

**ZÁKLADNÍ
PRAVIDLA PRO LARP SVĚT ERINOR
1.5**

Osobní list

Při každé nové registraci obdržíte osobní list (dále OL), do něhož jsou zapisovány veškeré údaje, které charakterizují vaši postavu a umožňují tak přehled vašich dovedností, vlastností a shrnují poznámky nutné ke hře. Jedná se o neherní věc, sloužící čistě pro vaše a organizátorské účely - tudíž žádný jiný hráč nemá právo do vašeho OL nahlížet. Ve hře ho musí mít každý hráč u sebe!

Jednotlivé položky OL

Jméno

"herní jméno"

Titul

udává vaše společenské postavení a také možné tituly s tím spojené

Reg

Jedná se o soubor poznámek důležitých převážně pro organizátory. Obsahuje také rasu vaší postavy a její původ.

Stav

Obsahuje veškeré údaje o vašem postavení - cechovní a církevní příslušnost, a samozřejmě i to zda nejste náhodou herně ženatý/vdaná apod.

Atributy vaší postavy (AP)

Síla

Je nutná především na boj z blízka a definuje možnost zacházet s různými zbraněmi (a schopnosti s tím spojené).

Odolnost

Charakterizuje vaši výdrž. Je potřebná pro velmi namáhavé schopnosti, nošení zbrojí, atd.

Obratnost

Důležitá pro zručnost ve výrobě, tak i v používání střelných zbraní. Je potřebná pro některé dovednosti.

Intelligence

Vhodná ke studiu religionistiky, umění, léčitelství, atd.

Na začátku má každý 9 bodů a může je libovolně přidělit k některým z atributů. Avšak žádný nesmí mít hodnotu 0 (minimálně 1). Atributy se během hry vyvíjí a to značně vzácně a ne vždy požadovaným zvyšováním. Horní hranice neexistuje, ale některé atributy vylučují jiné. To závisí na hodnotách vašich atributů a vlastnostech postavy.

Životy

počet životů postavy (základní počet jsou 3 + za každé 3 body odolnosti je jeden na víc). Tedy 4. život je na odolnosti 4. Do závorky k životům si napište počet stínových životů (v norm. případě se shoduje s počtem vašich životů).

Člověk se bez schopnosti neléčí.

Magie

velmi kontroverzní položka - vždyť žádná magie přece neexistuje

Skillpointy (SP, schopnostní puntíky)

Charakterizují možnosti postavy učit se novým dovednostem (schopnostem).

- základní počet SP se odvíjí od zkušeností, které má vaše postava do začátku. Mladé a

nezkušené postavy začínají s 9Sp. O to rychleji se ale učí a získávají nové schopnosti. Staří postavy mají o něco více Sp a schopností, ale jejich učení již není tak rychlé. Ve hře se mohou objevit i staří mazáci.

- Jejich získávání není plošné tzn. u všech stejné, ale odvíjí se u každého hráče individuálně.
- Jejich rozdělování zařizují IO (informační obláčky), při čemž závisí na obživě, atd.
- Základní přidělování SP probíhá jednou za herní den.
- Za některá SP je možné se učit pouze schopnost vyžadující daný atribut - např. SP síly je možné použít jen na naučení schopnosti vyžadující sílu.
- Tyto specializovaná Sp si označte ve svém Osobním listu, tak že jejich políčko vybarvíte příslušnou barvou:
 - SP síly žlutě
 - SP odolnosti červeně
 - SP obratnosti zeleně
 - SP inteligence modře

Schopnosti

Soubor poznámek o již naučených schopnostech, jejich účincích, atd.

Vlastnosti

Jsou dovednosti, kterým se postava nemusela učit, ale odvíjí se od její profese, předchozího života, apod. + mohou zde být popsány i charakterové vlastnosti postavy. Více se dozvíte v části pravidel vlastnosti

Poznámky

Tady je prostor pro jakékoli poznámky, vysvětlování účinků, modlitby, pravidla, informace, atd.

Souboj, zbraně a zbroje

Sesílání

Sesílání intervence/kouzla (nikoliv vyvolávání rituálem) má dosah "**na doslech**", účinek nabývá, není-li odvráceno, okamžitě zvoláním formule (tedy opravdu ne šeptem, ale jasně, zřetelně a řádně nahlas). Cíl, který je od sesílatele do 20ti metrů je na doslech **vždy**, za jakýchkoli okolností, i když formuli přeslechně (zároveň ne přes zeď). Vzdálenější cíl musí formuli **neherně** slyšet (kletbu lze samozřejmě seslat i na herně neslyšícího). Po vyřčení formule musí sesílající dobře seznámit cíl s účinky. **Řeště prosím sesílání hlavou, logicky a zkuste se nehádat.**

Souboj

Zásahové plochy a souboj probíhá dle systému ASF (první část, pouze co se týká zásahových ploch!).

- Veškeré zásahové plochy jsou si rovnocenné.
- Základní zranění je u všech zbraní za 1 život, může být však zvýšeno.
- V souboji platí **pravidlo pyramidy**. Tzn. Zvýšení útoku o jedna (na 2) je jednoduché - je na něj potřeba mít schopnost, případně jed, posvěcení, atd +1k zásahu. Další zvýšení o jedna (na 3) je náročnější - je na něj potřeba mít schopnosti, atd. v celkovém součtu +3 (+1 zvýší útok na dva a +2 na tři). Zvýšení na útok za 4 - je na něj potřeba mít schopnosti, atd. v celkovém součtu +6 (+1 zvýší útok na dva, +2 na tři a + 3 na čtyři). Na útok 5 je třeba mít schopnosti k útoku za +10 (1+2+3+4). Na útok 6 už je to 15 (1+2+3+4+5).

Agónie

Jakmile klesne počet životů postavy na 0 pak postava klesá k zemi a dostává se do **agónie**. Agónie trvá 10 minut (+ 2 minuty za každý bod odolnosti), pokud je postava v této době vyléčena (lektvary, atd.) za tolik životů, kolik je její maximum, tak se probírá s 1 životem a je schopna se velmi zvolna pohybovat (nemůže do dalšího léčení bojovat), postava si také, není-li řečeno jinak, **pamatuje všechny události**, které předcházely do zahájení agónie. Pokud se vám bude útočník další 2 minuty věnovat, dorazí vás definitivně. Jestliže není postava do ukončení agónie vyléčena, tak umírá a stává se z ní **duše**. Hráč si připne viditelně na kostým kartičku s duší a musí se volně pohybovat alespoň 15minut po herním poli (záleží na něm, minimálně však 15 min.). V této době se sám nesmí nikterak zapojovat do hry, ale může do ní být různými způsoby znovu zapojen.)

Útok na plocho

Tento útok se používá pokud nechcete svého soupeře zabít, ale pouze omráčit. Před samotným útokem to oznamte slovy "na plocho". Tímto způsobem ubíráte stínové životy, jakmile jejich počet klesne na 0 postava je omráčena a 5 min se bude z omráčení probírat. Některé schopnosti mohou prodloužit dobu trvání omráčení nebo ji naopak zkracují.

Zajetí

Realizuje se použitím herních pout ke svázání postavy. Postava může být zajata pouze tehdy nemůže-li se bránit a nebo ji zajímají alespoň 3 jiné postavy. Zajata postava se smí chovat pouze tak jak ji umožňují daná pouta. V rámci dobrého RP může každý hráč používající pouta svázat postavu reálně, dát ji roubík, atd.(dle stupně pout) avšak pokud se postava z těchto reálných pout osvobodí sama je volná - bere se jako by se osvobodila z herních pout.

