

PRAVIDLA LARPU PUSTINA PA (V2.0)

JAK ZAČÍT HRÁT

- Pečlivě si nastudovat tato PRAVIDLA LARPU PUSTINA PA
- Přečíst si NÁVOD K POUŽITÍ SVĚTA (a budete v obraze)
- Zaregistrovat se a zaplatit (ideálně převodem na účet)
- Vytvořit si postavu a probrat její cíle a směřování s organizátory
- Připravit si stylový kostým, ubytování a zbraně, které hodláte používat
- V určený čas přijet na určené místo a užít si příběh

PREREKVIZITY NA HRU

Každý hráč je povinen si Pustinu PA přivést následující vybavení:

- 1) Ochranné brýle atestované pro airsoft! Popř. i další ochranné pomůcky.
- 2) Kostým dle příslušnosti k frakci, odpovídající organizátory nastaveným požadavkům
- 3) Zbraně dle uvážení, které vám umožňuje používat vámi nakonfigurovaná postava.
- 4) Vlastní či skupinové obydlí, ideálně PA nebo military charakteru
- 5) Hodinky. Analogové, nikoli digitální.
- 6) Baterku
- 7) Tužku a papír

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

OBECNÁ USTANOVENÍ

- 1) Hry se mohou zúčastnit osoby starší 18 let nebo osoby mladší 18 let s potvrzením od zákonného zástupce a kontaktem na něj. Osoby mladší 15 let se ve hře mohou vyskytovat pouze po předchozí domluvě s organizátory a v doprovodu zákonného zástupce.
- 2) Hráči jsou povinni řídit se zákony ČR a dbát na jejich dodržování, svým chováním zamezit možnosti zranění či poškození majetku a těmto situacím předcházet.
- 3) Hráči používající airsoftovou zbraň jsou povinni znát příslušné paragrafy Zákona o zbraních a střelivu týkající se zbraní kategorie D a řídit se jimi.
- 3) Organizátoři nezodpovídají za případná zranění či poškození majetku způsobená během hry. Organizátoři hry taktéž neručí za činnost hráčů v herním prostoru před hrou, po hře ani mimo herní území.
- 4) Každý z hráčů se účastní hry na vlastní zodpovědnost a je povinen se o své věci řádně starat a ukládat je na bezpečné místo, aby předešel jejich případnému poškození.
- 5) Po celou dobu hry je povinnost nosit předepsanou ochranu zraku, tj. brýle nebo masku určené a atestované pro airsoft. Za ochranu zraku se nepovažuje např. plynová maska nebo sluneční brýle.
- 6) Účastník hry je povinen při registraci odevzdat Prohlášení o bezinfekčnosti a v něm informovat organizátory o svém případném onemocnění, nebo zdravotním problému, které by se mohly v průběhu hry projevit a ohrozit zdraví, nebo život ostatních účastníků či jeho samotného (např. alergie, epilepsie, cukrovka, atd.). Dále je hráč povinen o tomto informovat hlavního zdravotníka hry.

- 7) V případě zranění je hráč povinen tuto skutečnost ihned hlásit organizátorům.
- 8) Přítomnost civilních nebo nehrajících osob v kostýmu ve hře není povolena. Zákaz se nevztahuje na vyhlášený herní stop-time, kdy je možnost pozvat si návštěvu. Přesný čas odpočinkového stop time bude upřesněn před hrou.
- 9) Je zakázána střelba na civilní osoby a na osoby označené reflexní vestou. Při spatření civilní osoby je hráč povinen vzdálit se z dohledu. Při výskytu většího počtu civilních osob je nutno přerušit hru a ohlásit tuto situaci organizátorům.
- 10) Mimo prostor bází platí zákaz nošení otevřeného ohně (svíčky, louče, rozdělávání ohňů apod.) a kouření v lese.
- 11) Přítomnost zvířat je na LARPU není povolena.
- 12) Je zakázáno střílet na jakoukoli zvěř a lovit ryby v rybníku. Na vosy se toto nevztahuje.
- 13) Organizátoři si vyhražují právo přezkoušet během registrace každého hráče z pravidel. Pokud správně nezodpoví na položené otázky, dostane čas na opětovné prostudování pravidel. Do hry bude vpuštěn až po úspěšném absolvování testu.
- 14) Hráč bez odpovídajícího vybavení (viz sekce PREREKVIZITY) nebude vpuštěn do hry.
- 15) Opakované vědomé či nevědomé porušení pravidel LARPU Pustina PA bude odměněno černou kartou (viz sekce KARTY).
- 16) Vědomé či nevědomé porušení zákonů České republiky povede k vyloučení ze hry.
- 17) Po vyloučení hráče ze hry na základě porušení zákonů České republiky nebo opakovaného porušení pravidel LARPU Pustina PA jeho registrační poplatek propadá ve prospěch hry.

