

WARHAMMER THE OTHER SIDES

1. Bezpečnost

Nejdůležitější věc na naší Akci je **bezpečnost**. Vždy na toto pravidlo myslete.

2. Obecné

Terminologie:

postava = jeden hráč, hrající jedno KP.

hráč = osoba narozená na této planetě hrající hru v lese

1. Hierarchie

V naší bitvě jsou dvě velké strany (Order a Destruction). Každá strana je složena z pěti Warband, každá Warbanda má svého Vůdce (Hero) a ostatní postavy, ty se rozdělují se na základní (Core) a pokročilé (Rare).

2. Kostýmy

Kostým musí být co nejméně, přeci jenom dodávají atmosféru celé akci. Kostýmy obsahují dvě podčásti:

Všechny věci v části **Povinné** musí kostým hráče mít a jedná se o minimum napsané v pravidlech dané postavy. Při hrubém nesplnění těchto požadavků, se budou při Nástupu strhávat životy nebo zranění.

V části **Další** jsou položky, které jsou sice navíc, ale jsou vhodné. Nadprůměrné kostýmy budou oceněny trvalým zvýšením životů nebo zranění v sobotu ráno před bitvou na Nástupu.

3. Zbraně

Ještě před začátkem Bitvy budou **přísně** kontrolovány všechny zbraně. Zbraně musí být nejen krásné a vypilované, ale také **DOBŘE** obalené a **BEZPEČNÉ**. To znamená aspoň 1 cm molitanu u meče. Okraj štítu zbrousit a obalit aspoň vrstvou kobercovky, aby štít nebyl nebezpečný. Raději si svojí zbraň udělejte dobře, klidně vám je totiž můžeme **zakázat používat a to bez udání důvodu**. Pouze označené zbraně si může hráč odnést do boje.

Některé postavy mají v sekci Zbraně uvedeno více zbraní. To je výčet **všech** zbraní, které může mít postava u sebe, ovšem bojovat smí jen logickým počtem, tedy nelze v každé ruce držet **obouruční** zbraň! Možnosti zbraní a jejich používání upravují i Schopnosti. Zbraně, které hráč nemá v ruce nefungují! Štít na zádech **nekryje** zranění!

Jedenapůlruční meč lze držet oběma rukama nebo jen jednou rukou, ale v druhé se nesmí nic držet.

4. Roleplaying

Tato bitva se na Roleplaying opravdu přímo **zaměřuje**. Jde nám především o **atmosféru**. Dbejte na to, abyste hráli i používání předmětů, kouzel nebo schopností. Našeptávači mají právo ocenit hráče nějakým bonusem, pokud jsou svědky dobrého hereckého výkonu, stejně tak ale mají ubrat hráči životy, pokud udělá něco co naprosto odporuje filozofii roleplayingu. Odměny budou jen za opravdu dobrý roleplaying, to znamená pokud dá přednost herectví před výhrou a ziskem. Je snaha, aby to byla **Warhammer atmosféra**.

3. Boj

1. Souboj

Za Souboj je považováno **střetnutí** dvou warband, nebo více. Pokud do téže fronty vstupují nové postavy je to pro bojující stále považováno za **1 Souboj**.

Terminologie:

úder = útok vedený na protivníka, může a nemusí se povést

zásah = úspěšný útok, který zasáhl protivníka a ubral mu min 1 život

2. Útěk a protiútok

Pokud určité postavy cítí, že prohrají nebo jen potřebují načerpat sílu, musí uprchnout do Tábora nebo Vesnice, kde si sednou (odpočinou) a počítají do 20-ti a mohou se znovu vrhnout do boje a počítat si nový Souboj.

3. Zásahové plochy

Zásahové plochy na naší akci jsou standartě od zápěstí nahoru a od kotníků nahoru, vyjma zakázaných ploch. To jsou **hlava, krk a rozkrok**. Je zákaz útočit na zakázané plochy nebo jen předstírat náprahy na tyto části těla.

