**Bjorland**

**Verze 1.7**

**Roleplaying**

Bjorland je hlavně o hraní si, a proto po celé trvání hry platí povinnost hraní svého charakteru. Co se dá zahrát, to hrajeme. Rušivé a neherní kecy neslyšíme během hry rádi a proto, pokud budete potřebovat neherně něco důležitého vyřešit, udělejte to někde stranou. Totéž platí pro konzultace pravidel s organizátory.

**Kostýmy**

Kostýmy výrazně napomáhají atmosféře akce. Po celou dobu akce platí kostýmová povinnost. Kostým nesmí obsahovat moderní prvky a viditelně moderní materiály. Budeme rádi, když budou vaše kostýmy odpovídat zasazení světa. Kostým by také měl odpovídat postavě, jakou ztvárňujete. Kostým a jeho vhodnost společně s příběhem postavy zhodnotíme před hrou a podle toho vám budou uděleny **zkušenostní body**.

**Glejty**

Každá postava má vypsaný glejt. Do glejtu smí psát pouze učitelé a CP. Po smrti postavy její glejt odevzdáváte a dostáváte nový. Glejty se nesmí krást.

**Herní předměty**

Pouze o herní předměty je možné obírat a krást je. Nic jiného nesmíte vzít bez souhlasu majitele!

**Herní měna** je představována zátkami od piva.

**Lektvary** mají podobu lahvičky s tekutinou (případně stužky). Po vypití lektvaru si musíte přečíst jeho efekt na přiloženém lístku (ne dříve!) a zahrát jej co nejlépe. Jed v podobě stužky se váže a bodnou nebo sečnou zbraň. Účinek zásahu je třeba hlásit i když je na zbrani stužka! Prázdné lahvičky vracejte alchymistovi, popřípadě organizátorovi.

**Svitky a recepty** jsou nerozluštitelné pro ty, kteří neovládají příslušné umění.

**Rostliny** sbírá jen ten, kdo má o nich herní povědomí, umí s nimi pracovat a rozezná je. I hledání je třeba zahrát! Pokud rostliny neznáte, ignorujete je, ani si jich nevšimnete a nerozeznáte je od jakýchkoliv jiných rostlin.

Další herní **suroviny** budou představovány buď skutečnými surovinami, nebo popsanými štítky. Využité herní suroviny předáváte organizátorům nebo ukládáte do vyhrazené orgotruhly.

**Zbraně**

zbraně musí být měkčené a musí vzhledově připomínat reálné zbraně. Schvalování proběhne před hrou. Nemáme žádná rozměrová omezení, ale na monstrózní zbraně budeme přísnější při schvalování. Luky a kuše jsou samozřejmě povoleny s nátahem do 15kg. Bambitky a další (světu hry odpovídající!) palné zbraně musí být rozumně silné. Bezpečnost veškeré munice bude přísně kontrolována. Cizí munici střílíte pouze, pokud jste se s jejím majitelem na sdílení dohodli.

**Boj**

Soubojový systém je **šatrh**. Neútočí se na hlavu, prsty a rozkrok, zásahy tam si nemusíte uznávat. Platné zásahy se snažíme hrát a to co nejlépe! Po zásahu do jakékoli končetiny končetinu nepoužíváte. Po zásahu do nohy padáte k zemi, skučíte bolestí, ale jste schopni se bránit. Po zásahu do trupu hrajete těžké zranění, padáte k zemi, můžete řvát bolestí či upadnout do bezvědomí. Do **pěti minut** po zásahu do trupu nastává **smrt postavy**. Během této doby, které říkáme **krvácení** , ale ještě můžete být stabilizováni a přežijete. Protivníka, který dostal zásah do trupu a krvácí, můžete **dorazit** a už mu nic nepomůže.

Pokud potřebujete protivníka živého, je možné jej **omráčit**. „Omračuji“ se musí hlásit ihned po zásahu do trupu, který by jinak postavu vyřadil. Omráčení trvá pět minut. Omráčený padá k zemi a je možné ho i zajmout.

Po zásahu se také hlásí další efekt. Zásah stříbrnou zbraní se hlásí "stříbrem", zásah smrtelným jedem "jedem" a paralyzující zásah "paralýza".

**Zbroj** chrání jen tam, kde reálně je. Podle její účinnosti může zbroj vykrýt 1 až 2 zásahy za boj. Bude posouzena před hrou společně s kostýmem.

