

# Pravidla Tábor Kharm 2014 v1.1

Zde je výpis pravidel pro všechna základní povolání, která se budou vyskytovat v etapových částech tábora a za která půjde hrát. Jedná se o přehledová pravidla. Na začátku tábora dostane každý účastník kartu svojí postavy kde si bude moct přehledně zapisovat svoje schopnosti a počet životů aby se předcházelo případným nejasnostem.

**Základní počet životů je jeden!** Pokud není psáno jinak v daném povolání a pokud se postava nenaučila nějakou schopnost, která jí životy zvedne. Případně nenosí zbroj. Zbroje budou hodnoceny individuálně s tím, že bude přihlédnuto k tomu, pokud jste si ji sami vyrobili či si ji někde půjčili. Zbroj musí aspoň částečně reálně krýt před zraněním, aby mohla být považována za zbroj. Jeden život se léčí 20 minutami v klidu.

## Boj, zásahy a zásahové plochy

- 1) Herní boj je součástí hraní postavy měl by být odehrán efektně, ale zároveň by měl zůstat v hranicích zábavy
- 2) Základním principem je, že platný zásah do zásahové plochy způsobí zranění. Bojovat lze pouze vedoucími schválenými zbraněmi.
- 3) Platný zásah je zřejmý, nebolestivý úder, při kterém dojde ke kontaktu útočné části zbraně se zásahovou plochou těla zasaženého, pokud mu předcházel odpovídající nápřah.

**Zásahové plochy jsou:** trup, obě ruce po zápěstí, obě nohy po kotníky. Vyjma hlavy, krku a rozkroku.

Schopnosti jsou omezeny hodnotou například za boj. Což omezuje množství kolikrát onu schopnost může hráč použít v daném boji - scéně. Za scénu se považuje jedno stanoviště kde se něco odehrává nebo například podzemí kam se chodí na questy. Nová scéna ovšem není to, že se vzdám z boje například tak že zaběhnu za strom a vrátím se poté zpět.

# Bojovník

**Začíná s 2 životy** a může používat 60cm tesák a dýku.

1.stupeň - **získává + 1 život**

2.stupeň - může používat **jednoruční zbraň** délky 90cm a také **štit**.

3.stupeň - **Kryt**

1x za boj vykryje libovolný fyzický zásah zbraní, zahlásíme při použití  
**Nutné hlásit kryt.**

4.stupeň - **získává + 1 život**

5.stupeň - **Lepší regenerace**: se schopností se léčí 1 život za 10minut v klidu.

6.stupeň - **Finta** :

1x za boj dva následující zásahy uberou za 2.  
**Nutné hlásit finta za 2.**

7. stupeň - **Vyražení zbraně** :

1x za boj vyražení nepřítelovy zbraně (ne štítu).  
**Nutné hlásit vyrážím zbraň.**



# Čaroděj

Začíná s **1 životem** a může používat hůl na obranu + dýku.

## 1. stupeň - Taran

2x za boj Cíl je odhozen 10 metrů zpět.

**Nutné hlásit Odhod' 10metrů zpět.**

**Formule: Mé přání se teď zrodilo, udeřilo do tebe kladivo.**

## 2. stupeň - Blesk

Za 1 život, působí na dálku nutno hodit kouli. Možno blesků dvojnásobně co je stupeň magie za boj. Příklad magii druhého stupně zraníš za boj maximálně za 4 životy. Max 10 za boj.

**Nutné hlásit Blesk za 1. Formule: Magie pal, bleskem ho spal.**

## 3. stupeň - Přikování

1x za boj jedna postava je přikována k zemi jednou nohou na 2 minuty nebo do prvního zásahu.

**Nutné hlásit přikovávám. Formule: Zastav se na místě, pěkně tě prosím tě.**

## 4. stupeň - Magický štít

1x za boj Ignoruj první zásah včetně efektu i magického, lze seslat na jinou postavu. Je třeba zakouzlit předem. Štíty se nedají jakkoliv kumulovat.

