

TI;Dr:

Hráč != postava

Mám 3 životy

Když mě trefí šipka, uberu si život a uteču za strom
Když mě trefí koule, uberu si dva životy a uteču za strom
Když mě někdo bací, uberu si život ale nikam nechodím
Když nemám životy, ležím a čekám

Mám nerfku

Nemírím na obličej, neschovávám se za nerfku
Střílím jen z kleku
Na začátku střetu mám nabitou zbraň a 15 šipek
Během střetu sbírám šipky a používám je

Mám vrhací koule

Buď je hážu na lidi, nebo s nimi platím schopnosti
Na začátku střetu u sebe mám 2
Když mi dojdou, 30 vteřin se nehýbu a mám znovu 2

Mám datapad (deník postavy)

V něm jsou moje životy a moje schopnosti
Mám 3 schopnosti
Barevné schopnosti patří do kapes stejné barvy
V táboře je krabice se schopnostmi kde si je můžu měnit jak chci

Úvod

Pravidlo výjimky: ve hře se mohou vyskytovat speciální efekty, které mění, či zcela obchází pravidla popsaná v tomto dokumentu. Pravidla popsaná zde platí, není-li organizátorem, schopností, či herním předmětem řečeno jinak.

Hráč není postava: Všichni hráči LARPU představují nějakou postavu. Postavy umí spoustu věcí které jejich hráči nedokáží. Na druhou stranu toho většinou ví mnohem méně o světě, jeho fungování a hlavně o postavách kolem sebe. Je důležité mít na paměti, že postavy se často chovají jinak než jejich hráči.

Především v případě organizátorů se navíc může stát, že budou hrát během dne více postav, takže není vhodné jít objímat vesnického mlynáře, pokud má sice podobný obličej, ale jiné oblečení a hlavně vám hrozí mečem.

Plynutí času - dny, kapitoly, střety

Celokempovní LARP je pro potřeby schopností, ale i obecné přehlednosti, členěn do jistých časových bloků. Abyste tedy věděli kolik schopností můžete použít, nebo za jak dlouho se u vás projeví nákaza, je dobré znát rozdíly mezi jednotlivými časovými úseky.

Den je období od reálného východu slunce, do dalšího reálného východu slunce. To znamená, že celá odpolední etapa i jakékoliv večerní/noční herní aktivity jsou vždy součástí jednoho dne.

Není-li řečeno jinak, postavy začínají každý den plně uzdravené, bez jakýchkoliv efektů a se všemi použitími svých schopností.

Kapitola je kratší časový úsek, který dělí jednotlivé dny. Není určeno, kolik kapitol každý den má a ke změně kapitoly dochází na základě rozhodnutí organizátorů. Číslo aktuální kapitoly lze zjistit v táboře, změna kapitoly je hlasitě ohlašována organizátory především v táboře, ale může se tak stát i u větších událostí v okolí.

Střet je bojová situace, začíná, když je postava svědkem prvního útoku a končí, když postava nevidí ani neslyší žádné bojující.

Není-li řečeno jinak, postavy se na konci střetu vyléčí do maxima svých životů. (pozor, tohle maximum se může vlivem předchozího boje měnit)

Život a smrt

Každá postava má určitý počet *životů*, které představují její fyzickou odolnost. Životy se dají obnovovat, obvykle léčením, avšak dají se i ztrácet - především v boji. Na začátku hry mají všechny postavy maximum **3 životy**.

Pokud počet životů postavy klesne na **0, je vyřazena**.

Vyřazená postava nemůže bojovat, používat schopnosti, ba ani se pohybovat či nahlas mluvit. Může pouze, s vypětím všech sil, jednou nebo dvakrát zavolat o pomoc. Není-li totiž zrovna na pokraji komatu, má příliš starostí se svým přežitím. *Vyřazenou* postavu je možno přesouvat pomocí dvou dalších postav, které se jí po celou dobu přesunu musí dotýkat oběma rukama. Celá trojice se pak může pohybovat pomalým krokem.

pozn.: vyřazené postavy reálně nenoste, stačí když se o vás vyřazený hráč opře.

Pokud není vyřazená postava vyléčena, deset minut po konci střetu sebere dost sil na to, aby se dokázala sama pomalu pohybovat.

Vyřazenou postavu je také možné dorazit.

K **doražení** postavy je potřeba navázat s ní oční kontakt a se slovy "Pozdravuj na druhé straně" jí **lehce**(!) přejet zbraní přes hrudník, nebo naznačit(!) výstřel. Postava se pak stává *umírající*.

Umírající postava je na tom už skutečně bledě. Ztrácí možnost dělat cokoliv jiného než chroptět a sténat. Hráč *umírající* postavy současně tiše odpočítává dvě minuty (pomalu v hlavě do 120). Pokud není během této doby postavě vyléčen alespoň 1 život, skonává.

Pokud se stane, že během hry zemřete, vyčkejte prosím do konce střetu a následně vyhledejte organizátory.

Nehráčské postavy nemusí mít tak pevné vazby na tento svět a mohou umírat podle jiných pravidel než postavy hráčské.

Může se také stát, že postava během hry utrhne **těžké zranění**. To je představováno lístkem s popisem zranění a jeho efekty.

Lístek se zraněním obvykle předá hráči jiná postava, ve výjimečných případech ho může získat jiným způsobem.

Raněný hráč si lístek přečte a uschová, je na něm totiž také postup léčení pro herního lékaře.

Lístek se zraněním hráč nikomu neukazuje, ale pokud postava ví co ji trápí, může to ostatním sdělovat.

Rasy

Hráčské postavy mohou představovat celou řadu ras ze světa Mass Effectu. Rasa postavy nemá žádný vliv na její schopnosti, či pravidla, nicméně může s sebou nést kulturní rozdíly a předsudky jiných ras.

Herní předměty

Ve hře se budou vyskytovat předměty, které představují zbraně, jednorázové předměty, počítače, vesmírné lodě a mnoho dalších věcí.

S herními předměty je žádoucí nakládat opatrně a není-li explicitně řečeno jinak, neničit je.

S většinou herních předmětů je možno nakládat přirozeně a intuitivně, aniž by k tomu byla potřeba jakákoliv dovednost postav.

Herní předměty je možné si mezi postavami předávat, vždy ale pouze po domluvě hráčů.

Herní předměty u sebe mohou mít papírový lístek s popisem schopností a efektů. Pokud ho u sebe nemají, platí pro ně obecná pravidla popsaná v následujícím oddíle.

Zbraně

Zbraně se dělí na dvě základní kategorie, zbraně na blízko (na boj tváří v tvář) a zbraně na dálku. Jejich použití se věnuje kapitola “Boj” níže.

