

WARCRAFT 2024

XV. ročník

JE→LI TO KOPYTO, PLATÍ TO

PRAVIDLA & SYSTÉM

Úvod

Za tímto systémem pravidel a schopností stojí měsíce práce i mnohaletý vývoj. Když vás k něčemu inspirují, budeme jen rádi. Když se vám zalíbí některé z námi vymyšlených mechanik a budete je chtít také použít, není problém. Jen nám o tom napište. Jednak nám tím uděláte radost, jednak budeme vědět, kam se co šíří, a jednak vám rádi dáme tipy, proč a jak jsme co formulovali. Nebo vám můžeme říct, co se ohledně dané mechaniky třeba neosvědčilo v praxi. A když se někde zmíníte, že jste tu mechaniku převzali od orgů tohoto larpu, budeme v sedmém nebi!

Loni došlo k zásadním změnám, co se týče systému schopností a jejich učení. Proto schopnosti nejsou součástí pravidel a nenajdete je v tomto dokumentu, ale na táborovém webu – www.war.weverklan.cz/schopnosti. O to více pozornosti věnujte kapitole, která tento systém vysvětluje. Další ne až tak drastické změny se týkají hlavně herní lokace, stresových efektů, jídla a odpočinku, ale došlo i k menším změnám a úpravám. Části pravidel, u kterých došlo k větším změnám buď loni, nebo letos, jsou zvýrazněny **zelenou** barvou nadpisu.

OBSAH

I.	Obecná pravidla	2
II.	Herní lokace, stanoviště a budovy.....	5
III.	Soubojový systém, zbraně a zbroje, papíráci	7
IV.	Rasy a frakce.....	10
V.	Systém schopností	13

I. OBECNÁ PRAVIDLA

SIGNÁLY

Ve hře používáme sadu různých gest a signálů, abychom předcházeli nedorozuměním a narušování hry. Zde uvedeme ty nejdůležitější a nejpoužívanější.

ZAČÁTEK A KONEC HRY

Signál k započetí, pozastavení nebo ukončení hry vydáváme zazvoněním zvonku. Zvoněním začíná herní den. Pokud se zvoní a hrálo se předtím, jedná se o pokyn ukončit hru a bez průtahů se dostavit na shromaždiště – pro svačinu, společný odchod atp.

TECHNICKÁ

Klasická technická přestávka, tedy vystoupení z role za účelem vyřešení nějakého problému nebo dotazu na organizátory, se značí pěsti položenou na hlavě. Postavu s pěsti na hlavě ignorujte. Technická je však krajní řešení. Než přijdete s dotazem na organizátora, zauvažujte, jestli není možné kýženou informaci získat i herně. (Odstrašující příklady: „Kde je vlastně starosta? Kde dostanu jídlo? Jak se naučím Kryt?“ Odpověď bude vždycky stejná: „Zjisti si to ve hře.“) Vyhýbejte se také zneužívání technické pro neherní rozhovory – pakliže se nudíte, zabavte se ve hře a konverzujte v roli. Organizátoři pro symbolizování technické také používají místo pěsti na hlavě žlutou šerpu (aby jim neupadla ruka, když například několik hodin připravují příběhovou linku).

SKRÝVÁNÍ A NEVIDITELNOST

Skrývání se značí dlaní položenou na hlavě. Vidíte-li někoho s dlaní na hlavě, snažte se ho ignorovat, nedívejte se jeho směrem, nereagujte na něj, ale zároveň respektujte, že je pořád součástí hry. Skrývání pochopitelně funguje jen v určitých podmínkách, které jsou hráčům s příslušnou schopností důkladně vysvětleny. Pokud máte pocit, že někdo hraje skrývání špatně, nebo se plíží v místech, kde by to bylo velmi obtížné, zahrajte nejdřív podezření („Počkej, neslyšel jsi něco? Nemohl se tam nějaký stín?“) a teprve pokud plíží se osoba nezareaguje, nezastaví se a nepočká, až vás podezření přejde, můžete ji herně upozorovat.

Pakliže má někdo na hlavě položené obě dlaně, nejedná se o skrývání, ale o neviditelnost, tedy magii. Neviditelného člověka nemůžete upozorovat vůbec, a ten si tedy může chodit nebo běhat kdekoli dle své libovůle.

RŮŽOVÝ CHAMELEON

„Nemysli si, kate, že když mi růžovým chameleonem uřízneš ucho, tak ti něco povím!“ – Toto je příklad užití signálu růžový chameleon. Používá se v situacích, které jsou vám jako hráčům (ne vašim postavám) nepříjemné a silně ovlivňují váš zážitek ze hry. Ostatním hráčům tento signál dává najevo, že se dostali na hranici toho, co je pro vás jako pro hráče přijatelné a že by měli zvolnit a pokusit se situaci vyřešit jiným způsobem – například když se hráč kata příliš ponoří do své role a jeho mučení začne být nepříjemné nejen postavě, ale i vám. Signál nezastavuje hru; pokud je to možné, nějak ho zakomponujte do věty, kterou říká vaše postava (viz příklad na začátku tohoto odstavce), ale nutné to není.

RUDÁ STOP!

Pokud zaslechnete tato dvě slova, okamžitě přestaňte s čímkoli, co právě děláte, zastavte se na místě a dávejte pozor. Rudá stop je obecně používané sousloví pro zastavení hry z vážných neherních důvodů (zdravotních, psychických, organizačních etc.). Použít ji může kdokoli, ale vždy odůvodněně.

HERNÍ DEN

Tato dvě slova dohromady značí herní úsek, který vaše postavy považují za jeden den v jejich světě. Přestože se pro jednoduchost měla hrát prostě ta část dne, co zrovna je na naší planetě, zvykově se všichni drží toho, že při počátečním zvonění je ráno a když se končí hra, zrovna se stmívá. Tento zvyk tedy vítězí a pravidla po letech kapitulují. :-)

Za jeden herní den se obvykle považuje každý herní blok – ohraničený odchodem do lesa a návratem do střediska. To znamená, že naše dopoledne, odpoledne a večer jsou samostatné dny ve světě postav. Na herní dny jsou navázány nejrůznější další systémy jako počty použití schopností či herní strava (viz níže). Na konci herního dne by každá postava měla končit ve městě nebo v jeho blízkosti, případně v bezpečném bunkru nebo vhodném stanovišti. V opačném případě se nestihne vrátit včas a hrozí jí ve hvozdu strašlivá smrt.

HERNÍ MĚNA

Herní měnu tvoří drahokamy, zlatáky a stříbrňáky. Funkci měny mohou plnit i různé suroviny, obzvláště pak natěžené rudy (zlato, stříbro, železo) nebo jídlo. Do hry je zapovězeno zapojovat vlastní měnu (zejména drahokamy) bez předchozí domluvy, protože inflace. Převod hodnot mincí jest: 1 drahokam = 5 zlatých = 25 stříbrných.

JÍDLO A ODPOČINEK

Ve hře se pohybují suroviny a jídlo ve formě kartiček/žetonů. Jsou to herní předměty, o které lze přijít. Primárním účelem jídla je umožnit postavě odpočinek. Ke krátkému odpočinku potřebuje alespoň 15 minut klidu, 1 porci jídla a 1 dávku pití. Odpočinkem si obnoví 1 použití svých základních schopností (nikoliv ultimátních nebo specializovaných). Odpočinek má tento efekt jen jednou za herní den.

Zároveň platí, že každá postava by měla mít kde spát a co jíst. Obojí se letos řeší primárně skrze frakce a jejich velitele. Pokud sníte vlastní jídlo, nahlašte se veliteli své frakce, který má přehled o zásobách, a bude tak vědět, jestli frakční sklad potřeby všech členů pokryje, nebo bude mít frakce do příštího dne postih ke svým frakčním schopnostem a reputaci. Obdobně si udržuje přehled o počtu lidí ve své frakci (včetně postav neherních, papíráků, těžařů a dalších) a dostupných místech na spaní. Oproti loňsku bude nicméně možné řešit si jídlo individuálně.

BODY STRESU

Azeroth je velmi nebezpečný a někdy i těm nejodvážnějším dojde vytrvalost a projeví se nervozita, strach a v těch nejkrajnějších situacích šilenství. Pro vyjádření těchto skutečností slouží body stresu. Ty ukazují, jak je na tom postava dobře se svým psychickým zdravím. Kdykoliv je postava zasažena efektem zvyšujícím stres (sesílatel zahlásí např.: „stres 2“), přičte si hráč postavy určený počet k svému aktuálnímu stavu. Pokaždé, když postava dosáhne násobku 5, vyhledá její hráč příslušného orga, který ji sdělí, jaký problém postavu postihne. (Pokud se postava během herního dne stihne stresů zbavit, aby hranici 5 bodů nepřekročila, efekt řešit nemusí.)

Efekt stresu závisí na tom, jak se postava vypořádává se stresem, což je součástí tvorby postavy. Samotný efekt je spouštěn tzv. stresory. Pokaždé, když postava překonává hranici násobku 5, přibývá jí nový stresor (spouštěč), který odpovídá zdroji stresu, který postavu posunul přes násobek 5, a zároveň se posouvá ve stromu zvládání stresu dál. Pokud postava dojde až na konec (třetí nebo čtvrtá úroveň), efekty se stávají nevyhléditelnými, a postava si začíná plnit druhý strom stresového efektu. Po naplnění obou stromů už stres nezvládá a zešílí (což je ekvivalentní smrti – pro postavu hra končí).

