

# Pravidla Kahlaveranai

## 2008

|                                              |    |                                |    |
|----------------------------------------------|----|--------------------------------|----|
| Organizační pravidla .....                   | 1  | Drahokamy .....                | 11 |
| Obecná pravidla .....                        | 2  | Suroviny a nosnost .....       | 11 |
| Orgové, bestie a CP .....                    | 2  | Město .....                    | 12 |
| Informační obláček a otázka „co vidím?“ .... | 2  | Budovy ve městě .....          | 13 |
| Tvorba Postavy .....                         | 3  | Pravidla pro budovy .....      | 13 |
| Život a smrt .....                           | 5  | Objekty mimo území města ..... | 14 |
| Zkušenost .....                              | 6  | Děti .....                     | 15 |
| Boj .....                                    | 7  | Učni .....                     | 16 |
| Zbraně .....                                 | 7  | Zvířata .....                  | 16 |
| Zbroje .....                                 | 9  | Pravidla pro alkohol .....     | 17 |
| Výzbroj z drahých kovů .....                 | 9  | Pravidla pro závislosti .....  | 17 |
| Dočasná efekty, magické předměty .....       | 9  | Čtení a psaní .....            | 17 |
| Magické předměty .....                       | 10 | Náboženství .....              | 18 |
| Zlato a daně .....                           | 10 |                                |    |

Toto jsou pravidla LARPU Kahlaveranai 2008. 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 značným změnám oproti minulému ročníku, a proto je samozřejmostí, že si celá pravidla musí přečíst i loňští účastníci.

## Organizační pravidla

- ☞ Hry se může zúčastnit pouze **hráč starší 15 let** (do 18 let je nutné mít potvrzení rodičů o souhlasu s účastí na akci)!
- ☞ Stavět stany je povoleno jen na vyhrazeném místě.
- ☞ Je zakázáno jakkoliv ničit okolní přírodu, zahazovat odpadky (**co si dovezete, to si odveďte**), rozdělávat oheň bez svolení organizátorů!



- ☞ Během celé herní doby je zakázáno požívat větší množství alkoholu a užívat omamné látky.
- ☞ Každý je povinen nosit po celou dobu **historický nebo fantasy kostým**. (Kostýmem **nejsou** rifle, roztrhané tričko a metalová mikina! Kanady a podobnou obuv akceptujeme.) Čím lepší kostýmy, tím lépe. Organizátoři budou k takovým osobám mnohem shovívavější. V případě špatného počasí se hráči můžou chránit jakýmkoliv způsobem (pláštěnka, deštník,...).

## Obecná pravidla

### Orgové, bestie a CP

Ve hře se vyskytují tři organizátoři (těž zvaní Orgové). Hlavním orgem je **Kewin** (dlouhovlasý blondák, určitě ho poznáte:-)). Většinou nebude hrát žádnou postavu, ale organizovat bestie, připravovat questy atd. Další dva organizátoři **Kmotr** (psycholog Dan, brejlatý, tmavovlasý, na krátko střižený) a **Fafrin** (matematik Vojta, vysoký a hubený, hnědé vlasy) zřejmě budou zastávat i nějakou víceméně herní roli. Nejméně jeden z nich bude stále ve městě připraven odpovídat vaše dotazy.

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).

Důležité jsou i bestie. Jsou to opět většinou zkušenější hráči, kteří ztvárňují všechno zlé, co vás může za hradbami potkat. Vlkodlaci, obří krysy, ještěři, zombie, skřeti, draci, divocí kanci, upíři, masožravé veverky atd. Bestie se někdy rekrutují i z řad mrtvých hráčů.

### 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 popsat, co je na něm zvláštního). Toto se používá hlavně při setkání s bestií – když k vám s řevem běží bestie 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 potrhaný 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.