OBEČNÁ PRAVIDLA HRY

- 1) Hra probíhá 24/7 v celém herním prostoru, výjimkou jsou obydlí (viz sekce PRAVIDLA PRO OBYDLÍ) a latrína, kolem které bude vyznačena neherní zóna.
- 2) Po celou dobu hry je od všech hráčů vyžadováno RP odpovídající jejich postavě
- 3) Komunikace mezi mrtvými a hrajícími není povolena.
- 4) Jakákoli činnost či informace, kterou během hry vidíte či slyšíte, se považuje za herní, slovo „neherně“ neexistuje.
- 5) Jakékoli výroky mimo Pustinskou realitu (pokec o práci, WoWku, apod.) se považují za projev mentální indispozice dané postavy způsobený vlivem Temnoty a měl by k ní být neprodleně zavolán medik.
- 6) Veškeré dovednosti postavy jsou uloženy na její ID kartě. Seznam dovedností, kterými postava disponuje, je tajný. Dojde-li u hráče k pochybnostem v použití dovednosti, řeší se toto u organizátorů.
- 7) Postava může používat pouze vybavení, na které má odpovídající dovednost, a ke kterému vlastní „Doklad o vlastnictví“ (více v sekci PRAVIDLA PRO PŘEDMĚTY)
- 8) Dým z barevných dýmovnic simuluje jedovatý plyn. Efekty jednotlivých barev dýmu budou před hrou vyvěšeny na Orgnástěnce. Bílý dým nemá ve hře žádný efekt
- 9) Na Pustině povinná ústrojná kázeň pro některé vybrané skupiny. Hráči ostatních frakcí nesmí používat kostýmové sety rezervované pro tyto skupiny. Dále jsou zakázány šušťáky a riflovina v jakémkoli provedení. Taktéž metalové mikiny nechte doma.
- 10) Pravidlo „Rudá stop“. Pokud při reálném hraní nějaké scény dojdete až na kraj svých mezí nebo se budete cítit nekomfortně, máte možnost danou činnost ukočit pronesením slov „Rudá stop“. V tu chvíli se ukončuje reálné odehrávání scény, následuje slovní nebo simulovaná dohrávka, během které vám bude vysvětleno co a jak nadále probíhalo a vy se automaticky podřizujete oznámenému výsledku.
- 11) Provádíte-li akci, která má ovlivnit jiného hráče a není automaticky rozeznatelná, sdělte toto organizátorům, pomohou vám s přenosem informace směrem k cíli.
- 12) V rámci duchu PA není povolen dovoz kávy, čaje, energy drinků a cigaret na hru. Vše bude k dispozici přímo ve hře za herní a reálnou měnu.

KARTY

Ve hře se vyskytují zlaté a černé karty a jsou jedním ze způsobů komunikace organizátorů s hráči. O jejich udělení rozhoduje tým organizátorů, vždy však nejméně v počtu tří lidí.

- 1) Černá karta znamená nespokojenost s daným hráčem. Tato karta se uděluje v soukromí a hráči musí být sdělen důvod, za který byla udělena. Pokud hráč obdrží během jedné hry dvě černé karty, hra pro něj končí a musí neprodleně opustit herní prostor.
- 2) Zlatá karta se uděluje jako pochvala za vynikající herní výkon a celkový přínos hráče pro hru a její předání je veřejné na konci Pustiny PA. Očekávejte bonusy.

PRAVIDLA PRO OBYDLÍ

- 1) Obydlí na Pustině PA dělíme na **Hráčské** a **Herní**
- 2) Hráčské obydlí je neherní zóna a mohou do ní volně vstupovat pouze jeho obyvatelé.
- 3) Obyvatelé si mohou do příbytku pozvat další osoby. Po dobu přítomnosti pozvané osoby se dané obydlí stává uzavřenou herní lokací.
- 4) Nepozvaní hráči nemají do příbytku vstup povolen.
- 5) Herní stany jsou herní lokací, do které může vstupovat kdokoli, avšak pouze v případě, že je ve stanu přítomna zodpovědná osoba nebo má od této osoby oprávnění.
- 6) Prázdné herní stany se považují za neherní zónu a není možné do nich vstupovat ani jakkoli manipulovat s předměty v nich umístěnými.
- 7) Seznam herních stany bude oznámen na začátku hry na Orgnástěnce
- 8) Organizátorský stan je neherní zóna a bez souhlasu organizátora je zakázáno do něj vstupovat.

PRAVIDLA PRO RÁDIOVOU KOMUNIKACI

- 1) Je zakázáno používat radiostanice, pracujících v nepovolených pásmech.
- 2) Rozdělení jednotlivých kanálů pro hráčské sekce LARPU Pustina PA bude zveřejněno před hrou na Orgnástěnce.
- 3) Je přísně zakázáno se připojovat na cizí kanály na které vaše postava nemá nárok
- 4) Pustinské CP mají přidělený kanál 7 včetně všech subkanálů (**CPkanál**)
- 5) Organizátoři mají přidělený kanál číslo 8 včetně všech subkanálů (**Orgkanál**)
- 6) Na Orgkanál je možno se dočasně připojit pouze v případě oznámení úrazu, výskytu větší skupiny civilistů v herním území nebo v případě závažného pravidlového dotazu, kdy je volající mimo dosah organizátora. Volající je povinen při připojení na Orgkanál hned na začátku jasně oznámit, že se připojil hráč a neprodleně sdělit svoji informaci nebo požadavek. Zneužití tohoto mechanismu bude nemilosrdně trestáno.