Zbraně na boj tváří v tvář

Zbraně nablízko jsou reprezentovány měkčenými maketami zbraní a dalších předmětů k boji sloužících.

Zásahy zbraněmi tváří v tvář způsobují zranění za 1, tedy ubírají zasažené postavě 1 život. Tento efekt není třeba při každém úderu hlásit.

Není-li výslovně řečeno jinak, zbraně pro boj tváří v tvář nejsou hráčským postavám dostupné.

Střelné zbraně

Střelné zbraně (“nerfky”), které ve hře představují všemožné typy pušek, pistolí a kulometů jsou reprezentovány zbraněmi na pěnové šípky.

Ve hře jsou povoleny zbraně manuální (mezi výstřely je potřeba ručně natáhnout mechanismus), i zbraně elektrické (mechanismus natahuje motorek, uživatel pouze drží spoušť).

Elektrické zbraně musí být při boji vždy drženy oběma rukama.

Do hry smí vstoupit pouze zbraně, jejichž ústředí rychlost nepřekračuje 100fps, (cca 30,5 m/s).

Každá zbraň musí před vstupem do hry projít schválením organizátorů.

Používat ve hře neschválenou zbraň je zakázáno.

Ve hře jsou povoleny šipky následujících typů:

Nerf: elite (s měkkou gumovou hlavičkou), suction cup, accustrike, whistler

X-shot: excel, air pocket

Waffle heads různých výrobců

Krátké šipky jsou povoleny

Pokud byste chtěli používat typ munice výše neuvedený, prosím kontaktujte organizátory s dotazem, pravděpodobně se domluvíme.

Všechny postavy mohou používat libovolné střelné zbraně.

Střelné zbraně ubírají zásahem 1 život.

Střelné zbraně se pro potřeby hry dělí do několika kategorií podle velikosti zásobníku. U zbraní s vyměnitelnými zásobníky se kategorie zbraně mění podle velikosti právě instalovaného zásobníku.

Pro používání střelných zbraní platí omezení podle tabulky níže:

Kategorie zbraně	max nábojů v zásobníku	Pravidla
Derringer	2	lze používat dvě zároveň lze střílet za pohybu
Lehká	6	lze používat dvě zároveň, lze střílet ve stoje
Střední	14	obouruční střelba z krytu/kleku
Těžká	>14	obouruční, střelba jen z krytu

Limit munice: Na začátku střetu u sebe může mít postava plně nabitý zásobník ve zbraní a 15 extra nábojů (ať už v kapse, nebo připravené v zásobnících).

Během střetu je možné si náboje mezi postavami volně předávat, pokud obě postavy souhlasí.

Zbraně není možné nabíjet za pohybu, postavy musí při přebíjení stát.

Vrhací zbraně

Vrhací zbraně ("koule") představují ve hře především biotické schopnosti, či občasné granáty, jsou reprezentovány měkkými vrhacími koulemi bez ostrých hran o průměru alespoň 6 cm.

Pamatujte, že i vrhací zbraně podléhají schválení a pokud je organizátoři shledají příliš tvrdými či nebezpečnými, budou zakázány.

Tenisové míčky jsou příliš tvrdé vrhací zbraně.

Vhodné vrhací zbraně jsou např. molitanové míčky, nebo látkové koule (srolované ponožky).

Vrhací zbraně slouží biotickým postavám také jako počítadlo energie ("mana").

Biotické postavy jsou, není-li řečeno jinak, *Adepti*, *Sentinelové* a *Vanguardí*.

Limit biotických nábojů: Na začátku střetu u sebe může mít postava maximálně 2 připravené (nabité) vrhací koule.

Všechny biotické postavy začínají hru se schopností:

Mana (1): Hozenou vrhací zbraní způsobíš zranění za 2

Vrhací zbraně se nabíjí pomocí **meditace**

Meditace trvá 30 vteřin, během kterých se postava nesmí pohnout z místa. Pohne-li se, musí meditaci začít od začátku.

Meditovat je možné i během střetu.

Po úspěšném dokončení meditace má postava k dispozici své maximum vrhacích zbraní.

Karty schopností

Ve výjimečných případech bude možné najít během hry kartu schopnosti. Tyto představují vzácné implantáty, či kusy technologie.

Nalezenou kartu schopnosti mohou přenášet i postavy, které obvykle nedokáží nosit karty schopností mimo svůj deník postavy. V případě, že schopnost nosit kartu schopnosti mimo deník postavy vaše postava nemá, musí ji po návratu do tábora buď vybavit, předat jiné postavě, nebo ji uložit do společné zásoby karet.

Drony

Drony jsou herní předměty které technici používají k sesílání některých svých dovedností. Podoba a velikost dronu je čistě na hráči.

Design dronu vždy obsahuje jednu kapsu na vizitku, do které se vkládá aktivovaný protokol.

Drony se aktivují upevněním na kryt (nejčastěji na strom), je tedy vhodné s tím při jejich výrobě počítat.

Pokud si budete vyrábět dron před příjezdem na kempy, neváhejte napsat na discord/e-mail, rádi poradíme s materiálem i designem.

Jednorázové předměty

Jednorázové, též “spotřební”, předměty jsou, jak název napovídá, přináší krátkodobé výhody. Může se jednat o léčivé předměty, speciální munici, stimulanty, nebo jiné pomůcky.

Ve hře jsou tyto předměty reprezentovány většinou listem papíru, na kterém je popsán jejich efekt.

Po použití je jednorázový předmět vyčerpaný. Hráč si takový vyčerpaný předmět uschová a po návratu do tábora jej vrátí organizátorům k recyklaci.

Efekty jednorázových předmětů se nesčítají.

Jednorázové předměty bude možno v průběhu hry nacházet, avšak jejich nejčastějším zdrojem bude produkční linka na základně, spravovaná sekci logistiky. Každá postava u sebe může nosit maximálně tři.