Pěstní souboj

Při pěstním souboji jsou postavy zraňovány za stínové životy a může tak bojovat každá postava, aniž by na to měla schopnosti. Výše stínových je stejná jako aktuální počet životů postavy, tedy pokud právě živoříte na 1 životě, počet vašich stínových životů je také 1. Stínové životy vám může ubírat neozbrojená postava dotykem ruky (ne pouhým škrtnutím oblečení, naznačeným úderem) do trupu nebo hlavy nebo zásahem zbraní a hlášením „pěstí“ (samozřejmě jen u zbraní, u kterých to má smysl). Zásahy do končetin nemají žádnou platnost a lze se tedy krýt rukama. Při každém zásahu hlase „pěstí“. Stínové životy vám ubývají 1 za 2 zásahy, pokud má váš protivník sílu 5 a více, 1 za 1 zásah. Když vám stínové životy klesnou na 0, upadáte do bezvědomí, ve kterém vaše postava setrvává 5 minut. V této době vás může protivník dorazit do agónie, pokud se vám bude alespoň 2 minuty plně věnovat (kopání, škracení), nebo samozřejmě okamžitě zbraní. Jinak se probíráte s původním počtem životů. Pozor na schopnost Boj beze zbraně, ta se nemění, ubírá reálné životy. Dále upozorňuji, že je možné použít schopnost Boj beze zbraně a hned následovat v Pěstním souboji. Jedinou podmínkou pro tuto kombinaci je aby byly zásahy dobře patrné a při každém musí být zahlášeno, zda je „Boj beze zbraně“ nebo „Pěstí“.

Zbraně

Při vaší registraci do hry budou schvalovány zbraně. Schválené budou viditelně označeny, ostatní zbraně do hry nesmí! Organizátoři si vyhrazují právo jakoukoli zbraň, která se jim zdá nebezpečná kdykoli vyřadit ze hry. Herní zbraň představuje pouze štítek, na kterém je napsán druh a popis zbraně. Pokud budete chtít zbraň používat musíte štítek přilepit na organizátory schválenou zbraň. Se štítky lze samozřejmě obchodovat, atd. jako s reálnou zbraní.

Do začátku si smíte vybrat jednu herní zbraň (dýku, hůl nebo tesák), která vám bude označena. Jakoukoli další zbraň musíte herně získat a to vyrobením (viz schopnosti), zakoupením (ad.1) no a nebo "pochtivým" ukradením (ad.2) .

1. Herní zbraň lze zakoupit u kohokoli, kdo dotyčný typ zbraně umí vyrábět nebo ji vlastní.

Některé speciální zbraně nejsou zahrnuty ve standardních pravidlech pro výrobu - v tomto případě si takovou zbraň pořizujete "u organizátorů".

2. Při herním ukradení zbraně se kradou pouze štítky, které označují zbraň. Ty si pak můžete nalepit na zbraň vlastní a začít používat (samozřejmě, pouze tehdy, pokud na to máte patřičné předpoklady).

Tabulka zbraní

Stupeň vlastnosti	síla	odolnost	obratnost
1	dýka		
2	hůl (pouze k obraně); dvě dýky	lehká zbroj, malý štít	kuše
3	tesák		luk, prak
4	tesák + dýka, jednoručka	Střední štít (4. život)	
5	jednoručka + dýka	Střední zbroj	vrhací zbraně
6	jedenapůlruční meč do 110cm, obouruční do 110cm	velký štít	
7		(5. život)	
8	obouruční palice, sekera, kladivo; součet do 140cm	Těžká zbroj	
9			
10	* cokoli	(6. život)	

* Tato položka záleží na dohodě s organizátory - síla postavy už je tak velká, že může bojovat prakticky čímkoli

Dvě dýky – **červeně** označené položky vyžadují k nutné výši atributů také danou schopnost umožňující zacházení s touto zbraní.

Zbroje jsou speciálně řešeny v sekci níže!

Zbroje

Zbroj je schvalována organizátory podobně jako zbraně. Aby mohla být zbroj používána musí být reálně nošena. Každá zbroj má určitý počet zásahů které může během souboje vykryt. Pokud bojujete s více soupeři najednou, počet zásahů které může zbroj vykryt se nemění, bez ohledu na počet soupeřů. Pokud vaše zbroj vykryje soupeřův útok (stane se tak pouze tehdy, když je směřován do zbroje) zahlaste mu "zbroj" a zásah si nezapočítávejte bez ohledu na to jakou měl sílu a vlastnosti útoku. Pouze některé magické zbraně a speciální schopnosti dovedou zranit přímo přes zbroj. Tento fakt je vám soupeř povinen neprodleně po zásahu oznámit. Zbroj vždy kryje prvních x zásahů v daném souboji - nelze si vybrat který zásah zbroj vykryje. Zbroj není brána jako celek - pokud máte plátové rameno a bylo vám uznáno jako zbroj např. s vykrytím 2 zásahů, jsou vykryty pouze ty zásahy, které dostanete do tohoto ramena.

Lehká zbroj

Vykryje 1-3 zásahy (toto je dáno kvalitou zbroje). Jde o koženou nebo prošívanou zbroj. V této skupině může být zařazena i lehká kroužkovka nebo plátové doplňky (rameno, rukavice)

Střední zbroj

Vykryje 2-4 zásahů. Sem jsou zařazeny poctivé kroužkovky, silné prošívanice, brigantýny, plátované ruce, atd.

Těžká zbroj

Vykryje 3-5 zásahů. Kovový kyrys, kroužkovka s prošívanicí, hodně kvalitní fantasy zbroj (pěkně vypadající jekorové zbroje - barvené, překryté látkou a pod.), atd.

Zbroj se používáním neopotřebuje (neničí se), ale existují schopnosti, které mohou zbroj poškodit nebo zcela zničit. Jakmile je zbroj herně zničena nekryje žádný zásah, do té doby než bude opravena.

Štíty

Štít lze používat pouze k obraně pokud nemáte schopnosti umožňující např. úder štítem - takovéto schopnosti se používají pouze tak, že naznačíte daný úder. Jakýkoli kontakt soupeře a štítu je zakázán tzn. je zakázáno jakkoli natlačovat, útočit i jakkoli jinak se dotýkat soupeře štítem. U štítů je udána velikost kruhového štítu, u jiných tvarů se bere zhruba obsah odpovídající danému typu (nesmí přesáhnout obsah štítu kruhového).

Malý štít

Jako malý štít je brán štít do poloměru 15cm nebo jakýkoliv pěstní štítek.

Střední štít

Střední štít je do poloměru 30cm

Velký štít

Jakýkoliv větší štít

Učení

Novým schopnostem se může postava učit několika způsoby:

- od postavy (učitele), který může některé schopnosti vyučovat
Samotné učení pak probíhá tak, že postava vyhledá učitele, který umí učit danou schopnost. Ten musí být ochotný postavu vyučovat. Objasní hráči podmínky, při kterých je to možné (počet Skillpointů, nutná výše atributů, atd.), a dohodnou se na ohodnocení (sumě peněz, úkolu, apod.). Hráč zaplatí a odečte si potřebný počet Sp. Pak probíhá samotná herní výuka, na jejímž konci hráč dostane pravidla pro danou schopnost a může ji začít používat.
- z nalezených dokumentů (většinou to na nich bude poznamenáno), v tomto případě je lepší se ujistit u organizátora, kde dostanete i podrobná pravidla pro danou schopnost
- v jedné z institucí k tomu určených (university, knihovny, atd.)

Pokud vaše výše atributů nedosahuje požadovaných hodnot, znamená to, že učení dané schopnosti bude pro vás obtížnější. Každý bod, o který je výše vašich atributů nižší než požadovaná hodnota, musíte "doplatit" jedním Sp navíc. Pokud vám na naučení schopnosti chybí několik bodů Ap u více schopností - každý chybějící bod musíte doplatit Sp navíc.

Přenos postav

Přenos postav do dalšího dílu je možný. Vždycky když chcete mít svojí postavu v dalším díle, dohodněte se s organizátory. Jediná výjimka, kdy postavu nelze přenést je pokud by to nedávalo smysl (určí orgové). Mezidílové učení, získávání herních předmětů a podobně není moc běžné a budem ho povolovat jen výjimečně.

