TROLLSBURG

PRAVIDLA A PODMÍNKY AKCE

ROD NORDSSONŮ Z TROLLSBURGU

VYTVOŘILI: JIŘÍ MICHNA NORDSSON
KATEŘINA MICHNOVÁ PEČIVOVÁ VEVERKA NORDSSON

VERZE: V3.5 (ÚPRAVA V ROCE 2025)

Obsah

1. Podmínky akce 3
2. Základní organizační pravidla 4
2.1. Organizátoři 4
2.2. Porušení pravidel a neslušné chování 4
2.3. Bezpečnost 5
2.4. Pravidla pro boj 5
2.5. Herní bloky 6
2.6. Smrt postavy 6
2.6.1. Základní pravidla gastronomie ve městě Trollsburg 7
3. Tvorba postavy 8
3.1. Pravidla povolání 8
3.2. Pravidla zálib 8
3.3. Pravidla udělování expů 8
3.4. Několik rad pro tvorbu postavy 9
4. Rozšířená organizační pravidla 10
4.1.1. Cizí jazyky 10
4.1.2. Zbraně a štíty 10
4.1.3. Pravidla zbrojí 11
4.1.4. Dobývací stroje 12
5. Pravidla pro základní povolání a jejich specializace 13
5.1. Lovec 13
5.1.1. Správce lesa 14
5.1.2. Lovec šelem 15
5.2. Farmář 17
5.2.1. Farmář – Pěstitel 17
5.2.2. Farmář – Chovatel 18
5.3. Stavitel 20
5.4. Kovář 24
5.4.1. Mechanik 25
5.4.2. Zbrojíř 27
5.5. Horník 29
5.6. Bylinkář 31
5.6.1. Alchymista 32
5.6.2. Mastičkář 33

5.7. Felčar ... 35
5.7.1. Felčar specialista ... 35
5.7.2. Traumatolog ... 36
5.8. Obchodník ... 38
5.8.1. Správce trhu ... 38
5.8.2. Dovozce ... 39
5.8.3. Bankéř ... 40
5.9. Soudce ... 42
5.10. Gardista ... 44
5.10.1. Finančák ... 45
5.10.2. Detektiv ... 45
5.10.3. Civilní ochránce ... 46
5.11. Kněz ... 47
5.12. Mág ... 48
5.12.1. Strážce konkláve ... 50
5.13. Řemeslník ... 52
5.13.1. Truhlář ... 52
5.13.2. Lazebník ... 53
5.14. Hrobník ... 54
6. Pravidla zálib ... 55
6.1. Zloděj ... 55
6.2. Kejklíř ... 56
6.3. Bard ... 57
6.4. Záškodník ... 58
6.5. Bojovník ... 59
6.6. Střelec ... 60
6.7. Vzducholodník ... 61
6.8. Okultista ... 62
6.9. Druid ... 63
6.10. Inkvizitor ... 64
6.11. Velitel ... 65
6.12. Lovec hlav ... 66
6.13. Písař ... 67

1. Podmínky akce

- Této hry a aktivit s ní spojených se účastníte dobrovolně a výhradně na vlastní nebezpečí.
- Zdravotní stav účastníka odpovídá náročnosti akce a účastník je schopen akci bez újmy na svém zdraví absolvovat.
- Organizátor je oprávněn měnit podmínky akce, jakož i její pravidla, a to zejména s ohledem na bezpečnostní a organizační aspekty akce. Dokončením registrace na tuto akci účastník potvrzuje, že se seznámil se všemi pravidly a podmínkami veřejně dostupnými na oficiálních stránkách akce, všemu rozuměl a bude se jimi řídit.
- Organizátoři této hry nepřebírají jakoukoliv odpovědnost, explicitní nebo implicitní, včetně, ale nikoliv výlučně, za váš majetek, vaše zdraví či váš život.
- Po dobu hry je povoleno užívat jen měkčených maket zbraní a každý účastník musí dodržovat pravidla hry a pokyny organizátorů, jinak může být z účasti na hře vyloučen bez nároku na vrácení účastnického poplatku.
- Účastí souhlasíte s tím, aby organizátoři akce uchovávali a zpracovávali vaše osobní údaje uvedené při registraci pro potřeby pořádání příštích ročníků této hry.
- Hráč si je vědom rizik spočívajících v nebezpečí vzniku škody nebo újmy na zdraví vzniklé při účasti na výše uvedené akci, a že organizátor akce nebo osoby, které na průběhu akce s organizátorem spolupracují, neodpovídají za škodu nebo újmu na zdraví či majetku účastníka nebo jiných osob způsobenou porušením povinností účastníka plynoucích z podmínek akce. Tímto také bere na vědomí svoji odpovědnost za prokázané škody jím způsobené a s tím případně spojenou úhradou finančních nákladů na náhradu škody.

2. Základní organizační pravidla

2.1. Organizátoři

- Pomocného ORGa můžete zahrnovat svými dotazy ohledně pravidel, nejasností v příběhu a dalších takovýchto herních dotazů v případě, kdy má na paži uvázaný červený fáborek. Jestliže na sobě červený fáborek nemá, znamená to, že hraje CP, a v takovou chvíli si musíte najít jiného ORGa na své dotazy nebo počkat až dohraje.
- Vždy se můžete ORGa zeptat i na záležitosti, které se netýkají hry samotné (např. cestovní informace, parkování…).
- Rozhodnutí pomocných ORGů během hry jsou závazná a měli byste se jimi řídit – je to nezbytné pro hru s mnoha účastníky.
- V poli se bude pohybovat i HLAVNÍ ORGANIZÁTOR. Představí se vám na začátku hry, takže jej bez problému rozeznáte. Tuto osobu prosím nezahrnujte dotazy ohledně pravidel a nějakých nejasností v příběhu, od toho jsou pomocní ORGové. Hlavní organizátor hlídá hladký průběh hry, takže má hlavu plnou jiných organizačních věcí a na řešení těchto záležitostí nebude mít čas (výjimkou jsou vážné situace jako zranění nebo vyostřený konflikt atp.)
- Pokud hráč chce provést čin, který zásadně ovlivní hru, musí vyhledat jakéhokoliv ORGa a daný čin s ním prodiskutovat.

2.2. Porušení pravidel a neslušné chování

- **Žlutá karta** (znamení od ORGů):
  Jestliže nastane situace, kdy se někdo při hře nebo boji chová moc hrubě či tvrdě, ORG mu může dát „ŽLUTOU KARTU“. Dotyčný hráč pak musí na několik minut odejít z kolizní situace, zamyslí se nad svými činy a jde se tzv. zchladit.
  Např. se „ŽLUTÁ KARTA“ používá v situacích, kdy je v boji při zásazích hráč příliš tvrdý, moc rychlý, nekontroluje se nebo cíleně zasahuje protivníky do hlavy, rozkroku či krku. Na závěr: JE TO JENOM HRA A CHCEME SE BAVIT, NE SI UBLÍŽIT.
  V případě vyloučení hráče v průběhu boje upadá jeho postava automaticky do agónie a na místě, kde byl vyloučen, ORG zanechá kartičku „tělo + jméno“. Hráčova postava zůstává ve hře, ale hráč samotný se jde uklidnit bokem.

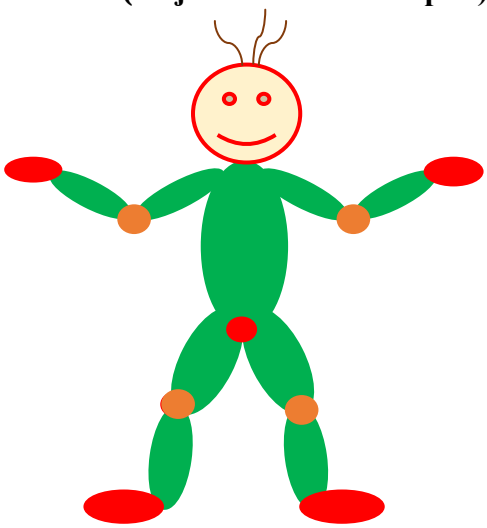
- **Červená karta** (znamení od ORGů):
  Jestliže je něčí chování příliš nevhodné a nebezpečné pro okolní hráče, může ORG udělit „ČERVENOU KARTU“. Znamená to, že dotyčný musí okamžitě opustit boj nebo herní situaci na dobu nezbytně nutnou a je v této chvíli mimo hru. O jeho opětovném vpuštění do hry rozhodnou organizátoři. V případě vyloučení hráče v průběhu boje upadá jeho postava automaticky do agónie, na místě, kde byl vyloučen, ORG zanechá kartičku „tělo + jméno“. Hráčova postava zůstává ve hře, ale hráč samotný se jde uklidnit bokem. Jestliže se hráč nadále nechová v souladu s předešlými upozorněními a výstrahami, může být definitivně vyloučen ze hry a jeho postava umírá.
  Např. toto je použito, jestliže hráč opakovaně porušuje pravidla, ignoruje zranění od zbraní (nepočítá si zásahy…), nebo bojuje neschválenou zbraní (tudíž zbraní nebezpečnou), dále pak v situacích, kdy nad sebou hráč ztratí kontrolu a nereaguje na žádná upozornění nebo dokonoce vystartuje po samotných organizátorech.

2.3. Bezpečnost

- **Každý účastník hry ve světě Trollsburgu musí dbát na to, aby nevystavil reálnému nebezpečí sebe ani ostatní.**
- Bezpečí je v LARPu na prvním místě. Všechny herní či neherní aktivity, které by vedly k reálnému nebezpečí, musí být vždy okamžitě ukončeny. **Opilí hráči nebo hráči pod vlivem drog nebudou do hry vpuštěni.**
- Všechny zbraně prochází přísnou bezpečnostní kontrolou. Každá zbraň, která bude vyhovovat podmínkám hry, bude následně schválena a řádně označena. Zbraně, které schváleny nebudou se nesmí ve hře používat. Hrozí za to vyloučení ze hry. Zbraně budou průběžně kontrolovány pomocnými ORGy.
- Jestliže ORG v průběhu kontroly jakékoliv zbraně shledá, že daná zbraň již není bezpečná (i když byla schválena a vpuštěna do hry), může se rozhodnout tuto zbraň ze hry vyřadit. Tato zbraň pak nesmí být ve hře nadále používána.
- Zbraně, které na sobě nebudou mít schvalovací pásku, musí být doneseny ORGům ke kontrole. Pokud nálepku ztratíte nebo se s ní cokoliv stane, vyhledejte nejbližšího ORGa, který vám po zběžné kontrole dá nálepku novou. Každý hráč je zodpovědný za svou zbraň a má povinnost kontrolovat její bezpečnost v zájmu ostatních hráčů.
- **Reálné zbraně (např. otevírací nože, rybičky…) nesmí být ve hře používány k žádnému boji a neměly by se vůbec nosit u sebe. Není však zakázáno je používat k rozličným pracím (krájení masa, vyřezávání, ořezávání…), ale opatrně s nimi!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

2.4. Pravidla pro boj

- **Během boje je dovoleno používat pouze měkčené zbraně, které splňují všechny bezpečnostní standardy a prošly schválením u ORGů (mají schvalovací nálepku).**



Je přísně zakázáno útočit záměrně na hlavu, rozkrok a klouby.
Zásahové plochy, nezásahové plochy
Na klouby (oranžová místa) je zakázano záměrně útočit, ale zásah do nich platí.

- Během boje mějte na paměti především bezpečnost. Každý hráč by měl bojovat zodpovědně a fair-play během každého okamžiku hry.

- Zásahy by měly být hrány role-play, a to i v případě, že zásah nebyl tvrdý a máte ještě dostatek bodů zbroje. (Dobrý role-play znamená, že dáte protivníkovi jasně najevo, že jste od něj utržili ránu, a ne pouze v hlavě odečíst příslušný počet.)
- Stejnou věc aplikujte u zbraní. I když měkčená zbraň není tak těžká jako opravdová, prosím, chovejte se s ní v bitvě i mimo ni, jako by tu váhu měla. Čím větší zbraň je, tím je logicky těžší a tím pomaleji s ní budete bojovat. **Dobrý role-play je vždy na prvním místě.**
- **Všechny zbraně v základu dávají 1 bod zranění.**
- **Organizátoři nepřebírají žádnou odpovědnost za zranění způsobené v průběhu akce.**

2.5. Herní bloky

- Každý herní den je rozdělen do tří herních bloků pro ulehčení organizace celého dne.

  9:00 – 13:00 h

  13:00 – 18:00 h

  18:00 – 22:00 h

2.6. Smrt postavy

- Postava může umřít těmito 6 způsoby:
  1. Postava vykrvácí k smrti, a to tím způsobem, že počet HP klesne na 0 a postavě nebude během 15 minut poskytnuta žádná léčebná péče nebo nemá schopnost „***regenerace***“.
  2. Postava může být „zavražděna“. Pokud oběti zavraždění nikdo nepomůže, po 1 minutě umírá. Schopnost „***regenerace***“ v tomto případě není účinná.
  3. Každá postava v bezvědomí může umřít tzv. doražením. Tzn. že útočník oběti udělí 5 názorných ran a při poslední řekne nahlas, tak aby jej oběť slyšela, „doražení“.
  4. Některé specifické velmi silné jedy mohou hráče zabít, nejsou-li vyléčeny nebo neutralizovány.
  5. Kvůli infekci ze špatně vyléčené rány (neošetřeno felčarem), nebo vůbec neléčené rány (gangréna).
  6. Pokud se hráč dostane přes 3. stádium vysílení tím, že nejí v jednotlivých herních blocích (více informací najdete v **Základních pravidlech gastronomie ve městě Trollsburg**).

- Pokud postava umře, zůstává na místě smrti po cca 15 min (pokud je velké horko, může se přesunout do nejbližšího stínu). Jestliže se během této doby nic nestane (nezajímá se o ni hrobník, felčar ani mág…), dojde hráč do hospody, kde se domluví s pomocným ORGem o možnostech tvorby jeho nové postavy.

Infekce v ráně (Gangréna)

- Do otevřené rány se snadno dostanou bakterie. To způsobuje zarudlou kůži, uhnívání masa a vysokou horečku.
- Infekce se do rány dostává pokaždé, není-li rána ošetřena nejpozději do 1 hodiny po zranění. Od té chvíle hráč ztrácí 1 HP za každou 1 hodinu po zranění.
- Ránu s infekcí musí ošetřit felčar.

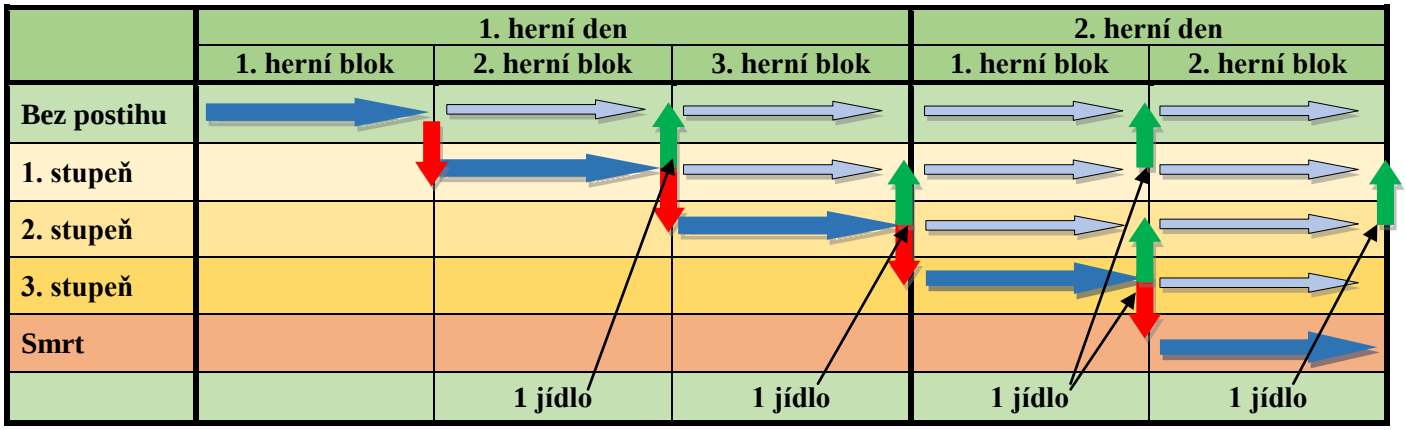
2.6.1. Základní pravidla gastronomie ve městě Trollsburg

- V každém herním bloku musí hráč „sníst“ jedno jídlo.
- Nelze „sníst“ jídlo dopředu, tzn. jeden herní blok = jedno jídlo.
- Jídlo vydrží nezkažené jeden herní blok (pokud je uloženo v sýpkách, hájovně apod., může vydržet čerstvé i déle).
- **Povolání fyzicky „náročné“ musí mít min. 1 kvalitní jídlo denně (maso).**
  - lovec, stavitel, kovář, horník, gardista

1. příklad: Sním jedno jídlo v každém ze tří herních bloků = jsem v pohodě i druhý den ráno.

2. příklad: Sním 2 jídla v prvních dvou herních blocích, ale ve třetím ne – tedy do prvního herního bloku druhého herního dne ztrácím schopnosti (1. stupeň hladovění). Sním-li v tomto herním bloku jídlo, tak se v dalším vracím na úroveň bez postihu.

3. příklad: Sním 1 jídlo v prvním herním bloku, v druhém ne, tedy třetího herního bloku ztrácím schopnosti (1. stupeň hladovění). Ani v tomto bloku nesním jídlo, proto mi v prvním herním bloku následujícího herního dne klesnou životy na polovinu (2. stupeň hladovění). V tomto herním bloku sním jídlo, a tak do druhého herního bloku mám původní počet životů, ale pořád nemůžu používat schopnosti. Když i ve druhém herním bloku sním jídlo tak jsem ve třetím herním bloku bez postihu.



Stupně hladovění

1. stupeň – ztráta všech schopností
Postava může nadále fyzicky bojovat, ale není schopna se soustředit na jakoukoliv naučenou schopnost nebo dovednost (čarování, úhyb, stopování, …), lovci v tomto případě mohou ulovit pouze nejnižší stupeň zvěře, navíc nelze využít týmový lov.

2. stupeň – ztráta poloviny životů (v případě lichého počtu se zaokrouhluje nahoru)
Pro postavu platí omezení prvního stupně a ztrácí polovinu životů na celý herní blok, které nelze vyléčit.

3. stupeň – vysílení
Postava je natolik slabá, že se musí pohybovat po čtyřech a není schopna žádné akce jako je boj, použití schopností atd. Zůstává jí jeden život. Pokud se postava do konce herního bloku nenají, umírá.

3. Tvorba postavy

- Každý hráč si vybírá své základní povolání a jeho specializaci, některá povolání specializaci nemají. Dále si každý hráč vybírá svou zálibu, rasu a náboženství.
- Základní počet životů každého hráče je 2 (život lze dokoupit (ne vyléčit) expy: 1 život = 3 expy, max. počet životů je 3).
- Každá postava je gramotná a umí číst a psát (pokud si hráč v životopise neurčí jinak).

