

WARHAMMER

The Other Sides

1. Bezpečnost

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

2. Obecné

1. 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**.

2. Hierarchie

Každá armáda má svého Vůdce (Hq) a je rozdělena na Rasy. Rase je rozdělena na jednotlivé Regimenty a velí jim Hrdina (Hero). Rozdělují se na Masové (Core) a Neobvyklé (Rare). V Armádě nejprve rozhoduje Vůdce s Hrdiny a ti potom řeknou rozhodnutí Kapitánům Regimentů.

3. Kostýmy

Kostým musí být co nejméně. Kostýmy musí obsahovat minima napsané v pravidlech dané jednotky. Dále můžete upravovat podle „Další“. Nadprůměrné kostýmy budou oceněny trvalým zvýšením životů nebo zranění v sobotu ráno před bitvou na Nástupu.

4. 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 1cm 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**.

3. Regiment

1. Obecný popis

Regiment je tvořen 3 a více jednotkami do maximálního počtu 10 Jednotek. Jednotka **musí** být součástí nějakého regimentu. Regiment musí **dodržovat bojovou koherenci** (viz dále) **pokud zrovna není v Souboji**. Pokud se Regiment z jakéhokoliv důvodu rozpadl musí být provedeno *Prěskupení* (viz. dále)

2. Prěskupení

Prěskupení je přepočítání jednotek v regimentu a stanovení jasného složení regimentu. Po přěskupení musí být jasné, jaká jednotka je ve kterém regimentu, a kolik má regiment jednotek. Prěskupení se provádí **vždy po Souboji**.

3. Bojová koherence

Bojová koherence znamená, že každá jednotka regimentu má **nejdále 3 metry** od sebe jinou jednotku **v průběhu pochodu** Regimentu. Pokud jednotka je mimo bojovou koherenci dále, opouští Regiment a musí být provedeno *prěskupení*. Koherence se v **Souboji nemusí dodržovat**. Pro jednotky se pravidlem *Skrimish* omezení bojovou koherencí neplatí.

4. Nezávislé charaktery

Hrdinové a Velitelé (HQ) jsou brány jako samostatný regiment o jednom členu a to i tehdy, když jsou součástí jiného regimentu nebo jsou s ním v bojové koherenci.

5. Standarta

Charaktery mohou zakoupit ve Vesnici Standartu, což je mocný předmět, který jim dovoluje sesílat speciální kouzla. Pokud si tedy Hero nebo Hq zakoupí Standartu, tak může sesílat její jednorázové kouzla, které po použití mizí, stejně jako by to byly jeho vlastní. Pokud Charakter nesoucí Standartu zemře, má povinnost ji odnést do Vesnice, kde si ji musí po reinkarnaci znova zakoupit. Standarta nemůže být ukradena.

6. Kapitán

Pokud má tuto možnost jednotka povolena v pravidlech, může být právě jedna jednotka regimentu ve Vesnici povýšena na Kapitána (Champion). Kapitán si nasadí

příslušné označení a dostává trvalý bonus +1damage.

Pokud jednotka, která byla povýšena na Kapitána v boji zahyne, přichází o své povýšení a musí si ho znovu zakoupit.

7. Praporec

Pokud má Regiment Kapitána a má to povoleno v možnostech, může si zakoupit praporec. Praporec a jedna jednotka se stává Nosičem. Praporec přidává každé jednotce v regimentu +2 stínové životy (včetně Nosiče). Nosič nese praporec v jedné ruce a druhou může bojovat, pokud má v pravidlech dovolenou jednoruční zbraň. Jakmile Nosič zemře, Praporec umírá s ním. Musí si odnést sebou do Vesnice na hřbitov, kde si ho po znovuoživení může znovu zakoupit.

4. Boj

1. Souboj

Za Souboj je považováno **střetnutí** dvou armád, nebo regimentů. Pokud do téže fronty vstupují nové regimenty je to pro bojující stále považováno za **1 Souboj**.

