

# Pravidla Kahlaveranai

## L.A.R.P. 2011

Orgové, bestie a CP .....	2
Informační obláček a otázka „co vidím?“ .....	2
Neherní zastavení času - „time-stop!“ .....	3
Tvorba Postavy .....	3
Zkušnost .....	4
Život a smrt .....	5
Boj .....	6
Zbraně .....	7
Zbroje .....	9
Výzbroj z drahých kovů .....	9
Dočasná efekty, magické předměty .....	10
Magické předměty .....	10
Zlato a daně .....	11
Životní náklady .....	11
Drahokamy .....	12
Suroviny a nosnost .....	12
Město .....	13
Budovy ve městě .....	14
Pravidla pro budovy .....	14
Bydlení .....	16
Objekty mimo území města .....	17
Enklávy .....	18
Děti .....	19
Učni .....	19
Zvířata .....	20
Kapsářství .....	20
Alkohol .....	21
Závislosti .....	21
Jídlo a pití .....	22
Čtení a psaní .....	22
Tvrdá práce .....	22
Náboženství .....	22

Toto jsou pravidla LARPU Kahlaveranai 2010. Nemusíte se je učit nazpaměť, ale je nezbytné si je před začátkem akce alespoň jednou přečíst, abyste získali určité povědomí a vyvarovali se tak zbytečným zdržením a přehmatům ve hře. Pravidla jsme se snažili udělat co nejkratší a nejjednodušší. Zastáváme totiž názor, že nejdůležitější je hra (tedy vaše zábava), nikoliv složité memorování pravidel nebo zmatené chození po herním území se stohem papírů v ruce. Z tohoto důvodu (nebo našeho opomenutí) pravidla nemusí (a nebudou) zahrnovat všechny situace a v některých případech se může stát, že se od nich při hře odchýlíme (samozřejmě jen za přítomnosti organizátora). Narazíte-li na situaci, které přesahuje možnosti pravidel, tak se řiďte citem, zkušenostmi a zdravým rozumem nebo si zavolejte organizátora (ten má pravdu vždy).

**Změna pravidel je vyhrazena.** Tato verze nemusí být konečná, avšak pokud dojde k libovolným změnám, tak na ně budete upozorněni, abyste je nemuseli číst celá znovu a jen obohatili své znalosti o novou informaci. **Doporučuji si však celá pravidla znovu stáhnout z internetu a důkladně přečíst těsně před akcí. Neznalost neomlouvá!** Dále upozorňujeme, že zde došlo k změnám oproti minulému ročníku, a proto je samozřejmostí, že si celá pravidla musí přečíst i loňští účastníci.

## Orgové, bestie a CP

Ve hře se vyskytují dva hlavní organizátoři (těž zvaní Orgové). Hlavním orgem je **Kewin** (dlouhovlasý blondák, určitě ho poznáte:-)). Většinou nebude hrát žádnou postavu, ale organizovat bestie, připravovat questy atd., příležitostně představuje kostlivčího velvyslance Petra Kličku. Druhým je **Fafrin** (matematik Vojta, vysoký a hubený, hnědé vlasy) zřejmě bude příležitostně zastávat i nějakou víceméně herní roli formou CP. Tito dva lidé mají na starosti organizační záležitosti, správu questů a herních událostí.

Další důležitou postavou je organizátor **Kmotr** (psycholog Dan, brejlatý, tmavovlasý, na krátko střižený) představující správce města a tedy i všechny záležitosti s ním spojené. Poradí vám s výkladem pravidel, uložením materiálu, avšak o herních událostech a questech má jen omezené informace.

Posledními organizátory jsou **Linda** (vrchní krčmářka menšího vzrůstu s hnědými vlasy) a **Vašek** (blondatý bankéř gnómského původu s delšími blond vlasy).

Kromě orgů se ve hře vyskytují i CP (cizí postavy). Jsou to zkušenější hráči, kteří většinou nehrají klasickou postavu, ale mají nějakou speciální roli (špeh ve městě, velvyslanec sousedního království, potulný kouzelník, víla) a příležitostně i nepřátelské postavy jako jsou skřeti nebo beduini.

## Informační obláček a otázka „co vidím?“

Ve hře se kdykoli a kohokoli můžete zeptat „co vidím?“. Dotazovaný je povinen se přesně popsat (tedy přesně řečeno popsát, co je na něm zvláštního). Toto se používá hlavně při setkání s CP – když k vám s řevem běží CP v podivné masce, tak se již z dálky ptejte, co vidíte – když se dozvíte až dvě vteřiny před svou smrtí, že to je rozzuřený zlobr, tak většinou bývá pozdě. Kromě toho, je **každý hráč povinen ostatním bez ptaní hlásit svůj vzhled, pokud je na něm něco opravdu podivného** (“Jsem celý potrháný a teče ze mě zelený sliz“).

Pokud to herní situace vyžaduje, každý se může stát informačním obláčkem. Jsou to především situace, když jste neviditelní, mrtví, nehrající bestie atp. Zkrátka kdykoli, když někde jste jako hráč, ale ne jako postava. **Takový člověk dá viditelně zbraň nebo ruce za hlavu a stává se pro hrající postavy zcela neexistujícím.** Otážete-li se obláčku, co je zač, nejspíš vám řekne, že prostě neexistuje, nebo jen že ho nemůžete vidět. Pravidlo informačního obláčku se nevztahuje na organizátory, protože by museli mít ruce za hlavou pořád.

# Neherní zastavení času - „time-stop!“

V průběhu hry se setkáte se situacemi, kdy je hra velmi zmatená, neví se co kdo dělá a nebo je třeba vysvětlit jev, jež se děje v okamžiku, ale vysvětlení je delší nebo se jedná o jev běžně neznámý. S takovou situací se setkáte nejčastěji při boji nebo kouzlení (např. na prchajícího nepřítele), nejčastěji pak při kombinaci obojího (kouzlení v boji). V takovou chvíli se může zvolat „time-stop!“ (učinit tak může výjimečně hráč a nebo organizátor). Zaslechnete-li toto zvolání, tak se okamžitě zastavte a celá scéna by měla jakoby zamrznout. Následně všichni hráči vyslechnou toho, kdo to zvolala nechají si vysvětlit situaci, kouzlo, či cokoliv podobného a hra může po zvolání „time-stop konec!“ pokračovat. Tento herní princip by měl být využíván jen v opodstatněných případech a nezneužívejte ho.

## Tvorba Postavy

Každý hráč si vybere jedno z nabízených řemesel, jedno povolání a rasu své postavy.

**Více o této tématice je uvedeno na webu kahla pod odkazem tvorba postavy!**

**Řemeslo** je to, čím jsme se vyučili v mládí. Řemeslo poskytuje obživu poctivým občanům a jeho vykonávání je nezbytné pro rozkvět a blaho města.

Máme tato řemesla:

**- horník, klenotník, knihovník, konstruktér, mečíř, platněř, lovec, markytánka, stavitel, tesař a jiná zvláštní nabídnuta jen některým CP.**

**Povolání** je něco, čemu jsme se naučili sami, když jsme si čítávali staříčké svitky našeho dávno mrtvého děda, do čeho nás zasvětil tajemný cizinec, nebo co nám předal otec na smrtelné posteli spolu s rezavým mečem... povolání zkrátka to, co dělá dobrodruha dobrodruhem (schopnosti jsou jen orientační nejedná se o jejich výčet).

Povolání známe tato:

**- čaroděj, mág, mistr jedu, kněz, lečitel, pyrofor, theurg, válečník, lupič a jiná zvláštní nabídnuta jen některým CP.**

**Ras** je ve Městě u Dračího jezera pět. Vaše rasa neovlivňuje jen váš vzhled a „fyzické“ parametry – je zde i jistý společenský aspekt. Toto se týká především trpaslíků – ač je naše město od minulých let značně kosmopolitní, pořád zde mají velký vliv ortodoxní trpaslíci, kteří jiné rasy příliš neuznávají. Každý hráč by se měl snažit, co nejvíce se podobat své rase, kostýmem i chováním. Pozn. trpaslíci **nejsou povinni nosit vous permanentně**, ale jen při významných událostech. Každou rasu poznáte i podle šerpy, jež obdržíte na začátku hry.

Rasy :

**Trpaslíci** (5 životů, žlutá šerpa)

**Lidé** (4 životů, modrá šerpa) Univerzální přizpůsobivá rasa.

**Gnómové** (4 životů, zelená šerpa) Mají neobyčejný potenciál rychle se množit.

**Barbaři** (5 životů, červená šerpa) Tato rasa má přirozený odpor k magickým předmětům, zato se zbraněmi si velmi dobře rozumí (ve hře se to projeví tak, že barbaři nemají theurgy a nemohou sesílat žádná kouzla (blesk, léčení,...) skrze magické předměty! mohou však užívat pasivních vlastností magických předmětů).