3.1. Pravidla povolání

- Každé povolání má své základní schopnosti, většinou tři. Pro postup na vyšší úrovně musí hráč investovat stejný počet expů jako je úroveň schopnosti, tj. na úroveň 2 musí hráč investovat 2 expy. Některé schopnosti jsou pro určitá povolání odemknutá hned ze startu hry. Některé schopnosti potřebují pro odemknutí splnit určitou podmínku, která je popsána u schopnosti.
- Téměř každé povolání má své specializace, z nichž každá má své schopnosti.
- Pro postup na vyšší úrovně musejí hráči investovat stejný počet expů jako je úrověň schopnosti, tj.
  2. úroveň → 2 expy
  3. úroveň → 3 expy
- Pokud chce hráč základní schopnosti z jiného povolání, než zvolil při registraci, musí se domluvit s cechmistrem chtěného povolání, zda jej dovednosti naučí (zaučení 1 hodina). Organizátorům za toto zaplatí 7 expů (až po zaučení). Takto bude mít všechny základní schopnosti nového povolání na 1. úrovni a dále pro něj platí pravidla onoho povolání (na levelování se musí danému povolání věnovat) + pravidla povolání, které navolil při registraci.

3.2. Pravidla zálib

- Každá záliba má většinou své tři schopnosti.
- Každou úroveň schopnosti, včetně té první, musí hráč zaplatit expy. Úroveň záliby = počet potřebných expů.
- Pokud chce hráč schopnosti jiné záliby, než si při registraci zvolil, může je získat za expy. Za první úroveň zaplatí 2 expy, za druhou 4, za třetí 6 atd.

3.3. Pravidla udělování expů

- Na začátku hry dostane každý hráč odpovídající počet expů podle svého kostýmu (max. 2 expy) a za pokračující postavu z minulého ročníku (1 exp). Tyto expy si hráč rozdělí mezi záliby.
- V průběhu hry bude každý hráč dostávat expy podle svých činů.
- Na začátku každého herního bloku (kromě bloku 1.1) dostane hráč pasivně 1 exp.
- Každý herní den hráči dostanou 3 expy, které nemohou použít pro sebe, ale rozdávají je ostatním hráčům za dobrý role-play. Jednomu hráči mohou dát max. 1 exp za den.
- Každý hráč může obdržet max. 4 expy za herní blok (Expy od orgů a hráčů se neliší – pokud dostanu 4 expy od orga, neberu už další od hráčů ani orgů. Do limitu 4 expů za herní blok se počítají i pasivně získaný 1 exp obdržný na začátku herního bloku a také expy, které získané díky budově Univerzita).

- **Jak získat expy??**
  - Za splnění questu.
  - Expy můžete získávat od ORGů i jiných hráčů v průběhu herního dne za dobře zahranou roli, za dobře provedený rituál, modlitbu atd.

3.4. Několik rad pro tvorbu postavy

Tyto věci zde nejsou napsány jenom pro začínající hráče, i když pro ně mají určitě největší význam. Jde nám o pestrost hry, která ale není přemrštěná a drží se principů, reálií a tradic světa a regionu, ve kterém se děj té které akce odehrává. Takže tě, drahý hráči, prosíme, aby sis přečetl tyto odstavce ještě předtím, než se rozhodneš tvořit svou postavu podle pravidel.

Skromnost
Ačkoliv jedeš na akci s výhledem na mocnou a neohroženou postavu, není to vždy nejlepší volba, především do začátků. Silná postava bude mít velkou roli pro všechny hráče a může razantně ovlivnit celou hru. Pokud máš pocit, že tvůj čas ještě neuzrál, raději si zvol nějakou jednodušší postavu, než aby na tvých ramenou spočíval osud celé země. Rozhodně se tím o nic neochudíš.

Realita
Možná na larp přijíždíš s tím, že si odpočineš od reality, zakusíš věci, jež okolní svět nemůže nabídnout ani v těch nejbujnějších snech. Bohužel pořád nejsme schopni zamezit jistým skutečnostem, které se sem domáhají ze vzdálené reality. Tudíž zde stále funguje gravitace, zákony fyziky a morfologie lidského organismu. A ať se vžijeme do role, jak chceme, nemrtvý bude pořád vykazovat až přehnaně mnoho známek živého organismu (tak ať to tak i zůstane!).

Vyváženost
Každý si jednou za čas přeje být někým jiným, oprostit se od svých každodenních problémů a jednoduše vypnout. Můžete několik dní běhat po lese se zbraní nebo každý den strávit notnou intimní chvíli s tělovými barvami. Při tvorbě postavy můžete vymyslet kdejakou šílenost, ale vždy je dobré držet svou fantazii na uzdě. Přeci jen, stejně jako reálný svět, ani ten fantasy není plný OP hrdinů, kteří se nebojácně vydávají vstříc nebezpečí a prakticky bez zadýchání dokáží zničit celou armádu. I obyčejná postava, která nebude okatě vystupovat z davu, může potrápit mnoho hráčů (a orgů).

Hloubka
Základem skvělé hry je znát vlastní postavu. Někdo si jen v registraci vyplní kolonky, čímž to končí. Což je škoda. Stejně jako nás, tak i vaši postavu mohou ovlivňovat různé zážitky z minulosti. Na některé situace bude reagovat jinak než zbytek, tedy se bude lišit, bude jedinečná. Taková promakaná postava se také mnohem lépe hraje. Všichni víme, že se mnohem lépe mluví o věcech, které dobře známe a kterým rozumíme. Hru si více užijete jak vy, tak také vaše okolí, budete dalším dílkem příběhu tohoto LARPu.

Příběh
Možná máte v hlavě představu o postavě, kterou byste si velice rádi zahráli... Jenže předtím, než se vášnivě pustíte do životopisu, je dobré si pročíst alespoň pár informací o světě, ve kterém budete hrát. Pokud chcete hrát rasu, která byla v Anirielu doposud neznámou, tak asi budete zklamaní. Pokud chcete hrát postavu, která je natolik výstřední, že nebude zapadat do chodu města, většina herního času bude ve vaší režii a bude záležet na vás, jak se ho zhostíte. Především pro začátečníky by to mohla být nepříjemná úloha, proto je lepší si napsat postavu, která je nedílnou součástí města a její výskyt ve hře je velice pravděpodobný.

4. Rozšířená organizační pravidla

4.1.1. Cizí jazyky

- Každý hráč, kterému při registraci není řečeno jinak, mluví trollsburštinou (čeština). Může se stát, že ve městě potkáte někoho, komu nebudete rozumět, protože bude mluvit jakousi hatmatilkou. Tomuto člověku nepřeskočilo, mluví cizí řečí. Tyto řeči se můžete naučit v knihovně, potom musíte podstoupit ústní zkoušku u určeného organizátora.
- Máte-li v životopise, že hovoříte cizím jazykem, napište organizátorům, aby vám poslali jeho pravidla.

4.1.2. Zbraně a štíty

- Všechny zbraně se používáním opotřebovávají, po třech střetech se zbraň musí opravit, jinak se stává nepoužitelnou.
- Všechny postavy začínají s úrovní ovládání 0, nemá-li jejich povolání určeno jinak (například povolání gardista začíná s 2. úrovní).
- Pokud chce hráč (postava) používat zbraně (0. úrověň ovládání), musí investovat počet expů podle úrovně.
  0. úroveň → 1. úroveň = 1 exp
  1. úroveň → 2. úrověn = 2 expy
  2. úroveň → 3. úrověn = 3 expy
  Hráč (postava) musí investovat celkem 6 expů.

Typ zbraně	Úroveň ovládání
Dýka	1. úroveň
Vrhací dýka	
Vrhací sekera	
Luk	
Tesák	2. úroveň
Řemdih	
Jednoruční meč	
Jednoruční sekera	
Pěstní štítek	
Jedenapůlruční meč	3. úroveň
Obouruční zbraně – Meč/Sekera	
Štít	
Duální zbraně (dvě jednoručky)	

Vrhací zbraně

- Vrhací zbraň musí být měkčená celá (včetně rukojeti).

Střelné zbraně

- Hroty šípů a šipek musí být samozřejmě měkčené.
- Všechny střelné zbraně včetně střeliva (šípy, šipky…) projdou před vpuštěním do hry kontrolou.
- Maximální nátah u všech zbraní s tětivou je 15 kg.
- Projektily (šípy, šipky...) se v boji po výstřelu ničí = protivník, na kterého byly tyto projektily vystřeleny je tím pádem nemůže střelit zpět na majitele, ale ani majitel je nemůže znovu použít.

Použité projektily musí majitel zanést k obchodníkovi nebo ke kováři, který mu prodá/vyrobí nové (neplatí pro postavu se schopností Spotřeba šípů, viz. záliba Ostrostřelec).
- Projektily vystřelené při lovu zvěře se neničí a mohou být použity znovu k lovu nebo k boji.

Rozměry zbraní

- Dýka – do 40 cm
- Tesák – do 60 cm
- Řemdih – do 70 cm (koule 10 cm, provaz 10 cm, zbytek toporo)
- Jednoruční meč, sekera – do 90 cm
- Jedenapůlruční meč – do 110 cm
- Obouruční meč – do 140 cm
- Vrhací dýka – do 30 cm
- Vrhací sekerka – do 30 cm
- Luk – nátah do 15 kg s minimálně 10 šípy do začátku
- Pěstní štítek – 30 cm v průměru
- Štít – do 60×50 cm nebo 60 cm v průměru

- Ve hře se mohou objevit i zbraně v seznamu neuvedené, tzv. **„Speciální zbraně“.** Tyto zbraně schvaluje a pouští do hry organizátor po předchozí domluvě a kontrole.

- Tohle si zapamatujte, pokud budete ve hře používat štíty:
  S lehkým štítem lze běhat libovolně, s těžkým štítem jen omezeně. Pokud máte pavézu, není možné s ní běhat, budete moci jen chodit. Dbejte tedy prosím na role-play a fair-play.

4.1.3. Pravidla zbrojí

- Chcete-li zbroj, musíte ji s sebou na akci fyzicky mít.
- Všechny zbroje se používáním opotřebovávají, po třech střetech se zbroj musí opravit, jinak není dále použitelná.
- Každá zbroj má své BZ (body zbroje). Ty určují, kolik zásahů zbroj vydrží (zbroj přidává životy navíc).
- Zbroj chrání celé tělo = všechny části zbroje se opotřebovávají stejnoměrně.

Název zbroje	Kožená zbroj	Kroužková zbroj Destičková zbroj	Plátová zbroj
Kyrys	1	2	3
Helma	1	1	1
Doplňky (ruce, nohy) kromě nátepníků	1	1	1

4.1.4. Dobývací stroje

- **Těžkou munici do dobývacích strojů musí nést alespoň dvě osoby v závislosti na velikosti (používejte mozek).**
- Zásah do trupu dobývacím strojem znamená pro zasaženého ztrátu **všech HP**, nezáleží na druhu užívaného brnění nebo ochrany. Zasažený se zhroutí na zem a zemře na vykrvácení během 1 minuty, není-li ošetřen.
- Končetina, do níž byl hráč zasažen, je rozdrcena a musí být amputována.

Název stroje	Úroveň	Počet lidí k transportu a obsluze	Velikost náboje	Počet zásahů na zboření stěny budovy podle její výdrže		
				Základní	Střední	Vysoká
Balista	1.	2	Šíp 85 cm	3	/	/
Trebušet	2.	3	Koule 15 cm	2	3	/
Katapult	3.	4	Koule 20 cm	1	2	3

5. Pravidla pro základní povolání a jejich specializace

5.1. Lovec

Specializace: Správce lesa, Lovec šelem

Pravidla základního povolání

- Lovci začínají s 1. úrovní ovládaní zbraní (můžou hned od startu hry používat luky).

Lov lesní zvěře

- Může lovit takovou úroveň zvěře, na jaké úrovni má lov, nebo zvěř na úrovni nižší.
- Každý může nést dvě zvířata 1. úrovně nebo jedno zvíře 2. úrovně. Zvíře 3. úrovně musí nést nejméně dva hráči.
- Lovec může najednou zpracovat pouze tolik zvěře, kolik unese, a musí tak provést před dalším lovem.
- Lze kombinovat úrovně lovců, ne však pro lov šelem.
- Více informací o lovu jednotlivých zvířat najdete v **Deníku tříprstého lovce.**
- Zvířata schovaná ve svém doupěti může lovec ulovit pouze s použitím schopnosti Stopování.

1. úr. Může lovit zvěř 1. úrovně. *(na začátku hry)*
2. úr. Může lovit zvěř 1. a 2. úrovně.
3. úr. Může lovit zvěř 1., 2. a 3. úrovně.

Zpracování zvěře

Doba zpracování = jak dlouho bude lovec svůj úlovek zpracovávat

1. úr. Zpracovává zvíře 1. úr. 10 min, 2. úr. 15 min., 3. úr. 20 min. *(na začátku hry)*
2. úr. Zpracovává zvíře 1. úr. 6 min., 2. úr. 10 min, 3. úr. 15 min.
3. úr. Zpracovává zvíře 1. úr. 3 min., 2. úr. 7 min, 3. úr. 12 min.
4. úr. Zpracovává zvíře 1. úr. 1 min., 2. úr. 5 min, 3. úr. 10 min.

Kvalita zpracování = udává jaké suroviny se lovci podaří ze zvířete dostat

1. úr. Základní suroviny. *(na začátku hry)*
2. úr. Pokročilé suroviny.
3. úr. Vzácné suroviny.

Množství zpracovaného = udává, kolik surovin a jídla je lovec schopen ze zvířete dostat

1. úr. Minimální množství. *(na začátku hry)*
2. úr. Střední množství.
3. úr. Maximální množství.

Stopování

- Umožňuje lovci lovit zvířata, která jsou schovaná v doupěti.
- Aby lovec mohl ulovit zvíře, které je schované ve svém doupěti, musí ho nejprve vystopovat.
- Každé zvíře v doupěti je označeno stopu s číslem. Lovec musí po lese najít určený počet stop a poté může zvíře ulovit.
- S každou úrovní stopování se snižuje počet stop potřebných k vystopování a ulovení zvířete v doupěti.
- Pokud úroveň stopování snižuje počet stop potřebných k ulovení zvěře na 0, lovec stále potřebuje najít alespoň jednu stopu tohoto zvířete, aby jej mohl ulovit.

1. úr. Lovec potřebuje najít přesně určený počet stopu zvířete. *(na začátku hry)*
2. úr. Počet potřebných k vystopování zvěře se snižuje o 2 stopy.
3. úr. Počet stop potřených k vystopování zvěře se snižuje o 3 stopy.

5.1.1. Správce lesa

Kromě základního lovu a zpracování zvířat umí některá zvířata odchytit a přivést je chovateli, aby je zdomestikoval. Kromě toho ještě může ovlivňovat stav a množství zvěře v lese tím, jak se o ni stará (doplňování krmelců, lov škodné, léčba atd.).

Správa lesa

- Může ovlivňovat stavy zvěře tak, že bude udržovat krmelce plné, viz **Pravidla krmelců.**

1. úr. Návratnost ½ vylovených zvířat 1. úrovně.
2. úr. Návratnost všech vylovených zvířat 1. úrovně a ½ zvířat 2. úrovně.
3. úr. Návratnost všech vylovených zvířat 1. a 2. úrovně a ½ zvířat 3. úrovně.

Pravidla krmelců

- V lese se nachází 4 krmelce, jeden pro každý revír.
- V každém krmelci je 9 zásob jídla pro zvěř. Aby lovec udržel krmelec plný, musí každý herní blok donést 3 zásoby (ne méně, ne více) z každého krmelce do hájovny, kde bude pro každý krmelec nachystána „zásobárna“.
- Lovec může nést pouze jednu zásobu. Může si vzít pomocníky, ale správce lesa musí být přítomen.
- Pokud lovec nezvládne v jakémkoli herním bloku donést 3 zásoby, krmelec není považován za plný, nelze jej už doplnit a následující den se v tomto revíru zvěř neobnoví.

Odchyt zvěře

- Umožňuje odchytit základní lesní zvěř (označenou možnost „domestikace“ na kartě zvířete).
- Pro odchyt zvěře lovec potřebuje odpovídající past a návnadu.
- Zvěř odchycenou v pasti může lovec odvést k domestikaci.
- Nemá-li třetí úroveň, může odvést vždy jen jedno zvíře.

1. úr. Může odvést k domestikaci 1. úr. zvěře.
2. úr. Může odvést k domestikaci 2. úr. zvěře.
3. úr. Může k domestikaci najednou odvést tři zvířata 1. úr. a dvě zvířata 2. úr.

Kladení pastí

- Lovec musí na místo, kde chce past položit, odnést kartičku s nápisem: „PAST NA ZVĚŘ + specializace lovce“, hned poté o položení pasti informuje organizátora. Před koncem následujícího herního bloku musí lovec kartičku pasti donést zpět organizátorovi, který poté past vyhodnotí.
- Pasti správce lesa mají jiný účinek na zvěř než pasti lovce šelem.
- Úroveň pasti = úroveň zvířete.
- Na kladení pastí potřebuje lovec odpovídající materiál a návnadu.
- Pokud lovec neumí lapenou zvěř odchytit, musí ji zabít.

1. úr. Zvěř 1. úr., lano + návnada.
2. úr. Zvěř 2. úr., lano + síť + návnada.
3. úr. Zvěř 3. úr., lano + síť + návnada s omamnou látkou (tuto zvěř nelze odchytit, ale pouze dorazit).

Léčba lesa

- Správce lesa je schopen zastavit nákazu mezi zvířaty.
- Nákaza se projeví tak, že u některých zvířat se objeví kartička s nákazou.

1. úr. Nákazu zastaví vylovením všech nakažených zvířat, viz **Pravidla nákazy**.
2. úr. Nákazu zastaví tak, že umístí lék do všech krmelců a vyloví polovinu (zaokrouhleno nahoru) nakažených zvířat.
3. úr. Nákazu zastaví tak, že umístí lék do všech krmelců.

Pravidla nákazy

- Nákazu znázorňuje barevná kartička umístěná u zvířete.
- V každém herním bloku je barva kartičky jiná.
- Nakažené zvíře je ideální spálit.
- Pokud se zvíře zpracuje, tak nelze získat jídlo, ale suroviny ano.
- Zpracovat nakažené zvíře lze pouze pod dohledem organizátora.
- Když propukne nákaza, je rozneseno 5 nakažených zvířat.
- Pokud není do konce herního bloku nákaza zastavena, přibude dalších 10 nakažených svířat. Ty mohou být i v sousedních sektorech.

Pravidla výroby léků

- Léčba se provádí formou výzkumu, k němuž potřebuje správce lesa alespoň jedno nakažené zvíře.
- Výzkum nákazy řeší správce lesa s felčarem specialistou, jenž jej pro lék nebo lektvar pošle k mastičkáři nebo alchymistovi, kteří umí lék nebo potřebný lektvar vytvořit podle své úrovně tvorby léků či lektvarů.

