

Mitgard

<u>Úvod.....</u>	<u>2</u>
<u>Orgové, bestie a CP.....</u>	<u>2</u>
<u>Informační oblaček a otázka „co vidím?“.....</u>	<u>2</u>
<u>Neherní zastavení času - „time-stop!“.....</u>	<u>2</u>
<u>Zlaté valounky.....</u>	<u>3</u>
<u>Život a smrt.....</u>	<u>3</u>
<u>Zkušenost.....</u>	<u>4</u>
<u>Boj.....</u>	<u>4</u>
<u>Zbraně.....</u>	<u>5</u>
<u>Dočasná efekty.....</u>	<u>5</u>
<u>Magické předměty.....</u>	<u>5</u>
<u>Pravidla pro kapsářství.....</u>	<u>6</u>
<u>Srdce podzemí a jeho energie.....</u>	<u>6</u>
<u>Emoce a vnuknutí.....</u>	<u>7</u>
<u>Rasy.....</u>	<u>7</u>
<u>Povolání.....</u>	<u>9</u>
<u>Čaroděj.....</u>	<u>9</u>
<u>Válečník.....</u>	<u>9</u>
<u>Lupič.....</u>	<u>9</u>
<u>Mág.....</u>	<u>9</u>
<u>Léčitel.....</u>	<u>9</u>
<u>Komnaty.....</u>	<u>10</u>
<u>Magické karty.....</u>	<u>11</u>
<u>Vítězné body.....</u>	<u>11</u>
<u>Barvy:.....</u>	<u>11</u>
<u>Kombinace:.....</u>	<u>11</u>
<u>Příběh na pozadí.....</u>	<u>13</u>
<u>A mimo to?.....</u>	<u>13</u>

Mitgard je víkendová indoor zážitková hra na motivy LARPU Kahlaveranai, PC hry Dungeon Keeper, pevnosti Boyard a dalších. Hra je určena pro cca 50 hráčů a tým organizátorů. Organizátoři představují kostlivce spravující prastaré podzemní trpasličí město Mitgard (=budova). Ve zdejší měšťě pořádají tradiční soutěž magických ras. Cílem každé rasy je vyhrát a získat na rok titul nejmocnější magické rasy. Vítězné body se získávají za karetní kombinace složené ze získaných magických karet.

Hráči nejsou vždy hodní, jsou příšerky z podzemí! A je třeba ukázat těm bílým fanatickým hrdinům nahoře, že nejsou lůza, jen mají jiný pohled na svět!

Úvod

Toto jsou pravidla Mitgardu 2016. 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 budově 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!“

Orgové, bestie a CP

Ve hře se vyskytují organizátoři (těž zvaní Orgové), kteří často představují kostlivce – pořadatele soutěžního klání. Nejméně jeden z nich bude stále v budově připraven odpovídat vaše dotazy.

Orgové mohou představovat i CP (cizí postavy) mající nějakou speciální roli - špeh ve městě, velvyslanec trpasličího království, elementál, hrdina z povrchu, obří krysy atd. CP se někdy rekrutují i z řad vlastních hráčů. CP jsou vždy označeni černou šerpou, kostlivci bílou šerpou. Následuje pravidlový popis rasy kostlivců:

Kostlivci

Výhody: vidí neviditelné, průběžně se léčí, moudrost věků (mohou mít více povolání zároveň)

Nevýhody: nepůsobí na ně lektvary (včetně svěcené vody)

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 potrhaný 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 zvedá 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 rukou nad hlavou 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, anebo je třeba vysvětlit jev, jenž 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 nebo organizátor). Zaslechnete-li toto zvolání, tak se okamžitě zastavte a celá scéna by měla jakoby zamrznout. Následně všichni hráči vyslechnou toho, kdo to zvolal a nechají si vysvětlit situaci, kouzlo, či cokoli podobného a hra může po zvolání „time-stop konec!“ pokračovat. Tento herní princip by měl být využíván jen v opodstatněných případech a nezneužívejte ho.

