

**ROZŠIŘUJÍCÍ
PRAVIDLA PRO LARP SVĚT ERINOR
1.5**

Rasy

Zde je přehled všech ras vyskytujících se v Lithénské federaci. Zároveň u každé budou popsány bonusy a postihy, obvyklý kostým, v kterém se její příslušníci pohybují, a s tím související nároky na kostým dané rasy. Pozorně si přečtete popis dané rasy - nemusí se vždy jednat o notoricky známé pojetí dané rasy.

Lidé

Lidé jsou rozšířeni po celém území Lithénu, jsou to zdatní obchodníci, řemeslníci a farmáři, ale najdou své uplatnění i v řadě jiných odvětví. Neplatí pro ně žádné bonusy ani postihy. U lidí se vzácně vyskytuje magické nadání - zhruba u 5% populace.

Hobiti

Je to národ malých veselých lidiček zručných v čemkoli vyžadujícím obratnost. Hráč hrající postavu hobita by neměl být vyšší než 165cm. Doména hobitů je ve vaření a jídle všeobecně (hlavně v jeho konzumaci) a jsou to také velmi dobří farmáři. Nejčastější oblečení, v kterém chodí, je košile, vesta a kalhoty. Pokud vyráží na delší cesty, berou s sebou vždy svou vycházkovou hůl a klobouk proti slunci. U Hobitů se vyskytuje magické nadání zhruba u 3% populace.

Bonusy a postihy

- Hobiti mají do začátku +3 SP obratnosti
- Do začátku si mohou vybrat vlastnosti Um nebo Hbité prsty a nemusí za ně vynakládat SP (ale jsou započítány do maximálně 4 vlastností, které smíte mít do začátku) .
- Každý hobit si smí do začátku vybrat 1 schopnost obstarávající mu herní obživu (Farmaření I, Rybolov, atd.) tuto schopnost se nemusí učit a nevynakládá za ni žádné SP (tato schopnost nesmí být ovšem obtížněji naučitelná než za 1SP).
- Denně sní o jednu jednotku jídla více - tedy 3 (vlastnost Nenasytnost - nezapočítává se do počátečních 4). U některých hobitů je nenasytnost tak těžká, že je klasifikována jako žravost - ti získávají + 1 sp obratnosti. Žravost se započítává do počátečních 4 vlastností.
- Smí používat zbraně maximálně do 90cm, nesmí používat štít a maximálně lehkou zbroj
- Odolnost nesmí být nikdy vyšší než 2/3 obratnosti (hobit může mít např. 4 body odolnosti a 6 obratnosti, ale ne naopak apod.)
- Síla nesmí být nikdy vyšší než 1/2 obratnosti

Trpaslíci

Neurvalí, mrzutí, za to však velice houževnatí obyvatelé horských a podhorských oblastí Lithénu. Trpaslíci jsou mistři v dobývání a zpracovávání rud a drahých kamenů. Hráč hrající postavu trpaslíka by měl být menší než 170cm. Nezbytnou součástí kostýmu je plnovous. Trpaslíci nejčastěji oblékají na své cesty různé typy zbrojí - od kroužkových až po pláty dále různé varkoče a přehozy a samozřejmě by nikam nevyrazili bez pořádné sekery nebo kladiva, s kterým umí mistrně zacházet. Magické nadání se u trpaslíků nevyskytuje.

Bonusy a postihy

- Trpaslíci mají do začátku +1SP síly a +2SP odolnosti
- Každý trpaslík má vlastnost Tuhý kořínek (započítává se do počátečních 4)
- Pokud si za trpaslíka přivezete reálnou zbroj - získáte tuto zbroj i herně (bude vám dána do začátku)
- Trpaslíci mají i špatné vlastnosti - Nemotornost, Opilství nebo Nenasytnost (do začátku si musíte vybrat některou z těchto vlastností - nezapočítává se do počátečních 4)
- Nesmí používat zbraně delší než 110cm a velký štít
- Obratnost nesmí být nikdy vyšší než 2/3 odolnosti
- Inteligence nesmí být nikdy vyšší než 1/2 síly