Pamatujte si, že vrazi a zabijáci nejsou velice oblíbení ve společnosti a dostávají se do křížku se zákonem. Proto si velice dobře promyslete, jestli by vaše postava byla za daných okolností tohoto schopna! Pokud někoho zabít nechcete, tak ho jen omračte.

**Smrt**Smrt postavy nastává, pokud jste doraženi, vykrvácíte nebo podlehnete jedu. Po smrti postavy ještě chvíli (tak 2 minuty) ležíte jako mrtvola a pak s rukou na hlavě odcházíte. S příslušným orgem se potom domluvíte co dále.

**Schopnosti a umění**

Každá postava dostane podle úrovně svého kostýmu a příběhu do začátku **0-3 zkušenostní body**, za které si bude moci vybrat schopnosti. Další schopnosti se bude moci doučit ve hře. Později ve hře už zkušenostní body nevyužijete, učení bude probíhat u **mistrů**!

* **Tuhý kořínek (1)**

Postava s tuhým kořínkem vydrží déle krvácení a otravu. Časy se prodlužují o polovinu.

* **Odolnost (2)**

Pořádný válečník musí vydržet v boji co nejdéle a jeho odolnost mu to umožňuje. Odolnost umožňuje ignorovat jeden zásah za boj. Nevykrývá jed ani paralýzu.

* **Krevní msta (1)**

Válečník s touto schopností si zvolí jednoho spolubojovníka , který se stane jeho pokrevním bratrem. Jakmile je jeden z nich vyřazen (dostal zásah do trupu, krvácí, je zabit jakýmkoli způsobem nebo omráčen), druhý ho chce pomstít a získává možnost v nejbližším souboji ignorovat jedno zranění (jako u Odolnosti). Toto spojení trvá, dokud jeden z bojovníků nezemře nebo nezradí. Poté si ten z nich, který má schopnost může vybrat spolubojovníka nového.

* **Ranhojič (2)**

Potřeby: obvazy, kusy plátna

Schopnost léčit zranění končetin. Léčitel obváže/sešije zranění a podle jeho vážnosti je za 5-20 minut (určuje léčitel) vyléčeno. Využitím léčivé byliny lze tento čas zkrátit. Touto schopností lze vyléčit zranění, které není smrtelné (tzn. zásah do trupu vyléčit nelze). Vyžaduje kvalitní RP a samotné léčení vyžaduje klid (zkoušeli jste obvázat někoho, kdo se zrovna ohání mečem?) **Zná a může sbírat léčivé rostliny.**

* **Medik**

Potřeby: schopnost Ranhojič, obvazy, kusy plátna

Schopnost léčit i zranění trupu. Medik obváže/sešije zranění a podle jeho vážnosti je za 10-30 minut vyléčeno (určuje léčitel) vyléčeno. Využitím léčivé byliny lze tento čas zkrátit. Touto schopností lze zastavit **krvácení**. Medik také zvládne přišít končetinu, pokud má co přišít a zranění je čerstvé. **Zná a může sbírat léčivé a psychotropní rostliny.**

* **Útěk z pout (1)**

Díky znalosti pout a hbitým prstům se postava může vyprostit z pout. Je třeba hrát alespoň třicet vteřin vyprošťování a poté odhodit pouta a utíkat.

* **Tajná kapsa (1)**

Tajná kapsa umožňuje nenápadně u sebe schovat jeden malý předmět (do velikosti malé dýky). O takový předmět pak postava nemůže být obrána.

* **Zlodějina (2)**

Vybírání kapes probíhá zcela reálně. Přistižení při zlodějině se rovná přistižení v realitě, nikdo se se zloději mazlit nebude. Je zakázáno krást jiné než herní předměty a poškozovat brašny a váčky! Povinností zloděje je zajistit, aby se prázdné lahvičky od ukradených lektvarů vrátily do rukou majitele!

* **Hornictví (1)**

Horník dokáže těžit různé materiály v dole. Pokud není u žíly napsáno jinak, vytěžení jednoho materiálu trvá 10 minut.

* **Kovařina (1)**

Potřeby: kladivo (reálné nebo i měkčené), kovářské náčiní

Kovář umí vyrábět různé předměty či pokovit zbraň. Pokovení zbraně trvá 10 minut. K práci jsou potřeba herní suroviny. Nutnost kování dobře zahrát.