2. Útěk a Protiútok

Pokud určité jednotky cítí že prohrají nebo jen potřebují načerpat sílu, musí uprchnout do Vesnice, kde proběhne Přeskupení. Poté 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: **trup, paže až po zápěstí a nohy po kolena včetně**. Zakázané zásahové plochy jsou: **hlava, krk a rozkrok**. Je zákaz útočit na zakázané plochy nebo jen předstírat náprahy na tyto plochy.

4. Zranění

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 tří!*“. Obránce musí po zásahu oznámit svůj současný počet životů, např. „*Šest*“.

5. Stínové životy

Většina kouzel a schopností přidávající životy, přidává pouze tzv. stínové životy. Pokud jednotka 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 jednotka má svůj tzv. strop, což je **maximální hodnota počtu životů, kterou není možné překročit**.

7. Bodání

Bodání je zakázáno. Zakázán je třeba i náznak bodání.

8. Omráčení a únos

Pokud obránce zbývá už jen tolik životů kolik útočník ubírá, může útočník zvolat „*omráčeně*“ a udeřit. Pokud je tento omračující útok platný, z omráčeného se stává Zajatec. Omráčení **nelze** kombinovat se Schopností. Zajatec se musí přiblížit k útočníkovi a stále u něj být. Nesmí nijak zasahovat do dění kolem sebe. Zajatci musí být hned zdělen důvod, proč byl omráčen. Omráčení je možné pouze pokud je to nutné kvůli nějakému Questu. Zajímání kvůli zábavě je **zakázáno**. Zajatec musí být doveden do jakékoliv vesnice do **10 min**, jinak ho musíte propustit.

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 min)**. Pokud není jeho mrtvola nijak používána, po uplynutí tohoto limitu se zvedá a se zbraní za hlavou se odchází do vesnice oživit. Jako mrtvý **nikdy nemluví ani nijak nekomunikuje**.

3. Vesnice

1. Území

Vesnice je vždy jasně ohraničena a náleží jen jedné ze stran.

2. Daně

Každá vesnice má obálky s daněmi. Každá obálka má jasně napsáno, v kolik hodin může být otevřená. **Nikdy se nesmí otevřít dříve**. Starší obálky je povoleno otevírat. Otevírat obálky může **jen HQ nebo Hrdina**.

3. Budovy

V každé vesnici je možno postavit různé budovy. Ten, kdo chce stavět, musí mít **Plán**. Plán je univerzální pro jakoukoliv stavbu. Dále se musí ujistit, že je ve Vesnici **volné místo pro stavbu** a musí dát vesničanům **peníze za stavbu**. V praxi to bude fungovat tak, že se **HQ nebo Hrdina** domluví na stavbě budovy, dají **svému Našeptávači** Plán plus určitý počet peněz. Za to dostanou příslušnou Budovu i s kompletním vysvětlením jaké účinky bude mít na zde reinkarnovanou jednotku.

4. Účinek budovy

Výhody budovy získá jednotka jen tehdy, pokud se ve Vesnici, ve které je budova postavena reinkarnuje, nebo aspoň 5 minut odpočívá. **Po smrti jednotky výhody mizí**.

5. Ničení budov

Pokud armáda dobije vesnici, to znamená vyvěsí vlajku své barvy, může začít bořit budovy co zde byly vystavěny. Jeden **regiment + Hrdina (Hq)** se pustí do boření a musí imitovat práci ve vesnici a **nic jiného**. Pokud dojde k přerušení práce musí se začít znovu. Čas potřebný je napsaný vždy na Budově.

6. Léčení

Vesnice funguje také na léčení bojovníků. Bojovník se musí **posadit** ve vesnici a léčí se rychlostí **1 život za 1 minutu**.