Zlaté valounky

Herním platidlem jsou zlaté valouny. 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. Ceny jakéhokoli zboží či služeb jsou smluvní. Za valounky můžete koupit služby kostlivců i jiných ras, magické předměty a mnoho dalšího. **Každá rasa obdrží do začátku 10 valounků a jeden magický svitek.**

Život a smrt

Každá postava má určitý počet životů dle svého povolání a úrovně. Život navíc můžete získat i za velmi pěkný kostým.

O životy můžete přijít dvěma základními způsoby:

- ☞ **Vnější zranění** – ze všech nejčastější, je následkem např. rány mečem, závalu v dole, výbuchu methanu, popálení, poleptání, pokousání, pádu z výšky, zásahu elektrickým proudem...
- ☞ **Vnitřní zranění** – Tato kategorie zahrnuje všechna zranění, co nejsou vidět na první pohled – otrava 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: každé zranění se léčí jinak – o tom více v pravidlech pro jednotlivá povolání. **Životy se samy neregenerují.**

Pokud přijdete o nějaké životy, musí se to odrazit na vašem chování (podle velikosti zranění a jeho příčině – pokousaný člověk si drží ránu, otrávený se potácí a bleje...). **Je proto nutné udržovat stav svých životů na plném počtu.** (Je to nutné taky proto, že životy jsou 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 svých životů, ale jejich součet s dočasnými posíleními.) Některé postavy 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** (*toto se týká pouze smrti mimo komnaty!*). 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, medítovat) má nulovou nosnost (unese jen jeden malý předmět (1 valounek / flakónek / svitek / mag. předmět) a karty – ostatní musí nechat na místě), 0 životů (každý další zásah i š'ouchnutí bez zbraně vrací do agónie), všechna postižení (otravy, nemoci, zlomeniny, oslepení) zůstávají v platnosti.

Smrt v komnatách (při plnění úkolu) je vždy okamžitá (bez agónie)!

Mrtvý hráč (smrt v komnatě, po doražení) se přesouvá do určeného prostoru (reinkarnační místnost). Do tohoto prostoru se přesouvá i se všemi svými kartami a zkušenostmi, ale všechnen ostatní majetek zůstává na místě smrti.

Zde musí strávit 20 minut (může být zkráceno až na polovinu pracovní činnosti zadanou kostlivci). Dále ztrácí 2 úrovně a poté se může opět zapojit do hry, avšak nepamatuje si žádné informace o poslední 10 minutách svého života. Usmrtí-li někoho CP, mohou čas jeho reinkarnace nebo ztrátu úrovní upravit.

Do reinkarnační místnosti se může také doplazít postava v kritickém stavu a zde se zregenerovat podle běžných pravidel s tím, že neztrácí úrovně. (Přijde však o všechny předměty a část paměti).

Zkušenost

Vaše postava nezůstává celou hru stejná, ale postupně se vyvíjí a zdokonaluje – stává se zkušenější. Válečníci mají více životů, kouzelníci sesílají více kouzel 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 úkolu v komnatě.

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 neprodejná a nelze je ani nikomu věnovat** – poté, co si je hráči okamžitě po splnění úkolu rozdělí, tak si je už nemůžou žádným způsobem předávat!!! Každý hráč je povinen si své zkušenosti nosit stále s sebou.

Úroveň

Počáteční a minimální úroveň je 0. Maximální úroveň je 10. Na každou úroveň je třeba 10 zkušeností. **Postava postupuje na vyšší úroveň jakmile získá dostatek zkušeností, nelze si zkušenosti syslit a přestup odkládat na později.**

Postavě se zvýší maximum energie za každou úroveň a maximum životů za každou sudou úroveň o 1.

Boj

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

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

Při zásahu zbraní do zásahové plochy je útočník povinen oznámit za kolik způsobuje zranění a v případě, že to může mít význam (nejedná-li se o tradiční zranění, či zbraň) doplnit

i další informace o útoku ("Zraňuji stříbrem a ohněm!"). Základní zranění je jeden život („Za jeden!“). Existují ale různé podpůrné prostředky, zvyšující tuto hodnotu. Vždy ale platí, že i kdybyste měli libovolný počet bonusů, nikdy **nemůžete jedním zásahem vzít víc, než tři životy!**

