

## Carpe – Pravidla

### Pravidla

Tato pravidla předpokládají, že už máte za sebou nějaké podobné hry a nemusíme vám vysvětlovat, co jsou to životy, že máte brzdit rány a že pravidla dovedností mají přednost před základními pravidly. Když nebudete něčemu rozumět, klidně se (lépe v předstihu před akcí) ptejte organizátorů.

Stále u sebe noste svoje pravidla (rasy a oboru), tužku, papír, hodinky a šestistěnnou kostku. Tak a teď pár klasických pravidel:

- Ruka za hlavou = nejsem tady nebo nehraju (ignorujte takové lidi).
- Dodržujte hlasitost své činnosti. Pokud děláte něco, co je slyšet (demolice, výbuch, použití beranidla), křičte a dělejte kravál.
- Pokud nutně potřebujete něco rychle vysvětlit, zastavte čas ("Stop time"). Nikdo se během toho nehýbá, nemluví, nikdo nic nedělá. Nezneužívat!

### Herní a neherní

Pokud něco nedokážete naznačit reálně, popisujte to všem bez ptaní, hned jak by to zjistili ("Svítil mi oči." už na dálku, "Mám ruce od krve." zblízka a "Ten drahouk je jen sklo." až po prozkoumání). Pokud si nejste jistí, co vidíte, sami se hned ptejte. Pokud se vás někdo zeptá na herní věk a nemá na to speciální kouzlo či dovednost, smíte lhát až o 5 let.

Rozlišujte herní a neherní, tj. věci týkající se hráče a postavy, kterou hraje. Snažte se nevědět nic, co neví vaše postava, ani zbytečně neinformovat druhé (nic nevykecejte !!) Nesnažte se zjišťovat, co přesně umí jiné rasy a obory a jaká mají pravidla. Pokud začnete hrát novou postavu, oddělte ji (a její vědomosti) výrazně od té staré. Snažte se také, aby vaše rozhodnutí a činy měly rozumnou herní motivaci (ve hře mohou klidně podrazit i někoho. kdo je v reálu můj kamarád a naopak věrně spolupracovat s někým, koho reálně skoro neznám).

Nezdržujte se u organizátorů, když nemusíte a svoje herní věci neukládejte k neherním (jídlo apod.), ale ani je neschovávejte někde pod mech či kameny, jiná osoba nemá reálnou šanci je nalézt. Při nezbytných neherních činnostech (porada s organizátorem, toaleta atd.) jste mimo hru.

### Organizátoři

Organizátoři nehrají za postavy, ale za svět okolo vás. Slouží jako nestranní soudci a rozhodčí, řeší nestandardní situace a nezvyklé nápady. Pokud potřebujete pomoci něco zařídit, můžete požádat o pomoc je. Pokud někde chcete vyzkoušet něco, co by mohlo fungovat, pozvěte si k tomu organizátora a on vám popíše, co se stalo. Jen to moc

nepřehánějte, organizátorů je málo a práce mají hodně.

Snažte se omezit přerušení hry typu: přijdu k lokaci, něco tam udělám a pak běžím za organizátory zeptat se, co se stalo. Buď sebou vezměte organizátora na místo, nebo mu předem řekněte, co budete dělat a on vám řekne, co se stane. Věříme vám, že to pak zahrajete i přesto, že třeba víte, že pro vás následky budou osudné. Případně objednáte více lokací a až poté zajděte za organizátorem.

Prosím, snažte se průběžně informovat organizátory o tom, co se děje ve hře, co chystáte, co jste se dozvěděli, co si myslíte, že chystá někdo jiný apod. Velmi nám to pomůže sledovat hru a koordinovat ji tak, aby byla zajímavá a zábavná.

Pokud vám ve hře cokoliv nevyhovuje (nesedne vám role, nudíte se, někdo vás štvě, myslíte si, že někdo podvádí, zdá se vám něco příliš nevyvážené, nějaké pravidlo vás hodně omezuje apod.), nenadávejte si pro sebe, ale řekněte to co nejdříve organizátorům. Často s tím mohou něco udělat, jen o vašem problému zatím nevěděli. Upozornujte na podobné problémy i za ostatní. Děkujeme.

### Čas a prostor

Hraje se v sobotu a neděli od 9:30 do 17:30 hodin a v pondělí od 9:30 do 13:30. Věci rozehrané na konci dne se dokončují tamtéž na začátku dne příštího (pokud je to něco krátkého, klidně to dohrajte přesčas). Mimo tuto dobu jakoby neběží čas, ale je možné vyjednávat a luštit texty. V pondělí po hře nečekejte závěrečné shrnutí hry a odhalení tajností. Příští ročník navazuje přesně tam, kde skončí ten současný.

Během hry je čas i prostor zmenšený a koncentrovaný. Jedna reálná hodina je jeden herní rok. Hra trvá celkem 20 hodin, takže pokud se nic nestane (a to může :-), budete končit jako 35-ti letí. Dny a noci neřešíme, roční období také ne. Herní území má ve skutečnosti rozlohu malého kontinentu a tak cestování zabírá opravdu dost času. Krajina i podnebí jsou střeoevropské, ale malá část území je zakrytá pouští a jiná chladem. Hranice herního území tvoří ze všech stran pustina (hranice nejsou stanoveny úplně přesně, není to důležité).

