

Herní pravidla

Životy

Základ je 5 životů. V průběhu hry se mohou navýšit různými efekty až na 15.

Boj

Základní zranění všemi zbraněmi je za 2 Životy (nehlásí se). Výjimkou jsou malé vrhací zbraně, které zraňují za 1. V průběhu hry se může zranění navýšit různými efekty až na 7.

Při zásahu se hlásí jen zranění vyšší než základ.

Platný zásah musí mít viditelný náprah (žádné „kydlení“).

Platný zásah musí být přizpůsobený kostýmu nepřítel. Dobrďte své údery je-li to třeba.

Je zakázáno útočit na krk, hlavu, rozkrok.

Je zakázán fyzický kontakt (vytrhávání zbraní, navalování, údery, páčení, atd.).

Smrt a zmrtvýchvstání

Klesnou-li hráči Životy na 0, hraje svou smrt cca 2 minuty. Pokud ho nikdo neoživí, vrátí se do své základny nebo do základny spřátelené CP skupiny a tam se po 5 minutách oživí.

Obírání mrtvých

Hráče hrajícího svou smrt lze obrátit o jeden typ věci. Všechny lektvary, všechnu herní měnu, všechny svitky, všechny kusy jednoho druhu suroviny (prsteny, amulety ani očarování krást nelze).

Hráčská postava (HP)

Hráč vpuštěný do hry za jednu z armád.

V základu nemá žádné zvláštní schopnosti a jeho pevný počet životů se odvíjí od úrovně jeho frakce (5 - 9 životů).

Od skupin CP postav může sbírat reputační body.

Pokud hráč nasbírá 9 reputačních bodů, může se naučit 1. zvláštní schopnost.

Tyto zvláštní schopnosti se hráč může naučit jen od hrdiny po předání "žetonu za repky"

Hráči bez adekvátního kostýmu své armády, tzn. Hadráci, nebudou mít možnost naučit se schopnosti a používat nejsilnější lvl itemů (fialové)

Kostýmová postava (KP)

Hráč vpuštěný do hry za jednu z armád a s konkrétní rolí (kněz, lovec, válečník, atd.).

Jeho kostým musí epicky ladit s rolí i armádou.

V základu má 5/6 životů a jejich navyšování se odvíjí od pravidel specifického KP.

Od 1. úrovně má magické schopnosti či dovednosti, které se s každou další zlepšují dle pravidel specifického KP.

Cizí postava (CP)

Hráč vpuštěný do hry za nebojovou skupinu, která rozdává úkoly armádám. Odměňuje je za jejich splnění formou reputačních bodů, elixírů, lektvarů, surovin a herní měny.

Životy jsou u nich záhadno (pozor na ně).

Hrdina

Každou ze soupeřících frakcí zastupuje jeden ikonický hrdina. Jde o hráče organizátora, který zastupuje svou frakci v neshodách, počítá množství dosažených úrovní a hlídá harmonogram své frakce.

Hrdina je epický a útok na něj mimo battlegroundy (BG) je výzva.

Armády

Základní armády jsou Forsaken, Pandareni, Aliance a Horda.

Tyto armády spolu soupeří v postupu příběhovými událostmi formou plnění úkolů pro jednotlivé CP skupiny, dosažení 2. a 3. úrovně reputace u CP skupin, účasti v BG šarvátkách a účasti ve velkých scénářových bitvách.

Za úspěchy získávají zkušenostní body, které jsou potřebné pro zvýšení úrovně celé armády a zesílení schopností jejich členů.

Úroveň	1	2	3	4	5
Životy	5	6	7	8	9
Zkušenosti	0	45	100	160	250

Battlegroundy (BG)

Herní zóny se specifickými pravidly boje, které vítězí zaručují zkušenostní body potřebné ke zvýšení úrovně.

Měna

Platí se stříbrnými a měděnými „Pany“ (1 stříbrný = 10 měděných).

Cílení kouzlem a průrazy

V případě schopnosti s průrazem nebo seslaného kouzla pomocí projektilu či hole nestačí obránci běžný kryt. Zásah platí i přes štít a jediná možnost je vyhnout se.

