

O hře

Hraje se 24 hodiny denně, během kterých získávají hráči zkušenosti. Za tyto zkušenosti si pak kupují jednotlivé dovednosti (viz **Obecné Dovednosti**). Nechceme, aby hra byla soubojem pravidel, ale měla by především poskytnout prostor pro RP s tím, že pravidla řeší hlavně situace, které nelze přímo odehrát (seslání a vysvětlení kouzla, vyřešení systému boje, apod.).

Herní a neherní

Rádi bychom viděli, aby se neherní (s hrou nesouvisející) činnosti, předměty, atd. omezily na nutné minimum (žádný neherní pokec při procházce lesem apod.). Snažte se co nejvíce držet v herních mezích.

Mimo hru jsou postaveny:

- stany hráčů – nesmí se do nich vstupovat bez svolení hráče, ale zrovna tak do nich ani ukrývat herní předměty
- organizátoři s červenou šerpou a hráči s nimi mluvící
- kadibudky (nikoli však cesta k nim a zpět)

Pokud je třeba vyřešit nějakou neherní záležitost (nejasnost v pravidlech s výrazným dopadem, možnost ohrožení zdraví, apod.), zahlásí se heslo „**Stop**“, při kterém všichni v doslechu přestanou vykonávat jakoukoli herní činnost. Až je situace vyřešena, heslem „**Jedeme**“ se hra opět uvede do chodu. **Prosím, využijte toto pravidlo jen v nejnutnějších případech!!**

Organizátoři

Zastupují svět kolem hráčů, proto je důležitá komunikace s nimi a to v případě, že hráč někde něco provedl - **!!! nutnost !!!**- nebo se chystá provést - **výhoda** - (vypálit herní budovu, seslat rituál, rabovat hrobky, ale i další věci s výrazným herním dopadem). Aby mohli připravit příslušnou odezvu z herního světa. Ve sporech mají orgové vždy poslední slovo.

Pokud na sobě nemají červenou šerpu, hrají cizí postavu a je s nimi možné herně komunikovat. Pokud s nimi potřebujete probrat organizační nebo technickou záležitost, naznačte jim to nějak taktně a ideálně, až budou sami.

Herní efekty

Ve hře je možné se setkat s následujícími efekty, které lze libovolně kombinovat:

„**Úhyb**“ – jakýkoliv první zásah zbraní/nosičem (ať už je to zepředu, zezadu, zblízka, zdálky), který by zranil cíl, se počítá jako neplatný zásah

„**Zbroj**“ - zásah zbraní byl vykryt zbrojí

„**Skrz**“ - zásah prošel přes zbroj, i v případě zhlášení hesla „zbroj“

„**Magicky**“ - magické zranění nelze krýt zbrojí, ale dá se vykryt štítem, pokud je sesláno formou nosiče

„**Ohněm / Vodou=Ledem**“ – zranění určitým element může některé bytosti zraňovat více než jiné. Zranění ohněm navíc způsobuje „**Popáleniny**“ (doba regenerace 1 života se zdvojnásobuje. Tento efekt trvá 2 hodiny od zranění)

„**Svěcená / Stříbro / Přízračné.**“ – fyzické zranění, které účinněji zraňují určité bytosti (nejčastěji zlé), tomuto druhu zranění se dá odolávat zbrojí.

„**Zmrzačení**“ – zasažená končetina se považuje za zmrzačenou. Může být přidán parametr „souboj“, pak trvá pouze během souboje

„**Krvácení**“ – postava s tímto efektem po pádu do Agónie nenaříká, vlivem velké ztráty krve není schopná se projevovat. Po skončení agónie **UMÍRÁ**. Efekt Krvácení je ukončen při vyléčení alespoň jednoho života (ať už magicky nebo přirozenou cestou). Krvácející postavu není možné probrat z Agónie, pokud není zbavena Krvácení.