### Stárnutí

Všechny postavy začínají hrát ve věku 15 let a postupně stárnou (všechny rasy stejně). Od 45-ti let si každou hodinu hodíte kostkami a získáte jeden trvalý postih (natrvalo zapomenutá dovednost, ubývání životů, nějaká nemoc či nemohoucnost až

po smrt stáří). Ze začátku to není tak hrozné (házíte vícekrát a výsledek si vybíráte), ale později stáří přitvrdí. Stáří je nepříjemné a je tedy zcela logické, když se mu budete vši silou bránit.

Existuje několik způsobů, jak stárnutí pozastavit, nelze je ale kombinovat a tím se omladit. Existuje několik málo výjimek, které skutečně omlazují. Pokud už vás hrání křehkého dědka nebaví, můžete pokračovat jako svůj potomek.

Během prvního ročníku se vás (většinou) stárnutí týkat nebude, ale není od věci starat se trochu dopředu (chytrému napověz :-)

### Suroviny

Existují čtyři suroviny, realizované barevnými papírky s potiskem: jídlo (červená), stavební materiál (zelená), řemeslný materiál (modrá) a cennosti (žlutá). Jedná se o obecné suroviny – zelená surovina může být trám, kamenný blok i hromada cihel, žlutá surovina může být zlato, hedvábí i rubín, jak se vám to hodí. Kromě toho existují ještě tzv. krystaly, realizované světle modrými broušenými korálky (Ø 8mm).

K čemu suroviny jsou? Jídlo k jídlu a na lektvary, za stavební suroviny lze stavět domovy, provázkové stavby a vylepšovat města, řemeslné suroviny využijete na lepší zbraně, zbroje, truhly, zámky apod., cennosti jsou k nošení (luxus), k výrobě magických holí a lze z nich vyrábět jednorázové kouzelné předměty, krystaly mají velmi mnoho skvělých využití téměř ve všech oborech.

Suroviny plodí herní města (viz níže). Mezi surovinami neexistují pevné přepočty, ani neexistují žádné peníze, vše směňujte podle dohody. Každý unese libovolné množství surovin.

„Spotřebované“ suroviny si dejte bokem do kapsy a později je vraťte do některé z krabiček měst či organizátorům. Pokud si máte nějaké suroviny vzít (umožní vám to nějaká dovednost či lokace), jednoduše si je vyberte ze stejných míst.

### Vylepšování postav

Svoji postavu můžete během hry vylepšovat. Zkušenosti (expy) v naší hře nazýváme "moc". Během hry můžete získávat moc několika způsoby. Všechny lze navzájem kombinovat (a nebude nám vadit, když to budete dělat). A jak přijít k moci:

- 1) 10 moci do začátku – dostane každý
- 2) 0-5 moci za pomoc s přípravou hry – dostanete těsně před hrou
- 3) 0-5 moci za váš kostým (včetně zbraní, doplňků apod.) – dostanete těsně před hrou
- 4) každou hodinu můžete získat jednu moc za jídlo

- 5) moc můžete získat i za luxus, tj. za cennosti, které nosíte u sebe
- 6) moc můžete získat za skvělé bydlení = domov
- 7) poměrně dost moci můžete získat pomocí všech náboženství, zajímejte se u kněží
- 8) moc lze získat přímo pomocí suroviny "krystaly" (viz Krystalová závislost níže)
- 9) existuje ještě mnoho dalších způsobů, jak získat moc a jsou spojeny s reálnými výkony hráčů v různých oborech (některé lokace či události) nebo s herními mechanismy a magickými silami. Musíte na ně přijít ve hře sami.

Nové dovednosti si prostě sami zaškrtnete ve svých pravidlech (dovednosti rasy, oboru a obecné). Nezapomínejte si je občas zopakovat. Pokud vám z nějakého důvodu ubude moc (například přijdete o své nošené cennosti), sami si vyberete, které dovednosti vyškrtnete, pokud vám ale moc zase přibude, musíte si vzít zase ty stejné dovednosti (nelze takto přepínat mezi dovednostmi, jak se komu zrovna hodí).

### Jídlo

Jídlo není povinné, je to jen příjemný bonus. Když se během každé hodiny najíte (zahrajete to a spotřebuje surovinu jídlo), přibude vám jedna moc. Potřebujete sníst jedno jídlo za každých 5 započatých životů. *Pokud máte maximum 7 životů, potřebujete 2 jídla, pokud 18 životů, tak čtyři.*