5.1.2. Lovec šelem

Kromě základního lovu a zpracování zvěře je schopen lovit také šelmy, nebezpečná a vzácná zvířata. Umí je podle své úrovně zpracovat a získat dané množství surovin a vzácných trofejí.

Lov šelem

- Kromě základní zvěře může lovit i šelmy podle své úrovně.
- Při lovu šelem nelze kombinovat úrovně lovu šelem jednotlivých lovců.
- Při lovu šelem lovec ztrácí daný počet životů.

1. úr. Může lovit šelmy 1. úrovně, ztráta 1 života.
2. úr. Může lovit šelmy 2. úrovně, ztráta 2 životů.
3. úr. Může lovit šelmy 3. úrovně, ztráta 4 životů. Loví-li tuto zvěř dva lovci, pak každý ztrácí pouze 2 životy.

Boj s šelmou

- Tlumí ztráty životů.
- Loví-li dva lovci o rozdílné úrovni, pak vždy platí vyšší úroveň.

1. úr. Lovec ztrácí o 1 život méně.
2. úr. Lovec ztrácí o 2 životy méně.

Kladení pastí

- Lovec musí na místo, kde chce past položit, odnést kartičku s nápisem: „PAST NA ZVĚŘ + specializace lovce“, hned poté o položení pasti informuje organizátora. Před koncem následujícího herního bloku musí lovec kartičku pasti donést zpět organizátorovi, který poté past vyhodnotí.
- Pasti lovce šelem mají jiný účinek na zvěř než pasti správce lesa.
- Oslabení šelmy znamená, že lovci při jejím zabití šelma neubere žádný život.

Úroveň	Základní zvěř – Smrt	Šelmy – Oslabení	
1. úroveň	Ocelový drát + mechanismus + návnada	/	
2. úroveň	Sklapovací past + mechanismus 2. úr. + návnada	Specifická past	*(ulovit 2 zvířata 1. úr. do pasti)*
3. úroveň	Lopata + ostny = jáma + návnada	Specifická past	*(ulovit 3 zvířata 2. úr. do pasti)*

Pohyb v hlubokém lese

- Umožňuje lovci vstoupit do hlubokého lesa (místo je označeno jako hluboký les), kde se nacházejí některé šelmy.

  1. úr. Pohyb v hlubokém lese.
  2. úr. Pohyb ve velkém hlubokém lese.

5.2. Farmář

Specializace: Pěstitel, Chovatel

5.2.1. Farmář – Pěstitel

Pěstitel si na začátku vykolíkuje pole a rozdělí jej na 4 části + 1 část za každého nádeníka. Část pole, kterou zrovna obdělává, musí pohrabat do řádků a zavlažovat. Na konci každého bloku může začít sklízet. Při sklizni musí na sklízené části rozházet řádky a poté může pěstovat na jiné části. Pokud farmář neprovede v herním bloku celý obdělávací cyklus, daná část pole zarůstá a urodí polovinu.

- Obstarávání pole má 5 kroků:
    1. herní blok 1. část pole
        a. pohnojení
        b. obdělání
        c. zavlažení
        d. zavlažení
        e. sklízení
    2. herní blok 2. část pole – stejný cyklus jako v předchozím bloku
- Výnos ze sklizené části je ovlivněn použitým hnojivem. Pokud hráč nepoužije hnojivo, má výnos roven 0. úrovni Hnojení.

Rotace polí

- Aby se půda nevyčerpala, farmář nemůže pěstovat na všech částech současně – část pole musí vždy nechat zarůst a jeden herní blok tuto část neobdělávat.

1. úr. V jednom bloku může zároveň obdělávat 1 část ze 4. *(na začátku hry)*
2. úr. V jednom bloku může zároveň obdělávat 2 části ze 4.
3. úr. V jednom bloku může zároveň obdělávat 3 části ze 4.

Zavlažování

- Aby se pěstiteli urodilo, musí každou obdělávanou část 2× za herní blok zavlažit.

1. úr. Musí nosit vodu od nejbližšího přírodního zdroje. *(na začátku hry)*
2. úr. Může si s pomocí stavitele na svém statku postavit studnu a brát vodu z ní.
3. úr. Může si s pomocí stavitele postavit zavlažovací kanály, poté už se o zavlažování nemusí starat. *(musí mít postavenou studnu)*

Hnojení

- Chce-li farmář zvýšit výnos z obdělávaných částí nebo pěstovat náročnější rostliny, musí před obděláním pole pohnojit. Hnojivo si farmář musí obstarat sám.
- Pokud nemá potřebnou úroveň, tak není schopen dostatečně přesně vysvětlit jiným povoláním co potřebuje, a tudíž mu nemohou předem dodat potřebné věci.

1. úr. Bez hnojení; z jedné obdělávané části se vytvoří 3 základní jídla. *(na začátku hry)*
2. úr. Živočišný hnůj (od chovatele); z jedné obdělávané části se vytvoří 6 základních jídel.
3. úr. Alchymistické hnoje (od alchymistů); z jedné obdělávané části vytvoří 9 základních jídel.

Pomoc nádeníků

- Farmář může herně zaměstnat jiné hráče jako nádeníky na 1 herní blok. Tyto nádeníky může používat na pomoc při obdělání a sklízení již existujícího pole nebo může každému nádeníkovi vykolíkovat 1 dodatečnou část pole.
- Aby byla pomoc úspěšná, musí je farmář kontrolovat.
- Pokud se nádeník nezúčastní sklízení, tak je sklizeň této části neúspěšná.

1. úr. Může si najmout 1 nádeníka. *(na začátku hry)*
2. úr. Může si najmout 2 nádeníky.
3. úr. Může si najmout 3 nádeníky.

5.2.2. Farmář – Chovatel

Chovatel si musí vykolíkovat chov pro svá zvířata. Na začátku má 4 slepice. Ze zvířat lze získávat kvalitní jídlo a suroviny. Aby zvířata produkovala jídlo a množila se, musí být pro každý chov splněny každý blok tyto podmínky:

1. herní blok
   a. vyklidit chov
   b. 2× napojit a nakrmit
   c. spářit nebo porazit zvířata (nejdříve 1 hod před koncem bloku)
2. herní blok
   d. narození nových zvířat
   e. stejné jako v prvním

Počet chovných prostor

- Max. počet zvířat, které může chovatel zároveň chovat, je dán počtem chovných prostor (kurník, chlév atd.).
- Počet zvířat v chovu je následující: 8 malých, nebo 6 středních, nebo 4 velká zvířata (nedá se kombinovat).
- Max. počet prostor je dán úrovní chovatele + 1 za každého nádeníka:

1. úr. 1 chovný prostor. *(na začátku hry)*
2. úr. 2 chovné prostory.
3. úr. 3 chovné prostory.

Hospodářská zvířata

- Na začátku má farmář 4 slepice a může si na trhu, popř. od karavany koupit max. 4 malé, 3 střední a 2 velká zvířata do jednoho chovu.

1. úr. Malá zvířata (drůbež apod.) 1 ks → 2 jídla, 1/8 hnoje pro 1 část u pěstitele.
2. úr. Střední zvířata (ovce apod.) 1 ks → 4 jídla, 1/3 hnoje pro 1 část u pěstitele. *(koupit 6 zvířat a vylepšit se stavitelem farmu)*
3. úr. Velká zvířata (krávy apod.) 1ks → 8 jídel, 3/4 hnoje pro 1 část u pěstitele. *(koupit 9 zvířat vylepšit si stavitelem farmu)*

Množení zvířat

- Aby mohl chovatel množit zvířata, musí mu na konci herního bloku zůstat alespoň 2 zvířata, která chce množit. Na začátku dalšího bloku se mu zvířata rozmnoží o počet daný úrovní.
- Počet narozených zvířat se určuje hodem šestistěnnou kostkou a úpravou dle úrovně. Minimální počet nových zvířat je 1.

1. úr. Číslo na kostce minus 5 za velké, 4 za střední, 3 za malá zvířata.
2. úr. Číslo na kostce minus 4 u velkých, 3 u středních, 2 u malých zvířat.
3. úr. Číslo na kostce minus 3 u velkých, 2 u středních, 1 u malých zvířat.

Počet nádeníků

- Chovatel si může najmout jiného hráče jako nádeníka. Pokud uzavřou dohodu, tak se za každého nádeníka zvedne počet chovů o 1.
- Každý nádeník musí stejně jako chovatel svěřený chov obstarat, jinak zvířata zemřou.

1. úr. Možnost najmout 1 nádeníka. *(na začátku hry)*
2. úr. Možnost najmout 2 nádeníky.
3. úr. Možnost najmout 3 nádeníky.

- Farmář může místo rostlin na jídlo pěstovat v 1 celé části pole jinou plodinu, viz **Tabulka rostlin**. Pokud bude chtít farmář šlechtit rostliny nebo vytvářet nové, lze po dohodě s orgem.

TABULKA ROSTLIN

Název rostliny	Vlastnosti
Byliny 1. kat.	Umí je vypěstovat a sklidit. Nezpracuje-li je bylinkář, po hodině již nejsou použitelné.
Byliny 2. kat.	Umí je vypěstovat a sklidit. Nezpracuje-li je bylinkář, po hodině již nejsou použitelné.
Vinná réva	Lze využít pro výrobu octa či vína.
Olivovník	Olivy lze používat jako pochutinu, ale neplní funkci jídla. Je z nich možné vyrobit olej, který se používá jak na vaření, tak i pro mechanika.
Byliny 3. kat.	Umí je vypěstovat a sklidit. Nezpracuje-li je bylinkář, po hodině již nejsou použitelné.
Královská jabloň	Jablko z tohoto stromu nasytí hráče na celý den.
Růže zhrzené vdovy	Květ této růže po jeho požití umí vyléčit dva životy, naopak bodnutí jejím trnem nebo odvar z nich vypustí do oběhu jed, který dva životy ubere.

5.3. Stavitel

Pravidla základního povolání

- Stavba budovy probíhá tak, že stavitel reálně ze špejlí a papíru tvoří model oné budovy. Ten se pak vystaví u jejího vchodu.
- Před jakoukoli stavbou musí být nakreslen technický návrh budovy.
- Na stavbě může pracovat více stavitelů, a stavbu tak urychlit.

Navrhování

1. úr. Základní budovy. *(na začátku hry)*
- Tyto budovy plní bez jakýchkoli výhod svou základní funkci.

2. úr. Budovy se střední efektivitou.
- viz **Tabulka ekonomických a vojenských budov**

3. úr. Budovy s vysokou efektivitou.
- viz **Tabulka ekonomických a vojenských budov**

4. úr. Stavitel dokáže navrhnout vlastní typ budovy.
- Stavitel může vytvořit vlastní typ budovy a její funkci (musí se domluvit s organizátorem, který mu návrh schválí).

Znalost materiálu

- Umožňuje staviteli pracovat s různým materiálem.

1. úr. Práce se dřevem. *(na začátku hry)*
2. úr. Práce s kamenem.
3. úr. Práce s kovovými částmi (okování brány, mříže na okno…).

Řízení stavby

- Na stavbě může pracovat více stavitelů, kteří pomáhají urychlit stavbu.

1. úr. Na stavbě může pracovat 1 stavitel. (*na začátku hry)*
2. úr. Na stavbě mohou pracovat 2 stavitelé.
3. úr. Na stavbě mohou pracovat 3 stavitelé.

Využití materiálu

1. úr. Spotřeba 3 jednotky na 1 m stěny. *(na začátku hry)*
2. úr. Spotřeba 2 jednotky na 1 m stěny.
3. úr. Spotřeba 1 jednotka na 1 m stěny.

Pokročilé schopnosti

Odolnost budovy

- Určuje, po jakou dobu vydrží budova bez oprav. Po uplynutí doby je třeba budovu opravit, věnovat tomu určitý čas a množství materiálu.
- Nebude-li se stavitel opravě věnovat, budova začne chátrat a každý herní blok se jí rozpadne 5 m stěny, kterou bude třeba znovu postavit. Navíc bude třeba provést hned po stavbě rozpadlé stěny opravu celé budovy.

1. úr. Budova vydrží bez opravy 3 herní bloky.
2. úr. Budova vydrží bez opravy 4 herní bloky.
3. úr. Budova vydrží bez opravy 5 herních bloků.

Oprava budovy

- Určuje, jak dlouho bude oprava budovy trvat a kolik materiálu je na opravu zapotřebí.

  1. úr. Oprava budovy trvá 5 min, jsou zapotřebí 4 jednotky materiálu.
  2. úr. Oprava budovy trvá 4 min, jsou zapotřebí 3 jednotky materiálu.
  3. úr. Oprava budovy trvá 3 min, je zapotřebí 2 jednotek materiálu.

Výdrž budovy

- Určuje, na které dobývací stroje má budova imunitu.
- Výdrž budovy závisí na materiálu, ze kterého je postavena (1. úr. dřevo, 2. úr. kámen, 3.úr. železo)

  1. úr. Základní výdrž = nemá žádnou imunitu.
  2. úr. Střední výdrž = dobývací stroje 1. úrovně.
  3. úr. Vysoká výdrž = dobývací stroje 2. úrovně.

Rekonstrukce budov

- Stavitelé mohou libovolnou vojenskou budovu přestavět na ekonomickou (dává-li to smysl)

  1. úr. Převod středních a vyšších vojenských staveb na základní ekonomické stavby.
  2. úr. Zachování úrovně převáděné budovy.
  3. úr. Převod vojenské budovy na ekonomickou budovu o 1 úr. vyšší.

Efektivita budovy

- Dává vojákům, kteří se pohybují do cca pěti metrů od budovy, určitý bonus.
- Stavitel musí budovu, jejíž efektivitu chce zvýšit, vylepšit (věnovat tomu určitý čas a materiál)
- Převládající materiál na stavbě se základní efektivitou musí být dřevo a lepší
- Převládající materiál na stavbě střední efektivity musí být kámen a lepší
- Převládající materiál na stavbě vysoké efektivity musí být kámen a lepší a obsahovat kovové zpevňující prvky

TABULKA EKONOMICKÝCH BUDOV

Základní efektivita	Střední efektivita	Vysoká efektivita
Obecní dům Umožňuje stavbu středně efektivních budov.	**Radnice** Umožňuje vysoce efektivních budov. Na stavbě se musí podílet nejméně 2 stavitelé.	**Městský senát** Na stavbě se musí podílet nejméně 3 stavitelé
Hájovna Hájovnu mají lovci na začátku, lze uskladnit 5 ks na 2 následující herní bloky.	V hájovně mohou lovci uskladnit 15 ks masa = 15 ks jídel na 2 následující herní bloky.	V hájovně můžou lovci uskladnit 30 ks masa = 30 ks jídel na 2 následující herní bloky.
Sýpka V sýpce může pěstitel uskladnit 10 ks jídel na 2 následující herní bloky.	V sýpce může pěstitel uskladnit 21 ks jídel na 2 následující herní bloky.	V sýpce může pěstitel uskladnit 42 ks jídel (pěstitelských produktů) na 2 následující herní bloky.
Kovárna	Umožňuje práci s ocelí a základními slitinami.	Umožňuje práci s černou ocelí, vzácnými rudami a jejich slitinami.
Knihovna Umožňuje hráčům nakoupit 1 exp za herní blok, maximálně však pouze 3 expy. Cenu určuje organizátor.	**Škola** Zvyšuje bylinkářům dobu nahlížení do herbáře na dvojnásob jejich úrovně. Umožňuje všem učencům do knihovny ukládat jejich znalosti o bylinách a magii do druhé úrovně jejich schopností. Tyto poznámky může studovat každý libovolně dlouho Znalosti nabyté na třetí úrovni bylinkáři a mágové ztrácí. Umožňuje hráčům koupit 2 expy za herní blok, maximálně však pouze 4 expy celkem.	**Univerzita** Zvyšuje bylinkářům dobu nahlížení do herbáře na trojnásob jejich úrovně. Umožňuje všem učencům ukládat do knihovny jejich znalosti o bylinách a magii do třetí úrovně svých schopností. Tyto poznámky může studovat každý libovolně dlouho Umožňuje učencům provádět experimenty Umožňuje hráčům nakoupit 3 expy za herní blok. Maximální počet expů, které hráč může za hru nakoupit není omezen.
Banka Bankéř má k dispozici sejf se zámkem 5. úrovně.	Bankéř má k dispozici sejf se zámkem 10. úrovně.	Bankéř má k dispozici sejf se zámkem 15. úrovně.
Kaple Na začátku každého herního bloku kněz obdrží 20 bodů přízně.	**Chrám** Na začátku každého herního bloku kněz obdrží 30 bodů přízně.	**Katedrála** Na začátku každého herního bloku kněz obdrží 50 bodů přízně.
/	**Léčebna** Umožňuje léčbu jednoduchých nemocí. Umožňuje šití ran a léčbu otevřených zlomenin.	**Nemocnice** Umožňuje léčbu komplikovaných nemocí. Je zde možné léčit složité zranění a provádět velké operace.
Mohyla Zvyšuje kapacitu hrobů o 2 hroby.	**Kostnice** Zvyšuje kapacitu hrobů o 5 hrobů.	**Mauzoleum** Zvyšuje kapacitů hrobů o 10 hrobů.
Pila	Hráč může hodit kostkou 2× u každého zpracovaného kusu dřeva (hod kostkou určuje kolik jednotek dřeva se vytěžilo).	Hráč může hodit kostkou 4× u každého zpracovaného kusu dřeva.
Nevěstinec	**Společenský dům** Ve společenském domě se mohou hráči bavit bez obav, že by je někdo mohl slyšet přes okno nebo dveře.	**Lázně** Bude-li felčar rehabilitovat svého pacienta v lázních, zkrátí se doba regenerace na ½.

Učenci = Mágové, Bylinkáři, Alchymisti, Felčaři, Mechanici

TABULKA VOJENSKÝCH BUDOV

Název budovy	Základní efektivita	Střední efektivita	Vysoká efektivita
Kasárna	Gardisté mohou do kasáren umístit naverbovanou domobranu, kterou pak můžou použít jako náhradní oživení v boji. (V případě doražení nebo vraždy postava hráče umírá, může se však ihned zapojit do boje jako „domobrana“). Kapacita: 5 člеůn domobrany.	Kapacita: 10 členů domobrany. Umožňuje nakoupit domobranu za 8 stříbných, kterou hráč musí umístit do kasáren.	Kapacita: 15 členů domobrany.
Zbrojírna	Přistavuje se ke kasárně a jsou v ní skladovány zbraně, zbroje a štíty pro gardu; od každého nejvýše 20 ks.		
Strážní věž	Ke stavbě je potřeba městské opevnění na 2. úrovni (Střední efektivita). Přidává gardistům ve městě +1 život.	Přidává gardistům +1 život i mimo město.	Poskytuje gardistům možnost znova použít schopnost v boji 1× za herní blok.
Obranná věž	Ke stavbě je potřeba městské opevnění na 2. úrovni (Střední efektivita). Na věži mohou stát 2 lučistníci, kterým přidává +1 život.	Na věži mohou stát 3 lučistníci, kterým přidává +1 život.	Na věži mohou stát 3 lučistníci, kterým přidává +2 životy.
Městské opevnění	Umožňuje vylepšení brány.	Umožňuje stavbu věží.	Umožňuje stavbu věží s balistami.
Věž s balistou	Umožňuje 1× za herní blok jednomu vybranému lučistníkovi použít schopnost Výstřel z balisty.	Umožňuje 2× za herní blok jednomu vybranému lučistníkovi použít schopnost Výstřel z balisty.	Umožňuje 3× za herní blok jednomu vybranému lučistníkovi použít schopnost Výstřel z balisty.
Brána	Postavena již na začátku hry. Životy je potřeba napsat a viditelně pověsit před městskou bránu. Na začátku hry má brána 5 životů.	Městská brána má 10 životů.	Městská brána má 20 životů.