Body stresu a efekty stresu lze pomocí některých schopností snižovat. Podstatnou je v tomto ohledu léčitelská schopnost Terapie, která na mistrovské úrovni dovoluje se efektů stresu či stresorů zbavit. Snížení počtu bodů stresu pod násobek 5 samo o sobě nevyhlídí již obdržený efekt (např. pokud postava obdržela efekt Třas rukou za 5 bodů stresu a počet těchto bodů je následně snížen na 3, nepřestanou se postavě automaticky třást ruce). Postava však také nemůže obdržet nové efekty ani stresory při opětovném vystoupení na stejnou hranici, pokud ještě nebyly předchozí vyléčeny (po snížení stresu na 3 opět obdržím 2 body stresu, třas mi zůstává, netrpím novým problémem).

Body stresu si můžete za postavu přičíst i sami, když se vaše postava dostane do velmi stresující situace (zemře vám kamarád v náručí, poprvé jste museli někoho zabít apod.) Nevíte-li kolik, poraďte se s orgy.

Mezi způsoby zvládání stresu patří:

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. Strach | 6. Úzkost, nejistota |
| 2. Agrese | 7. Hrdinství |
| 3. Ochránářství | 8. Fascinace |
| 4. Smutek | 9. Halucinace |
| 5. Zmatení | 10. Kompulze |

ŠÍŘENÍ NEMOCÍ

Choroby se šíří svými standardními způsoby – vzduchem, vodou etc... V situaci, kdy reálně mohlo dojít k nakažení, si nakažený s „obětí“ zahraje kámen–nůžky–papír–teď o to, zda se nakazila (vyhraje-li nakažený, oběť se nakazí, vyhraje-li oběť, nemoci odolá).

Uvědomte si, prosím, že šíření nemocí obvykle není cílem vaší postavy (pokud nehrajete veskrze zlou postavu) a záměrná snaha nakazit zbytek města jest těžkým zločinem proti místnímu právu!

ZÁMKY

Zámky a klíče máme několika typů, většinou obojí vyrábí inženýři. Obvyklé typy zámků jsou rozděleny do tří kategorií (na jejichž vypáčení je třeba mít určitou schopnost): základní, pokročilé a mistrovské. Obvyklé zámky mohou být navíc začarovány proti vypáčení, v takovém případě budete nejspíš potřebovat někoho magicky nadaného, aby vám pomohl. Neobvyklými typy „zámků“ jsou: 1) dveře/brány chráněné magickou pečeti, 2) speciální magická pole fungující na nejrůznějších principech. V obou případech se obraťte s prolomením magických ochrany na příslušné organizátory.

JAK SE (NE)NECHAT OKRÁST

Zloděj s příslušnou dovedností má k dispozici kolíčky na prádlo (ty samotné jen symbolizují kradení, v rámci hry neexistují a postavy je nemůžou vidět!). Aby kohokoliv okradl, musí tento kolíček nepozorovaně připnout na jeho měšec, brašnu nebo kapsu (zbraň z opasku opravdu neukradne). Pokud se mu to podaří, napočítá na prstech pomalu do pěti, a pokud si ani během této chvíle okradený ničeho nevšimne, zloděj mu poklepe na rameno, rukou naznačí technickou pauzu a okradenému sdělí, že se právě stal jeho obětí. Zloději je pak povoleno sáhnout do měšce/brašny/kapsy a vytáhnout z ní buď jeden předmět, anebo tolik mincí, kolik zrovna nahmatá. Pokud bude v měšci/brašně/kapse šátrat moc dlouho (déle jak pět vteřin), může mu okradený říct: „Tak to ne, trvá ti to moc dlouho, máš smůlu.“

Po skončení celého procesu ukončí oba hráči technickou pauzu a pokračují ve hře, jako by se nic nestalo. Okradený pochopitelně nemá ponětí, že ho někdo okradl, a už vůbec netuší, kdo to mohl být, pokud mu to herně neřekne někdo, kdo toho byl svědkem.

Poznámka na okraj: Krást můžete reálně bez použití schopnosti, pokud jste na to dostatečně šikovní. Hráči ale následně situaci mimoherně oznamte, aby věděl, kde se jeho předmět nachází.

VYNÁLEZY, MECHANISMY, MAGICKÉ PASTI I ČELEDI PŘIDRUŽENÉ

Zejména pomocí odvětví Inženýrství je možné vyrábět ze součástek různé vynálezy, mechanismy, pasti apod. Na různé z nich můžete ale narazit i např. v dungeonu, nebo se může jednat o magické pasti. Pro tyto typy předmětů platí následující pravidla:

- ❖ Mechanismus/vynález musí být hmotný a viditelný (např. past na medvědy může mít podobu mnoha klacíků svázaných do tvaru železného oka) a není-li např. v dungeonu, tak i patřičně označený (aby nedocházelo k výrobě mechanismů bez schválení).
- ❖ U mechanismu/vynálezu musí být vždy přiložen papírek vysvětlující následky jeho spuštění (např. past na medvědy tedy po vyšlápnutí způsobí znehybnění a ubere 1 život). Pokud papírek chybí, past není aktivní (opět platí výjimka pro dungeony, kde vám efekty oznamuje průvodce/vypravěč).
- ❖ Pokud u mechanismu/vynálezu není napsáno jinak, tak první postava, co mechanismus/vynález aktivuje, odtrhne papírek a naznačí tím, že past byla spuštěna a již není aktivní.
- ❖ Až na obléhací stroje a pasti není možné vyrábět střelné zbraně, aniž by ji hráč zbraň reálně vlastnil (kuše, nerfka, loktarka...)

PŘEHLED HERNÍCH PŘEDMĚTŮ A SUROVIN

Mezi herní předměty počítáme a v herní oblasti můžete tedy nacházet, shromažďovat a zcizovat:

 Zbraně a zbroje (vámi dovezené, erární i vyrobené*)

 Artefakty a relikvie (magické předměty, nejčastěji šperky)

 Rudy (sprejem nastříkané kameny určené k těžbě)

 Mince a drahokamy (volně ležící, poztrácené a v divočině nalezené berte dle libosti)

 Jídlo a pití (zpracované jídlo ve formě žetonů, suroviny na výrobu jídla papírky s obrázkem)

 Dřevo na stavbu (otýpky natěžené v lese) a další suroviny

 Kůže (z nalovených zvířat, formou kousků kůže)

 Bylinky (pro postavy bez Bylinkářství obyčejný plevel)

 Lektvary a jedy (v podobě flakónků s přiloženým papírkem, který se čte po vypití)

 Alchymistické suroviny – plátěné pytlíčky s visačkou

 Nářadí (paklíče, brousky, lano a jiné nástroje ve formě rekvizit) a vynálezy/mechanismy.

 Písemnosti (knihy, svitky, dluhopisy a podobně)

 Rekvizity (pochodně, vlajky, nádobí, ozdoby...)

**Většinu věcí ve hře můžete získat nebo ukrást, ale herní předměty patřící jinému hráči (zejména zbraně) si „vypůjčujete“ pouze se svolením jejich vlastníka.*

II. HERNÍ LOKACE, STANOVIŠTĚ A BUDOVY

HERNÍ LOKACE

Jedná se o vymezený prostor, v němž se hraje. Kraje prostoru bývají vymezeny fáborky, cedulemi, popř. terénem, který byl na začátku označen za hranici (potok, okraj lesa...). Dále vezměte prosím na vědomí, že není možné si s postavou jen tak odskočit pryč z lokace, ve které se hraje. Je-li na vaši hlavu vypisována odměna a vy se potřebujete skrýt, skryjte se v mezích lokace.

ZKAŽENÝ HVOZD A POBYT V NĚM

V návaznosti na předloňský i loňský příběh je herní lokace (širší okolí Karazhanu, Duskwood) postupně pohlcován temným a zkaženým hvozdem. Vzduch v něm je těžký a atmosféra stísněná. Prakticky všude mimo své základny jsou postavy ovlivněny temnou magií lesa. Ta způsobuje, že se postavám ve hvozdu hůře dýchá a pokud přijdou do kontaktu s nakaženým místem v podobě neočištěného stanoviště nebo prokletého stromu (označeného pověšeným uchem), ztrácí automaticky 1 život a obdrží 1 stres za každou minutu, kterou se v jeho blízkosti pohybují.

Na speciálně určených místech (může se jednat např. o Podvěží či základnu bestiáře, ale stejný efekt mohou mít i různé kletby či schopnosti bestií) platí efekty z loňska, tj. pohyb jen krokem, nemožnost používat schopnosti a každých 100 vteřin 1 život a 1 stres.

Letos tedy nebudou potřeba speciální lucerničky a většina hvozdu je relativně prostupná (herně hrajeme na větší ploše a dál od nákazy), ale stále je potřeba dávat si pozor na znečištěná stanoviště a koncentraci nákazy noční můrou. Tato místa mohou očišťovat kněží, druidové a šamani (pasivně pomocí jednoduchého rituálu, není na to potřeba speciální schopnost). Zpočátku ale nemohou spolupracovat a místa dokáží očistit jen částečně. Kněží a spojenci Aliance mohou místo očistit tak, aby nezpůsobovalo stres, zatímco šamani, druidi a spojenci Hordy místo očistí tak, aby nezpůsobovalo zranění. Expedice lovců démonů nemá ve svých řadách nikoho, kdo by nákazu očišťoval, a soustředí se na její kompletní zničení, proto musí spolupracovat s oběma dalšími frakcemi. Očištěné místo si každá frakce označí.

STANOVIŠTĚ A DŮLEŽITÁ ÚZEMÍ

Na herní lokaci se nachází několik tzv. stanovišť, což jsou zajímavá místa, která jsou často zdrojem různých surovin, úkolů, aktivit a všeobecného dění. Spadají sem především různá káceniště, loviště, farmy a doly, ale i skryše, vchody do dungeonů, bojiště, útočiště příšer a podobně. Každé stanoviště má vlastní název, popis a mechaniku. Každé stanoviště může postava navštívit nejvýše 2x denně.