### Luxus

Pokud u sebe nosíte cennosti (herně máte jakoby bohaté šaty a krásné šperky, reálně jde o papírky surovin přišpendlené jasně viditelně (!) spínacím špendlíkem k hrudi), stoupá vám moc podle tabulky

cennosti	1	3	6	10	15	21	28	36	atd. vždy +moc
moc	1	2	3	4	5	6	7	8	atd. vždy +1

### Krystalová závislost

Když "sníte" jeden krystal, přibude vám trvale jedna moc. Toto lze opakovat do nekonečna. Problém je v tom, že když krystaly jíst přestanete, začne vám moc zase ubývat (sami si vyberete, které dovednosti si vyškrtnete). Zapište si nejkratší čas mezi pozřením dvou krystalů. Když si vždy po tomto čase nedáte další krystal, ubude vám jedna moc. *Příklad: sním jeden krystal a nic se neděje, po dvou hodinách si dám další, do dvou hodin si musím vzít další, jinak mi ubude jedna moc, dám si ho už po 45 minutách, ale další seženu až po pěti hodinách, tj. mezitím mi ubude 6 moci (6x celých 45 minut) a mám zase 45 minut na sehnání dalšího krystalu ...*

Minimální čas mezi dvěma krystaly je 10 minut. Dříve prostě krystal sníst nejde. Varujeme před

”syndromem posledního dne”. Přístup: za dvě hodiny končí hra a mám ještě 6 krystalů, takže je můžu jíst po 20-ti minutách je nesprávný.

Se závislostí vám může pomoci dobrý alchymista.

### **Monolity**

Monolity jsou zvláštní předměty realizované bílými kartonovými kvádry. Na monolitu je určité množství teček, což jsou místa, do kterých lze vsazovat krystaly – to může každý. Krystaly se vsazují po řádcích odspodu (od nejkratších řádků). Jiné manipulace s krystaly a monolity (vyjímání krystalů, přemísťování monolitů apod.) vyžadují dovednosti zkušeného alchymisty. Na zadní straně monolitu je glejt, je určen jen pro zasvěcené.

### **Na co je třeba dovednost**

Některé věci nemůžete dělat, dokud se je nenaučíte (nezískáte patřičnou dovednost). Jsou to: kradení pomocí kolíčku, stavba provázkových staveb, chození do oblasti hor (červené fáborky), práce s pastmi (přemísťovat, odkrývat apod.) Číst, psát a počítat umí všichni (i když ne každý udrží ve svém pařátu pero).

### **Životy, mdloby, agónie**

Počet životů kolísá od 5-10 u člověka po 10-30 u draka. Nehlásí se počet životů, ale ”lehce zraněn”, ”těžce zraněn” apod. Na potkání také všem popisujte svá viditelná zranění. Na púlce životů nesmíte běhat ani létat – na každé popoběhnutí či popoletění (max. 20 m) spotřebuje jednu fyzickou odolnost (imunita zde nepomůže). Pořádně hrajte zranění a neprocházejte se s úsměvem s dvěma životy. Každý se pomalu samovolně uzdravuje (libovolné zranění): běžně 1ž/hod, v klidu (sedíte či ležíte) 1ž/10min. Mnohými způsoby lze léčení urychlit, ale nejvýše na 1ž/min, nikdy víc.

Na nule životů upadáte na 2 minuty do mdlob (vyléčení alespoň jednoho života vás ihned probere). Pokud se vaše životy dostanou pod nulu, upadáte na 10 minut do agónie a po ní si jdete pro novou postavu. Z agónie probere jen oživení (léčení životů nepomůže). Agónii lze dovednostmi zkrátit i prodloužit, ale žádný postup nelze opakovat vícekrát.

V mdlobách i v agónii nevnímáte co se kolem vás děje a nic neděláte. Sedněte si nebo lehněte, případně se kus posuňte, abyste nepřekáželi v boji. Mdloby ani agónii nelze předstírat. Po probrání si nepamatujete i posledních 5 minut před ztrátou vědomí. Pečlivě to hrajte!

### **Smrt a mrtvolý**

Pokud ve hře zemřete (skončí vám agónie), tak vyplňte glejt mrtvolý (dostanete ho na začátku hry).

Glejt spolu se svými herními věcmi (suroviny, kouzelné výrobky, papíry s informacemi ...) nechte ležet na místě své smrti. Po hře se, prosím, na toto místo vraťte a věci ukliděte. To, co bylo při zabití zničené (např. spálené papíry, když vás zabily ohnivé koule), odnese hned.

Glejt představuje mrtvolu. Pokud s ní chcete něco dělat (zakopat, pověsit na strom apod.), dělejte to s glejtem. Pokud se tím změní vzhled mrtvolý, přepište glejt nebo ho nahraděte novým. Pokud mrtvolu rozsekáte na víc částí, napište více glejtů. Pokud mrtvolu zcela zlikvidujete, zničte glejt. Sežrat mrtvolu lze jen těsně po smrti a mrtvola představuje tolik jídel, kolik měla maximum životů. Pokud chcete rozsekat mrtvolu na sto malých kousků a ty rozházet po okolí, tak vypište sto glejtů a ty rozházejte po okolí :-)

Pokud narazíte na glejt mrtvolý, klidně si přečtete vše, kromě zakryté části, ta je určená pro případnou pitvu. Od mrtvolý si vezte libovolné věci, ale zahrajte prosím to, že jsou od mrtvolý (věci smrdí hnilobou, jídlo má v sobě červy atd.).

