

6. Pravidla zálib

6.1. Zloděj

Otevírání zámku

- Jedině zloděj se může pokusit otevřít zámek bez klíče, ale potřebuje k tomu paklíče nebo šperháky.
- Zámek imituje provázek, na kterém je podle jeho úrovně určitý počet uzlíků, (2 uzlíky za každou úroveň zámku), zloděj otevře zámek tak, že rozmotá všechny uzlíky.
- Otevírání zámku má libovolný počet úrovní.

1. úr. = 1xp
2. úr. = 2xp
3. úr. = 3xp atd.

Kapsářství

- Zloději kradou pomocí kolíčků, ale pouze malé věci, jako je měšec, vyloupení kapes kalhot, kabátu, mošny atd., a to tak, že zloděj musí nepozorovaně na vykrádaný předmět připnout kolíček. Pokud si toho oběť nevšimne po dobu 10 vteřin, oznámí jí zloděj, že byla okradena a namátkou si z vykrádaného místa vytáhne nějaký předmět, nebo oběti přesně popíše, co jí chtěl ukrást. Pokud si oběť zloděje všimne, krádež se nezdařila a záleží na oběti, co se zlodějem udělá.
- POZOR! Chce-li zloděj ukrást něco většího, jako je celá mošna, zbraň, kabát, dýka atd., tak už kolíček nepoužívá, to už si prostě a jednoduše musí ukrást sám tak, jak umí...

1. úr. Je schopen z kapsy vzít jeden předmět.
2. úr. Je schopen z kapsy vzít dva předměty.
3. úr. Je schopen z kapsy vzít tři předměty.

Lhaní

- Zloděj je schopen přesvědčivě lhát, může tedy podle své úrovně lhaní odpovědět lživě na určitý počet otázek, na které by kdokoli jiný musel podle pravidel odpovědět pravdivě.

1. úr. 1 otázka za herní blok
2. úr. 2 otázky za herní blok
3. úr. 3 otázky za herní blok

6.2. Kejklíř

Kejklení

- Zahlásí-li kejklíř heslo „tadá“ a při tom hraje na hudební nástroj smysluplnou melodii nebo zpívá píseň, případně hraje divadlo, žongluje atd., musí všichni hráči v okolí cca 5 metrů přispět jednu minci.

1. úr. 1x za herní blok

2. úr. 2x za herní blok

3. úr. 3x za herní blok

Úhyb

- Dostane-li kejklíř platný zásah, může zahlásit „úhyb“ a tento zásah si nepočítá.

1. úr. 1x za herní blok

2. úr. 2x za herní blok

3. úr. 3x za herní blok

Převleky

- Kejklíř je schopen změnit svůj kostým tak, že ho nikdo nepozná.

- Podmínkou je však mít s sebou opravdu více kostýmů.

- Za převlek se nepovažuje výměna nátepníků, musí si obléct zcela jiný kostým.

- Jakmile tento kostým jednou použije, tak jej lidé budou považovat za tuto postavu i při příštím užití.

- Kejklíř může mít tolik identit, kolik kostýmů má na akci s sebou.

- Návrat na svou základní postavu se nepočítá jako změna identity (tzn., pokud na 1. úr přeměníte svou identitu, můžete se kdykoliv vrátit zpět na svou identitu původní).

1. úr. Může změnit svou identitu 1x za herní blok.

2. úr. Může změnit svou identitu 2x za herní blok.

3. úr. Může změnit svou identitu 3x za herní blok.

6.3. Bard

Příběhy a legendy

- Postava může od organizátorů v podobě mýtů, bájí, pověstí či příběhů získat dodatečné informace o světě nebo hře.
- Interval mezi jednotlivými informacemi je minimálně 3 hodiny.

1. úr. 1x za den

2. úr. 3x za den

3. úr. 5x za den

Čardáš

- Zvolá-li bard heslo „čardáš“ a hraje při tom na hudební nástroj smysluplnou melodii nebo zpívá píseň, pak musí všichni v okolí cca 5 metrů začít zběsile tančit.

1. úr. 1x za herní blok

2. úr. 2x za herní blok

3. úr. 3x za herní blok

Uspání

- Začne-li bard zpívat ukolébavku nebo vyprávět pohádku na dobrou noc, pak během jedné minuty všichni v okolí cca 2 metrů usnou.