Aby ale mohly postavy stanoviště využívat (což budou muset), musí je nejprve očistit od temné magie hvozdu (pokud je to potřeba; viz předchozí kapitola) a následně obsadit. K tomu musí vždy splnit úkol či aktivitu podle příslušného stanoviště. Obsazené stanoviště pak mohou využívat všechny postavy podle platných omezení, která jsou vždy u stanoviště uvedena.

Výpravy na obsazení stanovišť musí být předem hlášeny u vrchního hraničáře a průzkumníka, který je organizuje a udržuje pro expedice taktickou mapu okolí. Výpravy se vysílají ve jménu frakce a ve jménu frakce se také obsazují, čímž přináší frakcím zkušenosti, reputaci a další výhody. Hvozď si to pravděpodobně nenechá líbit a v noci mezi herními dny může podnikat vlastní útoky a výpravy na znovuzískání těchto stanovišť.

HOSPODAŘENÍ

Jelikož Havraní vrch není znám zrovna pro svoji úrodnou půdou, je potřeba se po místě vhodném k farmaření porozhlédnout někde jinde – na farmách na stanovištích. Bohužel díky zkaženému hvozdu všude okolo nebude farmaření tak jednoduché, jako bývalo, a k tomu se i trochu pozmění některé zažité skutečnosti.

Na farmě existují 3 druhy zdrojů potravin:

- ❖ Včelí úly s rojem včel – na to, aby se z úlu dalo něco získat, je třeba v něm mít ubytovaný roj včel, obstarat jej může pouze zkušený včelař a může z něj suroviny získat 1x za herní den
- ❖ Pole – pro to, aby šlo něco získat z pole je už na rozdíl od předchozích dvou zdrojů, potřeba něco udělat i předem. Byznys je to poněkud nejistý, protože jeden den je třeba zaset (spotřebuje se 1 surovina daného druhu) a sklízet lze až herní den druhý. Nicméně pokud o farmu v průběhu noci přijdete, přijdete i o svoji úrodu, která by v základu byla 4 ks zaseté suroviny z jednoho pole.

- ❖ Ohrady – Do každé ohrady lze ubytovat až 4 kusy domestikovaného dobytka. U většiny zvířat (krom prasete) ale také záleží, jakého pohlaví dobytek je. Aneb kohouti nesnášejí vajíčka a býk, beran nebo kozel nenadojí žádné mléko. Taktéž bez přítomnosti partnera opačného pohlaví nemůže dojít k množení. U savců je množení docela jednoduché, hráč s příslušnou schopností přivede samce k samici a nechá přírodu se postarat o zbytek. U slepic je to ale lehce složitější, jak totiž všichni víme, kuřátka se líhnou z vajec. Množitel proto musí u svých slepic provést volbu, zda snesené vejce sní nebo jej nechá do druhého dne pod slepicí a bude doufat, že se nic v průběhu noci nepokazí. Samozřejmě platí také, že slepice musela být oplodněna kohoutem.

BUDOVY – JEJICH NIČENÍ A ŽIVOTY

Každá stavba disponuje životy, které značí, kolik poškození je budova schopná ustát.) Počet životů se značí laminovanými kartičkami, které se nacházejí na budově (pokud stavba disponuje svojí cedulí, tak ideálně poblíž této cedula). Při poničení budovy kartičku prostě odepněte a položte na zem pod místo, kde se nachází ostatní životy.

Budovy se dělí na dřevěné a kamenné (pro zjednodušení pomineme fakt, že např. kamenné domy a věže měly vždy výdřevu). Různost jejich odolnosti je stanovena počtem životů. Dřevěné stavby mohou být zapáleny (nicméně, když přiběhnete ke dřevěné budově, dvakrát o sebe křesnete křesadlem, tak budovu rozhodně nezapálíte, chce to trochu větší zdroj ohně). Hořící budovu je třeba nahlásit. Budově ubude každých 10 minut 1 život.

Budova	Počet životů (dřevěná)	Počet životů (kamenná)
Prostá civilní budova (domek, kaple, kovárna...)	5	10
Větší civilní budova (radnice, kostel, krčma...)	10	15
Palisáda (řada do země zasazených a svázaných kůlů)	5	-
Hradba (má ochoz = dá se na ní stát)	10	20
Menší věž	20	30
Menší pevnost (kasárna, hlavní věž)	30	40
Dveře	3	-
Brána	15	-
Mříž	-	20 (kovová!)

Zničení budovy je možné i dalšími způsoby – například kouzlem Zemětřesení, ohnivou obléhací magií, granáty ubírajícími (standardně) po 1 životu a různými dalšími traskavinami (ty schvaluje org nebo pověřené CP).

Speciálním typem staveb jsou brány a dveře. Životy se u obojího neznačí kartičkami, hráči je prostě počítají. Ty jsou téměř vždy ze dřeva. Bývaly vyrobeny z takového dřeva, aby mohly být jen těžko zapáleny. Optimisticky budeme pro zjednodušení předpokládat, že truhláři je vždy vyrobili správně tak, aby nechytyly. Na vylomení dveří stačí úder malým beranidlem, popř. tvrdohlavým trpaslíkem, nebo pořádné kopance fyzicky silné postavy. Na vyrazení standardní brány je potřeba bytelné beranidlo. Pozor! Každý úder ubere bráně/dveřím po ½ života! Ptáte-li se proč, vězte, že kdyby se měly všechny životy budov (viz tabulka) vynásobit dvěma, potřebovali bychom na značení životů budov mnoho kartiček. (Pozn.: Ani u vylamování brány, dveří atp. se nekydlí.)

Větším oříškem jsou kovové mříže, které jsou u bran defaultně padací. Ty není možné vyrazit. Teoreticky je něco hodně silného (dvojice taurenů, golem, banda mágů s telekinezí nebo třeba dvojice Hornoi s Minrethem – počkat, cože?!) může nadzvednout, načež pod mříž někdo dá zábranu, aby zase nespada dolů. Obdobně je možné zkusit sehnat dostatek silných zvířat, natáhnout řetězy (provazy vám mohou přesekat/propálit) a mříž vyrazit z pantů. Jinak jsou pro zničení mříže použitelné různé způsoby pro ničení klasických budov (zemětřesení, granáty, další traskaviny). Jsou možné i další způsoby zničení mříže, se kterými přijdete, fantasii se meze nekladou. Jen při jejich vymýšlení, prosíme, použijte hlavu (k myšlení, ne k vyrazení mříže).

Pokud jsou brány, mříže nebo dveře chráněny magií, silami lesa atp., je jejich ochrana obvykle udržována skrze nějaký magický zdroj (obv. krystal). Ten je buď nutné ukrást (nezapomeňte, že vaše postava jako nemág vůbec nemusí tušit, že ochranu něco musí napájet), nebo vyčerpát v něm obsaženou magii, kterou nicméně mágové mohou doplňovat.

III. SOUBOJOVÝ SYSTÉM, ZBRANĚ A ZBROJE, PAPÍRÁCI

SOUBOJ, ŽIVOTY A AGONIE

Pravidla souboje jsou podobná jako na našich předchozích táborech, co se týče povolených zbraní (kopí jen pro zkušené), typů útoků (nebodát, viditelný náprah) a nepovolených zásahových zón (hlava, krk, prsty, rozkrok). Stejná pravidla platí i pro bezpečnost (záda, strom). Stručný výklad je podáván před první cvičnou bitvou.

Každá postava má životy. Jedná se o abstraktní veličinu, která ukazuje, zda je vaše postava zdravá, či je zraněná, trpí nějakou chorobou etc. Bez životů nelze žít. Pokud vaše postava utrpěla zranění, či má nějakou chorobu, hrajte to – dle vážnosti zranění můžete být v šoku, neschopní pohybu a podobně. Základní maximum životů je rovno 3. Maximum je možno zvýšit pomocí schopností (viz kapitoly o schopnostech). Běžná postava nemůže za žádných okolností mít víc jak 7 životů (netýká se stínových životů, které nejsou léčitelné).

Dostanete-li se s životy na nulu, neumíráte okamžitě, pokud vás někdo nedorazí (činite tak jen ve výjimečných případech), ale dostáváte se do stavu tzv. agonie. Svíjíte se na zemi, můžete jen kvílet a pomalu se plazit. Agonie trvá až 15 minut. Po uplynutí této doby zcela umíráte a musíte vyhledat (v technické pauze) pověřeného organizátora (je sděleno na začátku tábora), od kterého dostanete další instrukce (a obvykle strávíte nějaký čas plněním menších rolí, než si založíte postavu novou).

Z agonie můžete být vytaženi libovolnou schopností/předmětem, pomocí níž se váš počet životů dostane alespoň na číslo 1. Pokud vás někdo z agonie vytáhne, nepamatujete si, co se událo předtím, než jste byli tak těžce raněni (cca 5–15 minut, typicky dané přepadení*). Kromě toho také obdržíte 5 bodů stresu (opakované zabíjení a léčení postavy – očividně s cílem jí udělit co nejvíce stresu – je zakázané). Pokud agonii přežijete, nezapomeňte: vaše postava skoro zemřela a je potřeba podle toho hrát.

**Toto zapomnění je zavedeno z prostého důvodu – funguje jako ochrana těch, kteří vás okradli a dostali do agónie. Kdyby tato ochrana neexistovala, všichni by se navzájem doráželi a musely by se neustále zakládat nové postavy. Proto toto pravidlo dodržujte. Nebudete-li tak činit, budete umírat daleko častěji, čímž přijdete o nasbírané výhody.*

TYPY ZBRANÍ

Platí, že se vždy měří nejdelší měřitelný rozměr. Součet délek zbraní, které jsou v jednu chvíli drženy v rukách, nesmí překročit 150 cm (do součtu se počítají i štíty). Pokud jsou zbraně pěkné a schvalující organizátor se domnívá, že daná osoba s nimi umí zacházet, jsou nadrozměrné zbraně (nebo kombinace zbraní) schváleny jako veteránské. Pokud bojujete s veteránskou zbraní/kombinací, tak máte o třetinu životů méně (zaokrouhleno nahoru).