Elfové

Jsou prastará rasa v dnešní době poněkud ustupující do ústraní a obývající vzdálené a odlehlé kouty Lithénské federace. Sídla elfů najdeme jak daleko na severu v pláních ,kde zem rozmrzá pouze na několik dní v roce, tak také v horách a pouštích daleko na jihu. Chování tmavých elfů z jihu je poněkud jiné - viz. níže. Pokud se některý z elfů vydá přeci jenom do "rušného" světa, tak to bývá většinou z toho důvodu, aby prodal výrobky a za ně nakoupil jídlo pro vesnici. Občas se některý z mladých elfů rozhodne odejít a vydat se hledat nové . Však většina z těchto mladíků se rychle navrátí do svých domovů. Každý člověk spolehlivě pozná elfa podle špičatých uší (nezbytná součást elfího kostýmu). Oblékání se však liší v různých krajích. Elfové obývající chladné pláně na severu mívají oděv často zhotovený z kůží, které je chrání proti chladu - tyto elfové se vyznačují také až nepřirozeně bílou pletí. Nám asi nejbližší je odívání elfů, kteří žijí v odlehlých lesích a pustinách porostlých travou. Jejich oděv se skládá z rozličných košil, kazajek, kabátů a kalhot laděných do odstínů zelené a hnědé. Podobně jako v oblékání i ve výběru zbraní se liší. Elfové žijící na severu používají mistrně kované meče různých tvarů a délek. Ti kteří žijí v lesích a na pláních používají nejčastěji luky, vrhací zbraně a kopí. Elfové z pouští používají nesčetné druhy šavlí. Magické nadání se u Elfů vyskytuje v 15% populace.

Bonusy a postihy

- Elfové mají do začátku +2SP inteligence +1SP obratnosti
- Každý elf má vlastnosti Slabou konstituci nebo Slabou nosnost(započítává se do počátečních 4)
- Síla nesmí být nikdy vyšší než 1/2 inteligence
- Odolnost nesmí být nikdy vyšší než 2/3 obratnosti

Černí elfové

Elfové vyskytující se na jihu jsou známí svou stále snědou pletí a zvláštními rozevlátými černými oděvy různých délek a střihů. Tělesnou konstitucí jsou lidem mnohem bližší. Na jihu sousedí s Lithénskou federací velký elfí stát Yahial. Černí elfové jsou velmi zruční řemeslníci a alchymisté. Ti, kteří se vyskytují ve městech Lithénské federace jsou velmi často utečenci z elfího státu. Část z nich jsou ale potomci otroků nebo stále ještě ne zrovna svobodní lidé. Černé elfí ženy jsou velmi krásné a také poměrně žádané také kvůli tomu, že s lidmi nemohou mít potomky.

Bonusy a postihy

- Elfové mají do začátku +1SP inteligence +1SP obratnosti
- Obratnost nebo inteligence musí být vždy o 1 vyšší než síla

Barbaři

Stará legenda praví, že ještě když lidé žili daleko na severu, tak se při jedné osudové bouři pod velkou vesnicí lidí podlomila země. Polovina této vesnice zůstala na pevné zemi. Ta druhá byla pohlcena a jako kra odnesena mořem. Kdy se Barbaři začali objevovat přesně nevíme, ale víme že připlouvali na dlouhých veslicích se spojenými dvěma borty. Veškeré známé snahy o dosažení země odkud přicházeli skončili nezdarem. Mnozí z těch co se o to pokoušeli se už nikdy nevrátili. Bohužel na Barbary žijící v známém světě dopadlo břímě civilizace, které nejsou schopni nést. Neschopnost podřídit se okolnímu světu kompenzují tím, že jsou často velice hrubí. Z tohoto důvodu jsou známí jako drsní nelítostní a krutí bojovníci. Jejich srdce je ovšem spíše melancholické a proto jsou často zamlklí a nejsou moc sdílní. Avšak člověk, který dokáže nahlédnout do jejich srdce zjistí, že je v něm více lidskosti než v mnohém z lidí. Opovrhují vším co činí lidi změkčilé nejvíce ze všeho pohrdají alkoholem, tabákem a ostatně vším co ovlivňuje jejich tělo. Hráč hrající postavu barbara by měl mít alespoň 180cm, kvalitní kostým a dobrý RP. Magické nadání se u barbarů vyskytuje zhruba u 4% populace.