PRAVIDLA PRO VOZIDLA

- 1) Přítomnost herních vozidel ve hře podléhá předchozímu schválení organizátorů.
- 2) Ve hře je povoleno využívat herní vozidla upravená do PA/military stylu pro pohyb po vytyčených trasách v herním prostoru, která jsou viditelně označena znakem příslušné frakce, které náleží.
- 3) Neherní vozidla hráčů (krom organizátorských) nemají v době hry do herního prostoru povolen přístup. Tato musí být viditelně označena reflexní vestou.
- 4) Vozidla je možno využívat k boji, střílet z nich i do nich.
- 5) Vozidla lze zničit prostředky k tomu určenými, které budou specifikovány před

začátkem akce. Zničené vozidlo se stává do doby opravy vozidlem neherním a je povoleno jej pouze odvézt k zaparkování.

- 6) Za vozidlo vždy odpovídá vlastník vozidla nebo osoba, které bylo svěřeno, řidič nesmí být pod vlivem alkoholu a omamných látek.
- 7) V herním prostoru se mohou vyskytovat i vozidla, která nenáleží ke hře. Než na nějaké vozidlo zaútočíte, přesvědčte se, zda opravdu náleží ke hře.

PRAVIDLA PRO PŘEDMĚTY

- 1) Ve hře se vyskytují karty s následujícím označením: **Herní předmět, Příběhový herní předmět, Doklad o vlastnictví, Neherní předmět.**
- 2) Každý předmět, který je označen kartou „Herní předmět“ může být libovolně přemístován, prodáván, směňován nebo kraden.
- 3) Najdete-li předmět, který je označen kartou „Příběhový herní předmět“, ponechte jej na místě, kontaktujte organizátora a ten vám řekne, co s ním.
- 4) Každý předmět, který je označen kartou „Doklad o vlastnictví“ je součástí osobní výbavy hráče a nesmí s ním být jakkoli manipulováno. Osobní výbavou hráče je myšleno následující vybavení: Helma, taktická vesta, plynová maska, zbraň s příslušenstvím a zásobníky, vysílačka.
- 5) Kartu „Doklad o vlastnictví“ lze z předmětu ukrást a tím získáváte předmět stejné kategorie s výbavou, jaká je uvedena v popisu karty.
- 6) Máte-li mezi svou dosud neherní výbavou předmět stejné kategorie a vybavení, jaká je uvedena na získané kartě „Doklad o vlastnictví“ a máte-li dovednost na jeho používání, připevněte na něj tuto kartu a můžete jej okamžitě začít používat.
- 7) Ztratí-li hráč ze svého vybavení kartu „Doklad o vlastnictví“, předmět se stává neherním předmětem a nesmí být nadále využíván do doby, než si hráč k němu kartu libovolným způsobem znovu pořídí.
- 8) Karta „Doklad o vlastnictví“ se počítá jako „Herní předmět“.
- 9) Hráčovy osobní věci (potravin, oblečení, výzbroj a výstroj bez karty „Doklad o vlastnictví“, hudební nástroje atd.), jsou neherní předměty a musí být uloženy v jeho obydlí pohromadě na jednom místě (např. ve vojenské bedně) a toto místo musí být označeno jako Sklad neherních předmětů.
- 10) Větší neherní předměty musí být řádně označeny na viditelném místě kartou „Neherní předmět“.
- 11) Hráč by u sebe neměl mít ve hře neherní předměty. Toto se nevztahuje na základní oblečení a kostým, brýle (dioptrické i ochranné), ochranné masky, hodinky, léky a případné reálné peníze a kuřácké potřeby. Mobilní telefony jsou ve hře zakázány.
- 12) Cennější věci na Pustinu PA raději vůbec neberte, pokud ale musíte, připravte si na ně bezpečné, uzamykatelné místo: auto, vojenskou bednu, apod. Organizátoři vám nemohou tyto věci hlídat, neboť budou plně vytíženi hrou.
- 13) Kradení předmětů a vybavení je limitováno následujícími pravidly: je možno ukrást pouze „Herní předmět“ nebo kartu „Doklad o vlastnictví“. Kradení probíhá reálně a není na něj potřeba žádná speciální dovednost. Schválí-li vám to organizátor, je možno ukrást i „Příběhový herní předmět“.
- 14) Najdete-li nikým nehlídaný předmět bez jakékoli karty na něm, odnešte jej k obchodníkovi, kde bude na tyto ztráty a nálezy vyčleněn skladovací prostor.
- 15) Šípy a šipky na sobě mají nalepenou kartu „Doklad o vlastnictví“ tudíž pravidla pro manipulaci s nimi jsou zřejmá.
- 16) NERF náboje se nedají krást (nelze na ně cokoli lepit), ale lze je lootovat -po domluvě s obíraným, kdy mu sdělíte, že dané náboje už herně nemá. Fyzicky mu samozřejmě zůstávají.
- 17) Ukradnete-li nebo vylootojete AS náboje, můžete je používat (popřípadě vyměnit u

organizátorů za své vlastní, nejste-li si jisti gramáží a kvalitou).

18) Při manipulaci s předměty používejte zdravý rozum a při případném lootu se vždy domluvte s obíraným hráčem, co všechno jsou herní předměty a co vám dovolí využít.

