

PRAVIDLA 2010

Úvod

Rok se s rokem sešel a nezbylo nám nic jiného než pokusit o pokračování Rudého Řečiště. Herní systém zůstává v principu stejný a vychází víceméně ze systému **echtrae**. Pro hráče, co nemají tolik zkušeností se pokusíme objasnit trochu pravidla a ukázat výhody a kouzlo celého systému.

Jde především o důraz na opravdové **hraní** fantasy se vším všudy. Chování, řeč, boj, atd.. Vystupujte tak, jako byste hráli divadlo pro ostatní. Nikdo se vám nebude smát, když při střelbě z luku minete cíl nebo nevyhrajete bitvu, ale když budete mluvit "off topic" nebo ani nezkřívíte tvář bolestí, když schytáte nějaký ten zásah, budete za pako. *Například: Potkáte-li na cestě shrbenou postavu v šedém plášti, místo abyste se ušklíbli a nadhodili: „Kdes schrstil takovej vohoz kámo. Chceš od nás něco?“, zareagujte: "Bud' pozdraven poutníče. Co zde pohledáváš tak daleko od města našeho pána." Existují však ještě horší příklady: Jdete kolem poutníka řka: "To sem si s Rookem minulej tejdén skvěle zahrál Countra. Dostal parádní hedku za bednou..."* Prosíme hráče, aby se vyvarovali "off-topicu" nejlépe úplně. Na hráče jsou tak kladeny vyšší nároky, zároveň je však prožitek ze hry intenzivnější. Výše zmíněné je vlastně pouze takový základ.

Jako mnohem náročnější se často ukazuje hraní **charakteru postavy**. Zde máte jako hráči víceméně volnou ruku. Můžete se například chováním a vyjadřováním stylizovat do některého z "povolání" (Bojovník, Mág, Zloděj, Vrah) pro která obdržíte jistá doporučení poštou, nebo nejjednodušeji zůstat u "hraní přirozenosti" sama sebe (což ovšem ostatním přinese nejspíš méně prožitků ze hry), anebo si krom vlastního povolání před příjezdem na Larp připravit ještě něco navíc. *Příklad: Přijedete do našeho světa jako potulný hudebník na loutnu se semitským přízvukem, který je ve skutečnosti zloděj. Hezky pánům zahraje, počká až medovina zlomí jejich ostražitost a uřeže váčky. Dobrý příklad z minulého ročníku: Ti co se u nás zastavili, si jistě pamatují "Glimiho/Jabadaba" který jakožto bojovník z cizí země, mluvil všem neznámou řečí a dorozuměl se jen s vlastním bratrem.* Přijďte za šaška, gemblera, obchodníka s amulety, žebráka, místního blázna... Rozhodně tím můžete zpestřit hru. Pro hru je rovněž zajímavé, když si jako postava předem stanovíte třeba: z čeho máte strach, pro co máte slabost, jak reagujete v krizových situacích, jak jste loajální vůči přátelům... Fantasy/ii se meze nekladou. Budete-li chtít, můžete nám rovněž vámi vytvořený charakter a informace o vaší postavě poslat. Na oplátku můžete čekat, že si v některých místech hry více zahrajete (máte-li strach z ohně, zapálíme vám střechu nad hlavou a podobně). Rovněž dáme předherně v plén pro hráče několik možností, jak si vydělat a zároveň lépe zahrát. Kupříkladu je to třeba pozice stráží, které sice čekají určité povinnosti, platí ale nižší daně, dostávají žold a mají nesporně řadu společenských výhod.

Co do **typu hry**, opět zůstává snaha skloubit principy světa a družinovy. Užijete si jak boje malých skupin, tak pěkného **roleplay**. Ale oproti minulému ročníku nebudou hráčské skupiny vázány tak pevně. Je to díky změně v prostředí. Vše se odehraje mezi zdmi zámku v Červené Řečici, což je na jednu stranu mnohem stylovější, ale hra dozná změny díky celkově menšímu hernímu prostoru. Hráči se mohou přihlašovat samostatně a ničemu to nevadí. Skupinky budou pravděpodobně díky intrikám různě vznikat a zanikat. Navíc některé "skupinové questy" vám zaručí gildy.