Bonusy a postihy

- Barbaři mají do začátku +1SP síly +1SP odolnosti +1ŽT
- Nejsou schopni používat z přesvědčení žádné výrobky ani kladná kouzla, které by působily na jejich tělo tzn. Alchymistické v., masti, bílou magii atd. a s jejich použitím budou nesouhlasit. Pokud některou z těchto věcí pozře byt' třeba násilím bude mít u něj klasické účinky + vyvolá u něj nevolnost, kterou hráč musí hrát alespoň 5min. Barbarům mohou být ovazována zranění klasickým způsobem, nejsou však schopni používat léky, atd.
- Obratnost nesmí být nikdy vyšší než 2/3 odolnosti
- Inteligence nesmí být nikdy vyšší než 2/3 odolnosti

Vlastnosti

Jak už bylo napsáno, na rozdíl od schopností si své vlastnosti můžete do hry vybrat předem – nemusíte se je učit. Platí pouze jedno omezení a to, že nesmíte začínat s více jak 4. Ve hře samozřejmě můžete získat další. Vlastnosti se dělí do dvou částí - kladné, záporné.

Za každou kladnou vlastnost, kterou si vybíráte do začátku, odečtete od základních 9 jeden SP (začínáte s 8). Za každé dvě záporné si jedno SP přičtete. Pokud získáte nějakou vlastnost dále během hry, SP už nepřičítáte popř. neodečítáte.

Vlastnosti by měly sedět k vaší postavě, její povaze, dispozicím a historii. Neberte si záporné vlastnosti jen kvůli SP navíc ale hlavně tak, aby doladily váš charakter. Samozřejmě pokud vám tu nějaká vlastnost příhodná pro vaši postavu chybí, domluvte se s organizátory.

Kladné

- **Čest** – tato vlastnost nenutí hráče, aby se choval čestně a nepodváděl. Jen je proti jeho povaze aby po smrti sloužil postavám jako démonolog nebo nekromant. To znamená, že pokud hráč chce, tak zotročení jeho duše stojí démonologa 2 BO a na ovládání démonů nebo mrtvol vytvořených z jeho duše je potřeba o 1 BO víc.
- **Charisma** – hráč, který hraje charismatickou postavu má právo jednou za den říct slovo "charisma" a člověk, na kterého tuto schopnost použije, se musí chovat, jako by se setkal s někým velmi charismatickým – nebude ho už podezřívat z krádeže, zapůsobí na postavu opačného pohlaví (i stejného pokud...) apod. Pokud vás někdo přišel zabít, pravděpodobně

vám to ale nepomůže.