Schopnosti

Celý soubor schopností je rozčleněn na části - část schopností obecných, která bude vypsána zde; schopnosti pro obchod a řemesla (jsou zapsány v daném odkazu) ; schopnosti speciální - v tomto souboru jsou zahrnuty schopnosti např. pro kněze, nekromanty, démonology atd.; unikátní schopnosti - to jsou schopnosti, jejichž znalost je v herním světě velice vzácná a můžete se s nimi setkat např. ve starobyklých dokumentech.

U každé schopnosti je v první závorce udán počet sp nutný na osvojení a v druhé závorce je udána minimální výše atributů, při které je už možno se danou schopnost učit.

Pozn:

- Názvy atributů jsou ve zkratkách (sil - síla, ob - obratnost, od - odolnost, int - inteligence).
- U schopností, kde je možné se v schopnosti zdokonalovat tzn. - má více úrovní např. I-III jsou rozepsány každá úroveň zvlášť, ale učit je se nutně úrovně po sobě
- Pokud je mezi názvy atributů uděláno + znamená to, že pro naučení je nutné mít úroveň obou atributů na dané výši
- Pokud je mezi nimi /, stačí dosáhnout jednoho z atributů
- Většina zde popsaných schopností má vývoj. u jednotlivých je naznačen odsazením názvu. Pokud je vývoj složitější, jsou další schopnosti dále odsazovány nebo je to u nich poznamenáno v { }
- Kurzívou jsou od schopností odděleny oborové schopnosti - naučením oborové schopnosti jste schopni vyrábět výrobky v celém oboru, ale potřebujete získat návody, receptury, atd., aby jste mohli vyrábět (př. naučením lučby umíte vařit všechny lektvary dostupné ve hře, ale vytváříte pouze ty, na které máte návod, s kterými jste byli seznámeni, apod.).

-
- **Čtení a psaní**(1sp)(2 int) - herní čtení a psaní
 - **Runové čtení a psaní** (1sp)(2 int) - herní čtení a psaní v runovém písmu
 - **Vzdělanost** (2sp)(3 int) - pětkrát denně smíte přijít a zeptat se na nějakou informaci o herním světě, okolí, předmětu, atp., kterou si myslíte, že bude vaše postava vědět.
 - **Bardství**(2sp)(2 int) - bard, který svým projevem způsobí, že se ostatní do jeho hry zaposlouchají, může jim (pouze těm, které ho opravdu poslouchají) vnuknout nějakou emoci – radost, odvahu, smutek, atd. to ale nenutí postavu k činům pokud nechce.
 - **Bojové dovednosti**
 - **Používání dýky a tesáku - bez schopnosti dýka do 30 cm a tesák do 60 cm**
 - **Ovládání zbraně (sil uvedena viz.tabulka zbraně)** – tako dovednost vám umožní používat jeden typ zbraní (střelné, vrhací, bodné, drtivé, sečné...). (Ostatní zbraně se řeší individuálně). Lze mít víckrát ovládání zbraně vždy pro příslušný typ.
 - Pod střelné (2sp) patří luk a kuše.
 - Pod vrhací (1sp) – hvězdice a vrhací dýky
 - Bodné(2sp) kord, rapír, jednoruční meč(90 cm).
 - Drtivé (3sp) – palcát, kyj, hůl(útočná, obraná je za 0), kladivo, sekera.
 - Sečné (2sp) jedenapůlruční meč (do 110), (3sp) šavle, velké meče (nad 110).
 - **Mistr šermíř** (3sp)(4 sil) - navazuje na dovednost ovládání zbraně. Prohlubuje specializace válečníka na bodné zbraně. První zásah v souboji se mu povede opravdu šikovná rána za dva.
 - **Přesný střelec** (3sp)(4 obr) - navazuje na dovednost ovládání zbraně. Prohlubuje specializace válečníka na střelné zbraně. První zásah v souboji se mu povede

opravdu šikovná rána za dva.

- **Dobrý vrhač** (3sp)(5 obr) - navazuje na dovednost ovládání zbraně. Prohlubuje specializace válečníka na vrhací zbraně. První zásah v souboji se mu povede opravdu šikovná rána za dva.
- **Bijec** (3sp)(6 sil) - navazuje na dovednost ovládání zbraně. Prohlubuje specializace válečníka na drtivé zbraně. První zásah v souboji se mu povede opravdu šikovná rána za dva.
- **Mistr seku** (3sp)(4 sil) - navazuje na dovednost ovládání zbraně. Prohlubuje specializace válečníka na sečné zbraně. První zásah v souboji se mu povede opravdu šikovná rána za dva.
- **Ten nejlepší bojovník** (6sp)(7ob nebo 9sil dle zbraně - navazuje na dovednosti mistr šermíř, přesný střelec, dobrý vrhač, bijec nebo sekáč (na jednu z nich). Je nejvyšší možnou dosažitelnou metou pro každého bojovníka. Nejlepším bojovníkem můžete být vždy jen s jednou zbraní svou vlastní. Budeš dávat vždy za dva.
- **Používání štítu** (1sp)(2, 4 nebo 6 odl - podle typu štítu)) - tato dovednost vám umožňuje používat štít v boji. Pokud se to naučíte nejprve s malým štítem a chcete začít používat střední musíte se to od někoho naučit (už bez dalšího sp) to samé při zvyšování úrovně dovednosti ze středního na velký štít i v opačné případě z velkého na střední, středního na malý. Protože s každým typem štítu se člověk brání jinak. Naučit se tuto dovednost můžete vždy na takovém stupni (velikosti štítu jaký právě používáte).
- **Ničení štítu** (2sp) (5 sil) - jednou za den může válečník zničit štít. Musí dít velký zásah zbraní do štítu (nelze použít s dýkou a střelnými zbraněmi). Štít nelze dít v souboji používat až do opravení.
- **Průstřel** (2sp)(3sil +4obr)- jednou za den může střelec prostřelit zbroj a dát tak zranění za jedna. Zbroj je potřeba opravit jinak není plně funkční. A lze ji používat, sníží kvalitu o 2. Všechny další účinky zásahu fungují - jedy a pod.
- **Obě ruce** (1sp) (3obr)- použití kombinací dvou zbraní vyžaduje zvládnutí této dovednosti. Žádná ze zbraní nesmí být obouruční ani jedenapůlruční.
- **Těžký úder** (2sp)(4 sil) – navazuje na dovednost používání štítu. 3krát denně můžete použít tuto dovednost. Těžkým úderem srazíte protivníka k zemi. Těžký úder je prováděn štítem. Dbejte, aby se váš štít soupeře dotkl co nejméně - jde spíše o náznak úderu. Musí si sednout na zadek až pak se může zvednout (lépe zahrát upadnutí).
- **Obranné dovednosti**
 - **Vyražení zbraně** (3sp)(4 sil) - pokud se vaše zbraně zaklesnou můžete zahlásit "upust' zbraň" po zahlášení musí váš sok upustit zbraň, lze použít 3krát denně.
 - **Únik** (2sp)(3 obr) - 1krát za souboj můžete při zásahu zbraní na blízko zahlásit "únik" a rána vás minula. Dovednost lze kumulovat (můžete ji mít však maximálně 3x). Další stupeň této dovednosti je vždy o jeden sp dražší. (= za 3 úniky zaplatíte dohromady 9sp).
 - **Zlomenina** (2sp)(4 sil) - končetina do které šel reálný zásah. Je při použití dovednosti zlomená. Můžete s ní dobojovat souboj, ale pak ji musíte vyléčit.
 - **Bezchybný kryt** (4sp)(4 odl) - plocha končetiny (celá ruka, celá noha), která je celá pokrytá částí velmi dobré zbroje neinkasuje žádný zásah. Vše posoudí org. Pokud zbroj přestanete nosit nedá se dovednost dít používat.
- **Dovednosti odolnosti**
 - **Tvrdá kůže** (3sp)... - za každé 3sp věnované na tuto schopnost vzroste počet životů o 1 (max. však +3).
 - **Pevná kůže** (6sp)(6 od) - první zásah v souboji vám nezpůsobuje zranění, ale působí všechny další účinky zásahu (jed, atd.).
- **Léčitelství** (2sp)(2 int) - jestliže se vaše postava chce dát na cestu felčara, léčitele apod., tak

