Palmir pro pokročilé

*verze 09*

### **Základní pravidla**

Pravidla

Dodržování pravidel je věcí fair play, nepodvádí se. Prosíme, naučte se dobře pravidla, zamezíte neúmyslným omylům. Nejasnosti řešte s organizátory, a to ještě před hrou.

Pokud má někdo ruku za hlavou, znamená to, že tu není (je mrtvý, je neviditelný, jde za organizátory atd.) Nesmíte na něj útočit, oslovovat ho, ani na něj nijak upozorňovat. Nesmíte se mu ani vyhýbat a utíkat mu. Prostě pro vás neexistuje.

Pokud je třeba vysvětlit nebo provést nějakou dovednost, která by měla proběhnout v nulovém čase (exploze) nebo pokud je třeba objasnit nepřehlednou situaci, tak můžete zastavit čas. Zvoláte: "Zastavuji čas", rychle vyřídíte vše potřebné (vysvětlíte pravidla) a pak zvoláte: "Čas běží." Během zastaveného času se nikdo nesmí hýbat, mluvit, bojovat apod.! Když se někdo během vysvětlování přiblíží, je mu zastaven čas také. Toto nesmíte zneužívat!

Čas nemusí běžet pravidelně. U některých her mohou organizátoři rozhodnout o jeho zrychlení (příštích 10 minut je celá noc, tj. několik hodin – doplní se životy atd.) nebo zpomalení (tak, jak teď končíte, zítra ráno začínáte). Je to nutné kvůli organizaci hry.

Postavy

Každý z hráčů hraje během hry zvolenou postavu. Narozdíl třeba od Dračího doupěte zde neexistují povolání ani úrovně. Můžete být čím chcete, postavu si můžete vytvořit libovolně podle svých představ kombinací různých dovedností a schopností. Postava je dána nejen svými dovednostmi, ale i svojí povahou, minulostí apod. Hráč by měl vymyslet celý charakter a s tím se ztotožnit, přebrat minulost, zájmy, zvyky, názory, chování, cíle a informace své postavy a jasně ji oddělit od sebe sama. Právě dobré hraní postavy (roleplaying) je jednou z nejlepších a nejvíce ceněných věcí na každé hře.

Síla každé postavy je vyjádřená v bodech. Nějaké body dostane postava do začátku, další zpravidla získává během hry. Hráč tvoří svoji postavu tak, že jí za body ”kupuje” různé dovednosti, schopnosti a výhody. Jejich seznam a pravidla jsou v jiném dokumentu. Dovednosti jsou rozdělené do několika skupin, kvůli lepší orientaci (bojové, zlodějské, zálesácké, magické, léčení, odolnosti atd.). Jejich kombinací lze vytvořit téměř libovolnou postavu. Výběr rasy (trpaslík, elf, člověk) je jen doplňkem a nepřináší žádný zvláštní bonus či efekt (to mohou změnit organizátoři).

Každý hráč by u sebe měl neustále nosit svůj deník. To je formulář od organizátorů, ve kterém je jméno, rasa a další důležité informace o postavě. Dále si hráč do deníku zapisuje získané a utracené body a všechny svoje dovednosti, schopnosti a výhody (včetně pravidel). Pravidla vybraných dovedností by si měl do deníku zapisovat v úplné podobě (aby se nezkreslovala). Do deníku smí nahlédnout jen organizátoři. Kromě deníku by u sebe měl každý hráč nosit i tužku, kus

papíru, šestistěnnou kostku a hodinky.

Životy a mdloby

Základní počet životů je 6. Toto maximum lze zvýšit příslušnou dovedností. Momentální počet životů si hráči musí pamatovat. Na požádání musíte každému pravdivě oznámit svoje momentální zdraví (i třeba během mdlob). Neohlašuje se, ale počet životů, nýbrž zdravý / lehce zraněný / těžce zraněný / agónie. Navíc musíte každému na potkání popsat všechna svoje viditelná zranění (sečné rány na zádech, rozsáhlé popáleniny, oteklá tvář a četné pohmožděniny, bledá pleť, vředy v obličeji apod.). Životy se samy doplňují rychlostí 1 život za hodinu.