- **Učenlivost** – hráč se může naučit mezi dvěma přestupy jednu schopnost, která ho bude stát o 1 sp méně (minimálně však 1 sp).
- **Tuhý kořínek** – pokud klesne počet životů postavy s tuhým kořínkem na nulu, tuhý kořínek ji udrží při životě ještě pět minut (pokud jí někdo nedorazí), až po té se dostává do agónie. V této době můžete chroptět, lézt po čtyřech, vypít lektvar apod., ne kouzlit nebo bojovat.
- **Odolnost vůči kouzlům** – tato vlastnost chrání postavu pouze před útočnými kouzly (takové, které ubírají životy). Ty postavě vezmou o jeden život méně než normálně, ale vždy nejméně jeden (hlase kouzelníkovi, kolik vám ubral životů).
- **Nenápadnost** – postava s touto vlastností se učí schopnosti Šacování (I–III) a 6.smysl o 1 SP levněji.
- **Železné zdraví** – postava, která má železné zdraví se sama vyléčí z lehké nemoci. Pokud nebudete vědět, kterého stupně je vaše nemoc vyhledejte nějaké IO, které vám to sdělí (řekne vám pouze jestli je nemoc lehká, střední nebo těžká, na zjištění druhu nemoci musíte vyhledat felčara).
- **Vůle** – postava s vůlí je schopná se naučit schopnost vyžadující o jeden bod vyšší stupeň inteligence nebo obratnosti, než ve skutečnosti má.
- **Sečtělost** – sečtělá postava se učí z nalezených dokumentů o jeden SP levněji (Pouze z herně získaných dokumentů, z kterých je možné se učit. U každého takového dokumentu si to nechte schválit.)
- **Um** – postava s touto vlastností se učí schopnosti Kovetepectví a Zlodějský um o 1 sp levněji.
- **Hbité prsty** – postava s touto vlastností se učí schopnosti Základy alchymie, Lučbu a Travičství o 1 sp levněji.
- **Jasná mysl** – na postavu s jasnou myslí není možné seslat Kletby 0. stupně.
- **Odolnost vůči jedům** – trvání účinku jedu se zkracuje na 1/2 normální doby.
- **Odolnost vůči otravě** – snižuje zranění způsobená jedem o 1, minimálně však na 1žt.
- **Dobrý lovec** – dobrý lovec se v lese pohybuje jako doma. K ulovení zvířete mu stačí 1/2 normální doby. K znalostem dobrého lovce patří i schopnosti Znalost rostlin a Znalost hub, které se nemusí učit.
- **Nadaný šermíř** – taková to postava zvládá Ovládání meče o 1SP levněji pro první 2 druhy zbraní, se kterými se učí zacházet.
- **Podnikavec** – postava s touto schopností je rozený obchodník. Všechny schopnosti z Obchodování ji stojí jen 1 SP.
- **Chladná hlava** – postava s touto vlastností se nenechá snadno ovlivnit a svést na scestí. Je odolná na Charisma a Zamilování a psychická kouzla 1. úrovně.
- **Touha po životě** – pro vyléčení této postavy z agónie stačí o 1 život méně.
- **Rychlé hojení ran** – postavě s touto vlastností se všechny rány způsobení zbraní hojí o 1/3 rychleji.

Záporné

- **Nemotornost** – nemotornost není vlastnost, která by šla zachytit do pravidel, zde záleží akorát na hráči jak dokáže hrát svou postavu. Mělo by to vypadat tak, že postava čas od času zakopne, něco převrhne, rozbije atd. Pokud bude hráč hrát velice dobře svou nemotornost může získat od IO nějaké ocenění za dobrý RP.
- **Slabá konstituce a nosnost** – postava se slabou tělesnou konstitucí nedokáže nést tak těžká břemena jako dobře urostlý barbar nebo trpaslík, tedy není ochotna nést břemeno těžší jednoručního meče, Pokud takovéto břemeno nese, tak se to neobejde bez hekání, klení a supění. Pokud přenáší mimo město suroviny/výrobky, unese o 1 méně. Nemůže také nosit žádnou zbroj ani štít.