1. úr. 1x za herní blok na jednu minutu

2. úr. 2x za herní blok na dvě minuty

3. úr. 3x za herní blok na tři minuty

6.4. Průzkumník

Průzkum terénu

- Po herním poli jsou rozmístěny obálky s nápisem „mapa“.
- Průzkumník sbírá čísla z jednotlivých obálek, s těmi si ví rady kartograf.

1. **úr.** Může si vzít 1 dílek s číslem za herní blok.
2. **úr.** Může si vzít 2 dílky s číslem za herní blok.
3. **úr.** Může si vzít 3 dílky s číslem za herní blok.

Kladení a odstranění pasti

Vzhled pasti

- Past na zámku, v truhle apod.: obálka s označením „??“, uvnitř je kartička s nápisem past, kde je uvedena úroveň pasti a efekt pasti + provázek s počtem uzlíků podle úrovně pasti = 2 uzlíky z každou úroveň pasti, musí být uveden materiál a jeho množství použité na výrobu této pasti.
- Nášlapná past: pet lahev, v jejímž hrdle bude srolovaný papír s úrovní pasti a popisem efektu, kolem hrdla bude uvázaný provázek s potřebným počtem uzlíků.

Odstranění pasti

- Úroveň pasti zjistí průzkumník až po otevření obálky, past se buď aktivuje, nebo ji bude průzkumník schopen odstranit, má-li na to úroveň.
- K odstranění pasti potřebuje nářadí = dráty, kleště.
- Odstranění pasti probíhá tak, že rozuzluje všechny uzlíky na provázku.
- Odstraněním pasti získává průzkumník polovinu materiálu, který byl použit na její výrobu.

Výroba pasti

- Výroba pasti trvá 5 minut za každou její úroveň.
- Za každou úroveň pasti musí průzkumník udělat dva uzlíky.
- Než past umístí, musí ji ukázat ORGům, aby mu schválili efekt pasti.
- Průzkumník si musí před výrobou pasti sehnat veškerý materiál, který chce použít na její efekt (kyselinová past => kyselina atd.).

Úrovně pasti

- Úrovně je neomezeně, počet potřebných expů se rovná úrovni, přičemž úroveň nižší je podmínkou úrovně vyšší.

Brtník

- Umožní průzkumníkovi využít prostředí kolem sebe k úkrytu. Je ukryt, dokud se skrývá neboneprovede nějakou akci (pohyb, zvuk,...).

1. **úr.** Musí být celý ve vzduchu, tzn., obejme strom rukama i nohama.
2. **úr.** Stačí, když obejme strom rukama, nohama může stát na zemi.
3. **úr.** Stačí, když se stromu dotýká a dá si ruku na hlavu.

6.5. Kartograf

Kreslení map

- Kartograf je schopen kreslit různé mapy, umí v nich samozřejmě i číst.
- Po herním poli jsou rozmístěny obálky s nápisem „mapa“.
- Kartograf si může najmout průzkumníka, který mu bude nosit jednotlivé části mapy, ty pak vymění organizátorů (v hospodě) za reálné kusy mapy, ze kterých si poté sestaví svou celou mapu.
- Kartografovi bude na začátku hry přiřazena barva kusů mapy, se kterými může pracovat. (Kartografové budou s největší pravděpodobností dva a jeden bude mít lístečky ŽLUTÉ, druhý MODRÉ).
- Další schopnost kartografa je vyčíst z již celé složené mapy jednoho typu tajnou informaci (sesbíral jsi šest ze šesti částí mapy č. 1 a těchto šest částí jsi vyměnil za reálnou mapu).
- Tato **tajná informace** má tři úrovně. Kartograf dokáže vyčíst pouze tak vysokou úroveň tajné informace, jakou má níže uvedenou úroveň.

1. **úr.** základní informace
2. **úr.** složitá informace
3. **úr.** raritní informace

Správa katastru

- Kartograf vyměřuje velikost pozemku a vede si evidenci veškerých pozemků.

6.6. Bojovník

Úder

- Bojovník je schopen vložit do zásahu takovou sílu, že ubírá za 2 životy, je-li zásah platný.
- Úroveň bojovníka určuje, kolikrát může úder použít a s jakým typem zbraně je tuto vlastnost schopen použít.
- Před zásahem musí bojovník zahlásit „za dva“ (pokud nezasáhne, tak jeho schopnost úderpropadne).