„**Chcípni**“ – při zásahu do trupu zasažený ztrácí všechny životy a upadá do Agónie

„**Omráčení**“ – postava upadá do stavu podobného agónii, do bezvědomí. Uplatňují se pravidla agónie, ale postava si uchovává aktuální počet životů a nesmí naříkat a úpět.

„**Sražení**“ – postava musí okamžitě udělat 5 kroků směrem od sesilatele a následně kleknout na všechny čtyři, pak může vstát.

„**Zpomalení**“ – zasažený, po určenou dobu, nesmí běhat a smí se pohybovat pouze krokem

„**Zakořenění**“ – zasažená postava se nesmí pohnout z místa, smí však bojovat a kouzlit

„**Paralýza**“ – zasažená postava se nesmí hýbat do prvního zranění, nebo dokud není řečeno

„**Zkamenění**“ – zasažená postava se nesmí hýbat, ale je nezranitelná

„**Dispell**“ – zpravidla použito kouzelníkem k přerušení efektu jiného kouzla

„**Strach**“ – podle dalšího parametru („**Paralýza**“ – uplatňuje se efekt „paralýza“ („zdvěnělé“ ruce i nohy), „**Respekt**“ – cíl je zastrašen, ale jen do té míry, že nezaútočí jako první, „**Panika**“ – cíl se okamžitě dá na útěk a v nejbližší minutě se k sesilateli ani nepřiblíží)

„**Imunní**“ – zasažený je na seslaný efekt imunní a nijak mu neublíží ani nepomůže

Virtuální herní mechanismy

Stopy – malé čtvercové papírky se zahnutými rohy viz „Stopy“

Ruka na hlavě – postava je neviditelná

Obě ruce na hlavě/zbraň na hlavě - postava je mrtvá a nelze s ní jakkoliv herně komunikovat

Mávání rukama – postava letí, je mimo dosah kontaktních a vrhacích zbraní, střelné zbraně a kouzla (s typem seslání nosič) jsou stále účinná.

Objatý strom – postava je skrytá, není vidět

Otrava – podle průvodky nebo organizátora

Nemoc – podle průvodky nebo organizátora

Červená páska – organizátor

Žlutá páska – postava je nehmotná, může být imunní na spoustu druhů zranění

Modrá páska – postav je víc než jedna

Zelené fáborky – označují hranici **Oázy**.

Červené fáborky – reálně nebezpečné území nebo soukromý pozemek se zákazem vstupu, NECHODIT!!

Oranžové fábory - tekutý písek, při vkročení do tekutého písku se na postavu po několika krocích aplikuje efekt “zakořenění” (vhodné doplnit RP) a má 15 minut na to dostat se ven. To lze pomocí magie (levitace, létání) nebo za pomoci druhé osoby stojící mimo tekutý písek a lana, klacku nebo něčeho čím může pomoci vytáhnout postiženého ven. Po uplynutí 15 bez pomoci postava **UMÍRÁ**.

Hnědé fáborky a šedé fáborky – označují počty životů staveb viz „Stavby“

Lokace

Je to herní místo reprezentovaná papírem s názvem lokace, a popisem. Hráč si čte pouze ty popisky, které mají na sobě popisku „**obecné**“ nebo ty, na jejichž přečtení má potřebnou

dovednost. Ty jsou pak uvedeny na zvláštních kartičkách, které jsou označeny názvem potřebné dovednosti. Popisky většinou popisují charakter daného místa a jejich prostřednictvím mohou být sdělovány pravidlové efekty, kterými na hráče místo působí.

Dobývací lokace

Je to speciální druh lokace, který představuje určité bráněné místo. Jsou označeny nápisem „**dobývací lokace**.“

Hráči mají na těchto lokacích 3 možnosti:

- **Provést průzkum pomocí příslušné dovednosti**
- **Zaútočit**
- **Opustit lokaci**

Průzkum lokace: stejně jako na standartních lokacích hráč s dovedností Průzkum (bez dovednosti nelze dopředu sílu protivníka odhadnout) otočí kartičku **Průzkum** a zjistí charakter a odhad síly obrany.