# Tvorba Postavy

Každý hráč si vybere jedno z nabízených řemesel, jedno povolání a rasu své 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** – Je jediný, kdo může těžit v dolech. Nebezpečné, ale velmi výnosné řemeslo.
- ♣ **Klenotník** – Vyrábí šperky všeho druhu. Ke slovu se dostává většinou až v druhé polovině hry.
- ♣ **Knihovník** – Snad nejhůře placené a přitom nejdůležitější řemeslo. Jediný se vyzná v knihovně a má přístup k obrovskému množství informací.
- ♣ **Konstrukér** – Vyrábí veškeré mechanismy, střelné zbraně, zámky...
- ♣ **Kovář mečů** – Tradičně velmi oblíbené řemeslo, vyrábí nejlepší zbraně pro boj tváří v tvář a další kovové předměty.
- ♣ **Kovář plátně** – Také velmi oblíbené řemeslo, vyrábí kovová brnění a další kovářské výrobky.
- ♣ **Lovec** – Loví zvířata, obchoduje s nimi a prodává kožené výrobky.
- ♣ **Markytánka** – Dokáže zvednout morálku, připravit hrdiny na boj a ošetřit po boji. Je okrasou našeho města.
- ♣ **Stavitel** – Staví domy, hradby, věže, sochy, hroby... Na začátku hry je k roztrhání...
- ♣ **Tesař** – Vyrábí veškeré dřevěné výrobky (dveře, výdřevy do dolů...). Především díky horníkům má po celou dobu hry stálou klientelu a jistý zisk.
- ♣ **Zvláštní** – Některým hráčům budou nabídnuta speciální „řemesla“, která se vyskytují jen v jednom exempláři od každého (např. princ, lord protektor...). Železný lord není řemeslo ale dočasný titul a může se o něj ucházet každý.

**Povolání** je něco, čemu jsme se naučili sami, když jsme si čítávali stařícké 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. Povolání známe tato:

- ♣ **Čaroděj** – je pánem magie živlů. Místo zbraní používá blesky, ohnivé koule atd. Jeho obrovská útočná síla je ale vyvážena mizernou odolností. Povolání kouzelníka doporučujeme náročnějším hráčům, kterým nedělají problém ani složitější pravidla.
- ♣ **Mág** – je temnou postavou ovládající psychická kouzla. Ví kudy proudí energie a dokáže ji ovládnout ve svůj prospěch. Toto povolání je opět vhodné pro náročné hráče.
- ♣ **Mistr jedu** – alchymista a travič schopný vyrobit mnoho rozličných jedů a prostředků k ne zrovna legálním účelům.
- ♣ **Felčar** – lékař a alchymista nezbytný pro každé město. Vyrábí posilující a léčivé lektvary všeho druhu, operuje, rodí... V boji se projeví spíš nepřímě.





- ☞ **Kněz** – podobně jako felčar se ani toto povolání neprojeví v boji. Ve městě je ale nezapomenutelným pomocníkem – svým požehnáním pomůže v každé situaci, dokáže sejmut prokletí či zachránit umírající. Zkušení kněží jsou schopni i zázraků.
- ☞ **Léčitel** – léčí svou kouzelnou mocí. Rány se po dotyku jeho rukou samy zacelí a zlomené končetiny srostou. Toto povolání má ale i svou temnou stranu – léčitel dokáže využít svou moc i naopak a nebožáka proklít.
- ☞ **Pyrofor** – raději než mečům a sekerám dává přednost dělbuchům a bombám. Je nebezpečným soupeřem v boji ale i vítaným pomocníkem horníků a každého, kdo potřebuje něco odpálit...
- ☞ **Theurg** – jeho nejsilnější dovedností je výroba kouzelných předmětů – prstenů, co střílí blesky, mečů, co projdou brněním... Theurgové vyšších úrovní jsou ale i nepřehlédnutelní pomocníci v boji – v podobě elementála dokážou být strašlivými soupeři.
- ☞ **Válečník** – válečník je strašlivá bojová mašina, schopná bravurně zacházet s jakoukoli zbraní.

