



PŘÍRUČKA DOBRODRUHOVA

ZÁKLADNÍ POJMY & SPOLEČNÉ MECHANIKY

V této části pravidel vysvětlíme několik základních pojmů, na které se budeme často v pravidlech odkazovat a nebo se s nimi setkáš ve hře samotné. Dále v této části vysvětlíme některé složitější společné mechaniky.

KDO JE KDO?

HRÁČI A HRÁČSKÉ POSTAVY

Hráč je účastník tábora. Úkolem hráče je připravit si na tábor kostým, zbraň, pročíst pravidla, udělat si v nich jasno a vymyslet si, koho budete chtít ve hře ztvárňovat. Silného válečníka? Moudrého mága? Je to jen na vás. Dále si pak tábor už musíte jen náležitě užít.

Každý účastník hry představuje ve hře nějakou postavu, která hraje svoji roli v příběhu a sleduje své zájmy. V případě hráčů se jedná o hráčské postavy a v případě organizátorů se jedná o "Cizí postavy" (CP, neboli cépko, cépěčka, viz dále).

ORGANIZÁTOŘI A CIZÍ POSTAVY

Organizátoři, neboli orgové, řídí a připravují hru. Kromě toho jsou na táboře jako výchovní pracovníci, a tak platí, že dbají na bezpečí a plynulost hry. **Proto je jejich slovo svaté a bez odmlouvání je potřeba uposlechnout každou jejich výzvu, byť by pro tebe znamenalo nějakou herní nevýhodu.**

Cizí postavy jsou představovány organizátory nebo návštěvníky tábora (tedy kdokoliv, kdo není hráč). Jedná se o postavy, které hrají v příběhu menší nebo větší roli. Nevztahují se na ně pravidla pro hráčské postavy, a někdy mohou mít například schopnosti, které v pravidlech nenalezneš.

Protože cizích postav je potřeba mnoho, jeden organizátor zpravidla ztělesňuje během celé hry více CP. Snažíme se, aby v takové situaci byly CP představované jedním organizátorem vždy rozlišitelné minimálně kostýmem.

FRAKCE

Frakce je uskupení (hráčských) postav, které sledují společný zájem. Svoji roli hraje frakce zejména při etapách, kde často vystupuje jako jeden tým. Frakci je možno opustit a přidat se k jiné, ale je dobré mít na paměti, že takovéto rozhodnutí může přinést vážné následky ve hře. Frakce je vždy vedena nějakým CP.

PRVKY HRY

ÚKOLY

Úkoly, lidově nazývané **kvesty** (z angl. quest), jsou klíčovou mechanikou většiny LARPových her. Kvesty je možné získat od CP. Jejich obsah, trvání i náročnost se velmi různí. Splnění některých může trvat pár minut, jiné se mohou odehrávat několik dní. Stejně tak jejich náplň může být různorodá. Mohou vyžadovat boj, plížení, vyjednávání, řešení hádanek, shánění informací a někdy také všechno dohromady.

Většina úkolů je odměněna zkušenostmi (o těch se dozvíš později) a nějakou herní odměnou. Tou mohou být peníze, suroviny, protislužba nebo pouhé uznání některých CP nebo hráčů a jejich postav.

ROLE-PLAYING (RP)

Role-playing neboli česky “hraní role” (zkráceně RP) je nedílnou součástí naší hry. Znamená to, že na sebe bereš roli své postavy se vším, co to přinese. Je to podobné jako v divadle nebo ve filmu. Na nějakou dobu se prostě staneš někým jiným a snažíš se chovat tak, jak by se chovala tvoje fiktivní postava. Rozdíl mezi divadlem a naší hrou je ten, že tady si postavu, kterou budeš hrát, vybíráš sám. Vybíráš si nejen rasu a povolání postavy, ale i charakter a povahové vlastnosti, které jsou postavě vlastní.

HERNÍ ÚZEMÍ

Herní území reprezentuje Osadu a její nejbližší okolí. Na herním území je možno najít alchymistická naleziště, místa moci, hnízda nestvůr a další zajímavá místa. Okraj herního území je jasně označen a před začátkem hry si všichni dohromady projdeme zejména jeho krajní části, aby všichni věděli, kde herní území končí. Za herní území lze chodit pouze v případě, že mě na dané místo specificky posílá nějaký quest, v takovém případě bude cesta vyznačena nebo mě tam vede CP. Etapy se zpravidla odehrávají mimo herní území.