Pokud zemřete, můžete začít hrát jinou postavu (vytvoříte si ji na místě). Předpokládáme, že sebou nepovezete dva velkolepé kostýmy a tak to bude většinou někdo stejný, nebo kostýmově nenáročný rasy. Nezapomeňte ale odlišit svoji novou postavu od té staré a to jednak vzhledově (alespoň doplňky) a jednak povahou, cíli, zařazením do skupin apod.

### **Obyvatelstvo**

Hráči nejsou jediní živí lidé (elfové, draci, ...) ve hře. Existuje početné virtuální obyvatelstvo, které je ale tvořeno obyčejnými, méně schopnými a hlavně aktivními jedinci. Ve hře se projevuje čtyřmi způsoby: 1) z jeho řad pocházejí všechny nové postavy 2) produkuje suroviny, které pak shrábne elita, tj. hráči. 3) poskytuje za suroviny (dost draho, vyplatí se sehnat si hráče) základní služby (léčení, jednoduché výrobky) - kdybyste nutně potřebovali řemeslníka či léčitele a nemohli ho sehnat, můžete zajít do tábora za organizátory. 4) vykupují různé kvalitní výrobky (když najdete skvělou zbraň, kterou nikdo nepotřebuje, můžete ji prodat u organizátorů).

Nijak jinak obyvatelstvo do hry nezasahuje (nebojuje, nepředává informace apod.)

### **Města**

Obyvatelstvo produkuje suroviny ve městech. Na hracím území bude 5 měst. Každý den v 10:30, 12:30, 14:30 a 16:30 vydá město své plody (smí se vybrat uvedené množství surovin). Různá města plodí suroviny v různém poměru i množství. Množství surovin náhodně kolísá a ovlivňují ho i

různé herní vlivy. Kdo suroviny dostane, je na vás. Doporučujeme jednotlivé podíly rychle odhadnout a ne je přesně počítat, zdržuje to.

Plození města se provádí tak, že se z připravené krabičky vyjme papírek s aktuálním časem, podle něj se z krabičky napočítají suroviny, dají se všechny na hromádku na zem pod lokaci města, všichni si stoupnou okolo, napočítá se do tří a teprve poté je možné cokoliv brát. Je na hráčích, zda se spravedlivě rozdělí, nějak si odůvodní větší díl nebo získají vše výhružkou či násilím.

Města lze opevnit a hájit. Výnosy měst lze ovlivnit i hráči (stavby řemeslníků a mnohé další způsoby).

### Domov

S dovedností Stavitel (obecná dovednost) lze vybudovat domov. Ten se postaví jako miniaturu z klacíků, kůry, mechu, kamenů apod. (může to být dům, parčík, nora, labyrint – podle vaší rasy a povahy) a označí se cedulkou se svou rasou a jménem (tu dodají organizátoři). Jako konstrukční materiál ukrytý uvnitř stavby je povolen i karton, páska apod. Dvnitř domova by mělo být možné vložit obálku. Vzhled domova nehraje roli (i jeskyni může zničit požár a zahradu zemětřesení), nechceme vás zahlcovat detailními pravidly. Domov lze postavit jen v jednom z měst (do tří metrů od lokace). Na domov je třeba tolik stavebních surovin, kolik má aktuální maximum životů jeho majitele (suroviny odevzdejte do nějaké krabičky města). Každý může mít jen jeden domov. Domov může vylepšit dobrý řemeslník.

A k čemu domov je? V okamžiku, kdy máte domov, tak jakoby nalákáte vhodného partnera z řad obyvatelstva (samozřejmě je možná i svatba mezi postavami stejné rasy) a získáte potomka. Tj. když zemřete, můžete hrát svého syna či dceru a tak částečně navázat na svoji postavu. Potomkovi můžete odkázat svůj majetek a postavení. Moc do začátku se u potomků řeší stejně jako u nových postav. Krom toho si můžete do domova ukládat herní předměty a suroviny (do obálky, aby případný zloděj nepoškodil stavbu) a vůbec svůj domov hrát.

Navíc můžete svůj domov vylepšit (investovat do něj další stavební suroviny) a on vám pak přidává moc stejně jako cennosti nošené na hrudi.

stavební sur. navíc	1	3	6	10	15	21	28	36	atd. vždy +moc
moc	1	2	3	4	5	6	7	8	atd. vždy +1

Pokud zemřete a máte domov, zajděte se nejprve podívat, zda ještě stojí. Pokud je domov z nějakých důvodů zničen, měl by být rozmetán a na glejtu

domova by mělo být připsáno, kdy se to stalo a proč (např. "15:21 požár").

### Herní předměty

Až na suroviny, klíče a zámky platí, že všechny věci ve hře musí být představované určitým reálným předmětem (někdy může být doplněn lístkem s popisem). Různé užitečné herní předměty (lampa, mačky, kamínka apod.) vám vyrobí řemeslník (do začátku je mít nemůžete). Osobní majetek hráče (kostým, zbraně, zbroje a případné doplňky) se nesmí krást ani používat bez souhlasu majitele. Volně mohou po hře kolovat suroviny, písemnosti, lektvary, alchymistické výrobky, glejty zbraní a zbrojí a artefakty. Ty stačí vrátit až po hře.

