

Katalog herních rekvizit

Toto by měl být letmý přehled předmětů s nimiž se můžete setkat ve hře. Měl by vám posloužit nejen pro pochopení jejich účelu, ale i vás navést na jejich správné užívání, aby jste nevytvářeli některé herní předměty, tak jak se nemá. Tento dokument není součástí pravidel, ale je jejím doplněním, pro vaši lepší orientaci, zvláště pokud jste na akci Kahla LARP poprvé.

Recyklační koš (*proutěný koš ve městě a platová spisovka v enklávách*)

- každá herně spotřebovaná surovina, zabité zvíře, zničená zbroj atp. se odkládají **okamžitě** do tohoto koše, aby mohli být organizátory recyklovány a nepletli se ve hře!



Městská nástěnka

- místo, kde král umísťuje různé výzvy i jiný důležité dokumenty, taktéž tu naleznete pravidla a některé dokumenty od organizátorů. .



Zlaté valounky (*pozlacené kamínky*)

– základní platidlo, nahrazující naše mince a bankovky. 1 valounek je dále nedělitelná platební jednotka. Dále se v našem světě setkáte samozřejmě s tradičním směnným obchodem a velmi movití jedinci mohou vydávat bankovní směnky (jen několik výjimečných hráčů ve hře). Ve hře se již opakovaně objevili i padělky, jež dokáže odhalit jen zkušené oko, některých postav.

Směnky (*papírové lístky*)

– základní platidlo, nahrazující naše mince a bankovky.



Zkušenosti (*stříbrné podložky*)

– zkušenosti je mezi hráči nepřenosné ohodnocení za zapojení do hry a způsob jak se dostat na vyšší úroveň a tedy i moci užívat kvalitnější schopnosti svého povolání. Lze je volně nalézt na některých lokacích, získat za splnění questu od příšer nebo **dodatečně obdržet od organizátorů po připomenutí svého činu.**



Obsah budovy (*krabička nebo truhlička rozličného vzhledu opatřená příslušnou nálepkou*)
 - všechny herní materiál uložený v budově musí být v této krabičce nebo v její těsné blízkosti (při větší velikosti) pod krabičku se ukládají obranné mechanismy – pasti. Krabičku si můžete dovést svou nebo si zapůjčit od organizátorů. V obou případech, ale musí být označena nálepkou „Zde je uložen herní majetek“.



Zdi herních budov (*řada kamenů*), **hradba** (*dvě řady kamenů za sebou*)
 - možnost jak znázornit herní budovy stavěné stavitelem. Přes zdi se nesmí chodit – prosíme bez výjimek dodržovat, aby nevznikali zmatky.



Erbík ubytování postavy (*štítek z lamina se jménem a znakem*)

– tyto štítky se budou nalézat v budovách (truhličkách) a udávají svou přítomností, že daný hráč zde bydlí. Tím, kde jste ubytováni jsou podmíněny schopnosti na vyšších úrovních a také je znakem společenského postavení.



Šerpa rasy (*široká barevná textilní stuha*)

– označení, které musí každý hráč nosit viditelně na sobě (přes hrudník) a je znakem jeho rasy. Mrtvoly si šerpy sundávají, aby dali najevo svou nepřítomnost ve hře.



Stužky daňových období ve městě

- drobné ústřížky, jejichž vlastnictví je důkazem o zaplacení občanství pro dané období



Nálepka na šus a hrníček

- označení, pro vaše nádobí, do něhož vám bude vydávána krmě v krčmě



Jutový provázek

- tento typ provázku může mít ve hře rozličných podob, většinou ve spojení s ořezanými větvičkami. Takto představuje například dveře nebo bránu.



Lektvary (*flakónek s barevnou kapalinou a průvodkou připevněnou gumičkou*)

- lektvary ve hře připravené jsou vždy ze zcela zdraví neškodlivých surovin (nikoliv vždy chutných...sůl, potravinářské barvivo, citrón...). Průvodku a tedy účinek si všichni hráči mohou přečíst, až po vypití!



Šperky (kovové, drátěné i jiná bižuterie, obohacená o drahé kameny)

Rozličné výrobky klenotníka, jež jsou otázkou prestiže, ale hlavně také základem pro výrobu magických předmětů. Čím dražší je šperk tím mocnější kouzla může obsahovat.



Broušené drahokamy (skleněné pecky) a **nebroušené drahokamy** (plastové krystaly)

Prasklý kámen má poloviční cenu a pozná se podle lihovkou nakreslené praskliny.