5.4. Kovář

Specializace: Mechanik, Zbrojíř

Pravidla základního povolání

- Kovář pracuje reálně s kladivem, kovadlinou a výhní. Musí mít práci přizpůsobený kostým.

Nákres a výpočet materiálu

- Kovář si musí nakreslit nákres, podle něhož zjistí: kolik potřebuje materiálu, jaké operace potřebuje provést a kolikrát bude nutno tyto operace opakovat.
- Kovář si rozkreslí každou část svého výrobku na čtverečkovaný papír v měřítku 1:1 a vybarví plochu, kterou zabírá materiál. Za každý 1/4 A4 vybarvených čtverečků je jedna surovina. Pokud se výtvor na 1 papír nevejde v měřítku 1:1 (viz čepel meče), měřítko se zmenší a poté se suroviny dopočítají.
- Nákres musí obsahovat: název, spotřebu jednotek, stručný popis funkce výrobku, jméno autora výkresu.
- Př.: Kovář Pepa chce ukovat meč. Nakreslí si nákres záštity, čepele a rukojeti s hruškou na čtverečkovaný papír, ale zjistí, že mu čepel nevyjde, a tak ji nakreslí v měřítku 1:10, aby se mu na papír vešla. Následně počet vybarvených polí v nákresu čepele vynásobí 10, a tak mu vyjde, kolik bude potřebovat jednotek materiálu.

1. úr. Kovář může nakreslit 5 nákresů za 1 herní blok. (*na začátku hry)*
2. úr. Kovář může nakreslit 10 nákresů za 1 herní blok.
3. úr. Kovář může nakreslit libovolný počet nákresů za 1 herní blok.

Kovářské operace

- Kovář provede potřebné operace (každou operaci může provést na jiném kusu materiálu), nakonec na kartičku nakreslí a popíše výrobek.
- Kovář umí provádět různé kovářské a zámečnické operace.

1. úr. Kovář umí provádět kovářské operace – kování, ohřev materiálu, řezání. (*na začátku hry)*
2. úr. Kovář umí provádět kovářské operace – kalení, vrtání, probíjení.
3. úr. Kovář umí provádět libovolné kovářské operace.

Zpracování materiálu

- Kovář dostane od horníků pouze železnou rudu, nikoli čisté železo. Pro její zpracování musí být v kovárně funkční pec na tavbu železa.
- Pokud chtějí kováři proměnit suroviny na jiné, musí splnit požadavky následující tabulky.
- Slévání je čistě role-play, nemá kromě proměny surovin za čas mechaniku.

Výsledná surovina	Požadované materiály	Požadovaná úroveň budovy	Požadovaný čas slévání
10× železo	10× železná ruda	základní (1. úroveň)	1 minuta
10× ocel	8× železo; 2× minerály	střední (2. úroveň)	5 minut
10× černá ocel	10× ocel; 1× rudá kopyta	vysoká (3. úroveň)	10 minut

Spotřeba materiálu

- Kovář musí vždy spotřebovat alespoň jednu jednotku.
- V případě velkých výtvorů určuje spotřebu org.

1. úr. Snižuje spotřebu materiálu o 0 jednotek. (*na začátku hry)*
2. úr. Snižuje spotřebu materiálu o 2 jednotky.
3. úr. Snižuje spotřebu materiálu o 3 jednotky.

5.4.1. Mechanik

Kromě základních kovářských dovedností jako je okování dveří, vykování hrotů na hradby apod. umí vykovat dílky nejdříve jednodušších a později i složitějších mechanismů a umí tyto mechanismy (zámky, různé strojky a stroje – podle toho, jaký si navrhne plánek nebo jaký plánek si koupí) sestrojit. Návrh mechanismů musí být logicky funkční.

Navrhování mechanismů

- Mechanismus si musí nejdříve navrhnout na papír a nechat schválit orgem.
- Návrh musí obsahovat: název, spotřebu jednotek, stručný popis funkce výrobku, jméno autora výkresu.
- Viz **Tabulka mechanismů**.

1. úr. Základní mechanismy.
2. úr. Pokročilé mechanismy.
3. úr. Složité mechanismy.

Mechanické bloky

- Samotný mechanismus (spojka, ozubený převod…) je možné vykreslit jako předlohu na samostatný papír, a do samotnáho výkresu (stroje, zámku...) už se vykresluje pouze jeho obrys s odkazem názvu použitého mechanického bloku.
- Kovář musí mít mechanický blok při sobě při celém procesu návrhu, schválení orgem, výroby a sestrojení výsledného produktu.
- Na základní úrovni musí kovář respektovat velikosti předkresleného bloku, poté je může upravovat dle svých schopností (dle velikostí dílů, které zvládne vyrobit).

1. úr. Kovář musí respektovat měřítko i spotřebu materiálu uvedenou na plánku. *(na začátku hry)*
2. úr. Kovář se nemusí řídit měřítkem ani spotřebou materiálu (odvíjí se od jeho vlastních bonusů).
3. úr. Kovář sestrojí mechanický blok s minimálně jednou spotřebovanou jednotkou materiálu, spotřebuje o jednu jednotku materiálu méně.

Složitost dílů

- Viz **Tabulka dílů**.

1. úr. Jednoduché díly.
2. úr. Pokročilé díly.
3. úr. Složité díly.

Kvalita materiálu a životnost mechanismu

- Určuje, kolikrát lze mechanismus použít, než se rozbije (nelze jej opravit, musí se vyrobit nový).
- Čím je mechanismus složitější (má více dílů), tím se zvyšuje pravděpodobnost poškození některé součástky.
- Životnost mechanismu je dána počtem použití jeho nejslabších částí (dílů s nejmenším počtem použití).

Údržba mechanismů

- Pravidelnou údržbou lze předcházet rozbití mechanismu, funguje to na principu léčení.
- Podle své úrovně mají mechanici různé druhy údržby. Každá údržba má svou surovinu plynoucí z názvu operace (výměna oleje potřebuje olej, výměna vadného dílu potřebuje celý nový díl mechanismu).

1. úr. Promazání/výměna oleje – obnoví 1 použití za 1 minutu údržby. *(na začátku hry)*
2. úr. Preventivní výměna vadného dílu (podle kterého se počítá životnost mechanismu) – obnoví všechny použití mechanismu.

Doba sestrojení mechanismů

- Určuje počet matic, které musí mechanik zašroubovat a odšroubovat na šroub.
- Viz **Tabulka mechanismů**.
- Mechanik *nemusí* šroubovat šrouby do destičky, ale může to nahradit více RP činností (hraje výrobu) s přibližně podobnou délkou trvání.

1. úr. Pomalá montáž. *(na začátku hry)*
2. úr. Běžná montáž.
3. úr. Rychlá montáž.

TABULKA DÍLŮ

Typ dílu	Příklad dílu	Počet použití (životnost dílů)		
		Železo	Ocel	Černá ocel
Jednoduchý	Třecí převody, kluzná ložiska…	6	9	12
Pokročilý	Ozubená kola, valivá ložiska…	3	8	10
Složitý	Šrouby, závity,…	2	6	8

TABULKA MECHANISMŮ

Typ mechanismu	Počet dílů, použije-li			Montáž (počet matic)		
	Jednoduché	Pokročilé	Složité	Pomalá	Běžná	Rychlá
Základní	3	2	1	5	4	3
Pokročilé	6	4	2	10	7	5
Složité	12	8	4	20	15	10

5.4.2. Zbrojíř

Kromě základních kovářských dovedností umí podle své úrovně vyrábět a opravovat nejrůznější zbraně a zbroje.

Výroba, údržba a oprava zbraní

Výroba zbraní

- Kovář si udělá na papír nákres zbraně, určí si počet materiálu a počet potřebných operací a všechny operace provede.

1. úr. Umí vyrobit jednoruční zbraně.
2. úr. Umí vyrobit jedenapůlruční zbraně.
3. úr. Umí vyrobit obouruční zbraně.

Údržba zbraní

- Určení potřebných kovářských operací je na role-play hráčů, nemusí si dělat nákres.
- Pravidelnou údržbou lze předcházet rozbití zbraně, funguje to na principu léčení.
- Hráči RPí údržbu broušením, mazáním… (potřebují herně olej, kámen/brousek).

1. úr. 3 minuty údržby, opraví 1 použití. *(na začátku hry)*
2. úr. 1 minuta údržby, opraví 1 použití.
3. úr. 1 minuta údržby, opraví 2 použití.

Oprava zbraní

- Určení potřebných kovářských operací je na role-play hráčů, nemusí si dělat nákres.

1. úr. Umí opravit jednoruční zbraně za ½ potřebného materiálu na jejich výrobu, jedenapůlruční a obouruční zbraně za celý potřebný materiál na jejich výrobu.
2. úr. Umí opravit jednoruční a jedenapůruční zbraně za ½ potřebného materiálu a obouruční zbraně za celý potřebný materiál.
3. úr. Umí opravit veškeré zbraně za ½ potřebného materiálu na jejich výrobu.

Doba opravování zbraní

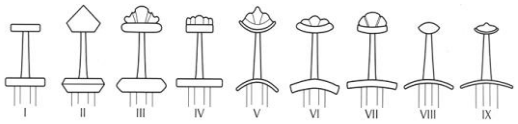
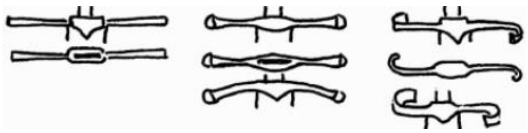
- Probíhá tak, že kovář zbraň nahřívá, znovu ková do tvaru a následně brousí.

1. úr. Pomalé dokončení – oprava zbraní trvá 15 min.
2. úr. Běžné dokončení – oprava zbraní trvá 10 min.
3. úr. Rychlé dokončení – oprava zbraní trvá 5 min.

Kvalita materiálu

- Určuje, kolik střetů zbraň vydrží.
- Kovy lze kombinovat a počty použití se sčítají, viz **Tabulka dílů zbraní**.

TABULKA DÍLŮ ZBRANÍ

Název	Vzhled dílu	Počet použití		
		Železo	Ocel	Černá ocel
Jílec		1	2	4
Záštita		1	2	4
Čepel		1	2	4

Oprava zbrojí

Oprava zbrojí

- Určení potřebných kovářských operací je na role-play hráčů, nemusí si dělat nákres.
- Kovář musí z natočené pružiny nastříhat daný počet kroužků a propojit je (dle vzoru kroužkové zbroje).

1. úr. Lehké zbroje za polovinu potřebného materiálu, střední a těžké zbroje za celý potřebný materiál.
2. úr. Lehké bez potřebného materiálu, střední zbroje za polovinu potřebného materiálu, těžké zbroje za celý potřebný materiál.
3. úr. Lehké a střední zbroje bez potřebného materiálu a těžké zbroje za polovinu potřebného materiálu.

Název zbroje	Typ zbroje	Potřebný materiál na opravu zbroje	Doba opravy		
			1. úroveň	2. úroveň	3. úroveň
Dřevěný pokovaný štít	Lehké zbroje	4 jednotky materiálu	10	8	5
Kožená zbroj					
Kovový štít	Střední zbroje	6 jednotek materiálu	20	15	10
Kroužková zbroj					
Destičková zbroj					
Plátová zbroj	Těžké zbroje	8 jednotek materiálu	30	25	20

5.5. Horník

Je jako jediný schopý pohybu v dolech. Umí těžit různé horniny (železná, stříbrná a zlatá ruda…) a minerály. Dokáže takto vytěžený materiál zpracovat do základní formy, potřebuje k tomu však vhodnou výbavu.

Pravidla základního povolání

Výdrž

- Horník je schopen těžit pouze omezeně.
- Když těží více horníků pohromadě, výdrž se jim sčítá.

1. úr. Je schopen těžit 15 min, poté musí 30 min odpočívat. (*na začátku hry)*
2. úr. Je schopen těžit 30 min, poté musí 30 min odpočívat.
3. úr. Je schopen těžit 45 min, poté musí 30 min odpočívat.

Mapování štol

- Horníci jsou schopni si bokem dělat plány a mapy štol pro rychlejší cestování v nich.

1. úr. Navigátor může v průběhu cestování dokreslovat mapu. Musí proto oznámit, že kreslí mapu. Jediná odpověď, kterou může dostat od ostatních hráčů je ANO/NE. Mapu může kreslit pouze omezený čas – 10 minut na blok. *(na začátku hry)*
Příklad: Pepa jakožto navigátor narazil na nezmapovanou část. Zeptá se ostatních horníků, zda jde jet směrem k Vaškovi (se kterým se předem domluvili, že Vašek bude směrem nahoru v plánku mapy). Vašek odpoví NE! a Pepa tedy ví, že cesta tímto směrem není možná (musí vést směrem k jinému hráči nebo narazili na slepou uličku).
2. úr. Horník smí kreslit mapu 20 minut na blok.
3. úr. Horník smí požádat orga, aby mu zkontroloval chyby v jeho mapě. Org mu dokreslí zbývající části mapy podle svého uvážení. Smí požádat jedenkrát za blok.

Otevírání nových štol

- Na začátku hry mají otevřenou první a druhou štolu.
- Pro otevření nové štoly musí získat potřebný materiál (určí org podle štoly) a tímto materiálem dojet na nejnižší štole na vyznačené místo/symbol.
- Pro otevření nové štoly stačí, aby potřebnou úroveň měl alespoň jeden hráč.

1. úr. Možnost otevřít 3. štolu.
2. úr. Možnost otevřít 4. štolu.
3. úr. Možnost otevřít 5. štolu.

Pohyb v dole

- Při vstupu do dolu se začne hrát důlní minihra. 4 hráči se usadí kolem herní plochy, každý může tahat vozíkem (ten vyobrazuje polohu hráčů v bludišti důlních šachet) pouze k sobě.
- Před zahájením minihry zvolte horníka, který bude oznamovat symboly na herní ploše Navigátorovi.
- Ten následně oznámí herní efekt a minihru, která se spustila v daný moment. Pátý hráč (Navigátor) je jediný kdo může volně mluvit – sedí bokem (nevidí a neosvětluje nijak herní plochu) a oznamuje hráčům jakým směrem mají táhnout. (Pokud se daným směrem nemůžete vydat, tak nesmíte navigátorovi říct ani naznačit, že daným směrem to nejde, odpovídat ANO/NE můžete pouze v jeho omezeném čase kreslení).

V bodech:

- Před hrou se určí navigátor a horníci u herní plochy.
- Navigátor smí být „na světle“ a mít s sebou jakékoliv poznámky, mapky a pravidla hry.
- V průběhu hry se nemluví, pokud Navigátor neoznámí jinak (podle symbolů, na které hráči vstoupili, nebo při kreslení mapy).
- Pokud někdo cestuje s horníky v dole, tak si může vybrat zda bude (neherně) u navigátora nebo u horníků (ale nesmí nijak mluvit a jinak ohýbat pravidla hry).
- Pokud někdo promluví, aniž by směl, tak se mu ubírá život (nešťastnou náhodou jej zavalil kámen či vystrašil hejno netopýrů a ti jej strachy pokousali…).
- Vejde-li jeden z řídících horníků do agónie, pak nesmí dále tahat vozíkem a nikdo nemůže tahat za něj (kromě úr. 2 pohyb v dole). Minihra tak automaticky selhala a všichni horníci musí vyjít z dolu vyčerpaní a zmožení.
- Efekty k určitým symbolům platí pouze pokud je vozík (hráči) na daném místě symbolu.

Příklady Symbolů a Efektů:

0 – Safe zóna – smíte zde mluvit volně všichni hráči.

1 – Těžební zóna – naprosto bezpečná zóna, v níž se můžete pohybovat mimo vozík (můžete jít těžit a hrát do části sklepa vymezeného pro danou štolu).

1.1 – Těžební zóna s předmětem – ve sklepě se může nacházet předmět s cedulkou 1.1., můžete s ním v tento moment interagovat.

2 – Uzavřený vchod do další štoly – pokud máte úroveň a materiál, smíte otevřít novou štolu.

1. úr. Horník může navigátorovi vydat nějaké citoslovce, aby ho na něco upozornil, jednou za herní blok. *(na začátku hry)*

2. úr. Horník může tahat 2 směry herní plochy i kdyby byl maximální počet hráčů, tj. jeden horník nemusí být přítomný pro cestování v dole.

3. úr. Horníci nepotřebují navigátora pro pohyb v dole, ale je to na jejich vlastní nebezpečí. Smí pozastavit hru a zjistit co daný symbol dělá.

<u>Síla horníků</u>

- Horník může vydolovat více betonových bloků za 1 směnu.

1. úr. Horník může vydolovat 1 betonový blok za 1 směnu = 15 min. (*na začátku hry)*

2. úr. Horník může vydolovat 2 betonové bloky za 1 směnu = 15 min.

3. úr. Horník může vydolovat 3 betonové bloky za 1 směnu = 15 min

.

<u>Zpracování a rozpoznání vytěženého materiálu</u>

1. úr. Je schopen zpracovat a rozpoznat kámen a železnou rudu. (*na začátku hry)*

2. úr. Je schopen zpracovat a rozpoznat stříbro a zlato.

3. úr. Je schopen zpracovat a rozpoznat minerály.

5.6. Bylinkář

Specializace: Alchymista, Mastičkář

Pravidla základního povolání

- Sbírá pouze byliny, které pozná.
- Pokud utrhne bylinu někdo jiný než bylinkář, tak bylina ztrácí schopnosti.

Znalost bylin

- Umožňuje bylinkáři rozlišit byliny 1., 2. a 3. kategorie a zda se používají na jedy, léky, masti či lektvary.

1. úr. Bylinkář může nahlížet do herbáře po dobu 3 minut za herní blok. *(na začátku hry)*
2. úr. Bylinkář může nahlížet do herbáře po dobu 5 minut za herní blok.
3. úr. Bylinkář může nahlížet do herbáře po dobu 7 minut za herní blok.

Zpracování bylin

- Bylinkář umí zpracovat byliny tak, aby byly použitelné po určitou dobu.
- Úrovně viz **Tabulka výdrže zpracovaných bylin**.