Maximální uvedené rozměry jsou doopravdy maximální. Překročení, byť jen o centimetr, zbraň přeřazuje do jiné kategorie. Pohlíďte si proto, prosíme, rozměry své zbraně. Jako běžné zbraně mohou být schváleny jen tyto typy zbraní:

- ❖ **DÝKY** – do 40 cm – V roleplay může být několik málo schopností, které se váží právě na dýky.
- ❖ **KRÁTKÉ ZBRANĚ** – 41–70 cm – Tesáky, malé sekyrky... V roleplay je několik málo schopností, které se váží právě na krátké zbraně.
- ❖ **JEDNORUČKY** – 71–90 cm – Nejdelší zbraň, která se dá kombinovat se štítem či s druhou zbraní.
- ❖ **JEDENAPŮLRUČKY** – 91–110 cm – Od obouručky se liší tím, že úder vedený na protivníka platí i když je zbraň držena jen jednou rukou.
- ❖ **OBOURUČKY** – 111–120 cm (doporučeno), maximálně 130 cm – Aby byl zásah platný, musí být zbraň držena *oběma rukama*. Maximální rozměr využívejte, prosíme, jen pokud alespoň trochu tušíte, jak se s tou zbraní máchá... :-)
- ❖ **KOPÍ** – do 210 cm – Bude povoleno jen zkušeným hráčům schopným danou zbraň dobře ovládat. Lze s ním bojovat jen jako s bodnou *obouruční* zbraní. Konec ratiště musí být držen ve dlani.
- ❖ **BODNOSEČNÉ/EXOTICKÉ ZBRANĚ** – Lze uznat pouze jako veteránky. Zbraň musí být jako každá veteránka opravdu hezká, bezpečná a majitel s ní musí umět dobře zacházet. Schvaluje se vždy pro konkrétního člověka, nikdo další s ní bez povolení orgů bojovat nesmí!
- ❖ **VRHACÍ ZBRANĚ** – do 30 cm – Nesmí obsahovat žádné tvrdé části – ani jádro.
- ❖ **HOLE** – Mohou být použity jen ke krytu – pasivnímu, tudíž žádné zběsilé mávání sem a tam. Pokud se chcete holí v boji kryt, použijte vhodnou dřevinu – která se hned nezlomí – tj. žádné násady od smetáků etc. Hůl, jelikož slouží pouze ke krytí, nemusí být měkčená.
- ❖ **MAGICKÉ PROJEKTILY** – Představovány měkkými či papírovými koulemi, které mohou čarodějná povolání vrhat.

- ❖ **LUKY** – Do nátahu 15 kg, o schválení rozhoduje i síla, s jakou šíp opouští luk. Kladkové ani sportovní luky neschvalujeme.
- ❖ **KUŠE** – Do nátahu 15 kg, o schválení rozhoduje i síla, s jakou šípka opouští kuši. Moderní varianty kuší ne, pistolové kuše se schvalují.
- ❖ **LOKTARKY** – Tj. palné pušky a pistole na principu bramborového děla. Zbraň schválíme jen tomu střelci, který dobře ví, jak se s ní zachází. Náboje vystřelené z lokařky dávají za 2 a považují se za platné i v případě, že náboj zasáhne jen nepřítelův kus oděvu („Hadra!“), štít nebo zbraň.
- ❖ **NERFKY** – Jen pěkně upravené! Neschválíme nerfky různě neonově barevné! Nerfka musí být namalována tak, aby působila, že je z běžných materiálů fantasy světa, tj. třeba ocel, měď, mosaz apod. Špatně nabarvené paskvily neschválíme rovněž. S nerfkou navíc nelze ve hře začínat (nemáte-li ji určenou jako odměnu za předem poslaný charakterník), musíte si ji vyrobit skrze příslušnou dovednost.
- ❖ **STŘELNÉ ZBRANĚ NA UKÁZÁNÍ** – Omotaný klacík a na ukázání dělat „pjů, pjů, za dva, průraz a odhození“ – tohle vážně ne. Výslovný zákaz.
- ❖ **ŠTÍTY** – Nesmí mít ostré hrany (např. měkkíme mirelonem). Štít by měl tvarem opravdu vypadat jako štít (kulatý, erbovní, pavéza...) a povolený součet rozměrů zbraně a štítu nesmí překročit hodnotu uvedenou výše. Štítem nelze aktivně bojovat či jím někoho tlačit!

U pádných zbraní a seker nezapomeňte, že se počítá nejdelší měřitelný rozměr, např. u sekery tedy ne délka topora, ale úhlopříčka.

ZBRANĚ V RP I V BITVÁCH

Zbraně si je možné u organizátorů zapůjčit. V případě, že si zbraň zapůjčíte, tak jste povinni se o ni vzorně starat (např. nenecháte meč opřený o zeď měkčenou špičkou dolů, protože by se zničil, neháklujete se sekýrou, po hře z luku sundáte tětívu, zbraně mimo boj řádně uložíte tak, aby nedošlo k jejich poškození). Vezměte prosím na vědomí, že zbraně zapůjčené od organizátorů nemůžete půjčovat nikomu dalšímu – tato je vaše zodpovědnost a vy za ni ručíte.

- ❖ V RP je třeba pro vlastnění zbraně buď se zbraní začínat, nějakou získat, nebo si ji nechat vyrobit u zbrojíře.
- ❖ Do bitev každý nosí jakoukoli schválenou zbraň, jak uzná za vhodné.
- ❖ Zbraně musí být řádně měkčené, nejlépe karimatkou či hůreckým měkčením = nepromáčkne se zbraň až na jádro. Dřevěné meče obalené jednou vrstvou měkčení ani ke schvalování nenoste. Má-li zbraň topůrko, to musí být ve směru vedeného úderu měkčeno alespoň do 1/3 délky zbraně.
- ❖ Šípy musí být opatřeny letkami a zářezy kvůli bezpečnosti. Šíp se v letu vzhůru musí při pádu stihnout obrátit.
- ❖ V základu každá zbraň/šíp ubírá při úspěšném zásahu do zásahové plochy 1 život.

SCHOPNOST OVLÁDÁNÍ ZBRANĚ

Umět zacházet se zbraní není samozřejmost. Letos je schopnost ovládat určité typy zbraní vázána na konkrétní schopnosti (Bojeschopnost, Základy obrany, Lovecký výcvik, Střelecký výcvik, Výcvik zabijáka), z nichž každá odemyká přístup k jiným typům zbraní a zbrojí. Bez těchto schopností jsou všechny postavy schopné ovládat jen dýky a krátké zbraně a nosit jen lehké zbroje.

HERNÍ ZBROJE A DALŠÍ DOČASNÁ VYLEPŠENÍ PRO BOJ

Některé schopnosti umožňují vytvářet zbroje a vylepšovat např. hroty šípů. Zbroj má u sebe vždy uveden svůj efekt – buď trvalý (jako navýšení maxima životů), nebo dočasný (např. 3 použití schopnosti krytu). Dočasné efekty je možno obnovit, pokud si zbroj necháte opravit u příslušného řemeslníka. Oprava vyjde na 1/2 materiálu potřebného pro výrobu.

Vylepšení zbraní a zbrojí jsou vždy jednorázová a po jejich vypotřebování se na zbraň musí aplikovat znovu.

Efekt krytu ze zbroje funguje stejně jako schopnost Kryt, ale lze ho uplatnit i proti střeleckým útokům. Přestože šípy většinu zbrojí dokázaly v určitých situacích prorazit (pro příslušný odborný výklad této problematiky navštivte naši LH sekci), Kryt v tomto případě simuluje situaci, kdy se šíp odrazí od hrany nebo sklouzne po zbroji. Šíp naopak zbroj prorazí ve všech ostatních případech (tedy kdykoliv Kryt ze zbroje není využit).

Zbroj / vylepšení	Trvalé	Dočasné
Kožená zbroj / prošívká	-	1x kryt
Šupinová zbroj	-	2x kryt
Lamelová zbroj	-	2x kryt
Kroužková zbroj	+1 život	2x kryt
Plátová zbroj	+1 život	3x kryt
Vylepšení zbraně	-	2x mocný útok
Vylepšení štítu	-	2x kryt

REÁLNÉ ZBROJE

Vámi nošená reálná zbroj bude mít takový efekt, jaký má příslušný typ herní zbroje + 1 život navíc. Reálná prošívká má stejné efekty jako kožená zbroj. Reálná plátová zbroj poskytuje navíc v místě plátu imunitu proti šípům/šipkám/vrhacím dýkám a jejich schopnostem. Pro počítání bonusu zbroje je potřeba mít zbrojí pokrytou určitou minimální část těla. Kombinace různých typů zbrojí řešte s příslušným organizátorem. Samozřejmě nelze kombinovat reálnou a herní zbroj.

RVAČKA

Pokud se dvě postavy chtějí poprat beze zbraní, využijí léty osvědčeného způsobu – zahlásí „Rvačka!“ a dají si spolu kámen-nůžky-papír-ťed'. Pokud chcete někoho vyzvat, tak váš oponent samozřejmě musí být hned u vás a nesmí mít v rukách zbraně (může vás seknout). Pokud chce jedna ze stran použít nadpřirozené síly, obě strany se spolu dohodnou, jak by to rvačku ovlivnilo.