HERNÍ ČAS A ETAPA

Herní čas, zkráceně **herčas**, je základem naší hry. Trvá většinou 2-3 hodiny a během této doby ti bude dána volnost v rámci hry. Můžeš řešit úkoly, spolupracovat s ostatními hráči při řešení jejich úkolů a povinností. V osadě můžeš obchodovat, pátrat v knihovně, získávat informace. Můžeš se vydat na epické výpravy do hlubin lesa nebo si jen tak posedět v krčmě a dozvědět se, co je v osadě nového. V herním čase můžeš zkrátka dělat, co tě napadne.

Časový úsek herčas také používáme pro měření trvání některých schopností (o tom, co jsou to schopnosti se dozvíš dále). Mnohé ze zvláštních schopností lze např. použít jen jednou za herčas.

Etapa je speciálním případem herního času. Většinou se do jisté míry podobá hrám, které znáš z klasického tábora. Se svojí frakcí se tak snažíš být lepší než ostatní a dosáhnout tak kýžené odměny, která může mít mnoho podob. Etapy se nejčastěji týkají společného příběhu, který svým vývojem a zakončením posouvají do další fáze.

Pro účely měření času se etapa rovná herčasu. Ale obvykle pro ni platí zvláštní pravidla pro používání schopností, řešení a tak podobně.

POSTAVY

Každý hráč představuje postavu. Taková postava má jednu rasu a jedno povolání. Dále je pro ni charakteristický počet úrovní a seznam aspektů. To všechno jsou však čísla a kategorie, která mají váhu pouze z hlediska pravidel. Skutečně tvoji postavu tvoří především to, jak ji hraješ. Tedy činy, které vykoná, slova která vyřkne a rozhodnutí, která učiní. Tato kapitola vysvětluje blíže některé důležité termíny spojené s postavami.

OSOBNÍ DENÍK

Osobní deník je jakýmsi průkazem pro tvoji postavu. Zapisuje se do něj rasa a povolání tvé postavy, její jméno a také seznam aspektů, kterými vládne. Do osobního deníku se též značí tvůj počet životů a životový strop (to vše bude vysvětleno níže). Deník bys měl mít v průběhu hry vždy u sebe.

SCHOPNOSTI

Postavy disponují různými **schopnostmi**. Některé se váží přímo k nim a jsou získávané pomocí **aspektů** (viz níže), jiné mohou být propůjčeny magickým předmětem či kouzlem, lektvarem a podobně.

RASY A POVOLÁNÍ

Každá postava je příslušníkem nějaké **rasy**. Rasa představuje aspekt postavy, který jí propůjčuje nějakou zvláštní schopnost. Pro svou postavu můžeš zvolit mezi následujícími rasami: člověk, elf nebo trpaslík. Dále v pravidlech se dozvíš o každé z ras trochu více.

Vedle rasy má každá postava také jedno **povolání**. Povolání určuje životový strop postavy, zbraně a zbroje, které může používat a také zahrnuje aspekty, které si postava může vybrat při přestupu na vyšší úroveň. Povolání jsou 4, válečník, zaříkávač, zvěd a alchymista. V dalších částech pravidel se dozvíš o každém povolání trochu více.

EXPY A ÚROVNĚ

Expy, neboli **zkušenosti**, získávají postavy za plnění úkolů, úspěch v etapách nebo například dobrý role-playing. V rámci hry je mohou postavy použít k získání další úrovně.

Úroveň představuje to, jak je postava mocná a jak se zlepšila ve svém povolání. S každou novou úrovní si může hráč pro svou postavu vybrat nový aspekt – tedy novou schopnost.

Všechny hráčské postavy začínají na první úrovni (a tedy s jedním aspektem) a na druhou se mohou dostat, pokud nasbírají alespoň 5 expů. Každá další úroveň je o pět expů dražší, než předchozí (na 3. úroveň tedy 10, na 4. patnáct atd.)

Při přestupu na novou úroveň hráč odevzdá patřičný počet expů organizátorům a jako odměnu si může vybrat jeden aspekt ze seznamu pro povolání své postavy.

ASPEKTY

Aspekty dávají postavě charakteristický nádech. Pravidlově většinou znamenají různé výhody pro tvou postavu. Například přidají tvé postavě natrvalo život nebo umožní používat nějakou zvláštní schopnost. Každé povolání má stanovený seznam aspektů, ze kterých si hráči při přestupu na vyšší úroveň mohou vybírat.