Obránce musí ohlásit akceptování zásahu stylem "Zásah!". V případě, že mu však daný útok nezpůsobuje zranění (například je nezranitelný nemagickou zbraní) musí ještě dodat "ale nezraňuje!" nebo "zraňuje částečně" (například zasáhnete-li ohnivého elementála mečem s plamennou čepelí... meč ho zraňuje za 1 život, ale oheň ne). **Zasažený si v hlavě odečítá ztracené životy.** V případě smrti, či agónie se postava skácí k zemi a zůstává ležet do ukončení boje. Výjimkou jsou situace, kdy by ohrožoval bezpečnost sebe, či jiných hráčů nebo dané místo nebylo vhodné k ležení (louže, bahno), pak si sedne kousek vedle a na umístění své mrtvolky 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.**

Je zakázán delší, či bolestivý fyzický kontakt, úmyslné krytí nezásehovou nebo zakázanou plochou.

Zbraně

Zbraň můžete používat jen takovou, kterou si přivezete, a bude vám schválena. **Schváleny budou jen opravdu bezpečné zbraně, řádně vypořstované.** (Ve hře se můžete setkat i s osobami s méně vypořstovanými 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!). **Jako bodné zbraně budou schváleny, jen opravdu bezpečné kousky!**

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 a další. **Libovolná zbraň může být organizátory bez udání důvodu zakázána! Povolené jsou jen zbraně do 30cm a pro povolání válečník zbraně do 60cm, neboť mnoho bojů bude probíhat uvnitř budovy (dbejte tedy i na nepoškození vybavení chaty...všechny škody hradí vždy ten, kdo je způsobil!). Vždy počítáme nejdelší rozměr. Řemdihy nejsou povoleny.** Do začátku mají všichni svou povolenou a schválenou zbraň.

Dočasná efekty

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.

Velká část efektů trvá „do konce hodiny“, „hodinu“ nebo „do konce příští hodiny“. Je tím myšleno, že když na vás bude takovéto kouzlo sesláno / schopnost použita / lektvar vypotřebován ... , tak to znamená, že efekt potrvá do konce hodiny. Tedy takovéto kouzlo působící do konce hodiny seslané v 12:01 potrvá 59 minut do 13:00, stejné kouzlo seslané v 12:45 potrvá jen 15 minut.

Důležité je zde připomenout, že **efekty nejsou kumulativní**: pokud je na vás stejné kouzlo sesláno dvakrát, nezdvójnasobuje se efekt, ale pouze doba po kterou bude působit!

Například; *pokud je na postavu v 12:45 seslána agorafobie, která ji brání vyjít ven z budovy do konce hodiny, znamená to, že do 13:00, nesmí vyjít ven. Pokud je navíc v 12:52 postižena v komatě světloplachostí, která má stejný efekt, nemůže vyjít ven až do 14:00, pokud se efektu nějak nezbaví.*

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, nejčastěji jsou to lektvary a svitky. Některé předměty poskytují svému nositeli nějakou výhodu stále, jiné lze použít jen jedenkrát.

Každý magický předmět je opatřený průvodkou. Průvodka vypadá, jako malá přeložená kartička. Ze přední stany je na ní napsáno, o jaký předmět se jedná (např. „Zlatý prsten s rubínem“, „Stříbrný meč“). Vezmete-li předmět do ruky, můžete si přečíst, co stojí **ze zadní strany** – píšou se sem magické vlastnosti předmětu, které fungují automaticky (např.: „zvedá útok o 1“ nebo „kdo jej vezme do ruky, už ho nepustí!“) a také četnost použití (u lektvarů je užití jedenkrát samozřejmostí). A konečně **vnitřní strana** průvodky je určená jen pro **mága** (a také kostlivcům). Ti, můžou průvodku rozbalit a zjistit, jak lze předmět použít (např.: „vyléčí tři životy“). Ostatní zjistí tento efekt, jen pokud předmět užijí (aktivují, vypijí) a nemohou proběhnutí efektu zabránit.

Funkce svitku je známá každému a aktivuje se zlomením pečete. Lektvary se identifikují dle vzhledu a chuti, pásek papíru u lahvičky pak obsahuje účinek lektvaru, který se projeví po jeho konzumaci a není předem běžně znát.