Další netradiční věcí bude téměř úplná eliminace neherních věcí a lokací (vše se v herní čas děje herně). Hraje se orientačně od devíti ráno do jedné v noci, druhý den se začíná opět v devět a končí cca kolem oběda (ale to samozřejmě záleží i na vás). Během hry bude platit dále zákaz konzumace jídla, co si hráči vezmou na hru s sebou. Jinými slovy, **nic si nevozte**, krom jídla na pátek večer. Bude fungovat jako obvykle herní **hospoda**, ve které si budete moci dopřát jídla i pití. Pokud ovšem budete mít za co. A znáte to: "Bez peněz do hospody nelez". A je jen na vás zvolíte-li raději oběd nebo zbytečnosti na cestu za dobrodružstvím. V hospodě budete platit jak penězi herními tak reálnými a ceny budou shodné s pořizovacími náklady potravin. *Po předchozích zkušenostech - nezapomeňte krom té stovky k registraci ještě něco na jídlo - klobása asi za 20,- či pivo za 10,- , takže s dvoustovkou se přežerete k prasknutí.* Prosíme tímto hráče, aby nezapomněli s sebou přibalit "nádobí" ze kterého budou v hospodě jíst a pít (korbely, misky, lžíce), měly by vypadat trochu stylově. Hladomorou se není třeba obávat. Hráči s pěkným kostýmem rozhodně hladu nezůstanou. Můžete se nechat najmout k různým pracím, za které se třeba i najíte. Navíc ty, co budou hrát dobře, ohodnotíme, nebo se o to budeme aspoň snažit, rovnou v průběhu hry. I pěkně zahraná smrt může být oceněna trochou stříbra ze strany organizátorů.

Vše, co chcete ve hře mít a použít, si musíte **přivést s sebou**... Kdo v inventáři nemá louč, svíci nebo kahan, ten si v noci moc neposvítí. Je však nutné zachovávat základní bezpečnost v interiérech zámku, kam byste větší otevřeně ohně nosit neměli, petrolejka, svíčka, kahan jsou OK. Mágům se nabízí jedinečná příležitost zhotovit si magickou svítící hůl, která může v nočním čase pomoci celé skupině. Mimo to bude pravděpodobně u obchodníka ke koupí opět několik bezpečných magických lamp.

K ubytování je třeba podotknout že spíme na zámku. Stany tudíž tahat nemusíte ale karimatka, alumatka, deka nebo celta se pod spacák hodí. Místnosti, kde budete mít uloženy věci, jsou herní po celý herní čas, vyjma právě vašich

věci. Ráno proto doporučuji trochu poklidit a věci si uspořádat ke straně místnosti. Do svých "neherních věcí" samozřejmě neschovávejte žádné herní předměty.

Boj

Abychom se přiblížili realitě boje a ještě zvýšili kvalitu hry, upustili jsme od dnes již zastaralého systému počítání životů. Místo toho vás čeká **hraní** daného zranění. Je na vás a vašem posouzení, jak vážné zranění vám daná zbraň způsobila, proto se snažte! *Je rozdíl, když vaši nohu škrtně špička meče nebo dýky a když do ní dostanete plný zásah bojovou palicí nebo sekerou. V prvním případě to posoudíte jako škrábnutí, které vás leda tak rozlítí a jen vám roztrhlo oblečení a poranilo kůži, zato v druhém vám palice rozdrtí pár kostí a vy se s bolestí skácíte k zemi a z bojiště se leda odplazíte nebo vás někdo musí vzít na záda.* Z uvedeného příkladu je zřejmý celý soubojový systém a posuzování zranění. Pomyslně můžete např. rozlišovat na lehká, střední a těžká zranění. Lehká zranění jako škrtnutí, co vás neomezí v boji a pohybu, ale po boji je dobré je ošetřit, se středním zraněním ruky už v ní stěží udržíte meč a na nohu úplně nedošlápnete, ale jakžtakž ještě stojíte a nakonec při zásahu kyjem dvoumetrového obra do ruky budete oťřeseni bez schopnosti s ní cokoliv udělat a do nohy se zhroutíte k zemi... Bude vždy jen na vás a vašem umění jak to zahrajete a zranění posoudíte. U střelných zbraní luku a kuše platí to samé. Hrajte oťřesení a to, co by vám šíp způsobil. (Přímý zásah do hrudi vás bez brnění prošpikuje, padáte na zem a během chvíle umíráte) Může se také stát, že si prostě nebudete vědět rady se svým zraněním. V těchto případech se snažte raději uznat zásah za těžší, než si ho nevyšmat. Je to lepší, než abyste zkazili ostatním hru tím, že budete nezničitelní. Podobně bude fungovat také "bojová magie". Hrajte oťřesení, i když způsobené zranění nebude kritické.