4. Zranění (damage)

Za platný zásah je považován **zbrzděný** úder, vedený s **náprahem** a mířený na **zásahovou plochu**. Pokud útočník zasáhne, ohlásí zřetelně nahlas kolik dělá zranění (damage), např. „*Za tři!*“.

5. Stínové životy

Většina kouzel a schopností přidávající životy, přidává pouze tzv. stínové životy. Pokud postava má nějaké stínové životy a je zraněna, potom si **nejdříve** odčítá ty **stínové**, a teprve potom až své vlastní životy. **Stínové životy po Souboji mizí!**

6. Životní stropy

Ani stínové životy nejde vršit do nekonečna. Každá postava má svůj tzv. strop, což je **maximální hodnota počtu životů, kterou není možné překročit**. Jsou uvedeny v závorce za počtem životů.

7. Bodání

Bodání je povoleno pouze u zvláštních zbraní (vidle, kopí), které byly schváleny. Bodnutí musí být vedené oběma rukama po celou dobu výpadu a musí mu předcházet náprah.

8. Zajímání

Pokud se postava rozhodne někoho zajmout, zahlásí před úderem "**naplocho**". Tento úder vždy ubírá **jen 1 dmg** a nemůže nést žádný jiný efekt. Pokud je nějaké postavě ubrán poslední život úderem naplocho, stává se zajatcem. Zajatec musí být neprodleně "využit" (úkol, schopnost, kouzlo) nebo popraven. Zajatec se po smrti instantně ožíví na nejbližším místě možném místě (Vesnice, Tábor).

9. Smrt

Pokud někomu klesne počet životů na **0 nebo níže**, je **Mrtvý**. Mrtvý lehá na zem do bezpečné vzdálenosti od jakéhokoliv boje. Jakmile mrtvý ulehne v duchu si počítá do **šedesáti (1 minuta)**. Pokud není jeho mrtvola nijak používána, po uplynutí tohoto limitu se zvedá a se zbraní za hlavou se odchází do vesnice ožít. Jako mrtvý **nikdy nemluví ani nijak nekomunikuje**.

4. Bojiště

1. Tábor

Na území se nacházejí 2 vojenské Tábory. Každý patří jedné straně. Postava jiné strany na jeho území nesmí vstoupit, pokud není uvedeno jinak. V táboře je možné se reinkarnovat, stavět budovy a léčit se.

2. Vesnice

Ve vesnici není možno stavět budovy, ale je možno se reinkarnovat, léčit a vybírat daně.

Každá vesnice má obálky s daněmi. Každá obálka má jasné napsáno, v kolik hodin může být otevřená. **Nikdy se nesmí otevřít dříve**. Starší obálky je povoleno otvírat. Otvírat obálky může pouze **Hrdina**, peníze z daní může samozřejmě přenášet kterákoliv postava.

Pokud postava přenášející peníze zemře a je prohledána, peníze jsou jí odebrány. Pokud jí nikdo neobere, dojde se reinkarnovat a zlato odevzdá do koše na herní předměty.

3. Budovy

V Táborech je možno stavět **Budovy**. Velitel si nejprve vybere z Budov z katalogu, zaplatí příslušný obnos do koše na herní předměty a a kartu budovu zasune do volného slotu.

Výhody budovy získá postava jen tehdy, pokud se v Táboře, ve které je budova postavena reinkarnuje, nebo aspoň 5 minut odpočívá. **Po smrti postavy tyto výhody mizí**.

4. Oživení neboli reinkarnace

Ve Vesnici nebo Táboře se Mrtvoly ožívují. Každá Mrtvola, která přijde, se **musí** podívat na budík a čekat dokud neuplyne jeho doba reinkarnace. Po uplynutí doby na reinkarnaci se postava stává znovu živou. Po oživení postava hledá svého Hrdinu, aby se poradila o dalších akcích a úkolech.