Ve Městě u Dračího jezera se vyskytuje pět ras. 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 značný vliv ortodoxní trpaslíci, kteří jiné rasy příliš neuznávají. Rasy máme tyto:

- ☞ **Trpaslíci** (5 životů) – jsou menší podsadité postavy, od přírody velmi odolní a vytrvalí. Nosí vous (nutné!). Z jejich řad vzešli udatní válečníci, ale i kováři, horníci a zlatníci. Magie jim zrovna dvakrát nevoní. Jelikož jsou ve Městě u Dračího jezera původním obyvatelstvem, mají zde určité výhody.
- ☞ **Lidé** (4 životů) – velmi všestranná, přizpůsobivá a značně rozšířená rasa. Co dodat, známe je všichni...
- ☞ **Gnómové** (4 životů) – národ vzrůstem malých zelených nesmírně vynalézavých tvorečků. Proslavili se především jako konstruktéři, léčitelé či pyrofoři. Mívají velké rodiny malých zelených dětiček.
- ☞ **Barbaři** (5 životů) – divoká lidská rasa. Od lidí se liší především svou silou, statným vzrůstem a nezdolností. Tato rasa má přirozený odpor k magii, zato se zbraněmi si velmi dobře rozumí (ve hře se to projeví tak, že barbari nedokážou sesílat žádná kouzla ani skrze magické předměty!)
- ☞ **Šotci** (3 životy) – tvorové maličkého vzrůstu (cca 50 cm), ale velkého ducha. Od přírody značně tíhnou k magii – většina z nich umí základní zaklínadla už od dětství. (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)

Řemeslo, povolání ani rasu není možné během hry změnit. Každému hráči budou poté, co se zaregistruje, zaslány glejty s pravidly pro jeho postavu.

Každá postava má 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 napíšu několik oblíbených cílů postav:

- ☞ **Peníze** - kdo by je nechtěl. Stačí si založit firmu a poctivou prací pomalu ale jistě bohatnout.
- ☞ **Moc** - stát se železným lordem to už je výzva. Znamená to mít přístup do městské pokladnice a řídit běh města... mmm...
- ☞ **Questy** - ve hře je spousta úkolů. Stačí zjistit, kde začínají a pak jen sbírat informace a pomalu postupovat k vytoužené odměně. Ziskem jsou většinou nejruznější magické předměty, peníze a hlavně zkušenostní body (viz níže)! (Loni bylo z několika desítek připravených úkolů splněno jen několik - letos mají hráči stejnou šanci.)
- ☞ **Rodina** - získat srdce spanilé kněžky to je úkol hodný hrdiny...
- ☞ **Intričky** - není potřeba být lordem, aby člověk mohl být mocný... vždy tu je dost lidí, kteří chtějí něco ve společnosti změnit jinou cestou. Všichni dobrodruzi nemusí zrovna sloužit dobru... Proč ve městě není temná svatyně? Proč ještě někdo nevyhubil tu protivnou šotčí pakáž? Vždycky je co měnit...
- ☞ **Individuální cíl** - Např. postavit obrovský chrám, obnovit paladinský řád, vyrobit lektvar nesmrtelnosti, zrestaurovat Nauglamir...

## 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 +3>! Takovéto životy jsou pak počítány jako životy postavy, ne životy zbroje a nevztahují se na ně pravidla pro zbroj o nichž bude řeč níže.)

O životy můžete přijít několika různými 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...)
- ☞ **Otrávení** - o něco méně časté (jakékoli jedy).
- ☞ **Usátí** - nejvzácnější a nejzávažnější zranění (např. zásah spektrální zbraní, 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 (budete-li ale hrát za léčitele či felčara, přečtěte si předešlé tři odstavce pozorně ještě jednou:-)) 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 víc než tři čtvrtě, polovinu či čtvrtinu svých životů (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 jakkoli doražena. Pokud během těchto pěti minut není postavě poskytnuta pomoc (doléčení do kladných čísel, zásah kněze) tak nenávratně umírá.

Mrtvý hráč nesmí 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 za něj (viz níže).

## 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 zavěšeny na tkanici kolem krku. Získat je můžete několika způsoby:

**Zabitím nestvůry:** každý tvor, kterého přemůžete, bude u sebe mít (kromě možného pokladu) několik zkušenostních bodů.

**Nalezením:** na některých nebezpečných místech se zkušenosti doslova válí po zemi a vaše postava získá spoustu zkušeností jen návštěvou tohoto místa. Buďte si jisti, že když například vypleníte skřetí vesnici, tak se to zde bude zkušenostmi jen lesknout.

**Odměnou za splnění questu:** pokud splníte jakýkoli úkol, ze kterého nedostanete zkušenost přímo při jeho plnění, tak vyhledejte orga, a ten vás 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.)