- **Nenasytnost** – taková postava se nespokojí z běžným přidělem jídla jako někdo jiný. Postava musí během herního dne sníst o jedno herní jídlo více než je obvyklé.
- **Žravost** – žravost je vlastnost typická zvláště u hobitů. Takováto postava je schopna sníst stejné množství jídla jako dvě normální postavy. Herně se to projeví tak, že spotřebuje o 2 herní jídla denně více. Vlastnost se nesmí počítat s Nenasytností – hráč smí mít pouze jednu z nich.
- **Opilství** – takovou postavu je těžké najít ve střizlivém stavu. Postava musí denně vypít buď dvě dávky tvrdého alkoholu, nebo tři dávky vína, nebo čtyři tupláky piva a to nejlépe najednou, aby byla alespoň chvíli v náladě. Jak bude hráč hrát opilost je na něm, tato pravidla mají spíš zbavit postavu přebytečného množství peněz.
- **Špatný lovec** – špatný lovec se v lese pohybuje nemotorně, vyplaší veškerou zvěř, důsledkem čehož nechytí většinou nic nebo málo za dlouhou dobu. Postava, která je špatný lovec se nemůže naučit lov.
- **Náchylnost vůči kouzlům** – tato schopnost činí postavu náchylnou pouze vůči útočným kouzlům (takové, které ubírají životy). Ty postavě vezmou o jeden život více než normálně.
- **Dobrá duše** – takováto postava je z přesvědčení hodná k ostatním. Ublíží člověku jen v nejkrajnější nouzi a neodepře nikdy pomoc trpícímu.
- **Alergik** – postava reaguje přecitlivěle na všechny masti a čaje (ty na ni neúčinkují a musí hrát příznaky alespoň lehké alergie). Stejně tak nemůže sbírat nebo přechovávat rostliny a houby nebo se věnovat práci s nimi (alergická reakce jí to nedovoluje)
- **Špatná srážlivost krve** – postavě s touto vlastností se všechny rány způsobené zbraní hojí o 1/3 času déle.
- **Špatný farmář** – nemůže se učit žádná obživová řemesla
- **Obě ruce levé** – taková postava je velice nešikovná, naučení každé výrobní schopnosti je pro ni velice náročné (o 1 sp dražší a může se naučit jen I stupeň)
- **Líné kosti** – tato postava není jen tak obyčejně pomalá – nemůže se také učit Únik a Úhyb
- **Opilý vozk** – tato vlastnost vám nedovoluje jezdit na koni, řídit povozy ani lodě
- **Námořník** – námořník se štítí vody. A to tak, že se snaží přijít s ní co nejméně do kontaktu – pokud možno ji nepije (víno nebo rum není voda), nemyje se a určitě vám nedojde pro vodu ke studni.

University

Vyšší škola řemesel, obchodu a alchymie

1312 založená instituce je dneska jednou z velmi uznávaných v celém Alderahu. Je tomu však nasnadě, že dodnes nemá status univerzity. Podle Lithénských regulí totiž není možné, aby barom založil universitu.

Na škole se sice platí školné (odvíjí se podle schopnosti), ale vyučení na tovaryše váš stojí o 1sp méně (nejméně 1) a na mistra o 2sp méně (klidně 0)

Hazsowská universita

Jak již název napovídá, sídlí tato universita za hradbami města Hazsow. Základní kámen byl položen již v roce 968 (o 3 tři roky později než započala výstavba města), avšak samotná universita začala fungovat až o sto let později. Nejdříve vznikla Fakulta stavební, až posléze pro nebývalí zájem zbývajících dvě fakulty. Každý nový student musí projít zkouškami, k nimž musí předložit stručný životopis a vlastní práci z oboru, kterému se hodlá věnovat. Tato známá universita má 3 katedry.

- **Katedru stavební** - tato katedra poskytuje studium Projektování až do úrovně mistra. Ke zdárnému dokončení studia je potřeba vyprojektovat a nechat postavit stavbu, kterou universita ohodnotí a rozhodne, zda je student dostatečně způsobilý projektovat stavby, a získá tedy náležitý titul projektant, anebo bude muset ve svém studiu nadále setrvat.
- **Katedru Alchymistických věd** - výuka na této katedře je podmíněna také znalostí základní alchymie, kterou katedra nevyučuje. Okruhy, kterými se zde můžete zabývat jsou lučba, pyromancie a vyšší alchymie.
- **Katedru války** - katedra poskytuje výuku schopností z okruhu Umění boje a Útočnosti. Každý nově přijatý student musí prokázat, že je schopný se v těchto okruzích vzdělávat (musí mít schopnost Umění boje nebo Útočnost); pokud toto nebude moci prokázat, poskytuje universita výuku i těchto základních disciplín, ovšem za menší příplatek.

Knihovny

Knihovna místodržícího ...

Tato nepřiliš velká knihovna obsahuje množství svazků trochu nekvalitní literatury sjednocování, např. Carles Ynek Hacha - Jaro, a pár naučných spisů, které pan místodržící dovoluje za jeho přítomnosti číst.