je to pro vás to pravé. S touto schopností získáváte vlastnost Železné zdraví

- **Ovazování ran I** (1sp)(2 int) - tato schopnost vám umožní za 10 minut vyléčit jeden život způsobený fyz. útokem
- **Ovazování ran II** (1sp)(2 int) - tato schopnost vám umožní za 6 minut vyléčit jeden život
- **Ovazování ran III** (2sp)(3 int) - tato schopnost vám umožní za 3 minut vyléčit jeden život
- **Ošetření** (1sp)(3 int) - tato schopnost vám umožní vyléčit zranění jiná než utržená v boji (kouzlo, živel, apod.). Schopnost se používá společně s Ovazováním ran a doba vyléčení 1 životu se od něj odvozuje.
- **Záchrana** (6sp)(8 int) - použitím této schopnosti můžete za 10minut postavu probrat k životu. Je třeba, aby v této době duše postavy byla poblíž - duše je poblíž 15 minut od konce agónie. Schopnost má však pouze 50% šanci na úspěch (1-50% úspěch). Kostkou % si hodí oživovaný hráč.
- **Výroba mastí** (1sp)(4 int){na výrobu je nutné ovládat lučbu} - postava zběhlá v tomto oboru je schopna vytvořit masti k okamžitému léčení ran a popálenin, masti je však možné také uchovat pro pozdější použití a použít je ve vhodný okamžik
- **Výroba čajů** (1sp)(4 int) - podáváním léčivých odvarů a čajů může léčitel vyléčit některé choroby a újmy utrpěné kouzly. Na tuto schopnost není třeba znát lučbu.
- **Léčba zlomeniny** (2sp)(3 int) - léčitel je schopen za 10min, kdy je postava opravdu v klidu obvázat a vyléčit zlomeninu. Pro zdárné zahojení zlomeniny je třeba, aby postava ještě nejméně 20min chodila ovázaná. Léčitel ji musí ještě několikrát prohlédnout.
- **Psychická pomoc** (1sp)(6 int) - léčitel je schopen vyléčit postavu trpící chorobou mysli (po dohodě s IO)
- **Léčba nemoci I** (1sp)(4 int) - léčitel je schopen za 10 minut vyléčit lehkou nemoc, pozná lehké nemoci
- **Léčba nemoci II** (1sp)(5 int) - léčitel je schopen za 10 minut vyléčit středně těžkou nemoc, nutné kontroly(10min), pozná středně těžké nemoci
- **Léčba nemoci III** (2sp)(6 int) - léčitel je schopen za 30 minut vyléčit těžkou nemoc, jsou nutné následné kontroly (alespoň dalších 20min), pozná těžké nemoci
- **Rozpoznávání** (3sp)(6int) - léčitel se může nehebně zeptat, čím byl dotčený postižen - poté to hebně ví. Léčitel takto rozpozná veškeré jedy, pozná magické účinky, atd.
- **Zlodějský um** (1sp)(3 ob) - tato schopnost vám umožní vzdělávat se ve zlodějském umění
 - **Šacování I** (1sp)(2 ob) - šacování umožňuje nalézt u mrtvol y i věci schované v tajné kapse
 - **Šacování II** (2sp)(3 ob) - pokud se zloděj dotkne nějakého váčku popř. kapsy, tak že to dotčený nezpozoruje, tak po chvíli to oběti oznámí a ta je mu povinná vydat herní obsah dané kapsy nebo váčku. Pokud je to hebně nezbytně nutné využijte jako prostředníka IO, aby o vás dotčený opravdu nevěděl. Oběť si toho, že jí daný herní předmět chybí samozřejmě všimne, ale nejdříve po 3min (tento fakt by měl zloděj své oběti oznámit). Zloděj takto může najednou vybrat i několik kapes popř. váčků, atd. najednou, to je ovšem mnohem náročnější - na označení důkladného okradení je potřeba alespoň na jeden dotýkaný předmět umístit kolíček na prádlo. Jakmile oběť zpozoruje, že se jí někdo "podivně" dotkl, vybírání kapes se nepovedlo a není tedy možné žádat obsah kapsy. Přistiženým pomáhej Salus.
 - **Šacování III** (2sp)(4 ob) - zloděj už je tak obratný, že k vybrání 1 váčku, atd. (pouze 1, který si vybere) se stačí oběti pouze dotknout (kterékoli části těla nebo vybavení). Jinak probíhá za stejných podmínek jako předchozí stupeň.
 - **Šacování IV** (2sp)(5 ob) - probíhá jako předchozí stupeň, ale zloděj si může nárokovat jeden jakýkoli malý herní předmět např. prsten nebo náhrdelník, amulet,

atd.). Oběť si toho ovšem všimne a to nejdříve za 1min (tento fakt by měl zloděj své oběti oznámit).

- **Otevírání zámků I (1sp)(2 ob)** - umožňuje vám otevřít nejméně komplikované zámky. Váš základ k otevírání zámků jsou 3 body. Otevírání probíhá tím způsobem, že musíte u daného zámku strávit 10 min otvíráním. Jakmile potřebná doba uběhne zajdete za některým IO, oznámíte mu číslo zámku a hodíte si kostkou. Pokud je váš základ otevírání + hod kostkou vyšší než síla zámku + hod kostkou (provádí IO) je zámek otevřen.
- **Otevírání zámků II (2sp)(3 ob)** - váš základ k otevírání zámků se zvyšuje na 6 bodů
- **Otevírání zámků III (2sp)(4 ob)** - váš základ k otevírání zámků se zvyšuje na 8 bodů
- **Vylamování zámků (2sp)(5 ob)** {na tuto schopnost je potřeba umět otevírání zámků nejméně II stupně } - doba strávená nad otvíráním zámku se zkracuje na 5 min
- **Výroba řemeslných paklíčů (1sp)(3 ob + 2 od)** {na tuto schopnost je potřeba umět kovotepectví} - hodnota výroby řemeslného paklíče jsou 2 groše a je na něj potřeba 1 jednotka železa. Přidává k základu otevírání zámků 1bod. Pozn. při otevírání zámku je možné používat zároveň různé druhy paklíčů - jejich bonusy k otevírání zámku se sčítají. Bonusy více stejných paklíčů se nesčítají.
- **Výroba kovaných paklíčů (1sp)(3 ob + 3 od)** {na tuto schopnost je potřeba umět kovotepectví} - hodnota výroby kovaného paklíče jsou 4 groše a je na něj potřeba 1 jednotka železa. Přidává k základu otevírání zámků 2body.
- **Výroba runových paklíčů (2sp)(4 od / 4 od + 3 int)** {na tuto schopnost je potřeba umět kovotepectví a runové zapisování nebo je nutné, aby byla přítomná osoba, která ovládá runové zapisování při výrobě } - hodnota výroby runového paklíče je 10 grošů a je na něj potřeba 1 jednotka železa. Přidává k základu otevírání zámků 4 body.
- **Výroba magických paklíčů (2sp)(4 od / 4 od + 4 int)** {na tuto schopnost je potřeba umět kovotepectví, runové zapisování a mít magické nadání nebo je nutné, aby byla přítomná osoba (osoby), které dané schopnosti, vlastnosti ovládají } - hodnota výroby magického paklíče je 20 grošů a je na něj potřeba 1 jednotka železa. Přidává k základu otevírání zámků 8 bodů a je jím možné otevírat i magicky zabezpečené zámky.
- **Únik z pout I (1sp)(3 ob)** - probíhá stejně jako otevírání zámků. Základ pro únik z pout jsou 3 body. Při úniku z pout lze používat paklíče se stejnými bonusy jako k otevírání zámků.
- **Únik z pout II (2sp)(4 ob)** - základ pro únik z pout se zvyšuje na 6 bodů.
- **Únik z pout III (2sp)(5 ob)** - základ pro únik z pout se zvyšuje na 9 bodů.
- **Boj s dýkou (4sp)(5 ob)** - postava s touto schopností ubírá zásahem dýkou 2 žt, po první dva zásahy v souboji.
- **Podřezávání (6 sp)(6 ob)** - tato schopnost umožňuje herně podřezávat. Podřezávání se bere jako zásah za 6žt. Podřezávání musí být provedeno zezadu.
- **Boj beze zbraně (4sp)(4 ob + 2 sil)** - tato schopnost vám umožní zranit protivníka dotykem trupu za 1žt. Touto schopností je v jednom souboji možné ubrat maximálně 2 žt
- **Schování ve stínu (4sp)(6 ob)** - schování ve stínu vám umožní schovat se za objekt (strom, kámen, atd.), který musí být dostatečně velký tak aby vás za ním nebylo vidět. Schovaný se schoulí do klubíčka a dá si ruce na hlavu - v daný okamžik přestává být vidět. Schovaný ve stínu se nesmí hýbat. Trvání schování ve stínu je neomezené, postava začne být vidět pokud se začne opět hýbat. Nelze použít při přímém pronásledování - tzn. že pronásledovatelé nesmí být blíže než 10 m. Postava zběhlá v této schopnosti umí schovaného ve stínu odhalit. Lze použít 3 krát denně.