7. Oživení neboli reinkarnace

Ve vesnici se Mrtvoly oživují. Každá Mrtvola, která přijde, se **musí** podívat na budík a čekat dokud neuplyne jeho doba reinkarnace. Po uplynutí doby na reinkarnaci se jednotka stává znovu živou. Po oživení Jednotka čeká dokud není schopná vytvořit regiment a až poté opouští Vesnici

8. Obléhání

Pokud jsou vybiti všichni obyvatelé Vesnice, může **Hrdina** nebo **HQ** vyvěsit vlajku svojí strany. Všichni Mrtví, co se zde oživovali, se musí přemístit do jiné Vesnice, kde si odsedí **zbytek** reinkarnace. Pokud je vyvěšena vlajka obránců reinkarnace stále **může běžet**. Jednotka ve vesnici má **2x** tolik použití **schopností za Souboj** (U některých použití nelze, ale doufám, že to je si každý domyslí zdravým rozumem).

9. Konvertování

Pokud jsou všechny vesnice zabrané jinou stranou. Mohou duše bojovníků Vesnici konvertovat ze záhrobí. **Nejméně 5 mrtvých duší** kontaktuje svého Našeptávače a poté s ním vyvěsí svoji vlajku, ale ve Vesnici nesmí být **nikdo** jiný, než mrtvoly. Poté se začnou okamžitě oživovat.

4. Úkoly

1. Úkol

Každá strana dostává úkoly od svých **Našeptávačů** nebo od CP. Úkoly od Našeptávačů jsou časově omezené a zároveň platí jako časové období pro počet některých schopností (Quest = 1 hodina). Pokaždé vždy „v celou“ Našeptávač zkontroluje splnění předešlého úkolu a HQ si musí vybrat **nový úkol**. Pokud armáda nestihne daný úkol splnit, nemusí se jímž zabývat a plní **nový úkol**.

2. Lovení

Některé úkoly vyžadují vlastnit určený počet věcí. Pokud se tak stane „lovec“ k úkolu dostane i papírky s popisem věci jakou má lovit. Pokud zabije nebo zajme lovenou jednotku, může jí dát papírek a obět' se mu tam pomocí tužky podepíše (udělá značku). Takto se předmět stává **právoplatným**.

3. Bohové a ti Ostatní

Našeptávač je herně viditelný pouze pro svoji armádu. Ale jelikož je to zároveň organizátor, může se jej kdokoliiv neherně zeptat na upřesnění pravidel atd. Také může **kdykoliv potrestat** libovolného hráče za porušování pravidel **ubráním životů**, nebo **vyhozením ze hry**.

5. Schopnosti, kouzla a předměty

1. Schopnosti

Podrobně jsou jednotlivé schopnosti každé jednotky popsány v jejích pravidlech. Obecně Schopnosti ovlivňují buď vlastnosti jednotky (zvyšují útok, přidávají stínové životy, přidávají k útoku nějaký efekt) nebo přidávají jednotce nějaký *efekt*. Pokud se jednotka rozhodne použít nějakou schopnost, měla by její použití co nejlépe zahrát.

2. Kouzla

Kouzla se aktivují nějakým obřadem a u toho musí vyslovit nějakou magickou formuli. Důležité je, že pokud je kouzlící jednotka pod útokem (tj. přestane provádět obřad nebo přestane pronášet formulí) kouzlo se nepovede ale je počítáno jako použité.

Pokud jednotka sesílá kouzlo, musí také většinou vybrat cíl. To znamená, že po provedení obřadu a vyvolání kouzla, ukáže na příslušný regiment a řekne jim jaký účinek na ně kouzlo mělo. V případě útočných kouzel prostě ukáže na dané jednotky, či jim jinak vysvětlí co se stalo.

Účinky kouzla mohou mít unikátní účinek. Potom je na kouzlící jednotce, aby tento účinek vysvětlila. Pokud na to potřebuje více času, může čaroděj pozastavit hru příkazem „*Stop*“.

3. Rituál

Rituál jen je lehce upravené Kouzlo. Od něj se liší jen tím, že bývá obvykle silnější a nemůže být vyvoláno kdekoliiv, ale jen ve Vesnici, nebo na tzv. Rituálním místě. Takových míst bude na bojišti více a budou patřičně označena. Zároveň na něm bude napsáno jaké národy zde mohou Rituály provozovat.