**Zabitím postavy:** i toto se díky jedům, úkladným zabijákům a falešným přátelům někdy stává. Pokud k tomu dojde, tak zabitá postava dá svým vrahům dohromady tolik zkušenostních bodů, kolik je její úroveň (viz níže). Pokud u sebe nemá dostatek zkušeností, tak odevzdá jen to, co má (tzn. někdy nic). (Např. otrávím-li úkladně svého kamaráda kouzelníka, který je třetí úrovní, dostanu od něj jeho tři zkušenostní body – zbytek si odnese do hrobu.)

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). Každá postava je opatřena tkanicí příslušné barvy, aby byla poznat její úroveň. V praxi přestup





probíhá tak, že hráč odevzdá daný počet zkušenostních bodů v hospodě a obdrží novou tkanici. Podrobnosti shrnuje následující tabulka:

| Úroveň |            | Poplatek (zk. body) | Tkanice  |
|--------|------------|---------------------|----------|
| I.     | Začátečník | 0                   | bílá     |
| II.    | Učedník    | 5                   | žlutá    |
| III.   | Mistr      | 15                  | oranžová |
| IV.    | Velmistr   | 25                  | červená  |

## Boj

Probíhá podle standardních pravidel FAS (bude zopakováno před začátkem hry).

Při platném zásahu soupeře zbraní vykřiknete číslo, kolik životů jste mu vzali. 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!**

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 desetiminutovém 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 (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).

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.** Vyvarujte se bodných zbraní (vyrobit bezpečnou bodnou zbraň je téměř nemožné). U kladiv a seker dbejte na to, aby bylo vypolstrované i topůrko! Vrhací zbraně jsou také náročnou kapitolou – a budou přísně posuzovány (nejlepší je kombinace jekor + kobercovka). Střelné zbraně jsou nejožehavějším tématem. (V případě nerozhodnosti bezpečnostní komise se šípy testují z jednoho metru na majiteli!!!)

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 (oba) | 6 | Horník      | 2 |
| Barbar              | 2 | Pyrofor        | 4 | Kovář       | 2 |
| Člověk              | 1 | Theurg         | 4 | Lovec       | 2 |
| Gnóm                | 1 | Mistr jedu     | 4 | Tesař       | 2 |
| Šotek               | 0 | Felčar         | 3 | Stavitel    | 1 |
|                     |   | Kněz           | 2 | Konstruktér | 1 |
|                     |   | Léčitel        | 1 | Klenotník   | 1 |
|                     |   | Čaroděj        | 0 | Knihovník   | 0 |
|                     |   | Mág            | 0 | Markytánka  | 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, dýka, hůl
- 5 - 6 kožená zbroj, tesák, hůl, vrhací a střelné zbraně
- 7 - 8 kroužková zbroj, jednoruční zbraně, hůl, vrhací a střelné zbraně
- 9 destičková i plátová zbroj, jednoruční i obouruční zbraně, štít, vrhací a střelné zbraně
- 10+ rytířská zbroj, jednoruční i obouruční zbraně, štít, vrhací a střelné zbraně

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

| Zbraň            | Parametry                                                                                                |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| dýka             | 30cm                                                                                                     |
| tesák            | 60cm                                                                                                     |
| jednoruční zbraň | 90cm<br>(nebo kombinace zbraní se součtem délek do 90 cm)                                                |
| obouruční zbraň  | 110cm<br>(nebo kombinace zbraní se součtem délek do 110 cm, výjimku tvoří dvě šedesátky: 60 + 60 = 110!) |
| vrhací zbraně*   | lehkého typu (ne ostěp), rozměry min 15 cm, max cca 30 cm                                                |
| luky**           | (jen lidé a barbaři), do 15kg tahu, šípy s řádnou bambulí                                                |
| kuše, praky      | pro střelbu šipek či koulí                                                                               |
| štít             | kruh o d = 55 cm nebo čtverec 50*50 cm                                                                   |
| hůl              | do 200 cm<br>(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.