DIMATERITOVÁ OTRAVA

Vzniká při přenášení dimateritu. Otrava organismu začíná po určité době nesení dimateritu a je závislá i na množství neseného dimateritu .

Začínající otrava 20 minut od sebrání 1. dimateritu

Postava může pouze chodit, nelze ji léčit

Rozvinutá otrava 40 minut od sebrání 1. dimateritu

Postava trpí předešlými efekty + nemůže vykonávat žádné herní činnosti (boj, neomagie, výroba, atd.)

Fatální otrava 60 minut od sebrání 1. dimateritu

Postava trpí předešlými efekty + každou hodinu utrpí lehké zranění

- Každý další jednotka dimateritu snižuje dobu do propuknutí otravy o 5 minut.
- Veškeré stupně otravy se počítají od prvního sebraného dimateritu.
- Žádný ze stupňů otravy sám nepomine, je potřeba je léčit.
- Ochranný protichemický oblek přičítá 10 minut ke každému stupni otravy dimateritem.

JEDY

Známe 4 druhy jedů. Jedy fungují bezkartičkově, tzn. pokud cítíte níže uvedené chuti v jídle či pití, které tak chutnat nemá, pak jste otráveni. Jedy nelze aplikovat na zbraně. Za určitých podmínek je lze aplikovat i přes pokožku, toto vždy řeší organizátor.

DRUHY JEDŮ

JEDNODUCHÉ JEDY

Živomor Cíl nelze léčit

Chuť: **Jako rum**

Vampýr Cíl nepoužívá žádné dovednosti

Chuť: **Jako mandle**

SLOŽITÉ JEDY

Smrtonoš Cíli obdrží každých 10 minut lehké zranění, po vyčerpání všech bodů zranění cíl upadá do agónie.

Chuť: **Slaná**

Medúza Každých 10 minut má cíl paralyzovanou část těla (nejprve obě ruce, pak obě nohy, pak trup, což je agónie)

Chuť: **Sladká**

RASY

Kompletní popis ras larpu Pustina PA, jejich historii a další podrobnosti naleznete v dokumentu PRŮVODCE SVĚTEM PUSTINY.

GNÓMOVÉ

Kostýmová specifika: Nosí jmenovky s čísly na prsou a opasek na náradí. Gnómové mluví Obecnou řečí a většina jejich slov končí na –oš –eš a nebo -iš.

Výhody: NERF zbraní do začátku (včetně dovednosti)

Nevýhody: Každé zranění anomálií je navýšeno o 1 lehké zranění

LIDÉ

Kostýmová specifika:	Žádná
Výhody:	Žádné
Nevýhody:	Žádné

STÍNOVÍ ELFOVÉ

Kostýmová specifika:	Mají špičaté uši a vybrané chování (povětšinou)
Výhody:	Samovolně se jim léčí zranění utržené pouze v Temnotě rychlostí 1 lehké zranění za 30 minut, první zranění je vyléčeno instantně. Samoléčení neplatí na agónii, tu je potřeba léčit konvenčními prostředky.
Nevýhody:	Zranění utržená v Temnotě nelze léčit obyčejnými prostředky za každé samovolně vyléčené zranění si postavu Temnota do půlnoci povolá k sobě.

OBŘI

Kostýmová specifika:	Obecnou řečí mluví s ruským přízvukem. Nejsou to žádní velcí myslitelé, ale vyjadřují se víceméně normálně. Vždy mají jako součást kostýmu kožešinu s doplňky jako jsou zuby a drápy různých divokých zvířat.
Výhody:	Dvě lehká zranění navíc
Nevýhody:	Nemohou se učit třetí stupně craftových dovedností

SHAANJI

Kostýmová specifika:	Ouška, ocásek a fousky
Výhody:	Odolnost na dimateritovou otravu +15 minut
Nevýhody:	Limit pro mutaci snížen o dva

BOJOVÁ PRAVIDLA

ZRANĚNÍ, VYŘAZENÍ, AGONIE, SMRT

Soubojový systém na Pustině PA je bezživotový a používají se ASF zásahové plochy bez bodání chladnými zbraněmi. Tzn.: Ruce až po zápěstí, nohy až po kotníky. Krk, rozkrok a hlava jsou zóny, na které se neútočí, nicméně zásah do nich se počítá. Veškerá svá zranění hrajte, dodává to hře tu správnou atmosféru.

- Každá postava má v základu výdrž tři lehká zranění v součtu na celé tělo.
- Dvě lehká zranění do stejné zásahové zóny se skládají do těžkého zranění.