ŽIVOT A NEŽIVOT

Fyzickou i psychickou výdrž a odolnost postavy určují takzvané **ŽIVOTY**. Rozlišujeme dva druhy životů:

- ❖ vlastní životy: takové, které představují vlastní výdrž postavy
- ❖ stínové životy: takové, které postava získává dočasně pomocí zbrojí, kouzel či magických předmětů atd.

Pro každou postavu existují dva limity pro životy:

- ❖ „houževnatost“: **maximální počet vlastních životů**, které může postava v jednom okamžiku mít a zároveň počet životů, se kterými postava začíná každý herčas
- ❖ „životový strop“: nejvyšší **možný součet vlastních a stínových životů**, který může postava v jednom okamžiku mít

Oba tyto limity mohou být ovlivněny kouzly či předměty či zvláštními událostmi.

VLASTNÍ ŽIVOTY

Všechny postavy začínají hru s **houževnatostí 3**, není-li řečeno jinak. houževnatost lze zvyšovat především některými aspekty.

Je-li postava **léčena**, jsou vždy **léčeny vlastní životy** a jejich počet nikdy nemůže stoupnout přes výši houževnatosti.

STÍNOVÉ ŽIVOTY

Stínové životy získává postava pomocí zbrojí, kouzel, magických předmětů, schopností, zvláštních událostí atd. **Stínové životy není možné léčit** a jejich působení je obvykle nějak omezené. Nicméně, jak už bylo řečeno, počítají se do životového stropu.

Některé schopnosti či předměty říkají, že dávají postavě **“vždy jeden stínový život”**. Postava ale samozřejmě díky tomu není nesmrtelná. Těmito slovy vyjadřujeme fakt, že se **tento život obnoví vždy po boji**. Pokud je tedy postava zraněna, přijde o tento stínový život a pokud přežije, získá ho na konci boje zpět.

Jiné schopnosti či předměty mohou říkat, že postava **„začíná herčas s jedním stínovým životem navíc“**. To znamená, že je-li zraněna a vyčerpá tento stínový život, musí počkat do následujícího herčasu, aby efekt znovu působil.

Pokud má postava více předmětů či schopností, které ji dávají stínový život a je zraněna, tak nejdříve čerpá vždy ty stínové životy, které se po boji obnovují, až poté ty, které má od začátku herčasu.

Má-li postava zároveň vlastní i stínové životy, musí **vždy nejdříve čerpat stínové životy**, až poté životy vlastní. Pokud by postavě v takové situaci například nějaké kouzlo ukládalo ubrat si vlastní životy, přijde zároveň o všechny stínové životy.

***Příklad:** Alchymistka Morana má ze základu jako každý 3 vlastní životy. V průběhu hry zvýšila svůj počet životů na 5. Alchymista má životový strop 6. Když Morana vypije před očekávaným bojem jeden ze svých lektvarů, který přidává dva stínové životy, přidá si pouze jeden, neboť dosáhla životového stropu alchymisty.*

Zvěd Albert má 3 vlastní životy, nosí lehkou zbroj, která mu přidává vždy jeden stínový život. Také má čarovnou kápi, která mu poskytuje jeden stínový život od začátku herčasu. Celkově má tedy Albert 5 životů (3 vlastní a dva stínové).

Albert potřebuje uniknout strážným, což se mu sice povede, ale jeden ze strážných jej stihne seknout mečem a způsobit mu tak zranění za 1. Albert ale neprijde o své vlastní životy, protože má 2 životy stínové. Tento zásah tak vyčerpá Albertovi jeden stínový život a to ten, který má ze své zbroje (ten se mu po boji obnoví) a nikoliv ten, který mu poskytuje jeho čarovná kápe. Pokud by byl zraněn za 2, musel by vyčerpat oba své stínové životy, s tím, že ten, který mu poskytuje zbroj by se mu po boji, pokud by jej přežil, obnovil.

CHROPTĚNÍ A SMRT

Pokud celkový počet životů postavy v jakoukoliv chvíli **klesne na (či pod) nulu**, je vyřazena z jakékoliv činnosti a nachází se ve stavu, který nazýváme **CHROPTĚNÍ**. Chroptící postava **nemůže bojovat ani používat své zvláštní schopnosti a sama nemůže používat herní předměty** (například obvazy nebo lektvary), není-li v popisu předmětu řečeno jinak.

Pro záchranu postavy nacházející se ve stavu chroptění je třeba ji vyléčit alespoň jeden život (chroptící postava má vždy 0 životů, životy postavy nikdy nemohou klesnout pod 0). Pokud je takto postava vyřazena v boji, je vydána napospas svým přemožitelům. Chroptící **nemůže běhat nebo pochodovat rychlou chůzí**, může se však belhat či plazit pro pomoc (když kolem ní skončí boj). Pokud je chroptící postavě způsobeno **jakékoliv další zranění**, umírá.