Z naučných spisů je takto k osvětě přístupno několik svazků pojednávajících o farmaření a sadařství. Déle pak dva o produkčních řemeslech(zvláště hornictví) a jeden o kovotepectví. K nalezení je zde také pár dalších knih a něco, co bylo kdysi knihou, ale dnes je to zbytek ohořelých a zabarvených papírů zabalených v kusu pergamenu.

Zbytek písemností nedává pan ... nikomu číst.

Stavby

Domy

Vlastnictví herního domu je všeobecně značně výhodné. Majitel získává bonus, který se odvíjí od druhu domu, který si pořídil. Každý vlastník pokud si zakoupí dům dostane klíč od domu, vlastnickou listinu a kolík s domem. Kam dům umístíte je na vás, ale organizátory bude vytyčeno město, ve kterém kromě zmíněného bonusu získáváte ještě zisk z domu. vlastnická listina vás opravňuje k žádání zisku z domu, který činí 1/3 nákladů na stavbu. Zároveň však musíte počítat s tím, že rada města občas vyhlásí mimořádnou daň z domů. Existují 3 základní typy domů:

- **chudý** (cena do 50 trojníků) - vlastník prostého domu spotřebuje o 1 herní jídlo deně méně;
- **obyčejný** (do 100 trojníků) - vlastník má zajištěnu herní obživu (nepotřebuje se herně žít);
- **honosný** (200 a více trojníků) - majitel má zajištěnu obživu + stává se automaticky čestným občanem města

Pokud chcete za stavbu domu ušetřit nechte si dům herně postavit. Potřebujete k tomu projekt od projektanta a poté sehnat řemeslníky, kteří vám dům postaví.

Farnaření

Pro použití této schopnosti je nezbytné vlastnit pozemek. Na jiné ploše než vlastním, případně

přiděleném pozemku nelze farmařit! Všechny pozemky mají universální velikost. Na tuto jednotku velikosti je přidělován výnos. Pokud máte několik polí, může se vám stát, že na každém poli bude jiný. V dané hře mají všechny pozemky, které jsou k dispozici stejnou kvalitu - v ideálním případě by všechny měly stejný výnos.

Každý pozemek je nutné nejprve osadit nebo na něj pořídit dobytek. Pro jednoduchost jsou dvě skupiny plodin:

- **obilí** - cena sadby jsou 3 groše (jsou zde shrnuty všechny druhy obilí a kukuřice). Výnos z takto osazeného pole bude obilí.
- **zelenina** - cena sadby jsou 4 groše (představuje všechny ostatní plodiny pěstované na polích: zelenina, brambory, víno, atd.) Výnos z takto osazeného pole bude ovoce.
- **dobytěk** - pořizovací cena je 6 grošů Výnosem bude maso.

Je třeba ovšem dobře rozmyslet a zvolit přesně plodinu, kterou chcete pěstovat a to vzhledem k podmínkám kraje, ve kterém se nacházíte. Budeme na to brát zřetel a vaše výnosy podle toho budou vypadat (jednoduše řečeno víno v horách neporoste). Samotná sadba probíhá tak, že na místě určeném orgy ohraničíte cca 1*1m (např. klacky). Sadba se provádí pouze jednou za hru.

Výnosy

Jsou určené organizátory, kdy a jak velké budou. Do předu nikdy nevíte jak se úroda vydaří.

Sabotáže

Je důležité se zmínit o tom, že vaše pole může být poškozeno živelnými pohromami nebo spec. schopností.

Sadařství

Pro použití této schopnosti je nezbytné vlastnit pozemek. Na jiné ploše než vlastním, případně přiděleném pozemku nelze sádit! Všechny pozemky mají universální velikost. Na tuto jednotku velikosti je přidělován výnos. Pokud máte několik sadů, může se vám stát, že na každém bude jiný. V dané hře mají všechny pozemky, které jsou k dispozici stejnou kvalitu - v ideálním případě by všechny měly stejný výnos.