Rvačka se dá odehrát na více kol, dokud oba účastníci chtějí pokračovat, přičemž každé kolo má pro poraženého stupňující se efekt. První prohra způsobí, že je postava jen otřesena. Po druhé prohře je postava zmrzačena (končetinu volí soupeř). Po třetí prohře je postava omráčena. (Může se tak například stát, že jsou oba soupeři zmrzačeni, než se dohodnou na remíze.)

Pokud je účastník rvačky opilý, přeskakuje při hře fázi papír a končí o tah dříve.

PAPÍROVÍ STRÁŽNÍ

Potkáte-li na cestě zalaminovanou ceduli s obrázkem a popiskem strážného, vězte, že jste narazili na tzv. papírového strážného. Jejich účel je prostý – rozmisťují se na místa, kde by měla stát normálně stráž, ale hrát ho na daném místě (např. před vchodem do královských komnat) by bylo neskutečně nudné. Dále se hodí na místa, kde sice reálná postava strážce je, ale musí např. často odbíhat. Z toho tedy vyplývá:

- ❖ K papírovým strážným se chováme jako k opravdovým postavám – neignorujte je, hrajte s nimi (vrcholem budiž např. situace, při níž reálný strážný hrál se třemi papírovými strážnými karty, každému rozdal karty a za každého odehrál). A pokud již s nimi hrajete, počítejte s tím, že vám nepůjdou na ruku (pomocí vám v tomto může být jejich obrázek a jejich slabiny).
- ❖ Papírové strážce lze různými způsoby přesvědčit, aby vás pustily dál. Nutno předem říci, že to musíte vážně dobře zahrát.
- ❖ Papírové strážné lze i napadnout, přestože k boji nejsou určeni. Papírový strážný má pro potřeby boje počet životů rovný dvacetinásobku své úrovně – tolikrát do něj musíte (s náprahem) seknout, než jej porazíte. Ale i strážný vám způsobí během tohoto boje zranění, kterému nemůžete nijak (ani pomocí schopností) zabránit. Výše uděleného zranění je 1 + [jeho úroveň]. Třetí a vyšší úrovně strážných vám navíc zmrzačí jednu z vašich končetin (vyberte si sami).
- ❖ Buďte fér. Papírový strážný nemůže začít křičet a volat o posily. V takovém případě si trochu změňte hlas a odehrajte to za něj. Stejně tak signalizujte smrt strážného, či další situace, u kterých použitím prostého selského rozumu dojdete k závěru, že byste je někomu měli (neherně) nahlásit. Smrt papírového strážného dáte najevo ostatním tak, že jej obrátíte obrázkem směrem ke stromu / jinému předmětu, na kterém drží, takže z něj je vidět jen bílá rubová strana karty („Náčelníku, Grgosh je dneska nějaký bílejší! Von je totiž tuhej, náčelníku!“). Ležel-li strážník na zemi, smrt prostě vyznačíte tím, že ho otočíte ksichtem dolů.
- ❖ Papírák neslouží k hlídkování po herní ploše. Jejich nošení s sebou s cílem použít je k obraně na cestách je zakázáno (výjimečně povoleno orgům). Mohou být nicméně použiti k obraně stanovišť před útoky hvozdu.
- ❖ Protože „papíráky“ nelze neustále tisknout nové a nové, upadají místo smrti do konce dne do agonie a hráči by je dorážet neměli (navíc i pro papír platí, že si nepamatuje situaci, během níž byl uveden do stavu agonie). Ovšem hvozdu si s tím hlavu lámat nebude a při obraně stanovišť může papírák zařvat nadobro.
- ❖ Papíroví strážní se dělí mezi frakce stejně jako hráčské postavy. Jejich počet a síla závisí na reputaci frakce a na tom, zda si je může dovolit platit, žít a ubytovat.

PAPÍROVÍ HORNÍCI A FARMÁŘI

Od loňska máme nový typ papíráka, kterým je papírový řemeslník (loni pouze horník). Ten má primárně pomoci s těžbou v dolech nebo hospodařením na farmách. Pro papírového řemeslníka platí jinak podobná pravidla jako pro papírové strážné, ale protože nejsou primárně cvičeni k boji, mají jen 10 x úroveň životů a způsobují zranění jen do výše svojí úrovně. Pozor při výpravách mimo základnu, pro bytosti hvozdu mohou být snadným a oblíbeným cílem.

IV. RASY A FRAKCE

RACIÁLKY

Při tvorbě postavy si každý hráč vybere z dostupných ras. Podrobnější popis a obrázky najdete na táborovém webu. Zde pro přehlednost vypisujeme raciálky, tedy speciální vlastnosti a schopnosti příslušných ras. Letos byly všechny raciálky přepracovány tak, aby každá rasa měla vždy alespoň jednu pozitivní a jednu negativní zvláštnost.

- ❖ **LIDÉ – TVÁRNÁ MYSL:** Člověk se rychleji učí, za každé čtyři xp dostane jeden navíc. Zároveň ale při utržení stresových bodů dostane vždy o 1 víc.
- ❖ **TRPASLÍCI – TĚŽKOPÁDNOST:** Trpaslíci si mohou vybrat jedno z odvětví Inženýra, Dělníka, Obrany nebo Odolnosti a v tomto odvětví mají všechny schopnosti o 1 xp levnější (minimum je 2 xp). Kromě toho mohou jednou denně odolat efektu, který by je srazil na zem (např. Odhození, Omráčení...). Zároveň však nemají přístup k odvětví Hbitosti a pozitivní efekty Velitelství na ně fungují pouze od trpasličích velitelů.
- ❖ **GNÓMOVÉ – MOZEK NAD SVALY:** Gnóm si každý den vybere jednu ze svých schopností, u které má pak jedno aktivní použití navíc. Navíc umí využít svého malého vzrůstu a jednou denně se vyhnout působení plošného efektu. Výstřel z pušky (loktarky) v doslechu jim jednou denně dodá efekt Povzbuzení (1 stínový život). To vše jim přijde vhod, neboť mají v základu o jeden život méně.
- ❖ **NOČNÍ ELFOVÉ – LESNÍ NÁROD:** Noční elfové dokáží splynout s lesem a 2x denně mohou v porostu využít schopnost Skrývání. Nemají ale přístup k odvětví Inženýrství, ani nemohou využívat či používat produkty Inženýrství, tedy pušky a děla, jiné než lovecké pasti, zámky a různá další udělátka.
- ❖ **VZNEŠENÍ ELFOVÉ – PRASTARÁ MYSL:** Vznešení elfové se už jen těžko učí novým věcem, takže každý čtvrtý xp si nepočítají. Mají ale 5 xp do začátku (při vytváření postavy) a kromě toho si mohou vybrat jedno magické povolání nebo směr a v tomto odvětví mají každou schopnost o 1 xp levnější (minimum je 2 xp).
- ❖ **KRVAVÍ ELFOVÉ – NĚCO VÍC:** Krvaví elfové jsou silně závislí na magické síle, proto mají vždy přístup k maně (jako by ovládali mágovu schopnost Mana). Pokud nejsou mágové, mají maximum 2 many, ze které mohou (ale nemusí) sesílat kouzla a kletby ze všech magických směrů nad rámec jejich použití; pokud jsou mágové, mají o 1 manu víc. Jakmile se ale stane, že by neměli žádnou manu, jejich maximum životů se snižuje o 1 a všechno jimi způsobené zranění je o 1 menší (nejméně 1). Krom toho na ně schopnosti Velitelství mají pozitivní vliv jen od jiných krvavých elfů.
- ❖ **ORKOVÉ – HRDÝ NÁROD:** Orkové dbají na svou strašlivou pověst a 1x denně mají schopnost Zastrášení. Také jsou urostlí a silní, takže mají 1 život navíc. Když je ale někdo urazí nebo jim ukřivdí, nemohou to nechat ležet a musí situaci vyřešit nebo to dotyčnému vrátit, jinak utrpí 2 body stresu. Kromě toho jim kouzla ze směru Chaosu způsobují o 1 větší poškození.
- ❖ **TROLLOVÉ – KREV TROLLŮ:** Trollové jsou proslulí svou vitalitou, pročež mohou 2x denně během minutového odpočinku regenerovat 1 život. Krom toho jsou známí sběratelé trofejí; ze zabitých nepřátel sbírají kosti, zuby či jiné části těla, a mohou odolat stresu pocházejícímu od zástupce rasy nebo druhu, jehož trofej vlastní (1x denně pro každou rasu nebo druh). Když už ale nějaký stresový efekt dostanou, automaticky přeskakují první stupeň.
- ❖ **TAURENI – VELKÝ JAKO KRÁVA:** S tělesnou konstitucí taurenů se nelze měřit; každý tauren má v základu hned 2 životy navíc. Zároveň se ale nemohou učit z odvětví Hbitosti a pro plošná kouzla jsou snadným terčem (takže tato jim způsobí dvojnásobné zranění). Taurení také disponují hrozivým býčím náběhem; 1x denně se mohou rozběhnout a dokud nahlas mučí (na jeden nádech) a pohybují se, ignorují první z utržená zranění.
- ❖ **GOBLINI – VÝBUŠNÁ POVAHA:** Goblini v prvé řadě milují výbušniny a 1x denně se mohou vyhnout jejich efektu. Též milují peníze; začínají s větším obnosem peněz, a navíc považují dobře uzavřený obchod za terapii (a mohou si tak 1x denně vyléčit 2 body stresu). Pokud ale nemají na konci dne žádné peníze, nebo celý den neslyšeli žádný výbuch, automaticky utrpí 3 body stresu. Ostatní rasy jim moc nedůvěřují, proto mohou používat schopnosti Manipulace a Velitelství jen na jiné gobliny.
- ❖ **NEMRTVÍ – ŽIVOT PO ŽIVOTĚ:** Nemrtví jsou asi nejzvláštnější rasou. Nemusí jíst, pít ani dýchat, a protože už si leccos prožili (a promřeli), hravě odolávají stresu (-1 od všech obdržených stresů). Zároveň ale mají povinně jeden nevyléčitelný stresový efekt na stupni 2 (na začátku hry si jeden určí) a nelze je léčit magickými směry Světla a Přírody.