Pokud klesne počet životů postavy na jeden, upadá na 2 minuty do mdlob (je vyřazená). Musí si ihned lehnout nebo sednout na zem (v nevhodném terénu stačí sednout na bobek), nesmí se hýbat (pokud to vyžaduje bezpečnost, musí odlézt na nejbližší bezpečné místo – není bezpečné dělat mrtvolu uprostřed velkého boje) a nesmí mluvit či jinak komunikovat. Nesmí nijak zasahovat do děje kolem sebe! Postava v mdlobách nevnímá, co se kolem ní děje (nevidí ani neslyší, nic si nepamatuje). Postavu v mdlobách neprobere nic, ani útok (lze ji dorazit). Zda je postava v mdlobách nebo v agónii zjistíte, když se zeptáte na její zdraví. Po uplynutí 2 minut se postava probere a funguje normálně dál (má stále 1 život). Pokud je postavě během vyřazení nějak doléčen alespoň jeden život (např. jí někdo nalije do úst léčivý lektvar), okamžitě se probírá. Mdloba se nesmí předstírat (je na první pohled jasné, že jste mimo). Po probrání z mdlob si postava nepamatuje poslední minutu, než upadla do mdlob (ztráta paměti)!

Agónie a smrt

Pokud klesne počet životů postavy na nulu, upadá postava do agónie. Chová se stejně jako v mdlobách (tj. sedí nebo leží, nic nedělá, nemluví a nevnímá). Agónie se nesmí předstírat! Agónie trvá 10 minut, po skončení agónie postava umírá. Mrtvý si dá ruce za hlavu, vezme svoje věci a ihned dojde za organizátory, kteří mu řeknou co dál. Postava nemusí setrvávat v agónii celou dobu. Pokud tím nikoho neomezí (zloději, nekromanti, hladoví vlci ...), může si sama agónii předčasně ukončit.

Postavě v agónii může kdokoliv poskytnout první pomoc – hraje alespoň minutu (!!) její ošetřování (ovazuje ji, masíruje, opečovává apod.). Tím se trvání agónie prodlužuje o dalších 10 minut. Postava, které byla prodloužena agónie, od tohoto okamžiku normálně vnímá (vidí a slyší, pamatuje si), smí sama lézt po čtyřech nebo může být někým vedena za ruku (ale stále nesmí nijak komunikovat nebo cokoliv dělat). Toto slouží hlavně k jednomu – postavy v agónii je možné oživit. Oživení je speciální dovednost – vyléčení životů postavu v agónii neoživí! Oživená postava si nepamatuje, co se kolem ní dělo během agónie až do jejího prodloužení nebo oživení. Nepamatuje si ani posledních 10 minut, než upadla do agónie (ztráta paměti)!

Zbraně a boj

Bojuje se podle aktualizovaných pravidel FAS. Nepoužíváme kopí. Kvůli plynulosti boje se snažíme eliminovat veškerou ”matematiku” a složitá pravidla, ale přesto se můžete v boji setkat s různými hláškami a dovednostmi. Zde je jejich přehled, abyste věděli, jak na ně reagovat:

● Všechny možné útoky jsou roztříděny do těchto kategorií: Obyčejná zbraň, Stříbrná zbraň (je označená na celém ostří bílou mašlí), Jed (na zbrani zelená mašle), Oheň (na zbrani oranžová mašle) a Vnitřní zranění. Při útoku obyčejnou zbraní nehlásíte nic, při ostatních druzích útoků hlásíte: ”Stříbro” ”Jed” ”Oheň” atd. Hlaste to, pokud možno předem (třeba hořící čepel je na vaší zbrani vidět), ale určitě nejpozději u prvního útoku. Tohle má smysl, pokud bojujete s bestiemi, které mohou být nějak nezranitelné (duch, vlkodlak) i kvůli léčení zranění (na jed nebo vnitřní zranění vám obvazy nepomohou ...).

● Pokud vám protivník nahlásil po zásahu ”Mimo.” trefili jste ho do nezásahové plochy (různé bestie můžou mít odlišné zásahové plochy). To znamená, že ho svojí zbraní asi můžete zabít, ale musíte zjistit, kde je zranitelný. Pokud nepřítel nahlásí ”Nezraňuje.” tak ho vaše zbraň nedokáže zranit. Zkuste na něj použít stříbrnou zbraň, oheň, jed apod. Je přísně zakázáno útočit na někoho zbraní, která cíl nezraňuje (ve stylu: životy ti neubývají, ale modřiny mít budeš) !! Můžete se bránit svojí zbraní a pokusit se udržet si nepřítele na chvíli od těla, ale musíte bojovat pomalu a bez síly. Nezranitelný vaše útoky může a bude ignorovat (souseky apod.) a v tom mu nesmí bránit reálný strach z toho, jak kolem sebe zuřivě máváte mečem.

