

Pravidla Kahlaveranai

S.A.R.P. 2014

Orgové, bestie a CP	2
Informační obláček a otázka „co vidím?“	2
Neherní zastavení času - „time-stop!“	3
Tvorba Postavy	3
Zkušenost	4
Životní náklady	5
Život a smrt	5
Boj	6
Zbraně	7
Zbroje	9
Výrobky z drahých kovů	9
Dočasné efekty a magie	10
Magické předměty	10
Závislosti	11
Jídlo a pití	12
Zlato a daně	12
Drahokamy	13
Suroviny a nosnost	13
Pravidla pro budovy	14
Bydlení	16
Objekty mimo město v jeho podzemí	16
Cizí vzdálená města	17
Aurig (trpasličí království)	17
Důlcentrum (lidská republika)	17
Děti	17
Zvířata	18
Kapsářství	19
Čtení a psaní	19
Tvrdá práce	19

Toto jsou pravidla LARPU Kahlaveranai 2014. 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 čtyři hlavní organizátoři (těž zvaní Orgové). Hlavním orgem je **Kewin** (dlouhovlasý blondák). Většinou nebude hrát žádnou postavu, ale organizovat bestie, připravovat questy atd., příležitostně představuje kostlivčího velvyslance Petra Kličku. Další jsou **Fafrin** (Vojta, vysoký a hubený, hnědé vlasy), **Goldy** (zrzavé dlouhé vlnité vlasy), **Sedli** (blodák s brýlemi). Tito orgové po celý čas představují i svou herní roli, v tom případě budou mít na sobě barevnou šerpu. Ta barevně odpovídá rase, kterou představují, nebo je černá pro rasy co nemáme (od skřetů po draky). Kromě orgů se ve hře vyskytují i půlorgové (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 beduíni (opět poznáte jejich herní přítomnost označením šerpu).

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 CP, nakaženým hráčem – 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 potrháný a teče ze mě zelený sliz”).

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

Pokud jste jen herně neviditelní, tak si šerpu necháváte a jen dáváte zřetelně ruce nad hlavu! (některé postavy mohou neviditelné vidět).

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. Pokud to situace vyžaduje, neváhejte pravidlo time-stop použít. Je lepší všem hned ozřejmit situaci, než se zpětně dohadovat coby kdyby.

Tvorba Postavy

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

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

postavu tvoří:

Jméno, rasa, řemeslo, povolání, frakce, archetyp, vlastnost. Podle archetypu si „nakoupí vybavení“. Nakonec určí své postavě charakter, historii a cíle, tak aby to všechno dohromady ladilo. Vyhotovenou postavu odešle ke schválení.

Rasy:

Trpaslíci (5 životů, žlutá šerpa)

Lidé (4 životů, modrá šerpa)

Gnómové (4 životů, zelená šerpa)

Šotci (3 životy, oranžová šerpa)

Další běžné rasy, jež si však nejde zvolit:

Kostlivci (dle původní rasy životů, bílá šerpa)

Vlkodlaci (6 životů, modrá šerpa)

Upíři (6 životů, modrá šerpa)

Řemeslo, povolání ani rasu není možné během hry změnit.

Každý hráč si je povinen na akci přivést vytištěná pravidla pro své povolání i řemeslo (a případně i zvláštní rasu) a mít příslušné povinné potřeby v nich uvedené.

Pojmem **Osobnost** označujeme hráče, který kromě (či místo) svého řemesla a povolání má ve hře nějaké zvláštní postavení (Železný lord, Král, Pán z Vlkova...). Toto postavení mu většinou dává další schopnosti, pravomoci, finanční prostředky... ale mnohdy i omezení. Osobnost má mnohdy předepsanou rasu, povolání, frakci, řemeslo, archetyp, cíl a další

věci. O post osobnosti se může ucházet každý hráč, nejvhodnějšího z kandidátů vyberou orgové (**více informací o nich naleznete v příslušné odkazu na webu**).