4. Předměty a Artefakty

Na bojišti se zajisté objeví nějaké předměty, ať už půjde o **obvazy** na zranění, **lektvary**, **brousky** na zbraně, nebo mocné magické **artefakty** prosycené obrovskou silou. Pokud půjde o předměty na X použití prosíme po použití **umístit do krabice ve Vesnici**.

5. Wargear

Velitelé jednotlivých armád (HQ) si mohou svoji postavu upravit pomocí tzv. Wargear. Za 20 bodů si mohou podle svých individuálních pravidel „nakoupit“ nové Schopnosti, Kouzla nebo Předměty.

6. Kombinace

Jednotka „na sebe“ může „seslat“ vždy jen 1 vylepšení, ať se týká Schopností, Kouzel, nebo Předmětů.

Pokud bylo na jednotku sesláno nějaké Kouzlo nebo Schopnost jinou jednotkou, toto vylepšení platí také, ale na jednu jednotku může působit pouze jeden tento „vylepšovák“ seslaný jinou jednotkou.

Shrnuto a podrženo: Jednotka 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 jednotky. Efektů na sobě může mít kolik chce.

7. Efekty

Efekty jsou přesně to, podle čeho se jmenují. Jsou to účinky některých Schopností / Kouzel / Předmětů, které jsou nějakým způsobem unifikované a jejich seznam i s jejich účinkem je uveden níže. Jednotka „na sobě“ může mít více efektů. Obecně platí, že efekty se nedají zrušit jinak než jak je popsáno v jejich popisu.

Sražení

Jednotka, která je sražená si musí lehnout na zem a dotknout se lopatkami a hlavou země. Poté efekt mizí a může vstát a normálně bojovat. Po celou dobu působení efektu je normálně zranitelná.

Odhození

Jedná se o efekt fyzického typu, kdy silou útok dojde k odhození nepřítele. Hráč musí odejít o daný počet metrů, které protivník nahlásí při útoku. Tento efekt může rozbit regiment (ruší se tedy např. *falanga*) ale nefunguje na jednotky s *těžkou váhou*. Až „odhozený“ hráč podejde o daný počet kroků, efekt mizí.

Paralýza

Při seslání tohoto efektu musí útočník nahlas říci „Paralýza“ a za to dodat časový údaj. Obránce se potom daný časový úsek nesmí pohnout, útočit, kouzlit, nebo používat schopnosti. Časový úsek odhadneme počítáním nahlas. Pokud na něj někdo zaútočí, tak je normálně zraněn, ale efekt paralýzy je tímto zrušen.

Znehybnění

Tento efekt se při seslání musí opatřit časovým úsekem, podobně jako paralýza. Na rozdíl od paralýzy, tento efekt při útoku nemizí, ale také poskytuje jednotce jím zasažené imunity na veškeré zranění a efekty. Jinak pro něj platí to samé jako pro paralýzu. Tento efekt obvykle mizí a po uplynutí dané doby. Časový úsek odhadneme počítáním nahlas.

Šílenství

Jednotka je zcela zbavena rozumu a útočí na všechny jednotky kolem sebe (nepřátele i přátele).

Zapálení

Jednotka, která je *zapálena* musí začít válet sudy na zemi, nebo si ubrat 2 životy. Až udělá jedno nebo druhé, efekt mizí. Po dobu působení efektu se na zapálení jednotky smí normálně útočit.

Kořeny

Jednotka, která obdrží tento efekt se může zcela normálně pohybovat, bojovat a používat schopnosti a kouzla až na to že nesmí žádným způsobem pohnout nohama. Tj. ploška jejich nohou se nesmí odlepit od země. Efekt se zruší až po Souboji, nebo si jednotka může pomoci tím, že se od kořenů odseká. Musí tedy alespoň 1 minutu (počítá do 60) dělat, že

něco odsekává od nohou. To jde samozřejmě jde jen pokud má jinou než střelnou zbraň.