- **Pohyb ve stínu (3sp)(6 ob)** - postava schovaná ve stínu smí vykonávat pomalé činnosti (vyndat si dýku, pít lektvary, atd.)
- **Kradmost (2sp)(6 ob)** - postava smí s touto schopností použít schování ve stínu neomezeněkrát.
- **Penězokazectví (3sp)(4 ob + 3 int)** - umožňuje vytváření mincovních falzifikátů. Hráč zajde za IO a oznámí mu, že jeho postava chce vytvářet padělané mince, od IO si vezme mince a na každou vytvoří svou značku (liháčem). Padělat lze pouze trojníky a groše. Padělání trojníku trvá 3min. a groše 10min. Padělanou minci postava nepozná pokud nemá příslušnou schopnost nebo o takto padělané minci herně neví (někdo jí ukázal, že tyto mince jsou padělané apod.).
- **Vyhýbání (2sp)(3 ob)** - první zásah v souboji jde mimo.
- **6. smysl (4sp)(4 ob)** - s touto schopností získáváte imunitu vůči šacování a podřezávání. Zároveň můžete odhalit postavu schovanou nebo pohybující se ve stínu.
- **Základy alchymie (1sp)(2 ob + 3 od)** - základy alchymie vám umožní věnovat své studium tomuto jedinečnému umění. S touto schopností získáváte vlastnost Odolnost vůči otravě.
 - **Lučba (3sp)(4 ob)** - lučba je úplným základem alchymie a umožňuje vám vytvářet mnoho rozličných lektvarů
 - **Pyromancie (3sp)(4 ob)** - pyromancie je obor zabývající se různými ďábelskými stroji a výbušninami
 - **Travičství (3sp)(4 ob)** - výroba nejsilnějších jedů a protijedů, to je základem tohoto oboru. Každý absolvent navíc získává vlastnost Odolnost vůči jedům.
 - **Vyšší alchymie (5sp)(2 ob + 4 int)** - nejvznešenější alchymistický obor někdy nazývaný také jako Teurgie

Dále najdete rozdělení magických schopností. Uvedeny jsou zde pouze pro zajímavost. Neměli by jste zapomenout ovšem, že přítomnost magie v herním světě je neznámá.

- **Umění magie** - každý, kdo se chce dále vzdělávat v nejvznešenějším umění ze všech se nejdříve musí naučit pracovat s magií a to mu umožní tato schopnost.
 - Zde je pro jednoduchost napsán jen velmi stručný přehled magie. Pravidla pro jednotlivé obory a kouzla si vyžádejte od některého z organizátorů.
 - **Základy magie živlů** - tuto schopnost musíte bezpodmínečně umět pokud se chcete vzdělávat v oboru magie živlů.
 - **Magie Ohně**
 - **Magie Vody**
 - **Magie Země**
 - **Magie Vzduchu**
 - **Obrana magie Ohně** - tento obor je zaměřen na to, aby čelil magii vody
 - **Obrana magie Vody** - obor zaměřený na potlačení kouzel ohně
 - **Obrana magie Země** - čelí magii vzduchu
 - **Obrana magie Vzduchu** - čelí magii země
 - **Základy bílé magie** - bílá magie se snaží čelit negativním stránkám světa
 - **Regenerační magie** - tento obor se zabývá prevencí zranění a nemocí.
 - **Obraná magie** - její snahou je vyvinout kouzla chránící mága a další postavy.
 - **Ochrana proti temné magii a zlým silám**
 - **Základy temné magie** - temná magie je vznešený magický obor, který hledá podmět pro své uplatnění v jiných stránkách existence a myšlení. Její síla čerpá z negativní stránky světa.
 - **Čarodějnictví** - čarodějnictví je obor specializovaný na útočná kouzla
 - **Psychická magie** - základem tohoto oboru je schopnost ovlivňovat mysl

živých tvorů

- **Okultismus** - tento obor se zabývá používáním tajemných sil a jejich ovládnutím
- **Nekromancie** - snahou nekromancie je vládnout nad životem a smrtí
- **Démonologie** - démonologie využívá zotročené duše jimiž působí zhoubně na vše živé

Schopnosti za 0 Sp. Za tyto dovednosti neplatíte žádnými body, ale lze si vzít pouze jednu do začátku a to v souladu s vaší herní historií. Je třeba se je herně naučit od někoho kdo potřebné znalosti ovládá. Pokud nikdo takový neexistuje a schopnost nutně potřebujete k životu, tak postupným zkoušením (zahrajte si to) se ji naučíte sami. Pokud si myslíte, že jste již věnovali učení se dané schopnosti dost, zajděte si za IO.

- **Šplhání (2 ob)** - umožní s použitím lana lézt po herních skalách a pod. Při lezení se pohybujete velmi pomalu. V žádném případě není možné takto uniknout pronásledovatelům bez alespoň minutového náskoku.
- **Jízda (2 ob)** - postava s touto schopností získává veškeré bonusy plynoucí z pohybu na jízdním zvířeti
- **Plavání (2 sil/3 ob)** - dovoluje pohybovat se normálně vodou (pomalu – krokem) Max. však ve střední zbroji, v těžké klesáte. Samozřejmě ale vylezete mokří. Pokud držíte něco v rukou, ztrácíte to. Pozor, pro bažiny platí jiná pravidla
- **Vozka (2 sil/ 3 ob)** - smíte řídit herní vůz, kočár apod.
- **Kapitán (2 int + 2 ob)** - rybářský čluněk umí ovládat každý, ale na větší lodě je potřeba trocha praxe
- **Karbaník (3 ob)** - karbaník si může při hře v kostky, hodit dvěma kostkami a vybrat si lepší hod. Při karetních hrách vyměnit jednu kartu za libovolnou jinou nebo si podobně přilepšit při jiné hře.
- **Táborník (3 ob)** - táborník si umí postavit dobrý přístřešek, nalézt vhodné místo apod. Tak že může bez obavy z nemoci nebo napadení divou zvěří přečkat noc v lese. Na místě přespání nechte papír s poznámkou, kdo tam spí, aby každý kdo s vámi chce něco dělat věděl za kým zajít. Přístřešek vytvořte zjednodušený reálně.

Pod touto čarou se nachází popis některých pravidel týkajících se schopností a nebo právě toho, když je nemáte.