Po obdržení příslušného počtu zranění postava upadá do **vyřazení**. Vyřazení postavy trvá 5 minut, během kterých postava leží v bezvědomí a nereaguje na žádné podněty a nic si z nich nepamatuje. Postavu lze probít z vyřazení pouze pomocí příslušné dovednosti. Po pěti minutách od začátku vyřazení se postava probírá a velmi pomalým a vratkým krokem se přesunuje k nejbližšímu lékařskému ošetření. Pokud postava po vyřazení obdrží jakýkoli zásah, který nemá jak vykrýt, upadá znovu do vyřazení. Medik může dobu

vyřazení zkrátit. **Vyřazená postava od probrání se z bezvědomí až do vyléčení nemůže bojovat.** Pokud během trvání vyřazení postavu někdo dobře zahráným záměrným útokem **chladnou zbraní na blízko** (rozsekání, pobodání, podřezání apod.) dodělá, upadá postava na 10 minut do **agonie**. V agonii smí pouze chrčít a umírat. Pokud postava není z agonie vytažena, definitivně umírá a odchází s rukama za hlavou vyhledat organizátora. Po vytažení z agonie postava upadá do vyřazení a dále vše probíhá dle pravidel výše. První vyřazení během dne od půlnoci do půlnoci je normálně léčitelné, druhé vyřazení je léčitelné s následky. Místo jakéhokoli dalšího vyřazení v daném dni postava upadá rovnou do agonie. Vytažení z agonie má pro danou postavu vždy následky.

LEHKÉ ZRANĚNÍ reprezentuje nedevastující, bolestivé zranění (např. škrábnutí, čistý průstřel neohrožující na životě) a umožňuje zasaženou část těla limitovaně používat. Lehká zranění je možno ošetřovat přímo v poli postavami vlastnicími příslušnou dovednost.

TĚŽKÉ ZRANĚNÍ reprezentuje zranění přímo ohrožující život postavy. Hráč nesmí zasaženou oblast používat. Při zranění končetiny hráč tuto až do vyléčení nepoužívá. Při zásahu do trupu jde hráč k zemi (do sedu nebo lehu) a nesmí se přesunovat, bojovat na místě může. Těžká zranění lze léčit pouze v polní nemocnici v Asylu. *Pozn.: Pokud obdržíte zásah do trupu uprostřed bojové vřavy, nějak epicky se vypotácejte mimo hlavní bojovou vřavu a tam si sedněte.*

ZÁSAHOVÉ ZÓNY jsou pravá a levá ruka, pravá a levá noha, trup. Speciální nezásahovou zónou jsou hlava, krk a rozkrok. Ačkoli se na tyto oblasti cíleně neútočí, je zde jistá šance, že do těchto partí kulkou dostanete. Nechtěné zásahy do hlavy, krku a rozkroku, se počítají jako zásahy do trupu.

SMRT Pokud vám skončí agonie, odcházíte s rukama za hlavou vyhledat nejbližšího organizátora, se kterým se domluvíte na dalším postupu. Dle situace se vrátíte s novou postavou do hry buďto okamžitě nebo vás bude čekat pár hodin CPčkování. Nezoufejte, je to vaše skvělá šance něco si vydělat do začátku! Pokud jste nebyli obráni v době agonie nebo těsně po ní, vyhotovíte seznam herních předmětů a vašeho vybavení, které jste v době skonu vlastnili a všechny věci se seznamem odevzdáte organizátorovi.

OBECNÁ PRAVIDLA BOJE

- 1) Zásah od spoluhráče jakoukoli zbraní se počítá jako platný zásah.
- 2) Zásah odraženým projektilem nebo zásah do zbraně se nepočítá.
- 3) Veškeré střelné zbraně (airsoftové, NERF nebo luky, kuše a foukačky) způsobují **vždy pouze lehké** zranění.
- 4) Chladné (ne střelné) zbraně mohou být vylepšeny, aby zraňovaly za těžké zranění. Útočník je povinen vám toto při zásahu oznámit (např. zvoláním: „Za těžké!“ (zranění)).
- 5) Hráč musí „hrát“ zranění až do jejich úplného vyléčení, dle typu obdrženého zranění: pajdání, ovládání zbraně druhou rukou, atd. Pokud má hráč ošetřeno lehké zranění medikem, je až do doby sundání obvazu zraněný. Zraněný hráč, který má nasazený obvaz a léčí se, se nesmí pohybovat rychleji než chůzí a nesmí používat zbraně na blízko a to ani při obraně.
- 6) Protivník může vyřazeného hráče nebo hráče v agonii „okrást“ o zcizitelné herní předměty. V případě okrádání vyřazeného hráče lze toto provést pouze do doby, než dotyčnému skončí vyřazení.

NEOMAGIE A BOJOVÁ SLOVA

Součástí bojového systému na Pustině PA je i neomagie (využívání artefaktů Temnoty), která má široké spektrum využití. Pro zachování plynulosti boje jsou efekty jednotlivých neomagických dovedností reprezentovány bojovými slovy. Pokud se postava stane cílem neomagické dovednosti, útočník jí sdělí bojové slovo a pokud postava nemá efekt jak odvrátit, musí se zachovat dle významu tohoto slova. Proto je nezbytně nutné, aby jednotlivé významy znali všichni hráči larpu Pustina PA.

PRAVIDLA POUŽITÍ BOJOVÝCH SLOV

- 1) Některé efekty nejsou okamžité (trvají delší dobu - mají effect over time - **EOT**)
- 2) Veškeré Útočná slova s **EOT**, platí pouze do prvního utrženého zranění cíle nebo do konce boje (scény)
- 3) Bojová slova lze použít pouze na cíl, který je v přímé viditelnosti po celou dobu sesílání a do vzdálenosti na doslech cíle.