**Šotci** (3 životy, oranžová šerpa) Kouzelné schopnosti šotků se ve hře projevují tak, že každý šotek je schopen nehledě na své povolání 1x za hodinu vystřelit zaklínadlo *Ohnivá koule* (hadrová koule, zraňuje za jeden život) viz. níže.

**Další dvě běžné rasy, jež si však nejde zvolit:**

**Kostlivci** (dle původní rasy životů, bílá šerpa) Tato rasa vznikla působením magie z jiných živých tvorů a proto mnohdy získává schopnosti těchto ras, ale navíc i imunitu na jedy, nepotřebu dýchat, regeneraci 1ž za hodinu a další vlastnosti spojené s jejich podobou.

**Vlkodlaci** (6 životů, šerpa dle původní rasy) Prastará rasa s úžasnou schopností regenerace a schopností přeměňovat se ve vlky. Neplést s osobami nakaženými lykatropií, pravým vlkodlakem se musí člověk narodit. Nejsou vždy zlí, jen občas ztrácí kontrolu nad sami sebou.

Řemeslo, povolání ani rasu není možné během hry změnit. Každému hráč si je povinen na akci přivést vytištěná pravidla pro své povolání i řemeslo a mít příslušné povinné potřeby v nich uvedené.

Každá postava má samozřejmě kromě rasy, řemesla a povolání i svůj **charakter a cíle**. S charakterem většinou hráči problémy nemají – i nezkušený hráč se rychle vžije do role zuřivého barbara, vypočítavého kouzelníka, či hamižného zlatníka. Mnohem větší potíže ale mají (i zkušenější) hráči s cíli své postavy. I když budete mít opravdu skvělý kostým a rekvizity a budete procítěně hrát svou postavu, tak bez nějakého cíle, budete jen bloumat městem. Pro inspiraci sem napíšeme několik oblíbených cílů postav:

☞ **Peníze, Moc, Questy, Rodina, Intriky, Politika, Individuální cíl**

Pojmem **Osobnost** označujeme hráče, který kromě (či místo) svého řemesla a povolání má ve hře nějaké zvláštní postavení (Železný lord, Král, Vlkodlak...). Toto postavení mu většinou dává další schopnosti, pravomoci, finanční prostředky... ale mnohdy i omezení. O post osobnosti se může ucházet každý hráč, nejvhodnějšího z kandidátů vyberou orgové.

## Zkušenost

Vaše postava nezůstává celou hru stejná, ale postupně se vyvíjí a zdokonaluje – stává se zkušenější. Válečníci se učí lépe mávat sekerou či mečem, kouzelníci poznávají mocnější zaklínadla atd. K tomuto jsou takzvané zkušenostní body, zkráceně zkušenosti. Zkušenosti mají ve hře podobu malých stříbrných koleček, která nosí každá postava u sebe.



**Získat je můžete odměnou za splnění questu (úkol):** pokud splníte jakýkoli úkol, většinou za něj obdržíte zkušenosti. Může vám je vydat mrtvý obr, ale mohou ležet i v dobyté skřeti vesnici na zemi. Stejně tak vás může obdarovat rodina kamenožroutů, že jste jim našli nejchutnější břídlíci k snídani nebo se nacházet na konci logické hádanky. Pokud je nezískáte přímo při plnění (zapomnělo se, váš quest nebyl stvořen orgy, ale

vznikl samovolně), tak vyhledejte orga, a ten vás možná odmění. (Tzn. například, přemůžete-li draka, tak bezpochyby zkušenosti získáte přímo od něj + nějaké najdete v jeho sluji. Zlomíte-li ale strašlivou kletbu, co někdo uvrhl na město, tak vás odmění orgové.)

**Questů** je ve hře mnoho, některé jsou **malé** a objevují se zcela dle systému náhody z předem vytvořené zásoby (hody kostkou) a pravděpodobně neovlivní běh našeho světa, ale vy za ně můžete získat zkušenosti, valounky i magické předměty (důlní krysa, černokněžník, lupič, ztracené dítě,...). Pak jsou ještě **questy velké** jež většinou nejsou určeny pro jednotlivce, přináší větší riziko, ale ovlivní průběh celé hry a příběh letos i v dalších letech.

Zkušenosti získané ve skupině si musí hráči rozdělit dle svého uvážení - např. podle zásluh či rovným dílem. Popadnout všechny zkušenosti a utéct svým druhům je proti pravidlům! **Zkušenosti jsou neprodejné a nelze je ani nikomu věnovat** - poté, co si je hráči rozdělí, tak si je už nemůžou žádným způsobem předávat!!! Každý hráč je povinen si své zkušenosti nosit stále s sebou.

Má-li postava dostatečné množství zkušeností, může přestoupit na vyšší úroveň a zdokonalit se ve svém povolání (nikoli řemesle - to zůstává celou hru stejné). V praxi přestup probíhá tak, že hráč odevzdá daný počet zkušenostních bodů u kostlivců a ti si ho zaevidují. Podrobnosti shrnuje následující tabulka:

Úroveň	Poplatek (zk. body)	
I.	Začátečník	0
II.	Učedník	5
III.	Mistr	15
IV.	Velmistr	25

## Život a smrt

Každá postava má určitý počet životů. Základní počet jsou čtyři. Trpaslíci a barbari mají o jeden život více, šotci mají o jeden život méně. Počet životů lze ještě zvýšit pomocí reálné zbroje. Pokud si přinesete reálnou zdroj a budete v ní ochotni celou hru chodit, pak tato oběť bude kompenzována tím, že vaše postava bude mít více životů (kožená zbroj +1, kovová až +3) Takovéto životy jsou pak počítány jako životy postavy, ne životy zbroje a nevztahují se na ně pravidla pro herní zbroj o nichž bude řeč níže. Život navíc můžete získat i za velmi pěkný kostým (neváhejte se o něj přihlásit u orgů).

O životy můžete přijít dvěma základními způsoby:

- ☞ **Fyzické zranění** - ze všech nejčastější, je následkem např. rány mečem, závalu v dole, výbuchu methanu, popálení, poleptání, pokousání, pádu z výšky, zásahu elektrickým proudem...
- ☞ **Vnitřní zranění** - Tato kategorie zahrnuje všechna zranění, co nejsou vidět na první pohled - otrava jodem, dotek ducha, radiace...

Jaká je příčina vašeho zranění, je nezbytné vědět ze dvou důvodů. Jednak některé postavy jsou na určité druhy zranění imunní a hlavně: každé zranění se léčí jinak - o tom více v pravidlech pro jednotlivá povolání. **Životy se samy neregenerují.**

Pokud přijdete o nějaké životy, musí se to odrazit na vašem chování (podle velikosti zranění a jeho příčině - pokousaný člověk si drží ránu, otrávený se potácí a bleje...). **Je proto nutné udržovat stav svých životů na plném počtu.** (Je to nutné taky proto, že životy jsou v Kahla jen virtuální a hráč by jejich proměnlivý počet snadno zapomněl.) **Pokud se vás někdo otáže, jak na tom jste, musíte mu nahlásit svůj stav** - zda-li máte všechny životy („nezraněn“), víc než tři čtvrtiny životů („lehce zraněn“), více než čtvrtinu („zraněn“), méně než čtvrtinu včetně („těžce zraněn“). (Toto se používá především v boji - proto pokud se vás zeptá váš soupeř, hlaste mu nikoli jen stav svých životů, ale jejich součet s životy zbroje a dočasnými posíleními.) Některé postavy či bestie mohou v tomto ohledu lhát.

Klesne-li počet životů na nulu (či na zápornou hodnotu) postava se zhroutí k zemi a upadá do **agonie**. Je v komatu a nevládne svou vůlí. Agonie trvá pět minut a postava může být během této doby doražena. **Doražení se musí zřetelně zahrát** (podříznutí hrdla, probodnutí srdce) a musí trvat minimálně **10s** (několik po sobě jdoucích seků v bitevní vřavě není doražení). Pokud během pěti minut agonie není postavě poskytnuta pomoc (doléčení do kladných čísel, zásah kněze) nebo je doražena, tak nenávratně umírá.

Mrtvý hráč položí na místě své smrti dřevěný kříž (z klacků) a uloží zde své věci. Nesmí pak nikomu nic říkat a vstupovat do hry (ale ve formě informačního obláčku vyhledá orga). **Výjimkou je, když je nebožtík řádně pohřben** (hroby dělá stavitel, obřad kněz), tak jeho mizející duše smí říct někomu z pozůstalých jednu krátkou větu.

Pokud měl hráč děti či učně, smí po své smrti ve hře pokračovat bez postihu za něj (viz níže). **Pozor! Pokud ale zemřete bez učně a bez dětí, tak vaše nová postava bude mít automaticky maximum životů o jedna nižší než předešlá!** Tedy nějaké tři až pět smrtí znamená v podstatě pro každého hráče **definitivní** konec hry (Kahla holt není bitva)!