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 břidlici 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.)

Neváhejte si o zkušenosti u orgů požádat, pokud se domníváte, že by jste si je mohli zasloužit. Maximálně budete odmítnuti, ale tím nemůžete nic ztratit!

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 příslušný počet zkušenostních bodů (+ životní náklady) u Orga nebo půlOrga (Správce, Obchodníci, Bankéř)". Základní náklady shrnuje následující tabulka:

Úroveň		Poplatek (zk. body)*
I.	Začátečník	0
II.	Učedník	10
III.	Mistr	20
IV.	Velmistr	40

* poplatek se vždy snižuje/zvyšuje o cenu životních nákladů v dané lokalitě (\pm až 10zk).

Příklad: Při životních nákladech +3 zaplatíte za přestup na II. úroveň 13zk, při životních nákladech -3 zaplatíte jen 7zk.

Životní náklady

Život ve městě i jinde něco stojí. Pravidla se sice nezabývají hladem, žízní, či potřebou šatstva, bezpečností místa, ale stručně to shrnují do položky životní náklady. Životní náklady se promítají, jako částka ovlivňující náročnost přestupu na vyšší úroveň a různí se podle situace ve městě. Je-li blahobyt, může vaše postava ve městě profesně růst téměř bez omezení. Potloukají-li se ale ulicemi vrazi, za hradbami skřeti, voda v k pití je zamořená atd. může být život velmi obtížný a rozvoj vašich schopností nezůstává mnoho volného času. 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.) **Životní náklady se pak ve hře projevují jako zkušenosti navíc (nebo méně v případě blahobytu), které jsou nutné k postupu o úroveň povolání.**

Kromě toho existují minimální životní náklady, pod něž nemohou životní náklady klesnout. **Minimální životní náklady se zvyšují o 1 za každé 2 postavy, které zemřou bez následníka.** Takto simulujeme, že komunita v Krelovii je malá a uzavřená a každý zmařený život bude ještě dlouho chybět.

Život a smrt

Životy

Každá postava má určitý počet životů. Základní počet jsou čtyři. Trpaslíci 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 životy navíc přihlásit na začátku hry u orgů!

Zranění

O životy můžete přijít dvěma základními způsoby:

- ≈ **Vnější zranění** - je častější, 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 jedem, 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; A za druhé se každé zranění 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, hlase mu nikoli jen stav dle svých životů, ale i v součtu s životy zbroje a dočasnými posíleními.) Některé postavy či bestie mohou v tomto ohledu lhát.

Umírání

Klesne-li počet životů na nulu (či na zápornou hodnotu) postava se zhroutí k zemi a upadá do **agonie**. Je v kómatu 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 postavu během agónie nikdo nedorazí, **probírá se s 0 životů** v *kritickém stavu*; Je zmatená, nepamatuje si pořádně poslední události, nemůže běhat ani se rychle pohybovat, bojovat, používat zvláštní schopnosti (kouzlit, meditovat) má nulovou nosnost (unese jen jeden malý předmět (1 valounek / flakónek / svitek / mag. předmět) – ostatní musí nechat na místě), 0 životů (každý další zásah i šťouchnutí bez zbraně vrací do agónie), všechna postížení (otravy, nemoci, zlomeniny, oslepení) zůstávají v platnosti.

Pokud během pěti minut agónie je postava doražena, tak nenávratně umírá.

Smrt

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 nebo všem přítomným jednu krátkou větu.

Je pravidlem, že mrtvý hráč si nějakou dobu zahraje obyčejnou bestii, než se vrátí do hry v podobě nové postavy.

Pokud měl hráč děti, smí po své smrti ve hře pokračovat bez postihu(viz níže). **Pozor! Pokud ale zemřete 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 podpurné 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.

V boji platí, že **před každým zásahem musí být dostatečný náprah!!!** 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 povoleno bodat zbraněmi, 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.

