

Pravidla Azerothu 2016

1. Boj

- Počet životů se odvíjí od úspěšnosti ve hře. Pohybují se řádově od 4 do 10. Základní zranění je za dva životy (nehlásí se), vyšší či nižší zranění se hlásí.
- Zásahovou plochou je celé tělo kromě hlavy, krku a rozkroku. Po zásahu se boj nepřerušuje. Kydlení není zásah. Zásah vlastní zbraní platí. **Samozřejmě že se ale může stát že vás někdo omylem do hlavy praští. Proto doporučujeme mít helmu nebo jinou bezpečnou pokrývku hlavy.**
- Hráč hraje zranění i smrt, po které leží na zemi asi 2 minuty (v BG pouze pár okamžiků). Během této doby může být třeba oživen. Neokrádá se. Poté se z mrtvoly stává dušička (dá zbraň nebo obě ruce za hlavu), která nijak nekomunikuje s ostatními postavami.
- Oživení a léčení probíhá v bázi dané strany (5 min), u CP skupiny, která to dovolí (5 min), u svého Hrdiny (ve speciálních situacích) nebo působením lektvarů a schopností. Po oživení disponuje postava veškerými vědomostmi.

2. Zbraně a kostým

- Kostým schválný organizátor při registraci (zbroj i zbraň je součástí kostýmu, odpovídá tedy světu Warcraftu). Hezké kostýmy mohou být po domluvě na kp@azeroth.cz bonusovány udělením KP (kostýmovaná postava; nebude se udělovat na místě). Ohybné kostýmy nebudou vpuštěny do hry. Pokud máš pochyby, jestli tvůj kostým projde schvalováním, napiš na kostymy@azeroth.cz.
- Každá zbraň musí projít kontrolou před hrou. Zbraně musí být měkčené, bezpečné (i pro éterické elfky) a pěkné. Uvítáme veliké zbraně.
- **Vrhačky** dělí organizátor při schvalování na malé (vrhací nože, malé kameny) a velké (oštěpy, velké kameny). Schvalování **vzhledu** bude extra přísné. Malé jsou omezené na tři kusy a zraňují za jeden život. Velké zraňují za dva.
- Z palných zbraní jsou povolené pouze Loktarovky (ostatní po domluvě).
- Vždy jeden projektil ze série může být podroben destruktivní zkoušce kvality a bezpečnosti. Každý střílí pouze svoje šípy (jinak pouze po dohodě).
- Štíty musí být po obvodu obalené (např. provazem). Jo a bazénky jsou prý hnusný.
- Neschválené zbraně se na dobu hry zabavují (budou uloženy v suchu v bedně). Bude-li ve hře nalezena neschválená zbraň, bude okamžitě zabavena a bude s ní naloženo dle libovůle toho kterého organizátora.

3. Úrovně a schopnosti

- KP, CP a Hrdinové mají kouzla a schopnosti. Lze získat jednorázové magické svitky a lektvary a trvalé amulety.
- Od třetí úrovně se lze u CP naučit jednu schopnost, pokud si získáte jejich úctu a sympatie (později se lze přeučit na jinou).
- Neviditelnost se značí jednou rukou na hlavě. Zásah kouzlem nebo schopností s „průrazem“ platí i přes štít a zbraň. „Vyřazující kouzla“ (ovce, strach apod.) působí, dokud zasažený hráč polohlasně neodpočítá od 15 do 0.
- Efekty se nesčítají a to ani v případě, že jsou z různých zdrojů (pokud současně svitek a požehnání poskytují silnější útok, platí nejdříve jedno a pak druhé).
- Za herní úspěchy se získávají zkušenosti (neexpí se zabíjením nepřátel). Potřebné zkušenosti pro postup najdeš v tabulce na konci pravidel.
- Při registraci dostane každý hráč glejt na zaznamenání postupu ve hře (vezmi si tužku).
- Životy (a případně schopnosti KP) se získávají ihned po získání úrovně.

4. Co můžeš potkat

- Jsme v přírodě, takže se podle toho prosím chovej. Zejména nechceme: elektrocentrály, kácení stromů, nevyhrabaná ohniště, odhozené nedopalky, kouření v lese.
- Neprostupná území (hory, bažiny, moře) jsou označena nebo jsou skutečně neprostupná (nelezte nám skrz kulisy).
- Každá armáda přebývá ve svém hlavním ležení. Ostatní do něho mají přístup zapovězený. Ležení armád a CP skupin jsou **nedobytná**.
- CP vám mohou zadávat drobné úkoly, za něž lze získat jejich sympatie, zlato, informace, zkušenosti, slevu na zboží všeho druhu apod.
- Platí se stříbrnými a měděnými pany (1 stříbrný = 10 měděných).

5. Organizace

- Fotografové i čumilové musí mít neutrální kostým (plášť, kutna) a na místě se registrovat.
- Organizátoři si vyhrazují právo použít fotografie pořízené v průběhu akce pro prezentaci hry.
- Na dodržování časového harmonogramu si dbá každý sám (zaříd' si hodinky, nejlépe jako součást kostýmu). Harmonogram a mapa budou vyvěšeny na nástěnce.
- Hra je určena pro hráče starší 15 let. Neplnoletí hráči musí k registraci přinést Povolení účasti (viz web). Hráči mladší 15 let mohou přijet po předchozí domluvě a s plnoletým doprovodem.
- Na akci bude pyrotechnika, takže zvažte účast vašich psů, koček a krokodýlů.
- Důležité herní zvraty (vypálení lesa, zavraždění krále apod.) se předem konzultují s organizátory.
- S veškerými dotazy, pokud je není schopen vyřídit hrdina, chod'te za organizátory. Před začátkem samotné hry budou organizátoři představeni. Ve hře je poznáte podle odznaku *Organizátor*.

Organizátoři si vyhrazují právo přizpůsobovat pravidla i během hry, zabavovat na dobu trvání akce zbraně, které se jim zdají nebezpečné, jsou v rozporu s pravidly nebo se jim prostě nezamlouvají a nemusí své rozhodnutí nikomu zdůvodňovat. Dále si vyhrazují právo vyloučit hráče, kteří budou porušovat pravidla a táborový řád, zasahovat do všeho okolo hry, stanování, zakládání ohňů, mikcí a defekací (neboli močení a kálení) v lese i jinde. Hráči se musí přizpůsobit výhradám organizátorů a hrdinů týkajících se **způsobu boje hráče**. Pokud tak neučiní, budou z akce vyloučeni.