## Zbroje

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  | +2                  | Plátněř |
| Destičková zbroj | +3                  | Plátněř |
| Plátová zbroj    | +4                  | Plátněř |
| Rytířská zbroj   | +5                  | 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, můžou být ale například užitečné v boji proti tvorům nezranitelným železem. Dále mají také tu výhodu, že můžou 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 můžou 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

Ve hře se vyskytuje velké množství magických předmětů. Každý je opatřený malou cedulkou, na které je stručně popsána jeho funkce. Některé předměty poskytují svému nositeli nějakou výhodu stále, jiné lze použít jen několikrát za hodinu. Magické předměty, které lze požit několikrát za hodinu **se nabíjí v každou celou**. „Jednou za hodinu“ tedy neznamena „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 blesky během několika minut.

## 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 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.

## 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 (pozná se podle lihovkou nakreslené praskliny). Některé druhy drahokamů se nebrousí. Kameny lze mimoto vložit i do šperků – zde ale není možné použít jejich surovou formu, ani prasklé kameny.

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| <i>Diamant<br/>(vybroušený)</i>                                                     | <i>Diamant<br/>(surový)</i>                                                         | <i>Korund<br/>(vybroušený)</i>                                                      | <i>Korund<br/>(surový)</i>                                                           | <i>Safír<br/>(vybroušený)</i>                                                         |
|  |  |  |  |                                                                                       |
| <i>Safír<br/>(surový)</i>                                                           | <i>Rubín<br/>(vybroušený)</i>                                                       | <i>Meteorický<br/>drahokam</i>                                                      | <i>Syntetický<br/>diamant</i>                                                        |                                                                                       |

## Suroviny a nosnost

Ve světě Kahlaveranai se můžete setkat se sedmi druhy surovin. Ve hře jsou reprezentovány barevnými ústřižky papíru se značkou daného druhu suroviny. Každý ústřížek obsahuje takové množství suroviny, kolikrát je na něm značka napsána. Jednotlivé kusy suroviny hráči nemůžou svévolně rozměňovat. Na rozdělení kovů je potřeba vlastnit pec (kartičku si poté rozměňte u orgů). Suroviny, co nelze tavit (uhlí, síra) je možné za drobný poplatek rozměnit u obchodníků. (Z toho vyplývá, že např. když jako pyrofor vyrobíte *Malou bombičku*, na kterou se spotřebují tři jednotky uhlí, ale vlastníte





pouze kus uhlí s šesti jednotkami, tak zbytek nespotřebovaného uhlí přijde nazmar! Výhodnější by bylo vyrobit rovnou dvě *Malé bombičky* za všech šest jednotek uhlí.)

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 (tmavě šedá) | (C)    | -               |
| Síra         | oranžová           | (S)    | -               |
| Magická ruda | zelená             | (U)    | -               |

Surovin není možné u sebe nosit neomezené množství. **Každá postava u sebe může mít jen tolik kartiček surovin, kolik je polovina jeho síly, zaokrouhleno nahoru** (viz kapitola o zbraních), zbytek musí nechávat doma. Do celkového součtu se nepočítají kartičky na kterých žádná surovina není. (Pokud například jako horník navštívíte důl, tak získáte vždy dvě kartičky – většinou je ale jedna z nich prázdná, nebo obsahuje jen komentář. Ta nemá žádnou hodnotu a nic neváží.) Nosnost lze zvýšit některými výrobky (batoh...). Kromě kartiček surovin se pravidla nosnosti na nic dalšího nevztahují.

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

## Město

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 měli v historii města jen pramalý vliv a nejvýznamnějším činem většiny z nich bylo prostě to, že umřeli. 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 se skutečně vládne městu).

V současnosti je naše země okupována sousedním (mnohem větším a mocnějším) královstvím. V praxi se to projevuje tak, že musíme odevzdávat veškerý vytěžený mithril a také, že v našem městě musíme trpět cizí vojenskou posádku a hlavně Lorda protektora, který si (ozbrojen nepřemožitelným golemem) nárokuje moc nad městem.