Útok: Otočením kartičky Útok, hráč nalezne skutečnou sílu obrany a další efekty pro dobývání (řídte se instrukcemi na kartičce). Pokud je **vaše** útočná síla větší než síla obrany, přečtete si odstavec **Vítězství**. V opačném případě **Porážku**. Jakmile je jednou boj zahájen, nelze z něj ustoupit (tzn., skončí vítězstvím nebo porážkou).

Pokud je lokace dobyta (útočníci zvítězili), změňte papírek na lokaci z bílého na červený, s nápisem **Dobyto** nebo konejte podle pokynů na lokaci.

Stavby

Stavby se vyznačují kolíky spojenými provázky, mohou být doplněné průvodní lokací. Na provázcích jsou fáborky označující počet životů stavby.

Stavby mohou být hliněné (bez označení fáborky), dřevěné (hnědé fáborky), nebo kamenné (šedé fáborky). Dřevěné stavby je možné poškodit pomocí seker a palic, na kamenné je třeba použít krumpáč. 10 naznačených úderů každý s pořádným nápřahem a výkřikem „**Bum!**“ ubere stavbě 1 dřevěný život, 20 úderů ubere 1 kamenný život. Pro ničení hliněných staveb není třeba palic ani seker, každý je schopný hliněnou zeď rozkopat nebo jinak rozbít. Po 10 velkých kopancích s výkřikem „**Bum**“ ztrácí hliněná zeď 1 život a je možné ji strhnout. Pro úplné zničení celé stavby je potřeba strhnout alespoň polovinu ze všech fáborků navěšených po obvodu stavby.

Dřevěné dveře a brány se ničí stejným způsobem. Okované dveře a brány se sekerami a palicemi zničit nedají, lze je ale vyrazit/zničit beranidlem. Beranidlo potřebuje 10 ran s výkřikem „**Bum!**“ aby vyrazilo/zničilo dveře/bránu s 1 životem, 20 ran na dveře/bránu s 2 životy (okované).

Zámky

Zámky jsou reprezentovány provázkem s uzlíky a značkou ve vchodu do budovy. Počet uzlíků udává odolnost zámku a značka říká, kterým klíčem, označeným stejnou značkou, lze odemknout. Zámky je možné otevřít paklíčem (s příslušnou dovedností) nebo urazit palicí/sekerou. 3 uzlíky se uráží třemi údery s hlasitým zvoláním „**Cink**“. Železný zámek se dá urazit pouze železnými a vyššími kovy. Viz. „Kovy a prvky“

Boj, životy a zranění

Životy

Každá postava začíná se **3 životy**. Toto číslo je možné navýšit jak dočasně tak trvale pomocí příslušných dovedností.

Regenerace životů je **1 život/60 minut**. Tyto hodnoty lze opět upravit pomocí dovedností. Zásahem zbraní, kouzlem, nemocí, otravou a podobně, postava může ztratit životy. Obecně se dají zranění rozdělit na **magická a fyzická**. Pokud není řečeno jinak, každé zranění **ubírá jeden život**. Fyzická zranění je možné krýt zbrojí, pokud ji zasáhnou. Magická zranění nelze krýt zbrojí, ale pokud jsou seslány pomocí nosiče, lze je krýt štítem. Při magickém zásahu se vždy musí hlásit „**Magicky**“ a může být doplněno dalším heslem. Pokud není hlášeno „magicky“, jedná se o fyzické zranění.