## Boj

**Neprobíhá** podle pravidel ASF ani FAS! Boj probíhá organizátory schválenými zbraněmi (blíže viz. kap. Zbraně). Vřele se doporučuje používat během boje alespoň kožené rukavice.

Útočit je povoleno jen na soupeřovy **zásahové plochy**. Jsou jimi **trup, ruce až po zápěstí a nohy po kotníky**. Zasáhnete-li omylem nohu pod kotníkem či ruku od zápěstí dál, zásah se počítá, ale na tato místa záměrně neútočte. **Je přísně zakázáno útočit na hlavu, krk či rozkrok soupeře!!!** Pokud k tomu nešťastnou náhodou dojde, zásah se nepočítá.

Při zásahu zbraní do zásahové plochy je útočník povinen oznámit za kolik způsobuje zranění a v případě, že to může mít význam (nejedná-li se o tradiční zranění, či zbraň) doplnit i další informace o útoku ("Zraňuji stříbrem a ohněm!"). Základní zranění je jeden život („Za jeden!“). Existují ale různé podpůrné prostředky, zvyšující tuto hodnotu. Vždy ale platí, že i kdybyste měli libovolný počet bonusů, nikdy **nemůžete jedním zásahem vzít víc, než tři životy!**

Obránce musí ohlásit akceptování zásahu stylem "Zásah!". V případě, že mu však daný útok nezpůsobuje zranění (například je nezranitelný nemagickou zbraní) musí ještě dodat "ale nezraňuje!" nebo "zraňuje částečně" (například zasáhnete-li ohnivého elementála mečem s plamennou čepelí... meč ho zraňuje za 1 život, ale oheň ne). **Zasažený si v hlavě**

**odečítá ztracené životy.** V případě smrti, či agónie se postava skácí k zemi a zůstává ležet do ukončení boje. Výjimkou jsou situace, kdy by ohrožoval bezpečnost sebe, či jiných hráčů nebo dané místo nebylo vhodné k ležení (louže, bahno), pak si sedne kousek vedle a na umístění své mrtvoly jen upozorňuje v případě potřeby.

Kromě obvyklého zranění můžete bít svého soupeře „**naplocho**“. Znamená to, že při úderu zařvete „naplocho“ a oběť si počítá jen „stínové zranění“. Dosáhne-li celkový počet zranění (stínových i normálních) počtu životů postavy, tak ta je na deset minut omráčena a může být třeba (herně) svázána. Po desetimínutovém odpočinku, kdy postavě nikdo žádné životy neubírá se všechna stínová zranění léčí. Naplocho lze útočit jakoukoli zbraní vyjma střelných a vrhacích. Zbroj naplocho brát nejde (viz níže).

V boji platí, že **před každým zásahem musí být dostatečný nápráh!!!** V praxi je také dobré a slušné (především v boji s malým počtem účastníků) nechat soupeři po každém zásahu čas, aby odskočil dozadu a připravil se na další výpad (pokud se toto nedodrží a soupeři se jen hlava nehlava tlučou, pak není zřejmé, kdo kolik zásahů vlastně dostal). **Série dvou seků jsou povoleny, je však zakázáno bezhlavé mlácení a navalování.** Bude-li se tak někdo chovat upozorněte na to organizátory. **Je zakázáno bodat vyjma zbraní, jež byly pro tento účel schváleny.**

V boji je povoleno **zachytit a krátce držet "neostrou" část soupeřovi zbraně, štítu, či jeho za zásahovou plochu.** V boji je povoleno odklánět "ostré" části soupeřovi zbraně, není-li zrovna zbraň v seku. Je povoleno utlačování štítem při pomalém nekonfliktním postupu (například při dobývání brány pomalým postup řady na společné zvolání "krok").

**Je zakázán delší, či bolestivý fyzický kontakt, silové a rychlé narážení štítem, jakýkoliv útok hranou štítu, úmyslné krytí nezásahovou nebo zakázanou plochou.**

Jste-li v boji zasaženi dvakrát do stejné končetiny, máte ji **zlomenou**. Jste-li do téže končetiny zasaženi potřetí, tak je **useknuta** (zásahy do brnění se nepočítají, končetina musí být skutečně dvakrát/tříkrát zraněna, viz níže). Hráč se musí dle svého zranění chovat (odložit zbraň, nohu nepoužívat...).

## Zbraně

Jaké bude používat vaše postava zbraně, záleží na několika věcech. Zaprvé můžete používat jen takovou zbraň, kterou si přivezete a bude vám schválena. **Schváleny budou jen opravdu bezpečné zbraně, řádně vypolstrované.** (Ve hře se můžete setkat i s osobami s méně vypolstrovanými zbraněmi. Toto jsou lidé, o nichž dlouhodobě víme, že se zbraní umí dobře zacházet a že nejsou nebezpeční. Toto se týká ale jen hrstky léty prověřených jedinců!)

Zbraně musí být vyrobeny z bezpečných materiálů, neměli by obsahovat kovové části (ani patrné hřebíky). Doporučené materiály jsou plasty, dřevo, měkké koberce, kobercová páska, molitan, papír, latex a další. **Libovolná zbraň může být organizátory bez udání důvodu zakázána!**

Vyvarujte se bodných zbraní (vyrobit bezpečnou bodnou zbraň je téměř nemožné). **Obouruční zbraň** musí být pro platný zásah držena při zásahu oběma rukama. U **kladiv a seker** dbejte na to, aby bylo vypolstrované i topůrko! U **řemdichů** může být délka provazu maximálně třetina délky zbraně a koule může být vyrobena pouze z měkkých

materiálů. **Vrhací zbraně** jsou také náročnou kapitolou - a budou přísně posuzovány (nejlepší je kombinace jekor + kobercovka). **Střelné zbraně** jsou nejožehavějším tématem. Střelné zbraně by můžou mít tah maximálně do 10kg a střely musí být opatřeny bambulí.

Dále se pak váš výběr zbraně odvíjí od síly vaší postavy. Síla se spočítá z bonusu na sílu vaší rasy, vašeho povolání a vašeho řemesla. Bonusy shrnuje následující tabulka:

Tabulka síly postav					
Rasa		Povolání		Řemeslo	
Trpaslík	2	Válečník	6	Horník	2
Barbar	2	Lupič	4	Kovář	2
Člověk	1	Pyrofor	4	Lovec	2
Gnóm	1	Theurg	4	Tesař	2
Šotek	0	Mistr jedu	4	Stavitel	1
Vlkodlak	2	Felčar	3	Konstruktér	1
		Kněz	2	Klenotník	1
		Léčitel	1	Knihovník	0
		Čaroděj	0	Markytánka	0
		Mág	0		

Podle součtu pak najdete příslušnou kolonku se seznamem zbraní a zbrojí:

**Síla = povolená výzbroj:**

< 0 = nic, postava se neudrží na nohou

0 - 2 = žádná zbroj, dýka

3 - 4 = kožená zbroj, hůl

5 - 6 = tesák, vrhací a střelné zbraně

7 - 8 = kroužková zbroj, jednoruční zbraně, pěstní štítek

9 = destičková i plátová zbroj, obouruční zbraně, štít

10+ = rytířská zbroj

(Každá kategorie může samozřejmě používat veškerou výbavu nižších kategorií.)

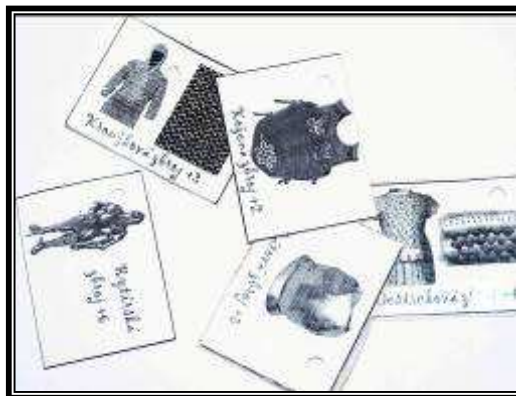
Zbraň	Parametry
dýka	30cm
tesák	60cm
jednoruční zbraň	90cm (nebo kombinace zbraní se součtem délek do 90 cm)
obouruční zbraň	110cm (nebo kombinace zbraní se součtem délek do 120 cm)
vrhací zbraně*	lehkého typu (ne ostěp), rozměry min 15 cm, max cca 30 cm
luky**	do cca 10kg tahu, šípy s řádnou bambulí
kuše, praky	pro střelbu šípek či koulí
štíty	kruh o d = cca 55 cm nebo čtverec cca 50*50 cm
pěstní štítek	kruh do cca 30cm
hůl	do 200 cm (slouží jen k obraně - nezraňuje; musí mít vypolstrované konce)

\* Zasáhnete-li vrhací zbraní cíl (třeba i do zbraně či štítu), tak v něm herně zůstane zaseklá do konce boje (pokud vám tedy soupeř uteče, musíte si nechat vrhačku znovu vyrobit). Každou vrhačkou tedy můžete provést jen jeden účinný zásah za boj.