Léčení

Jak je možné se léčit a vyléčit. **Pozor**, bude zde o proti minulému roku **změna**. Zranění můžete jako vždy léčit magicky - tedy kouzlem, svítkem, lektvarem. Takto vyléčené zranění se zhojí okamžitě a postava může vyrazit plná sil vstříc dalšímu dobrodružství. Dále je možné léčit "klasickým způsobem", tedy nemagicky - obvazy a mastmi. Nestáčí jen čekat. Každé vážnější zranění vám musí někdo ošetřit. Po obvázání samozřejmě nějakou dobu trvá, než se vám zranění zahojí. To trvá cca 15 - 45 minut, záleží na vážnosti zranění. *Příklad: máte "střední" zranění ruky (otevřená sečná rána) a někdo vám je obváže. Následujících 10 minut nebudete moci s rukou fungovat, dalších 10 minut už ano, ale ještě raději mějte obvaz na ruce. S rozseknutým břichem (tedy "těžkým zraněním") vás musí vzít na nosítka, léčení potrvá alespoň půl hodiny s tím že čtvrt hodiny jen ležíte na lůžku.* Znamená to tedy ve zkratce větší důraz na hraní vašich zranění.

Vážnost zranění a dobu léčení si při jejich ošetřování domluví ten, kdo raněného léčí spolu s raněným. Posouzení je na hráčích samotných. Léčit obvazy umí jen ten, kdo o tom ví. Na neléčená zranění postava velmi záhy umírá. V případě těžkých to je cca 2-3 minuty pokud se vám ihned nezačne věnovat léčitel...

Smrt

Z rozličných důvodů hráčovu postavu může postihnout smrt. Nejčastěji asi díky neléčeným zraněním nebo nemocem. Mrtvá postava zůstává 5 minut ležet na místě aby umožnila protivníkům své okradení, případně oživení nebo manipulaci s mrtvolou. Kdo by snad zemřel ve městě na veřejném místě (beze svědků), nechá po uplynutí pěti minut alespoň na zemi lísteček s nápisem "mrtvola - jméno". Tak ho budou moct například najít strážé nebo občané a vyvodit z toho důsledky.

Po smrti, pokud o vaši mrtvolu již nikdo nejví zájem nebo ani není v dohledu, případně uplynulo oněch 5 minut, se odeberte na místo znovuzrození, kde se za 60 minut zrodíte znovu.

Pozor oproti minulému ročníku je tu **změna**: Po vaší smrti se rodíte jako nová postava s novým jménem. V praxi to znamená že ztratíte veškeré **vzpomínky**, dále pak hráčské a **společenské vazby**, **herní předměty** a **peníze**. Zůstanou vám vaše zbraně a do základu dostanete při znovuzrození určitý peněžní obnos. *Stal-li ses členem šlechtické rady, po smrti jsi plebs. Důvěrnosti a přátelství s hráči a hráčkami si rovněž nepamatuješ. Nicméně asi nebude vadit když se náhodou připojíš k podobné skupině. Co ti po smrti zůstává, jsou získané schopnosti a povolání postavy. Zůstává také cechovní příslušnost, ale pouze ta. Obdobně, stal-li ses vůdcem zlodějů, po novém narození si jen řadový zloděj.* Pokud víš něco opravdu cenného, a nechceš aby to bylo zapomenuto, sdílej informace se skupinou či skupinami, nebo si piš deník...

Jak se okrádá

Krást se "smějí" pouze peníze a herní předměty. Herní předměty jsou věci, na kterých jsou písmena HP (výjimečně i bez označení). Jde o různé předměty z questů nebo zakoupené u obchodníka. Chcete-li někomu něco ukrást, musíte mu to opravdu vzít, aniž by se o tom dozvěděl. Pokud se rozhodnete tento zločin spáchat, nikdy při tom nesmíte poškodit ničí vybavení. Například by opravdu nebylo vhodné, pokud byste někomu rozřízli měšec atp. Pokud by někdo chtěl okrást mrtvého, musí jej reálně prohledat. Jiné možnosti okrádání existují, ale nejsou veřejné.