Vyřazovací kouzla (proměna v ovci, strach atd.) působí dokud zasažený hráč pozvolna nenapočítá do patnácti nebo dokud není zasažený nepřitelem. Po celou dobu samozřejmě hraje efekt kouzla.

Trvalé efekty

Efekty zesilující útok se nesčítají. Pokud současně svitek i požehnání poskytují silnější útok, platí nejdříve jedno a pak druhé).

Efekty navyšující počet životů se sčítají, ale pouze do maxima 15 životů.

Očarování, lektvary a svitky

Očarované prsteny, amulety, náhrdelníky mohou navyšovat životy nebo zvyšovat udílené zranění. Každý hráč dokáže nosit nejvýše jeden prsten, jeden amulet, jeden náhrdelník a očarovanou zbraň ve stejnou chvíli.

Vytvářejí je CP a jejich cena se odvíjí od počtu získaných reputačních bodů u dané CP skupiny.

Tyto předměty nelze při okrádání mrtvého zcizit a jejich efekt platí po celou dobu vlastnictví (hráč se jich tedy musí chtít zbavit).

Svitky a lektvary jsou slabší verzí očarování, která je časově omezená a v případě obírání mrtvého ji lze sebrat navzdory majitelově nelibosti (svitky a lektvary po jejich použití vracejte do knihovny či laboratoře).

Neviditelnost a létání

V případě neviditelnosti se postava pohybuje s jednou rukou na hlavě. V takovém případě je nežádoucí na ni jakkoliv reagovat, pokud nemáte schopnost, která říká něco jiného.

V případě letu se postava pohybuje s rozpaženými mávajícima rukama (postava je vidět, avšak střílet na ni lze pouze vysokým obloukem).

Jak neviditelnost, tak let končí zaútočením uživatele nebo přerušením kouzla pomocí cizího efektu.

Hesla kouzel

Většina efektu trvá pomyslných patnáct vteřin a jsou sesilatelem předána verbálním „heslem“. Zasažený by měl tento čas odpočítat, než přestane hrát efekt kouzla.

„*Past!*“ – 15 vteřin nesmíš pohnout nohama jsou „zaseklé v pasti“. Hýbeš jen trupem. Dostal si 2 zranění.

„*Omráčení!*“ – Je doprovázeno platným zásahem. 15 vteřin se nehýbu. První další zásah omráčení ruší před koncem počítání. Navíc jsem dostal zranění dle zásahu.

„*Ovládnutí!*“ – Je doprovázeno dotykem. Bez výhrad a váhání v 15 vteřinách splníš jakýkoliv nesebevražedný rozkaz.

„*Duel!*“ – Musíš uposlechnout výzvy a odstoupit od hlavní vřavy (na nevzdálené místo, kde nemá nikdo výhodu), aby jste bojovali muž proti muži do prvního zásahu/či smrti (dle síly kouzla). Během duelu jste oba nezranitelní ostatními. Vyzyvatel ani vyzvaný nesmí cíleně duel protahovat (10 sec. bez útoku ukončuje duel). Po duelu se vyzvaný vrací ke spojencům a je do první jeho akce nezranitelný.

„*To je vše co umíš?*“ – Protivník odolal tvému zakletí.

„*Strach/Hoříš!*“ – 15 vteřin hraješ děs nebo to, že hoříš a cítíš bolest z popálení (podle hesla). Nebojuješ, neutikáš, ani se nebráníš úderům.

„*Ovce/Polymorf!*“ – 15 vteřin jsi ovce nebo jiné drobné zvíře a téměř se nepohybuješ. První zásah proměnu ruší před koncem počítání.

„*Odhození!*“ – Jsi odhozen alespoň 3 metry od sesilatele. Otoč se k sesilateli zády, odběhni tři metry a pak se opět zapoj do boje.

„*Taunt!*“ – 15 vteřin veškeré tvé útoky směřují jen na tuto postavu. Ccheš-li někoho ohrozit, tak jen jeho.

„*Ticho!*“ – 15 vteřin nemůžeš mluvit a jsou zrušeny všechny efekty kouzel, které jsi právě pronesl.

„*Vrácení kouzla!*“ – Kouzlo, které si seslal se obrací proti tobě.

„*To mělo bolet?/úhyb*“ – sesilatel zredukoval zranění, které utřil (jen on ví o kolik).