Plavání a topení

V tomto díle a možná i některých dalších se vyskytnou větší řeky nebo vodní plochy. Proto je třeba vědět, co se s vámi stane, pokud se s nimi dostanete do „blízkého“ kontaktu. Každá vodní plocha bude viditelně ohraničená a pokud neumíte plavat, dokážete se z ní dostat pouze když jste méně než jeden váš obvykle dlouhý krok od jejího břehu. Pokud se nedokážete dostat na břeh, začínáte se topit. Ztrácíte život za každých 30 s topení. Můžete volat o pomoc a doufat, že vás někdo zachrání. Pokud vám klesne počet životů na nulu, jste ve vyřazení vyplaveni na břeh. V lehké zbroji se čas topení zkracuje na 20 s/1život, ve střední 10 s, v těžké klesáte ihned na dno i do vyřazení. To vše pro vás platí pouze pokud neumíte plavat. Schopnost Plavání vám dovoluje pohybovat se normálně vodou (pomalu – krokem) Max. však ve střední zbroji, v těžké klesáte. Samozřejmě ale vylezete mokří. Pokud držíte něco v rukou, ztrácíte to. Pozor, pro bažiny platí jiná pravidla.

Obchod a řemesla

V této kapitole pravidel bude důkladně rozebrán systém herní obživy, obchodu, řemesel a schopnosti s tím jakkoli související.

Zápis veškerých popsaných schopností se shoduje se zápisem v kapitole Schopnosti.

Jakýkoli čas zapsaný v těchto pravidlech je nejkratší možný, který musíte přímo danou činností strávit. Pokud se práci nechcete plně věnovat, nemusíte, výrobek, surovinu apod. získáte také, jen to bude trvat výrazně déle. Jak dlouho je jen na vašem uvážení. Nevěnujete-li se vůbec (pouze začnete), je trvání alespoň 3krát delší.

Herní obživa

Každá postava je nucená se živit. Pokud není udáno jinak, spotřebuje 2 jednotky jídla denně. Ve světě se vyskytuje mnoho druhů jídla, pro jednoduchost je ovšem rozděleno pouze do 4 skupin:

- maso
- obilí
- ovoce
- pochutiny

Každé herní jídlo se ale skládá nejméně ze 2 surovin (nemusí být různé) - pokud je tomu tak, jedná se o jídlo prosté a neplynou z toho žádné výhody. Jestliže se ovšem jídlo skládá ze 3 a více rozličných surovin, jedná se o jídlo dobré, které vám doléčí po požití 1 život nebo vás zbaví lehké nemoci. Pokud se budete chtít herně najíst, musíte si obstarat suroviny, ze kterých se skládá vaše neherní jídlo, které vám poté bude představovat i jídlo herní. Např. mám k obědu guláš s chlebem, a tak tedy mé herní jídlo bude představovat jedna jednotka masa a jedna jednotka obilí, které mám. Jestliže ovšem nemáte herní jídlo, nesmíte jíst před zraky hráčů jakékoli jídlo. Snězte si je někde stranou, ve stanu apod., tak, aby vás nikdo při jídle neviděl. Suroviny (herní jídlo) si schovávejte, budete je potřebovat, když vám budou IO přidělovat SP a AP. Každou snědenou surovinu označte tužkou, aby bylo vidět, že je toto jídlo snědené.

Pokud nesníte odpovídající množství herního jídla, začínáte hladovět. Hladovění se projeví tak, že za každé herního jídla vám ubude 1 život, minimálně však na jeden život. Pokud ovšem hladovíte dál (další herní den), mohou vaše životy klesnout na 0 - vaše postava zemře hladu. Herní jídlo je nutné sníst do 20:00.

Schopnosti obstarávající herní obživu

- **Farmaření** (1 sp)(2 int + 2 sil) - tato schopnost umožňuje získávat výnosy z polí a luk (viz. samostatná kapitola - název schopnosti je odkaz)
- **Sadařství** (1sp)(2 int + 2 obr) - tato schopnost umožňuje získávat výnosy z sadů a vinic (viz. samostatná kapitola - název schopnosti je odkaz)
- **Zahrádka** (1 sp)(3 int + 2 sil) - tato schopnost umožňuje pěstovat herní rostliny (jen kytky) na vámi obdělávané zahrádce. Každý se může starat nejvýše o 10 rostlin, zahrádka vám zasazené rostliny „nakopíruje“ za 5 hodin. Produkci je možné urychlit.
- **Rybolov** (1sp)(2 obr) - rybolov lze provádět pouze na místech, kde je nějaká voda, ať už se jedná o herní moře, nebo naprosto reálný potok. Rybolov probíhá tak, že si postava sedne k danému vodnímu zdroji a 15min předstírá rybolov. Po této době získá 1 jednotku masa. K rybolovu lze u řemeslníka dokoupit také prut a síť. Prut zkracuje dobu rybolovu o 3min. a síť o 5min.

- **Lov** (1sp)(2 obr) - lov může probíhat v jakémkoli lese. Lovec po 20 min strávených lovem v lese získá 2jednotky masa. Lovci používajícímu střelné zbraně prak, luk nebo kuši se čas potřebný k lovu zkracuje o 5min.
- **Sběr** (1sp)(2 obr) - tato schopnost naučí postavu sbírat lesní plody a ovoce. Za 10min strávených sběrem získává postava 1jednotku ovoce.
- **Včelařina** (2sp)(2 int) - aby mohla postava používat tuto schopnost, musí vlastnit herní úl. Herní úl je možné si pořídit u tesaře. Po pořízení úlu je třeba jej umístit na nějaké místo v lese, nebo pokud vlastníte dům, můžete dát úl klidně do domu. Každý úl produkuje 1jednotku pochutin za 3h. O úly se nemusíte starat, ale mohou být zničeny.
- **Kuchařina** (3 sp)(3 obr) - ze dvou surovin je kuchař schopen připravit dobré jídlo se vším všudy a z jedné suroviny jídlo prosté. Přípravu si zahrajte!
- **Pivovarnictví** (1 sp)(2 int + 2 obr) - z jedné jednotky obilí a jedné jednotky pochutin vyrobíte 4 piva
- **Paličství** (1 sp)(2 int + 2 obr) - z jedné jednotky ovoce a jedné jednotky pochutin vyrobíte láhev pálenky, ale je to tak trochu kedlubnovice.
- **Znalost hub** - na naučení této schopnosti nepotřebujete žádné SP, ale musíte se ji herně naučit. Znalost hub vám umožní získat několik jednotek pochutin za určité množství jedlých hub, které přinesete organizátorům (organizátoři vám je samozřejmě vrátí a můžete je mít k večeři).
- **Znalost rostlin** - podobně jako u předešlé schopnosti ani u této nepotřebujete na naučení SP, ale musí vás ji někdo herně naučit. Tato schopnost umožňuje sbírat vhodné byliny např. pro alchymisty.

Obchod

Základem obchodu je distribuce surovin do herního světa. Ta probíhá dvěma způsoby. Prvním přes tzv. obchodní karavany. Obchodní karavanu představuje pytel, vozík, apod. s nápisem karavana, s kterým manipuluje některý z hráčů nebo organizátorů. Jakmile karavana dorazí do města, je možné distribuovat všechny suroviny, které karavana dovezla. Je také možné suroviny naopak karavaně prodávat. Ačkoliv je přepadání karavan přísně trestáno, jsou útoky na bezbranné obchodníky stále častější. Každá karavana má pro takový případ zvláštní obálku s nápisem LUP. V této obálce jsou dány suroviny, popř. suma, která náleží uchvatitelům karavany, vlastní suroviny a majetek karavany jim nenáleží.

Mezi základní suroviny se kterými se můžete setkat patří:

- dřevo
- kámen
- cihly
- železo
- stříbro
- zlato
- drahokamy
- maso, obilí, ovoce, pochutiny

Suroviny ve hře představují papírové lístečky. Ve skutečnosti jde o různě velké jednotky daných materiálů a nebylo by příliš logické, aby vaše postava tahala po městě tunu kamení, když si jde právě nechat postavit dům. Proto pro potřebu hry ve městě uvažujeme, že u sebe nosíte „poukázky“ na suroviny, které nic neváží a vaše zboží je uskladněno někde ve skladě (tam bude vydáno nejen vám, ale komukoli kdo má poukázku, třeba zloději). „Poukázky“ můžete nosit i mimo město. Pokud nesete suroviny ven z města za účelem jejich prodeje na trhu v některé vesnici nebo např.

výrovy něčeho mimo město, můžete nést nejvýše: 2 suroviny velké (dřevo, kámen, ovoce, obilí, maso, železo, potraviny) nebo 3 suroviny malé (stříbro, zlato, pochutiny, nástroje) nebo 5 ostatního zboží, plně naložená postava nese s sebou nějaké zavazadlo např. pytel. Pokud nesete nějaké „opravdové“ herní předměty – lopaty, sekery... berte je také rozumně. Postava s libovolným nákladem může normálně bojovat (odhodila pytel s věcmi...)