Co dělat jako duše

Na zámku bude existovat jedno místo, kde se vaše duše může oživit. Tato "procedura" trvá 60 minut od chvíle, kdy na oživovači vstoupíte. V době oživování budete v „neherním“ oživovacím prostoru, kde můžete neherně

rozmlouvat s ostatními mrtvými dušemi, dojídat své skromné zásoby a čekat na život. Ožívování si můžete zpříjemnit tím, že si v neherním prostoru odložíte zbraně a herní předměty, a jako cizinci navštívíte hospodu. Tam ovšem musíte hrát naprosto nezávislou postavu, která nijak nezasahuje do osudu ostatních hráčů a nezná žádné informace, jen se jde najíst a napít. Poslední možností ožívování je, že vás organizátor požádá o zahrání nějaké krátkodobé role.

Schopnosti a jejich obnova

Pamatujte, že **každou sudou hodinu** se všem postavám, které mají nějaké speciální schopnosti, jejich schopnosti obnoví na plný počet použití. Nikdy se tak ovšem nestane uprostřed boje. Například boj, který trvá od 9:50 do 10:10 budete muset přerušit se schopnostmi, které byly obnoveny v osm hodin. Teprve po skončení boje se přeživším jejich schopnosti obnoví. Postavy potřebují pro obnovu chvilinku klidu.

Lokace

Vaše postavy se během hry mohou ocitnout v mnoha různých herních lokacích. Jejich podoba a provedení bude různé a čas od času bude hra žádat fo něco více fantazie hráčů. Jsme sice schopni v několika případech připravit kupříkladu zatemněnou a vlhkou místnost jeskyně nebo skutečné prostředí zámku, v řadě situací ale narazíte na oblast obehnanou bílým provázkem s vyvěšeným papírem obsahující instrukce a popis daného místa. V takovém případě berte provázek jako neprůchodnou neprůhlednou překážku, dokud nenaleznete někde instrukce popisující místo, jenž jste našli.

Zbraně

Všechny zbraně, které chcete během hry používat, si budete muset koupit u kováře (přivezte si však vlastní). To, jaké budete moci používat bude záviset nejen na vaší hotovosti ve zlatě ale i síle a předpokladům postavy, za kterou budete hrát.

Obecně platí, že ti nejsilnější z vás mohou používat jednu zbraň dlouhou přesně o 40 cm méně, než je jejich výška. Další upřesnění nebo výjimky se dozvíte, až si vyberete postavu. (Kupříkladu mágové strávili většinu života cvičením umění magie, a tak jejich schopnosti v ovládnutí zbraní nejsou valné.)

Samozřejmě požadujeme jako všude jinde BEZPEČNOST a měkkění u zbraní, štíty pak aby měly obalené a měkké hrany. Dýky do 40 cm (pokud nebudou mít ostré hrany) obaleny být nemusí. Ohledně bodných zbraní - za bodné zbraně jsme ochotni uznat dýky, s celou měkkou čepelí (gumový tréninkový nůž, čistě molitanové ostří apod.). Chcete-li zbraní bodat, žádejte při schvalování organizátory o povolení.

Zbroje

Schvalování zbrojí a jejich bonusy do hry budou velmi individuální. Pokusíme se zde nastínit alespoň hrubě, jaké výhody vám může daná zbroj poskytnout. Podotýkám, že zbroj bude chránit pouze ta místa, na kterých fyzicky je aby si ten, kdo by si vzal třeba kyris, nemyslel, že je nezranitelný na ruku... Tabulka pod textem je pro vaši orientaci. Např. dobrá kožená zbroj ze silného plátu kůže může dobře ochránit i před ohněm. Oproti tomu zbroj z kožených destiček už ne.

Kožená zbroj	Chrání před krátkými sečnými zbraněmi, cca do 50 cm	V dobrém plátovém provedení může zmírnit účinky ohnivého elementu.
Kroužková zbroj	Dobře chrání před sečnými zbraněmi (jednoručními), před šípkami, šípy a vrhacími zbraněmi.	Zesiluje účinky elementu blesku, nemá žádný ochranný efekt proti drtivým zbraním a proti kouzlům.
Plátová zbroj	Dobře chrání proti sečným zbraním, i obojručním, skoro žádný účinek v ní nepocítíte, zasáhne-li vás do ní vrhací zbraň nebo šíp či šípka. Výbornou ochranu poskytuje též před elementem ohně, a vody (mráz).	Po zasažení bleskem následuje okamžité upečení částí těla, které jsou touto zbrojí chráněny. Většinou smrtelné.
Náhrazková zbroj (jekor apod.)	Téměř žádné ochranné účinky (spíše součást kostýmu).	V dobrém provedení lze ochranné účinky srovnat s koženou zbrojí.