Předměty se dají nalézt v komnatách a také nakupovat od kostlivců. Každý kostlivec má u sebe jiné předměty a prodává je za smluvní ceny. Takto získané předměty jsou pak jednou z mála možností ve hře, jak se posílit, vyléčit, či dobít energii.

Pravidla pro kapsářství

Některé postavy dokážou vybírat kapsy nic netušícím postavám. Ve hře kapsářství vypadá tak, že připevníte na kostým jiného hráče označený kolíček (ten dostanete od orgů). Kolíček se nesmí umísťovat na nelogická místa (cíp pláště, kapuce, volně vlající části kostýmu). Pokud si přítomnosti kolíčku během třiceti sekund oběť nevšimne a ani ji na něj nikdo neupozorní, byla okradena. Po dobu celých třiceti 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 lahvičky s lektvary, kouzelné hůlky, svitky, ale i **karty**... obecně platí, že **nelze ukrást předmět, který oběť zrovna používá** (ukrást prsten z prstu, náhrdelník z krku, hůlku či lektvar z ruky...). **Volba ukradené karty je losem, tedy náhodně.**

Chcete-li uchránit svou zlodějskou identitu, můžete mimo hru požádat někoho, aby lup převzal za vás.

Srdce podzemí a jeho energie

Srdce podzemí je zvláštní magické zřídlo, jež dodává energii a představuje určené místo ve velké místnosti. Jeho stav se mění a vedlejším cílem všech ras je srdce chránit před proniklivějšími nepřátelskými bestiemi a jinými jevy, jež by jej mohlo ohrozit, neboť zhoršující se stav srdce prodlužuje dobu získávání energie a může mít další nemilé důsledky na život v podzemí.

Srdce produkuje magickou energii. Tuto energii dokáže každé povolání využívat jinak. Během pobytu u srdce podzemí získává postava 1 bod této energie za čas vyobrazený na srdci. Tento čas lze nahradit klasickým meditačním cvičením – dřepy, a to v poměru 1 minuta: 10 dřepů. Kombinovat čekání a dřepy je samozřejmě možno. Rychlost získávání energie klesá s poškozením srdce. **Každá postava se smí pokusit získat energii ze srdce jen jednou za hodinu** (od celé do celé). Maximum aktuální energie je vždy úroveň postavy.

Emoce a vnuknutí

Mocní obyvatelé podzemí a všemožné entity z temnot jsou schopné postavám vnuknout negativní emoce nebo jim dokonce vnutit svou vůli. Tyto negativní emoce (papírek s popisem vnuknutí, většinou přidělovaný orgy) jako by byly postavě vlastní a musí se podle nich zachovat tak, jak to jen situace dovoluje. Trvání působení emoce je vždy maximálně 1 hodina. Vnuknutím se lze bránit pomocí příjemných vzpomínek – pozitivních emocí v podobě papírků – které vnuknutí anulují. Ovšem, získat příjemné vzpomínky není pro zlovolné obyvatele podzemí snadný úkol.

Rasy

Hráči tvoří skupinky po max. 3 osobách. Tyto skupinky představují jednotlivé rasy z podzemního světa, charakteristické svým chováním, vzhledem i schopnostmi. Každá rasa má i jednu nepřátelskou rasu (dozví se na místě – bude určeno tajným losováním), se kterou se nesnáší nebo jí opovrhne a odmítá se s ní bavit. Důvod této nesnášenlivosti (dotyční páchnou, nemají vkus, v dávných časech porušili spojenectví, jsou směšní nebo smrtelně nebezpeční) bude také vylosován. Každá rasa má svou symbolickou barvu (šerpu své barvy, jež dodají organizátoři).

Každý hráč by se měl snažit vzhledem i chováním připodobnit zvolené rase!

Soutěž mezi rasami není úplně fér. Impové a upíři jsou holt jiná sorta...bavit se snad ale budou všichni, navzdory (předem organizátory dané) nesnášenlivosti.

Ďáblové

Výhody: Mají dvě povolání.

Nevýhody: Nemohou se léčit kouzly, ale pouze lektvary, a pokud zemřou, ztrácí tolik úrovní, kolikrát již zemřel + 2. Každá smrt se projeví jizvou na jejich tváři.