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 – musí být celé z měkkých materiálů a budou přísně posuzovány (nejlepší je kombinace jekor + kobercovka). **Střelné zbraně** jsou nejožehavějším tématem. Střelné zbraně by mohou 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
Člověk	1	Lupič	4	Kovář	2
Gnóm	1	Pyrofor	4	Lovec	2
Šotek	0	Theurg	4	Stavitel	1
Vlkodlak	2	Felčar	3	Konstruktér	1
Upír	1	Kněz	2	Markytánka	0
		Čaroděj	0	Zvláštní	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	140cm (nebo kombinace zbraní se součtem délek do 140 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
štít	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 nejvýše jeden účinný zásah za boj.

** Pro šípy a šípky platí podobné pravidlo, s tím rozdílem, že když šípem zasáhnete soupeře (třeba i do štítu), tak je šíp herně zničen a nemůžete jej během souboje znovu použít. V jednom boji tedy můžete znovu použít 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 *Život a 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 zbroj“.



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 a Opravář
Kožená zbroj	2	Lovec
Kroužková zbroj	3	Kovář
Destičková zbroj	4	Kovář
Plátová zbroj	5	Kovář
Rytířská zbroj	6	Kovář

Výrobky z drahých kovů

Jakoukoli zbraň, zbroj či jiný kovový výrobek 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 výrobky z drahých kovů 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 kovová věc 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.

Dočasné efekty a magie

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 vám přibude jeden život nad maximum životů vaší postavy, o který když během příštích třiceti minut nepřijdete, tak propadne. V případě jakéhokoli zranění (nikoliv 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 markytky 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. Vzápětí se 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 nepřítele 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. 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 nepřítele můžete překvapit hned čtyřmi blesky během několika minut.



Každý magický předmět je opatřený průvodkou. Průvodka vypadá, jako malá přeložená kartička. Ze přední strany 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 = **pasivní efekt** (např.: „zvedá útok o 1“ nebo „kdo jej vezme do ruky, už ho nepustí!“). A konečně **vnitřní strana** průvodky je určena jen Theurgům a Mágům vyšší úrovně (a také velmi zkušeným obchodníkům). Ti, mohou průvodku rozbalit a zjistit, jak lze předmět

použit i jinak = **aktivní efekt** (např.: „jednou za hodinu vyléčí tři životy“), užití takového efektu poté mohu naučit jiné postavy.

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 na zadní straně podivný řetězec písmen, v němž je zakódované přesné složení šperku (to ale zajímá jen konstruktéra).

Magické svitky jsou pergameny, které umožňují sesílat kouzla i postavám běžně magii neprovozující. Magický efekt je vždy důkladně popsán přímo na svitku a jeho obsah je zřejmý každému, kdo si jej přečte předem. Jeho aktivaci provedete přetržením svitku (znehodnocením) a případně provedením dalších úkonů, dle jeho obsahu.

Lektvary jsou drobné flakóny s tekutinou a úzkým proužkem papíru připevněným gumičkou, jež obsahuje popis efektu. Většinu lektvarů je nutné zcela vypít, aby se projeví účinky (reálně lektvary pijte, neboť se jedná jen o směs vody, barviva, soli a dalších požitelných ingrediencí). Teprve po vypití lektvaru si osoba, jež lektvar požila, přečte efekt z přiloženého papírku (dříve tak nesmíte učinit, nejste-li mág). **Na rozdíl od svitků tedy předem neznáte efekt lektvaru** a ten můžete odvozovat pouze od barvy a chuti (kapka z hrdla pro degustaci není považována za požití).

Jedy jsou v zásadě to samé, jako lektvary, jen je možno je použít i k otrávení jídla či pití tím, že se do něj zamíchá celý jed. Otrávené jídlo či nápoj má pak stejné účinky. Jed účinkuje na první osobu která porci zkonsumuje. Pokud má jídlo více porcí, nefunguje na nikoho, pokud v něm není odpovídající množství dávek jedu.