Veřejná pravidla Magie

Pravidla magie v boji jsou veřejná a bude je muset znát každý. Jde o vysvětlení mechanismu, jakým se používá a jak na ni reagovat. Specifické schopnosti a zaklínadla pak už budou znát pouze dotyčné postavy.

Následující pravidla musí znát opravdu každý, tedy i bojovník, který se o magii vůbec nezajímá, aby věděl, jak se při setkání s magií chovat.

Základní znalost je rozpoznání elementu kouzla. To je určeno dle barev. Zde se pro vás jedná především o zasažení koule s vlajícími cáry látky nebo zbraní rovněž s vlajícími cáry dané barvy:

Cervená - Element ohně.

Zasáhne-li vás **zbraň nebo kouzlo** ohnivé elementární podstaty, kromě běžného účinku v případě zbraně (tedy například seknutí) budete spáleni. Zásah do těla (trup nebo hlava) znamená okamžité vyřazení z boje a těžká zranění vyžadující ošetření (bez ošetření zasažený zpravidla umírá). Zásah do končetiny vyřazuje celou končetinu. Tedy například se již na zasaženou nohu nepostavíte nebo vám vypadne meč z ruky a již ji nemůžete používat v boji.

Proti elementu ohně vás dobře ochrání jakýkoli štít, zbraň nebo plátová zbroj. Kožená zbroj zmírňuje účinky kouzla, ale například zasažení do ramene krytého koženou zbrojí vám jistě minimálně vyrazí zbraň z ruky. Nahlédněte do tabulky zbrojí.

Modrá - Voda, led.

Po **zásahu kouzlem** do těla zůstane zasažený strnule stát na svém místě až do rozmrazení. Zmraženou končetinou nemůžete vůbec hýbat ani ji ohýbat, nicméně co zrovna držíte (zbraň, štít), zůstane vám v ruce. Efekt trvá až do rozmrazení.

Na rozdíl od kouzla vás **zásah zbraní** s touto elementární podstatou, byť jen do končetiny, zmrazí celé.

Proti elementu vody vás dobře ochrání jakýkoli štít, zbraň, zbroje jsou jako vždy dost individuální, podívejte se do tabulky zbrojí.

Rozmrazení - Zasáhne-li vás element mrazu, zůstane vaše postava nebo její část (viz pravidla výše) po dobu 5-ti minut nehybná. Uspíšit rozmrazení může buďto mág a to přiložením magické hole na zmražené místo (nutno držet hůl přiloženou po dobu 10-ti vteřin), přiložením (opět 10 vteřin) magické zbraně ohnivého elementu, zasáhnutí zmraženého místa kouzlem ohnivé podstaty (fireball), či rozsekání ledové kostky obyčejnou zbraní, což však způsobí hráči těžká zranění nebo smrt...

Žlutá - Element "blesku"

Je to zkratka pro válečníky, mágové dobře vědí že jde o harmonii elementů ohně a vzduchu.

Efekt tohoto elementu je podobný jako u elementu ohně (Vyřazení z boje po zásahu do těla, vyřazení končetiny po jejím zásahu). Popáleniny jsou však vážnější a hlavně vás proti blesku neochrání žádná zbraň, štít ani zbroj. I zásah do zbraně či štítu vám tedy vyřadí ruku! Kromě toho pokud na sobě máte kovovou zbroj, šíří se zásah všude, kde vás zbroj chrání, jako elektrický šok. Jediné možnosti jak zmírnit účinky tohoto elementu jsou dobře se vyhybat nebo získat magickou odolnost.

Zelená - Jed.

Zde samozřejmě nejde o element ani žádnou magii, ale o skutečný jed. Zasáhne-li vás zbraň, šíp či pařáty ghoula napuštěné jedem, ztrácíte okamžitě možnost používat zvláštní schopnosti a kouzla vaší postavy. Není-li vám do 15-ti minut podán ztrijed, vaše postava umírá strašlivou bolestivou smrtí. Do té doby však můžete bojovat a bez omezení se pohybovat a vyhledat tak odpornou, tedy odbornou pomoc.