● Pokud jste zraňováni jedem, mělo by vám to být hlášeno, tj. u otrávené zbraně útočník ohlásí např. “Za dva jedem.” Je to důležité, protože někdo může mít na jed odolnost. U vypitého jedu je to snad jasné :o)

● Některá kouzla (a výjimečně i bestie) mají jiné zásahové plochy (jste zranitelní na více místech, než jen zbraní). Typicky ohnivé koule zraňují kamkoliv do těla (včetně hlavy!), štítu, zbraní a jiného vybavení.

● Pokud je zbraň či bojující nějak posílen, může dát občas ránu za dva životy. Není možné hlásit útok za dva životy trvale (ale lze vícekrát za sebou). Útok za dva životy nelze kombinovat s žádným jiným druhem vyššího útoku – nelze nahlásit útok za tři a více životů (kromě opravdu velmi výjimečných dovedností). Silnější zásahy ohlašuje útočník heslem ”Za dva”, ”Za tři” apod.

Veškeré hlášky, které upřesňují útok (např. ”Za dva” apod.) je třeba ohlásit současně s útokem! Při hlášení předem to varuje protivníka, pozdější hlášení (jo a ty poslední dva zásahy byly oba za dva ...) není fér a neplatí! Pokud ohlásíte speciální útok, ale netrefíte, tak se tím útok nevypotřebuje a můžete to zkusit znovu.

Zbroj

Pokud je součástí vašeho kostýmu zbroj, máte bonus. Můžete ignorovat 1-3 útoky zbraní denně (i útoky za 2 životy, proražení krytu, odhození apod.). Jen ohlaste “Zbroj”. Zbroj nemusí být reálná, železná, může být třeba z jekoru nebo koberce, z koženky apod. Zbroj vykryje 1-3 útoky podle toho, jak vypadá (koženková vesta 1, kroužkovka či jekorová plátová zbroj 3). Zbroj posoudí před hrou organizátoři.

Zajatci a obírání

Postavu v agónii, v mdlobách nebo postavu, která s tím souhlasí, může kdokoliv spoutat a z postavy se stává zajatec. Oznámíte postavě, že ji spoutáváte (a krátce to zahrajete) a ona od té doby musí mít zápěstí trvale přitištěná k sobě (před tělem nebo za zády). Spoutaná je postava kompletně – nemůže sama chodit, létat, má jakoby zcela znehybněné ruce i nohy, nesmí nic brát, bojovat, kouzlit, otevírat zámky apod. Zajatec nesmí mluvit nahlas ani křičet. Zajatec nemusí poslouchat své věznitele, ale musí se jimi nechat vést (nemusí spěchat). Zajatce osvobodíte tak, že naznačíte přeříznutí jeho pout na zápěstí libovolnou herní zbraní s ostřím (ne kyj).

Kdokoliv smí obrat postavu v agónii či v mdlobách, zajatce nebo postavu, která s obráním souhlasí. Řekněte postavě, že ji obíráte a krátce to zahrajte. Oběť vám musí ihned předat všechny svoje herní předměty a cennosti. Majetek hráče samotného (zbraně) nelze krást (ale zbraně lze třeba držet bokem od zajatců).

Magie

Existují dva druhy magie - Černá a Bílá, nelze je navzájem kombinovat. Kouzla nelze sesílat neomezeně, sesílání kouzel ubírá životy. Tyto životy nelze nijak léčit! (ani kouzly či lektvary) Vykouzlené životy se doplňují samy podle vašeho kontaktu s magií:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| kontakt | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 |
| +1ž za | 30min | 10min | 5min | 2min | 1min | 30s | 15s |

Kontakt s magií můžete získat:  
a) za váš stupeň zvládnutí oboru: alespoň 5 zvládnutých kouzel v celkové cenně alespoň 10 bodů +1, alespoň 10 zvládnutých kouzel v celkové cenně alespoň 20 bodů +2  
b) za váš kostým (světlý nebo tmavý kouzelnický háv, vhodné symboly, pěkná kouzelnická hůl, amulet, kniha kouzel apod.) +1 Kostým mít nemusíte! Budete sice slabší v kouzlení, ale neprozradíte se tím. Kostým posoudí před hrou organizátoři.  
c) za silnou přítomnost dobra či zla ve vašem okolí +1 (dobro: výrazně hezká místa, pohoda, slavnosti, zelená příroda, zlo: temná a ponurá místa, hrobky, spory, boje). Odhadujte to sami a snažte se být spravedliví. Kdyžtak se ptejte organizátorů.