TABULKA VÝDRŽE ZPRACOVANÝCH BYLIN

Úroveň	Byliny 1. kategorie	Byliny 2. kategorie	Byliny 3. kategorie
1. úroveň	2 herní bloky	1 herní blok	½ herního bloku
2. úroveň	3 herní bloky	2 herní bloky	1 herní blok
3. úroveň	4 herní bloky	3 herní bloky	2 herní bloky

Základní použití bylin

- Základním použitím se rozumí využití listů, květů či mlíčí bez užití jakýchkoli pomůcek.

1. úr. Byliny 1. kategorie. *(na začátku hry)*
2. úr. Byliny 2. kategorie.
3. úr. Byliny 3. kategorie.

Destilace bylinných esencí

- Za použití destilační aparatury se z jedné květiny vydestilují její „esence“.
- Každá esence se dá použít pro experimentování s novými lektvary.
- Síla jedné esence stačí pro účinek na krysu, nikoli na člověka.
- Pro efekt na lidi nebo větší zvířata je potřeba použít nejméně 5 esencí jedné rostliny najednou (vyhodnotí org).

1. úr. Vydestiluje 7 esencí z 1 rostliny. *(na začátku hry)*
2. úr. Vydestiluje 9 esencí z 1 rostliny.
3. úr. Vydestiluje 11 esencí z rostliny.

Experimentování

- Bylinkář zkouší experimentovat a vytváří nové věci.
- Potřebuje teoreticky zpracovat hypotézu a následně ji prakticky ověřit, používají se „esence“ z květů a jejich účinky.
- Experimentálním objektem je krysa.
- Pravděpodobnost úspěchu experimentu stanovuje příslušný org.

5.6.1. Alchymista

Kromě sběru a zpracovávání bylin z nich umí vytvářet lektvary, dokáže také s použitím minerálů vytvářet výbušniny a je schopen destilovat elementy.

Výroba lektvarů

- Alchymista je schopen použít byliny, suroviny a elementy k tvorbě lektvarů.
- K jejich výrobě potřebuje hmoždíř, kotlík nebo alchymistickou soupravu, flakony.
- Ve výsledku vypadá lektvar tak, že alchymista vloží do flakonu lísteček s použitými bylinami a efektem lektvaru.

1. úr. Výroba základních lektvarů = odvary bylin 1. kategorie a jejich kombinace + základní suroviny.
2. úr. Výroba pokročilých lektvarů = odvary bylin 1. a 2. kategorie a jejich kombinace + pokročilé suroviny.
3. úr. Výroba složitých lektvarů = odvary bylin 1., 2. a 3. kategorie a jejich kombinace + vzácné suroviny.

Destilace elementů

- K destilaci je zapotřebí destilační aparatura.
- Při destilaci musí být alchymista reálně přítomen u daného elementu, např. oheň musí destilovat z ohně, k destilaci země je zapotřebí hlína, vzduch lze destilovat na výše položených místech, kde fouká, k destilaci vody potřebuje trochu vody.
- Destilace trvá 10 minut.

1. úr. Alchymista je schopen vydestilovat z jednoho zdroje elementu (voda, země, oheň, vzduch) 2 jednotky elementu.
2. úr. Alchymista je schopen vydestilovat z jednoho zdroje elementu 5 jednotek elementu.
3. úr. Alchymista je schopen vydestilovat z jednoho zdroje elementu 10 jednotek elementu.

Výroba výbušnin

- K výrobě výbušnin jsou zapotřebí především vytěžené minerály.
- Ke každé výbušnině je potřebná zápalná šňůra (nit + tuk + vydestilovaný element ohně).
- Výbušninu znázorňují trubky sešněrované červenou šňůrou.
- Na každé bombě musí být přivázaný lísteček s popisem jejího efektu.
- Postavy v epicentru bomby výbuch zabije, postavy v těsné blízkosti (cca 3 kroky od epicentra) ztrácí dva životy a mají velké tržné rány.

1. úr. Malé výbušniny.
2. úr. Střední výbušniny.
3. úr. Bomby.

Výroba zápalné šňůry

- Na výrobu zápalné šňůry potřebuje alchymista nit, tuk a vydestilovaný element ohně.
- Vydestilovaný element ohně smíchá s tukem, ve kterém pak nit namočí.
- Jedna jednotka elementu ohně postačí na výrobu 1 metru zápalné šňůry.
- 10 cm zápalné šňůry hoří 10 vteřin.

TABULKA VÝBUŠNIN

Typ	Velikost	Množství minerálů	Rozsah epicentra
Malé výbušniny	Jedna trubka	4	1×1
Střední výbušniny	Dvě trubky	6	3×3
Bomby	Tři trubky	10	5×5

- Lze provádět experimenty a vyrábět "bomby" i s jiným než výbušným efektem (např. omračující bomby, dýmovnice apod.).

Zpracování surovin

1. úr. Snižuje alchymistovu spotřebu surovin a minerálů o 1 jednotku.
2. úr. Snižuje alchymistovu spotřebu surovin a minerálů o 2 jednotky.
3. úr. Snižuje alchymistovu spotřebu surovin a minerálů o 3 jednotky.

5.6.2. Mastičkář

Kromě sběru a zpracovávání bylin a s použitím surovin ze zvířat umí vyrábět léky, masti i jedy.

Výroba mastí

- K výrobě mastí potřebuje mastičkář příhodné byliny a tuk.
- Ve výsledku vypadá mast tak, že mastičkář vloží do nádobky lísteček s použitými bylinami a efektem masti.

1. úr. Mastičkář vyrobí základní masti = byliny 1. kategorie + 4 jednotky tuku.
2. úr. Mastičkář vyrobí pokročilé masti = byliny 1. a 2. kategorie + 5 jednotek tuku.
3. úr. Mastičkář vyrobí složité masti = byliny 1., 2. a 3. kategorie + 6 jednotek tuku.

Výroba jedů

- Na výrobu jedů potřebuje mastičkář hmoždíř, kotlík a flakon.
- Ve výsledku vypadá jed tak, že mastičkář vloží do flakonu lísteček s použitými bylinami a efektem jedu.

1. úr. Mastičkář umí vyrábět základní jedy = byliny 1. kategorie a základní suroviny.
2. úr. Mastičkář umí vyrábět pokročilé jedy = byliny 1. a 2. kategorie a pokročilé suroviny.
3. úr. Mastičkář umí vyrábět složité jedy = byliny 1., 2. a 3. kategorie a vzácné suroviny.

Výroba léků a protijedů

- Na výrobu léků a protijedů potřebuje mastičkář hmoždíř, kotlík a flakon.
- Ve výsledku vypadá lék a protijed tak, že mastičkář vloží do flakonu lísteček s použitými bylinami, účinky léku/protijedu a dobou léčby.

1. úr. Výroba a použití základních léků a protijedů = byliny 1. kategorie a základní suroviny.
2. úr. Výroba pokročilých léků a protijedů – neumí je použít = byliny 1. a 2. kategorie a pokročilé suroviny.
3. úr. Výroba složitých léků a protijedů – neumí je použít = byliny 1., 2. a 3. kategorie a vzácné suroviny.

Zpracování surovin

1. úr. Snižuje mastičkářovu spotřebu bylin a tuku o 1 jednotku.
2. úr. Snižuje mastičkářovu spotřebu bylin a tuku o 2 jednotky.
3. úr. Snižuje mastičkářovu spotřebu bylin a tuku o 3 jednotky.

5.7. Felčar

Specializace: Felčar specialista, Traumatolog

- Na začátku hry už stojí Léčebna

Pravidla základního povolání

První pomoc

1. úr. Felčar je schopen raněného přivést z agónie do kómatu, ze kterého se probere za 1 hodinu. (*na začátku hry)*

2. úr. Felčar je schopen raněného přivést z agónie do kómatu, ze kterého je schopen jej probrat s jedním životem při použití správných léčiv.

3. úr. Felčar je schopen raněného probrat bez léčiv z agónie s jedním životem. Pokud se mu to podaří (závisí na hodu kostkou 1-3 = nepodařilo se, 4-6 = podařilo se), navrátí první pomocí pacientovi druhý život.

Práce s felčarským nářadím

1. úr. Felčar umí používat obklady a obvazy. (*na začátku hry)*

2. úr. Felčar umí používat šití a obdobu injekcí.

3. úr. Felčar umí používat operační nástroje.

Schopnost regenerace

- Felčar je schopen pacientovi po poskytnutí základní léčby nemoci či zranění navrátit jeden život za určitou dobu „rehabilitace“.
- Může tak opečovávat neomezený počet pacientů.
- Pacienti se musí regenerovat v blízkosti léčebny/nemocnice.

1. úr. 20 min. (*na začátku hry)*

2. úr. 15 min.

3. úr. 10 min.

5.7.1. Felčar specialista

Má základní dovednosti felčara, ale umí léčit především nemoci, virózy, otravy – ne však takové, které jsou magického původu.

Znalost nemocí

- Pro léčbu nemocí musí felčar použít léky.
- O jaký druh nemoci se jedná, je NEherně informován nakažený hráč.

1. úr. Felčar umí rozpoznat nemoc.

2. úr. Felčar umí léčit jednoduchou nemoc a virózu. *(podmínkou je léčebna)*

3. úr. Felčar umí léčit komplikovanou nemoc a virózu. *(podmínkou je nemocnice)*

Znalost jedů

- Pro léčbu otravy jedem musí felčar použít protijed.

1. úr. Felčar umí poznat otravu jedem a neutralizovat otravu jedem 1. kategorie.

2. úr. Felčar umí neutralizovat otravu jedem 2. kategorie.

3. úr. Felčar umí neutralizovat otravu jedem 3. kategorie.

Znalost léčiv

- Felčar ví, jak použít léky a protijedy, ale neumí je vyrobit.

1. úr. Znalost a použití základních léčiv a protijedů.
2. úr. Znalost a použití pokročilých léčiv a protijedů.
3. úr. Znalost a použití složitých léčiv a protijedů.

Rychlost léčby

Úroveň	Nemoc	Jed
1. úroveň	2 herní bloky	2 hodiny
2. úroveň	1 herní blok	1,5 hodiny
3. úroveň	½ herního bloku	1 hodina

5.7.2. Traumatolog

Má základní dovednosti felčara, ale umí především léčit fyzická zranění jako je zlomenina, otevřená zlomenina… Ovládá také chirurgii (jednodušší operace, šití ran…).

Léčba zlomenin

- Musí zlomenou část těla zafixovat.

1. úr. Vnitřní jednoduché zlomeniny.
2. úr. Otevřené zlomeniny. *(podmínkou je léčebna)*
3. úr. Několikanásobné zlomeniny. *(podmínkou je nemocnice)*

Chirurgie

1. úr. Šití malých řezných a tržných ran = felčar musí na falešné kůži sešít simulovanou ránu. Dle velikosti rány udělá potřebný počet stehů s tím, že první a poslední uzlík musí být 1 cm od okraje rány.
2. úr. Šití velkých řezných a tržných ran = musí na provázku dlouhém 15 cm uvázat 10 uzlíků od sebe stejně vzdálených tak, že první a poslední uzlík je vzdálen od konců provázku cca 1 cm (podmínkou je léčebna).
3. úr. Vytahování šípů = felčar musí ze simulované rány (atrapa kůže s šípem) vytáhnout šíp, následně ránu vyčistit a ránu zašít (jako velkou ránu).
4. úr. Operace (průběh popsán ve Felčarské knize), podmínkou možnosti operace je nemocnice.

Průběh operace

- Operace probíhá tak, že jsou v kbelíku nasypané fazole a chirurg mezi nimi musí najít určitý počet kuliček.
- Aby mohl felčar operovat, musí pacienta přivést do umělého spánku.
- Jestliže nestihne provést složitou operaci, pacienta buď zmrzačí nebo zabije. U jednoduchých operací buď pacienta zmrzačí, nebo se nic nestane a může operaci zkusit znova. Co se stane při nezdařené operaci, záleží na hodu kostkou => 1-3 zmrzačení nebo nic, 4-6 smrt nebo zmrzačení.

Použití omamných látek

- Doba umělého spánku ovlivňuje čas na provedení operace.

1. úr. Felčar umí přivést pacienta do spánku pomocí výparů z bylin, pacient vydrží ve spánku 5 minut.
2. úr. Felčar umí přivést pacienta do spánku pomocí odvaru z bylin, ví, jaké množství podat tak, aby pacient vydržel ve spánku 10 minut.
3. úr. Felčar umí podat uspávací látku injekčně, pacient vydrží ve spánku 15 minut – k tomuto podání musí umět pracovat s injekcemi a musí nějakou injekci mít.

Pitva

- Je schopen zjistit příčinu úmrtí.

1. úr. Je schopen zjistit, zda mrtvý zemřel na nemoc.
2. úr. Je schopen zjistit, zda byl mrtvý otráven.
3. úr. Je schopen zjistit, zda byl mrtvý zabit magií.

5.8. Obchodník

Specializace: Správce trhu, Dovozce

Prodej a koupě
- Každý obchodník je schopen obchodovat a prodávat na tržišti.

Městská tržnice
- Obchodník kupuje a prodává zboží nejen s hráči, ale i na městské tržnici.
- Počet prodejců a jejich zboží ovlivňuje správce trhu.
- Zboží na městské tržnici se obnovuje každý herní blok.

Smlouvání
- Obchodník je schopný díky smlouvání usmlouvat lepší cenu, a tak ušetřit při koupi zboží z trhu (platí i pro karavanu).

  1. úr. Obchodník usmlouvá konečnou cenu o 5 % levnější. *(na začátku hry)*
  2. úr. Obchodník usmlouvá konečnou cenu o 10 % levnější.
  3. úr. Obchodník usmlouvá konečnou cenu o 15 % levnější.

5.8.1. Správce trhu

Spravuje jediné možné místo obchodu se surovinami – trh, stará se o jeho správný chod, může zpoplatňovat prodej či nákup dle svého uvážení. Každý, kdo chce prodávat na tržišti se musí řídit pravidly správce trhu.

Městká tržnice
- Správce trhu spravuje městskou tržnici. Na městské tržnici jsou prodejci, kteří prodávají nebo kupují určitý druh a určité množství zboží. Správce trhu je schopný tyto prodejce vyměnit díky schopnosti **Ovlivnění poptávky a nabídky**.
- Správce trhu může navýšit maximální počet prodejců zvýšením úrovně této schonopnosti.

  0. úr. Počet prodejců je tržnici je 10. *(na začátku hry)*
  1. úr. Počet prodejců se zvyšuje o 2 na 12.
  2. úr. Počet prodejců se zvyšuje o 4 na 14**.**
  3. úr. Počet prodejců se zvyšuje o 5 na 15**.**

Ovlivnění poptávky a nabídky
- Správce trhu je schopný ovlivnit nabídku a poptávku a změnit zboží (prodejce), které se prodává na trhu. Správce trhu si vybere prodejce, kterého chce vyměnit, poté hodí hrací kostkou a podle čísla, které mu padlo vybere nového prodejce. Starý prodejce se vymění a zůstává pod číslem vyměněného prodejce.
- Úrověň určuje kolik prodejců je správce trhu schopen vyměnit za 1 herní blok.

  1. úr. Správce trhu může vyměnit 3 prodejce.
  2. úr. Správce trhu může vyměnit 5 prodejců**.**
  3. úr. Správce trhu může vyměnit 10 prodejců.

5.8.2. Dovozce

Má základní obchodnické dovednosti, je ale také v kontaktu s cizími místy a cizími bytostmi, díky nimž dováží na trh věci, jež nejsou běžně k dostání. Jeho povinností je přivést karavanu do města anebo převést materiál do města. Umí mluvit cizí řečí.

Znalost měny

- Dovozce je schopen rozpoznat různá platidla a zná jejich hodnotu.
  - znalost dhoorské mince (*Znalost dhoorského jazyka)*
  - znalost xerlonské mince (*Znalost xerlonského jazyka)*
  - znalost grenské mince (*Znalost grenského jazyka)*
  - znalost sorobské mince (*Znalost sorobského jazyka)*

Znalost jazyka

- Na začátku si dovozce zvolí jeden cizí jazyk, který už umí.
- Jako jediné povolání nemusí za zkoušky z jazyka platit.
- **Cizí jazyky:**
  - dhoorština
  - xerlonština
  - grenština
  - sorobština

Přivolání karavany

- Dovozce může použít svou schopnost a přivolat karavanu. Na každý den a každý herní blok má Dovozce určené karavany, které může přivolat. Každá karavana je označená číslem 1 až 6 a může prodávat různé zboží za různé ceny a v různém množství. Dovozce má u sebe hrací kostku a hozením kostky určuje kterou karavanu přivolá. Poté si podle čísla vybere karavanu, která dorazila do města a s níž může obchodovat.
- Úroveň určuje kolikrát za herní blok může Dovozce karavanu přivolat.
- Mezi každým přivoláním karavany musí Dovozce hodinu počkat.

1. úr. Dovozce může přivolat 1 karavanu za herní blok.
2. úr. Dovozce může přivolat 2 karavany za herní blok.
3. úr. Dovozce může přivolat 3 karavany za herní blok.

The art of deal

- Dovozce je schopen koupit nebo prodat karavaně více zboží (které si sám vybere), než je počet karavanou nabízený/kupovaný.

1. úr. Dovozce může u 3 položek karavany koupit nebo prodat o 3 kusy zboží více.
2. úr. Dovozce může u 5 položek karavany koupit nebo prodat o 5 kusů zboží více.
3. úr. Dovozce může u 5 položek karavany koupit nebo prodat o 10 kusů zboží více.

5.8.3. Bankéř

Jak už z názvu vyplývá, pracuje v bance s penězi, poskytuje půjčky, úschovu peněz v bance, ale může také provádět směnu peněz.

Pravidla základního povolání

Znalost cizích mincí

- Od začátku hry zná hodnotu všech druhů mincí.

Uložení peněz v bance

- Pro ukládání peněz v bance má bankéř k dispozici sejf podle úrovně budovy banky.

1. úr. Bankéř je schopen vést účet deseti hráčům. *(na začátku hry)*
2. úr. Bankéř je schopen vést účet dvaceti hráčům.
3. úr. Bankéř je schopen vést účet libovolnému počtu hráčů.

Ražení mincí

- Licenci od krále k ražení mincí má na začátku hry jen bankéř.
- K ražení mincí potřebuje bankéř raznici a zlato.
- Z jedné jednotky zlata je schopen vyrazit x mincí. (reguluje se podle daného ročníku, konzultujte s orgem)

1. úr. Je schopen zpracovat 1 jednotku zlata za herní blok. *(na začátku hry)*
2. úr. Je schopen zpracovat 2 jednotky zlata za herní blok.
3. úr. Je schopen zpracovat 3 jednotky zlata za herní blok.

Směnárenství

- Tato schopnost nemá úrovně a bankéř ji má od začátku.
- Bankéř má na začátku devizové rezervy, které může hráčům směňovat.
- Pokud mu devizy dojdou, tak si je sežene herně nebo u centrálního velkoobchodu.