Jiné rasy jsou dostupné pouze v případě, že by jejich hráč po předchozí domluvě pokračoval za postavu z předchozích ročníků, v takovém případě buď raciálku mít nebude, nebo se vytvoří nějaká na míru. (Takto by se mohly ve hře objevit například rasy z Outlandu.)

DÉLKA ŽIVOTA RAS

V této tabulce naleznete délku života vybraných ras. Protože různé zdroje se ohledně dožití liší, můžete na internetu najít i trochu odlišné případy. Použijte proto tuto tabulku.

Rasa	Dospělost	Střední věk	Stáří	Kmetství*	Maximum
Lidé	16–20	35–40	60	75	200**
Trpaslíci	18–20	150	200	250	350
Gnómové	25–30	150	200	250	350
Vznešení/Krvaví elfové	18–20***	375	1350	1800	3800**
Noční elfové	20***	500	650	1200	přes 5000†
Orkové	16	40	60	80	100
Trollové	17	30	50	70	200††
Goblini	16–18	40	70	85	95
Taurení	15–20	75	95	110	150
Nemrtví	Nežijí! Záleží na stavu jejich nemrtvé schránky.				

*) Kmetstvím se myslí obvykle vrásčitá stařenka nebo stařeček...

**) Podstatně vyššího věku se mohli dožívat například nejmocnější mágové.

***)) Zdroje se zásadně rozcházejí. Předpokládáme, že dvacetiletý elf je sice považován za dospělého, ale v očích starších elfů stále za nezkušeného mladíka. Plnohodnotným dospělým se v očích starších elfů stane na základě životních zkušeností někdy před stým rokem.

†) Důvodem nesouladu je to, že noční elfové po většinu svých desetitisíciletých dějin byli nesmrtelní. Smrtelnými se stali teprve nedávno. Předchozí údaje je proto nutné brát s rezervou.

††) S požehnáním Loa.

FRAKCE

Ve hvozdu nyní fungují tři frakce, které částečně spolupracují, ale zároveň si konkurují. Zejména Aliance a Horda se rozcházejí v pohledu na to, co bude s územím hvozdu, až celá věc skončí. Podrobnější popis frakcí najdete na webu, zde se věnujeme především mechanikám.

SÍDLO A BUDOVY FRAKCE

Každá frakce má své hlavní sídlo a vlastní a kontroluje některé budovy a stany na Havraním vrchu. Sídlo i budovy lze za stavební materiál vylepšovat, čímž roste prestiž a reputace frakce a zvyšují se ubytovací kapacity. (Konkrétní vylepšení a detaily této mechaniky budou dolaženy až během tábora, po stavbě herního města.)

REPUTACE

Reputací frakce se myslí její prestiž a váženost, v našem systému jsou to ale v podstatě frakční body zkušeností. Frakce získává reputaci zejména za úkoly splněné jejími členy, za vylepšování a stavbu nových budov a za obsazování území a stanovišť. Větší reputace dává především přístup k silnějším frakčním schopnostem, většímu množství papíráků a lepším cenám, ale také může být podmínkou pro odemknutí bonusových úkolů. Reputaci ztratí frakce například tehdy, když přijde o své území, ale nejrychleji tím, že nemá ubytování nebo jídlo pro své vlastní lidi.

VELITEL FRAKCE

Velitel frakce není jen RP titul, ale zároveň osoba zodpovědná za řízení a fungování frakce ve hře. Mezi jeho povinnosti patří organizace a řízení členů frakce, vysílání průzkumných a útočných výprav na stanoviště, pověřování velitelů těchto výprav, organizace obrany stanovišť, rozhodování o výstavbě a vylepšování budov, správa frakčního skladu surovin a pokladnice, politika a diplomacie ve městě. Je samozřejmě na konkrétních velitelích, nakolik tyto povinnosti budou delegovat, nicméně velkou výhodou pro ně je, že reputace získaná jejich frakcí pro ně automaticky znamená zkušenostní body navíc. (Velitelé frakcí jsou do začátku určeni, nicméně záleží jen na nich, zda si pozici udrží.)

LIMIT PRO PAPÍRÁKY

Každá frakce může mít do začátku 5 papírových strážných či vojáků. Za každé 3 reputace se limit zvyšuje o 1. Farmáři a horníci se do tohoto limitu nezapočítávají.

FRAKCIÁLKY

Každá frakce má pět speciálních schopností, které si postupně odemyká, jak získává reputaci. Tu nejvyšší (ultimátní) získává pouze v případě, že má více reputace než zbylé frakce. Pokud ale frakce trpí hladu nebo nemá dost kapacit na ubytování všech svých lidí, nemůže své schopnosti používat, i kdyby splňovala podmínku reputace.

EXPEDICE LOVCŮ DÉMONŮ (A NEUTRÁLNÍ TÁBOR)

- 1) Bojové umění (0+): Lovci démonů spí lehce a vstávají připraveni do boje. Člen frakce automaticky odolá prvnímu průrazu nebo mocnému úderu herního dne.
- 2) Lov začíná (5+): 2x denně se mohou dva lovci domluvit na cíli svého lovu a společně zvolat "Lov začíná". První útok proti tomuto cíli má průraz a po 5 minut ho mohou stopovat (nehečně se ptát, zda tudy prošel X).
- 3) Hej, pst (10+): 1x denně může člen frakce někomu, s kým se vidí z očí do očí, telepaticky říct 1 větu (do 15 slov, v technické). Nikdo jiný o tom neví a nemůže to poznat.
- 4) Břímě odpovědnosti (15+): Výprava má důležitý úkol a musí se soustředit. 1x denně mohou členové frakce 5 minut meditovat a obětovat použití jedné ze svých schopností, aby získali 2 xp.
- 5) Dedikace pro věc (20+): Dokud má Expedice tuto schopnost, může ji každý člen frakce 1x denně aktivovat, takže na další 1 minutu odolá všem efektům na mysl a všem efektům Hvozdů.

ALIANCE A KNĚŽÍ

- 1) Neblahé zkušenosti (0+): Členové frakce mohou automaticky odolat prvnímu získanému stresu dne.
- 2) Vždy pospolu (5+): 2x denně si mohou členové frakce navzájem přidat 1 stínový život. Platí, dokud stojí pospolu (cca do 2 metrů).
- 3) Světlo v nás (10+): Člen frakce může 1x denně odolat na něj seslané kletbě.
- 4) Studium (15+): Při odpočinku může člen frakce spotřebovat 1 jídlo nebo pití navíc a získat tak 2 xp, odpočinek ale musí trvat alespoň 20 minut.
- 5) Hearthstone (20+): Dokud má Aliance tuto schopnost, může ji každý člen frakce 1x denně aktivovat. Sesílání trvá 30 sekund a nesmí být přerušeno zraněním nebo negativními efekty. Poté se postava automaticky teleportuje (nehečně přesune) do sídla frakce.

HORDA A DRUIDOVÉ

- 1) Těžké časy (0+): Členové frakce nepotřebují k odpočinku jídlo a pití. (Pořád potřebují jíst, aby nehladověli, ale nepotřebují jídlo k obnovení schopností.)
- 2) Zocelení bojem (5+): Člen frakce může 1x denně odolat efektu Strachu, Sugescie nebo Stresu.
- 3) Přírodní zbroj (10+): Až ve třech bojových střetech denně může člen Hordy použít zdarma 1 kryt, i když ho neovládá nebo nemá zbroj.
- 4) Těžko na cvičišti (15+): Členové Hordy získávají tréninkem boje a sparringem více xp než ostatní. 1x denně dostanou za alespoň 15 minut cvičení až o 2 xp navíc.
- 5) Ale nic mu není! (20+): Dokud má Horda tuto schopnost, může každý člen frakce 1x za dva herní dny zvednout někoho z agónie na 1 život (pokud tato netrvá déle než 10 vteřin). Nefunguje na agónii způsobenou podřezáním (je mu hodně).

V. SYSTÉM SCHOPNOSTÍ

STROM SCHOPNOSTÍ

Stromy schopností a jejich kategorizace a dělení, ale i způsob, jakým se schopnosti získávají a učí, zůstávají stejné jako loni. Protože došlo k určitému balancování, pravděpodobně budou všechny postavy (i ty z minulých let) v průměru o něco slabší, než jste byli zvyklí. Výměnou za to ale nabízíme propracované stromy, které nabízí možnost růstu, postupného vylepšování a zajímavého objevování. Mnohem větší roli teď hraje volba, nad výběrem schopností musí hráči přemýšlet, nikdo nemůže být „mistr všeho“. Každá postava může být unikát. Jak to funguje?

TALENTY

Každá postava má z počátku k dispozici tři základní (stříbrné), jeden mistrovský (zlatý) a jeden vedlejší (bronzový) talent. Za ty si odemyká odvětví ze stromu schopností, který letos najdete na webu, anebo vytisknutý někde na středisku. Jakmile má odvětví odemknuté, může v něm za zkušenostní body (všeobecně zkracované na xp) kupovat jednotlivé schopnosti a jejich vylepšení, počínaje výchozí schopností.