ÚTOČNÁ SLOVA:

CHODÍŠ	Cíl se může pohybovat pouze krokem. EOT
LEHKÉ	Cíl utrpěl lehké zranění v místě dle rozhodnutí neomága
MAGIESTOP	Cíl nesmí používat neomagii EOT
ODHOĎ	Cíl musí odhodit chladnou zbraň na zem do vzdálenosti cca 2 metry od sebe. Neplatí na střelné zbraně!
ODPAL	Cíl odletí o 5 metrů zpět. Pokud narazí do překážky, je zraněn za lehké zranění, překážka zraněna není.
RELOAD	Cíl musí přebít střelnou zbraň, kterou drží
STOJÍŠ	Cíl se musí stát na místě, může se otáčet a bojovat (cca 1x1 m) EOT
STRACH	Cíl neútočí na sesilatele a drží se od něj dál. EOT
TĚŽKÉ	Cíl utrpěl těžké zranění v místě dle rozhodnutí neomága
ZBRAŇSTOP	Cíl nesmí používat zbraň, kterou drží v ruce. EOT.
ZCHROMENÍ	Cíl nemůže používat zasaženou část těla. EOT.
ZRUŠ	Cíli bylo zrušeno právě vyvolávané kouzlo., Musí být sesláno v době vyvolávání nepřítelova kouzla.

OBRANNÁ SLOVA:

IMUNITA	Sesilatel hlásí, pokud na něj útok nefunguje (vykryl ho nebo je na něj imunní)
NEVIDITELNOST	Sesilatel je neviditelný, nesmí se ale hýbat, mluvit ani útočit. 5 minut nebo do porušení podmínek.

VŠEOBECNÁ SLOVA:

ZVIDITELNI	Sesilatel vidí neviditelné v okruhu 10m od místa seslání.
NEHMOTNOST	Sesilatel je 5 minut nehmotný. Nesmí mluvit, kouzlit ani útočit, hýbat se ano. Porušení podmínek efekt ruší.

OBRANA A DEFENZIVNÍ VÝSTROJ

Na Pustině PA jsou tři možné druhy obrany proti útokům: obrana za pomoci neomagie, pasivní artefaktová obrana a defenzivní výstroj.

POŘADÍ OBRAN:

- Nejprve můžete útoky vykryt **pomocí neomagie** (R,G,B), máte-li předpřipravenou vhodnou kombinaci.

- Potom se aktivuje **pasivní artefaktová ochrana** (C,M,Y)
- Následně zásahy blokuje **defenzivní výstroj** (pouze v místech, kde skutečně kryje) až do vyčerpání svého limitu.
- Nakonec jdou **zásahy do těla**

- 1) Defenzivní výstroj je lootovatelná součást vybavení, která, dle své kvality, zastaví jeden či více útoků na postavu. Za ochrannou výstroj lze považovat pouze něco, co tak skutečně vypadá. Toto určí organizátoři při registraci.
- 2) Defenzivní výstroj kryje tělo pouze tam, kde se nachází.
- 3) Za defenzivní výstroj se na Pustině PA považují veškeré taktické vesty, různé druhy body armoru, nebo různé druhy PA brnění. Za defenzivní výstroj se nepovažují historické prošívance, fantasy oděv, netvrzené kožené oblečení (například kovovými pláty) nebo hadrové omotávky.
- 4) Helma chrání postavu při zásahu do hlavy a vykryje dvě lehká zranění. Chrání celou hlavu včetně nezakrytých částí a krku. Za ochrannou výstroj se nepovažují lyžařské, či motocyklistické helmy, které nejsou upraveny v duchu PA.

PRAVIDLA PRO ZBRANĚ A MUNICI

- 1) Je zakázáno nošení a používání jiné střelné zbraně než airsoftové, NERF, luků a kuší a používání jiné než plastové BB munice ráže 6mm, 8mm, NERF nábojů a šípů/šipek.
- 2) Je zakázáno používat neschválené zbraně. Během registrace budou veškeré vaše zbraně otestovány popřípadě otestovány na majiteli.
- 3) Každá nová postava začíná **POUZE S MANUÁLNÍ ZBRANÍ** (má-li tuto dovednost).
- 4) Dávka z automatické zbraně se v každé zasažené zásahové zóně počítá jako jedno lehké zranění.
- 5) Vzhledem k požadavkům hráčů na rozdílné typy a gramáž munice **si každý přiveze vlastní munici na celý týden**. Při registraci ji odevzdá organizátorům, ti ji náležitě označí a budou potom vydávat ve hře na základě herních mechanismů.
- 7) Chladné fantasy zbraně nejsou na této akci vítány. Použijte fantazii a vyrobte si nebo sežeňte si zbraně odpovídající PA/shadowrun stylu. Veškeré chladné zbraně, které hodláte používat i v noci, musí být měkčené.
- 8) Granáty a další pyrotechniku je možno získat pouze od organizátorů nebo lootem. Je zakázáno přinášet do hry vlastní pyrotechniku. Netýká se nábojů do minometů, kdy ale schvalování musí projít přes organizátory.