Půjčka

- Za proplacení těchto úpisů ručí vláda města, tzn. není-li banka schopna zaplatit tuto částku, pak ji zaplatí vláda z městské pokladny.
- Úpis musí schválit finančák.

1. úr. Může půjčit pouze své peníze. *(na začátku hry)*
2. úr. Může půjčit peníze svých klientů klientům jiným
3. úr. Může vydat dlužní úpis (zavazuje se zaplatit klientovu zakázku).

Edikty

- Soudce a Bankéř mohou vyhlašovat Edikty, které mají vliv na kriminalitu a veřejný pořádek, ale i na jiné herní aspekty.
- Aby Edikt začal platit, je třeba jej umístnit na Tabuli efektů. Efekt Ediktu se obnovuje každý herní blok, není-li Edikt zrušený.
- Trvání 1 Ediktu je minimálně 1 herní blok.
- Některé Edikty mohou mít kromě mechanických vlivů na hru dopad i na roleplay a chování hráčů = pokud je hráči budou porušovat nebo nedodržovat, může mít Edikt opačný efekt.

1. úr. Bankéř může uplatnit 1 edikt. *(na začátku hry)*
2. úr. Bankéř může uplatnit 2 edikty.
3. úr. Bankéř může vytvořit a vlastní edikt (schvaluje org).

Mimořádná daň

- Bankéř vybere peníze od obyvatel Trollsburgu (Nevztahuje se to na hráče – funguje to jako mechanika pomocí níž dostane peníze; množství určuje org.).
- Snižuje veřejnou náladu o 20 bodů.
- Zvyšuje kriminalitu o 20 bodů.

Celní daň

- Bankéř vybere od obchodníků peníze na clech od obchodníků (herní mechanika, peníze určuje org)
- Zvyšuje kriminalitu o 30 bodů.

Zabavení majetku

- Bankéř získá veliké množství prostředků (určuje org).
- Snižuje veřejnou náladu o 50 bodů.
- Zvyšuje kriminalitu o 50 bodů.

5.9. Soudce

Soudce je osoba pověřená autoritativně rozhodovat ve sporných záležitostech, zejména právních. Soudce vstupuje do sporu dvou stran jako třetí a nezúčastněný, aby rozhodoval nestranně a spravedlivě. Po vynesení rozsudku se o jeho vykonání postará garda. K závažnějším případům si soudce může svolat porotu, která mu pomůže s rozsudkem. Porota je složena z panovníka a věrných občanů Trollsburgu. Soudce se společně s gardou stará o míru kriminality ve městě a jejím okolí a zároveň se snaží udržet veřejný pořádek a spokojenost obyvatel.

Pravidla základního povolání

Ocelové pěsti zákona

- Soudce si může vybrat 2 hráče, kteří mu odpřísáhnou věrnost a budou mu sloužit jako jeho ochranka a vykonavatelé spravedlnosti. Za každého musí zaplatit 10 stříbrných.

  1. úr. Pomocníci získají 1 exp.
  2. úr. Pomocníci získají +1 život.
  3. úr. Pomocníci si odemykají zálibu Inkvizitor.

Majestát

- Soudce je schopen odolat různým vlivům a efektům.

  1. úr. Soudce je odolný vůči zastrašení a omráčení.
  2. úr. Soudce je odolný vůči paralýze, magii ovlivňující mysl, zkamenění.... (nepůsobí na odhození).
  3. úr. Soudce a jeho pomocníci získávají jeho odolnost z úrovně 2.

Detektiv

- Soudce si může za 2 expy odemknout schopnosti povolání Gardista – Detektiv.

Kriminalita a veřejná nálada

- Kriminalita a veřejná nálada jsou hodnoty, které se navzájem ovlivňují. Stejně tak je ovlivňuje soudce, ostatní hráči a jiné postavy.
- Úrovně kriminality a veřejné nálady jsou zobrazeny na Tabuli efektů ve městě.
- Soudce může tyto úrovně zvyšovat nebo snižovat schopnostmi, svými činy a rozhodnutími ve hře.
- Kriminalita i veřejná nálada mají hodnoty 0 až 100.

Edikty

- Soudce a Bankéř mohou vyhlašovat Edikty, které mají vliv na kriminalitu a veřejný pořádek, ale i na jiné herní aspekty.
- Aby Edikt začal platit, je třeba jej umístnit na Tabuli efektů. Efekt Ediktu se obnovuje každý herní blok, není-li Edikt zrušený.
- Trvání 1 Ediktu je minimálně 1 herní blok.
- Některé Edikty mohou mít kromě mechanických vlivů na hru dopad i na roleplay a chování hráčů = pokud je hráči budou porušovat nebo nedodržovat, může mít Edikt opačný efekt.

  1. úr. Bankéř může uplatnit 1 edikt. *(na začátku hry)*
  2. úr. Bankéř může uplatnit 2 edikty.
  3. úr. Bankéř může vytvořit a vlastní edikt (schvaluje org).

Stanné právo

- Snižuje kriminalitu o 20 bodů.
- Snižuje veřejnou náladu o 20 bodů.
- Obchodníci nemohou přivolat karavanu.
- Garda musí kontrolovat pohyb lidí z města a do města.
- Zákaz nošení zbraní u civilního obyvatelstva.

Hlídky

- Snižuje kriminalitu o 10 bodů.
- Zvyšuje veřejnou náladu o 10 bodů.
- Soudce musí zaplatit hlídkám 15 stříbrných.

Zavření bran

- Snižuje kriminalitu o 30 bodů.
- Snižuje veřejnou náladu o 30 bodů.
- Nikdo nesmí opustit město ani do něj vstoupit.
- Obchodníci nemohou přivolat karavanu.

5.10. Gardista

Specializace: Finančák, Detektiv, Civilní ochránce

Garda udržuje pořádek ve městě. Dohlíží na dodržování zákonů a v případě potřeby je vymáhá. Jsou ozbrojenou silou, jež brání Trollsburg jak před nebezpečím zvenčí, tak nebezpečím uvnitř. Každý z gardistů má odemčenou schopnost ovládání zbraní na 2. úrovni.

Pravidla základního povolání

Denní služba

- Tato mechanika umožňuje každému z gardistů provádět denní službu dle své volby. Gardista má tuto schopnost odemčenou od začátku hry.
- Každý gardista dostane kartičku se svým jménem, kterou pak může umístit na pole se službou/činností, kterou se rozhodl vykonávat (Hlídka, Výcvik...). Hráč svou kartičku může umístit na začátku i v průběhu herního bloku, pokud již ovšem nějakou službu nevykonává.
- Na konci herního bloku dostane odměnu za službu, kterou si vybral. Poté si může zvolit jinou nebo stejnou službu (není-li určeno jinak v popisu služby).

Hlídka

- Gardista umístí svou kartu a tím „odejde na hlídku“, poté získá na konci herního bloku odměnu podle úrovně.

1. úr. Na konci herního bloku dostane výplatu 5 stříbrných. *(na začátku hry)*
2. úr. Na konci herního bloku dostane výplatu 10 stříbrných.
3. úr. Na konci herního bloku dostane výplatu 10 stříbrných.

Výcvik

- Gardista umístí svou kartu a podstoupí výcvik, poté získa na konci herního bloku expy podle úrovně.
- Na expy získáné ze schopnosti **Výcvik** se vztahuje kapacita maximálního počtu expů, které lze získat za herní blok (tj. max 3 expy).

1. úr. Na konci herního bloku dostane 1 exp. *(na začátku hry)*
2. úr. Na konci herního bloku dostane 1 exp.
3. úr. Na konci herního bloku dostane 1 exp.

Verbování

- Gardista umístí svou kartičku a zahájí proces verbování domobrany. Na konci herního bloku získá možnost naverbovat domobranu (kartičku), kterou poté může použít na mechaniku **Denní služba.**
- Za každou naverbovanou domobranu musí hráč zaplatit 5 stříbrných na konci herního bloku.

1. úr. Gardista může naverbovat za 5 stříbrných 1 domoobranu. *(na začátku hry).*
2. úr. Gardista může naverbovat za 5 stříbrných 2 domoobranu.
3. úr. Gardista může naverbovat za 5 stříbrných 3 domoobranu. Gardista na 3. úrovni může vlastnit celkem 4 kartičky (sebe + 3 domoobrany).

5.10.1. Finančák

Má své základní povinnosti, což je ochrana města a občanů. Dohlíží však především na to, aby byly řádně placeny daně a na poctivost nabytí majetku. Má právo a je schopen číst v obchodníkových a bankéřových výkazech aj.

Otázka

- Tato otázka se musí týkat peněz, např.: „Zaplatil jsi daně?“, „Přijal jsi úplatek? “… Hráči musí popravdě odpovědět ANO/NE.

1. úr. Může se dotázat 10 hráčů za herní blok.
2. úr. Může se dotázat 20 hráčů za herní blok.
3. úr. Může se dotázat 30 hráčů za herní blok.

Státní peníze

- Peníze, které u sebe Finančák má při výběru daní a peníze z daní vybrané mu nelze nijak odcizit, ukrást.

1. úr. Peníze vybrané z daní nejdou ukrást.
2. úr. V případě omráčení nebo smrti peníze nejdou vzít, pouze přesunout do banky do státní pokladny.

5.10.2. Detektiv

Má také své základní povinnosti jako je ochrana města a občanů, řeší však především vraždy, únosy a velké krádeže.

Výslech

- Pokud detektiv pojme podezření k některému z hráčů, může „začít sbírat důkazy“. To probíhá tak, že detektiv musí na hráče nenápadně umístit količky (kus jeho oblečení) a poté může vyslýchanému položit jakoukoli otázku, na niž musí tázaný pravdivě odpovědět ANO/NE.
- Kolíčky musí být na hráči umístěny nějakou dobu, aniž by si toho vyslýchaný všimnul.

1. úr. Musí umístit 3 kolíčky. *(na začátku hry)*
2. úr. Musí umístit 2 kolíčky.
3. úr. Musí umístit 1 kolíček.

Hledání stop

- Každý hráč má svou značku, která znázorňuje jeho stopu.
- Kdykoli nějaký hráč provede zločin jako je vražda, vykradení banky nebo domu či podpálení libovolné stavby, musí po sobě zanechat svou stopu.
- Stopu na místě činu může objevit jedině detektiv, ale to, jak stopa vypadá, může vědět kdokoli, uvidí-li ji. Je tedy v nejlepším zájmu hráčů si na své značky dávat pozor, aby je neztratili nebo nevystavovali na obdiv.
- Stopu nelze ukrást.

1. úr. Umí najít stopu na místě činu. + Může 3 hráčům položit 1 otázku za herní blok ohledně vzhledu jejich značky, např. „Obsahuje tvoje značka kruh?“, „Obsahuje tvoje značka dvě svislé čáry?“, a dotázaný musí popravděodpovědět ANO/NE. *(na začátku hry).*

2. úr. Může 5 hráčům položit jednu otázku za herní blok ohledně vzhledu jejich značky, např. „Obsahuje tvoje značka kruh?“, „Obsahuje tvoje značka dvě svislé čáry?“, a dotázaný musí pravdivě odpovědět ANO/NE.
3. úr. Může položit jednu otázku na vzhled značky kolika hráčům chce.

Omráčení

- Zasažená osoba zůstane omráčená po dobu 5 minut nebo do probuzení (profackování, polití vodou)
- Gardista musí oběť „udeřit“ svou zbraní naplocho do zásahové plochy od pasu nahoru.

1. úr. 1× za herní blok
2. úr. 2× za herní blok
3. úr. 3× za herní blok

5.10.3. Civilní ochránce

Úkolem tohoto gardisty je především ochrana města a občanů. Řeší veškeré výtržnosti a malé krádeže, především zajišťuje celkovou bezpečnost města.

Proražení

- Gardista před útokem může zahlásit: „Proražení!“ Gardista provede mocný úder, který je schopen prorazit protivníkův štít a udělit mu tak poškození i přes štít.
- Pokud gardista netrefí, nebo je jeho úder blokován mečem, schopnost je použitá a nezpůsobuje portivníkovi zranění.

1. úr. Může použít Proražení 1× za herní blok.
2. úr. Může použít Proražení 2× za herní blok.
3. úr. Může použít Proražení 1× za herní blok, ale udělí poškození za 2.

Omráčení

- Zasažená osoba zůstane omráčená po dobu 5 minut, nebo do probuzení (profackování, polití vodou)
- Gardista musí oběť „udeřit“ svou zbraní naplocho do zásahové plochy od pasu nahoru.

1. úr. 1× za herní blok.
2. úr. 2× za herní blok.
3. úr. 3× za herní blok.

Štítová hradba

- Tato schopnost umožňuje Gardistovi zablokovat několik úderů (zblízka i z dálky) do zásahové plochy, bez toho že by dostal jákekoliv zranění nebo poškození. Během této schopnosti je prakticky nezranitelný. Zásahy do štítu si nepočítá jako úder.
- Aby mohl schopnost použít, musí mít gardista u sebe štít.
- Během působení této schopnosti nemůže gardista útočit.
- Během působení této schopnosti se může gardista pohybovat pouze krokem.
- Schopnost je omezená počtem úderů, které vydrží – po vyčerpání se ruší.
- Gardista může schopnost kdykoliv zrušit.
- Za každých 5 dalších hráčů, kteí použijí schopnost Štítová hradba, získá každý z nich +5 životů.

1. úr. Štítová hradba dokáže zablokovat 3 údery. Lze použít 2× za herní blok.
2. úr. Štítová hradba dokáže zablokovat 5 úderů. Lze použít 2× za herní blok.
3. úr. Štítová hradba dokáže zablokovat 5 úderů nebo jedno kouzlo. Lze použít 2× za herní blok.

5.11. Kněz

Pravidla základního povolání

- Kněz plní vůli svého boha a šíří jeho slovo ve mestě.
- Kněz má přístup k rituálům a požehnání.
- Bohové mohou kněžím a jejich následovníkům poskytnout rady, podporu a jiné mocné a další výhody.
- Kněz může získávat body přízně pomocí modliteb a bohoslužeb nebo plněním úkolů pro svého boha. Znelíbí-li se svému bohu, může body přízně i ztratit.
- Tyto body přízně pak využívá jako „platidlo“ během rituálů a požehnání, čímž zvyšuje šanci na úspěch daného rituálu.
- Je dobré mít na paměti, že bohové mohou být vrtkaví a i přesto, že kněz využije strašnou spoustu bodů přízně a udělá krutopřísný rituál, se rituál nemusí podařit. Jeho prosba a žádost nemusí být vždy bohy vyslyšena.

Božská přízeň

- Kněz získává body přízně svého boha. Tyto body pak spotřebovává skrze rituály, požehnání a jiné akce jako „platidlo“. Náročnější akce/rituály spotřebují více přízně.
- Maximální množství přízně, kterou kněz může získat, je omezeno úrovní.

1. úr. Kněz může získat maximálně 100 bodů přízně. *(na začátku hry)*
2. úr. Kněz může získat maximálně 200 bodů přízně.
3. úr. Kněz může získat 300 a více bodů přízně.

Bohoslužba

- Kněz provede bohoslužbu, za niž získá body přízně.
- Kněz může bohoslužbu vykonat kolikrát chce, ale získá přízeň pouze za jednou za herní blok (podle úrovně).

1. úr. 20 bodů přízně za bohoslužbu + další za účast posluchačů a roleplay. *(na začátku hry)*
2. úr. 30 bodů přízně za bohoslužbu + další za účast posluchačů a roleplay.
3. úr. 50 bodů přízně za bohoslužbu v základu + další za účast posluchačů a role-play.

Požehnání

- Kněz dokáže požehnat jinému hráči nebo předmětu, čímž ho dokáže uzdravit, posílit a očistit jej… (domluvit se orgem).

1. úr. Slabé požehnání (-10 bodů přízně základ).
2. úr. Středně silné požehnání (-20 bodů přízně základ).
3. úr. Silné požehnání (-30 bodů přízně základ).

Rituál

- Kněz může provést velký a mocný rituál. Efekt a výsledek rituálu, jeho průběh a vše kolem si kněz musí domluvit s orgem předem.

1. úr. Malý rituál (-50 bodů přízně).
2. úr. Střední rituál (-100 bodů přízně).
3. úr. Velký rituál (-200 bodů přízně).

5.12. Mág

Pravidla základního povolání

- Kouzla lze tvořit jen u magických zřídel nebo v kterémkoli místě u uložených zdrojů many či lze manu čerpat z magických krystalů a předmětů.
- Mágova osoba jako taková není nositelem žádné many, ale je schopen magii skrze sebe nechat prostoupit (u magických zřídel nebo z uložených zdrojů many v kterémkoli místě).
- Maximální množství magie určuje, kolik magie skrze sebe může mág nechat prostoupit za jeden herní blok.
- Maximální průtok magie určuje, kolik magie skrze sebe může mág nechat prostoupit při tvorbě jednoho kouzla.
- Kouzla se tvoří rýsováním obrazců na svitky, návod je uveden v knize magie (případně některá speciální kouzla mohou mít speciální postup tvorby svitku).
- Kouzlo se aktivuje vyvoláním názvu kouzla.
- Kouzlo lze vytvořit na více použití (počet použití bude na vnější straně svitku znázorněn tabulkou, po každém použití se odškrtne jedno políčko
- Svitek může použít kdokoliv, kdo dokáže rozluštit zaklínadlo (zasažená osoba a tvůrce kouzla může od osoby, která není mág a vyvolala kouzlo požadovat vysvětlení šifry nebo důkaz, že mu bylo zaklínadlo sděleno. Pokud toho tato osoba nebude schopna, efekt kouzla na ostatní se ruší a osobě, která vyvolala kouzlo, organizátor sdělí následky – zmrzačení apod.).
- Aby bylo kouzlo úspěšné, musí být na svitku narýsovány osy pojmenované x, y, z, u každé z těchto os musí být uveden použitý element. Do soustavy os musí narýsovat obrazec a vydefinovat všechny rozměry obrazce a akce objektu.
- Počet použité many určuje výpočet délky, obsahu nebo objemu obrazce upravený o dodatečné vlivy (je třeba nastudovat ve hře).
- Ke každé ose lze přiřadit jen jeden element (např. na ose x 1 esence ohně, na ose y 2 esence vzduchu). Esence = jedna jednotka vydestilovaného elementu, bez ohledu na rozměry kouzla.
- Hráč kouzlo vytvoří a donese ke kontrole určenému organizátorovi nebo arcimágovi, ten kouzlo vyhodnotí, připíše poškození a komentáře a kouzlo zapečetí.
- Hráč zjistí výsledek kouzla a vedlejší efekt až po roztržení svitku.
- Při vyvolání musí mág zařvat název kouzla (ohnivá koule atd.) a musí zajistit, aby se ovlivněné osoby ihned dozvěděly efekt kouzla.
- U kouzel na dálku mág ukáže směr, kam chce, aby kouzlo letělo, a odpočítá přibližnou dobu do zásahu cíle, v průběhu počítání se mág nesmí pohnout, ani když cíl uhne. Pokud cíl uhne, kouzlo minulo (není-li naváděno).
- Pokud se mág při odpočítávání kouzla na dálku pohne, okamžitě na 1 minutu omdlí a kouzlo propadne.
- Je-li délka, obsah nebo objem kouzla vyšší než mágův maximální průtok magie nebo jeho maximální množství magie snížené o množství magie použité při předchozích kouzlech v daném herním bloku, pak může kouzlo způsobit nějaký vedlejší efekt včetně smrti (určuje ten, kdo kontroluje vytvořené kouzlo – organizátor nebo arcimág).
- Mágové si mohou ukládat manu do předmětů. Toto ukládání nespotřebovává průtok ani max. množství many, při používání magie z uloženého předmětu se průtok a max. množství také nespotřebovává
- Mágové si mohou své výpočty usnadnit klasickým kuličkovým počítadlem, NE však magickou krabičkou zvanou „kalkulátor“.
- Na začátku hry dostane každý mág 2 esence od každého elementu (arcimág dostane 4).