Ceny každé suroviny si stanovuje karavana (stanovují je organizátoři). To znamená, že ceny se mohou karavanu od karavany lišit. Dalším možným způsobem, jak získat ve hře suroviny, je pomocí vhodných schopností - např. dolování, dřevorubectví, atd. Více se o nich dozvíte v další kapitole, která se bude věnovat řemeslům. Každý správný obchodník nakupuje suroviny levněji než normální lidé tak, aby na jejich prodeji mohl sám zbohatnout. K tomu dopomáhají obchodní schopnosti a i některé speciální vlastnosti.

Přehled obchodních schopností

- **Obchodování I** (1sp)(2 Int) - tato schopnost snižuje ceny všech surovin při nákupu o 10 %
- **Obchodování II** (2sp)(3 Int) - zlepšením se v obchodování se dále zvyšuje sleva při nákupu na 20 %
- **Obchodování III** (2sp)(3 Int) - sleva při nákupu 30 %
- **Znalec dřeva** (1sp)(4 Int) - při pořizování dřeva je dána znalci sleva 20 %
- **Znalec kamene** (1sp)(4 Int) - při pořizování kamene a cihel je dána znalci sleva 20 %
- **Znalec kovů** (1sp)(4 Int) - při pořizování všech druhů kovů je dána znalci sleva 20 %
- **Znalec drahokamů** (1sp)(5 Int) - při pořizování drahokamů je dána znalci sleva 20 %
- **Smlouvání** (2sp)(3 Int) - toto je jediná schopnost, která vám dává nárok žádat slevu do 10 % při jakémkoli obchodu. Na vlastní výši slevy příliš nezáleží, jako spíše že tato schopnost vám zajistí, že s vámi musí prodejce (nákupce) smlouvat tak, aby konečná cena byla nižší než cena původní.

Pozn. slevy se mohou počítat např. pokud má postava schopnosti Obchodování III a Znalec dřeva - při nákupu dřeva má 50% slevu

Pozor - obchodní schopnosti, pokud není napsáno jinak, lze uplatnit pouze při nákupu od karavany. Obchod mezi hráči je čistě na domluvě mezi nimi.

Řemesla

Veškerá řemesla dělíme na dvě skupiny. Jedná se o skupinu řemesel produkčních a řemesel výrobních. Řemesla produkční produkují suroviny, kdežto řemesla výrobní se zaměřují na samotné zpracování těchto surovin. Na rozdíl od ostatních schopností mají řemesla některé své zvláštnosti. Každý řemeslník má ve svém oboru určité znalosti, a podle nich také vypadají jeho výrobky. Jakmile vás někdo naučí nějaké řemeslo nebo se jej naučíte na universitě apod., stává se z vás učeň daného řemesla. Dalšímu zlepšování v řemesle už se můžete věnovat sami - nemusí vás nikdo učit, pouze si odepíšete příslušný počet Sp, který je vždy roven počtu Sp nutných na naučení se daného řemesla. Jedinou výjimkou, kdy toto pravidlo nemusí platit, je výuka řemesel na universitách, kde je možné získat vyšší kvalifikaci v řemesle mnohem snáze (stojí méně Sp). S druhým stupněm (úrovní) znalostí, a tedy i zručnosti v řemesle, získáváte titul tovaryš řemesla. Veškeré výrobky tovaryše jsou samozřejmě mnohem lepší a doba, po kterou trvá výroba se zkracuje. Nejvyšším titulem, který je možno získat v řemesle, je mistr.

Většina produkčních řemesel je závislá na vhodných lokalitách pro danou produkci. Některá řemesla je tedy možné používat pouze na vymezeném prostoru nebo oblasti. V herním území se můžete setkat s doly, lomy, atd. - tyto budovy ovšem někomu patří a jsou za normálních okolností

nepřístupné, protože jsou zavřené (mají zámek - jehož číslo a kvalita bude vždy vypsána u popisu budovy). Aby jste získali povolení ke vstupu, a tedy i produkci nějaké té suroviny, musíte zaplatit určitý obnos jejímu majiteli (majitel bývá některé IO; pokud tomu tak není, je zapsáno jméno postavy, která danou stavbu vlastní), a ten vám vydá povolení. Pokud máte povolení, můžete se pustit do svého řemesla. Další způsob, který se vám může naskytnout, pokud máte dostatek financí, je některou z těchto staveb postavit. Někdy se může stát, že daná postava umí zámek otevřít i jinými než legálními způsoby, ale to zde nebudeme rozepisovat. Jste-li dřevorubec, musíte si zakoupit povolení od majitele lesa (bývá to město). Každý řemeslník musí na vyžádání gardy předložit povolení k využívání dané stavby (popř. lesa). Pokud toto povolení nevlastní, bude s ním jednáno dle příslušných zákonů a vyhlášek.

Přehled produkčních řemesel

- **Dřevorubectví** (2sp)(3 odl) - dřevorubec za každých 10 minut strávených v lese těžbou dřeva (musí se věnovat těžbě dřeva - nesmí provádět jinou činnost) získá 1 jednotku dřeva (vyzvedne si ji u jakéhokoli IO). Tovaryš 1 jednotka/ 8min; Mistr 1 jednotka/ 6min
- **Kamenictví** (2sp)(3 sil) - kameník získá 1jednotku kamene za každých 15 minut strávených v lomu. Tovaryš 1 jednotka/ 12min; Mistr 2 jednotky/ 8min
- **Lámání** (1sp)(3 odl + 3 sil){lámání se může učit pouze kameník} - díky této schopnosti lze získávat kámen i volně v krajině (kdekoli) a to rychlostí 1jednotka za 20min. Tovaryš 1 jednotka/ 15min; Mistr 1 jednotka/ 10min Dobývání zároveň zvyšuje efektivitu Kamenictví a to na Učeň 1 jednotka / 12min; Tovaryš 1jednotka / 10 min; Mistr 1 jednotka / 6 min;
- **Hornictví** (2sp)(4 sil / 4 odl) - postava zběhlá v hornictví může v herním dole těžit. V dole můžete narazit na železo, stříbro a zlato. U každého dolu bude napsáno, jakou (jaké) suroviny v něm lze těžit a doba potřebná na vytěžení 1 jednotky (pro učně, tovaryše i mistra).
- **Dobývání** (1sp)(3 odl + 3 sil) - je schopnost zvyšující efektivitu Hornictví tak, že doba potřebná na vytěžení 1 jednotky se zkracuje o 1min. Tovaryš 1 jednotka o 2 min.; Mistr 2 jednotky o 5min
- **Kutání** (2sp)(3 sil) - kutání umožňuje získávat železnou rudu, stříbro a zlato volně v krajině. Doba potřebná k získání 1 jednotky železa je 25 min. Tovaryš 1 jednotka/ 18 min.; Mistr 1 jednotka 12min Doba potřebná k získání 1 jednotky stříbra je 35 min. Tovaryš 1 jednotka/ 26 min.; Mistr 1 jednotka/ 15min. Doba potřebná k získání 1 jednotky zlata je 45 min.Tovaryš 1 jednotka/ 35 min.; Mistr 1 jednotka/ 20min
- **Rýžování** (2sp)(3 sil) - rýžování umožňuje získávat jednotky zlata v průběhu herní doby. Postava si musí herně obstarat splav (žlab z dřev) na rýžování, který umístí někam do potoka (herního) a od té doby získává každé 3 h jednu jednotku zlata. O žlab se nemusí jakkoli starat, jen k němu dojít po patřičné době. Tovaryš 1 jednotka/ 2.5 h.; Mistr 1 jednotka/ 2 h
- **Sběr drahokamů** (3sp)(4 Int) - drahokam lze získávat kdekoliv na herní ploše, a to rychlostí 1 jednotka / 45 min.Tovaryš 1 jednotka/ 35 min.; Mistr 1 jednotka/ 20min. Další možnosti, kde nalézt nějaké drahokamy, je v drahokamovém nalezišti. Naleziště se řídí stejnými pravidly jako doly.
- **Soukenictví** (1sp)(3 obr) - umožňuje vyrobit z 2 jednotek obilí (lnu) sukno na jedny šaty. výroba trvá 10 min, Tovaryš 1 sukno/ 7min; Mistr 1 sukno/ 5min