- 1. úr.** 1x za herní blok, jeden typ zbraně
- 2. úr.** 2x za herní blok, dva typy zbraně
- 3. úr.** 3x za herní blok, tři typy zbraně

Kryt

- Dostane-li bojovník platný zásah, může zahlásit „kryt“ a tento zásah si nepočítá.

- 1. úr.** 1x za herní blok
- 2. úr.** 2x za herní blok
- 3. úr.** 3x za herní blok

Válečný pokřik

- Bojovník musí vydat hrdelní řev „kupředu, ani krok zpět“, kterým podpoří sebe apět svých spolubojovníků.

- 1. úr.** Bojovník a jeho pět spolubojovníků jsou odolní proti jednomu zastrašení.
- 2. úr.** Bojovník a jeho pět spolubojovníků jsou odolní proti jednomu zastrašení, plus ruší strach již zastrašených hráčů.
- 3. úr.** Bojovník a jeho pět spolubojovníků jsou odolní proti jednomu zastrašení, plus ruší strach již zastrašených hráčů a vystraší jednoho protivníka na jednu minutu.

6.7. Střelec

Ostrostřelec

- Střelec je schopen napnout luk tak, že je-li zásah platný, ubírá 2 životy.
- Před zásahem musí střelec zhlásit „za dva“ (pokud nezasáhne, tak jeho schopnost ostrostřelec propadne).

1. úr. 1x za herní blok

2. úr. 2x za herní blok

3. úr. 3x za herní blok

Spotřeba šípů

- Určuje, o kolik vystřelených šípů střelec přijde.
- Střelec umí šípy i vyrobit, jedna jednotka dřeva = 5 šípů.

1. úr. Přijde o tři čtvrtě vystřelených šípů.

2. úr. Přijde o polovinu šípů.

3. úr. Přijde o čtvrtinu šípů.

Střelecké triky

- 1. úr.** Bodnutí šípem za jeden život (jeden šíp = jedno bodnutí, nelze vícekrát bodnout s jedním šípem, šíp se musí držet u hrotu - měkčeného, viz **pravidla zbraní a štítů**).
- 2. úr.** Zmračení (zasažený 5 sekund zůstává na místě a potom se může pohybovat pouze chůzí do vyléčení)
- 3. úr.** Přesný zásah (v případě, že šíp osobu zasáhne, ubírá mu jeden život bez ohledu na vlastnosti cíle, lze použít jednou za herní blok).

6.8. Lodník

Výroba lodí

- Lodník umí vyrábět různě veliké lodě.

1. **úr.** malé lodě = 10 jednotek dřeva
- Tyto lodě slouží jako rybářské.
2. **úr.** střední lodě = 20 jednotek dřeva
- Tyto lodě slouží jako přepravní, na jednu střední loď se vejde šest hráčů.
3. **úr.** velké lodě = 30 jednotek dřeva
- Tyto lodě slouží jako přepravní, na jednu velkou loď se vejde dvanáct pasažérů.

Lov ryb

- Jedině lodník je schopen lovit ryby, lov ryb je dán hodem kostkou, kolik hodí, tolik ryb ulovil.
- Pro úspěšný lov ryb musí strávit lodník na řece jednu hodinu.
- jedno jídlo = 2 ryby

1. **úr.** Hází 1x za herní blok.
2. **úr.** Hází 2x za herní blok.
3. **úr.** Hází 3x za herní blok.

Vylepšení lodí

1. **úr.** Výroba sítí = zkrátí dobu rybolovu na půl hodiny.
2. **úr.** Výroba plachet a lan = zkrátí dobu přepravy na polovinu.
3. **úr.** Vylepšení velké lodě na loď bitevní = musí si nechat vyrobit děla, popř. balisty, a na vylepšení lodě samotné spotřebuje 10 jednotek dřeva.

6.9. Okultista

Vyvolání ducha

1. **úr.** duch zvířete
2. **úr.** humanoid
3. **úr.** duchové vyšších bytostí

Komunikace s duchem

- Nikdy nemůže chtít po duchovi, aby někoho zabil, nebo aby učinil kohokoli nezranitelným.
- Ducha vidí přes den jen okultista, v noci kdokoliv.
- Okolní hráči jsou schopni slyšet to, co říká okultista duchovi, ne to, co říká duch okultistovi (duch bude označen modrou páskou).

1. **úr.** Může položit otázku ANO/NE.
2. **úr.** Může položit otevřenou otázku.
3. **úr.** Může mít na ducha prosbu.