\*\* Pro šípy platí podobné pravidlo, s tím rozdílem, že když šípem zasáhnete soupeře (třeba i do štítu), tak je šíp herně zničen a musí se znovu vyrobit. Recyklovat tedy můžete jen šípy, co minuly. Herní šípy se nikde nekupují a máte jich vždy k dispozici neomezené množství (může vás však omezovat vaše reálné množství).

## Zbroje

(O reálných zbrojích viz kapitola života smrt.) **Herní zbroj** má formu kartičky, kterou postava nosí pověšenou na kostýmu. Zbroj svého nositele **chrání pouze před fyzickými útoky provedenými v boji** (tedy před zásahem mečem, šípem, či ohnivou koulí ano, ale ne před výbuchem v dolu, otráveným vínem, či ozářením). Některá kouzla či speciální zbraně zbroj ignorují. Při takovémto útoku vás jeho původce upozorní, že to jde „přes brnění“.



Zbroj funguje jako jakýsi zásobník životů – s každým zraněním, před kterým vás zbroj uchrání, si odečtete příslušný počet životů zbroje. Až životy zbroje klesnou na nulu, tak je natolik poničená, že vás přestává chránit a postupujete, jako byste žádnou zbroj neměli. Ani zcela poničená zbroj není nenávratně zničená a lze ji znovu opravit. Známe tyto zbroje:

Typ zbroje	Počet životů zbroje	Výrobce
Kožená zbroj	2	Lovec
Kroužková zbroj	3	Plátněř
Destičková zbroj	4	Plátněř
Plátová zbroj	5	Plátněř
Rytířská zbroj	6	Plátněř

## Výzbroj z drahých kovů

Jakoukoli zbraň či zbroj je možné vyrobit nejen ze železa, ale i z jakéhokoli drahého kovu. Zbraně či zbroje vyrobené ze zlata či stříbra mají stejné parametry jako zbraně obyčejné, mohou být ale například užitečné v boji proti tvorům nezranitelným železem. Dále mají také tu výhodu, že mohou být theurgy očarovány a získat tak magické schopnosti. V neposlední řadě je výzbroj z drahých kovů symbolem majetku a moci.

Nejdražší a nejvzácnější jsou zbraně a zbroje vyrobené z mithrilu. Takováto výzbroj má dvakrát vyšší parametry, než výzbroj obyčejná (tzn. zbraň zraňuje za dva životy, brnění má dvakrát více životů).

Každá zbraň či zbroj musí být označena stužkou, podle toho, z čeho je vyrobena. Železo značíme červenou stužkou, stříbro stříbrnou, zlato překvapivě zlatou a mithril modrou. Magické zbraně či zbroje jsou navíc označeny stužkou zelené barvy.

## Dočasná efekty, magické předměty

Během hry mohou být postavy nejrůznějším způsobem ovlivněny. Existují různé lektvary, kouzla či požehnání, která dokážou dočasně postavu posílit, ale také jedy, jiná kouzla či prokletí, která postavu oslabí. Pro každé z nich jsou zvláštní (jednoduchá) pravidla, které se dozvíte až v dané situaci. Dva efekty se ale vyskytují v mnoha obdobích velmi často, proto zde budou podrobněji rozebrány.

**Dočasné zvednutí počtu životů.** V pravidlech pro postavy se velmi často vyskytují tvrzení jako: „přidá 1 život na 30 minut“. Je tím myšleno, že když na vás bude takovéto kouzlo sesláno /schopnost použita / lektvar vypotřebován... , tak to znamená, že vám přibude jeden život nad maximum životů vaší postavy, o který když během příštích třiceti minut nepřijdete, tak propadne. V případě jakéhokoli zranění (ne zásahu do brnění) se tento „dočasný“ život odečítá jako první. Důležité je zde připomenout, že **toto posílení není kumulativní**: pokud je na vás stejné kouzlo sesláno dvakrát, nejsou to 2 životy na 30 minut, ale 1 na 60! Stejně tak to platí i v případě, že jedno posílení bude silnější (např. 3 životy na 10 minut), s tím, že se nejprve vypotřebovává to silnější posílení a teprve potom to slabší. Příklad.: *Díky masáži od markytánky získáte 1 život na 30 minut. Hned poté navštívíte svého přítele felčara a ten vám nabídne svůj nový preparát, co vám přidá 3 životy na 20 minut. V zápětí se ale střetnete se skřetí hlídkou a o tři životy přijdete – ztrácíte tedy veškeré dočasné životy! Pokud ale skřetům bez zranění utečete, budete mít celých 20 minut +3 životy, a poté ještě 30 minut +1 život.*

**Dočasné posílení útoku.** V pravidlech může znít např.: „na dobu 5 minut dá bonus +1 k jakémukoli útoku“. Znamená to, že celých pět minut budete nepřátele zraňovat zbraní o jeden život více (místo „Za jeden!“ zraňujete „Za dva!“). Opět zde platí, že tyto bonusy nelze kumulovat (**platí stejná pravidla jako v předešlém případě**). Ještě nutno upozornit, že pokud máte např. mithrilovou sekeru (která sama zraňuje za dva) a zároveň dočasný bonus +1, tak skutečně zraňujete za tři životy! Kumulovat nelze jen **dočasné** bonusy.

## Magické předměty



blesky během několika minut.

Ve hře se vyskytuje velké množství magických předmětů. Některé předměty poskytují svému nositeli nějakou výhodu stále, jiné lze použít jen několikrát za hodinu. Magické předměty, které lze použít několikrát za hodinu **se nabíjí v každou celou**. „Jednou za hodinu“ tedy **neznamená** „každých šedesát minut“, ale „jednou v průběhu každé hodiny“. Tedy pořídíte-li si např. *Velkou bleskovou hůlku*, která střílí dva blesky za hodinu, a vyrazíte s ní do boje ve 12:58, tak své nepřátele můžete překvapit hned čtyřmi

**Každý magický předmět je opatřený průvodkou.** Průvodka vypadá, jako malá přeložená kartička. Ze přední stany je na ní napsáno, o jaký předmět se jedná (např. „Zlatý prsten s rubínem“, „Stříbrný meč“). Vezmete-li předmět do ruky, můžete si přečíst, co stojí **ze zadní strany** – píšou se sem magické vlastnosti předmětu, které fungují automaticky (např.: „zvedá útok o 1“ nebo „kdo jej vezme do ruky, už ho nepustí!“). A konečně **vnitřní strana** průvodky je určená jen Theurgům a Mágům vyšší úrovně (a také velmi zkušeným obchodníkům). Ti, mohou průvodku rozbalit a zjistit, jak lze předmět použít (např.: „jednou za hodinu vyléčí tři životy“). Národ barbarů nedokáže používat vlastnosti popsané na vnitřní straně.

**Průvodka šperků** se nepatrně liší. Jednak v tom, že jsou jí opatřeny i nemagické šperky. Dále pak v tom, že ze přední strany je navíc napsáno číslo (to je tzv. úroveň šperku – tato veličina ale zajímá jen Theurgy). A posledním rozdílem, je podivný řetězec písmen, v němž je zakódované přesné složení šperku (to ale zajímá jen klenotníka).

## Zlato a daně



Herním platidlem jsou zlaté valouny. Jsou zlaté, těžké, a studené na omak. Cokoli jiného je podvrh! Všechny valounky mají stejnou hodnotu – nezáleží na tvaru či velikosti. Zlato můžete nosit u sebe ve váčku, či po kapsách, ale hrozí zde, že vám bude odcizeno. Na začátku hry každý dostane jistou hotovost (její výše bude zřejmě záviset na výsledku nějakých soutěžních aktivit před hrou). Ceny jakéhokoli zboží či služeb jsou smluvní, jednotlivá řemesla budou mít ale ve svých glejtech napsané doporučené ceny (kterých se ovšem nemusí držet).

Kromě zboží či služeb slouží zlaté valounky k zaplacení daní. Daně jsou přiměřeně vysoké (jejich přesnou výši stanoví Železný lord a král) a platí se každé dvě hodiny. Platit daně není povinné. Jejich zaplacením ale získává postava následující výhody:

- ☞ Jen ten, kdo má zaplacené daně, se může zovati občanem.
- ☞ Jeho potomci mají dědické právo.
- ☞ Může nerušeně a počestně provádět své řemeslo.
- ☞ V případě jeho zabití či okradení bude viník pronásledován.
- ☞ Má právo vlastnit nemovitosti.
- ☞ Může se podílet na volbě železného lorda a může jím být zvolen.
- ☞ Má právo audience u dvora.
- ☞ a spousta dalších výhod!

Občan, který zaplatil daň, dostane stužku v barvě příslušného dvouhodinového období, kterou pak nosí pověšenou na svém kostýmu.