Obvyklé jednorázové předměty a jejich efekty jsou:

Název	Efekt
Heshtok koktejl	Vyléčí 1 těžké zranění
Hyperadrenalin	Do konce střetu se tvůj AIM sesílá o 5 vteřin kratší dobu
Infiltrační sada	Desetivteřinovým maskováním se staneš neviditelným. Neviditelnost trvá, dokud nepoužiješ jinou schopnost, nepohneš se z místa, nezaútočíš, nebo nejsi odhalen klíčovou frází “Máme společnost”.
Kapacitor	Vyléčí 1 život. Nejde použít na vyřazenou postavu.
Kryoexplozivní granát	Hod' vrhací zbraň způsobující zranění za 2
Medi-gel	Vyléčí vyřazené postavě 1 život. K použití je potřeba kartu medi-gelu umístit do kapsy s instalovanou schopností, nebo životem léčené postavy. Karty překryté medi-gelem není možné používat (schopnosti nedávají výhody, u životů dojde ke snížení maxima životů postavy. Do kapsy s medi-gelem není možné umístit další medi-gel.
Omegamix	Do konce střetu ignoruj text na vážných zraněních.
Vybíječ statické elektřiny	Doplní biotické náboje do maxima
Zápalný granát	Hod' vrhací zbraň způsobující zranění za 1 a efekt odhození

Důležité termíny, efekty a herní mechaniky

Rudá stop

Voláním “Rudá stop” se nouzově zastavuje hra. Každý, kdo volání uslyší jej nejprve zopakuje a následně přestává hrát. Rudá stop se obvykle používá při zraněních, ale neméně důležitou roli hraje i ve vypjatých scénách, kde slouží jako nouzová brzda pro případ, že je situace **hráči** tak nepříjemná, že ji nechce hrát a nemá možnost herně situaci opustit.

Po vyřešení situace se obvykle hra znovu spouští voláním “Hra!”.

Ruka na hlavě

Ruka položená na vrcholu hlavy značí neexistenci postavy ve hře. Je to mechanika používaná pro technické potřeby, nebo pro případy kdy je potřeba sdělit neherní informace. Obvyklé využití je pro odcházející “mrtvoly” poražených nepřátel, či pro rychlé řešení technických záležitostí.

Osoby s rukou na hlavě je tedy možno zcela ignorovat.

Zkřížené ruce na hrudi

Značí teleport a jiné podobné efekty, které způsobí že postava v rámci hry na nějakou dobu zmizí, nebo je jinak zcela nezasažitelná.

Postava se zkříženýma rukama na hrudi je imunní na všechna zranění, zásahy a efekty.

Neviditelnost

Představuje maskovací pole, optické kamufláže, nebo jen fakt dobré schopnosti splývat s okolím. Herně se značí jedním vztyčeným předloktím se zaťatou pěstí

Neviditelné postavy jsou nadále zranitelné zásahy i efekty. Navíc existují speciální schopnosti, které umožňují neviditelné postavy odhalovat.

Odhalení neviditelné postavy je značeno frází “**máme společnost**”. Ta je herním signálem pro skrytou postavu že byla odhalena.



Kryt

Krytem se označuje objekt, obvykle kus terénu, za který dokáže postava schovat nezanedbatelnou část svého těla. Pro potřeby hry nemusí být postava krytá zcela, žádoucí je uvěřitelnost).

Postava se počítá jako *v krytu*, pokud se nachází na dosah ruky od krytu.

Co *kryt* například je:

- Strom (i pokud není dost tlustý aby zakryl celé tělo)
- roh budovy, rám dveří, zeď
- pařez dostatečné velikosti (obzvlášť pokud postava leží)
- terénní vlna/příkop

Co *kryt* například není:

- tenký smrček či jiný tenoučký stromek
- borůvčí
- vysoká tráva
- jiná postava

Za stejným objektem se může krýt více spřátelených postav. V případě, že už je kryt obsazen nepřítelem, není možné ho jako kryt používat.

Je doporučeno, ale nikoliv nezbytně nutné, aby se kryt nacházel mezi postavou a útočníkem.

Opevněný kryt

Opevněný kryt normální kryt, který byl vlivem schopnosti nebo jiného efektu vylepšen na opevněný.

Každá postava v opevněném krytu získá odolnost na první efekt, který ji postihne, včetně *zteče*.

Tenhle bonus platí pouze dokud se postava nachází v opevněném krytu a je-li využita, není možné ji obnovit opuštěním a znovuvstoupením do téhož opevněného krytu.

Jeden opevněný kryt poskytuje odolnost na efekt každé postavě pouze jednou.

Klek

V pravidlech se opakovaně objevuje podmínka “v kleče”. Je zde míněn klek na jednom kolenu, netřeba klečet na obou.

Taktický ústup

Taktický ústup představuje schopnost postavy na poslední chvíli uskočit do krytu, udělat ze sebe co nejmenší cíl a utržit tak jen letmé zranění.

- Taktický ústup je nepřerušovaný pohyb o 10 kroků směrem od nepřítele, či do boku, nikoliv tedy k nepříтели
- Taktický ústup je ukončen tím, že si postava lehne, nebo klekne
- Taktický ústup je možné ukončit předčasně, pokud se postava nachází v *krytu*
- Během taktického ústupu je postava imunní na zranění a efekty, ale nemůže provádět žádné herní akce (bojovat, nabíjet, ba ani mluvit)

Pod palbou

Znamená “bezprostředně po dokončení taktického ústupu”.

Je to klíčová fráze, kterou jsou podmíněné některé schopnosti.

Aim (ang.: mířit)

Klíčové slovo Aim na schopnostech znamená, že pro vyvolání efektu (“seslání schopnosti”), je potřeba alespoň 15 vteřin nepřerušovaně mířit na požadovaný cíl, tj. sledovat ho zbraní i pohledem.

Nejnižší hodnota, na kterou je možno čas míření snížit, jsou 3 vteřiny.

Není možné mířit za pohybu.

Pokud je míření přerušeno, použití schopnosti propadá.

Pokud cíl celý zmizí z dohledu, zneviditelní se, nebo jinak zmizí (teleport), je míření přerušeno.

Mana (X)

Klíčové slovo “Mana” značí cenu za aktivování schopnosti v biotických nábojích (vrhacích koulích). Číslo v závorce uvádí, kolik biotických nábojů je na seslání potřeba utratit. Utracené koule není potřeba zahodit, ale před jakýmkoliv dalším použitím musí být znovu nabitě pomocí meditace (viz pravidla pro vrhací zbraně).

Efekty

Herní efekty představují obvykle projevy schopností. Ve hře budou především předávány spolu se zásahem vrhací zbraní, ale některé se aplikují jinak. Každý efekt má své klíčové slovo (svůj název), které útočník hlásí když efekt aplikuje.

Např.: Sesílám biotický výboj s efektem "Šok" a tedy při hodu vrhací zbraní volám "Šok!", aby cíl pochopil že má být pod vlivem efektu.

Každý jednotlivý útok může nést pouze jeden speciální efekt a jedno číslo..

Je tedy možné, aby útok způsobil zvýšené zranění a jeden efekt.