### Okrádání

Obrat můžete mrtvolu, spoutanou či omráčenou postavu, nebo někoho, kdo s tím souhlasí (má nůž na krku :-). Okradený vám musí vydat jen ty věci, které má na místech, která jste prohledali (zahrajte to). Neschovávejte nic do ponožek, podprsenek atd.

Kapsařina už je dovednost a provádí se pomocí přichycení kolíčku na kapsu či měšec (jde o pomocný mechanismus, nelze nikoho vinit z toho, že má u sebe kolíček). Samozřejmě lze krást i reálně. Velké věci můžete nenápadně ukrást, jen pokud je jejich velikost a hmotnost zhruba reálná (pokud chcete ukrást meč, musíte vzít meč, ne glejt – předmět pak neheřně vrátíte a dostanete glejt).

### Zajatci

Spoutat někoho může každý (nepotřebujete shánět provaz), spoutání ale musíte zahrát – zajatec má spoutané jen ty části těla, která jste poutali. Spoutání se značí zápěstími (kotníky) přitíštěnými k sobě a zajatec ho hlásí svědkům. Samozřejmě lze spoutání upřesnit ("můžeš dělat malé krůčky", "nejsi schopen ani šeptat", "svazuji ti i prsty", "přivazuji tě k tomuto stromu" apod.) Pouta lze přetnout pěti řezy ostřím zbraně. Takto se může osvobodit i sám zajatec o zapomenutou zbraň, ale měl by hrát několik minut snahy. Chcete-li používat řetězy apod., přivezte si je. Pokud je někdo zajatý (jakkoliv, i třeba někde zavřený či zkamenělý) moc dlouho a hra ho nebaví, může se utrápit k smrti (zemřít) – jen by to na něm mělo být předem vidět.

### Odolnosti

Na této hře máme nový způsob řešení různých odolností. Není to tak, že na různé dovednosti jsou konkrétní imunity (např. zastrašení a odvaha), ale všechny odolnosti ve hře jsou řešeny jednotně.

Nejprve je třeba říct, že všechny útoky ve hře (zbraní, kouzlem, speciální dovedností apod.) se dělí na dva druhy: zraňující (ty ubírají životy) a

speciální (mají nějaký jiný efekt - např. vás omámí, zničí vám zbraň apod.) Zraňujícím útokům se můžete bránit zbraní či úhybem, vysokým počtem životů a pomoci může i zbroj. Proti speciálním útokům jsou odolnosti a imunity. Můžete je získat pomocí dovedností, kouzelných předmětů, kouzel, speciálního vybavení apod. Pokud je nemáte, jste v háji, pokud je máte, můžete se rozhodnout je použít (viz níže) nebo si je můžete šetřit na později. Speciální útok vždy buď úplně projde nebo ho úplně zastavíte.

Aby se speciálním útokům dalo bránit, je zapotřebí je ohlásit a oznámit i jejich druh - útok může být fyzický nebo psychický. Útoky mohou být různě silné a při ohlášení útoku je třeba přidat ještě číslo označující sílu útoku (většinou 1, vzácněji 2 a jen málokdy více).

**Pokud na vás někdo použil nějaké kouzlo nebo dovednost a zapomněl ohlásit, jaký a jak silný je to útok, automaticky neuspěl !**

Zasažený může speciálnímu útoku odolat pomocí odolností – každá postava může mít jednu či více odolností (zvlášť fyzických a zvlášť psychických). Když je na ni veden útok, může se sama rozhodnout, zda odolnosti použije a útoku odolá (a to i pokud o útoku neví). Na útok síly 2 musí použít dvě odolnosti, na útok síly 3 tři apod. Každou celou hodinu se všechny vypotřebované odolnosti doplní, takže jimi není nutné až tak šetřit.

Některé postavy mohou mít i (mnohem vzácnější) imunitu (opět fyzickou či psychickou). Jedničková imunita znamená, že všechny útoky jsou o jedna slabší. Tj. útoky síly 1 vůbec neprojdou a na útoky síly 2 stačí jen jedna odolnost apod.

Velmi vzácně potkáte i nějaké další specifické imunity (např. přilba chrání před omráčením).

U psychických útoků rozlišujte, zda je herně poznat, že na vás někdo útočí a zda jste si vědomi, co vám dělá. Často můžete mít herně jen divný pocit, bez toho, že byste věděli, kdo za to může. Je to hodně důležité!

Sílu fyzických útoků působených zbraní (např. vyrazení zbraně, odhození, povalení, zlomení končetiny apod.) je standardně 1 (stačí jedna odolnost), ale pokud útočník na útok "spotřebuje" jeden útok za 2 životy (počítá si ho jako využitý, ale nehlásí ho), je to útok síly 2 (na odolání jsou potřeba dvě odolnosti), při spotřebování útoku za 3 životy je útok síly 3 apod. Pokud tyto speciální útoky zasáhnou zásahovou plochu, zraní navíc vždy za 1 život.