Každý pozemek je nutné nejprve osadit. Cena sadby stromů je pro všechny druhy stejná a to 4 groše. Je třeba ovšem dobře rozmyslet a zvolit přesně stromy, na kterých chcete sádit a to vzhledem k podmínkám kraje, ve kterém se nacházíte. Budeme na to brát zřetel a vaše výnosy podle toho budou vypadat (jednoduše řečeno meruňky v horách neporostou). Samotná sadba probíhá tak, že na místě určeném orgy ohraničíte cca 1*1m (např. klacky) a doprostřed tohoto místa vyskládáte případně vyryjete jednoduchý strom. Sadba se provádí pouze jednou za hru.

Výnosy

Jsou určené organizátory, kdy a jak velké budou. Do předu nikdy nevíte jak se úroda vydaří.

Sabotáže

Je důležité se zmínit o tom, že vaše pole může být poškozeno běsnícími živly nebo závistivým sousedem, který nemůže přenést přes srdce, že na vašem pozemku rostou větší jablka.

Užitné stavby

Užitné stavby ve hře jsou jakékoli stavby, ze kterých je nějaký užitek. Můžete se rozhodnout

postavit nový most, kašnu, pilu nebo také např. zlatý důl. Ze všech užitných staveb jde zisk, který činí 1/5 nákladů na stavbu. Užitné stavby může po vašem svolení používat každý hráč ve hře. Podmínky za kterých je to možné stanovíte ovšem vy ať se týkají jednoho hráče nebo města a záleží tedy jen na vaší dohodě. Například se můžete domluvit s radními města na tom, že postavíte městu nový most a to vám za jeho užívání bude platit nějaký poplatek. Pokud se rozhodnete postavit nějakou užitnou stavbu domluvte se s organizátory, stanoví vám cenu stavby, atd.

Kněžství

Kněžství je soubor schopností umožňující komunikovat s bohy a zprostředkovat tak jejich zásahy do herního světa. Může je využívat kdokoli, kdo dosáhl alespoň vyššího zasvěcení ve své víře. Množství schopností je ale tak veliké, že se postupem času vytvořily specializované větve, každá se čtyřmi okruhy síly, z nichž jsou kromě **základního kněžství** (žehnání, uřknutí a jednoduchých obřadů) nejvýznamnější tyto:

- Posílení
- Oslabení
- Léčení
- Ničení
- Ochrana
- Očištění
- Odhalení
- Zmatení
- Posvěcení
- Proklínání

Interce

K jejich užívání slouží přímluvy u bohů – *interce*. Jedná se vlastně o svolení k použití vyšší síly (tedy božské) na různé úkony. Jejich počet není omezen a jejich získávání je volné a závisí na několika faktorech. Interce je možné získat za modlitby (tedy veřejné), bohoslužby, za počty věřících a další církevní obřady (řeší individuálně IO). Denní přiděl intercí je odvislý od moci kněze **[(počet proučených SP v kněžství + INT) / 2]**

Interce, které si kněz obstará mimo denní přiděl (bohoslužba/obětování) se mu zachovávají do dalšího dne, ne však do dalších dílů (kněz spotřebovává interce z denního přidělu jako první).

K uvolnění 1 interce z denního přidělu nebo obřadů/bohoslužeb slouží konzumace 1 větší hrozinky nebo lentilky.

Intervence

Intervence je božský zásah. Stejně jako u magie se samotný zásah nazývá kouzlo, u kněžství je to intervence.

Magie

Použití magie je jakási úplata bohů. Každý, kdo má magické nadání má automaticky denní přiděl intercí snížen na polovinu, protože bohové chtějí raději přijímat magii. Samozřejmě je tedy nucen používat k vyvolávání magii a to místo jedné interce 1 mag. Maximální počet magů, kterými lze uplatit božstvo je závislý na inteligenci a to, za každý bod inteligence dva magy (tedy jakoby dvě interce). POZOR, tyto se uvolňují v piškotech!

Schopnosti kněze

Jedná se o schopnosti, které nepotřebují interce (nebo je používají nepřímo), jsou to vlastně pomocné schopnosti související primárně s postavou kněze, mohou mu zlepšovat účinky božských intervencí apod.