Ghoulové

Výhody: Nelze je zranit vnitřním zraněním.

Nevýhody: Nemohou běhat, ale jen se pomalu ploužit.

Goblini

Výhoda: Reinkarnace je zkrácena vždy na polovinu doby.

Nevýhoda: nemůže u sebe nosit více než 25ks malých předmětů - valounky, lektvary, svítky (nezahrnuje karty a zkušenosti)

Hmyzáci (obří šváby, mouchy, mravenci, pavouci atp.)

Výhody: při zranění do končetiny ztratí vždy max. 1ž

Nevýhody: zasažení do těla jim vezme vždy o 1ž více (max. 3)

Impové

Výhody: Potřebují jen 8 zkušeností na každou úroveň.

Nevýhody: Jen jejich válečníci umí užívat zbraně.

Ještěři

Výhody: U srdce si regenerují energii dvojnásobnou rychlostí.

Nevýhody: Při pobytu mimo budovu spotřebují na využití schopnosti dvojnásobek energie.

Ježibaby

Výhody: Jednou za hodinu smí na někoho nahlas seslat „prokletí strachem“ a daná osoba na ně nemůže 10 minut útočit (vyjma sebeobrany).

Nevýhody: Všechny útoky zbraní jim berou o 1ž více (max.3).

Kyklopové

Výhody: vidí neviditelné

Nevýhody: nemají mágy

Lichové

Výhody: každý lich je zároveň i čaroděj (může za energii sesílat blesky)

Nevýhody: s rostoucí úrovní jim nepřibývají životy

Lykantropové

Výhody: Jednou za hodinu se mohou proměnit ve zvíře na 10min a svou energii použít na zvyšování síly útoku, jako by byli najednou válečník (délku zbraně neovlivňuje).

Nevýhody: Při proměně musí někoho zabít, jinak ztrácí všechny životy a padá do agónie

Medúzy

Výhody: Zraňují vždy vnitřním zraněním (i zbraní).

Nevýhody: Vnitřní zranění je zraňuje dvojnásob.

Mumie

Výhoda: Při smrti si nechává veškerý svůj majetek, není-li doražena lupičem. (Karty si nechává vždy.)

Nevýhoda: Jsou dvojnásobně zraňovány blesky a ohněm.

Padlí andělé

Výhody: Jednou za hodinu se může rozhodnout, že do komnaty vlastně nevstoupil, i když do ní již nahlédl.

Nevýhody: Na úroveň potřebuje 12 zkušeností.

Přízraky

Výhody: Jednou za hodinu můžou ignorovat libovolný zásah.

Nevýhody: Vše co je zraní, jim způsobuje vnitřní zranění.

Temné víly

Výhody: Jejich kouzelníci (Léčitelé, Mágové, Čarodějové) se mohou nabít o 2 energie víc než je jejich úroveň.

Nevýhody: Nemají válečníky.

Temní rytíři

Výhody: Všichni mohou používat 60cm zbraně.

Nevýhody: Musí nosit kovovou reálnou zbroj (kyrys, kroužková zbroj).

Titáni

Výhody: Imunní na magii vyjma lektvarů (dobrou i škodlivou).

Nevýhody: Imunní na magii vyjma lektvarů (dobrou i škodlivou).

Trollové

Výhody: Mají o tři životy více.

Nevýhody: Nemají čaroděje, mágy ani lupiče.

Upíři

Výhody: Při smrti ztrácí jen 1 úroveň procesem reinkarnace.

Nevýhody: Na vyléčení jednoho života potřebují vyléčit dva. Při opuštění budovy ztratí 1ž, jež se jim po návratu vrátí.

Zombie

Výhoda: Boj na blízko je zraňuje vždy o 1 méně. (Tedy klasický zásah „za 1“ je nezraňuje vůbec.)

Nevýhoda: Nesmí používat jednu určenou končetinu (a to jak při boji, tak při plnění úkolů).
Zombie si u srdce mohou vzájemně vyměňovat končetiny. Každá zombie musí mít vždy jednu nefunkční končetinu.