Suroviny (dřevěné barvené válečky)

Hlavním zdrojem jsou těžební doly, jež mohou využívat jen horníci. Dále se pak dají získat z questů nebo zakoupit skrze obchodní stanici kostlivců (draze)



Dřevo/výdřeva (větvička ořezaná z obou konců do špičky, má-li tesař bobra tak jen z jedné strany)

- Toto je základní dřevěná surovina, kterou produkuje tesař a je dalšími řemesly využívána k výrobě výdřev do dolů, nosných konstrukcí domů, štítů, technologických vynálezů,.....



Označení kovových výrobků (umělé tenké lesklé stuhy užívané k balení dárků)

- všechny předměty vyrobené ve hře z kovu (okované dveře, dýka, klíč, krumpáč...) musí být označeny stužkou příslušného kovu (nejčastěji železo = červená) jinak neexistují. Mnohé výrobky i přes to pak musí být dále opatřeny průvodkou.

Magické předměty jsou označeny zelenou stužkou



Obilí (*cizrna*)

- produkt, který může vytvořit každý na svém políčku u domu a jež je základní surovinou pro krčmu. Každý kdo má finanční nouzi si může práci na políčku vydělat nějaký ten valounek. Produkce políček se dá samozřejmě i zvyšovat různými technologickými postupy a vynálezy na univerzitě.



Kůže (*odřezky kůže ve tvaru kosočtverce*)

– produkt řemesla lovec, sloužící k výrobě rozličných výrobků od pergamenu po koženou zbroj.



Bylinky (*obrázky na špejli nebo i jen samostatné*)

– surovinu, jež můžete nalézt v lese, ale sbírat je mohou jen felčáři a mistři jedu



Kapsář a černá vdova (*kolíček s nálepkou*)

– kolíčky se umísťují nenápadně na jiné hráče. Pokud si oběť nevšimne kolíčku po určitý čas bude okradena nebo zraněna černou vdovou.



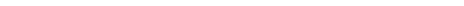
Klíče (různé stříbrné a zlaté klíče)

– prostředek k odemykání herních zámků, jež musí být vždy označen malým lístkem, na němž je symbol shodný se symbolem uvedeném na zámku.



Průvodka magického i jiného nestandardního předmětu (přehnutý papírový lístek)

– na čelní straně obsahuje popis předmětu nebo název, na zadní straně jsou pasivní vlastnosti, jež může užít každý uživatel. Uvnitř průvodky jsou schopnosti, jež dokáže odhalit například jen theurg nebo mág. Ti mohou následně poučit i jiné, jak tento předmět užívat a tedy jim umožnit použití těchto schopností předmětu.



Magický svitek (mléčný papír opatřený pečeti)

– svitek umožňující komukoliv seslat kouzlo na něm uvedeně, tím že zlomí pečeť.

Hrob (obálka opatřená potiskem na přední straně)

- možnost jak uložit nebožtíka s účtou a také od něj posmrtně získat nějaké informace.



Izotop ^{240}Pu (hematit)

– speciální výrobek mistra jedu



Učební knihy (*drobné bločky různého vzhledu*)

– herní předměty, jež vás mohou po přečtená naučit novým schopnostem od efektivnější meditace pro kapsářství.

Papírové průvodky (*obdélníkové laminované kartičky s obrázkem a někdy i popisem na zadní straně*)

- průvodky tohoto typu jsou základním označovacím způsobem ve hře. Některé je nutné uvazovat k dalším předmětům vyrobeným například z větví a jutového provázku (dveře,...), jiné slouží sami o sobě (zvířata,...).



Dveře, brána

- musí být vždy umístěny zároveň s větvíčkami svázanými provázkem.

Zámek

- aby bylo dveře možné zamknout (po výrobě jsou opatřeny jen petlicí zevnitř) musí být opatřeny herním zámkem (příslušná kartička opatřená jedinečným symbolem).

Tunel

- nové tunely není možno herně standardně vytvářet (jeden vede z kostlivčí stanice mimo město)



Zbroje

- herní možnost jak si může každý z hráčů zvýšit svůj počet životů pro boj (neochrání vás před otravou nebo útokem na vaši mysl). Musí být nošeny viditelně na oděvu.



Převravní prostředky

- slouží k zvýšení nosnosti v případě, že vám herní síla vaší postavy nestačí, tedy nachází využití hlavně u horníků, jež přepravují většinou velké množství surovin.



Místní zvěř

- tyto druhy získávají lovci z herních lokací loviště a následně postavám přináší různé využití. Mohou posloužit jen jako oběť bohům nebo zvýšit množství many, umožnit rychlejší pohyb, přidat život atp.