V tuto chvíli vám již bezpochyby připadá situace ve městě spleť a nepřehledná. Důvodem je, že všechny tyto 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

Město je ze tří stran chráněno hradbami a ze čtvrté jezerem. Dovnitř je pro většinu tvorů možné se dostat jen bránou. Ve městě stojí tyto budovy:

- ☞ **Radnice** – malá kamenná budova, kde sídlí železný lord a případně pověřený úředník pro výběr daní atp.
- ☞ **Katedrála** – je dominantou města a postrachem všech temných sil. Sídlí zde většinou kněží a provádí se zde nejružnější obřady. Není zasvěcena žádnému konkrétnímu bohovi.
- ☞ **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 mání v našem světě. Bohužel ceny výkupu ani prodeje zde nejsou příliš příznivé.
- ☞ **Hospoda** – je místem, kde si můžou hráči za zlaté valounky koupit skutečné občerstvení. Taky je zde výdejna kartiček a dalšího materiálu.
- ☞ **Knihovna** – zde jsou uloženy veškeré spisy a dávné pergameny. Knihovna je z nařízení krále veřejná (nikomu nesmí být bráněno v ní studovat), starají se ale o ni a jako jediní se v ní vyznají knihovníci.
- ☞ **Další budovy** si můžete postavit sami. Některá povolání jsou na budovy přímo vázaná.

## Pravidla pro budovy

Budovy může stavět jen stavitel. Postaví-li jakoukoli budovu, tak předá jejímu majiteli listinu opatřenou královským razítkem potvrzující vlastnictví. (Majitel listiny je na ní podepsán a je oficiálním majitelem budovy.) 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 probourána některými kouzli či trhavinami; bourat cizí budovy je trestné. Ve zdech (pro jednoduchost) nejsou žádná okna.
- ☞ **Hradba** – představuje ji dvojitá řada kamenů. 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!
- ☞ **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. Rozeznáváme několik typů dveří:
  - ☞ **Dřevěné dveře** – vyrábí řezbář. Lze je zničit jednoručkou či větší zbraní. Ničení trvá 1 minutu a je velmi hlučné. Mohou být též vyraženy válečníkem.
  - ☞ **Pokované dveře** – vyrábí kovář. Dokáže je vyrazit válečník. Pokovované 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.
- ☞ **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 či brány mohou být opatřeny zámkem.** Že je na dveřích zámek, poznáme podle toho, že je na ně přidělena cedulka 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. Zámek může být také vyroben z jakéhokoli kovu.

## 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:

- ☞ **Doly** – funkční doly jsou **přístupné jen horníkům** (pravidla si ale přečtete všichni, protože se shodují s pravidly pro jiné lokality). Důl vypadá jako papír s názvem, komentářem a nastříhanými ústřížky. Chce-li horník těžít v dole, **musí přinést dvě výdřevy** (ty vyrábí tesař) a zapíchnout je pod ceduli. Pak může odtrhnout lístek s příslušným časem (např. v pátek ve 12:15, odtrhne „pá 12:00 – 12:59“, žádný jiný!). V dole či na podobné lokalitě vás může potkat několik nepříjemností:
  - ☞ **Zával** – způsobí fyzické zranění za dva životy a jednu zlomeninu (končetina dle vašeho výběru:-))
  - ☞ **Výbuch** – výbuch methanu či uhelného prachu, způsobí fyzické zranění za jeden život
  - ☞ **Jedovatý plyn** – oxid uhelnatý nepáchne, nemá barvu, ale je smrtelně jedovatý! Způsobí otravu za jeden život.
  - ☞ **Radiace** – ozáření usaje jeden život. (Zranění je kategorie usátí!)
  - ☞ **Krasy** – hejno hladových krys způsobí zranění za jeden život
  - ☞ **Divá zvěř** – divocí tvorové ukrytí v důlní šachtě tě potrhali za 2 životy
  - ☞ **Nehoda** – při práci se ti zlomil nejdražší hornický nástroj, co jsi použil

Tento seznam není potřeba znát z paměti – v dole bude vždy stručně popsán účinek nepříjemnosti.

- ☞ **Opuštěné doly** – jsou již vytěžené, ale v prázdných důlních šachtách se dají najít zajímavé věci... Opuštěné doly se řídí stejnými pravidly jako obyčejné doly, jen s tím rozdílem, že zde nejsou potřeba výdřevy a může sem vstoupit kdokoli!