Pokud postavě **klesnou životy na 1**, každý další zásah do končetiny tuto končetinu **mrzačí** - efekt „zmrzačení.“ Zmrzačená paže je nepoužitelná, postava upouští předměty v ní držené na zem (pokud je ovšem předmět fixován pevně, není třeba jej sundávat, končetina však zůstává nepoužitelná a nesmí se s ní hýbat). Při zmrzačení nohy není třeba hned padat na zem, ale je omezena pohyblivost. Postava kulhá, nesmí běhat, ale může stát a normálně bojovat, musí však zůstat stát na místě. Další zásah do trupu je však zranění již tak závažné, že je postava okamžitě **vyřazena z boje**, padá k zemi v agónii (pokud se nacházíte uprostřed boje, padněte někam, kde se o vás nebude zakopávat) – viz **Agónie**. Pro tyto účely se magická zranění, sesílaná jiným způsobem než nosičem, počítají jako zásahy do trupu

Jídlo

Pro udržení plného zdraví obzvláště v horké poušti, je třeba pravidelně jíst i pít. Jídlo a vodu lze získat mnoha způsoby, použitím správných dovedností, obchodem nebo „sběrem“ z lokací apod.

Každý hráč musí za den sníst **3 herní jídla** (žetony reprezentující jídlo se odevzdávají orgům při vydávání reálného jídla). Pokud hráč vynechá některé z 3 povinných jídel za den (neodevzdá žeton), pak mu pro příští den klesne maximální počet životů o stejný počet vynechaných jídel (1 vynechané jídlo = o 1 život méně, 2 jídla = o 2 životy méně atd.). Pro obnovu maximálního počtu životů je třeba jeden den dodržet povinnost sníst 3 herní jídla. Ve chvíli kdy je tato povinnost dodržena, 3 jídla jsou snědena, **maximální počet životů** je plně obnoven.

Boj

Zásahové plochy

Platnými zásahovými plochami jsou **trup, paže od ramen po zápěstí, nohy po kotníky**. Do kolen a loktů úmyslně nemiřte.

Neplatné zásahové plochy jsou **paže od zápěstí včetně a dál a nohy od kotníků včetně a dál**.

Zakázané zásahové plochy jsou **hlava, krk, rozkrok**.

Platí, že zásah uznává vždy zasažený. V případě nesrovnalostí se obraťte na organizátora. Pokud bude na některého hráče více stížností za neuznávání jasně umístěných zásahů, bude potrestán!!!

Zmrzačené končetiny

Zmrzačené končetiny se dají léčit pouze pomocí příslušných dovedností. Dokud nejsou vyléčené, berou se jako nezásahová plocha (avšak nesmí se s nimi krýt).

Agónie

Pokud postavě klesnou životy na 0, padá do Agónie. V Agónii postava **úpí, nařiká, křičí, volá o pomoc**. Postava leží v Agónii **5 minut**, pak se probírá s **1 životem** a zhruba **5-**

minutovou amnézií (na posledních 5 minut před pádem do Agónie si nic nepamatuje). Zmrzačené končetiny stále trvají (pokud jejich efekt neskončil během doby Agónie). Výjimku tvoří **zraňující jedy a kouzla**, které **přestávají mít efekt** v okamžiku upadnutí do Agónie. POZOR! Mohou existovat výjimky, budete na ně upozorněni, pokud se na vás budou aplikovat.

Postavu v Agónii není možné předčasně probrat jinak než příslušnými dovednostmi (žádné proplesknutí či polití vodou). Dále postavu nelze probrat z Agónie, pokud je na ní aktivní efekt **Krvácení**.

Pokud je postava v agónii doražena, může chvíli zůstat na místě mrtvá - „mrtvolit“ - a pak se odebrat k organizátorovi pro novou postavu. Při dorážení je třeba dát najevo nějakou snahu, **žádné** klepnutí do trupu špičkou meče se slovy „dorážím“, musí to být při nejmenším pět a více ran s řádným náprahem. Dorážet může každý, není na to třeba dovednost.

Noční boj

V době od soumraku do úsvitu (**20:00 – 6:00**) má každý hráč povinnost vyměnit si kontaktní zbraně za tzv. **mlaty** (viz **Zbraně**) a střelné zbraně za **měkčené nosiče** velikosti tenisového míčku (též známy jako „fajrbóly“ :P). Vrhací zbraně, které byly schváleny jako vhodné pro noční boj, je rovněž povoleno používat.