Kovář má dále možnost herně prodávat větší množství zbraní, které si na akci přiveze. Tyto zbraně budou označeny značkou a budou považovány za herní předměty (po hře se samozřejmě ke kováři vrátí).

* **Pěstitelství (1)**

Pěstitel si vytvoří políčko a zasadí na něj 3 rostliny stejného druhu. Sázení trvá pár minut. Po 30 minutách vyrostou další tři rostliny. Pozor, hlídejte si svá pole, protože úrodu vám může kdokoliv sklidit nebo zničit! **Zná a může sbírat všechny rostliny.**

* **Alchymie (2)**

Potřeby: flakonky či malé lahvičky, různé alchymistické náčiní a nástroje, jedlé přísady do lektvarů (bližší informace po přihlášení), desky či sešit na zaznamenávání receptů, zelené stužky

Umí vyrábět lektvary, jedy a výbušniny. K výrobě je třeba znát recept, sehnat si herní suroviny a poté výrobu dobře zahrát. Pokud má produkt podobu lektvaru, alchymista na papírek napíše účinek, který k lahvičce přiloží. Po vypití lektvaru si hráč přečte lístek a podle toho zahraje účinek. Použité herní suroviny alchymista předá organizátorům nebo uloží do speciální orgotruhly. Do začátku získává alchymista 3 recepty a další může během hry získat. Alchymista může odhadnout účinky lektvaru, jehož recept vlastní a umí jej připravit. **Zná a může sbírat všechny rostliny.**

* **Rozpoznání lektvaru**

Potřeby: schopnost Alchymie

Zkušený alchymista dokáže určit lektvar, aniž by se jej napil. Prozkoumá barvu, jiskru vůni, provede rozbor a může i trochu ochutnat a poté si smí přečíst lístek u lektvaru.

* **Alchymistická improvizace**

Potřeby: schopnost Alchymie

Ne vždy je k dispozici perfektně zásobený krám nebo se nedaří najít potřebnou rostlinu. V takové chvíli je čas improvizovat. Alchymista s touto schopností smí při tvorbě lektvaru nahradit jednu surovinu nějakou jinou (ale měla by být alespoň podobná).

* **Magické umění (2)**

Potřeby: nosiče kouzel (měkké míčky), je povinné přečíst si informace o magii v sekci Svět

Magické umění umožňuje sesílat kouzla. K seslání kouzla je potřeba jej umět, tzn. naučit se jej ze svitku nebo u učitele. Způsob seslání se u každého kouzla liší. Za seslání se musí zaplatit magickou energií, někdy je potřeba pronést zaklínadlo. Každý mág má do začátku 3 magy. Maximum magické energie se dá zvýšit různými způsoby. Magická energie se doplní meditací rychlostí 1mag za 5 minut meditace. Meditace musí být jasně poznat a mág při ní nesmí dělat nic jiného. Meditace je přerušena, když je mág agresivně vyrušen. Do začátku získává mág znalost jednoho kouzla. **Zná a může sbírat kouzelné a psychotropní rostliny.**

* **Mágova hůl**

Potřeby: hůl (po domluvě lze hůl nahradit jakýmkoli artefaktem větších rozměrů), schopnost Magické umění

Mág s touto schopností umí uložit do své hole právě tolik magické energie, kolik je jeho maximum. Ukládání probíhá krátkou meditací nebo rituálem. Magů z hole lze vyčerpat pouze tolik, kolik jich mágovi chybí a při jejich vyčerpávání musí mág držet hůl v ruce.

*Příklad: Mladý adept ohnivé magie se naučil používat svou hůl. Jeho maximum jsou 3 magy. Do hole si uloží 3, takže mu zbývá 0. Medituje šest minut a zbývající magy si doplní – teď má 3 a v holi také 3. Může seslat třeba šest Fajrbólů nebo tři Vzplanutí, ale nesmí seslat žádné kouzlo za čtyři a více magů, protože má jen 3 a další magickou energii z hole smí čerpat teprve, až mu bude nějaká chybět.*

* **Vyrovnaná mysl**

Potřeby: schopnost Magické umění

Mágovi s touto schopností stačí pouze 2 minuty meditace na obnovení 1 magu.

Tadeáš Tésias Hlavinka