- ☞ **Lávové zřídlo** – nachází se ve vzdálených krajích a lze zde sbírat síra. Platí zde stejná pravidla jako pro důl, jen s tím rozdílem, že zde může těžit každý. Výdřevy sem je potřeba nosit na opravu mostku, který postupně odhořívá...
- ☞ **Loviště** – toto místo se týká jen lovců, ostatní se tu nepotulujte, ať jim neplašíte zvěř.
- ☞ **Runový strom** – je to obrovský buk na jehož kůře za měsíční noci září magické symboly. Toto místo je na první pohled nabito magickou silou...
- ☞ **Opuštěné lidské město** – spíš jen ruiny, co tu zůstaly po lidské výpravě, než byla asimilována... pořád se tu dá ale najít dost zajímavých věcí.
- ☞ **Tajná laboratoř** – nikdo neví, komu sloužila původně. Z historie je ale známo, že tu drancoval snad každý, kdo ví co to slovo znamená... a kdo ne, ten tu aspoň něco rozbil. Kdoví, jestli tento objekt ukrývá ještě nějaké tajemství.
- ☞ **Starý mithrilový důl** – dávno tu už žádný mithril není. Kdokoli může zkusit ale prozkoumat jeho prázdné chodby (není potřeba nosit výdřevy). Taky tudy vede cesta do Podzemní říše.
- ☞ **Bylinky atp.** – vypadají jako kartičky přidělané na špejli. Běžný člověk je ale nenajde a nerozezná, může je tedy trhat jen felčar a mistr jedu.
- ☞ a další...

## 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 5 byl pokus neúspěšný. Pokud padne některé z čísel 6, 7, 8 nebo 9 bylo počato zdravé dítě.** (Tato čísla platí pro páry stejné rasy; u smíšených párů je to jen číslo 8 a 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 dvakrát 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 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 trochu 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, senzorické 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 obchodní stanici, kde vám zakrátko (a za tučný finanční poplatek) 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. Lze jej použít k hlídání budovy. Je-li v budově pes (jeho kartička leží hned za dveřmi), tak každý, kdo vnikne dovnitř bez vědomí jeho majitele, musí **hlasitě** štěkat, dokud nevypadne nebo psa neumlčí (to ale trvá nejméně minutu).
- ☞ **Lasička** – lasičku je možné vpustit do cizí budovy, aby přinesla nějaký drobný, nehlídaný a nezabezpečený předmět. Lasička se dostane i do zamčené budovy. Krást ale může jen v budově bez postav a psů. Ukrást může **vždy jen jeden viditelný** (nezakrytý) **předmět**. Lasička unese jen: malé šperky (ne korunu), flakónky, diamanty, lístečky surovin (jeden!), drobné výrobky, dýky, svítky, atp. Vysvětlit lasičce, co má přinést trvá nejméně 30 vteřin. *(Nabízí se zde připomínka, jak můžete posílat lasičku pro něco, co herně přes zeď nevidíte. Řekněme ale, že jste předmět viděli oknem, či klíčovou dírkou... nebo v krajním případě vás vedl instinkt zloděje:-) )*
- ☞ **Kůň** – ten, kdo sedí na koni, nemůže být dohnán žádným pěšákem. Kůň dává výhodu ale 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, můžete koně jiných hráčů ignorovat, jinak postupujte analogicky.

## Pravidla pro 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 stejné jako stupeň „opilý jak doga“.                                                                                          |

Těhotné matky by měly být v konzumaci alkoholu zdrženlivé.

## Pravidla pro 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.** Nepodaří-li se vám to, **snižuje se maximum vašich životů trvale o jeden.** 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.)

## 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).





## Náboženství

V našem městě není jednotné náboženství – různé rasy uctívají různé bohy. Většina občanů ale uznává i „konkurenční“ božstva. K dobrému vychování patří alespoň jednou za čas navštívit chrám svého boha a třeba i přispět na církev. Jednotlivé rasy uctívají tyto bohy:

- ☞ **Trpaslíci** – uctívají jediného boha Äuleho
- ☞ **Lidé** – uznávají mnohobožství. Nejvyšším bohem je Svarožic, bohem dobra je Bělobog a bohem temnot Černobog...
- ☞ **Gnómové** – jsou ateisté a materialisté; uznávají jen vědu a zdravý rozum
- ☞ **Šotci** – uctívají demony čtyř živlů, věnují se okultismu a mystice
- ☞ **Barbaři** – uctívají ducha hory Kazargan, která stojí daleko na severu v jejich drsné domovině