- Poustevnictví
- Liturgika
- Vepisování
- Obětování
- Zázraky

Další schopnosti spojené s kněžstvím

Okruh 0 I II III IV

SP 2 2 1 2 3

int 2 3 5 6 8

0. okruh = Základní kněžství, platí se jen jednou (další větve se pořizují bez něj)

Ovšem vyšší okruhy se může naučit jen schopný kněz, podle následující tabulky. Proučené SP v kněžství „odemykají“ vyšší kněžství podle následující tabulky. Např. Pokud mám v kněžství proučeno 2sp (základní kněžství), mohu se učit I okruh všech větví kněžství. Pokud mám v kněžství proučeno 4sp (základní kněžství + např. I. Okruh jedné z větví), mohu se učit II. Okruh všech větví kněžství.

POZOR, K NAUČENÍ VYŠŠÍCH OKRUHŮ 1 VĚTVE JE TŘEBA MÍT NAUČENÉ I VŠECHNY NIŽŠÍ OKRUHY TÉŽE VĚTVE.

Okruh I II III IV

prouč. SP 2 4 8 16

Vysvětlivky k tabulkám schopností

I. (okruh)

Název intervence Síla intervence Sesílací formule efekt Počet potřebných intercí

Sesílání probíhá takto: „Ve jménu“ + jméno božstva, + síla intervence + sesílací formule! I = unus, II = duo, III = tres [trés], IV = quattor [kvator]

Př.: Ve jménu Natürwanny, unus labora bene, laudaberis!

Poznámka pro tvořivé

Samozřejmě si můžete vymýšlet vlastní intervence, jenom si je musíte nechat před tím schválit. Vymyšlení intervence musí proběhnout i herně (úkol od IO, př. Hezky provedený rituál na zadané téma).

Pomůcka pro omezení počtů seslání

V pravidlech se vyskytují pouze 3 typy omezení počtu seslání.

1. 1x za 3 hodiny (většinou se týkají instantních manipulací s životy)
2. 1x za den (omezení mocných jednorázových intervencí)
3. bez omezení, nebývá uvedeno, kolikrát sesílatel chce (a na kolik má interce)

Obecné schopnosti

Tyto schopnosti získává kněz se základním kněžstvím.

Provedení rituálu

Trvá nejméně 5 minut s patřičnými efekty (vzývání, pronášení sesílací formule, gesta...). Rituál je potřeba pro sesílání některých intervencí (označených V) – tzv. Vyvolávaných.

Vysvěcení svatého místa

Takto si kněz může sám po alespoň 10 minutovém rituálu kterého se aktivně účastní alespoň 2 věřící na patřičném (a IO schváleném) místě vytvořit svoje svaté místo. Kněz může mít jen jedno svoje svaté místo (pokud je jím vysvěcené místo zanikne nebo je znesvěceno může si vytvořit nové).

Znesvěcení svatého místa

Kněz provede alespoň 5 min. rituál na posvěceném místě urč. náboženství, které je s jeho v rozporu, a tím zruší posvěcení

Snímání raritních intervencí

Pokud chcete sejmut intervenci, která byla seslána mimo běžná pravidla, poraďte se s IO.

Pravidla pro noční hru

Zbraně

- v noci jsou povolené pouze zbraně do 90cm (dýka, tesák, jednoruční meč a pádné zbraně)
- je zakázáno používat kombinace přesahující 90cm
- štíty jsou z nočních soubojů vyřazeny úplně. Postavě, která má malý štít a nemůže jej v noci používat, přibude 1 život. Střední štít - 2 životy. Velký štít - 3 životy.
- veškeré střelné (prak, luk, kuše) a vrhací zbraně jsou z nočních soubojů vyřazeny úplně.
- toporo pádných zbraní musí být v dostatečné délce přibaleno
- všechny zbraně, které chcete používat, přibalte - v noci nezáleží na vzhledu, ale na bezpečnosti.

Zbraně budou přísně kontrolovány a veškeré nevyhovující nebo nebezpečné zbraně budou zabaveny a odevzdány majiteli po skončení hry. Výjimky z těchto pravidel mohou být uděleny zbraním, u kterých organizátoři vyloučí možnost vzniku jakéhokoli zranění.