Fyzické odolnosti mají ještě jeden užitečný efekt - lze je využít k snížení zraňujících útoků jiných,

než zbraní (např. ohnivá koule, koupel v kyselině, otrava jedem, ubývání životů v chladu apod.) - každá odolnost zachrání jeden život. Imunita snižuje všechna jednotlivá zranění o jeden život, s výjimkou chladu, kde funguje jinak).

## Boj

Šermujeme podle Azrikových pravidel boje (zvláštní soubor). Pozor, jsou přísnější než běžně používaná pravidla, určitě si je pečlivě přečtete.

Během boje mohou být využity různé dovednosti (útoky za 2 životy, vyrazení zbraně atd.) To se hlásí během útoku, ale pokud útok nezasáhne, dovednost není vypotřebována. Dovednosti nelze navzájem kombinovat. *Nelze spojit otrávenou zbraň (útok za 2 životy) a speciální útok (také za 2 životy) do útoku za 3 nebo 4 životy.*

Každý může ručními zbraněmi útočit "na plocho", taková zranění se po 5 minutách sama vyléčí a nelze jimi dostat do agónie, jen do mdlob. Útok na plocho lze kombinovat s útokem za 2 životy, ale nic víc.

## Zbraně a zbroje

Některé bytosti (draci, gryfové apod.) používají zbraně, které ale představují jejich drápy a tesáky – tzv. přirozené zbraně. Takové zbraně nelze ukrást, vyrazit, rozžhavit apod. I tyto bytosti mohou za jistých podmínek používat normální zbraně. Přirozené zbraně mohou být provedeny v podobě drápů (měří se od kořene palce) nebo mohou být spojeny s kryty předloktí do jakýchsi katarů a pak lze kryt předloktím (měří se včetně krytu předloktí).

Zbroj může používat každý (i třeba kouzelník či léčitel, když se s ní chce tahat, může být i speciálně tvarovaná dračí zbroj nebo třeba entí zbroj z kůry). Zbroj musí být reálná (pokud ji skutečně nemáte, nemůže vám ji žádný řemeslník vyrobit), ale nemusí být realistická. Dobře vyzdobené pláty třeba z jekoru se počítají stejně jako ocel. Zbroj funguje plošně, nemusíte zasáhnout přímo zbroj. Přilba, kroužková kapuce apod. navíc chrání před omráčením ranou do hlavy a zbroj krku před podřezáním a upířím kousnutím. Samozřejmě nezapomeňte na pořádné rukavice.

Zbraně i zbroje mohou mít různou kvalitu od 0 do 10 (šunt až mistrovské dílo). Kvalita 0 je obyčejná zbraň bez bonusů (stále s ní můžete normálně bojovat). Vyšší kvalita umožňuje majiteli používat některé speciální útoky a bonusy. Ty se určují již při výrobě a později je nelze změnit. Některé výhody a bonusy je možné využívat až od určité kvality. Vše viz tabulka na konci pravidel.

Do začátku ocenění vzhled vašich zbraní a zbrojí organizátoři a přidělí jim kvalitu 0-2, bonusy si vyberete sami. Později ve hře vám může řemeslník

”vyrobiť” zbraň či zbroj s vyšší kvalitou (či jinými bonusy), ale realizujete je stejnými předměty. Na rozlišení slouží glejt zbraně či zbroje, kde je napsáno, jakou kvalitu a jaké bonusy daný předmět má. Při krádeži se nepředá reálná zbraň či zbroj (osobní majetek zůstává majiteli), ale jen glejt, který pak zloděj může používat se svojí zbraní či zbrojí (nezáleží na typu předmětu, je možné použít glejt od obouruční sekery k dýce a naopak). Okradený je beze zbraně - nesmí používat svojí zbraň, dokud si ji herně nepořídí (to lze poměrně levně ve městech či u řemeslníků).

U střelných zbraní dostává bonusy vždy zbraň, nikdy šíp (i když u jedového žlábků to je trochu nelogické). Štíty lze vylepšovat stejně jako zbraně, ale mají u nich smysl jen odolnosti a imunity proti fyzickým útokům.

### **Herní stavby**

Herní stavby se realizují provázky, označenými navíc, kvůli rozlišení, barevnými fáborky. Nestavějte je přes cesty či průchody, kudy se běžně chodí (není tam jakoby vhodný terén :o)

Provázky se natahují mezi stromy. Jsou tři základní druhy staveb: Zeď je provázek ve výšce pasu (1m nad zemí) s bílými fáborky. Věž je provázek ve výšce krku (1,5m nad zemí) s žlutými fáborky. Dveře jsou provázek ve výšce kolen (0,5m nad zemí) s modrými fáborky. Na dveřích je i kartička se zámkem a popisem dveří (dřevěné / okované / kovové).

Kromě otevřených dveří nelze přes provázek projít. Též se přes něj nesmí bojovat, ale můžete střílet a vrhat zbraně, kouzla realizovaná míčky apod. ze stavby ven. Věže mají bonus: každý druhý zásah šípem nebo vrhací zbraní je za 2 životy (nejsou třeba bonusy na útok) a navíc je nelze přeletět. Skrz všechny stavby je vidět (ale můžete si je od provázku dolů zakrýt třeba větvemi, látkou nebo gázou). Přes provázky lze rozmlouvat a podávat menší předměty. Kouzla sesílaná na dálku lze seslat i přes provázek (oběma směry).