Zvýšené zranění

Některé silné útoky mohou způsobovat vyšší než základní zranění (ubírat více životů). V takovém případě se při útoku hlásí, kolik zranění způsobují, např.: "za tři!", "za sedm!", apod.

Strach

Aplikuje se plošně zvoláním "Strach!". Ovlivnění jsou všichni v doslechu. Postava ovlivněná tímto efektem ztrácí vůli k boji a musí se bezodkladně a urychleně vzdát alespoň 20 metrů směrem od zdroje, ideálně směrem od všech nepřátel. Nemusí se nutně jednat o panický útěk, rozváznější postavy mohou Strach hrát jako potřebu se přeskupit a přehodnotit přístup, ustoupit a vymyslet taktiku atd...

Během ústupu postava nesmí bojovat ani používat jiné schopnosti

Šok

Aplikuje se útokem. Ovlivněná postava musí na pár sekund zastavit, přerušit útok a sklopit zbraň (je na chvíli vyvedena z rovnováhy). Následně může v boji pokračovat.

Odhození

Aplikuje se útokem. Ovlivněná postava musí od zdroje ustoupit deset kroků přímou čarou a na konci si kleknout. Pokud narazí po cestě na překážku kterou by musela obejít (strom), nebo jinou postavu, zastaví se a ztratí 1 život.

Po dobu přesunu je postava nezranitelná.

Efekt odhození nahrazuje *taktický ústup* (tedy po odhození už se neprovádí taktický ústup)

Přitažení (Graviton)

Aplikuje se útokem a heslem "Graviton!". Ovlivněná postava udělá deset kroků přímou čarou směrem k původci (sesílateli) efektu a na konci si kleknout.

Po dobu přesunu je postava nezranitelná.

Efekt přitažení nahrazuje *taktický ústup* (tedy po přitažení už se neprovádí taktický ústup)

Odolnost

Aplikuje se zvoláním “Odolám!” bezprostředně po zásahu.

Neguje efekt a/nebo zranění, podle schopnosti, která odolnost poskytla.

Zteč!

Aplikuje se dotykem krytu ve kterém se nachází alespoň jedna nepřátelská postava a zvoláním “Zteč!”.

Všechny nepřátelské postavy nacházející se v postiženém krytu utrpí zranění za 2 a musí provést *taktický ústup*.

Pokud alespoň jedna z postav postižena efektem “Zteč!” bezprostředně efektu *Odolá*, zteč selhala.

Pokud zteč selže, sesílatel (útočník) utrpí zranění za 2 a musí provést *taktický ústup*.

Boj

Boj probíhá pomocí schválených zbraní.

Fyzický kontakt s nepřítelem je zakázán.

Boj probíhá s rozvahou a ohledem na bezpečí všech zúčastněných.

Zásahové plochy jsou oblasti, kam se herní zásah počítá a na které se tedy při útoku míří.

Boj na dálku

Probíhá pomocí střeleckých a vrhacích zbraní.

Platnými zásahovými plochami je celé tělo včetně kostýmových prvků, nesených zbraní a vybavení.

Nicméně je slušností nemířit spoluhráčům do obličeje, rozkroku a dalších choulostivých partií, obzvláště pokud jste k sobě blízko.

Při boji na dálku je povoleno sbírat ze země vystřílené náboje (nebo vržené koule) a znovu je používat.

Sekvence útoku a obrany

- 1) Útočník střílí, nebo hází koulí a zasahuje
 - a) Hlásí případný efekt
- 2) Obránce je zasažen a
 - a) musí bezprostředně provést *taktický ústup*
 - b) Obránce se může rozhodnout *taktický ústup* neprovést, v takovém případě si ale počítá zranění z útoku jako dvojnásobné!

Je důležité mít na paměti, že taktický ústup je možné zkrátit vstupem do krytu. To znamená, že zasažený nemusí ujít celých deset kroků, stačí když ujde tři k nejbližšímu stromu a schová se za něj.

Stejně tak pokud obránce už v krytu je, stačí, když se ho dotkne a nemusí se nikam přesouvat.

Boj tváří v tvář

Probíhá pomocí měkčených zbraní.

Každá jednotlivá rána musí mít náprah.

Rány nesmí být vedeny plnou silou a před dopadem musí být tlumené.

Bodat je zakázáno.

Zakázanými zásahovými plochami (kam vůbec neútočíme ani nenaznačujeme), jsou hlava, krk a rozkrok.

Platnými zásahovými plochami je celé tělo až po zápěstí a kotníky (neútočíme na prsty).

Střelné zbraně jsou také platná zásahová plocha, není tedy vhodné ani moudré je používat ke krytí.

Narozdíl od boje na dálku, na zásahy zbraněmi nablízko nejde reagovat *taktickým ústupem*, pouze ubírají životy.

V sekvenci útoku a obrany výše se tedy u boje nablízko přeskakuje krok 2.

Rvačka

Dojde-li během hry na boj beze zbraně, je tento řešen divadelně. Sokové se nejprve vzájemně, tváří v tvář, uchopí za ramena a potichu si navzájem sdělí své *číslo rvačky*. Tento moment je také jasným signálem, že se přechází od slovních argumentů k fyzickým. Následně sehraji krátkou improvizovanou scénku ve které rvač s vyšším číslem zvítězí. Jsou-li čísla stejná, nemá boj jasného vítěze a oba borci odchází plni modřin.

Číslo rvačky mají postavy dané od začátku a ve hře existují způsoby kterým ho lze navyšovat.

V případě hromadných bitek nechť se zápasníci dělí do dvojic a své neshody si vyřizují párově. Není-li to možné (2v1, 3v1, pogrom...), pak se čísla rvačky početnější strany sčítají.

Pokud někdo v průběhu zápasu tasí zbraň, okamžitě začínají platit pravidla pro boj.

Schopnosti

Schopnosti obecně

Schopnosti jsou speciální dovednosti postav. V průběhu hry se budou postavy zlepšovat a získávat přístup k dalším schopnostem.

Schopnosti jsou ve hře reprezentovány laminovanými kartičkami s popisem. Uvnitř světa se pak jedná o implantáty, kusy vybavení, programy pro omni-tool a další.

Schopnosti se dělí na **základní**, **pokročilé** a **signaturní**

základní schopnosti (tzv. "bílé") mohou používat všechny postavy nezávisle na svém zaměření

pokročilé (též tzv. "**barevné**") schopnosti vždy spadají do jedné ze tří domén (boj - červená, biotika - modrá, tech - oranžová) a jejich používání je tedy omezeno přístupem k dané doméně. Pokročilé schopnosti jsou označeny barevným proužkem podle své domény

signaturní schopnosti jsou vyhrazené vždy pro konkrétní zaměření (vanguard, infiltrator, adept...). Signaturní schopnost na sobě má vždy uvedeno, jaké zaměření ji může používat.