Povolání

Každý hráč si i zvolí jedno z nabídnutých povolání. Každé povolání má 1 schopnost, jejíž síla se zvyšuje s rostoucí úrovní (množství maximální energie). Na vyšší úroveň se dostane tým, že získá a odevzdá 10 zkušeností.

Čaroděj

Schopnost: Blesk - v čarodějově ruce se objeví malý kulový chomáč energie (měkká koule, jež může být nejvýše jedna i na gumě), který mág vrhne proti své oběti. Je-li ta zasažena, je zraněna za jeden život vnějšího zranění. Blesk nelze nijak krýt! Není-li blesk vržen do jedné minuty od vyvolání, jeho energie vyprchá.

Využití energie srdce: Za každou energii srdce dokáže čaroděj seslat jeden blesk.

Počet životů: 2

Válečník

Schopnost: Silný útok – válečník následujícím platným zásahem vezme o jeden život více než by bylo běžné (nejvýše však 3). Jen válečník smí používat zbraně do 60cm.

Využití energie srdce: Za každou energii srdce dokáže válečník provést jeden silný útok.

Počet životů: 4

Lupič

Schopnost: *Kapsářství* - pro kapsářství platí u Lupiče standardní pravidla, dle pravidel hry výše.

Využití energie srdce: Za každou energii má lupič jeden pokus někoho okrást.

Počet životů: 3

Mág

Schopnost: *Neviditelnost* - mág si zakryje oči a třikrát vysloví magickou formuli „avision“. Po té se stává neviditelným. Neviditelnost trvá, dokud mág nepromluví, nezačne čarovat, dotýkat se někoho nebo dobíjet manu. (Pozor! Některé bytosti vidí neviditelné!)

Vnitřní zrak - Dále jen mág smí nahlížet do vnitřní části průvodky magických předmětů a lektvarů před užitím.

Využití energie srdce: Za každou 1 energii srdce se dokáže mág zneviditelnit na 1 minutu. Pro zneviditelnění na více minut musí při seslání říci jedno „avision“ za každou minutu navíc.

Počet životů: 2

Léčitel

Schopnost: *Léčení* - dotkne-li se léčitel živé bytosti, vyléčí jí jeden život vnějších zranění za 1 energii, nebo jeden život vnitřních zranění za 2 energie

Využití energie srdce: Viz výše.

Počet životů: 2

V rase jsou maximálně 3 hráči, ale povolání je 5... koho do party nevezmete, to jest otázka.

Komnaty

Po celém městě se nacházejí tajemné komnaty, jež představují obálky na stěnách.

Každá komnata obsahuje tyto informace zřejmé před vstupem:

- **číslo a název** (např. *IX Zářivá komnata*)

- **obtížnost daná barvou** (bílá < žlutá < oranžová < červená)

- **nápovědu** (např. *Vstoupil jsi do místnosti a na její podlaze jsou hrubé kameny a rudý kruh...*)

- **podmínky otevření** (např. čas nejdřívějšího otevření, min. úroveň postav, nějaký předmět z jiného úkolu, obětování života a mnoho dalšího)

- **odměna/postih za splnění/nesplnění** (např. *5 zkušeností, jedna přiložená karta, 0 valounků/ -1 ž zúčastněným, prokletí*)

- některé komnaty mohou být z počátku hry zamknuty, jiné mohou obsahovat past, jež se spustí po vstupu do komnaty.

Každá komnata po otevření obsahuje tyto informace:

- **úvod** (např. *Vstoupil jsi do místnosti a na její podlaze jsou hrubé kameny a rudý kruh. V jeho centru stojí mohutný válečník v černé zbroji. „Jen pojdte dál, teď už není cesty zpět a vy to víte. Chopte se zbraně jeden po druhém a uvidíme, co ve vás je. Jestli mne porazí, alespoň polovina z vás, tak vás odměna nemine.“*)

- **princip provedení** (např. *Vyzvedněte u kostlivců červený krepák, dvě dřevěné obouruční zbraně a dvě losovací vajíčka s krabíci. Před budovou udělejte kruh o průměru 5m. Vždy si dejte losovací vajíčka do krabice a zatřepejte. Dva z vás si je vylosují, ale neotevřou. Následně si dají souboj v kruhu na virtuální 3 životy. Po souboji si otevřou vajíčka. Pokud vítěz má uvnitř černý listek, tak vyhrál černý rytíř, pokud bílý tak hráči. Souboje se opakují, tak, aby každý bojoval s každým. Do úkolu se*

může zapojit i jiná rasa, pak bojujete proti sobě a vítěz získá odměnu. Úkol po splnění zůstává, ale vy ho již znovu plnit nesmíte.)