KATEGORIZACE AIRSOFTOVÝCH ZBRANÍ

Airsoftové zbraně na Pustině PA dělíme podle třech kategorií:

KATEGORIE I

Manuální	V této kategorii začínají všechny nové postavy
Poloautomatické	Lze získat během hry herním upgradem manuální zbraně
Automatické	Na Pustině PA s nimi prakticky nepočítáme, ve výjimečných případech lze získat jen a pouze příběhovou cestou.

KATEGORIE II (podle délky hlavně)

Krátké	do 150 mm délky hlavně
Dlouhé	nad 150 mm délky hlavně
Speciální	Odstřelovačky a, kulometry. Pouze po předchozí domluvě a schválení organizátory.

KATEGORIE III (podle výkonu)

90 m/s	Doklad o vlastnictví označen zelenou barvou
100 m/s	Doklad o vlastnictví označen modrou barvou
110 m/s	Doklad o vlastnictví označen červenou barvou
120 m/s	Doklad o vlastnictví označen černou barvou
více než 120 m/s	Doklad o vlastnictví označen bílou barvou. Pouze po předchozí domluvě a schválení organizátory

Kategorie I a II ovlivňují dovednost, kterou potřebujete k používání vámi zvolené zbraně, kategorie III ovlivňuje cenu dané zbraně.

Ke každé airsoftové zbrani do základu přináleží pouze 1 zásobník. Není povoleno mít na zbrani žádné další příslušenství (kolimátory, svítilny, atd.), s výjimkou odstřelovacích pušek, které už v základu mají optiku. Veškeré příslušenství, které chcete na zbrani mít si dovezte s sebou, dostanete možnost si jej obstarat a namontovat herně.

DOVEDNOSTNÍ SYSTÉM

PRINCIPY DOVEDNOSTNÍHO SYSTÉMU

Každá postava má do začátku na rozdění 30 talentových bodů, které jsou souhrnem predispozic a všech praktických znalostí, které se za svůj život naučila. Za tyto body je si hráč „nakupuje“ dovednosti a z nich skládá svoji postavu. **Dovednosti není potřeba se učit ani skládat zkoušky**, pouze vám osoba zodpovědná za danou kategorii vysvětlí mechanismy jednotlivých dovedností a jejich použití.

Vývoj postavy je kontinuální. Za **každý odehraný den** na Pustině PA obdržíte **1 talentový bod**. Za odehraný den se počítá přítomnost hráče ve hře **od půlnoci do půlnoci následujícího dne**. Za absolvování **celé letní Pustiny PA** obdrží aktuální postava **tři** bonusové **talentové body**. Za **víkendové mini-Pustiny PA** obdrží vaše postava **jeden talentový bod**. Organizátoři si vyhrazují právo udělit další talentové body za výjimečné hraní a herní přínos pro hru.

Je povoleno učit se dovednosti z různých kategorií dle libosti. Avšak, některé dovednosti jsou vázané na znalost jiných dovedností a bez těchto se je nelze naučit. Vazby mezi dovednostmi jsou znázorněny stromovou strukturou (pomlčkami). Pokud se na základní dovednost váže více dovedností, lze si mezi těmito vybírat na přeskáčku. Vícenásobně vnořené dovednosti se vždy vážou na tu, které je v pořadí nad nimi

Příklad:

- Používání aktivních artefaktů typu minor (m)
- - - Skládání dvou-artefaktových kombinací
- - - Skládání troj-artefaktových kombinací
- - - Používání aktivních artefaktů typu intermedius (i)
- - - - - Používání aktivních artefaktů typu grandis (g)

Pokud se naučíte dovednost *Používání aktivních artefaktů typu minor (m)*, pak si můžete vybrat mezi dovednostmi *Skládání dvou-artefaktových kombinací*, *Skládání troj-artefaktových kombinací* a *Používání aktivních artefaktů typu intermedius (i)*. Pokud se ale chcete naučit i dovednost *Používání aktivních artefaktů typu grandis (g)* musíte umět dovednost *Používání aktivních artefaktů typu intermedius (i)*.

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA PRO DOVEDNOSTI

- 1) Veškeré dovednosti a znalosti, které nejsou vyjmenované v těchto pravidlech, se odehrávají reálně a záleží na hráči, zda je skutečně ovládá a jak (např. Čtení a psaní, plavání, stopování, apod..)
- 2) Každá postava ovládá do začátku boj s chladnou zbraní do 40cm délky.
- 3) Na použití Defenzivní výstroje není potřeba žádná dovednost
- 4) Na používání PA štítů není potřeba žádná dovednost
- 5) Vysvětlivky jednotlivých dovedností mají šéfové jednotlivých kategorií, kteří vás provedou potřebnými postupy a vše vám dopodrobna vysvětlí.