Na rozdíl od produkčních řemesel nejsou výrobní závislá na místě, lze je provádět kdekoli. U jednotlivých výrobních řemesel je vždy zapsáno, jakou rychlostí pracujete. Práce je vyjádřena v trojníkách za minutu. U každého předmětu, který budete vyrábět, je zapsána hodnota výroby (zk. HV). Tato hodnota stanovuje, jakou práci musíte na dané věci vykonat. Pozor HV v žádném případě nestanovuje kupní cenu výrobku! Kolik si necháte zaplatit, je čistě na vás. HV je cena práce virtuálního řemeslníka (nikoho ve hře). HV je např. 18 trojníků a rychlost výroby 2 trojníky/min, takže musíte pracovat 9 minut než bude výrobek hotov.

Tento systém se může zdát složitý, ale je vytvořen z toho důvodu, že např. jako tesaři budete mít za úkol na mostě vykonat práci v hodnotě 12 grošů, každý znáte svou rychlost výroby a můžete tedy snadno zjistit a domluvit se, po jakou dobu budete pracovat a který z vás odpracoval jaký díl.

Přehled výrobních řemesel

Zde najdete tabulky výrobků s HV a množstvím surovin pro jednotlivá výrobní řemesla. Tyto předměty umíte vyrábět, na ostatní potřebujete nějaký návod, nákres nebo pomoc někoho jiného. Na výrobu těchto předmětů se domluvíte s IO.

- **Tesařina (1sp)(3 odl)** - umožňuje zpracovávat dřevo rychlostí 2 trojníky / min. Tovaryš 3 trojníky / min.; Mistr 4 trojníky/ min
 - **Výroba nástrojů (1sp)(3 odl + 2 int)** - tato schopnost umožňuje vytváření všech herních nástrojů. Rychlost výroby je 2 trojníky / min Tovaryš 3 trojníky / min.; Mistr 4 trojníky/ min.
 - **Řezbář (1sp)(3 odl + 2 obr)** - umožňuje opracovávat dřevo v umělecké výrobky. Jakýkoli umělecký řezbářský výrobek řešte s IO (pokud máte představu, co chcete dělat, domluvíte se již před hrou). Lze se naučit i herně za OSp.
- **Kovářství (1sp)(3 sil)** - tato schopnost vám umožní zpracovávat železo rychlostí 2 trojníky/ min. S touto schopností jste schopni pouze zpracovávat železo - neumíte vyrábět zbraně, zbroje, atd. Tovaryš 3 trojníky / min.; Mistr 4 trojníky/ min
 - **Výroba zbraní (1sp)(3 sil)** - umožní vám vytváření všech herních zbraní. Přehled potřebných surovin a HV zbraní získáte u IO, nebo si o ně můžete ještě před hrou napsat některému z orgů. RV odpovídá vašim zkušenostem v Kovářství (řídí se rychlostí zpracování kovu).
 - **Výroba zbrojí (1sp)(3 sil)** - stejně jako u výroby zbraní jste schopni vyrábět všechny dostupné typy zbrojí. Pro jednotlivé zbroje platí stejně jako pro zbraně, že jejich přehled si vyžádejte, nebo ho získáte při naučení této schopnosti. RV odpovídá vašim zkušenostem v Kovářství
 - **Pokovování (1sp)(3 sil + 2 obr)** - kovář vyučený v této technice je schopný pokovit zbraň libovolným dostupným kovem. Na pokovení je potřeba 1/3 jednotek kovu, které byly spotřebovány při výrobě zbraně. HV pokovování je stejná jako HV dané zbraně. RV je 3 trojníky / min; Tovaryš 4 trojníky / min.; Mistr 6 trojníků/ min
 - **Broušení a opravy (1sp)(4 sil)** - nabroušená zbraň ubere svým prvním zásahem (jen prvním) o jeden život více. HV broušení je stejná jako u výroby daného typu zbraně, ale není třeba žádných surovin. RV je 3 trojníky / min; Tovaryš 4 trojníky / min.; Mistr 6 trojníků/ min HV opravy zbraní, zbrojí, atd. je stejné jako bylo třeba na výrobu, ale spotřeba surovin je poloviční. RV probíhá stejnou rychlostí jako při broušení.
- **Kovotepectví (1sp)(2 sil + 2 obr)** - je obor, který se zabývá zpracováváním kovů v jemných detailech - kování zámků, výroba šperků, atd. Rychlost zpracování je 1trojník / min. Tovaryš 3 trojníky / 2 min.; Mistr 2 trojníky/ min
 - **Výroba šperků (1sp)(3 obr)** - s touto schopností jste schopni vyrábět jakékoli šperky, na které vlastníte návod . RV odpovídá vašim zkušenostem v Kovotepectví (řídí se rychlostí zpracování kovu).
 - **Výroba zámků (1sp)(3 obr)** - výroba všech možných i nemožných zámků. Pro úsporu místa, podobně jako u předchozích schopností zde není přehled.
- **Stavitel (1sp)(3 odl)** - umožňuje zpracovávat kámen a cihly rychlostí 2 trojníky / min. Tovaryš 3 trojníky / min.; Mistr 4 trojníky/ min
 - **Sochař (1sp)(3 odl)** - umožňuje opracovávat kámen v umělecké výrobky. Jakýkoli umělecký sochařský výrobek řešte s IO (pokud máte představu, co chcete dělat, domluvíte se již před hrou). Lze i herně za OSp.

- **Krejčí (1sp)(3 obr)** - umožňuje zpracovávat sukno rychlostí 1 trojník / min. Tovaryš 2 trojníky / min.; Mistr 4 trojníky/ min

Přehled ostatních řemesel

- **Projektování I (1sp)(3 int)** - tato schopnost umožňuje vyprojektovat stavbu jakékoli budovy do ceny 50 trojníků. 5 dílů z ceny připadá na suroviny, 4 díly na práci a 1 za vlastní projekt. Druh surovin a množství na nich odvedené práce je pouze na projektantovi, avšak součet všech položek musí dát do hromady cenu stavby. Projektant stanovuje ceny surovin podle distribuce - orgů (tzn. pokud seženete suroviny levněji, ušetříte - jejich množství na stavbě se nemění podle ceny). Dále projektant určí práci (tedy HV), jaká má být na každé z surovin odvedena. Za jakou cenu bude tato práce udělána, je už na samotném řemeslníkovi.
- **Projektování II (2sp)(4 int)** - Projektování staveb do ceny 80 trojníků. Od 100 trojníků výše se projekt řídí takto - 4 díly suroviny, 5 dílů práce a 1 díl samotný projekt.
- **Projektování III (2sp)(5 int)** - Projektování staveb libovolné ceny. Od 200 trojníků výše se projekt řídí takto - 4 díly připadají na suroviny, 4 díly na práci a 2 díly na samotný projekt.
- **Speciální projekty (2sp)(4 int)** - projektování čehokoli. Od výdřevy dolu až po honosnou galériu. Cena možného projektu se odvíjí od zvládnutého projektování. Podíl práce, surovin a cenu projektu řešte s IO.