Maximální množství magie

- Udává maximální množství magie, které může mág použít za herní blok.

1. úr. 37 mágů. *(na začátku hry)*
2. úr. 75 mágů.
3. úr. 150 mágů.

Maximální průtok magie

- Udává maximální množství magie, které může mág použít na jeden svitek.

1. úr. 12 mágů. *(na začátku hry)*
2. úr. 37 mágů.
3. úr. 150 mágů.

Rozměr kouzla

1. úr. Dva rozměry = plošná kouzla. *(na začátku hry)*
2. úr. Tři rozměry = prostorová kouzla.
3. úr. Čtyři rozměry = psychická kouzla.

Počet elementů v kouzle

1. úr. 5 ks elementů.
2. úr. 20 ks elementů.
3. úr. 50 ks elementů.

Magické Předměty

Hůl

- Každý mág může mít svoji hůl. Hůl podle kvality provedení (určí organizátor) může uchovat určité množství many. Danou manu může použít pro tvorbu svitků (pozor: musí dodržet maximum many na 1 svitek pro danou úroveň) anebo může použít hůl na boj, kde si může na začátku hry vybrat jedno z těchto kouzel uvedených v tabulce níže. Na kouzla z hole se používá pouze mana uložená v holi.
- Např. vyberu si ohnivou kouli a mám 10 many v holi: 1 výstřel stojí 2 many, takže za blok můžu vystřelit 5 ohnivých koulí. (Mág bude házet molitanové míčky, které bude mít u sebe a hůl musí mít také u sebe, střílí to jakoby z hole). Manu v holi je možné dobít jednou za herní blok u zřídla nebo z jakéhokoliv jiného zdroje.
- Kouzla pro základní hůl (nemusí sedět počet many pro výrobu svitku stejného kouzla)
- Tato kouzla fungují jako šíp (lze zablokovat štítem, a NEignoruje zbroj atd.).
- Mág může rovněž vytvářet magické krystaly a speciální magické předměty.

Kouzlo	Efekt/typ poškození	Poškození	Cena many z hole
Ohnivá koule z hole	Energetické poškození	1	2
Blesk z hole	Energetické poškození	1	2
Ledový hrot z hole	Kinetické poškození	1	2
Kamenný hrot z hole	Kinetické poškození	1	2

Vztahy elementů

	PODPORA	NEUTRÁL	ODPOR
ZEMĚ	VODA	OHEŇ	VZDUCH
OHEŇ	VZDUCH	ZEMĚ	VODA
VODA	ZEMĚ	VZDUCH	OHEŇ
VZDUCH	OHEŇ	VODA	ZEMĚ

Souhvězdí

- Existují 4 souhvězdí – oheň, voda, vzduch a země. Souhvězdí ovlivňují cenu many pro tvorbu kouzla. Na začátku každého herního bloku Arcimág (nebo osoba jim pověřená) zjistí souhvězdí – na první kostce zjistí počet souhvězdí (hodí 1× kostkou), počet souhvězdí může být pro herní blok 1 až 3. Poté na druhé kostce zjistí, jaká jsou souhvězdí (hodí tolikrát kolik zjistil souhvězdí v předchozím kroku).
- Podle tabulky níže z daných čísel zjistí, jaká souhvězdí budou pro daný blok. Příslušné kartičky se souhvězdími vyvěsí v magické věži. Více informací je uvedeno v knize magie.

OHEŇ	VODA	VZDUCH	ZEMĚ
1, 5, 9	2, 6, 10	3, 7, 11	4, 8, 12

Základní kniha magie

- V knize magie jsou uvedeny postupy a pro tvorbu standardních kouzel. Dále jsou v knize magie uvedeny pravidla, případně postupy tvorby dalších specifických kouzel jako jsou **ekonomická kouzla**, **identifikační kouzla**, **lámací kouzla** a informace o použití **surovin** pro tvorbu svitků.

Svitky a knihy

- Mohou existovat i další knihy a svitky s postupy, návody a informacemi pro tvorbu speciálních svitků kouzel a předmětů.

5.12.1. Strážce konkláve

Pravidla základního povolání

- Strážce konkláve je na začátku vybaven svou hlavní zbraní – oboustrannou holí max. 140 cm dlouhou, jako záložní si může vzít dýku nebo tesák.
- Strážci konkláve nevytváří kouzla s pomocí svitků, ale manipulují syrovou magií s pomocí esencí elementů a slov. Při tvorbě kouzla vymyslí jeho působení a poté k němu vymyslí zaklínadlo, které bude nejlépe vystihovat vytvořené kouzlo. Každá tvorba kouzla stojí esence. (Schválení a cenu kouzla určuje org.). Vytvořené kouzlo poté strážce konkláve nabíjí do své hole. Počet slov v zaklínadle určuje jak složité a většinou i mocnější kouzlo je.
- Ke každému kouzlu si musí strážce konkláve vytvořit zaklínadlo, kterým kouzlo v holi aktivuje.
- Zaklínadlo by mělo vystihnout a popsat: jaký element kouzla je použitý, jak kouzlo působí, co dělá, na koho působí atd. Mocnější a složitější kouzla potřebují více slov.
- Zaklínadla a slova jsou zapsána ve slovníku: Archibaldův kouzelný slovník.

Pravidla použití kouzel

- Po nabití se kouzlo použije zasažením cíle koncem hole.
- Nezraňující kouzlo ignoruje zbroj, zraňující se počítá jako klasický útok.
- Aby strážce konkláve mohl použít kouzlo, které má nabité v holi, musí pronést zaklínání. Vyslovením zaklínadla, s nímž bylo kouzlo vytvořeno, může kouzlo použít.
- Na začátku si může zvolit 2 z následujících základních kouzel:
  - Popálení – zranění za 1 (element ohně)
  - Odhození + omráčení na 5 s (element vzduchu)
  - Kamenné brnění + 1 život na 30 minut (max. 3× na jednu osobu beze zbroje) (element země)
  - Probuzení – odstranění omráčení, paralýzy, strachu (element vody)

Ovládání magie

- Určuje, jaká a jak mocná kouzla může strážce konkláve vytvořit.

  1. úr. Základní jednoduchá kouzla – max. 2 slova v zaklínadle. (*na začátku hry)*
  2. úr. Složitější kouzla – max. 3 slova v zaklínadle.
  3. úr. Strážce konkláve dokáže vytvořit složitá a komplexní kouzla. (*musí u sebe mít potřebné suroviny)*

Druhy kouzel

- Určuje maximální počet druhů kouzel, která mohou být v holi zároveň nabita.

  1. úr. Může mít v holi max. 1 druh kouzel. (*na začátku hry)*
  2. úr. Může mít v holi max. 2 druhy kouzel.
  3. úr. Může mít v holi max. 3 druhy kouzel.

Maximální počet použití

- Určuje maximální možný počet použití kouzel, které si lze do hole nabít.
  1. úr. Celkový počet použití v holi je 5. (*na začátku hry)*
  2. úr. Celkový počet použití v holi je 10.
  3. úr. Celkový počet použití v holi je 15.

Předměty

- Určuje, jaké další předměty může strážce konkláve ovlivnit, do jakých předmětů může vložit kouzla.

  1. úr. Malé předměty. (prsteny, amulety...).
  2. úr. Oblečení a nástroje (zbroj, motyka...).
  3. úr. Zbraně (meče, šípy...).

5.13. Řemeslník

Specializace: Truhlář, Lazebník

5.13.1. Truhlář

Těžba dřeva

- Těžba dřeva probíhá tak, že truhlář musí najít strom (označený kus dřeva) a ten musí vytěžit a opracovat do hranolu (dle vzoru).
- Poté si hodí kostkou, kolik dřeva vytěžil.
- Dřevo může těžit pouze truhlář.

1. úr. Hází 1 kostkou. *(na začátku hry)*
2. úr. Hází 2 kostkami.
3. úr. Hází 3 kostkami.

Verbování pomocníků

- Truhlář si může najmout pomocníky, kteří mu pomohou těžit dřevo.

1. úr. Může si najmout 1 pomocníka. (*na začátku hry)*
2. úr. Může si najmout 2 pomocníky.
3. úr. Může si najmout 3 pomocníky.

Práce se dřevem

- Pro výrobu jakéhokoliv výrobku je nutno nakreslit návrh.

1. úr. Umí vyrobit malé výrobky ze dřeva – hrábě, motyky, pasti, skříňky – cca do 30 cm. *(na začátku hry)*
2. úr. Umí vyrobit větší skříňky, truhly, napajedla, trakaře a jiné výrobky ze dřeva cca do 60 cm,
3. úr. Umí vyrábět věci ze dřeva nad 60 cm jako jsou skříně, rakve, stoly, jeřáby, sochy apod.

- Do 30 cm = 2 jednotky dřeva.
- Každých dalších 20 cm = +1 jednotka dřeva.

5.13.2. Lazebník

Lazebník je majitelem lázní, což je jediné místo, kde nelze odposlouchávat skrze okno či dveře. Lázně jsou také místem rozkoše, kterou poskytují lazebníkovy konkubíny. Aby mohl mít lazebník konkubíny, musí jím vzhledem k jejich vyčerpávající činnosti pravidelně zajišťovat jídlo. Konkubíny poskytují svoje služby, díky nimž mohou hráči získat různé výhody a bonusy.

Odposlech

- Jedině lazebník sám je schopen odposlouchávat i přes okna a dveře lázní.

Služby konkubín

- Úroveň lazebníka určuje, jaké služby mohou poskytovat jeho konkubíny.
- Konkubíny mohou pracovat jako:

1. úr. Společnice (*na začátku hry)*
- Hlazení po zádech a rukou.
- Snižuje zotavení po zranění o polovinu.

2. úr. Společnice a masérka
- Masáž snižuje dobu rehabilitace po nemoci či otravě na polovinu.

3. úr. Společnice, masérka a lazebnice
- Lázeň snižuje dobu rehabilitace po zlomenině či operaci na polovinu.

Kouzlo společnice

- Konkubína se stane naprosto neodolatelnou a je schopná někoho svést. Svedený člověk ji pak musí po dobu 2 minut následovat a poslouchat ji. Po svedeném hráči může konkubína chtít splnit jedno přání (nesmí však po něm chtít, aby někoho zabil nebo si ublížil).

1. úr. Svedení může použít 1× za blok.
2. úr. Svedení může použít 2× za blok.
3. úr. Svedení může použít 3× za blok.

Zdatnost konkubín

1. úr. Konkubína dokáže obsloužit 10 zákazníků. (*na začátku hry)*
2. úr. Konkubína dokáže obsloužit 20 zákazníků.
3. úr. Konkubína dokáže obsloužit 30 zákazníků.
4. úr. Konkubína dokáže obsloužit 40 zákazníků.

5.14. Hrobník

Pravidla základního povolání

- Hrobník se stará o mrtvoly a mrtvé ve městě a jeho okolí.
- Hrobník může mrtvoly zakopat nebo spálit. Ostatky včetně popela musí uložit do hrobu nebo do specializované budovy.
- Pokud hrobník mrtvolu nezakope nebo nespálí, způsobí nebožtík nákazu v příštím herním bloku.

Kopání hrobů

- Každý hrob musí být opatřen náhrobkem se jménem nebo jiným označením.
- Hrobník ukládá ostatky na Hřbitov, ten je ale omezený a vejde se do něj pouze 10 hrobů. Hrobník si musí nechat přistavět další specializované budody, které mu navýší kapacitu hrobů (Mohyla – Kostnice – Mauzoleum).

1. úr. Může za herní blok vykopat dva hroby. *(na začátku hry)*
2. úr. Může za herní blok vykopat tři hroby.
3. úr. Může za herní blok vykopat čtyři hroby.

Imunita

- Hrobník je odolný vůči nemocem.

1. úr. Hrobník získává odolnost vůči nemocem.
2. úr. Hrobník je odolný vůči nemocem a jedům. Jed ho nezabije, ale způsobí mu silné bolesti, horečky a mdloby, které odezní až začátkem dalšího bloku.
3. úr. Hrobník je naprosto odolný vůči jedům a nemocem.

Obřad Pokoje

- Hrobník by měl každý blok provést Obřad Pokoje společně s knězem. Tím snižuje riziko šíření nákazy.
- Obřad Pokoje zároveň uklidňuje mrtvé nebožtíky a jejich duše a snižuje riziko návratu nebo povstání mrtvých.
- Obřad Pokoje obnovuje oslabené pečetě na hrobech

1. úr. Hrobník provádí Obřad Pokoje s pomocí Kněze.
2. úr. Hrobník může provádět Obřad Pokoje i mimo svůj hřbitov.
3. úr. Hrobník se může nechat vysvětit a dokáže provádět obřad sám, bez pomocí Kněze.

Pečeť

- Hrobník dokáže vytvořit pečeť a zapečetit určený hrob s tělem nebo urnou.
- Zapečetěný hrob nelze vykrást, Okultista na zapečetěný hrob nemůže použít Vyvolávání ducha, Nekromancie na zapečetěný hrob nefunguje.
- Pečeť lze zlomit rituálem nebo magií.
- Pečeť postupem času slábne a pokud Hrobník neprovádí Obřad Pokoje za 2 bloky, Pečeť zmizí.
- Na zapečetěné hrobech musí být jasně vidět, že jsou zapečetěné.

1. úr. Hrobník dokáže zapečetit 2 hroby.
2. úr. Hrobník dokáže zapečetit 3 hroby.
3. úr. Hrobník dokáže zapečetit 5 hrobů.

6. Pravidla zálib

6.1. Zloděj

Otevírání zámků

- Jedině zloděj se může pokusit otevřít zámek bez klíče, ale potřebuje k tomu paklíče nebo šperháky.
- Zámek imituje provázek, na němž je podle jeho úrovně určitý počet uzlíků (2 uzlíky za každou úroveň zámku), zloděj otevře zámek rozmotáním všech uzlíků.
- Otevírání zámků má libovolný počet úrovní.

1. úr. = 1 exp
2. úr. = 2 expy
3. úr. = 3 expy atd.

Kapsářství

- Zloději kradou pomocí kolíčků (červených) malé věci jako je měšec, vyloupení kapes kalhot, kabátu, mošny atd. Zloděj musí nepozorovaně na vykrádaný předmět připnout kolíček. Pokud si toho oběť nevšimne po dobu 10 vteřin, oznámí jí zloděj, že byla okradena a namátkou si z vykrádaného místa vytáhne nějaký předmět nebo oběti přesně popíše, co jí chtěl ukrást. Pokud si oběť zloděje všimne, krádež se nezdařila a záleží na oběti, co se zlodějem udělá.
- POZOR! Chce-li zloděj ukrást něco většího jako je celá mošna, zbraň, kabát, dýka atd., tak už kolíček nepoužívá, to už si prostě a jednoduše musí ukrást sám tak, jak umí…

1. úr. Je schopen z kapsy vzít jeden předmět.
2. úr. Je schopen z kapsy vzít dva předměty.
3. úr. Je schopen z kapsy vzít tři předměty.

Splynutí v davu

- Zloděj se dokáže ukrýt v davu lidí, takže se může ukrýt před pronásledovateli.
- Dav musí mít minimálně 10 lidí. Schopnost se ruší, když se dav rozpustí nebo pokud zloděj dav opustí.

1. úr. Zloděj se dokáže ukrýt v davu 1× za herní blok.
2. úr. Zloděj se dokáže ukrýt v davu 2× za herní blok.
3. úr. Zloděj se dokáže ukrýt v davu 3× za herní blok.

6.2. Kejklíř

Kejklení

- Zahlásí-li kejklíř heslo „tadá“ a přitom hraje na hudební nástroj smysluplnou melodii nebo zpívá píseň, případně hraje divadlo, žongluje atd., musí všichni hráči, kteří jej při zvolání sledují, přispět jednu minci.

  1. úr. 1× za herní blok.
  2. úr. 2× za herní blok.
  3. úr. 3× za herní blok.

Hra na Mrtvolu

- Pokud je Kejklíř v ohrožení života, může použít schopnost Hra na mrtvolu. Kejklíř začne hrát že je mrtvý a nevztahuje se na něj doražení ani jiné fyzické a magické útoky. Kejklíř nemůže mluvit ani vykonávat jakoukoliv činnost, jinak se prozdradí.
- Po uplynutí určité doby nebo dobrovolnému přerušení schopnosti je opět Kejklíř zranitelný.
- Schopnost nelze použít 2× za sebou v krátkék časovém intervalu.

  1. úr. Kejklíř může 1× za herní blok hrát mrtvolu na 5 minut.
  2. úr. Kejklíř může 2× za herní blok hrát mrtvolu na 5 minut.
  3. úr. Kejklíř může 3× za herní blok hrát mrtvolu na 10 minut.

Převleky

- Kejklíř je schopen změnit svůj kostým tak, že ho nikdo nepozná.
- Podmínkou je však mít s sebou opravdu více kostýmů.
- Za převlek se nepovažuje výměna nátepníků – musí si obléct zcela jiný kostým.
- Jakmile tento kostým jednou použije, tak jej lidé budou považovat za tuto postavu i při příštím užití.
- Kejklíř může mít tolik identit, kolik kostýmů má na akci s sebou.
- Návrat na svou základní postavu se nepočítá jako změna identity (tzn. pokud na 1. úr přeměníte svou identitu, můžete se kdykoliv vrátit zpět na svou identitu původní).

  1. úr. Může změnit svou identitu 1× za herní blok.
  2. úr. Může změnit svou identitu 2× za herní blok.
  3. úr. Může změnit svou identitu 3× za herní blok.

6.3. Bard

C-dur, zmrdi!

- Bard dokáže zahrát, zazpívat, nebo zakřičet tak hlasitě, že to jeho oběti způsobí fyzickou a zdravotní újmu. Úroveň záliby určuje kolikrát za herní blok a kolik poškození bard způsobí.