Hráč **mrtvé postavy** by měl chvíli počkat na místě, obzvláště pokud ho například jeho přemožitelé chtějí prohledat. Za nějaký čas se může vydat na místo, kde bude oživen. Dokud není taková postava oživena, stává se **duší**. Duše je nepřítomná a **nemůže nijak komunikovat se světem živých nebo jej jakkoliv ovlivňovat**. Duše se navzájem nevidí a nemohou spolu navazovat jakýkoliv kontakt. Duše se musí vždy odebrat nejkratší možnou cestou k místu oživení. S oživením, zejména v herčase, se můžou pojit různé nepříjemnosti, jako např. ztráta úrovně, a tak se vyplatí podstupovat jej co nejméně.

***Příklad:** Válečník Bivoj bojuje s hordou nepřátelských skřetů a zbývá mu poslední život. V tom ho trefí šíp vystřelený ze skřetích řad. Bivoj je sice zraněn za 2 (šípem), ale jeho počet životů klesne na nulu, protože životy nikdy nemohou klesnout pod 0, a Bivoj tedy chroptí. Skřetí náčelník se rozhodne Bivoje obrát a vzít do zajetí. V tom však přichází na pomoc několik Bivojových družiníků a zahánějí skřety na ústup. Jeden ze skřetů ve vzteku z kořisti, o kterou přijde, zasadí zajatému Bivojovi poslední ránu. Chroptící Bivoj tak umírá, nemá u sebe nic cenného, a protože jeho mrtvola není pro okolí důležitá, okamžitě se stává duší a vydává se oživit na určené místo. Snad bude mít po oživení více štěstí.*

VYBAVENÍ

Každý správný hrdina si s sebou na dobrodružství sbalí nějakou tu výbavu. Pro naši hru je důležité vědět, že cokoli si hráči přivezli pro svoji postavu z domova, jim nelze jen tak sebrat.

Padlé tak není možno okrádat o boty, oblečení nebo zbraně. Stejně tak není dovoleno brát šperky a podobné předměty, které patří hráčům. To ovšem neplatí pro herní předměty, jako jsou peníze, suroviny nebo předměty související s nějakým úkolem ve hře. Do stejné kategorie také patří kouzelné předměty, jejichž fungování se budeme věnovat v další části pravidel.

KOMPLIKOVANĚJŠÍ MECHANIKY

Mechanikou rozumíme prvky hry spojené obvykle se zvláštními schopnostmi. Popisují způsob reprezentace nějakého děje v rámci hry. Nejobecnější mechanikou je ve své podstatě boj, kterému je věnována samostatná kapitola. V této kapitole budeme popisovat mechaniky, se kterými by měli být obeznámeni všichni hráči, neboť i když je nemohou jejich postavy samy využívat, mohou se stát jejich cílem.

Než začneš pročitat tuto kapitolu, bude ale možná lepší se nejprve podívat na části pravidle věnované rasám a jednotlivým povoláním.

AKCE KOLÍČEK

Akce kolíček je krycí název pro krádeže v naší hře. Postava (většinou zvěd) s příslušným aspektem se může pokusit o okrádání jiných postav, a to tak, že umístí poblíž předmětu, který chce ukrást/vykrást **kolíček se svým jménem nebo beze jména** (podle aspektu). Poté se musí **přiměřenou dobu** (určenou aspektem) **zdržovat v blízkosti okrádané osoby**.

Po uplynutí dané doby oznámí okrádanému, že jej okradl a okrádaný pak musí vydat peníze a jiné herní předměty. Co všechno zloděj ukradl, záleží na tom, kde byl kolíček umístěn:

- ❖ **Kolíček na brašně/torně:** Zloděj si může vzít všechny peníze/suroviny/herní předměty z dané brašny/torny. Kolíček musí být umístěn na batožině, ne na řemeni.
- ❖ **Kolíček na opasku/lemu kalhot/sukně:** Zloděj si může vzít obsah libovolného jednoho váčku/taštiny zavěšené na opasku, nebo může vybrat všechny kapsy na kalhotách/sukni.
- ❖ **Kolíček za krkem/na límci:** Zloděj si může vzít jednu věc, která visí majiteli kolem krku. Např. talisman či pečeť.