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 zkonsumovat drogy nejméně s takovou celkovou silou, jakou měly drogy zkonsumované 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, **sníží 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 je závislost vyléčena, vy si můžete umýt černé pruhy a **maximum životů se vám vrací na původní hodnotu!**

Jídlo a pití

Kahlaveranai se stává více zážitkovou hrou, proto i reálné jídlo a pití je považováno po čas hry za čistě herní. Porotože v nehostinném prostředí obyvatelstvo strádá, vody je málo a jídla ještě méně, najíst a napít se hráč může jen takového jídla, které si herně sám obstará. Zdroj jídla a vody můžete nalézt, či si ho můžete pořídit v herní hospodě za valounky (pokud nebude hladomor).

Jídlo a pití bude povoleno nosit a přechovávat pouze v nádobách a brašnách stylově vhodných do fantasy světa (brašny, ubrousky, čutory, měchy, ale ne igelitové a plátěné tašky, PET láhve či novodobé polní láhve!)

Aby se předešlo případné dehydrataci, neustále bude dostupná nouzová zásoba osolené neherní vody. Počítejte ale, že si na této vodě nepochutnáte.

Jídlo se smí krást! Může být otráveno atd.!

Pokud požijete libovolnou formu (herního) alkoholu je nutné přizpůsobit své chování úměrně požitému množství (v rámci hraní role).

Zlato a daně



Herním platidlem jsou zlaté valounky. Jsou zlaté, těžké, a studené na omak. Cokoli jiného je podvrh! Všechny valounky nají 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 může záviset na výsledku nějakých soutěžních aktivit před hrou).

Ceny jakéhokoli zboží či služeb jsou smluvní.

Daně

Kromě zboží či služeb slouží zlaté valounky k zaplacení daní. Daně jsou přiměřeně vysoké (jejich přesnou výši stanoví vládce města) 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 konstruktéra. 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 hornin, 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)	-

* Další surovinou je kůže (i na ni se vztahují pravidla o nosnosti), avšak bylinek lze nést neomezeně.

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 nechávat 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 vácku 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.)

Pravidla pro budovy

Budovy může stavět pouze stavitel. Pro jakoukoli budovu vyhotoví dvě listiny potvrzující legálnost stavby. Obě vyhotovení nechá potvrdit 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 majitele – občana jsou zabaveny městem. **Budovy nelze stavět mimo město.**

V každé budově je automaticky truhlice – není potřeba ji vyrábět (bude ji představovat krabice, obálka, truhlice dodaná organizátory označená nálepkou) 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 jsou informace o zabezpečení budovy. **Navštívíte-li tedy budovu ilegálně, tak ihned nahlédněte na spodní stranu truhličky,** jestli vás nezasáhla nějaká past, nespustil se alarm atp.

Nemovitosti jsou 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 si za tuto službu běžně účtuje částku kolem 5-10ti zlatých valouneků!** Je tedy zřejmé, že především ze začátku hry bude pro hráče nezbytné si na dům půjčit v bance nebo se složit s přáteli.

Budovy ve městě dělíme na budovy „původní“, které jsou tvořeny reálnými historickými stany (plachty stanu není možné podlézat a jejich vchody mohou být také

opatřeny herními dveřmi) a na budovy „**nově vzniklé**“, které jsou výsledkem činnosti stavitelů.

Budovy „**nově vzniklé**“ se skládají z těchto prvků:

Zed' - představují ji zpravidla dvě do země zabité železné kulatiny, na které je připevněna netkaná textilie. 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.**

Věž - je znázorněna jako každá jiná budova, tedy několika do země zabíjenými železnými kulatinami, které jsou omotány netkanou textilií, avšak každá ze zdí věže je navíc opatřena cedulkou „**věž**“ a označena červeným krepákem. Nelze ji zničit krakatitem! 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. Rozeznáváme několik typů dveří:

- **Dřevěné dveře** - vyrábí stavitel a jsou standardně spolu s železným zámkem součástí každé budovy (jinak není budova funkční). Mohou být vyraženy prostým válečníkem.
- **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, je větší a 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 jsou opatřeny od výroby železným zámkem, který symbolizuje kartička zámku s nějakou runou. Takovéto dveře může otevřít jen ten, kdo vlastní klíč se stejnou runou. Zavřené dveře jsou automaticky považované za zamčené. Zámky mají čtyři úrovně kvality (železný, stříbrný, zlatý, mitrilový), úroveň poznáte podle barvy stužky, již 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. Zámky

z drahých kovů vyrábí konstruktér.