Omezení staveb jsou: Věž musí být zhruba kruhová a uzavřená o průměru 2-5 kroků. Jednotlivé věže se nesmí dotýkat. Mezi dvěma stromy nesmí být více provázeků současně. Dveře jsou jen jedna stěna o šířce max. 3 kroky.

### **Zámky, klíče, truhly, rozbíjení**

Každé dveře musí mít zámek. To je kartička (k vyzvednutí u organizátorů), připevněná na provázek, s nápisem ”ZÁMEK”, symbolem a silou (1-5). Zámek dotykem odemkne či zamkne kartička s nápisem ”KLÍČ” (opět u organizátorů) a stejným symbolem. Pokud není uvedeno jinak, je zamčeno.

Zámek mohou mít i truhly (buď reálné nebo patřičně zdobené krabice a krabičky). Menší truhly můžete uschovat i do svých domů.

Dveře i truhly lze i rozbít (zcela zničit včetně zámku, strhněte provázek dveří, vraťte majiteli krabičku truhly) a to tolika údery zbraní za sebou, kolik mají dveře na šířku v pídích = vzdálenost roztaženého prostředníku a palce nebo kolik má truhla nejkratší hranu v palcích = šíře palce (obojí zaokrouhleno nahoru). Do dřevěných / okovaných / kovových dveří či truhly musíte být všechny rány za 1 / 2 / 3 životy. Na rozbíjení nelze využít dýky, meče, šavle apod., ale jen sekery, kladiva a přirozené zbraně, to vše dlouhé alespoň 80cm. Rozbíjení nepoškodí obsah truhel.

### **Fáborková krajina**

Některé části hracího území jsou označené barevnými fáborky (nebo provázkem s fáborky), ty představují imaginární krajinu. Vodní plochy neřešíme, je jich málo a setkáte se s nimi jen na lokacích. Občas potkáte skály a v nich jeskyně, na malé části hracího území poušť a na jiné led.

Červené fáborky na stromech, větvích apod. značí okraj oblasti hor (někdy se říká i skály). Nesmíte tam vstupovat a nad horami nelze ani létat. Hory většinou sledují přirozené hranice hustníků.

Uvnitř hor mohou být jeskyně. Jejich stěny značí provázek ve výšce pasu s občasnými hnědými fáborky. Všechny vchody musí být na kraji hor a nesmí být moc široké. Stěny jeskyně (provázek) představují tlustou skalní stěnu – jsou absolutně neprostupné. Nad jeskyněmi je možné rychle přejít (pokud můžete chodit po povrchu hor), ale nesmíte do nich z povrchu vejít, něco v nich sebrat apod. – jeskyně mají strop! Pokud se musíte zastavit nebo něco odhodit, využijte blízké místo mimo jeskyni.

V jeskyních je tma – musíte v nich mít zavřené oči! Dívat se můžete do 2m od vchodu nebo do 2m od lampy (ne za rohem). V jeskyních není moc místa, nelze tam létat, přelézat zdi a stavět věže. V jeskyních smíte používat jen zbraně (i hole a štíty) kratší, než je šířka jeskyně (vzdálenost provázeků).

Žluté fáborky na stromech, větvích apod. značí okraj pouště. Není tam nutně vedro, ale je tam sucho. Každých pět minut vám v poušti ubude jeden život (s jedničkovou imunitou každých deset minut, s dvojkovou každých patnáct atd.)

Bílé fáborky značí oblast sněhu a ledu. Tam vám chlad každou minutu ubere jeden život. Toto ubývání životů chladem je možné snížit mnoha způsoby (kožich, kamna, kouzlo atd. - je to u nich vždy výslovně uvedeno). Každý z nich prodlouží o minutu dobu, za kterou vám ubude život. Stejně

pomáhá každá fyzická imunita (nečiní vás na chlad imunní, ale opět o minutu prodlužuje dobu, za kterou vám ubývají životy).

V poušti i v oblasti chladu lze použít fyzické odolnosti stejně jako u ohně, jedů apod.

Příklad: *Mám kožich, jednu fyzickou imunitu a dvě fyzické odolnosti. Životy mi tedy ubývají po třech minutách (1 + 1 za kožich + 1 za fyzickou imunitu), ale první dva životy mohou nahradit odolnostmi.*

### Lokace

Mnoho zajímavých míst bude popsáno pomocí tzv. lokací. To jsou papíry A4 v průhledných deskách pověšené ve výšce očí někde na stromě. Na těchto papírech je popsáno nějaké zvláštní či zajímavé místo, které se zde jakoby vyskytuje (studánka, ruina hradu, kouzelná socha apod.)