Cizokrajná zvěř

- tyto druhy získávají lovci výměnou s handlěři za místní druhy. Jejich schopnosti jsou opět rozličné.



Karta obtížnosti lovu

- dle ní se odvozuje úspěšnost lovce

Divoká zvěř

- ohrožení pro lovce při lovu

Maso

-obchodní artikl pro všechny, ale převážně krčmu



Nebezpečí v dolech

- různá zranění a nehody, jež nesmíte nikdy ignorovat i kdyby vás měla zabít (hrajeme fair). Obzvláště návštěva dolu Diabolus vás může stát život a tedy není dobré zbytečně riskovat.



Pasti

- způsob jak si zajistit dům. Pokud dům vykrádáte, tak nesmíte tyto karty ignorovat. Ukládají se pod truhličku a vznikají kombinací mechanické spouště s příslušným zařízením k poškození nezvaného hosta.



Rozličné řemeslné potřeby

- předměty, jež podmiňují některé schopnosti, výroby atp.



Pergamen (*mléčný papír*)

- vše co musí ve hře napsat (závěť, smlouva, legenda, dopis, stavební návrh, reklamní léták,) musí být napsáno na herní pergamen, jež produkují lovci. Bílý papír u nás slouží pro neherní potřebu (kartičky, pravidla atp)!



Magická knihovna (*stojan se složkou plných pergamenů, obsahující legendy i jiné texty*)

- tento objekt je nepřenosný, plně přístupný všem obyvatelům dle pravidel na začátku knihovny. Knihovna je magická a tudíž z ní nelze pergameny odnášet, ale jen vkládat.



Bedna s herními rekvizitami

- tato vydavací část bedny slouží k rozdělení většiny drobných herních rekvizit (spolu s její hlavní částí, což je jen velká překližková bedna). Bedna je uložena u kostlivců nebo u organizátorského stanu. Dle potřeby je možno z ní rekvizity vypůjčovat a zase vracet, avšak je třeba udržet systém. Pokud si nevíte rady obraťte se na kostlivce, jež tu nejsou jen kvůli obchodu, ale i vydávání herního materiálu.



Děti (kresba na tvrdém papíru)

- způsob jak si zajistit, že v případě smrti nebudete začínat od nuly (převod majetku, postavení i některých informací). Tedy jistá forma náhradního života. Méně výhodnou alternativou jsou učni, avšak ty může využít až povolání na vyšší úrovni.

Herní lokace (*tisk na papíru v laminu, někdy opatřen spisovkou nebo krabičkou atp.*)

- ve hře můžete nalézt různé herní lokace a jejich ztvárnění může být různé, vždy je však přítomný popis přímo na místě. Zde je několik příkladů:

Opuštěný Důl (*překližková krabička s komůrkami na sáčky pro příslušné hodiny těžby*)

- nachází se ve smrčině nedaleko města a těžba v něm je přístupná všem

Těžební Důl, Loviště (*překližková krabička s komůrkami na sáčky pro příslušné hodiny těžby nebo lovu*)

- nachází se různě po herní ploše a těžba v něm je přístupná jen některým povoláním

Místa koncentrace žvlů (*papír v laminu na stromě*)

- místo s urychlenou meditací pro kouzlicí povolání, taktéž využíváno theurgy pro výrobu magických předmětů a jiné využití

Katakomy (*provázková bludiště, jež se prochází poslepu s přiloženým sátkem*)

- netradiční možnost přístupná pod Vlkovem a Starou laboratoří

Hnízda (*spisovky pověšené přes provázek vysoko nad zemí*)

- zvláštní naleziště předmětů, jež se dá vyloupit jen s využitím více osob a utvořením lidské pyramidy (na jedno využití).

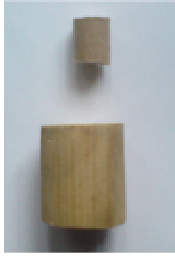
...

*Já jménem opravňuji
předkladatele tohoto šeku
jménem a povoláním
k čerpání
..... valouнкã na vrub mého účtu.*

*Činím tak bez nátlaku a zcela dobrovolně.
Tento šek pak bude uložen v bance při mém účtu.*

Šeky (*na bílém papíře*)

- platební směnky užívané kostlivci bankou pro vybrané uživatele



Vytěžená hornina (*dřevěné válečky bez barvy*)
- bezcenná surovina neznámého využití

...tento výčet ještě není konečný, ve hře je ještě mnoho dalších rekvizit a

budeme se je snažit průběžně doplňovat