- ❖ Za stříbrný talent si postava odemkne kterékoliv ze základních odvětví (z kategorií Řemesel, Válečnictví, Zlodějiny, Hraničářiny, Alchymie, Magických povolání nebo Magických směrů). Tato odvětví lze mezi sebou v podstatě libovolně kombinovat (hráč si může vzít 3 odvětví válečníka, anebo 1 hraničářské, 1 zlodějské a 1 magický směr). Ano, magické směry (které obsahují základní magické schopnosti) jsou přístupné všem. Výjimkou jsou magická povolání, která se mezi sebou tak nějak z principu ne vždy snesou – Mág lze kombinovat se všemi ostatními, Druid se nevylučuje s Šamanem a Knězem, jinak mezi sebou kombinovat nejdou. Hráč nemusí utratit všechny stříbrné talenty najednou, může začít s jedním nebo dvěma stromy a postupně se rozmyslet.
- ❖ Za zlatý talent si hráč odemyká buď ultimátní schopnost (která obvykle vychází z nemagických povolání), anebo magickou specializaci, ke které získá přístup vhodnou kombinací magického povolání a směru.
- ❖ Bronzový talent je v podstatě doplňkový talent, kterým si postava může odemknout jen výchozí schopnost některého ze základních odvětví (a případné vylepšení na ni přímo navazující). Využití najde třeba v případech, kdy si postava chce vzít nějaké doplňkové řemeslo, ale nechce se naplno věnovat Dělnictví, nebo chce mít bojový výcvik a používat zbraně, ale nepotřebuje všechny bojové schopnosti.

PRESTIŽNÍ KOMBINACE

Prestižní kombinace zahrnují specifická povolání, která nejsou běžně přístupná úplně každému. Spadají sem například Paladin, Nekromant, Lamač kouzel nebo Rytíř smrti. Krom zlatého talentu, který je na jejich odemknutí potřeba, musí hráč k získání prestižní kombinace splnit další podmínky, často i specifické questové nebo příběhové linky, a v podstatě jde tedy o formu odměny. Máte-li zájem o některé z prestižních povolání, konzultujte s příslušnými orgy.

TAJNÉ KOMBINACE

Ještě bokem prestižních kombinací stojí kombinace tajné. Nenajdete je nikde na webu ani v pravidlech. Jedná se o předem promyšlené kombinace, které jsou často hodně obskurní, ale vždy mají svou vnitřní logiku a nejedná se (obvykle) o žádný vtíp. Pokud by se stalo, že někdo si vhodnou kombinací zvolených odvětví odemkne některou z tajných kombinací, bude mu tato nabídnuta za zlatý talent a pod podmínkou, že kombinaci nevyzradí. Každou tajnou kombinaci lze i tak získat pouze jednou, jedná se tedy o vskutku unikátní záležitost.

EPICKÉ TALENTY A BONUSY

Může se stát, že postava nasbírá tolik zkušeností (nebo bude s tolika začínat), že během tábora zaplní většinu svých odvětví a nebude se mít kam dál zlepšovat. Na to však myslíme, a proto máme k dispozici epické talenty. Postava je může získat od momentu, kdy má dohromady ve svých schopnostech investováno alespoň 100 xp. Za 10 xp pak může získat druhý bronzový talent a za 20 xp čtvrtý stříbrný talent, čímž se jí možnosti značně rozšíří. (Nepředpokládáme, že někdo zaplní i čtvrtý strom, ale kdyby náhodou ano, něco vymyslíme.)

Zároveň je možné si po dosažení epické úrovně dokupovat extra životy (za 20 xp), extra manu (za 20 xp) nebo extra použití základních schopností (za 25 xp). Za každé tři zakoupené bonusy se cena všech dalších zvyšuje o 5 xp. Po nasbírání 250 xp má hráč právo na osobní konzultaci s orgy a bude mu vymyšlena epická nadstavba na některý z jeho stromů.

ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Jak tedy již padlo, ve hře jsou nyní zkušenostní body (xp). Ty nahrazují donedávna fungující mistrovský systém. Hlavním důvodem k jeho nahrazení je fakt, že už byl do jisté míry ohraný, učení schopností nebylo vždy zábavné, ale především vznikl rozpor v tom, že silné postavy nebyly ty, které toho hodně dokázaly a byly aktivní v příběhu či v dungeonech, ale ty, které trávily většinu času v základně a stále dokola se učily od svých mistrů. Zkušenostní systém by tedy měl primárně odměňovat za aktivitu, a to následovně:

- ❖ Questy a úkoly: Primárním zdrojem zkušeností by měly být úkoly a splněné questové linky. Kdo se vydá po stopě nějakého úkolu nebo si nechá zadat práci od CP či orgů, bude za úspěšné splnění úkolu odměněn.
- ❖ Silné nestvůry: Ne, z každé nestvůry v lese nevypadne exp, nemusíte hned vyrážet na lov vlků a impíků, ale za poražení důstojných a silných nepřátel bude bojovník náležitě odměněn.
- ❖ Obsazování stanovišť: Jelikož výpravy do hvozdu nejsou žádný med a osvobození stanoviště je docela fuška, celá výprava si za jeho osvobození rozdělí určený počet xp.
- ❖ Boje, šarvátky: Pokud se postava účastní nějaké větší bitvy, šarvátky nebo battlegroundu a přežije, pak si jistě zaslouží odnést si z toho nějakou tu zkušenost.
- ❖ Dungeony: Za absolvování dungeonu obdrží vždy slušnou porci xp celá skupina, samozřejmě v závislosti na délce a obtížnosti dungeonu a podle toho, jak se jí dařilo.
- ❖ Učení se u mistrů: Nezoufejte, neboť učení nebylo zcela odstraněno. Pokud vás mistrovský systém bavil a plnění jednoduchých úkolů pro mistry vás naplňuje, případně pokud zrovna nemáte nic lepšího na práci, pak můžete starý dobrý mistrovský systém stále využívat a mistr nebo CP vám nyní místo schopnosti dá nějaké ty bodíky.
- ❖ Odměny od velitele frakce: Velitel frakce má pravomoc rozdělovat jménem frakce určitý počet bodů těm hráčům, kteří podle něj nejvíce přispěli chodu frakce.
- ❖ Bonus za kvalitní RP: Orgové a CP mají pravomoc udělovat bonusové xp za kvalitní RP a dobře odehrané scény. Tak se trochu posnažte, možná nedostanete Oscara, ale expík se taky hodí.
- ❖ Schopnosti, předměty: Xp lze získávat i skrze použití některých schopností či předmětů. Schopnosti jako alchymistický Výzkum nebo kněžské Večerní poděkování jsou příjemným zdrojem xp navíc, stejně tak může někdy posloužit kvalitní čtivo nebo některé artefakty.
- ❖ Nepodmíněný pasivní příjem: Aby toho nebylo málo a aby i ten nejlinější človíček měl občas možnost trochu se zlepšit a zahrát si nějakou tu novou schopnost, za každý herní den, který postava přežila ve zdraví (nebo aspoň přežila), dostane hráč 1 xp.

Zkušenosti lze získávat buď individuálně (je výslovně řečeno „přidej si 3 xp“), nebo skupinově („rozdělte si 10 xp“). Pokud se dělí xp skupinově, měl by o jejich dělení rozhodovat velitel výpravy nebo družiny, ale vždy by měl každému udělit alespoň 1 bod, než dá někomu druhý.

Předpokládá se, že aktivní hráč by mohl být schopen za herní den nasbírat v průměru až 10 xp, ale protože se stále jedná o nový systém, může se počet udělovaných xp v průběhu tábora měnit a vyvíjet, aby nám postavy neletěly vstříc epickým úrovním příliš rychle, případně aby naopak nezaostávaly ve vývoji.

POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Obecná pravidla pro používání schopností zůstávají víceméně stejná, a jsou tedy následující:

- ❖ Aktivní použití schopnosti hlásíme předem. Obranné schopnosti hlásíme v momentě, kdy mají působit – po více jak 3 vteřinách neplatí.
- ❖ Pokud chcete na jeden cíl použít jeden typ schopnosti dvakrát, musíte jej proložit buď jinou schopností, nebo 10 sekund počkat.
- ❖ Jeden nosič (magická koule, šíp, dotyk ruky, úder zbraní etc.) vždy dokáže nést pouze jedinou aktivní (!) schopnost. Nelze tedy metat ledovo-ohnivé koule ani mocné průrazné údery...
- ❖ Schopností může být zrušen/změněn/přesměrován efekt jiné schopnosti (např. uzemnění, úhyb...).
- ❖ Pokud není efekt schopnosti někomu jasný, vysvětlí se v technické pauze.
- ❖ Všechny schopnosti musíte určitým způsobem zahrát – v opačném případě schopnost nemá žádný efekt a její použití je pro daný den vyčerpáno!

- Příklad: Chci někoho (magicky) vyléčit. Špatně: Položím ruku na rameno a řeknu: „Heal za jedna.“ Správně: Zraněného si položím do klidné pozice, zjistím míru zranění, začnu sesílat kouzlo, použiji vhodná gesta a slova.
- ❖ Použití schopnosti musí být reálné – svázaný vězeň nemůže proti odřezávání vlastního ucha použít Úhyb. True story.
- ❖ Schopnosti se stejným jménem (např. Kryt) je možné získat vícekrát z různých zdrojů (stejnojmenná schopnost dvou povolání, zbroj, raciálky, artefakty). Denní počet použití se počítá.
- ❖ Všechna kouzla a kletby, není-li uvedeno jinak, se sesílají skrze gesto a zaříkadlo (a nelze je sesílat, když je člověk němý). U základních kouzel by mělo jít o jedno nebo dvě slovíčka, u složitějších celou větu nebo dvě. Zaříkadlo si můžete vymyslet sami (příslušná CP a orgové vám samozřejmě rádi pomohou, pokud si nebudete vědět rady), ale mělo by zapadat do světa a dávat smysl.