Dále se schopnosti dělí na **aktivní** a **pasivní**

aktivní schopnosti mají omezený počet použití - ten je dán buď cenou, nebo prostým počtem použití na časový úsek (den, kapitolu...)

pasivní schopnosti fungují buď vždy, nebo se aktivují pokud je splněna nějaká podmínka

Pořadí schopností: Nejprve se používají a projevují aktivní schopnosti, pak až schopnosti pasivní

Poslední rozdělení je pak na schopnosti **instalované** a **rezervní**

instalované schopnosti má hráč ve svém datapadu. Tyhle schopnosti může postava využívat, aktivovat, jsou ve hře.

rezervní schopnosti jsou ty, ke kterým má hráč přístup, ale nemá je v datapadu. Obvykle zůstávají v táboře a nejdou využívat bez předchozí instalace.

Výměna karet schopností

Důležitým prvkem letošního LARPU bude schopnost vyměňovat si schopnosti, které postava ovládá. Hráči budou mít přístup k více schopnostem, než bude možné v jednu chvíli používat.

Hráči si mohou na začátku každého herního dne vybrat, které z rezervních schopností bude mít ten den instalované. Instalované schopnosti je možné měnit při kdykoliv v táboře (mimo střet).

Všechny momentálně nepoužívané (rezervní) karty schopností budou uloženy ve společných prostorách a volně k dispozici všem hráčům.

Karty schopností

Schopnosti budou ve hře reprezentovány laminovanými kartičkami.

Tyto budou hráčům volně dostupné ve společných prostorách a hráči si tak budou moci libovolně měnit.

Výjimkou jsou vzácné karty schopností, které bude možné nalézt v rámci hry. Tyto se budou vyskytovat pouze v omezeném množství.

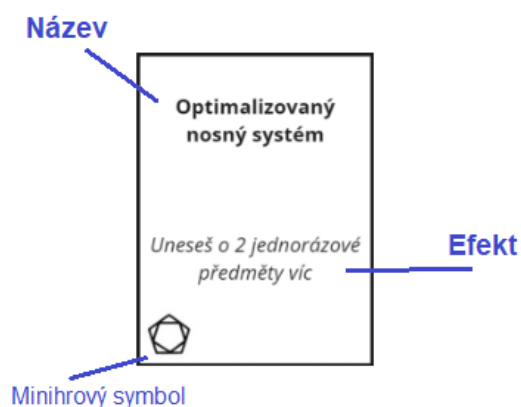
Každá karta schopnosti na sobě bude mít popsany efekt a případné požadavky na zaměření postavy.

Výjimečně se může stát, že popis schopnosti bude příliš obsáhlý, v takovém případě bude na kartě krátké shrnutí a celý popis schopnosti bude k nalezení v těchto pravidlech.

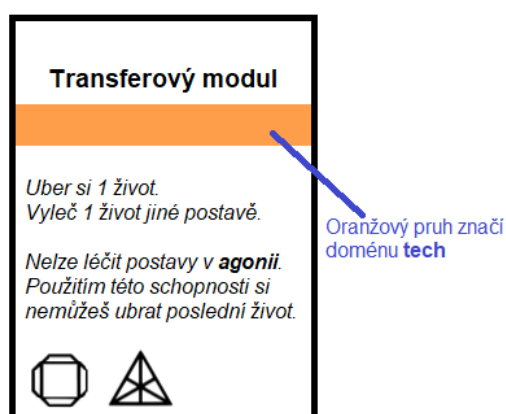
Každá karta také obsahuje minihrový symbol. Schopnosti se stejným názvem mohou mít různé symboly. Tyto symboly jsou používány ve zvláštních případech nebo pro vyhodnocení efektů speciálních miniher, typicky léčení.

Ukážeme si to na příkladu základní, pokročilé a signaturní schopnosti:

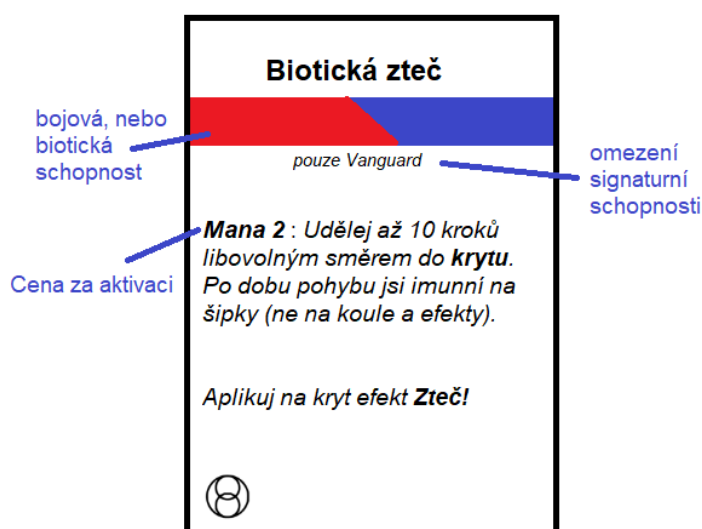
Základní schopnost



Pokročilá schopnost



Signaturní schopnost



Deník postavy - Datapad

Důležitým prvkem letošního LARPU je deník postavy. Jedná se fyzickou rekvizitu, která hráčům pomůže udržovat si přehled o schopnostech jejich postavy.

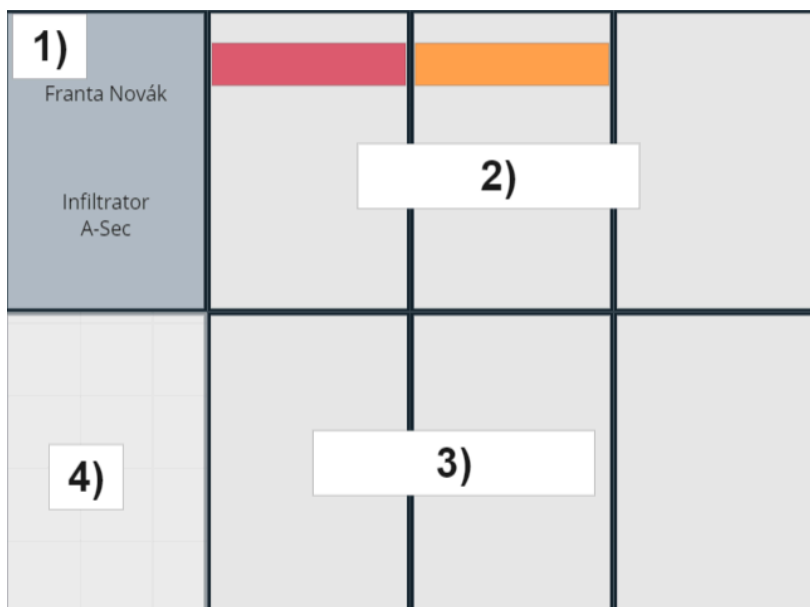
Datapad není herní předmět.