5. Léčení

Ve Vesnicích a Táborech funguje léčení bojovníků. Bojovník se musí ve Vesnici **posadit** a odevzdat **1 zlat'ák za ranhojiče**, poté se léčí rychlostí 1 život za 10 vteřin. Jiné léčení není možné. Každá postava si musí platit vlastního ranhojiče.

6. Obléhání

Velitel může po příchodu k nepřátelské Vesnici vyhlásit obléhání (např. "*Orkové vyblašují obléhání*"). V ten moment se ve vesnici **zastavuje reinkarnace**, nejde se v ní léčit a není možno obnovovat si své schopnosti (odpočívát). Obléhání se zruší poté, co Velitel, který ho vyhlásil, je mrtev, ustoupil nebo se od vesnice vzdálil více, než je rozumná vzdálenost.

7. Fáze

Fáze je jedna hodina času, začínající vždy „v celou“. Rozdělujeme 2 druhy Fází: **Strategická** a **Questová**.

Ve **strategické fázi** bojují jednotlivé strany proti sobě a snaží se držet co největší počet Vesnic pod svojí nadvládou.

V **questové fázi** proti sobě bojují vždy 2 Warbandy snažící se splnit úkol formou Questu.

5. Schopnosti, kouzla a předměty

1. Schopnosti

Pod pojmem schopnosti se myslí speciální schopnosti jednotlivých postav. Schopnost může být buď **trvalá** (tj. působí pořád a nemusí být aktivována) nebo má omezený počet použití ty mají obvykle nějaký způsob jak je **aktivovat** (zařvání, formule, akrobatický kousek). Dále jsou Schopnosti buď vázány na **Souboj** (např. 3x za Souboj), nebo na **Fázi**. Pokud se postava rozhodne použít nějakou schopnost, měla by její použití co nejlépe zahrát.

2. Kouzla

U provedení se musí vyslovit magická formule. Stejně jako u Schopností, dejte při aktivaci důraz především na roleplay a každé kouzlo patřičně zahrajte. Pokud je kouzlicí postava pod útokem (tj. přestane provádět obřad nebo přestane pronášet formulí) kouzlo se nepovede, ale je počítáno jako **použité**.

Bránit se při seslání kouzla není přímo zakázáno, ale berme to tak, že se postava na seslání kouzla musí pekelně soustředit a nemá čas se zabývat ještě bojem.

Cíl by se měl nacházet na dohled (a doslech) od čaroděje.

Účinky kouzla mohou být stejně jako u schopností **Efekty** (dále), ale mohou mít také zcela unikátní účinek. Potom je na kouzlicí jednotce, aby tento účinek vysvětlila. Pokud na to potřebuje více času, může čaroděj pozastavit hru příkazem „*Stop*“.

Některá kouzla jsou označena jako **Rituál**. Takového kouzla je možno provést pouze ve Vesnici, Táboře, nebo na herním místě, které je označeno jako **Rituální**. Mělo by také být opravdu, ale opravdu dobře roleplayově zahráno.

3. Kombinace

Postava může mít na sobě 1 vylepšení, které získala skrze svoji Schopnost, Kouzlo nebo Předmět a 1 další vylepšení, které vzniklo působením Kouzla, Schopnosti nebo Předmětu jiné postavy. Efektů na sobě může mít kolik chce.

Každá postava však **může zrušit účinek nějakého Kouzla / Schopnosti / Předmětu, která pozitivně modifikuje její vlastnosti**. Účinek *efektů* nejde zrušit jiným způsobem, než jakým je řečeno v jeho popisu.

4. Efekty

Jsou to účinky některých Schopností / Kouzel / Předmětů, které jsou nějakým způsobem unifikované a jejich seznam i s jejich účinkem je uveden níže. Pokud nějaká postava předá jiné jednotce efekt, měla by jí to oznámit (jedná se především o případ Souboje).