VLASTNÍ SCHOPNOSTI

Kromě existujících schopností můžete vaši postavu ozvláštnit i **VLASTNÍ SCHOPNOSTÍ**, **CUSTOM SPELLEM**. Nejedná se o způsob, jak se stát epickým zabijákem všeho, ale o cestu, jak si svoji postavu přizpůsobit své představě. Na zvládnutí vlastní schopnosti již vaše postava musí být poměrně zkušená, musí již mít alespoň 1 plně naučené odvětví. Fantasii se meze nekladou, nicméně, platí několik pravidel – a) vaše vlastní schopnost nesmí být neúměrně silná oproti zbytku systému (ze zkušenosti víme, že schopnost je třeba nějak společně upravit), b) má sedět k vaší postavě a k jejímu příběhu, c) není to očividně blbost. Chcete-li vlastní schopnost, vezměte papír a tužku, vymyslete jí název, popište její fungování, představu, jak byste se ji učili a co byste pro to obětovali (v podstatě jaký quest byste splnili a kolik xp bude stát). Schopnost může buď nahradit jinou schopnost v některém z vašich odvětví (ideálně takovou, kterou vaše postava ještě neumí), nebo ji můžete získat navíc a do stromu ji přidat, v takovém případě bude ale určitě dražší a náročnější na získání.

SEZNAM EFEKTŮ

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ❖ Agonie: Stav umírání. Postava se může jen plazit a chrčet a postupně umírá. Trvá 15 minut, než postava definitivně zemře. Postavu lze v agonii dorazit (je-li k tomu pádný herní důvod). Po probuzení z agonie si postava nepamatuje situaci, která agonii předcházela, a je <i>otřesena</i>. ❖ Bariéra: Fyzicky neprostupná a nezničitelná, ale dá se prolomit útočnými kouzly. ❖ Bystré oko: Vyruší efekt Skrývání nebo Plížení. ❖ Hoření: Hořící cíl se musí 5 vteřin hasit. ❖ Imunita: Postava pasivně odolává určenému efektu. ❖ Krvácení: Pokud není ošetřeno (např. první pomocí), do 5 minut přivodí postavě agonii. ❖ Kryt: Vyruší platný zásah zbraní na blízko (jako by neproběhl). Vyžaduje tesák, meč, šavli, dřevcovou zbraň, štít nebo zbroj. (Štítem a zbrojí lze vykryt i vrhačku a střelné zbraně.) ❖ Kyselina: Redukuje počet krytů zbroje o určený počet. ❖ Léčení: Vyléčí určený počet životů. Léčení za 1 život léčí jen zranění, případně vytahuje z agonie či zastavuje krvácení. Léčení za 2 životy se považuje za silné léčení a dokáže napravit zmrzačení. ❖ Magický štít: Pohltí zranění za určený počet životů. ❖ Mocný útok: Platným zásahem zraní za 2. Nelze použít s krátkými nepádnými zbraněmi (dýky, tesáky). ❖ Neviditelnost: Magické skrývání, postava je vytěsněna z vědomí ostatních a není vidět ani slyšet. Jakmile provede nějakou činnost, neviditelnost se zruší. | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nezničitelnost/Nezranitelnost: Postavě či objektu není možné způsobit žádné zranění nebo ho jinak poničit. ❖ Obnovení schopnosti: Obnoví určený počet použití schopnosti. ❖ Očištění: Zbaví cíl vybraného negativního efektu (magického i nemagického). ❖ Odehnání/Zapuzení/Popuzení: Odežene nižší bytost (zvíře, slabého démonka), případně ji popudí proti jiné postavě. ❖ Odhození: Cíl musí udělat 5 kroků dozadu. ❖ Odložení efektu: Odloží (nikoliv vyruší) vybraný magický efekt nebo zranění do konce situace, nejdéle však na 10 minut. ❖ Odložení stresového efektu: Postava může stresový efekt dočasně ignorovat (obvykle do příštího dne). ❖ Odolání/Pohlčení/Uzemnění/Rozptýlení: Stejně jméno pro totéž – schopnost vyruší efekt jiné schopnosti, často specificky určitého typu nebo směru. ❖ Odpočinek: 15 minut v klidu, spotřebuje 1 jídlo a 1 pití, obnoví všem základním schopnostem 1 použití. ❖ Odražení: Přesměruje vybraný efekt na jiný cíl. ❖ Odzbrojení: Pokud předem zahlášeným odzbrojením zasáhne postava zbraň, musí ji soupeř odhodit na zem, než ji může znovu zvednout. ❖ Okradení: Přípnutým kolíčkem může zloděj vybrat z kapsy či brašny hrst mincí nebo 1 předmět. ❖ Omráčení: Postava je 30 vteřin mimo hru (ideálně leží na zemi). Pokud je cílem útoku nebo schopnosti, |
|---|--|

- probere se okamžitě. Po omráčení je postava ještě 5 vteřin *otřesena*.
- ❖ Oněmění/Ticho: Některá postava nemůže mluvit, tedy ani sesílat zaklínadla. Standardně trvá 1 minutu, nebo se dá vyléčit silnou pálenkou.
 - ❖ Opilost: Postava má postih 1 tahu do rvačky a nemůže používat aktivní schopnosti.
 - ❖ Oslepení: Cíl je 5 vteřin slepý a není schopen žádné akce.
 - ❖ Otrava: Záleží na zdroji otravy, jaký bude mít efekt a kdy, nicméně z hlediska pravidel se rozlišuje na slabou a silnou otravu. Slabou lze léčit např. některými typy první pomoci, na silnou otravu už je třeba mistrovská léčba, pokročilá alchymie či magie.
 - ❖ Otřesení: Postava nemůže 10 vteřin používat aktivní schopnosti.
 - ❖ Ovládnutí: Cíl musí splnit zadaný pokyn či rozkaz. (Nesmí jít o nic zjevně sebevražedného nebo v rozporu s nehlubším přesvědčením.)
 - ❖ Plížení: Stejně jako skrývání, ale postava se může ve skrytu pohybovat.
 - ❖ Podřezání: Běžné podřezání (provedené kýmkoliv) způsobuje obvyklou agonií na 15 minut. Podřezání ze schopnosti tuto agonií zkracuje na 2 minuty.
 - ❖ Polymorf: Cíl je přeměněn na neškodnou bečící ovečku (případně jiný objekt). Trvá 10 vteřin, ale pokud je polymorf cílem útoku nebo kouzla, kletba se ruší.
 - ❖ Posedlost: Cíl ztrácí rozum a zuří tak, že napadá všechny kolem sebe kromě toho, kdo Posedlost seslal. Standardně trvá 30 vteřin.
 - ❖ Povzbuzení/Stínový život: Postava má život navíc. Pokud utrpí zranění, nejdříve si odečítá stínové životy. Stínové životy nelze léčit.
 - ❖ Provokace: Postava je vytočená a popuzená a přizpůsobí tomu své RP (např. pronásleduje toho, kdo ji provokoval).
 - ❖ Průnik: Průraz pro kouzla. Kouzlo či kletba nejde uzemnit, odrazit ani jinak vyrušit.
 - ❖ Průraz: Na tento předem zahlášený útok nelze použít efekt *Kryt*. Průraz lze použít jen s pádnými zbraněmi.
 - ❖ Reinkarnace: Postava po smrti znova ožije v místě posvátného rituálu.
 - ❖ Skrývání: Značí se dlaní na hlavě. Postava se skrývá za využití svého okolí (stínu, porostu). Jedná se o nemagické skrývání, postava je stále slyšet.
 - ❖ Slabost: Postava má o 1 snížený počet použití všech aktivních schopností a maximální počet životů je snížen o 1, dokud si neodpočine.
 - ❖ Sražení na zem: Postava si musí sednout nebo spadnout na zem a znova se zvednout.
 - ❖ Stabilizace: Pozastavuje trvalý efekt, takže se neodpočítává, například agonií nebo otravu.
 - ❖ Stres: Postava utrpí X bodů stresu.
 - ❖ Teleport: Postava se v technické pauze přesune na libovolné jiné místo na mapě, na kterém už někdy byla.
 - ❖ Terapie: Léčí body stresu. Silnější formy terapie mohou odstraňovat také stresory nebo rovnou snížit úroveň stresového efektu.
 - ❖ Úhyb: Vyruší platný zásah na blízko i na dálku. Nelze použít v kroužkové a těžší zbroji.
 - ❖ Vyděšení: Vyšší stupeň zastrašení, vyděšená postava dle situace buď ustupuje, nebo vyloženě utíká, a utrpí 1 stres.
 - ❖ Vysvěcení: Na vysvěcené půdě nelze seslat ani obdržet žádný negativní efekt včetně zranění a nemohou na ni vstoupit nemrtví či démoni.
 - ❖ Vzkříšení: Oživí mrtvou postavu. Oživená postava se probudí bez použití svých schopností.
 - ❖ Zastrašení: Zastrašený protivník se 10 vteřin bojí zaútočit na postavu, která ho zastrašila.
 - ❖ Zmražení: Úplné znehybnění na 15 vteřin. Pokud je zmražený člověk cílem útoku nebo schopnosti, okamžitě rozmrzne. Po rozmrznutí je 15 vteřin *zpomalený*.
 - ❖ Zmrzačení: Postava nemůže používat zmrzačenou končetinu (na nohu kulhá, v ruce nic neudrží). Zmrzačení lze léčit silnějším léčivým efektem (+2 životy) nebo mistrovskou léčbou.
 - ❖ Znehybnění/Zakořenění: Postavě má znehybněné nohy a nemůže se hnout z místa.
 - ❖ Zpomalení: Zpomalená postava se 15 vteřin pohybuje jen krokem a nemůže použít Úhyb ani Kryt (může se krýt zbrojí).
 - ❖ Žehnání: Sešle kouzlo, které je určeno k seslání na sebe, na jinou postavu.