Pokud se lokace týkají nějaká pravidla, je to na ní napsáno. S některými lokacemi můžete něco dělat, něco zde najít, lokaci změnit apod. Často je to řešeno formou tzv. gamebooků, kdy máte na lokaci na výběr z několika možností a po zvolení si přečtete příslušnou další, neverejnou část textu a zařídíte se podle ní. Nečtěte zakryté části bez vyzvání! Pokud chcete na lokaci dělat něco, s čím její popis nepočítá, přivolejte si k tomu organizátora a on vám popíše či zahraje, co se stalo.

### Létání

Letící postava mává rukama (křídly) a volá "Letím." K tomu navíc i "Vzlétávám" a "Přistávám." Letící postavu je možné zasáhnout jen střelnými a vrhacími zbraněmi, ale i ona může utočit na neletící postavy jen stejně (vše na min. 2 metry). Dvě letící postavy mohou navzájem bojovat

i ručními zbraněmi (u toho nemusí mávat rukama).

Letící postava může přeletět libovolnou překážku včetně zdí, ale nemůže přeletět věž a herní skály (hory). Nelze létat neomezeně, po každém přistání nesmíte vzlétnout po dobu, jakou trval předchozí let. Na dřívější start je třeba jedna fyzická odolnost (imunita zde nepomůže). Toto platí i pro magický let nebo let na něčem. Nucené přistání vás nezraní.

### Nemoci

Ve hře můžete (poměrně vzácně) dostat i nějaké nemoci (od rýmy, přes žaludeční vředy až po mor). Nemoci mají svoji sílu (I až III) a herně o nich víte jen to, co se projevuje (určitě ne jméno, sílu ani příznaky, které se ještě neprojevily). Žádné nemoci nebudou nakažlivé a pokud se z nějaké uzdravíte, už ji nemůžete dostat znovu.

### Pasti

Pokud během hry o něco zavadíte a ozve se rána, zakrupe vám pod nohama PET lahev, sklapne pastička na myši, zacinká rolnička nebo vás něco trefí, podívejte se okolo (nebo na to, co vás trefilo). Obvykle najdete cedulku s nápisem "PAST" a pravidly, které popisují, co se vám stalo, tak se podle nich zachovejte :-)

### Chování během hry

- Po celou dobu akce platí kostýmová povinnost.
- Zákaz kouření a alkoholu.
- Odpadky odhazujte do pytle u organizátorů.
- V případě zranění nebo nemoci ihned vyhledejte některého organizátora.
- Buďte ohleduplní k přírodě i lidem okolo.

## A na závěr to nejdůležitější: nejde o to vyhrát, ale hezky si zahrát !

tabulka bonusů kvalitních zbraní a zbrojí (až na uvedené výjimky může být každý jen jednou):

kvalita	zbraň	zbroj
1 – 3	1 – 1x za hodinu útok za 2 životy - <b>může být vícekrát</b> 1 – jedna fyzická odolnost na útok do zbraně (útok, který chce zničit či poškodit zbraň - např. vyrazení, rozžhavení či rozleptání zbraně) - <b>může být vícekrát</b> 2 – žlábek na jed – zbraň lze otrávit jednou dávkou jedu (bonus na vybranou ránu), jen u logických zbraní (ne kladiva)	1 – 1x za hodinu vykryje jeden libovolný útok zbraní 1 – jedna fyzická odolnost na útok do zbroje (útok, který chce zničit či poškodit zbroj) - <b>může být vícekrát</b> 1 – zateplení = +1 minuta k době, kdy ubývají životy za chlad 2 – zbrojí neprojde jed na zbraních nepřitele (ani jedové bodce) 3 – tuhá kůže = sníží všechny útoky zbraní o 1 (ale útok vždy projde min. za 1 život)
min. 4	2 – 3x za hodinu útok za 2 životy 2 – tři fyzické odolnosti na útok do zbraně 2 – zásobník na jed (už musí být i žlábek na jed) – na zbraň lze dát až tři dávky jedu (bonus na vybrané tři rány) 1 – běžná pouta přetne zbraň jedinou ranou, jen u logických zbraní (ne kladiva či palice) 1 – zbraň lze použít k rozbíjení dveří a truhel i když měří jen 60cm (jen přirozené zbraně, kladiva a sekery)	2 – 3x za hodinu vykryje jeden libovolný útok zbraní 1 – tuhá kůže +1 (zeslabí celkem o 2, ale vždy projde min. za 1) 1 – tuhá kůže snižuje útoky dýkou (do 40cm) i na nulu 1 – tuhá kůže snižuje útoky šípy a vrhacími zbraněmi i na nulu 2 – tři fyzické odolnosti na útok do zbroje 1 – izolace = +1 minuta k době, kdy ubývají životy za chlad 2 – všechny zlomeniny končetin, krytých zbrojí, jsou jen pohmožděniny (jen chvíli bolí - hraje to)
min. 7	3 – 1x za hodinu útok za 3 životy 3 – jedna fyzická imunita na útok do zbraně 3 – zbraň 10-ti údery rozseká i řetěz či okovy	2 – tuhá kůže +2 (zeslabí celkem o 3, ale vždy projde min. za 1) 2 – tuhá kůže snižuje útoky tesákem (do 60cm) i na nulu 2 – jedna fyzická imunita na útok do zbroje