**Nutné hlásit imunita štít.**

**Formule: Kde dříve vzduch byl, teď zed' bude stát, ani smrt kostky skrz ni nesmí hrát.**

## 5. stupeň - První pomoc

**IHNED** i při boji obvázáním (nutný RP). Každé postavě může vyléčit maximálně jeden život ten je doplněn okamžitě, ale **léčení trvá 5 minut**. Pak je možné teprve sundat masti, obvazy atd.

## 6. stupeň - Ohnivá koule

1x za boj První cíl za 2 životy a dva nejbližší za 1 život vzdálenost max. 2 metry

**Nutné hlásit ohnivá koule za 2 a za 1 a za 1 (ukáže na koho hlásí zranění).**

**Formule: Ať smrtka vás na prsa přivine v ohni teď všecko zahyne.**

## 7. stupeň - Řekni pravdu

1x na postavu mimo boj Postava ti popravdě odpoví na 3 otázky jednoduchou větou.

**Nutné hlásit řekni pravdu. Formule: Co je to tu za pomluvy, že to moudrá hlava neví?**

**Ta moje si s tím poradí, vytáčky mi totiž nevadí.**



# Hraničář

**Začíná s 1 životem** a může používat tesák (max. 60cm) a dýku.

**1.stupeň - Odhad nepřítele**

1x za boj Odhadneš druh, motivace (v rámci např. zvířete) a slabiny nepřítele = nepřítel ti je řekne.

**Nutné hlásit odhad nepřítele.**

**2.stupeň Luk-kuše**

Používá luk nebo kuši a libovolný počet vlastních šípů.

**3.stupeň - získává +1 život**

**4.stupeň - Brtník**

Může vyskočit- vylézt na strom, a dokud se nedotýká země a visí na stromě není vidět. Signalizuje to hláškou Brtník když si ho někdo všimne.

**Nutné hlásit brtník.**

**5.stupeň - Boj s nehumanoidy :**

Při boji s nehumanoidy můžeš 2x za boj dát zranění zbraní za 2.

**Nutné hlásit za 2.**

**6.stupeň - Ostrá čepel:**

1x za boj Zásah co zraní za 2 tesákem nebo dýkou.

**Nutné hlásit Ostrá čepel za 2.**

**7. stupeň - Přesný zásah:**

1x za boj Zásah co zraní za 2 lukem nebo kuší.

**Nutné hlásit přesný zásah za 2**



# Léčitel

**Začíná s 1 životem** a může používat pouze dýku.

1.stupeň - **První pomoc** :

**IHNED** i při boji obvázáním (nutný RP). Každé postavě může vyléčit maximálně jeden život ten je doplněn okamžitě, ale léčení trvá 5 minut. Pak je možné teprve sundat masti, obvazy atd.

2.stupeň - **Uzdrav** :

Vyléčí jeden život odříkáním formule. Při regeneraci useknuté končetiny nutno provádět po boji 5 minutový rituálek. Možno dvojnásobně co je stupeň magie za boj. Příklad magii druhého stupně vyléčíš za boj 4 životy. Max 10.

**Nutné hlásit uzdravuji za život. Formule: Aby ses bil, naber nových sil.**

3.stupeň - **Tesák** :

může používat tesák (60cm)

4.stupeň - **Získává +1 život**

5.stupeň - **Uklidnění** :

1x za boj Zklidní agresivní postavu/zvíře (u postav záleží na RP)

**Nutné hlásit uklidňuji. Formule: Spinkej můj maličký, v očích máš hvězdičky.**

6.stupeň - **Přikování** :

1x za boj jedna postava je přikována k zemi jednou nohou na 2 minuty nebo do prvního zásahu.

**Nutné hlásit přikovávám. Formule: Zastav se na místě, pěkně tě prosím tě.**

7. stupeň - **Magický štít** :

1x za boj Ignoruj první zásah včetně efektu i magického, lze seslat na jinou postavu. Je třeba zakouzlit předem. Štíty se nedají jakkoliv kumulovat.

**Nutné hlásit imunita štít. Formule: Kde dříve vzduch byl, teď zed' bude stát, ani smrt kostky skrz ni nesmí hrát.**