Zakletí ducha do předmětu

- Pomocí rituálu může okultista zaklít ducha do nějakého předmětu.
- Tento předmět se pak bude chovat podle charakteru ducha.
- Před zakletím může mít okultista na ducha prosbu (viz **komunikace s duchem**).
- Duchové nemohou sami útočit a jsou schopni se pouze bránit (tzn., bude-li v přívěšku duch, který má nositele chránit, bude jej chránit pouze při obraně a ústupu, ne když bude jeho nositel útočit).
- Zakletí trvá patnáct minut, poté duch z předmětu vystoupí a může si dělat, co chce.
- U specifických duchů mohou ORGové dobu zakletí změnit.

1. **úr.** Může zaklít jednoho ducha za herní blok.
2. **úr.** Může zaklít dva duchy za herní blok.
3. **úr.** Může zaklít tři duchy za herní blok.

6.10. Druid

Komunikace s rostlinami

- Druid se ptá vždy organizátora, musí mu říct, jaké rostliny se ptá, kde se ta rostlina nachází.
- Nikdy nemůže chtít po rostlině, aby někoho zabila.

1. **úr.** Může položit otázku ANO/NE.
2. **úr.** Může položit otevřenou otázku.
3. **úr.** Může mít na rostlinu prosbu.

Komunikace se zvířaty

- Druid se ptá vždy organizátora, musí mu říct, jakého zvířete se ptá, kde se to zvíře nachází.
- Nikdy nemůže chtít po zvířeti, aby někoho zabilo.

1. **úr.** Může položit otázku ANO/NE.
2. **úr.** Může položit otevřenou otázku.
3. **úr.** Může mít na zvíře prosbu.

Požehnání úrodě

- Požehná-li úrodě, pak se pro jednu sklizeň zdvojnásobí počet jídel, nebo zdvojnásobí počet narozených zvířat, nebo zdvojnásobí počet zvířat v revíru.
- Může požehnat jednou za herní blok.

1. **úr.** Může požehnat rostlinám/zvířatům 1. úrovně.
2. **úr.** Může požehnat rostlinám/zvířatům 2. úrovně.
3. **úr.** Může požehnat rostlinám/zvířatům 3. úrovně.

6.11. Inkvizitor

Mučení

- Určuje, jak dlouho a jak efektivně je inkvizitor schopen svého zajatce mučit, než mu upadne doagónie.
- Mučení probíhá hraním hry „Logik“.
- Pokud mučený do daného času nebo vyčerpání polí neuhádne pořadí barev, mučení je úspěšné.

1. úr. 15 minut

2. úr. 10 minut

3. úr. 5 minut

Cítění magie

- Umí vycítit magii z různých předmětů, je schopen i určit typ magie, a kdo ji seslal.

1. úr. Vycítí z nějakého předmětu nebo osoby použití magie.

2. úr. Je schopen pomocí rituálu určit, o jaký typ magie se jedná.

3. úr. Je schopen pomocí rituálu určit, kdo vytvořil (i již použitý) svitek.

Zapuzení ducha

- Musí provést rituál.

1. úr. duch zvířete

2. úr. duch humanoida

3. úr. duch vyšší bytosti

6.12. Velitel

Počet podřízených

- Určuje, kolika hráčům je schopen velet.

1. **úr.** Může velet dvěma hráčům.
2. **úr.** Může velet třem hráčům.
3. **úr.** Může velet čtyřem hráčům.

Vojenské taktiky

- Hráči pod jeho velením mohou získat určité výhody (schopnost **počet podřízených**).
- Na začátku každého boje určí velitel svým podřízeným druh taktiky, který budou používat po celou dobu boje v případě, že splní podmínky dané taktiky.
- Taktiku v průběhu boje nelze změnit.
- Každý z jeho podřízených může používat jen jednu taktiku, tzn. úhyb, nebo úder, nebo výpad.

1. **úr.**

- Úhyb - Funguje v případě, jsou-li velitelovi podřízení v jednotlivých soubojích bitvy přechíslení.
 - Lze ji použít 1x za celou bitvu, dostane-li platný zásah, může zahlásit „úhyb“, tento zásah si nepočítá.

2. **úr.**

- Úhyb (1x za celou bitvu)
- Úder - Funguje v případě, mají-li velitelovi podřízení v jednotlivých soubojích bitvy početní převahu.
 - Lze jej použít 1x za celou bitvu, před zásahem musí hráč zahlásit „zadva“, bude-li zásahplatný, pak svému protivníkovi ubere dva životy.