Pokud ovšem **okrádaná nebo jiná postava objeví kolíček** dříve, uvědomí si co se děje. Navíc, pokud je **na kolíčku jméno, zloděje viděla a může podle toho nakládat**. V případě úspěšného okradení nebo okradení neúspěšného s kolíčkem beze jména, jedná hráč tak, jako by jeho postava o ničem nevěděla (než se například podívá do měšce). V každém případě není nutné kolíček vracet hráči, který jej používá. Namísto toho se po konci herního času odevzdá organizátorům.

Kromě odebrání předmětů, lze předměty touto mechanikou, lidem i **dávat**. V takovém případě by měl postižený hrát, že o podstrčeném předmětu neví, do chvíle než by se na patřičné místo (např. váček) podíval.

ČTENÍ MYŠLENEK

Čtení myšlenek je mechanismus využívaný některými kouzly či schopnostmi. Postava, jíž jsou čteny myšlenky, **musí pravdivě odpovědět až na tři přímo položené otázky a nemůže odmítnout** na ně odpovědět, tedy nesmí mlčet nebo odpověď odkládat. Co se týče jakékoliv imunity na čtení myšlenek, ten, jenž čte myšlenky, nikdy nepozná, je-li cíl schopnosti proti čtení imunní. Imunní postava může či nemusí odpovídat, a pokud odpovídat bude, může říkat, co chce.

JEDY

Mechanismus **“jed”**, využívají některá kouzla, lektvary a zbraně. Aby mechanismus fungoval, musí útočník zasáhnout svou oběť zbraní, šípem nebo kouzlem, které umožňují použít mechanismu “jed”. Poté, co se tak stane, ohlásí útočník zasaženému (oběti) nahlas “Jed”, aby zasažený věděl, co se právě stalo. Zasažený si počítá zranění odpovídající zásahu a navíc je ještě otráven.

Každý, kdo je zasažený jedem (je otráven), je okamžitě **po skončení boje zraněn za 2 životy**. Pokud je někdo zasažený otrávenou zbraní vícekrát v jednom boji, efekt “jed” se nesčítá, **platí vždy pouze jednou**.

Pokud má zasažený **na konci boje jen 1 život** a jed jej zraní za 2, tak **upadá do chroptění** a dále se řídí pravidly chroptění, není na místě mrtev.

Ve hře se mohou vyskytovat i jiné jedy, než je jed na zbraň. Takové jedy jsou vždy součástí nějakého questu, jejich účinky jsou přesně popsány a nelze je využívat jako mechaniku jed.

PARALÝZA

Mechanismus **“paralýza”** využívají některé lektvary, zbraně atd. Aby mechanismus fungoval, musí útočník zasáhnout svou oběť zbraní, šípem nebo kouzlem, které umožňují použít mechanismu “paralýza”. Poté, co se tak stane, ohlásí útočník zasaženému (oběti) nahlas “Paralýza”, aby zasažený věděl, co se právě stalo. Zasažený si počítá zranění odpovídající zásahu a navíc je ještě paralyzován.

Každý kdo je zasažený paralýzou **nesmí běhat** (smí však chodit, bojovat atd.). Všeobecně by mělo platit, že hráče zasaženého paralýzou může hráč paralýzou nezasažený bez větších problémů dostihnout, anebo mu naopak utéct.

Paralýza trvá **do konce herčasu**, anebo končí ve chvíli, kdy je postava **vyléčena alespoň za 1 život**.

KLETBY

Kletby jsou dlouhodobé postihy, které mohou vážně limitovat postavu. Zdrojem kletby zpravidla nebývá jiný hráč, ale CP, předmět či místo. Kletby neodcházejí samy od sebe, ale je nutné je z postavy sejmout. To mohou umožňovat kouzla, předměty či schopnosti CP, navíc na každou kletbu existuje takzvaný babský recept, na který si ovšem musí postava přijít sama.

LOV

Zvířata v naší hře reprezentují bílé obálky v lese (fungují jako běžné bílé obálky). Pokud se rozhodneš zvíře ulovit, otevři obálku. Dále postupuj podle instrukcí v obálce. Většina zvířat zanechává stopy, ty je dobré sbírat, neboť zpravidla samotný lov významně ulehčí. Nezapomínej, že lov je nebezpečný podnik a stát se může cokoliv.

NEPŘÍTOMNOST

Nepřítomnost v herním prostoru se symbolizuje **rukou na hlavě**. Je lhostejno, jestli se jedná o člověka, co používá časoprostorové kouzlo, mocný plášť neviditelnosti, duši mrtvého nebo jde o organizátora, který řeší nějakou neodkladnou záležitost.