## Životní náklady

Život ve Městě u Dračího jezera něco stojí. Pravidla se sice nezabývají hladem, žízní, či potřebou šatstva, ale stručně to shrnují do položky životní náklady. **Aby vaše postava mohla spokojeně přežívat, musí každé dvě hodiny „vyhodit“ určitý počet**

valounek na místě k tomu určeném (např. krčma) a odškrtnout se v evidenci, že toto udělala. Částka těchto životních nákladů se různí podle situace ve městě. Je-li blahobyt, můžete ve městě vegetovat téměř zdarma, či dokonce valounky získávat. Potloukají-li se ale ulicemi vrazi, za hradbami skřeti, voda v jezeře je zamořená atd. může být život *velmi* nákladný. Je tedy ku prospěchu každého hráče, aby byl ve městě udržován pořádek. (V praxi se to projeví např. tak, že za každou nevyšetřenou vraždu, volně se potulující bestii, neléčenou chorobu, narkomana, utajenou korupci... budou všem náklady na život narůstat. Za každého dopadeného padoucha, zabitou stvůru atd., budou opět klesat.)

Pokud nějaký hráč nebude schopen životní náklady zaplatit, stává se z něj životní troska a **maximim jeho životů klesá na jeden život**, dokud tak neudělá. Životní náklady bude možno si na jedno období dopředu předplatit u bankéře kostlivců (podmínky si stanovuje proměnlivě bankéř, podle stavu ve městě).

## Drahokamy

Kromě zlata je možné platit pomocí drahokamů. Drahokamy nalezené v přírodě jsou nevybroušené a je možné nechat vybrousit u zlatníka. Cena vybroušeného kamene je dvakrát větší, je zde ale šance, že bude při broušení poškozen. Prasklý kámen má poloviční cenu a pozná se podle lihovkou nakreslené praskliny. Některé druhy drahokamů se nebrousí. Vybroušené kameny lze mimoto vložit i do šperků – kvalitu do šperku zasazeného kamene pozná ale jen klenotník či zkušený obchodník. Není třeba připomínat, že šperky vyrobené z prasklých drahokamů jsou jen lacinou napodobeninou opravdových klenotů.



## Suroviny a nosnost

Ve světě Kahlaveranai se můžete setkat se sedmi druhy surovin, potřebných k výrobě nejrůznějších předmětů. Ve hře jsou reprezentovány malými dřevěnými špalíky v barvě dané suroviny.

Jednotlivé suroviny shrnuje následující tabulka:

Surovina	Barva	Symbol	Stužka na zbraň
Železo	červená	(Fe)	červená
Stříbro	bílá	(Ag)	stříbrná
Zlato	žlutá	(Au)	zlatá
Mithril	modrá	(Mi)	modrá
Uhlí	černá	(C)	-
Síra	oranžová	(S)	-
Smolinec	zelená	(U)	-

Surovin není možné u sebe nosit neomezené množství. **Každá postava u sebe může mít jen tolik kousků surovin, kolik je její dvojnásobek síly** (viz kapitola o zbraních), zbytek musí nechat doma, nebo prostě na místě, kde ho našla (třeba i u dolu). Nosnost lze zvýšit některými výrobky (batoh, pobozy, zvířata...). Kromě surovin se pravidla nosnosti na nic dalšího nevztahují. (Tedy například mečů unesete kolik poberete.)

### PŘEHLED SUROVIN



**Je důležité likvidovat použité suroviny.** Pokud jste daný kus použili při výrobě, nenechávejte ho nikde ležet, ani si ho neschovávejte do vaku s ještě nepoužitými surovinami! **Ale dejte ho do recyklačního koše pro herně použité suroviny.** V domech smí být uloženy jen suroviny nepoužité - jinak nastávají problémy. (Např. v případě, když se k vám někdo vloupe a ukradne i již spotřebované suroviny atp.)

## Město

Město představuje herní část plácku u jezera v lomu, město je uprostřed skály a jediným možným místem vstupu je zúžené místo s hradbami a branou. (Je zakázáno hrát mezi stany a vůbec se v této oblasti zdržovat mi nutné případy a dešť).

Hra se odehrává ve Městě u Dračího jezera a jeho okolí. Je to panství královského rodu Kahlaveranaiů. Podle výpovědí kronikářů se ale zdá, že králové zde vládli dlouhá staletí, ale bylo i mnoho dob, kdy toho nebyli schopni (válečná tažení, žádný vhodný

vládce,...). V tuto dobu byla moc nad městem je proto vložena do rukou třech demokraticky volených Železných lordů. Jeden se stará o věci válečné (a proto stále válčí někde za horami), druhý o věci diplomatické (ten si užívá za královské peníze někde v cizině), a třetí se stará o město (tento třetí lord je pro nás nejvýznamnější osobou – je to totiž ten, kdo skutečně vládne městu).

V tuto chvíli vám již bezpochyby připadá situace ve městě spleť a nepřehledná. Důvodem je, že všechny postavy a jejich vztahy vznikly přirozenou cestou na předchozích akcích Kahla. Účastníci z předchozích let se proto v této situaci vyznají o něco lépe než nováčci – nepropadejte ale panice, i bez znalosti politických detailů se do hry můžete plně zapojit, aniž byste chybějící vědomosti nějak postrádali.

## Budovy ve městě

Ve městě stojí tyto budovy:

☞ **Královský hrad** – malá opevněná kamenná budova, kde sídlí král, železný lord a případně pověřený úředník pro výběr daní atp.

**Katedrála** – je dominantou města. Sídlí zde většinou kněží a provádí se zde nejrůznější obřady. Je zasvěcena trpasličímu bohu Āulemu, svorně ale přijme vyznavače všech božstev, avšak jejich obřady zde nebudou asi tak silné.

**Obchodní stanice** – sídlo skvěle zásobených obchodníků, které je tunelem napojené na vytěžený mithrilový důl a kostlivčí Podzemní říši (viz předešlá Kahla). Nemůže vás proto překvapit, když vás zde bude obsluhovat kostlivec! V kostlivčí obchodnické stanici seženete téměř jakékoli výrobky či suroviny, co jsou k máni v našem světě. Bohužel ceny výkupu ani prodeje zde nejsou příliš příznivé.

**Banka** – tato instituce patří také kostlivčí menšině. Je zde možné půjčit peníze, či si je uložit do bezpečného trezoru. Pojištění a tak podobně je též samozřejmostí.

**Hospoda** – je místem, kde si můžou hráči za zlaté valounky koupit skutečné občerstvení.

**Knihovna** – zde jsou uloženy veškeré spisy a dávné pergameny. Knihovna je z veřejná (žádnému **občanu** nesmí být bráněno v ní studovat), starají se ale o ni a jako jediní se v ní vyznají knihovníci. Knihovna je magického charakteru a nelze z ní svitky krást, lze je však upravovat herní psací potřebou! **Jen knihovník může v knihovně neomezeně dlouho, ostatní mohou v knihovně studovat jen 2x3minuty v každé celé hodině.**

**Univerzita** – sídlo vědy a výzkumu, kde je možno po náročném procesu objevit zcela nové a netušené postupy a přístroje.

**Další budovy** si můžete postavit sami. Pro některé postavy je budova nezbytná pro vykonávání jejího řemesla, pro ostatní může fungovat, jako útočiště a bezpečné místo pro úschovu majetku.

## Pravidla pro budovy

Budovy může stavět jen stavitel. Postaví-li jakoukoli budovu, tak vyhotoví dvě listiny potvrzující legálnost stavby. Obě vyhotovení jsou potvrzeny královským razítkem. Jedna je pak uložena na radnici a je na ní uveden majitel budovy, druhá pak leží přímo

v budově, aby ji bylo možné identifikovat. (Je tedy patrné, že změna majitele musí být hlášena na úřadě.) Budovy bez (živého) majitele jsou zabaveny městem. **Budovy nelze stavět mimo k tomu vhodná místa (města, tvrze,...).**

**V každé budově je automaticky dřevěná truhlice** – není potřeba ji vyrábět (bude ji představovat krabice, či láhev dodaná organizátory) představující uložení věcí v budově (nejedná se o herní truhlici). **Veškeré drobné předměty uložené v budově musí být uvnitř truhlice** nebo jejím těsném okolí! Kartičky volně položené či ukryté pod kamenem bývají často odfouknuty, pošlapány a nikdo si pak není jistý, kde vlastně jsou... **reálné ukrývání předmětů není povoleno (...kazí to hru!)**

Pod truhličkou v malé obálce jsou informace o zabezpečení budovy. **Navštívíte-li tedy budovu ilegálně, tak primárně nahlédněte na spodní stranu truhličky** jestli vás nezasáhla nějaká past, nezačal štěkat pes atp.