Pěstování obilí, je další výhodou 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 minuty 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, kde bydlí. Postavy, které žádné bydliště nemají, žijí ve Slumu (chudinská čtvrt) 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 samotným 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 3 hodiny bez bydlení stane začátečník).

Objekty mimo město v jeho podzemí

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 přihrádek, které jsou označeny časy. Rozhodnete-li se opuštěný důl navštívit, podívejte se, nejdřív jaká je doba těžby. Tuto dobu stravte u dolu a pak si vezměte pytlík s aktuálním časem (např. v pátek ve 12:15, otevře „pá 12:00 - 12:59“, žádný jiný!). Nejde otevřít pytlík staršího času ani kopat do budoucna. Všechno, co hráč v pytlíku našel, je pak jeho - nemůže si vybrat jen to, co se mu líbí (pytlík nevracejte). Můžou zde být suroviny, ale např. i některá

z nehod popsaná na dané vložené kartičce, na níž je vždy stručně popsán účinek nepříjemnosti. **Nekažte hru tím, že budete nehody ignorovat!!!** Obecně platí, že čím hlubší (pozdější) těžba, tím horší nehody.

Sirné jezírko - se řídí podobnými pravidly jako opuštěné doly

Obyčejné surovinové doly - se řídí podobnými pravidly jako opuštěné doly, ale jsou **přístupné jen horníkům!** Více informací mají horníci.

Loviště - se řídí podobnými pravidly jako opuštěné doly, ale jsou **přístupné jen lovcům!** Více informací mají lovci.

Místa koncentrace magických živelů - tato místa jsou na první pohled nabita magickou silou, jež má význam pro theurgy i jiná magická povolání, často však je přináší určitý užitek i běžné návštěvníku, je-li ochoten trochu riskovat.

- olivový háj (země)
- podzemní jezírko (voda)
- hořící písky (oheň)
- stará věž (vítr)



Další lokace: provázkové labyrinty rozličného charakteru, nekropole, podzemí Mülspelheimu, atmosférický úkoly v katakombách, hlavolamové úkoly a jiné

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

Cizí vzdálená města

Aurig (trpasličí království)

Důlcentrum (lidská republika)

Přes draky a nehostinnou poušť se již nedá cestovat do vzdálených zemí a obyvatelé Krelovie jsou tak uvězněni na místě. Dokud se nevyřeší situace, či se nenajde jiný způsob, cestování nebude možné.

Děti

Každá postava má možnost pokusit se o početí dítěte. Potřebuje k tomu **postavu opačného pohlaví, nejméně pět minut času a soukromí**. Po každém pokusu 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.) U smíšených párů dědí dítě rasu po jednom z rodičů (rozhodne hod mincí při početí). 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). V případě, že padlo číslo **0, dítě má vrozenou vadu**. Pohlaví dítěte lze rozeznat až v dospělosti.

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 dítě natrhne, tak umřelo!** Těhotenství sice herně trvá jen půl hodiny, ale žádná **žena nemůže otěhotnět více než čtyřikrát za jeden herní den.**

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!** (Dědictví vyřizuje Správce.) 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 trochu pomačkat, nenatrhnout! Ukradnete-li cizí dítě, můžete „přepsat“ jeho majitele nejdříve za hodinu po 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...).

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 vlastníkovvi 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 kuň (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.

Čtení a psaní

Je čistě věcí vaší postavy. Domníváte-li se, že váš skřetí 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 (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.