Preferujte boj na lépe osvětlených místech. Pokud dojde k boji v osadě (= táboře), zajistěte si příslušné osvětlení, v lese raději nebojujte, pokud to nebude nezbytně nutné.

Zbroje a štíty

Zbroj kryje jen tam, kde reálně je. Zbroje se dělí na **lehké** (prošívka, tenká kůže, hezký jekor), **střední** (hrubá kůže, kroužky) a **těžké** (plechy). Lehké zbroje poskytují imunitu na dýky a tesáky, střední i na jednoruční meče a zvířecí drápy (jednoruční sekery, kladiva či palcáty fungují). Těžké na vše, co je kratší než 130 cm. Kopí jsou schopna prorazit i těžkou zbroj. Při zásahu do zbroje zbraní, která nemůže zbroj prorazit, se hlásí „Zbroj“. Zásah s hláškou „Skrz!“ (je na to dovednost) zraní i přes zbroj.

Je přísně zakázáno **záměrně zezadu** útočit do zbrojí, které svou zbraní neprorazíte (protože cíl nevidí váš útok a nemůže vyhodnotit, že ho zbroj ochrání), ale pokud takto zasáhnete neúmyslně (ve větším boji atd.), zásah platí.

V nočním boji zbroje fungují jako **oklepávací**. Lehká zbroj vykryje 2 zásahy za boj, střední 4, těžká 6 (na zbraní nezáleží). Opět se hlásí „zbroj“. Hláška „Skrz!“ funguje normálně jako ve dne a navíc opotřebovává počet vykrytelných zásahů.

Pokud je v boji postava zraněná tak vážně, že padne do **Agónie**, pak je **zbroj zničena** a potřebuje opravu. (Pravidlo vychází z předpokladu, že pokud se soupeři podařilo poslat vás do agónie, tak nejdřív musel rozsekat na kusy i vaši zbroj – do agónie pošle jediné zásah do trupu). Po zbytek boje, pokud se podaří zraněnému se do něj vrátit, až do chvíle, kdy bude opravena je zbroj nepoužitelná, neposkytuje imunitu na zbraně (dejte to soupeři najevo svým RP).

Štíty mají maximální povolený **obvod 220 cm** a jejich okraj musí být změkčený hadicí (popřípadě jinou adekvátní technikou).

Zbraně

Velký důraz je kladen na bezpečnost zbraně (měkčená a obalená) bez ostrých nebo tvrdých výčnělků a hran. Poslední slovo při schvalování zbraní mají organizátoři. I zde platí, že **neschválená zbraň neexistuje** (tedy ji ve hře nelze použít).

Hlavice seker, kladiv a hroty kopí musí vstřebat náraz, horní třetina toporu musí být měkčená.

Hroty šípů musí mít aspoň **4 cm v průměru** a aspoň **2 cm měkčení**. Šípy musí být opatřeny letkami.

Délky zbraní jsou následující

- Dýky – do 40 cm
- Tesák – do 60 cm
- Jednoruční zbraň – do 90 cm
- Jedenapůlruční zbraň – do 110 cm
- Obouruční zbraň – do 130 cm
- Kopí – 180-200 cm

Nikdo vám nebude kvůli pár centimetrům trhat hlavu, ale při výraznějším překročení počítejte se zákazem zbraně nebo nějakým postihem do hry, což závisí na dobré vůli organizátorů.

Povolené parametry střelných a vrhacích zbraní jsou následující

- Vrhací zbraně – délka do 40 cm, smí být pouze z měkkých materiálů a žádná její část nesmí projít očním důlkem
- Luky a kuše – nátah do 15 kg

Mlat pro noční boj je novodurová trubka měkčená mirelonem s celkovou délkou mezi 50 a 70 cm, se světlou povrchovou úpravou. **Jiná délka mlatu se používat nesmí (ani kratší ani delší)**. Na špičce mirelon přesahuje trubku o cca 5 cm. Trubka při doseknutí nesmí mirelon prorazit (do konce trubky vlepte roličku jekoru či hadici a celou špičku omotejte kobercovkou, než nasunete mirelon). Mlat může být i jiné konstrukce, ale konzultujte to předem, ať ho nevezete zbytečně.