Nemovitosti jsou ve Městě u Dračího jezera velmi drahé. Jednak si stavitel účtuje jistý poplatek za jejich postavení, především je ale potřeba zaplatit městu za zastavěný pozemek (tedy zaplatit „za razítko“). **Město, majitelé tvrzí atp. si za tuto službu běžně účtuje částku kolem 5- 10ti zlatých valounků!** Je tedy zřejmé, že především ze začátku hry bude pro hráče nezbytné si na dům půjčit v bance nebo se složit s přáteli.

Budovy se skládají z těchto prvků:

**Zed'** – představuje ji řada kamenů velkých nejméně jako pěst. Zed' nelze běžným způsobem překročit. Tvoří-li zdi nějaký uzavřený útvar, automaticky se předpokládá, že má střechu. **Zed' může být násilně probourána pouze krakatitem. Ve zdech (pro jednoduchost) nejsou žádná okna. Do budovy vybavené rušičkou (trojnožka se stříbrnou stuhou) se nelze ani teleportovat.**

**Hradba** – představuje ji dvojitá řada pořádných balvanů (cca 20 – 30cm). Je velmi pevná a téměř neprobouratelná. Přes hradby je možné střílet pouze směrem ven. Nezapomínejte, že přes hradby není možné procházet, takže má-li město zavřenou bránu, dovnitř se nedostanete!

**Věž** – vypadá jako kruh z pořádných balvanů (cca 20 - 30 cm). Lze ji zničit stejně obtížně jako hradbu. Oproti jiným budovám má věž výhodu, že je z ní možné směrem ven střílet. Navíc střílíte-li z věže (či vrháte vrhací zbraň), máte útok o jedna vyšší (na kouzla či trhaviny se tento bonus nevztahuje).

**Dveře** – dveře vypadají jako několik svázaných kusů dřeva označených kartičkou (šířka min. 30 cm). Leží-li dveře rovnoběžně se zdí, jsou zavřené, leží-li šikmo či kolmo, jsou otevřené. Každé dveře mají od výroby petlici na zavření zevnitř, zámek však nikoliv. Rozeznáváme několik typů dveří:

- **Dřevěné dveře** – vyrábí tesař. Mohou být vyraženy prostým válečnickem.
- **Pokované dveře** – vyrábí kovář. Dokáže je vyrazit zkušený válečník. Pokované dveře musí být označeny stužkou podle použitého kovu.
- **Kovové dveře** – vyrábí kovář. Nelze je vyrazit běžným způsobem. Také kovové dveře mohou být vyrobeny z různých kovů a podle toho musí být označeny. Dveře z drahých kovů lze očarovat.

**Brána** – vypadá podobně jako dveře a je také opatřena kartičkou. Bránu vyrábí kovář. Lze ji vyrazit jen velmi obtížně (beranidlo, velmi mocná kouzla). Bránu lze umístit k dolům či hradbám. I zde lze použít kromě železa drahý kov.



**Dveře a brány mohou být opatřeny zámkem.** Že je na dveřích zámek, poznáme podle toho, že je na ně přidělena kartička zámku s nějakou runou. Takovéto dveře může otevřít jen ten, kdo vlastní klíč se stejnou runou. Zavřené dveře jsou automaticky považované za zamčené. Nemají-li dveře zámek, mají petlici, a jsou zamčené, pouze je-li někdo uvnitř. Zámky mají čtyři úrovně kvality (železný, stříbrný, zlatý, mitrilový), úroveň poznáte podle barvy stužky jíž je runa ke dveřím nebo klíči přivázána. Čím vyšší úroveň, tím větší překážka proti zlodějům, avšak uvědomte si, že mitrilový zámek na dřevěných

dveřích je mizerná překážka pro každého. Mitrilový zámek neotevře žádný zloděj ani kouzlo.

**Pěstování obilí,** je další výhoda pro majitele budov. Každý majitel budovy si může u svého domku založit obilné políčko. Na jeho založení potřebuje 1 jednotku obilí získaných od kolegy, správce města atp., neboť obilí nám samo o sobě někde růst nezačne. Tato jednotka se odloží do koše na použitý materiál a vedle domku se z organizátory dodaného písku symbolicky vysype políčko 20x20 cm. Za 3 minut práce na takovém políčku pak získáte jednu jednotku obilí (představuje ji cizrna). Toto obilí od vás pak pravděpodobně rádi koupí v krčmě nebo u kostlivců za přibližně 1 valounek. Je pravděpodobné, že práci půjde i nějak zefektivnit nebo začít pěstovat i něco jiného.



## Bydlení

Každá postava musí někde bydlet. Pro přehlednost proto každý hráč dostane erb, který opatří jménem své postavy, a ten uloží do truhlice domu (nebo pod ni), kde bydlí. Postavy které žádné bydliště nemají, žijí ve Slumu (chudinská čtvrť) a jejich erb je uložen na k tomu určeném místě.

Kvalita bydlení zásadně ovlivňuje schopnosti postavy. Chtějí-li hráči využívat schopnosti, které jim poskytují vyšší úrovně jejich povolání, tak si musí (kromě získání zkušenostních bodů) zajistit i tomu odpovídající bydlení. Je tedy patrné, že i ten nejmocnější velmistr, žije-li jako bezdomovec, může používat jen schopnosti první úrovně. Přehledně to zobrazuje následující tabulka:

Úroveň	Minimální nároky na bydlení
I - Začátečník	Žádné nároky - Slum...
II - Učedník	Jakýkoli druh bydlení kromě Slumu.
III - Mistr	Budova obývaná jen zástupci stejného povolání.*
IV - Velmistr	Vlastní budova obývaná jen velmistrem.*

\*případně právoplatným manželem/manželkou

Erb není možné nosit u sebe - musí **stále** ležet v některé budově, vyjma krátkého okamžiku stěhování. Vniknete-li do cizí budovy, podle erbů v truhlici snadno poznáte, kdo zde bydlí. Hráč může být vystěhován z budovy násilím (někdo odnese jeho Erb do Slumu). V případě ztráty bydlení neztrácí postava své schopnosti, které jí bydlení

poskytovalo hned, ale každou celou hodinu od ztráty bydlení se jeho stav zhorší o jeden stupeň (nejdříve však za 15min). (Mocného čaroděje tedy nejde „vypnout“ uprostřed souboje tím, že ho vystěhujete:-) , ale z velmistra se za 3hodiny bez bydlení může stát začátečník).

## Objekty mimo území města

Mimo město můžete narazit na nejrůznější budovy či lokality. Většina z nich je jen virtuálních - tedy vypadají jako papír pověšený na stromě. Každý objekt je opatřený cedulí, co je zač, jsou na ní i napsané instrukce, co je zde možná dělat (případně jen kdo jej může využívat). Několik objektů si zde podrobněji rozebereme:

**Opuštěné doly** - jsou již vytěžené, ale v prázdných důlních šachtách se dají najít zajímavé věci. **Opuštěné doly, ale i jiné herní lokace se řídí podobnými pravidly (pravidla si ale přečtěte všichni, protože se shodují s pravidly pro jiné lokality):**

Důl vypadá jako cedule na stromě, opatřená sadou zavřených krabiček, které jsou označeny časy. Rozhodnete-li se opuštěný důl navštívit, tak může otevřít krabičku s příslušným časem (např. v pátek ve 12:15, otevře „pá 12:00 - 12:59“, žádnou jinou!). Nejde otevřít krabičky staršího času ani kopat do budoucna. Všechno, co hráč v krabičce našel, je pak jeho - nemůže si vybrat jen to, co se mu líbí. Můžou zde být suroviny, ale např. i některá z nehod popsána na dané vložené kartičce, na níž je vždy stručně popsán účinek nepříjemnosti. **Nekažte hru tím, že budete nehody ignorovat!!!** Pokud danou krabičku navštívíte, nechte ji prázdnou a pootevřenou, aby ji další po vás příchozí nepokoušeli opakovaně využívat.

**Obyčejné surovinové doly** - se řídí stejnými pravidly jako opuštěné doly, ale jsou **přístupné jen horníkům**. Chce-li horník těžít v dole, **musí přinést jednu výdřevu** (vyrábí tesař) a zapíchnout ji pod ceduli.

**Lávové zřídlo** - nachází se ve vzdálených krajích a lze zde sbírat síra. Platí zde stejná pravidla jako pro opuštěný důl, jen s tím rozdílem, že pro otevření krabičky sem **musíte přinést jednu výdřevu** (vyrábí tesař) a zapíchnout ji pod ceduli. Výdřevy sem je potřeba nosit na opravu mostku, který postupně odhořívá...

**Loviště** - toto místo se **týká jen lovců**, nikdo jiný zde lovit nesmí. Ostatní se tu nepotulujte, ať jim neplašíte zvěř. Pravidla jsou podobná těžbě v dolech a více informací jsou v pravidlech pro lovce.

