto bychom všechny rádi upozornili, že by v táboře mělo být po půl jedenácté už ticho a klid. Pro ty, kteří chtějí mermomocí ponocovat, bude fungovat čajovna, nebo si můžou jít sednout na cestu někam dál či po špičkách a šepetem chodit po táboře, aby nikoho nevzbudili.
- Samozřejmě je také dodržování Lesního zákona (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
- sbírat semena lesních dřevin, jmelí a ochmet,
- sbírat lesní plody způsobem, který poškozují les
- vstupovat do porostů, kde se provádí těžba, manipulace nebo doprava dříví
- kouřit, rozdělovat nebo udržovat otevřené ohně a tábořit mimo vyhrazená místa
- odhazovat hořící nebo doutnající předměty
- narušovat vodní režim a hrabat stelivo
- znečišťovat les odpady a odpadky

- Do povinného vybavení každého hráče patří toto: ochranné rukavice (nejlépe kožené), průkazka pojištěnce, pro jednotlivce mladší 15-ti let povolení od rodičů (jehož předloha je na stránkách ke stažení), láhev s pitím, aby se nám někdo nedehydroval.

Mezi věci doporučené patří: jídlo na víkend, věci na spaní včetně stanu

- A poslední zmíněnou věcí bude všeobecná slušnost. Nečekáme od bojovníků Hordy, že před válečníci z Aliance pokleknou a předhodí svůj plášť přes kaluž, aby ona mohla projít a vzápětí ho zezadu zabít (nebo naopak), ale očekáváme a vyžadujeme vzájemné slušné chování bez urážek a nadávek, stejně jako počítáme, že **dodržování pravidel pro Vás bude samozřejmostí.**

- Nedodržování pravidel a pokynů organizátorů může vést k vyloučení z akce!