Vstoupíte-li do komnaty (otevřete-li ji), tak již **nelze odejít** (neumožňuje-li to úkol sám) a musíte se pokusit ho splnit. Úkoly jsou rozličné hádanky, boj proti nepříteli, návod k nalezení pokladu,... Úkol vás může zavést i na povrch (mimo budovu), může jeho vyřešení zabrat delší čas, dokonce může být někdy odložen a vy budete zatím řešit jiné úkoly. V případě, že vstoupíte do komnaty, tak se musíte zachovat dle uvedených podmínek:

Označení komnaty stužkou – zabraňuje jiným hráčů (i stejné rasy), jež přijdou později se zapojit do plnění úkolů. Stužku získáte tak, že odstříhnete proužek svojí šerpy. Stužka se odstraňuje po úspěšném i neúspěšném pokusu. Většina místnosti se stužkou neoznačuje a ty může plnit více skupinek ras zároveň.

Některé komnaty se po splnění trvale uzavrou, jiné zde zůstávají do konce hry. Některé lze splnit jen jedenkrát, jiné zase vícekrát. V průběhu úkolů se samozřejmě mohou využívat schopnosti ras a povolání, některé komnaty však mohou být pro určitou rasu/povolání zapovězené nebo jejich schopnosti je neovlivňují.

Ukončíte-li úkol v komnatě(úspěšně či neúspěšně), **jste povinni na přiložený papír zapsat své/svá jména a rasu, aby později příchozí mohli zjistit, kdo už tu byl!!!** (V mnoha komnatách získává kartu jen první z rasy, který úkol splní a další mohou získat již jen zkušenosti.)

Odměny v podobě valounků a zkušeností si vybíráte a karty losujete z centrálního banku na hlavní chodbě; ostatní odměny(svitky, lektvary, emoce, artefakty) bývají buď přiloženy u komnaty, nebo si je vyžádejte u kostlivců.

V komnatě si většinou hráči ponechávají šerpu, a tudíž jsou zasažitelní (můžete být zabit) a komunikace schopní po celou dobu plnění úkolu!

Plošný úkol - setkáte se i s komnatami s takzvaným *plošným úkolem*. V tom případě vyhledáte kostlivce a zvonec na určeném místě a rozezníte alarm. Všechny rasy se okamžitě přerušují aktuální činnost (řešení úkolu), je-li to možné a shromáždí se na určeném místě do 5min. Čeká je řešení společného úkolu, či vzájemná soutěž. Tyto úkoly jsou velmi výrazně ohodnoceny, získávají se z nich magické předměty i karty.

Magické karty

Magické karty jsou na pohled klasické herní karty, avšak s typickým vzhledem kostlivců a jejich sběr a kombinování vede k zisku vítězných bodů. Karty jsou v úkolech rozděleny náhodně a lze je získat pouze z komnat. Karty lze mezi sebou vyměňovat či krást kapsářstvím.





Vítězné body

Hlavním cílem každé rasy je získat, co nejvíce vítězných bodů. Vítězné body se budou počítat v neděli ve 12:00 (konec soutěže), dle aktuálního stavu v tento čas.

Vítězné body se získávají za kombinace karet po 5. Čím více karet, tím více a pravděpodobně lepších kombinací jež se na konci započítají. Není cílem mít na konci jednu postupku v barvě, ale nejlépe alespoň deset postupek v barvě ☺. Do kombinace lze využít jen sestavu jež by bylo možno sestavit z balíčku 52 klasických karet přes to, že ve hře je více než 52 karet (nelze užít pět králů nebo například dvě srdcová esa).