Fyzicky je datapad list folie na ukládání karet.

Datapady zajistí pro hráče organizátoři, nicméně zkrášlování a vylepšování se meze nekladou.

Anatomie datapadu

- 1) Datapad obsahuje úvodní list se jménem postavy, zaměřením a sekci (vypravěčskou linkou).
- 2) Další část jsou kapsy pro schopnosti. Do těch se instalují schopnosti a pouze schopnosti zde umístěné může postava využívat. Některé kapsy mohou být barevně označené a pak platí, že pokročilé schopnosti jde instalovat pouze do kapes odpovídající barvy. Základní schopnosti lze instalovat libovolně. O instalování schopností více v další sekci.
- 3) Pod schopnostmi se nachází kapsy s kartami zdraví (*displej životních funkcí*). Sem se budou umisťovat především vážná zranění a s tímhle oddílem budou interagovat především medicí a léčitelé.
- 4) Poslední kapsa v datapadu začíná prázdná a slouží jako odkládací balíček pro vypotřebované jednorázové předměty.



Zaměření postav a výběr schopností

Každý hráč si při tvorbě postavy vybere jedno z šesti zaměření.

Tohle zaměření určuje k jaké kombinaci pokročilých schopností má postava přístup, stejně jako dostupné signaturní schopnosti.

Každá postava bude mít přístup k jedné kapse na základní schopnost a dvěma na schopnosti pokročilé. Obvykle platí, že signaturní schopnosti zabírají kapsu na pokročilou schopnost (to jde poznat podle barevného proužku na kartě schopnosti).

Pokud by kdokoliv během hry zjistil, že ho současné zaměření nebaví, není problém se domluvit a postavě ho změnit.

Ozvěte se vypravěči nebo organizátorům, domluvíme se. Je to hra a má to být zábava.

Tabulka zaměření a rozvržení datapadů:

	Startovní		1. čt
Střelec			
Adept			
Technik			
Infiltrator			
Sentinel			
Vanguard			

Rozvoj postav

Postavy se budou v průběhu hry zlepšovat a získávat přístup k více schopnostem.

- Na začátku hry má každá postava přístup k 1 bezbarvé a 1 barevné kapse
 - pro Sentinely, Infiltratory a Vanguardy je tahle první barevná kapsa speciální a mohou do ní dávat schopnosti obou jim dostupných barev
- Před etapou 1. středu se odemknou schopnosti úrovně 2
- Před noční etapou 1. čtvrtěk dostanou všichni přístup k druhé kapse na pokročilou schopnost
 - pro Sentinely, Infiltratory a Vanguardy to znamená, že se jim rozdělí jejich "barevné" kapsy na jednu od každé
- Před etapou 2. pondělí se odemknou schopnosti úrovně 3

Popis jednotlivých schopností

Signaturní schopnost

Autonomní pilotní VI

Technik, oranžová

1x za střet: Můžeš vypustit dron a zadat mu jeden protokol ze seznamu níže.

Dron se vypouští připevněním ke krytu a jeho efekt má dosah na všechny postavy v daném krytu.

Dron můžeš kdykoliv stáhnout a přemístit, při opětovném vypouštění ve stejném střetu už není možné měnit protokol.

Stejně tak pokud má protokol počet použití, tento se doplní až s koncem střetu.

Výhody stejného protokolu poskytovaného více drony se nesčítají.

Krycí palba: AIM všech postav v dosahu se sesílá o 5 vteřin rychleji

Uzemňovač bioelektřiny: Meditace všech postav v dosahu je o 5 vteřin kratší.

Osobní ochrana: Kryt se počítá jako *opevněný*

Štítový transfer: 5 použití - za každé použití si může postava doplnit 1 život

Laserové navádění: 5 použití - za každé použití může postava seslat AIM efekt okamžitě

Eezo harmonizace: 5 použití - za každé použití si může postava doplnit 1 biotický náboj

Podpora životních funkcí: Spolu s tímto protokolem je na dron možno umístit až 3 karty medi-gelu.

Vyřezané postavy v dosahu mohou samy sobě(!) aplikovat medi-gel a tím se vyléčit z vyřazení.

Biotická bariéra

Sentinel

modrá/oranžová

Mana (2): Zkřížením rukou před obličejem a zakleknutím se staneš imunním na šipky a vrhací zbraně, ale efekty na tebe stále platí. Navíc se pro jiné postavy počítáš jako *opevněný* kryt.

Tento efekt trvá, dokud se nepohneš (i nedobrovolně, např. odhozením), nezaútočíš, nepoužiješ jinou schopnost, nebo ho sám nezrušíš.

Biotická zteč

Vanguard

modrá/červená

Mana (2): Z pozice v krytu nebo v kleku můžeš udělat až 15 kroků nejkratší cestou do jiného krytu. Tento kryt může být obsazen nepřítelem. Dotykem cílového krytu můžeš nahlásit efekt *Zteč!*. Po dobu přesunu jsi imunní na šipky (nikoliv na koule a efekty).

L5x implantát

Adept

modrá

Pasivně: Tvoje maximum biotických nábojů (koulí) je o 2 vyšší.

Pasivně: Tvoje meditace je o 10 vteřin kratší.

Optická kamufláž

Infiltrator

oranžová/červená

Pasivně: Po úspěšném zásahu útokem s AIM (mířenou ranou) se můžeš stát až na 10 vteřin *neviditelným*.

Přídavné chlazení

Střelec

červená

Pasivně: Tvůj limit munice je o jeden zásobník (libovolné velikosti) vyšší.

Rekonfigurace

Technik, oranžová

Pasivně: Můžeš u sebe nosit až 6 libovolných karet schopností dle svého výběru. Z těchto schopností nemáš žádné výhody a nejsou uloženy v tvém datapadu.

2x za kapitolu: Můžeš sobě a libovolnému počtu dalších svolných postav vyměnit instalované karty v datapadech.

Výměny karet musí dodržovat normální pravidla pro instalování karet do barevných kapes a všechny postavy musí skončit s kombinacemi schopností, které neodporují pravidlům.