Během hry si potřebujete pamatovat jen počet "vykouzlených" životů a jak rychle se vám doplňují (to se téměř nemění). U každého kouzla si pak musíte pamatovat kolik životů stojí (1-3) a jak působí (jeho pravidla). Kouzla (celá pravidla!) si zapište do kouzelnické knihy a občas si je zopakujte. Jednotlivá kouzla se učíte jako dovednosti.

Kouzla se sesílají tak, že nahlas pronesete několik zaklínadel (minimální čas 3-10 s) a poté i jméno kouzla, současně provedete rukou několik magických gest (zaklínadla i gesta improvizujte podle vlastní fantazie), poté se dotknete cíle (u některých kouzel jen ukážete, hodíte kouli apod.) a sdělíte cíli pravidla, aby věděl, jak má reagovat (“Jsi zraněn za 2 životy ohněm!”, “Deset minut nesmíš běhat!”, “Musíš mi pravdivě odpovědět.” atd.). Tím je kouzlo sesláno a vám ubudou životy (jste pobledlí a zesláblí).

Kouzlení vás nemůže zabít. Pokud by vám seslání nějakého kouzla mělo sebrat poslední život, nezdaří se (ale pokud vám po seslání kouzla zbude jen jeden život, jste normálně vyřazeni a na 2 minuty omdlíváte). Postava, která nemůže mluvit nebo nemůže normálně hýbat alespoň jednou rukou (ruka je spoutaná, zlomená apod.), nedokáže sesílat kouzla. Pokud někdo vyruší kouzelníka během sesílání kouzla (omráčí ho, donutí ho k prudkému pohybu těla, odvede jeho pozornost), kouzlo se nezdaří, ale kouzelníkovi neubudou životy za seslání kouzla. Při sesílání kouzla musí být kouzelník celou dobu v klidu, nelze kouzlit za běhu!

Alchymie

Existují i takzvané magické suroviny. Realizují se různě podle konkrétní hry (papírky, kamínky, céčka, fáborky apod.). Nějaké dostane alchymista na den, další může vydestilovat z různých zvláštních a magických věcí. Z magických surovin můžete vyrábět kouzelné předměty, které si vybral jako dovednost. Na výrobu kouzelných předmětů je třeba jedna či více surovin. Výrobu je třeba pěkně zahrát. Existují i mocnější kouzelné předměty a artefakty, které nemůžete vyrobit sami - lze je jen najít či koupit.

U každého kouzelného předmětu musí být tzv. průvodka - papír, na kterém jsou přesně napsána pravidla pro použití daného lektvaru či kouzelného předmětu. Kouzelné předměty může používat kdokoliv (nejen alchymista).

Zámky a klíče

Každé dveře mají zámek. Zámek je papírová kartička, připevněná na provázek, s nápisem "ZÁMEK" a (jedinečným) symbolem. Zamčenými dveřmi nelze procházet ani z jedné strany. Kdo má klíč, tj. kartičku se stejným symbolem a nápisem "KLÍČ", může tyto dveře odmykat a zamykat přiložením klíče na zámek. Pokud není uvedeno jinak, je vždy zamčeno. Zámkem lze opatřit i různé truhly (krabičky, obálky). Výroba zámků a klíčů je zvláštní dovednost.

Létání

Letící postava mává rukama (křídly) a volá "Letím." Začátek a konec letu navíc ohlašuje hesly "Vzlétávám" a "Přistávám." Letící postava může přeletět libovolnou překážku včetně staveb, kromě stěny označené červeným fáborkem (střecha). Letící postavu je možné zasáhnout jen střelnými a vrhacími zbraněmi, ale i ona může utočit na neletící postavy jen stejně. Dvě letící postavy mohou navzájem bojovat i ručními zbraněmi (u toho nemusí mávat rukama). Nelze létat neomezeně - ve vzduchu se lze udržet nejdéle 5 minut a navíc z důvodu únavy po každém přistání nelze vzlétnout po dobu, jakou trval předchozí let (nelze tedy přistát a ihned zase vzlétnout). Toto platí pro všechny druhy letu (i magický let nebo let na něčem).