Poznámka: oproti minulému roku ubylo elementu světla, jehož funkci víceméně přebíral oheň.

Mágové a Válečníci: Máte-li pocit že někdo přehlédl nebo přehlíží zasažení elementem (na zbraní nebo nosičem - koulí), zahlaste mu při zásahu či dodatečně "jméno elementu" tedy - oheň, voda, blesk či jed.

Nezapomeňte, že i v případě, že jste získali magickou odolnost proti některému z elementů, zbraň obsahující onen element vám bude i nadále způsobovat zranění jako každá jiná. Zbraně s posílením elementů budou ve hře toliko artefakty či očarované a běžně se s nimi nesetkáte. Pro plynulost hry je však nutné jejich účinky přesto znát.

Spellbreak - Když vám někdo v čase, kdy pronášíte formuli kouzla způsobí zranění, kouzlo se nepovede, avšak nevyplýváte si jeho "použití" Pokud jste po zásahu ještě naživu, můžete se o opakování stejné formule pokusit znovu. Kouzlit můžete, dokud jste schopni pronášet daná zaklínadla (nejste zasaženi kriticky, v bezvědomí atd...). Máte-li ale zraněné obě ruce nejste schopni kupříkladu hodit fireball...

Dále potřebujete o magii vědět toto:

1. Potkáte-li někoho, kdo má ruku na hlavě, jako byste ho nepotkali, tato postava je pro vás neviditelná. Neohlížejte se, nepozorujte ji, neupozorňujte na ni kamarády.
2. Uslyšíte-li od někoho slovo "**ALFA**", vyslechněte jeho příkaz a bezpodmínečně jej vykonejte, jedná se o herní efekt. Když na vás například mág (nebo jiná postava) po zásahu zbraní zakřičí „Alfa - Smrt!“, padáte mrtví k zemi. Jak prosté.
3. Dostanete-li od hráče, nebo najdete-li například v pokrmu malé psaníčko, nezhazujte ho! Přečtěte si jej, jak jen to bude možné a postupujte podle pokynů na něm napsaných. Bude se většinou jednat o harmonikovitě složený papír, kde se postupným rozbalováním mění i příznaky a následky toho, co se zrovna děje.
4. Najdete-li někde na sobě či svých věcech kolíček, nezhazujte jej, nechte ho kde je.

Na závěr, nevíte se, když někdo ignoruje zásahy, protože nikdy nevíte jaká, která nebo či magická moc ho zrovna chrání. Za velmi nevhodné chování považujeme jakékoli dohadování o zásazích a pravidlech.

Upozornění

Všichni zúčastnění jsou starší osmnácti let nebo v doprovodu osoby starší osmnácti let. Osoby mladší musí též dovězt souhlas s účastí na akci podepsanou zákonným zástupcem. Veškerou odpovědnost za své činy si nese každý sám.

Tentokrát budou mít závisláci na nikotinu trochu lepší život, neboť herní území není v lese. I tak neradi uvidíme cigarety. Pokud někdo nedokáže udržet svou závislost na uzdě, kuřte alespoň z dýmky nebo něčeho, co se hodí do fantasy světa, minimálně nepoužívejte originální krabičky! Nekuřte, pokud si to vaše okolí nepřeje, raději se před zapálením dovolte. Kdybyste se náhodou během hry i tak v lese ocitli: Kdo bude přistižen, že kouří v lese, bude vyloučen ze hry nebo herně sankcionován.

Rudé stop

Platí pravidlo "Rudé stop". Jakmile je pro někoho hra psychicky nebo fyzicky neúnosná, může pronést "Rudé stop", čímž hru pozastaví a získá možnost problém vyřešit. Po použití tohoto pravidla uživatel ztrácí iniciativu v záležitostech, které k pozastavení hry vedly. Zneužití je považováno za hrubý prohřešek proti pravidlům.

Příklad: Při zatýkání se k tobě stráže chovají přirozeně hrubě. Poté, co ti ovšem nasadí pouta, s tebou smýkají takovým způsobem, že hrozí vykloubení ramene. Proneseš tedy "Rudé stop" a v rychlosti jim to vysvětlíš. Poté ovšem nesmíš využít výhody jemného zacházení k útěku.

Toto pravidlo neexistuje proto, abyste to přeháněli a následně se hra kvůli tomu musela zastavovat, je to jen taková záchranná brzda při situacích, kdy si navzájem hráči neporozumí v otázce "kam až mohu zajít"? Chovejte se k ostatním jako rozumní lidé. Hrajete- li hrubost, neublížujte přítom ostatním.