Paralýza

Při seslání tohoto efektu musí útočník nahlas říci „*Paralýza*“, část těla a za to dodat časový údaj. Obránce se potom daný časový úsek nesmí pohnout, ani používat danou část těla.

Znehybnění

Tento efekt je stejný jako paralýza, jen funguje na celou postavu. Během *znehynění* je tato postava imunní na všechna zranění.

Zapálení

Postava, která je *zapálena* musí začít válet sudy na zemi, nebo si ubrat **1 život**.

Průraz

Postavě, která má tento efekt, stačí zasáhnout protivníkům štít a úder je platný jako zásah. Ubere ale **vždy pouze jeden život**. Útočník musí **před úderem** toto oznámit slovem „*Průraz*“. Pokud útočník nezasáhne (čili obránce se uhne), nic se neděje. Tento efekt obvykle mizí po prvním úderu.

Odhození

Hráč musí odejít o daný počet metrů, které protivník nahlásí při útoku (uvedeno v závorce) a poté si lehnout na záda. Poté může vstát a normálně bojovat.

Šílenství

Postava je zcela zbavena rozumu a útočí na všechny postavy kolem sebe (nepřátele i přátele) po dobu uvedenou sesílatelům.

Základní neviditelnost

Postavy s tímto efektem jsou pro ostatní postavy neviditelné. Hráč toho signalizuje položením jedné ruky na svou hlavu. Ostatní hráči musí taktó označeného hráče zcela ignorovat, neb jejich KP ho nevidí. Efekt trvá do té doby, dokud není zrušen jednou z činností (viz dále), nebo pokud ho hráč sám nezruší. Pokud postav provede úder, začne čarovat, mluvit, manipulovat s objekty nebo uplatňovat některou se svých Schopností, dojde k zrušení. Zrušení také nastane, pokud hráč sundá ruku ze své hlavy, ať to udělá z jakéhokoliv důvodu. Nejkratší doba mezi dvěma použití základní neviditelnosti je 60 sekund.

6. Organizačně

1. Plocha

Hrací plocha bude před bitvou dobře ukázaná a vysvětlená. Pokud se kdokoliv octne mimo hrací plochu, není považován za Hráče a měl by se okamžitě vrátit. **Pokud narazíte na nějaké domorodce, prosíme Vás, neublížíte jim.**

2. Herní čas, příjezd a odjezd

Hráči mohou přijíždět již v pátek kolem oběda, od 18:00 bude spuštěno přihlašování a ukončeno bude v 22:00. V sobotu ráno je Nástup v 9:00 hodin a v 10:00 je začátek Bitvy (první Fáze). Kdo nebude přítomen na Nástupu nemá právo na bonus za kostým nebo za Skupinu. V sobotu bitva končí úderem 5. hodiny.

V neděli je začátek také v 10:00 ale bitva končí ve 12:00 závěrečkou na Louce. Po závěrečce se všichni odeberou do Tábora, kde vše **perfektně uklidí**, sbalí a odjedou domů. Spací louku byste měli vyklidit do 16:00

4. Registrace a Nástup

Při registraci nahlásíte svojí přezdívku a součástí registrace bude i test z pravidel. **Hodláme tím testovat Vaši připravenost na bitvu**. Test bude jak z těchto obecných pravidel, tak i z pravidel KP, za které budete přihlášení. **Za neúspěšný test budete penalizováni trvalým snížením počtu životů nebo snížením zranění.**

Při nástupu se všechny postavy seřadí podle svých ras a stran. Budou představeny ostatním a zároveň bude oceněn jejich kostým. Dále bude řečeno pár slov k příběhu a popřípadě vysvětleny nějaké nejasnosti. Potom už se hráči odeberou na herní plochu, kde jim bude předán první Quest od Našeptávačů.

7. Sranda

Nikdy nezapomínejte, že je to jen hra, a jde nám o to se dobře pobavit.