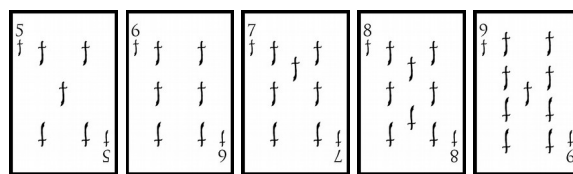
Barvy:

Pořadí barev ve hře nerozhoduje, přestože je stanovené – kosti (bones), poháry (chalices), lebky (skulls), meče (swords). Pořadí je stanovené podle abecedního pořadí anglických názvů. Pořadí barev se používá pouze v ojedinelých případech, např. při losování.

			
Kost (Bone)	Pohár (Chalice)	Lebka (Skull)	Meč (Sword)

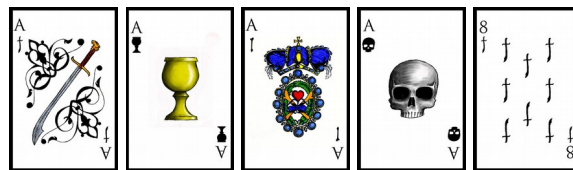
Kombinace:

Postupka v barvě (Straight Flush): Postupka pěti karet stejné barvy.



1000 bodů

Čtveřice (Four of a Kind): Jedná se o čtveřici karet jedné hodnoty + doplňková karta.



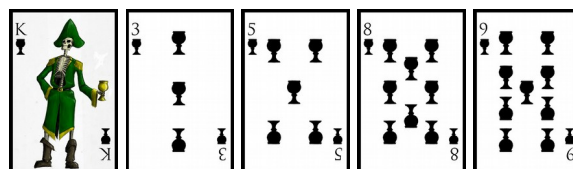
800 bodů

Full House: Jde o trojici a jinou dvojici stejné hodnoty.



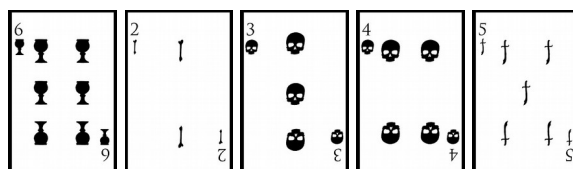
700 bodů

Flush: Kombinace pěti libovolných karet jedné barvy.



600 bodů

Postupka (Straight): Postupka, která je složena z pěti karet, libovolné barvy.



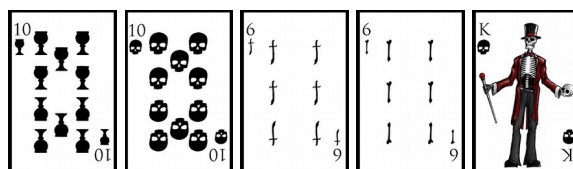
500 bodů

Trojice (Three of a kind): Trojice karet stejné hodnoty a dvě libovolné doplňkové karty.



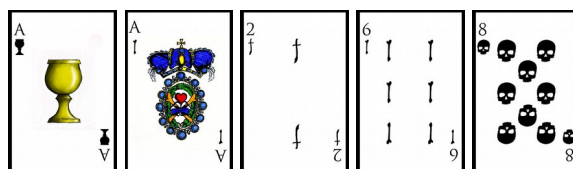
400 bodů

Dva páry (Two pair): Dvě dvojice karet stejné hodnoty a jedna doplňková karta.



200 bodů

Jeden pár (One pair): Dvojice karet se stejnou hodnotou a tři libovolné doplňkové karty.



100 bodů

Příběh na pozadí

V kostlivčím městě bude probíhat navíc tajemný příběh s bonusovými úkoly, který pravděpodobně výrazně neovlivní vlastní soutěž o karty, ale může být zajímavým zpestřením života, tedy doporučujeme nenechat si ho ujít a usilovně po něm pátrat.

A mimo to?

Vše je o taktice! Můžete obchodovat, paktovat a napadat se mezi sebou, pozor aby to neviděli kostlivci, neboť to tvrdě trestají. Směňovat i krást herní předměty, karty i valounky (jen zkušenosti nelze předávat). Rozmýšlet, do které místnosti jít dřív, do které později a do které raději vůbec. Zdali jít sami, nebo se s někým spojit!