Ceník

Na začátku dostane každý hráč 5st jako základ + maximálně 15st za kostým. Hlavní kvalitou kostýmu je to, jak zapadá do světa Rudého Řečiště a vystihuje povolání postavy, ne jeho zdobnost nebo složitost. Jako příklad může posloužit lépe ohodnocený Bojovník v bederní roušce a kožených sandálech než mág se zdobenou čelenkou vykládanou zlatem v bílých adidaskách a mikině Iron Maiden.

Měna se skládá ze zlat'áků, stříbrňáků a měďáků.

1zl (zlat'ák) = 3st (stříbrňák) = 9md (měďák)

Výběr postav

Na světě je mnoho lidí, kteří svůj život zasvětili rozmanitým cílům. V průběhu času různé začlenění do společnosti a fungování ve světě zapříčinilo, že se seskupovali do společenství a cechů. Poté, co drak opustil zemi, dvě povolání zcela vymizela. Ano a to právě ta která předtím celý ten boj lidí vedla. Nyní zůstávají jen čtyři. Bojovník, Mág, Zloděj a Vrah. Vy si můžete vybrat, koho budete ve hře představovat. Přečtěte si proto základní informace o jednotlivých postavách. Až si vyberete, dejte vědět a pošlete přihlášku na organizačtorský e-mail karminovi.ori@gmail.com (doporučujeme použít formulář v sekci "akce") a obratem dostanete podrobnější informace o vaší postavě. Hráči ve hře jsou rozděleni do jednotlivých gild. Je to tak trochu jejich rodina. Přísné rozdělení do menších hráčských skupinek nebude. Krom toho můžete ozvláštnit hru výběrem nějaké role nebo hraním zvláštního charakteru jak bylo psáno v úvodu.

Bojovník

Tento ztepilý válečník, ošlehaný žárem nespočetných bitev, dokáže díky své síle a obratnosti ovládat takřka všechny druhy známých zbraní a zbrojí: meče, sekery, dýky, palice, luky, kuše, vrhací dýky... Jeho povolání je staré jako lidstvo samo a sahá až do dob dávných bojů, když lidé ještě měli svou původní sílu. Díky mnohým probdělým nocím na bitevním poli se stal odolnějším než ostatní lidé a rychleji se dokáže uzdravit ze svých zranění. Často také po boji musel pomoci svým druhům, a tak k jeho dovednostem přibýlo též ošetřování ran. O těch nejobávanějších se vypráví, že dokáží zahnat celou armádu pouze svým bojovým řevem a uprostřed největší vřavy jako by snad ani necitili zranění, která utrhli...

Assassin

Tento druh bojovníků vznikl kdysi v bojích mezi lidmi. Jednalo se o speciální elitní jednotku, samostatně operující třeba i za nepřátelskou linií. Často plnili i úkoly zvědů. V dobách míru bývali najímáni pro úkladné vraždy nebo únosy. Téměř nikdo neví, kde dochází k výcviku těch, kdo se pohybují v skrytu stínů, ale každý, kdo někdy nějakého pravého assassina viděl, nikdy na toto setkání nezapomene. Assassin se chová jako skutečná šelma, jako stín mizí z očí protivníka, aby mu vzápětí uštědřil smrtelný úder zezadu. S obdivuhodnou rychlostí se mihají vzduchem jeho zbraně, jejichž původ není často známý ani ostříleným válečníkům. Často prý mívají tvar drápů nebo velkého ozubeného kola. Povídá se, že assassini jsou lidé zvrácení, vyživající se v zabíjení. Zabíjení však většinou vypadalo spíše jako jejich rutina, takže povídačky jsou pravděpodobně výplodem lidové tvořivosti. Do povědomí lidí vstoupili

také jako znalci alchymie a to především svou proslulou výrobou jedů. Po zvolení nových správců vražd rapidně ubylo. Assassini se tak staly spíše legendou a nikdo příliš nevěří že by existovali jako organizované společenství.