**Soutěska vedoucí k poušť**- první možnost jak opustit oblast. Její návštěva je podmíněna skupinou min. 3 osob a tímto vybavením na osobu - dopravní zvíře, ovoce, obilí. Každá postava je schopna absolvovat cestu jen jednou za 3h. Poté si táhnete náhodně jednu neotevřenou krabičku a řídíte se dle informací v ní (obsahují zisk i nehody). Bohužel většina výprav nenalezne cestu do vzdálených měst, pokud však ano, tak se jednání a obchody odehrávají v organizátorském stanu po návratu do města.

**Horský průsmyk vedoucí do hor** - druhá možnost jak opustit oblast. Princip je stejný jako u cesty soutěskou jen je třeba jiných potřeb - lan, skoby, maso.

**Starý mithrilový důl** - dávno tu už žádný mithril není. Jeho vchod je uzavřen mohutnou branou. Za ní se spleťtí důlní tunely, jež ústí do kostlivčí obchodní stanice ve městě a také k magickému portálu, jímž vede cesta do podzemního města Mitgard, kde „žije“ národ kostlivců. Cesta skrze portál je třetí možností, jak opustit oblast, avšak kostlivci jí neradi někoho pouštějí.

**Místa koncentrace magických žvlů** - tato místa jsou na první pohled nabita magickou silou, jež má význam pro theurgy i jiná magická povolání a řemesla.

**Bylinky atp.** - vypadají jako kartičky nacházející se volně na zemi přidělané na špejli. **Běžný člověk je ale nenajde** a nerozezná, může je tedy trhat jen felčar a mistr jedu.

a další...



## Enklávy

Mimo území města se nachází také několik dalších míst, kde je možno bydlet. Jsou to pevnost **Silverfort**, **Klášter Černoboga**, tvrz **Vlkov** a barbarská **tvrz nad laboratoří**. Tato místa vznikla v průběhu let exodem nespokojených obyvatel z města. Jejich pozice mimo město je činí zranitelnějšími proti útokům zvenčí a služby jsou v nich nedostupnější, poskytují však většinou více svobody. Svým fungováním se jedná o malá města, ale platí pro ně několik samostatných pravidel.

- ☞ **Živobyť** - I v enklávách je třeba platit živobyť. To je vždy vyšší, než ve městě. Může však být podobně ovlivněno situací v enklávě jako to městské.
- ☞ **Stavební parcely** - Každá enkláva má pevně daný počet stavebních parcel, tedy počet budov, které v enklávě lze postavit. Toto číslo je možno zvýšit, ale je to velmi náročné a nákladné.
- ☞ **Správce** - Každá enkláva má svého správce, osobu, která je zodpovědná za její fungování a rozvoj a enklávu spravuje. Správce povoluje stavbu budov v enklávě. Správce je také zodpovědný za ORGanizační otázky ve své enklávě, jako je výběr živobyť či házení na děti.
- ☞ **Daně** - Správce může v rámci enklávy požadovat po jejích obyvatelích daně či poplatky dle své libovůle.
- ☞ **Produkce** - Enklávy také v omezené míře produkují suroviny pro ně typické. Ty může vybírat toliko správce z obálky, která je součástí glejtu enklávy. Za každou uplynulou herní hodinu se z obálky vybírají dvě věci (suroviny, valounky, kartičky...). Výběr je třeba na obálce zaznačit.

Jednotlivé enklávy se ve vzhledu liší, typu produkce, herně-právních aspektech a způsobu výběru správce liší. To je přesně uvedeno na glejtech jednotlivých enkláv.

## Děti

Každá postava má možnost pokusit se o početí dítěte. Potřebuje k tomu **postavu opačného pohlaví, nejméně pět minut času a soukromí**. Po každém pokuse je třeba

vyhledat organizátora, a ten hodem kostkou rozhodne o výsledku snažení. Hod 1k10 probíhá za zástěnou, postava ho nevidí! **Od 1 do 3 byl pokus neúspěšný. Pokud padne některé z čísel 4-9 bylo počato zdravé dítě.** (Tato čísla platí pro páry stejné rasy; u smíšených párů jsou to jen čísla 6 - 9.) V případě, že padlo číslo **0, dítě má vrozenou vadu.**

**Těhotenství trvá 30 minut** a musí být vidět (bříško). Před porodem si matka vyzvedne u orgů dítě (papírové, nepopsané) a pastelky; při porodu, který trvá cca 5 minut a **musí být u něj přítomen felčar** (jinak matka ztrácí 1 život), děťátko omaluje podle toho, jak má vypadat. O dítě se pak stará dle svého uvážení (pokud se ale natrhne, tak umřelo!) Těhotenství sice herně trvá jen půl hodiny, ale žádná **žena nemůže otěhotnět více než čtyřikrát za jeden reálný herní den.**

Pohlaví dítěte lze rozeznat až v dospělosti. U smíšených párů dědí dítě rasu po jednom z rodičů (rozhodne hod mincí). Výjimku tvoří gnómové: pokud je jeden z rodičů gnóm, postupuje se, jakoby byl gnómem i druhý rodič (dítě je vždy gnóm, nesnižuje se pravděpodobnost početí).

Ze zadní strany dítěte jsou napsána jména rodičů / vychovatelů, kterým dítě patří; můžou zde být podepsány max. dvě postavy - jeden muž a jedna žena. **„Rodiče“ se můžou svému potomkovi svěřovat** (na zadní stranu píšou heslovitě informace). **Když je pak rodič zabit, může ve hře pokračovat za svého potomka.** Takováto postava pak ví všechno, s čím se mu rodiče svěřili, a navíc, pokud se jednalo o řádného občana (platil daně), tak **dědí veškerý majetek mrtvého rodiče!** Dítě má stejné povolání i řemeslo jako rodič a je i na stejné úrovni (zkušenostní body se ale nedědí). Ke stejnému účelu lze využít i mladší sourozence, adoptované děti, nalezené děti, kradené... Dědické právo se ale nevztahuje na nemanželské levobočky, nelegálně držené děti atd. O zbývajících právních detailech rozhoduje zvykové právo a městský železný lord.

Pozor! Dostane-li se dítě do rukou cizího člověka, ten z něj může **vytáhnout informace** (buď ho uplatí sladkostí nebo to z něj vytluče - musí ho pak trošku pomačkat, nenatrhnout!). Ukradnete-li cizí dítě, můžete „přepsat“ jeho majitele nejdříve po šedesáti minutách od únosu.

Je-li dítě zatíženo vrozenou vadou, může s ním naložit rodič dle svého uvážení. Nechá-li si jej a bude za něj někdy pokračovat ve hře, bude mu vylosován konkrétní defekt, se kterým se bude muset naučit žít (malformace končetin, mentální retardace, sensorické poruchy, Downův syndrom...).

## Učni

Nemáte-li se svými protějšky štěstí, nebo zkrátka nejste zrovna rodičovský typ, můžete si pořídit místo dětí učně. Abyste si mohli pořídit učně, musíte být **nejméně na třetí úrovni**. Musíte mít také k **dispozici budovu**, kde bude učeň studovat, a musíte být **řádným občanem**. Splňujete-li tyto předpoklady můžete navštívit správce města, kde vám zkrátka a za 20 valounků najdou vhodného adepta. Pro učně platí stejná pravidla jako pro děti - lze jim svěřovat informace, lze je zlikvidovat natržením a v případě smrti mistra fungují jako „náhradní život“ **včetně dědického práva a zachování úrovně**. Rozdíl je v tom, že učně nelze ukrást, že je u něj zřejmá nejen rasa ale i pohlaví (vše je napsané ze zadní strany) a že má jen jednoho mistra (majitele). Naráz lze mít maximálně jednoho učně.

## Zvířata

Ve hře si můžete pořídit rozličná zvířata. Jsou reprezentována kartičkami, pokud ale předem počítáte s tím, že si pořídíte nějaké zvířátko, tak si přivezte plyšáka. Na bližší údaje o zvířatech se můžete zeptat lovce. Zde rozebereme jen tři z nich:



**Pes** – je nejlepší přítel člověka a chrání ho před okradením pomocí kapsářství. Pes musí být umístěn viditelně (opasek, provázek na krku, atp.)

**Lasička** – toto šikovné zvířátko je schopné nenápadně vytáhnout z cizí kapsy jakýkoli předmět... svému vlastníkovi poskytuje schopnost kapsářství (viz níže).

**Kůň** – ten, kdo sedí na koni, nemůže být dohnán žádným pěšákem. Kůň ale dává výhodu jen na cestě – v lese se mu těžko manévruje. V praxi se to projeví tak, že když za vámi někdo běží po cestě, zavoláte na něj (zahrajete) že prcháte na koni a on vás již nedožene. Samozřejmě že musíte běžet směrem od něj – zastoupí-li vám někdo cestu, bez zranění zřejmě neprojedete. Pokud má koně i pronásledovatel postupuje se, jako by koně neměl z této dvojice nikdo. Jste-li pěšák a pronásleduje vás někdo na koni, zmizte do lesa:-). Máte-li rychlejší zvíře, než je kůň (např. gryf), můžete koně jiných hráčů ignorovat, jinak postupujte analogicky.