Pokud má schopnost počet použití za kapitolu, použitím Rekonfigurace se jí použití doplní (nebo přichází ze záložního balíčku nabitá).

Rekonfiguraci samotné se ale použití nedoplní.

Při rekonfiguraci nelze interagovat s kartami a kapsami, které obsahují medi-gel.

Při použití Rekonfigurace je nutné vždy nejprve vyjmout všechny karty schopností všech zúčastněných postav z jejich datapadů a pak je vrátit.

Základní schopnosti

Úroveň 1 (startovní)

Bioskener

Pasivně: Pokud *neviditelná* postava vydává hluk, nebo se nacházíš 20 a méně metrů od ní, můžeš po krátkém ohledání okolí neviditelného odhalit, čímž pro tebe přestane být postava *neviditelná*.

Odhalení se značí frází "Máme společnost!".

GH1L1E modul

Aktivně: Desetivteřinovým maskováním se můžeš stát *neviditelným*. Neviditelnost trvá, dokud nepoužiješ jinou schopnost, nepohneš se, nezaútočíš, nebo nejsi odhalen klíčovou frází "Máme společnost".

Granát vz. 14

Pasivně: Tvé maximum vrhacích zbraní je 3.

Mana (1): Hodí kouli, která zásahem způsobí zranění za 1

Systém podpory životních funkcí

Pasivně: Na tuto kartu (do této kapsy) jde umístit až 3 medi-gely namísto 1

Štítový kapacitor

Pasivně: Tvé maximum životů je o 1 vyšší.

Úroveň 2 (středa prvního týdne)

Boxer

Pasivně: Tvá hodnota Rvačky je o 1 vyšší.

CASEVAC modul

Pasivně: Na přesun postavy v *agonii* nepotřebuješ druhou postavu.

Pokud přenášíš postavu v *agonii* a jsi zasažen, můžeš provést *taktický ústup* i s nesenou postavou.

Hahne-Kedar sumky

Pasivně: Tvůj limit munice je o 5 šipek vyšší.

Integrovaný dálkoměr

Pasivně: Tvůj AIM se sesílá o 5 vteřin rychleji.

Kinetická ochrana

Pasivně: Na začátku každého dne si vyber jednu končetinu. Zásahy šipkami do vybrané končetiny se nepočítají.

Taktický koordinační nexus (TKN)

K použití této schopnosti je vytvořit družstvo.

Družstvo obsahuje postavu s TKN ("Sesilatele") a jednu až čtyři další postavy.

Složení družstva je možné měnit na začátku každé kapitoly.

Schopnosti poskytované TKN platí na všechny členy družstva kromě Sesilatele, pokud schopnost neříká jinak.

Schopnosti se aplikují zvoláním předem domluveného hesla (je žádoucí aby všichni členové družstva věděli, které heslo značí jaký efekt).

Každá postava může být součástí nanejvýše jednoho družstva naráz.

Doporučujeme do předem domluvených hesel zahrnout i nějaké oslovení, nebo popis jednotky - v boji to umožní lepší přehled o tom, koho se efekt týká.

Tato schopnost získává různé efekty podle barvy kapsy, do které je nainstalována. V nespecializované kapse neposkytuje žádné výhody.

2x za střet: Zvoláním předem domluvené fráze aktivuj jednu z taktik ke kterým máš přístup.

Nemůžeš aktivovat taktiku, kterou jsi v tomto střetu již aktivoval.

Boj

K zemi!: Klekni si. Dokud klečíš a nepohneš se, počítáš se jako v krytu.

Verifikace zaměřovacích dat: Bezprostředně seslané AIM efekty se sešlou okamžitě.

Pěší palba: Udělej až 10 nepřerušovaných kroků určeným směrem. Každé dva kroky musíš vystřelit.

Korbal!: Doplní si jeden život nebo jeden biotický náboj

Tech

Multispektrální analýza: Frází "Máme společnost" odhal všechny neviditelné postavy v dohledu (doslechu).

Optimalizace palebných polí: Dokud neopustíš současný kryt, získáváš odolnost na příští zásah (efekt i zranění).

Ústupový plán: Sešli na sebe efekt *Strach* (zdrojem jsou všichni nepřátelé). Dokud jsi pod vlivem tohoto efektu, jsi imunní na zranění i efekty. Tato taktika platí i na Sesilatele.

Biotika

Technika lasa: Pokud jsi vyřazený, můžeš se pomalou chůzí nebo plazením přesunout na místo, ze kterého byla schopnost seslána.

Stabilizace temné energie: Můžeš si doplnit až 2 biotické náboje

Propůjčená energie: Bezprostředně hozená vrhací zbraň způsobí o 1 vyšší zranění.

Biotická bublina: Pouze sesilatel rozpaží ruce a do konce efektu se může hýbat pouze krokem, nemůže bojovat, ani používat jiné schopnosti.

Sesilatel získává odolnost na 5 následujících zásahů (efektu i zranění). Po každém zásahu musí nahlas oznámit kolik zásahů již utřil.

Pokud se jiný člen družstva nachází na dosah ruky od sesilatele a je zasažen, může využít jednu z odolností tak, že namísto sesilatele zahlásí další číslo v pořadí.

Pokud jsou všechny odolnosti vyčerpány, nebo kdykoliv družina ztratí přehled o počtu zbývajících odolností, efekt končí.

Např.: Necht' existuje družina biotika A a dvou střelců (B, C). Biotik aktivuje biotickou bublinu a následně je dvakrát zasažen. Po každém zásahu hlásí "jedna", resp. "dva". Další je zasažen střelec B, který hlásí "tři" a zásahu odolá.

Střelec C nedával pozor, poté co je zasažen hlásí také "tři" a tím je efekt ukončen.

Úroveň 3 (pondělí druhého týdne)

Biotický stabilizátor

1x za střet: Můžeš *odolat* efektu šok nebo *Odhození*

Nouzová baterie

2x za kapitolu: Vyleč si 1 život.

Palavenský převodník

Aktivně: Uber si jeden život a obnov si jedno použití střetové nebo kapitolové schopnosti, tj. schopnosti s použitím *za kapitolu*, nebo *za střet*.

Každé další použití této schopnosti v rámci střetu je o 1 život dražší.

Program lokomoční rekonceptualizace střetu

1x za střet: Sešli na sebe efekt *Strach* (zdrojem jsou všichni nepřátelé). Dokud jsi pod vlivem tohoto efektu, jsi imunní na zranění i efekty

Propriocepční superstimulant

Aktivně: Můžeš si ubrat 1 život. Tvůj první bezprostředně následující *AIM* efekt se sešle okamžitě.