Průraz

Jednotka která má tento efekt, může zasáhnout kamkoliv (štít, zbraň) a úder je platný jako zásah. Útočník musí před úderem toto oznámit slovem „Průraz“. Pokud se nezasáhne (čili obránce se uhne), nic se neděje. Tento efekt obvykle mizí po prvním úderu.

Fearless

Jednotka s tímto efektem je imunní na kouzla určená na psychiku jako je třeba například *Strach*, *Únava* nebo efekt *Šílenství*. Většinou tento efekt působí trvale.

Těžká váha

Jednotka je imunní na těžké údery fyzické povahy. Například *sražení* nebo *odhození* je tento případ. Většinou tento efekt působí trvale.

Nezastavitelní

Jednotka nemůže opustit probíhající Souboj (nesmí utéct) dokud Souboj neskončí. Většinou působí trvale.

Slow and purposesfull

Jednotka s tímto efektem je natolik velká a mohutná, že hráč jí hrající se musí pohybovat pouze krokem a má zakázáno běhat. Jednotky s tímto efektem také automaticky obdrží po dobu trvání tohoto efektu efekt *Těžká váha*. Tento efekt působí obvykle trvale.

Odolnost na magii

Jednotka s tímto efektem je imunní na jakékoliv Schopnosti, Kouzla a efekty, které na ni sešle někdo jiný. Tento efekt neovlivňuje schopnost jednotky používat svoje Schopnosti, Kouzla nebo předměty. Jediné Kouzla, Schopnosti a efekty, které na jednotku s tímto efektem působí, jsou ty, které na sebe sešle sama.

Základní neviditelnost

Jednotky s tímto efektem jsou pro ostatní jednotky neviditelné. Hráč toho signalizuje položením jedné své ruky na svou hlavu. Ostatní hráči musí takto označeného hráče zcela ignorovat, neb jejich KP ho nevidí. Jednotka pod účinkem tohoto efektu se může hýbat a pohybovat, bez zrušení tohoto efektu. Jednotka s tímto efektem nevidí jiné neviditelné. Efekt se ruší, pokud jednotka něco udělá. Třeba pokud provede úder, pokud začne čarovat nebo uplatňovat některou se svých Schopností, pokud začne mluvit (pokud je poblíž někdo kdo by to mohl slyšet), či manipuluje s objekty (ukradení zbraně, výběr daní, zvednutí předmětu). Zrušení také nastane, pokud hráč sundá ruku ze své hlavy, at' to udělá z jakéhokoliv důvodu. Vždy platí, že tento efekt může být na jednotku aplikován nejdříve po minutě od zrušení minulého efektu *základní neviditelnosti*.

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, neublížte jim.

2. Poutní místa a oblasti

Na hrací ploše bude i několik staveb mimo Vesnice, jejich přítomnost je důležitá zejména pro Questy. Pravidla pro ně jsou u nich vždy napsaná.

3. Řád akce

Každý hráč je povinen dodržovat **Řád akce**. Ten bude vyvěšen na tábořišti, dá se najít na našich stránkách nebo na http://www.asf.cz/files/rad_akce_195.doc. Je také nutné, aby každý hráč stvrdil tuto skutečnost podpisem do podpisového archu při registraci.

4. Barvičky a organizace

Herní papíry budou barevné, aby bylo poznat o co se jedná. Rozděleno to bude takto:

Questy	Vedlejší Questy	Stavby
Předměty (bílé)		
Oznámení (názvy věcí, vysvětlivky)		

5. Herní čas, příjezd a odjezd

Hráči mohou přijíždět již v pátek kolem oběda od 16:00

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 Quest). Kdo nebude přítomen na Nástupu nemá právo na bonus za kostým nebo za Regiment. 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. Louku byste měli vyklidit do 16:00

6. Registrace a Nástup

Při registraci nahlásíte svojí přezdívku a zaplatíte organizační poplatek. Součástí registrace bude i test z pravidel. Test bude především z pravidel KP, za které budete přihlášení. **Za neúspěšný test budete penalizováni trvalým snížením počtu života nebo snížením zranění.**

Při nástupu se všechny jednotky seřadí podle svých ras a frakcí. 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.