## Kapsářství

Některé postavy dokážou vybírat kapsy nic netušících občanů města. Tuto dovednost umožňuje např. vlastnictví lasičky, ale existují i jiné cesty, jak ji získat. Ve hře kapsářství vypadá tak, že připevníte na kostým jiného hráče kolíček (ten dostanete od orgů) do blízkosti váčku, kapes, brašny, nemusí to být však být přesně (nikoliv na cíp pláště, ale třeba opasek s váčkem, kalhoty s kapsou nebo víko brašny). Pokud si přítomnosti kolíčku během šedesáti sekund oběť nevšimne a ani ji na něj nikdo neupozorní, byla okradena. Po dobu celých šedesáti sekund se musí zloděj zdržovat v těsné blízkosti své oběti! Pokud se oběť vzdálí, kolíček spadne atp., krádež nebyla úspěšná. Pokud si oběť kolíčku všimne, jeho majitel je povinen se přiznat – byl přistižen při kapsářství.

V případě úspěšné krádeže, si zloděj může vybrat, zda-li kradl předměty nebo valounky. Vybral-li si valounky, tak mu okradený **musí odevzdat nejméně polovinu všech zlatých valounků, co má u sebe** (nehledě na to, má-li je v kapse či váčku atd.). Kradl-li předměty, může si zloděj vybrat **jeden drobný předmět**, co má oběť u sebe. Drobnými předměty se rozumí drahokamy, lahvičky s lektvary, kouzelné hůlky, šperky, suroviny, drobné výrobky, svitky... obecně platí, že **nelze ukrást předmět, který oběť zrovna používá** (ukrást prsten z prstu, náhrdelník z krku, hůlku či lektvar z ruky...).

Chcete-li uchránit svou zlodějskou identitu, můžete mimo hru požádat někoho, aby lup převzal za vás. Nejlepší prevencí kapesních krádeží je nechávat si cennosti zamčené v budovách!



Proti kapsářství se dá bránit vlastnictvím psa. V takovém případě je krádež neúspěšná.

## Alkohol

K alkoholu v krvi můžete přijít několika způsoby. Samozřejmě především tak, že jej herně vypijete, ale také například při léčení. Účinky alkoholu shrnuje následující tabulka:

Množství alk. v průběhu hodiny (tzn. od :00 po :59)	Jste:	Popis
1 dávka	v dobré náladě	Nijak vážně se neprojevuje.
2 dávky	lehce pod parou	Není možné provádět činnosti spojené s magií, míchat lektvary, používat střelné zbraně a manipulovat s trhavinami. Lovci nemohou lovit. Vystřízlivění přichází v nejbližší celou hodinu.
3 dávky	opilý jak doga	Není možné využívat jakékoli dovednosti spojené s řemeslem či povoláním. Tento stav trvá do nejbližší celé a pak přechází v stupeň „lehce pod parou“.
4 a víc dávek	na kaši	Otrava alkoholem za 1 život za každou dávku nad tři. Jinak stejně jako stupeň „opilý jak doga“.

Těhotné matky by měly být v konzumaci alkoholu zdrženlivé.

## Závislosti

Některé látky dostupné postavám jsou návykové. Jejich účinek je většinou takový, že dočasně zvedají počet životů. Pokud droga přidává jeden život je *síla drogy 1*, přidává-li dva, je její síla 2 atd. Použije-li nějaká postava v průběhu jedné hodiny (tzn. od :00 do :59) drogy s celkovou silou tři a více, stává se závislou. Závislou postavu poznáte podle černých pruhů pod očima. **Jste-li závislý na droze, musíte každou hodinu zkonzumovat drogy nejméně s takovou celkovou silou, jakou měly drogy zkonzumované v předešlé hodině** (je-li ale toto číslo vyšší než sedm, tak stačí požit drogy s celkovou silou rovnou sedmi). Nepodaří-li se vám to, **snižuje se maximum vašich životů trvale o jeden** (svou dávku ale potřebujete dostat stále!). Po několika hodinách strádání, může tedy závislý zemřít.

K léčbě závislosti se nejčastěji používá substituční (náhražková) látka. Ta má sílu drogy jedna, ale žádné životy nepřidává. Pokud se vám podaří vyhnout se celou hodinu drogám a místo nich použijete dostatečné množství substitutu, pak dávka drogy, kterou potřebujete požit příští hodinu, je o jedna nižší. Ve chvíli, kdy potřebná dávka je rovna nule, je závislost vyléčena, vy si můžete umýt černé pruhy a **maximum životů se vám vrací na původní hodnotu!** (Je tedy zřejmé, že léčba i té nejslabší závislosti zabere nejméně tři hodiny a té nejsilnější sedm hodin.)

## Jídlo a pití

Ve hře neexistuje herní jídlo a pití, ani zde nejsou žádné limity s tím související, ale za herní jídlo se považuje všechno reálné jídlo. Toto jídlo si vezmete na začátku herního dne k sobě (tedy jídlo na celý den), umístěte si ho do svého domu nebo se domluvte, že vám ho někdo někde uschová (z přátelství nebo za úplatek). Další jídlo si pak můžete

pořídít v herní hospodě za valounky. **Jídlo se nesmí krást!** (Pokud k tomu nemáte nějaký závažný herní důvod, například že se jedná o kouzelné jablko poznání.) **Avšak může být otráveno atp.!**

## Čtení a psaní

Je čistě věcí vaší postavy. Domníváte-li se, že váš barbar válečník umí číst (a přesvědčíte-li o tom ostatní), tak se vám meze nekladou. Abyste mohli něco napsat (či nakreslit) musíte vlastnit herní předměty pergamen a tužku (uhel).

## Tvrdá práce

V pravidlech pro řemesla a povolání najdete na mnoha místech poznámku, že výroba určitého předmětu (výdřevy, lektvaru, dětí, těžba v dole, roztopení pece...) trvá určitý čas. Tento čas by tato činnost zabrala při normálním pracovním nasazení. Pokud si to ale situace žádá, můžete zmobilizovat své síly a pracovat mnohem tvrději a houževnatěji než obvykle. V praxi se to projeví tak, že za každých deset poctivých dřepů, které při této činnosti uděláte, si můžete zkrátit čas o jednu minutu. Pokud činnost musí provádět více než jeden člověk, tak musí dřepovat všichni zúčastnění. Tvrdou práci můžete uplatnit téměř při všech **výrobních činnostech**. Nelze užít na meditaci, sesílání kouzel, montáž výbušnin, otvírání zámků atp.

## Náboženství

V našem městě není jednotné náboženství – různé rasy uctívají různé bohy. Není výjimkou, že někdo uznává i „konkurenční“ božstva. K dobrému vychování patří alespoň jednou za čas navštívit chrám svého boha a třeba i přispět na církev.

**Äule** je trpasličí bůh a stvořitel a patron horníků a řemeslníků. Také byl vždy symbolem válečného ducha provázející trpasličí život v dobách neklidu.

**Svarožic** je hlavou lidského panteonu. Je to bojovný bůh, v době míru dbající o rozkvět svého lidu a v době války jedoucí na bílém koni před jejich armádami. Je to především patron lidí a jeho působnost je velmi široká.

**Bělobog** je jedním ze synů Svarožice. Je to denní bůh, průvodce slunce po denní obloze, ochránce života.

**Černobog** je jedním ze synů Svarožice, dvojče Běloboga. Je to noční bůh, průvodce slunce po odvrácené straně světa, vládce zemských hlubin.

**Kazargan Chán** je duch daleké hory Kazargan, vládce horstev, lesní lovec, a jezdec přes planiny. Je to ochránce všech barbarů, stará se o jejich obživu a vede je do boje.

**Yu Hang** je nebeský císař, pán živlů, krotitel démonů a ochránce Cesty, což je mystické náboženství vyznávané především šotky. Šotci věří, že Cesta je dovede k moci a nesmrtelnosti, skrze níž budou moci porazit demony a navždy se od nich osvobodit.

**Fenris** je bůh vlkodlaků, kterého uctívají odnepaměti. Fenris je bojovník – krvelačný a divoký. Fenris je lovec – tichý a trpělivý. A Fenris je pánem smrti, strážce podsvětních bran, ke kterých svým vytím přivolává padlé, a od nichž zahání ty, co mají ještě žít.

**Alláh** je jediný bůh a Mohamed je jeho prorok. Tak zní vyznání víry, kterou vyznávají Beduíni a Nomádi z pouští za horami. Alláh je vládcem nad životem a smrtí, neomezeným králem světa, který dbá o prosperitu a bohatství svého lidu.

**Gnómové** – jsou ateisté a materialisté; uznávají jen vědu a zdravý rozum !

**Skřeti, zlobři a jiná CP** – rozličná, pro hru nepodstatná, božstva