V každém případě platí, že osoby, které mají ruku na hlavě, ve hře nejsou. Nejsou vidět, cítit, slyšet. **Prostě neexistují.**

NEHMOTNOST

Postava se působením kouzel či lektvarů (nebo z jiných důvodů) může stát **nehmotnou**. Nehmotná postava musí být označena **modrý fáborkem nebo modrým pruhem látky** (obvykle přivázaným na zápěstí).

Nehmotnou postavu je možné, narozdíl od nepřítomné postavy, **vidět**. Specifické účinky, které má nehmotnost na postavu (např. omezení používání předmětů apod.), jsou **vždy popsány u patřičného kouzla či lektvaru**, obecně však platí, že je nezranitelná obyčejnými zbraněmi. V žádném případě však **nemůže nikoho bránit** svým tělem před cizím útokem. **Magie** (včetně magických projektilů!) na nehmotnou postavu působí **vždy** beze změny.

OBVAZY

Obvaz je jedním z prostředků obnovy ztracených životů. Obvazy smí po proškolení používat každý. Na vyléčení **jednoho zranění** (jednoho života) jsou potřeba **dva obvazy**. Život se léčené postavě obnoví okamžitě po použití obvazu/ů. Postava si však

obvaz/y musí nechat až do konce herčasu. **V jednu chvíli na sobě může postava mít pouze dva obvazy.** Postava **nemůže obvázat sama sebe.** Léčit pomocí obvazů lze pouze mimo boj. Léčená postava odevzdá obvaz po konci herčasu organizátorům. Některé aspekty mohou upravovat výše uvedená pravidla.

STRACH

Některé bytosti jsou schopny vyvolávat v obyčejných smrtelnících **strach**. Podobně pak mohou strach působit některé postavy pomocí svých zvláštních schopností či kouzel a lektvarů.

Má-li někdo z někoho strach, musí si od něj **držet odstup** (několik kroků) a **neodvází se na něj zaútočit**. Pud sebezáchovy je ovšem vždy silnější než strach, a proto účinek strachu přestává působit ve chvíli, kdy **působitel na vystrašeného sám zaútočí**. Nikdo se také nebojí zbabělců, a proto pokud působitel strachu **začne očividně od vystrašeného utíkat**, účinek strachu přestane působit. Kromě toho může účinek strachu přestat působit účinkem některých kouzel či schopností.

JEDNOTKA

Postava s aspektem **praporečník** může sestavit a vést jednotku vycvičených spolubojovníků. Jednotku vyhlašuje praporečník zvoláním předem smluveného a libovolným CP schváleného hesla. Na toto heslo se musí členové jednotky seskupit v libovolné formaci okolo praporečníka a hromadně zvolat odpověď na praporečnickovo heslo (praporečník spočítá jestli počet lidí volajících protiheslo není vyšší než maximální možný počet členů jednotky). Tato odpověď je předem domluvená s praporečnickem. Kdo neodpoví správným protiheslem není členem jednotky. V boji se jednotka chová jako celistvý útvar, kdo tento útvar opustí ztrácí výhody jednotky. Po vyhlášení není možné se k jednotce přidat ani vrátit. Praporečník velí celé jednotce (vydává rozkazy které její členové opakují).

ZÁMKY

Truhly, stany a dveře označené **zámkem** nelze otevírat bez klíče. Zámek je v naší hře reprezentován kartonovou kartičkou, na které je nakreslen symbol klíčové dírky. Pod touto kartou je další karta, na které je nakreslený tvar. Zámek musí být jednoznačně umístěn a být snadno a okamžitě viditelný (pokud zámek není vidět, věc není zamčená). Pokud postava vlastní **klíč** (reprezentovaný kartou klíče se **stejným symbolem, jako je na zámku**), může takto zavřený objekt odemknout.

Zámek lze také odemknout **šperhákem nebo kouzlem** - pokud má postava patřičný aspekt resp. kouzlo, které jí to umožňuje. Šperhák je herní předmět reprezentovaný drátem a bez něj se nelze o odemčení pokusit. Při odemykání šperhákem musí postava složit šperhák přesně do tvaru, který je na zámku zobrazen, pokud se to postavě podaří, může zámek otevřít.

