

Azeroth 2012- 两个中国字

Kompletní herní pravidla

1. Životy

- 1.1. **Hráč:** Každý hráč začíná na 2 životech. Maximální navýšení zbrojí a kouzlem o 3 životy. Horní hranice životů je 9.
- 1.2. **KP:** Začíná na 3 životech. Maximální navýšení zbrojí a kouzlem 4 životy. Horní hranice životů je 12.
- 1.3. **Hrdina:** Stále 10 životů.
- 1.4. **CP a Pandy:** 1 až 6 životů.

2. Boj

- 2.1. **Hráč:** Bere za 1 život. Maximální akční útok za 2.
- 2.2. **KP:** Bere za 1 život. Maximální trvalý útok za 2. Maximální akční útok za 3.
- 2.3. **Hrdina:** bere za 2 životy. Maximální akční útok za 3.
- 2.4. **CP a Pandy:** Bere za 1 život. Maximální akční útok za 2.

3. Útok

- 3.1. **Zásahová plocha:** Celé tělo kromě hlavy, krku, rozkroku, zápěstí, prstů a chodidel.
- 3.2. **Zásah vlastní zbraní:** Platí!

4. Herní předměty:

Lektvary, vylepšení zbraní a zbrojí, amulety, svitky, artefakty. O tyto předměty vás nepřítel nemůže obrát.

5. Suroviny: Mince (reálná) a Bambus (otýpka bambusu s cedulkou).

O tyto předměty vás nepřítel může obrát. Obírání musí probíhat alespoň 10s šacováním (ne osaháváním).

6. Expení:

- 6.1. Za zabití nepřítele, získáváš jednu exp. Za zabitého hrdinu získáváš tři expy.
- 6.2. Hráč začíná na lvl 0. Každá další lvl je za 3expy. Na každém sudém získá +1 život.
- 6.3. KP začíná na lvl 1. Každý další lvl je za 3expy. Na každém sudém získá +1 život. Na každém lichém lvl získá schopnost.

7. Báze:

Každá strana přebývá ve svém hlavním městě. Hordy, nebo Aliance. Báze je nedobitná a je do ní zapovězen vstup i pro CP.

8. Léčení:

Léčit umí pouze KP a Hrdina pomocí schopností a lektvarů.

9. Smrt:

Postava HRAJE SVOU SMRT, poté leží na zemi 2 minut. Mrtvola NEHRAJE! Během této doby může být třeba oživena nebo obrána. Po 2 minutách se z mrtvolky stává dušička. Neztrácí se lvl.

10. Dušička:

Mrtvola si nasazujete čepičku. Čepička by měla být z bílé záclonoviny. Čepička vás neomylně oddělí od světa živých. Duše neumí utíkat. Reinkarnace probíhá v bázi. **Čepičky budou zkontrolovány při registraci!**

11. Reinkarnace:

Reinkarnace probíhá v bázi a u anděla dané strany. Reinkarnace trvá 3minuty. Po oživení disponuje postava veškerými vědomostmi a herními předměty a může si sundat čepičku. Rovněž typ postavy a lvl zůstává zachován.

12. Zbroje/kostým:

Zbroj schválí organizátor při registraci, nebo při správném postupu kontroly KP před hrou. Za zbroj je považován odpovídající kostým/zbroj pro danou postavu. Pláty nemusí být uznány za odpovídající zbroj pro postavu, a tedy za ně nemusí být bonus. Za zbroj/kostým lze získat 1 život. Tento život zvedá maximum.

- 13. Zbraně:** Zbraně musí být měkčené, bezpečné a pěkné. Každá zbraň musí projít kontrolou v pátek a bude viditelně označena. Ztrátu označení okamžitě hlase. Neoznačená zbraň nebude vpuštěna do hry. Vždy jeden šíp ze série může být podroben destruktivní zkoušce kvality.
- 14. Kouzla a schopnosti:** KP, CP a hrdinové mají kouzla a schopnosti. Kouzla se sesílají dotykem nebo nosičem. Zásah kouzlem platí i přes štít a zbraň.
- 15. Lokace:** Herní území reprezentuje ostrov Pandaria. Neprostupná území (hory, bažiny, moře) jsou označena bílým provázkem nataženým kolem stromů nebo jsou skutečně neprostupná (nelezte nám skrz kulisy). Přes provázky nelze volně procházet dovnitř ani ven. Místo bude rovněž označeno papírem se jménem lokace.
- 16. Obléhání:** Obléhání pro naši hru neexistuje. Hlavní města jsou nedobitná. Žádné zvláštní extra pravidla nemá. Doly se prostě dobíjí všemi možnými prostředky.
- 17. Questy:** Jsou úkoly, které vám budou před a během hry zadávány formou obálek. CP vám mohou zadávat rovněž drobné úkoly, za něž lze získat jejich sympatie, zlato, artefakty, informace, slevu na zboží všeho druhu apod.
Pozor! Opět! Pokud armáda začne plnit svůj úkol nebo se objeví někdo, kdo by mohl pomoci v plnění, bude ve hře jasně označen **zlatým vykřičníkem**, který jasně symbolizuje to, že daná postava vám nese velice důležité sdělení. Tyto postavy za vámi buďto přijdou nebo je budete muset vybojovat, osvobodit atd.
- 18. BG:** Vždy dvě skupinky se utkají v BG a získají tím přízeň Pandí skupiny, za kterou tento boj bojují. BG budou tři a proběhne celkem 9 samostatných kol, ve kterých se bude bojovat vždy o jednu přízeň pandí skupiny. BG nikdy nepoběží zároveň
- 19. Bitvy:** Bitva je souboj o dobývání herního území a tedy procentuelní převaha nad nepřítelem.
- 20. Doly:** Dva doly produkují v době konání BG ☺ zlato a bambus.
- 21. Neviditelnost:** Je značena položenou rukou na hlavě.
- 22. Nepřítomnost:** Obě ruce na hlavě.
- 23. Časový harmonogram:** Na dodržování časového harmonogramu si dbá každý sám, pokud něco propásneš, je to tvoje chyba. Všechny časy budou vyhlašovány vždy půl hodiny předem a ve chvíli dění, ale pouze orientačně. Harmonogram bude na stránkách v sekci **Dokumnty**. Na místě na nástěnce.
- 24. Fotografové a čumilové:** Fotografové a Čumilové mohou na herní území pouze v kostýmu pandy s bíle lemovaným rákosovým kloboukem. Fotograf i čumil se musí na místě registrovat s poplatekem 50kč.
- 25. Organizátoři -** To jsou osoby pořádající tuto bitvu. S veškerými dotazy, nesrovnalostmi atd., pokud je není schopen vyřídit *hrdina*, chodte právě za nimi. Jak už bylo zmíněno, mají právo zasahovat do všeho okolo hry, stanování, zakládání ohňů, mykčí a defekací (neboli močení a kálení) v lese a mnoha dalších věcí. Před začátkem samotné hry budou organizátoři samozřejmě představeni. Během hry budou hrát konkrétní NCP a CP.
Organizátoři si vyhrazují právo 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 tato pravidla a táborový řád. Hráči se musí přizpůsobit výhradám organizátorů týkajících se způsobu boje hráče. Pokud tak neučiní, budou z akce vyloučeni.