Mág

Jejich dovednosti jsou opředeny tajemstvím. Povídá se, že jejich umění má kořeny ještě hlouběji v historii než jakékoli jiné. Prý se učili ještě od těch, s nimiž později lidstvo vedlo nekonečné legendární bitvy - ještě v dobách, kdy panoval na světě křehký mír s draky. Říká se, že dokáží manipulovat přímo s elementární podstatou našeho světa. Ať už to znamená cokoli, zní to děsivě, že? :). Říká se, že kdysi byli též u zrodu nekromancie, která se později oddělila jako samostatné odvětví, ještě později zanikla spolu se smrtí největšího mistra. I prostí lidé občas vyhledávají jejich služby, protože jen oni dovedou prohlédnout podstatu nejruznějších magických předmětů, artefaktů, duchů míst a egregorů zaslých národů. Někteří mágové, po té, co se drak navrátil ke svým bratrům a na nebi vzešla Polárka, odmítli používat magii k měnění světa v souladu se svou vůlí. Vymezili se zásadně právě vůči často slepým snahám nerealizovaných theurgů a přestali živlovou magii provozovat jako přímou manifestaci do světa. Obrátili její působnost více do svého nitra a snažili se změnit spíše sami sebe. To co sami v sobě nahlíželi jako charakteru škodlivé. Tento směr zastávali také mnozí z těch, co se později rozhodli ovládnout části zaslého umění paladinů. Začali se věnovat také léčitelství a mistři jsou dnes již schopní přivést člověka zpět k plnohodnotnému životu.

Zloděj

Zloději byli původně prostě lidé, kteří neudrželi svou chamtivost na uzdě a brali si i to, co jim nepatřilo. Někdy se našli i tací, kteří kvůli majetku zabíjeli. Většinou však nešlo o lidi nijak výjimečně silné, proto vymýšleli poněkud zbabělejší, ale také vychytralejší způsoby, jak nabýt bohatství. Časem se zloději začali organizovat a předávali si mezi sebou své zkušenosti. Často bývají i dnes najímáni na práci, kterou nikdo jiný nesvede - od pouhého kradení cenností přes rafinované loupeže až po jemnou práci při výrobě složitých mechanismů či zneškodňování pastí a zámek. Mnoho bojovníků je také přibírá dokonce i do bitev, protože nikdo jiný nedokáže prohledávat přemožené nepřátele nebo vypálené vesnice lépe, než zloději. Jen neradi se pouštějí do otevřeného boje tváří v tvář. Mnohem raději volí střelné zbraně nebo vám pěkně zezadu s tichostí podríznou krk. Jejich vůdcem je prý člověk přezdívaný Šedá liška, jehož tvář nikdo nezná, neboť ji má vždy skrytou maskou. Nedlouho poté co vystoupil se svým prohlášením proti vraždám, na něj byla vypsána odměna ve výši padesáti stříbrných.

Shrnutí

Shrnutí 1: Všechno je herní. Hrajte pro ostatní divadlo.

Shrnutí 2: Léčení, není-li magické, trvá přibližně 15 - 45 minut s tím že jsou nutné reálné (lépe cvičné) obvazy.

Shrnutí 3: Vidíte-li někoho s rukou na hlavě, není tam. Chovejte se podle toho.

Shrnutí 4: Rozpoznejte magii: oheň, voda, blesk, jed. Účinky těchto věcí jsou popsány v pravidlech.

Shrnutí 5: Dostanete-li od někoho psaníčko, řiďte se instrukcemi na něm napsanými. Jsou určeny jen pro vás.

Shrnutí 6: Řekne-li vám někdo: "Alfa ...", bezpodmínečně se řiďte jeho instrukcemi, jedná se o herní efekt.

Shrnutí 7: Každou sudou hodinu se vám obnoví speciální dovednosti na plný počet použití.

Shrnutí 8: Po smrti zapomínáte vše a ztrácíte společenské postavení - jste jiná postava ale schopnosti zůstávají, oživení trvá 60 min

Shrnutí co s sebou :

Kostým, **Z**braně , **V**ěci k danému povolání (hůl, svitek, fáborky, šátky...), **D**alší herní propriety (co uznáte za vhodné - křesadlo, svíčka, provaz...), **M**isky, nádoby, korbely, lžice, **S**tartovné (zatím 100 Kč), **T**rocha peněz na jídlo a pití v hospodě (cca 200 - 300 Kč), **P**rohlášení zákonného zástupce (pro 18-), **V**ybavení na přespání (spacák, něco pod sebe,), **K** základní hygieně (kartáček, ručník, služebnou). Co vám jinak bude chybět, seženete si herně.