1. úr. Bard dokáže 1× za blok způsobit zranění 1 postavě za 1 život (HP).
2. úr. Bard dokáže 2× za blok způsobit zranění 2 postavám (stojícím vedel sebe) za 1 život (HP).
3. úr. Bard dokáže 2× za blok způsobit zranění 3 postavám (stojí vedle sebe) za 1 život (HP). Pokud je tato záliba použita pouze na jednu postavu, dokáže ji bard na chvíli omráčit.

Čardáš

- Zvolá-li bard heslo „čardáš“ a hraje přitom na hudební nástroj smysluplnou melodii nebo zpívá píseň, pak musí všichni v okolí, kteří jej sledují začít zběsile tančit.

1. úr.1× za herní blok.
2. úr. 2× za herní blok.
3. úr. 3× za herní blok.

Uspání

- Začne-li bard zpívat ukolébavku nebo vyprávět pohádku na dobrou noc, pak během jedné minuty všichni, kdo jej sledují usnou. Uspávání se ukončuje větou „Všichni dělají hají hají.“

1. úr. 1× za herní blok na jednu minutu.
2. úr. 2× za herní blok na dvě minuty.
3. úr. 3× za herní blok na tři minuty.

6.4. Záškodník

Skrýš

- Chce-li záškodník u sebe schovat nějaký předmět, může použít schopnost skrýš. Pokud ho bude například gardista šacovat a najde u něj předmět, který si chce Záškodník ponechat, může použít Skrýš. Nalezený předmět mu poté musí gardista nebo jiný hráč nechat a nevšímat si že ho má u sebe, dokud jej sám Záškodník nevytáhne nebo nepoužije.

  1. úr. Záškodník u sebe může schovat váček s penězi nebo surovinami.
  2. úr. Záškodník u sebe může schovat malý předmět (klíč, amulet, náramek, pouta...).
  3. úr. Záškodník u sebe může schovat malou zbraň (dýka...).

Brtník

- Umožní záškodníkovi využít prostředí kolem sebe k úkrytu. Je ukryt, dokud se skrývá nebo neprovede nějakou akci (pohyb, zvuk…).

  1. úr. Musí být celý ve vzduchu, tzn. obejme strom rukama i nohama.
  2. úr. Společně se záškodníkem se může skrýt jeden jeho kamarád = oba dva se drží jednoho stromu.
  2. úr. Záškodník se může ukrýt v keři, ale pouze po dobu 1 minuty.

Kladení a odstranění pastí

Vzhled pasti

- Past na zámku, v truhle apod.: obálka s označením „???“, uvnitř je kartička s nápisem past, kde je uvedena úroveň pasti a efekt pasti + provázek s počtem uzlíků podle úrovně pasti = 2 uzlíky zakaždou úroveň pasti. Musí být uveden materiál a jeho množství použité na výrobu této pasti.
- Nášlapná past: pet lahev, v jejímž hrdle bude srolovaný papír s úrovní pasti a popisem efektu, kolem hrdla bude uvázaný provázek s potřebným počtem uzlíků.

Odstranění pasti

- Úroveň pasti zjistí záškodník až po otevření obálky. Past se buď aktivuje, nebo ji bude záškodník schopen odstranit, má-li na to úroveň.
- K odstranění pasti potřebuje nářadí = dráty, kleště.
- Odstranění pasti probíhá tak, že rozuzluje všechny uzlíky na provázku.
- Odstraněním pasti získává záškodník polovinu materiálu, který byl použit na její výrobu.

Výroba pasti

- Výroba pasti trvá 5 minut za každou její úroveň.
- Za každou úroveň pasti musí záškodník udělat dva uzlíky.
- Než past umístí, musí ji ukázat ORGům, aby mu schválili efekt pasti.
- Záškodník si musí před výrobou pasti sehnat veškerý materiál, který chce použít na její efekt (kyselinová past => kyselina atd.).

Úrovně pasti

- Úrovní je neomezeně, počet potřebných expů se rovná úrovni, přičemž úroveň nižší je podmínkou úrovně vyšší.

6.5. Bojovník

Úder

- Bojovník je schopen vložit do zásahu takovou sílu, že ubírá za 2 životy, je-li zásah platný.
- Úroveň bojovníka určuje, kolikrát může úder použít a s jakým typem zbraně je tuto vlastnost schopen použít.
- Před zásahem musí bojovník zahlásit „za dva“ (pokud nezasáhne, tak jeho schopnost úder propadne).

1. úr. 1× za herní blok.
2. úr. 2× za herní blok.
3. úr. 3× za herní blok.

Kryt

- Dostane-li bojovník platný zásah, může zahlásit „kryt“ a tento zásah si nepočítá.
- Kryt lze použít na zásah mečem, šípem...
- Kryt nelze použít na zásah magií.
- Kryt může bojovník použít pouze 1× v probíhajícím boji. Úroveň pak určuje, kolikrát může Kryt použít za herní blok.

1. úr. 1× v probíhajícím boji a 1× za herní blok.
2. úr. 1× v probíhajícím boji a 2× za herní blok.
3. úr. 1× v probíhajícím boji a 3× za herní blok.

Veterán

- Bojovník je ostřílený válečník a jen tak nějaký trik na něj neplatí a ničeho se nezalekne.

1. úr. Bojovník získává odolnost proti zastrašení, lze použít 1× za herní blok.
2. úr. Bojovník získává odolnost proti zastrašení a omráčení, lze použít 2× za herní blok.
3. úr. Pokud je bojovníkovi snížen počet životů na 0, může odejít (odplazit se) o kousek dál a znovu se zapojit do boje s 1 životem. Po konci boje se mu životy zase sníží na 0 a bojovník opět upadá do agónie. Lze použít 1× za herní blok.

6.6. Střelec

Ostrostřelec

- Střelec je schopen napnout luk tak, že je-li zásah platný, ubírá 2 životy.
- Před zásahem musí střelec zahlásit „za dva“ (pokud nezasáhne, tak jeho schopnost ostrostřelec propadne).

1. úr. 1× za herní blok.
2. úr. 2× za herní blok.
3. úr. 3× za herní blok.

Spotřeba šípů

- Určuje, o kolik vystřelených šípů střelec přijde.
- Střelec umí šípy i vyrobit, jedna jednotka dřeva = 2 šípy.

1. úr. Přijde o tři čtvrtiny vystřelených šípů.
2. úr. Přijde o polovinu šípů.
3. úr. Přijde o čtvrtinu šípů.

Střelecké triky

1. **úr.** Bodnutí šípem za jeden život (jeden šíp = jedno bodnutí, nelze vícekrát bodnout s jedním šípem, šíp se musí držet u měkčeného hrotu, viz **Pravidla zbraní a štítů**).
2. **úr.** Zmrzačení (zasažený 5 sekund zůstává na místě, poté se může pohybovat pouze chůzí – do vyléčení).
3. **úr.** Přesný zásah (v případě, že šíp osobu zasáhne, ubírá mu jeden život bez ohledu na vlastnosti cíle, lze použít jednou za herní blok).

6.7. *Vzducholodník*

Výroba vzducholodí

- Vzducholodník umí vyrábět různě veliké vzducholodě.
- Hráč musí vytvořit model vzducholodi při výrobě.
- Hráč musí vymyslet čím a jak bude vzducholoď poháněna (schválí organizátor).
- Každá vzducholoď má stejný základní počet životů, tj. 5 životů.
- Když je ve vzduchu, lze vzducholoď zasáhnout projektily a magií.

1. úr. Malé lodě = 80 jednotek dřeva.
- Tyto lodě slouží jako rybářské, unese pouze 2 hráče.

2. úr. Střední lodě = 200 jednotek dřeva.
- Tyto lodě slouží jako přepravní, na jednu střední loď se vejde šest hráčů.

3. úr. Velké lodě = 300 jednotek dřeva.
- Tyto lodě slouží jako přepravní, na jednu velkou loď se vejde dvanáct pasažérů.

Lov ryb

- Jedině vzducholodník je schopen lovit ryby. Lov ryb je dán hodem kostkou: kolik hodí, tolik ryb ulovil.
- Úroveň záliby a vylepšení vzducholodě určuje, kolikrát lze ryby ulovit.
- Jedno jídlo = 2 ryby.

1. úr. Vzducholodník dokáže ulovit 3 ryby za herní blok.
2. úr. Vzducholodník dokáže ulovit 5 ryb za herní blok.
3. úr. Vzducholodník dokáže ulovit 10 ryb za herní blok.

Vylepšení vzducholodí

-Vylepšení vzducholodě se dělí na vylepšení nosnosti a vylepšení odolnosti vzducholodě.

Vylepšení nákladního prostoru.

1. úr. Vzducholoď je schopná unést 10 ryb nebo malý náklad.
2. úr. Vzducholoď je schopná unést 20 ryb nebo stejně velký náklad.
3. úr. Vzducholoď je schopná unést 30 ryb nebo velký náklad.

Vylepšení Odolnosti

1. úr. Vzducholoď lze vylepšit na 8 životů = 30 jednotek dřeva.
2. úr. Vzducholoď lze vylepšit na 10 životů = 50 jednotek dřeva.
3. úr. Vzducholoď lze vylepšit na 15 životů = 100 jednotek dřeva.

- Vylepšení velké lodě na loď bitevní = musí si nechat vyrobit děla, popř. balisty. Na vylepšení lodě samotné spotřebuje 100 jednotek dřeva a 30 jednotek železa.

6.8. Okultista

Vyvolání ducha

1. úr. Duch zvířete.
2. úr. Humanoid.
3. úr. Duchové vyšších bytostí.

Komunikace s duchem

- Nikdy nemůže chtít po duchovi, aby někoho zabil nebo učinil kohokoli nezranitelným.
- Okultista má schopnost vidět ducha a komunikovat s ním.
- Okolní hráči jsou schopni slyšet to, co říká okultista duchovi, ne však to, co říká duch okultistovi.
- Duch může trpět traumatem a nemusí si pamatovat všechno (jedná-li se o ducha, který zemřel násilnou smrtí).
- Duch nemusí mít vždy správnou odpověd.
- Interakce s duchem může mít negativní, ale i pozitivní dopad na samotného okultistu = okultista komunikující s duchem s ním navázal spojení, tím pádem ho duch může ovlivnit daleko více než okolí.

1. úr. Může položit otázku ANO/NE.
2. úr. Může položit otevřenou otázku nebo 2 otázky ANO/NE.
3. úr. Může mít na ducha prosbu nebo 3 otázky ANO/NE.

Zakletí ducha do předmětu

- Pomocí rituálu může okultista zaklít ducha do nějakého předmětu nebo jej naopak osvobodit.
- Tento předmět se pak bude chovat podle charakteru ducha.
- Před zakletím může mít okultista na ducha prosbu (viz **Komunikace s duchem**).
- Efekt rituálu, zakletí předmětu a zakletí ducha záleží na okolnosti (domluvit se s orgem).
- Doba trvání a síla zakletí také zaleží na okolnost a úrovni okultisty.

1. úr. Může zaklít jednoho ducha za herní blok.
2. úr. Může zaklít dva duchy za herní blok.
3. úr. Může zaklít tři duchy za herní blok.

6.9. Druid

Komunikace s rostlinami

- Druid se ptá vždy organizátora – musí mu říct jaké rostliny se ptá a kde se ta rostlina nachází.
- Nikdy nemůže chtít po rostlině, aby někoho zabila.
- Komunikace s rostlinami je velice náročná a odpověď nemusí být vždy uspokojivá.
- Rostliny více než slovy komunikují spíše pocity a vjemy.

1. úr. Může položit otázku ANO/NE.
2. úr. Může položit otevřenou otázku.
3. úr. Může mít na rostlinu prosbu.

Komunikace se zvířaty

- Druid se ptá vždy organizátora – musí mu říct jakého zvířete se ptá a kde se to zvíře nachází.
- Nikdy nemůže chtít po zvířeti, aby někoho zabilo.

1. úr. Může položit otázku ANO/NE.
2. úr. Může položit otevřenou otázku.
3. úr. Může mít na zvíře prosbu.

Požehnání úrodě

- Požehná-li úrodě, pak se pro jednu sklizeň zdvojnásobí počet jídel, nebo zdvojnásobí počet narozených zvířat, nebo zdvojnásobí počet zvířat v revíru.
- Může požehnat jednou za herní blok.

1. úr. Může požehnat rostlinám/zvířatům 1. úrovně.
2. úr. Může požehnat rostlinám/zvířatům 2. úrovně.
3. úr. Může požehnat rostlinám/zvířatům 3. úrovně.

6.10. Inkvizitor

Mučení

- Mučení probíhá hraním hry „Logik“ nebo roleplay dle dohody s hráčem.
- Mučitel musí uhádnout barvy a pořadí mučeného. Úroveň určuje počet řad, které k hádání může mučitel použít. Pokud se mu to nepodaří, mučený upadá do agónie.

  1. úr. 3 řady.
  2. úr. 6 řad.
  3. úr. 10 řad.

Cítění magie

- Umí vycítit magii z různých předmětů, je schopen i určit typ magie.

  1. úr. Vycítí z nějakého předmětu nebo osoby použití magie.
  2. úr. Je schopen pomocí rituálu určit, jestli je magie slabá, středně silná nebo silná.
  3. úr. Je schopen pomocí rituálu určit zdroj kouzla (předmět, svitek, vrozená, krvavá atp.)

Zapuzení ducha

- Musí provést rituál.

  1. úr. Duch zvířete.
  2. úr. Duch humanoida.
  3. úr. Duch vyšší bytosti.

Zničení magického přemětu

- Inkvizitor dokáže zničit předmět, který je chráněn magií – musí provést rituál.

  1. úr. Slabý magický předmět.
  2. úr. Středně silný magický předmět.
  3. úr. Silný magický předmět.

6.11. Velitel

- Podporovat jednoho hráče může vždy jen jeden velitel. Velení se nesčítá jinými podpůrnými efekty ve hře.

Inspirace

- Velitel dokáže inspirovat ostatní při práci.
- Inspirování hráči si na určitou činnost/práci zvýší úroveň o 1 = pokud na levelu jedna výroba trvá třeba 10 minut, tak díky inspiraci může jít na level 2 a sníží tak dobu výroby na 5 minut.
- Velitel s tím hráčem, kterého inspiruje musí být po dobu výkonu jeho práce.
- Inspirovaní hráči si házejí kostkou, jestli se jim inspirace podařila. Hrací kostku má u sebe velitel.

1. úr. Velitel dokáže inspirovat 2× za herní blok a hráč musí hodit 6.
2. úr. Velitel dokáže inspirovat 3× za herní blok a hráč musí hodit 5+.
3. úr. Velitel dokáže inspirovat 5× za herní blok a hráč musí hodit 4+.

Podpora

- Velitel může v bitvě podpořit své spolubojovníky a tím jim přidat schopnost Kryt (Kryt může hráč použít je-li zasažen, a zásah si tak nemusí počítat).
- Velitel musí přijít hráči, kterého chce podpořit a dotknout se jeho ramene a bojovým pokřikem mu oznámí, že teď může použít Kryt „Stůjte při mně, bratři a sestry!“

1. úr. Velitel dokáže podpořit 1 hráče za herní blok.
2. úr. Velitel dokáže podpořit 2 hráče za herní blok.
3. úr. Velitel dokáže podpořit 3 hráče za herní blok.

Silná vůle

- Velitel dokáže silou své vůle zahnat strach nebo omráčení ostatních hráčů.
- Na 3. úrovni je Velitel schopný zlomit a zahnat omezující efekty vytvořené s pomocí magie (zmrazení, zkamenění, spoutání...). Potřebuje k tomu speciální amulet (předmět), který si nechá vyrobit a díky němuž dokáže zesílit svou vůli a zlomit omezující magii.

1. úr. Velitel dokáže 2 hráčům zahnat zastrašení nebo omráčení 1× za herní blok.
2. úr. Velitel dokáže 2 hráčům zahnat zastrašení nebo omráčení 2× za herní blok.
3. úr. Velitel dokáže 2 hráčům zahnat a zlomit omezující magii, která na ně působí 1× za herní blok (ke zlomení magie potřebuje svůj amulet).

6.12. Lovec hlav

Omráčení

- Zasažená osoba zůstane omráčená po dobu pěti minut nebo do probuzení (profackování, polití vodou apod.; nelze v boji).
- Hráč musí oběť „udeřit“ svou zbraní naplocho do zásahové plochy od pasu nahoru.

1. úr. 1× za herní blok.
2. úr. 2× za herní blok.
3. úr. 3× za herní blok.

Trofej

- Lovec hlav je schopný brát si skalpy/hlavy od svých poražených nepřátel, které pak může v hospodě (u organizátora) směnit za malou peněžní odměnu.

1. úr. Lovec hlav může vzít 3 skalpy za herní blok.
2. úr. Lovec hlav může vzít 5 skalpů za herní blok.
3. úr. Lovec hlav může vzít 5 skalpů za herní blok + zvyšuje se odměna za skalp.

Skrytí

- Chce-li se lovec hlav skrýt před zraky své oběti, musí si nepozorovaně sednout vedle stromu nebo většího křoví a dát si ruku na hlavu.
- Lovec hlav je skryt až do provedení nějaké akce (pohyb, zvuk…).

1. úr. 1× za herní blok.
2. úr. 2× za herní blok.
3. úr. 3× za herní blok.

6.13. Písař

Tvorba originálu

- Jedině písař je schopen vytvořit těžce napodobitelný dokument (psaný i kreslený). Potřebuje k tomu kalamář, brk a písařskou desku.
- Tvorba originálu má libovolný počet úrovní.
- Originál je označen trojúhelníkem s vrcholem nahoru a číslem úrovně vepsané v něm. Tato značka je umístěna v pravém dolním rohu dokumentu.

  1. úr. Jeden originál za herní blok.
  2. úr. Dva originály za herní blok.
  3. úr. Tři originály za herní blok atd.

Tvorba kopií a napodobenin (plagiátorství)

- Jedině písař je schopen vytvořit kopii dokumentu (psanou i kreslenou) k nerozeznání od originálu, ale potřebuje k tomu vzorek písma osoby, již chce napodobit, dále pak kalamář, brk a písařskou desku.
- Jedině písař je schopen napodobit rukopis jiné postavy a vydávat napodobeninu (plagiát).
- Tvorba kopií má libovolný počet úrovní.
- Padělek nebo napodobenina (plagiát) jsou označeny trojúhelníkem s vrcholem dolů a číslem úrovně vepsané v něm. Tato značka je umístěna v pravém dolním rohu dokumentu.

  1. úr. Jedna kopie za herní blok.
  2. úr. Dvě kopie za herní blok.
  3. úr. Tři kopie za herní blok atd.

Rozpoznání dokumentu

- Jedině písař je schopen rozeznat rozdíl mezi kopií, napodobeninou (plagiátem) a originálem. Potřebuje rukopis osoby, která napsala zkopírovaný originál, dále lupu nebo monokl.
- Rozpoznání dokumentu má libovolný počet úrovní.
- Rozpozná dokumenty pouze stejné nebo nižší úrovně.

  1. úr. Jeden dokument za herní blok.
  2. úr. Dva dokumenty za herní blok.
  3. úr. Tři dokumenty za herní blok atd.