Každopádně, ať už je zámek otevřen, šperhákem či běžným kouzlem, **pokud je u zámku obálka musí ji odemykatel otevřít** a vyhodnotit její obsah (zámek totiž může obsahovat např. past)

KARTY KOUZEL A RECEPTŮ

Ve hře se pohybují **karty** se zaříkávačskými **kouzly** a alchymistickými **recepty**. Skrze tyto karty se zaříkávači a alchymisté učí kouzlům a postupům výroby alchymistických předmětů. Dokud nemá zaříkávač či alchymista danou kartu vloženou do své knihy kouzel či receptáře (tedy dokud se obsah dané karty “nenaučil”), jde o volně předávatelný předmět (lze s ním obchodovat, ukrást ho atd.). Ve chvíli, kdy je “naučený”, nelze s ním už dále takto manipulovat a je pevně spojený s knihou kouzel či receptářem.

KNIHA KOUZEL A RECEPTÁŘ

Knihy kouzel je zvláštním předmětem každého zaříkávače, **receptář** pak alchymisty. Tyto knihy slouží k “**zapisování**” kouzel a receptů, když se jim zaříkávač či alchymista učí. Oba tyto předměty jsou pevně spojeny se svým majitelem **a není možné je ukrást ani s nimi obchodovat**. Majiteli ji tedy nelze žádným způsobem uzmout! Avšak s jejich souhlasem, nebo pokud tomu nemohou bránit (jsou svázáni nebo omráčeni), do nich lze nahlížet a číst v nich.

ALCHYMISTICKÁ NALEZIŠTĚ

Alchymistická naleziště jsou zvláštní místa reprezentovaná skleněnými lahvemi, které obsahují sáčky s alchymistickými surovinami. Jedinými, kdo jsou oprávněni vybírat alchymistická naleziště, jsou (pochopitelně) alchymisté a zvěd s aspektem travič. Postava, která nesplňuje tyto podmínky, ale přesto objeví naleziště, může volně disponovat touto znalostí (např. může svému známému alchymistovi o nalezišti říct).

MÍSTA MOCI

Místa moci jsou zvláštní místa plná magie, jejichž sílu mohou využívat zaříkávači (jiným povoláním to mohou umožnit pouze magické předměty). Magické místo je

reprezentováno bílou obálkou nadepsanou jako "Místo moci" a doplněnou o symboly slov moci. V obálce se nachází lístky s efekty místa. U místa moci je vždy připojen arch s tabulkou na podpisy zaříkávačů.

Zaříkávač může u místa moci meditovat a poté si vylosovat jeden lístek z obálky, jehož efektu se musí podrobit. Je nutné upozornit, že místa moci mohou být nebezpečná a ne vždy z nich zaříkávač získá nějakou výhodu.

Ostatní povolání sice běžně místa moci využívat nemohou, nicméně vycítí jejich přítomnost a sílu (počet symbolů slov moci) a s touto znalostí může libovolně nakládat (například o místě zpravit svého známého zaříkávače).

MAGICKÉ PROJEKTILY

Některá zaříkávačova kouzla umožňují vytvořit **projektil**. Takový projektil může být **vržen pouze sesilatelem** a pokud není řečeno (a sesilatelem zahlášeno) jinak, zraňuje **vždy za 1 život**. Magický projektil **lze vždy odrazit štítem**. Projektily samotné jsou vlastnictvím zaříkávače a **není možné je krást**, schovávat nebo s nimi jinak manipulovat.

OBÁLKY

Herní lokace mohou obsahovat **obálky**, které představují zvláštní efekty, které mohou na postavy působit. Obálky rozlišujeme bílé a červené. **Bílou** obálku může postava ignorovat a k jejímu otevření se může rozhodnout **dobrovolně**. Spatří-li však hráč obálku **červenou, musí k ní dojít a otevřít ji**.

Hráč se **musí podvolit efektu**, který z obálky vytáhne (ať již je bílá nebo červená). Některé obálky mohou mít **doprovodné instrukce** a omezovat tak možnost otevření postavami (např. podle rasy, povolání či aspektu nebo také vlastnictví předmětu a tak podobně). Některé obálky mohou být označeny **zvláštními symboly**. Obecně platí, že postava může takovou obálku otevřít pouze v případě, že tento symbol zná (byla s ním obeznámena např. nějakým CP). Může se jednat např. o slova moci (a jako taková je obvykle může otevřít pouze zaříkávač, který toto slovo zná) nebo tajná znamení některých spolků.

KOUZLA

Sesílání kouzel je speciální schopností a výsadou zaříkávačů. Kouzla představují speciální efekty, které postavě vždy oznámí zaříkávač, který je původcem kouzla. Postava je poté povinná řídit se zaříkávačovým oznámením, pokud nemá předmět,

aspekt nebo jinou schopnost, která poskytuje před kouzly ochranu/imunitu. Pokud taková situace nastane, postava nemusí hlásit imunitu (není-li uvedeno jinak), efekt kouzla zkrátka ignoruje.