3. **úr.**

- Úhyb (2x za celou bitvu)
- Úder (1x za celou bitvu)
- Výpad - Funguje bez ohledu na převahu.
 - Lze jej použít 1x za herní blok, dostane-li hráč platný zásah, může zahlásit „výpad“, a tak způsobí svému protivníkovi zranění za jeden život (zraněný je jak zasažený, tak útočník).

Ekonomické velení

- V každém herním bloku si může velitel vybrat obory, které chce podpořit, podle své úrovně ekonomického velení.
- Pro každý vybraný obor (ne hráče!!!), který chce podpořit, musí určit, jakou schopnost chce podporovat.
- Vybraná schopnost je o polovinu jednodušší (např. sníží dobu výroby na polovinu, sníží spotřebu materiálu na polovinu apod.).
- Může podporovat jen základní povolání a jejich schopnosti (např. kovář, stavitel, farmář, ne specializace a jejich schopnosti).
- Může podpořit takový počet hráčů, jaký mu umožňuje úroveň schopnosti **počet podřízených**.

1. **úr.** Může podporovat hráče z 1 oboru.
2. **úr.** Může podporovat hráče z 2 oborů.
3. **úr.** Může podporovat hráče z 3 oborů.

6.13. Lovec hlav

Omráčení

- Zasažená osoba zůstane omráčená po dobu pěti minut, nebo do probuzení (profackování, polítky vodou apod.).
- Hráč musí oběť „udeřit“ svou zbraní naplocho do zásahové plochy od pasu nahoru.

1. úr. 1x za herní blok

2. úr. 2x za herní blok

3. úr. 3x za herní blok

Rozšiřování pomluv

- Hráč si může vymyslet pomluvu, a když ji sdělí jinému hráči, ten ji musí považovat za pravdivou.

1. úr. Pomluvu lze sdělit 1x za den 1 člověku.

2. úr. Pomluvu lze sdělit 2x za den 2 lidem.

3. úr. Pomluvu lze sdělit 3x za den 3 lidem.

Skrytí

- Chce-li se lovec hlav skrýt před zraky své oběti, musí si nepozorovaně sednout vedle stromu nebo většího křoví a dát si ruku na hlavu.
- Lovec hlav je skryt, dokud neprovede nějakou akci (pohyb, zvuk,...).

1. úr. 1x za herní blok

2. úr. 2x za herní blok

3. úr. 3x za herní blok

6.14. Písař

Tvorba originálu

- Jedině písař je schopen vytvořit těžce napodobitelný dokument (psaný i kreslený). Potřebuje k tomu kalamář, brk a písařskou desku.
- Tvorba originálu má libovolný počet úrovní.
- Originál je označen trojúhelníkem s vrcholem nahoru a číslem úrovně vepsané v něm. Tato značka je umístěna v pravém dolním rohu dokumentu.

1. **úr.** jeden originál za herní blok
2. **úr.** dva originály za herní blok
3. **úr.** tři originály za herní blok atd.

Tvorba kopií a napodobenin (plagiátorství)

- Jedině písař je schopen vytvořit kopii dokumentu (psanou i kreslenou) k nerozeznání od originálu, ale potřebuje k tomu vzorek písma osoby, již chce napodobit, dále pak kalamář, brk a písařskou desku.
- Jedině písař je schopen napodobit rukopis jiné postavy a vydávat napodobeninu (plagiát).
- Tvorba kopií má libovolný počet úrovní.
- Padělek nebo napodobenina (plagiát) jsou označeny trojúhelníkem s vrcholem dolů a číslem úrovně vepsané v něm. Tato značka je umístěna v pravém dolním rohu dokumentu.

1. **úr.** jedna kopie za herní blok
2. **úr.** dvě kopie za herní blok
3. **úr.** tři kopie za herní blok atd.

Rozpoznání dokumentu

- Jedině písař je schopen rozeznat rozdíl mezi kopií, napodobeninou (plagiátem) a originálem. Potřebuje rukopis osoby, která napsala zkopírovaný originál, dále lupu nebo monokl.
- Rozpoznání dokumentu má libovolný počet úrovní.
- Rozpozná dokumenty pouze stejné nebo nižší úrovně.

1. **úr.** jeden dokument za herní blok
2. **úr.** dva dokumenty za herní blok
3. **úr.** tři dokumenty za herní blok atd.