Nestandardní zbraně musí být povoleny před hrou, jinak je ani nevozte a musí projít schválením jako ostatní zbraně.

Bezpečnost

Dodržuj **!!!ROZUMNÉ BOJOVÉ TEMPO!!!** při hrozící kolizi soupeře upozorni. Bolestivě zasažený hráč smí přerušit na potřebnou dobu souboj. Reálně zraněnému hráči pomoz, dokud nebude řádně ošetřen. Na nebezpečných místech je boj zakázán (poodejděte jinam).

Je zakázáno:

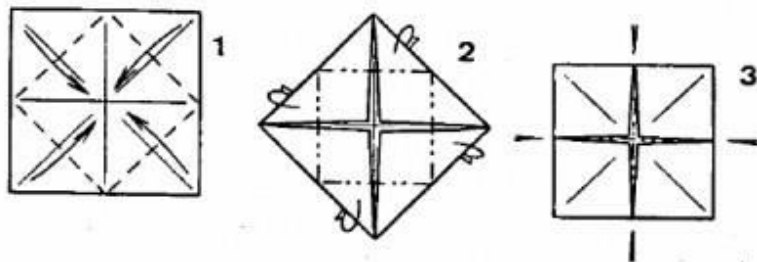
- **Bodat či naznačovat body (kromě kopí)**
- **Útočit nepřiměřenou silou či rychlostí**
- **Útočit záměrně na zakázané zásahové plochy**
- **Záměrně krýt zásahovými plochami**
- **Fyzický kontakt (Ize však na nezbytně nutnou dobu zachytit a odklonit soupeřovo předloktí u ruky držící zbraň)**
- **Chycení soupeřovi zbraně či štítu (Ize však zachytit jílec meče, topor sekery či kladiva nebo ratiště kopí; Ize odklonit soupeřův štít sekerou)**
- **Tlačit soupeře na nebezpečný terén**

Tlačit či udeřit štítem nebo hlavicí meče (neobalenou stranou toporu nebo ratiště)

Stopy

Osobní značky - každý hráč dostane na začátku hry svou osobní a jedinečnou značku, kterou pak bude používat pro zanechávání stop (jde o jednoduché symboly např. kolečka, trojúhelníčky apod.).

Stopy jsou znázorněny čtvercovými papírky s rohy ohnutými do středu (viz obrázek). Na vnější stranu (bez překladů) se napíše, co se na místě stalo (požár budovy, vražda, apod.), k čemu se stopa vztahuje. Stopy je třeba vytvářet ke všem nekalým událostem.



Do jednoho přehnutého rohu se nakreslí pachatelova osobní značka, do dvou dalších značky falešné, poslední roh zůstane prázdný.

Každý s patřičnou dovedností se pak může podívat na počet rohů odpovídající stupni dovednosti.

Pozn. papírky na stopy si můžete koupit v papírnictví (čtvercové štučky) nebo budou k dostání u orgů.

Kovy a prvky

Ve hře se vyskytují kovy různých stupňů (tvrdotí). Uvedené kovy dané třídy jsou nejznámější, ale mohou být i jiné. Stupňů je samozřejmě více než 3. U předmětů jejichž reálný charakter neprozrazuje, z jakého materiálu jsou vyrobeny, je možné je označit barevným fáborkem.

0. stupeň: měkké kovy jako zlato, stříbro, měď, atd. (předměty označené žlutým fáborkem)
1. stupeň: železné nebo také ocelové zbraně, atd. (předměty nejsou označeny fáborkem, neb je to běžný kov)
2. stupeň: speciálně kalená ocel, titan, hvězdný kov, atd. (předměty označené černým fáborkem)
3. stupeň: mithril, dračí šupiny, diamant (i když není kov, tak je uvedeno, pokud najdete dost velký diamant na zbraň), atd. (předměty označené modrým fáborkem)