EFEKTY

Různé aspekty, herní předměty a kouzla mohou působit rozličné efekty ovlivňující postavu. U efektů musíme vždy znát, co dělají (**samotný efekt**) a čím jsou způsobeny (**jejich zdroj**). Vždy platí, že postava **nesmí být nikdy ovlivňována více stejnými efekty ze stejného zdroje**.

Touto poněkud složitou větou se snažíme říci, že postava nemůže být, například, pod vlivem dvou kouzel, která přidávají stínový život. Může být ale pod vlivem více kouzel, má-li každé kouzlo jiný efekt (například stínový život a nehmotnost). Dále může být postava pod vlivem více efektů, které přidávají stínový život, pokud pocházejí z rozdílných zdrojů (například zbroj a kouzelný předmět).

Za rozdílné zdroje považujeme:

- ❖ Zbroj (Pozor! Zbroj, která má ještě další efekt než přidání stínových životů (dle své kvality) je považována za magický předmět)
- ❖ Kouzlo
- ❖ Lektvar
- ❖ Runa
- ❖ Magický předmět

IMUNITA A REDUKCE

Některé schopnosti, kouzla nebo předměty propůjčují imunitu na určité útoky nebo redukuje zranění takovými útoky způsobená. Ačkoliv může postava mít “aktivováno” více různých imunit/redukce dle obecných pravidel pro efekty, **vůči každému jednomu útoku je možné aplikovat pouze jednu z nich**.

Příklad: *Válečník Bivoj je bojuje s mocnou lesní bytostí, která je známá tím, že způsobuje velká zranění a navíc její pařáty mohou způsobit otravu. Rozhodne se proto využít svého aspektu Tuhý kořínek, který mu umožní i velká zranění redukovat na zranění za 1 život. Pro jistotu se také napije lektvaru, který mu do konce herčasu zajistí imunitu vůči jedům. Při boji jej bytost zasáhne a způsobí zranění za 2 a navíc způsobí otravu. Bivoj se nyní musí rozhodnout, zda využije redukce zranění pomocí tuhého kořínku nebo zda raději využije imunity vůči jedům, kterou získal díky lektvaru. Bivoj si dokáže rychle spočítat, že pokud by využil tuhý kořínek, bude zraněn okamžitě za 1 a*

později jedem za 2 - tedy celkem 3 životy. Je pro něj tedy lepší využít imunity vůči jedům a "ušetřit" si tak jeden život.

MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Jsou takové předměty, které propůjčují svému nositeli/uživateli zvláštní schopnosti. Tyto magické předměty jsou vždy označeny zlatou stužkou a doprovázeny kartičkou s popisem schopností.

Vlastnictví magických předmětů je ale náročné a vyžaduje značnou energii nositele. Vlastnictví (a nošení) magických předmětů tak snižuje životový strop postavy. Snížení životového stropu se odvíjí od počtu magických předmětů, které postava má. Tabulka níže shrnuje, jak se každý magický předmět projeví na snížení životového stropu. Pokud postava nemůže již dále snížit svůj životový strop (klesl by pod 1), potom si nemůže vzít další magický předmět.

první magický předmět	bez snížení
druhý magický předmět	životový strop – 1
třetí magický předmět	životový strop – 2
čtvrtý magický předmět	životový strop – 3
...	...

Příklad: Při nošení 3 magických předmětů je životový strop snížen celkem o 3 – o 1 za druhý předmět a o další 2 za třetí předmět.

Jedna postava tak může najednou využívat více magických předmětů, avšak tak, aby to neodporovalo zdravému rozumu. Nelze tedy mít nasazené dvě kouzelné čepice, dvě zbroje či dvoje boty atd. Pokud má postava dvě a více magických zbraní, smí čerpat efekty jen z té, kterou svírá v ruce či se kterou bojuje (magickou zbraň za opaskem tedy nelze využívat). Magické předměty se dále řídí pravidlem pro efekty.

Magické předměty, které má postava u sebe musí být viditelně nošeny (nebo musí postava viditelně nosit zlatou šňůrku, v závislosti na popisu předmětu).

Až na výjimky jsou magické předměty **neodložitelné** (nelze je zakopat v lese apod.)

Ve hře je také možné se setkat s takzvanými "artefaktovými sety". Pokud se je někomu povede složit, bude odměněn silou větší, než je jen součet jednotlivých částí.