Pokročilé schopnosti

Tech

Úroveň 1 (startovní)

Adrenalinový neurokonvertor

Pasivně: Pokud máš právě 1 život, všechny tvé útoky vrhacími zbraněmi způsobují o 1 vyšší zranění.

Lékařský omni-tool

Pasivně: Dokážeš léčit postavy v agonii bez medi-gelu, léčit vážná zranění a odstraňovat z jiných postav medi-gel.

Přesné fungování této schopnosti je popsáno ve zvláštním dokumentu.

Pokud si tuhle schopnost vybereš, vyhledej někoho z organizátorů, kteří ti k ní dají rekvizity.

Optimalizovaná nouzová baterie

2x za kapitolu: Vyleč se na maximum životů. Použití této dovednosti trvá tak dlouho, jako se sesílá tvůj *A/M* efekt. Během používání této schopnosti se nemůžeš hýbat ani bojovat.

Transferový modul

Aktivně: Můžeš si ubrat 1 život abys jiné postavě 1 život přidal.

Touto schopností nejde vyléčit postavu v agonii.

Úroveň 2 (středa prvního týdne)

Recyklační okruh

Pasivně: Pokud jiné postavě vyléčíš (odebereš) 2 a více medi-gelu najednou, můžeš si jeden z nich ponechat a dále ho používat.

Stabilizační pole

Pasivně: Pokud máš maximum životů, tvůj *A/M* se sesílá o 5 vteřin kratší dobu.

Teleport

1x za kapitolu: Pokus se nacházíš v krytu, můžeš udělat až 10 kroků do jiného krytu který vidíš.

Po dobu přesunu měj ruku na hlavě a ignoruj překážky.

Úroveň 3 (pondělí druhého týdne)

Experimentální technologie

Pasivně: Tvá druhá “barevná” kapsa (kapsa na pokročilou schopnost) se počítá jako kapsa všech barev.

Generátor tvrzeného štítu

Pasivně: Kdykoliv jsi vyléčen na maximum životů, následující zásah, který v tomto střetu utrpíš, ti ubere maximálně 1 život.

Rozbočovací přípojka

Pasivně: Do kapsy s touhle kartou můžeš umístit až 2 další základní schopnosti. Obě základní schopnosti se počítají jako instalované a můžeš je používat.

Doporučujeme dát karty schopností ruby k sobě, aby byly obě zároveň čitelné.
Pokud je tato kapsa jakkoliv překryta (např. medi-gelem), ztrácíš obě získané schopnosti.

Boj

Úroveň 1 (startovní)

Lazarus modul

Pasivně: Kdykoliv jsi vyléčen z agonie, vyléčíš si jeden život.

Pijavice

Pasivně: Po úspěšném útoku s efektem *AIM* (mířenou ranou) si můžeš doplnit 1 život.

Omračující granát

Pasivně: Tvé maximum vrhacích zbraní je o 1 vyšší.

Mana (1): Hodí kouli, která zásahem způsobí zranění za 1 a efekt *odhození*.

Taser

Pasivně: Tvá hodnota Rvačky je o 2 vyšší

Úroveň 2 (středa prvního týdne)

Kinetický výboj

Pasivně: Po úspěšném seslání AIM (trefíš mířený útok) získáš 1 použití vrhací zbraně, která zásahem způsobuje zranění za 1 a efekt odhození

Naráz můžeš mít takhle nabitě max 2 tyto výboje.

Nepoužité výboje na konci střetu mizí.

P1E Slicer

Pasivně: Pokud vstoupíš do *opevněného* krytu, můžeš ignorovat první následující zásah, který utržíš, zatímco v něm jsi.

ICT N3 kvalifikace

Pasivně: Tvé *taktické ústupy* mohou být až o 5 kroků delší nebo kratší

Aktivně: Dokud se nepohneš z místa, můžeš svou těžkou zbraň používat podle pravidel pro střední zbraň.

Schopnost se sesíla stejně dlouho jako tvůj AIM.

Úroveň 3 (pondělí druhého týdne)

Kompenzátor

Pasivně: Tvoje zbraně se pro potřeby limitací pravidel počítají o 1 kategorii lehčí. *např. střední zbraně se počítají jako lehké, takže s nimi můžeš střílet vestoje.*

Počítač kontrapalby

Pasivně: Můžeš dělat *taktické ústupy* libovolným směrem

Aktivně: Uber si 1 život a proved' *taktický ústup*

Pulzní štít

Aktivně: Sesláním aktivuješ pulzní štít. Pro následující zásah, který v tomto střetu utržíš mimo kryt se počítáš, jako bys byl v krytu.

Schopnost se sesíla stejně dlouho jako tvůj AIM.

Biotika

Úroveň 1 (startovní)

Karita

Pasivně: Všechny tvé útoky vrhacími zbraněmi způsobují o 1 vyšší zranění.

Kinetický anihilátor

Pasivně: Tvé maximum biotických nábojů je o 1 vyšší

Mana (2): Hod kouli. Zásah koulí způsobí zranění za 5.

Mžik

Mana (1): Hod kouli. Následně zkříž ruce na hrudi a dojdí na místo kde se nachází. Pokud původní projektil ztratíš, nebo dopadne na místo, kam se nemůžeš dostat, uber si 1 život a objev se co nejbližší k místu dopadu.

Warp invertér

Mana (1): Vyléčíš 1 život postavě, která má právě 1 život.

Tuto schopnost nemůžeš používat sám na sebe.

Tato schopnost se sesílá stejně dlouho jako tvůj *AIM*.

Úroveň 2 (středa prvního týdne)

Lokalizovaná biotická bariéra

Pasivně: Vyber si jednu končetinu. Tato není zásahovou plochou (jsi tedy imunní na zásahy i efekty do ní).

Okamžik

Pasivně: Po dokončení *Mžiku* (viz výše), získáváš *Odolnost* na příští zásah, který během následujících 5 vteřin utržíš.

Repulsor

1x za střet: Můžeš *odolat* libovolnému efektu.

Úroveň 3 (pondělí druhého týdne)

Exploatační modulátor

Pasivně: Tvé maximum biotických nábojů je o 1 vyšší

Pasivně: Pokud šipkou (výstřelem) zasáhneš cíl, tvůj následující útok vrhací zbraní do stejného nepřítele způsobí o 1 vyšší zranění.

Gravitonický subsytém

Pasivně: Tvé maximum biotických nábojů je o 1 vyšší

Mana (2): Hod kouli. Zásah koulí způsobí zranění za 2 a efekt *odhození*, *graviton*, *nebo šok*, podle tvého výběru.