ZBRAŇOVÉ DOVEDNOSTI

NÁZEV DOVEDNOSTI	TALENTOVÉ BODY
Chladná zbraň do 60 cm délky	1
Luky a kuše	1
NERF zbraň manuální	1
Chladná zbraň do 100 cm délky	2
NERF zbraň automatická	2
Chladná zbraň nad 100 cm délky	3
Manuální airsoftová zbraň krátká	1
- - - Semi-auto airsoftová zbraň krátká *	3
- - - - - Full-auto airsoftová zbraň krátká **	5
Manuální airsoftová zbraň dlouhá	2
- - - Semi-auto airsoftová dlouhá *	4
- - - - - Full-auto airsoftová zbraň dlouhá **	6
Manuální airsoftová zbraň speciální	dle domluvy s organizátory
- - - Semi-auto airsoftová zbraň speciální *	dle domluvy s organizátory
- - - - - Full-auto airsoftová zbraň speciální **	dle domluvy s organizátory

* *Zbraň si nelze pořídit do začátku, pouze upgrade z manuální zbraně ve hře*
** *Zbraň si nelze pořídit do začátku, nelze vyrobit, lze získat pouze příběhově*

CRAFTOVÉ DOVEDNOSTI

Craftové dovednosti jsou **Artefaktologie, Medicína, Technologie a Archeologie**

ARTEFAKTOLOGIE (24 DOV, 50 BODŮ)

Artefaktologie je nová vědní disciplína, která vznikla až po odhalení artefaktů Temnoty. Pokud nerozumíte níže uvedenému, nevadí, vše vám bude vysvětleno ve hře.

NÁZEV DOVEDNOSTI	TALENTOVÉ BODY
Používání detektoru artefaktů a základní hledání	1
- - - Hledání specifického artefaktu - Reyanit	2
- - - Hledání specifického artefaktu - Gethium	2
- - - Hledání specifického artefaktu - Bedtan	2
- - - Hledání specifického artefaktu - Cessum	2

--- Hledání specifického artefaktu - Mevaon	2
--- Hledání specifického artefaktu - Yrenit	2
--- Hledání specifického artefaktu - Kothea	2
Používání aktivních artefaktů typu minor (m)	1
--- Skládání dvou-artefaktových kombinací	2
--- Skládání troj-artefaktových kombinací	3
--- Používání aktivních artefaktů typu intermedius (i)	2
----- Používání aktivních artefaktů typu grandis (g)	3
----- Používání artefaktu K všech typů (m,i,g)	3
Používání pasivních artefaktů typu minor	1
--- Používání pasivních artefaktů typu intermedius	2
----- Používání pasivních artefaktů typu grandis	3
Výzkum efektu aktivních artefaktů	1
--- Výzkum efektů dvojkombinací aktivních artefaktů	2
----- Výzkum efektů trojkombinací aktivních artefaktů	3
Výzkum efektů pasivních artefaktů typu minor	1
--- Výzkum efektů pasivních artefaktů typu intermedius	2
----- Výzkum efektů pasivních artefaktů typu grandis	3
----- Výzkum artefaktu K všech typů (m,i,g)	3

MEDICÍNA (24 DOV, 50 BODŮ)

NÁZEV DOVEDNOSTI	TALENTOVÉ BODY
Probuzení z vyřazení	1
Ošetření lehkých zranění	1
--- Jednoduché operativní zákroky (asistence)	1
--- Ošetření těžkých zranění	2
----- Složitě operativní zákroky (vedení)	2
----- Prodloužení agonie	3
----- Vytahování z agonie	3
Výzkum vlivů Temnoty na organismus	1
--- Prevence vlivu Temnoty na organismus	2
----- Psychologická pomoc obětem Temnoty	3
Výzkum začínajících mutací	1
--- Výzkum rozvinutých mutací	2
----- Výzkum fatálních mutací	3
Výzkum jednoduchých jedů a protijedů	2
--- Výroba jednoduchých jedů a protijedů	2
--- Výzkum složitých jedů a protijedů	2
----- Výroba složitých jedů a protijedů	3
Dekontaminace I (lehké ozáření dimateritem)	2
--- Dekontaminace II (těžké ozáření dimateritem)	3

Bylinkářství Temnoty	1
--- Základní zpracování bylin Temnoty	2
----- Potlačení vlivu začínající mutace	2
----- Pokročilá destilace bylin Temnoty	3
----- Potlačení vlivu rozvinuté mutace	3

TECHNOLOGIE (20 DOV, 40 BODŮ)

NÁZEV DOVEDNOSTI	TALENTOVÉ BODY
Používání vysílaček	1
Používání granátů	1
Používání vozidel a plavidel (řízení)	2
Používání explozivních zbraní (minomety, raketomety, kanóny)	3
Oprava defenzivního vybavení	1
Oprava vozidel a plavidel	2
Oprava zbraní a elektronických zařízení	3
Výroba šípů a šipek	1
Výroba munice do home-made zbraní (NERF)	1
Výroba vysoce přesné munice (AS)	3
Výroba granátů a nábojů do minometů	3
Výroba energetických zdrojů (baterie)	2
Montování a kalibrace příslušenství ke zbraním	2
Vylepšování chladných zbraní	3
Hacking: Noob MI1, 0-3x4	1
--- Save points	1
--- Ochrana vlastních nodů	3
--- Vytváření vlastních nodů 0-3x7	2
----- Hacking: Cracker MI2, 0-3x6	2
----- Hacking: Hax000r MI3	3

ARCHEOLOGIE (4 DOV, 10 BODŮ)

NÁZEV DOVEDNOSTI	TALENTOVÉ BODY
Znalost staré Nattergradštiny	1
Znalost staré elfštiny	2
Znalost trpasličího jazyka	3
Znalost drakonia	4