

Esence zla III

LARP Esence III se odehrává ve vesnicích Černobor a Ravnburg v Severním království po událostech minulého ročníku.

Obsah pravidel

- Koho můžete potkat+ time-stop a „co vidím“
 - Tvorba postavy
 - Zkušenostní systém
 - Budovy a stavby
- Pravidla boje+ zranění a smrt a magické posílení
 - Zbraně a výzbroj
 - Kostýmy a zbroje
 - Magické posílení
 - Zvláštní předměty
 - Peníze
 - Jídlo
 - Suroviny
- Psychická vyrovnanost (PV)
- Bezpečnost a neherní pravidla



Koho můžete potkat:

Orgové - lidi, kteří se starají o chod Esence - můžou zastávat nějakou roli (budou podle toho oblečení) nebo jsou bez role - ti herně neexistují. Organizátoři vyřeší vaše případné dotazy, ale ptejte se hlavně vyšších orgů (Soubi, Taliesin, Ringael)

Cizí postavy – mistři a hráči se speciální rolí a často vyšší úrovní - za vyšší moc zaplatili možností výrazně ovlivňovat děj

Bestie - bojově zkušení hráči, kteří mají všem znepríjemnit pobyt mimo město. Můžou hrát za různou škálu potvor - od masožravých červů až po ohnivé draky. Bestiemi se můžou stát i obyčejní hráči, když ztratí svoji postavu.

Hráči - Ostatní lidé, které můžete na louce potkat.

Informační obláček

Každý hráč se může stát "**Informačním obláčkem**" - když jsou např. neviditelní, mrtví či zrovna nehrající. Takový hráč si zřetelně dá za hlavu zbraň či ruku. Tento hráč je pro ostatní postavy neexistující - neměli by s obláčky nijak komunikovat (pokud se jich na něco zeptáte, nejspíš vám řeknou, že neexistují či že je nemůžete vidět).

Co vidím?

Kohokoliv se můžete zeptat: "**Co vidím?**". Dotazovaný je povinen se podrobně popsat. Toto se hodí hlavně při setkání s bestii (hráč hrající ohnivého draka přesně jako ohnivý drak vypadat nebude), takže pokud nepoznáte typ bestie s jistotou, raději se ptejte a ptejte se s předstihem.

Hráč, na kterém je něco fakt zvláštního, je povinen tuto skutečnost ostatním sdělovat bez ptaní. Například když postava spadla do kádě s barvou.

Time- stop

Někdy je nutné zastavit hru na nezbytně dlouhou dobu. Například při vysvětlení účinků složitějších kouzel či jiných speciálních efektů. To se provádí zvoláním: "Time-stop". Pokud zaslechnete toto zvolání, okamžitě se zastavte v pozici, v jaké jste a poslouvejte, co vám člověk, který zastavil hru, chce vysvětlit. Zvoláním: "Time-stop konec" se hra opět rozjede. Pravidla jsou tvořena pro co nejmenší objem vysvětlování, takže toto přerušení hry se bude používat pouze ve výjimečných situacích

Tvorba postavy:

Každý hráč by si měl vytvořit postavu. Správná postava má samozřejmě rasu, povolání, řemeslo a jako koření hry tu jsou cíle postavy.

Rasy - to, čím jste se narodili.

Rasa má vliv především na vaši vizáž.

- Člověk (2ž, 6PV) - nejpřizpůsobivější z ras
- Skřet (2ž,4-12PV)
- další rasy po domluvě s organizátory

Povolání

Snad každý někdy snil, že se jednou stane chrabrým válečníkem nebo moudrým mágem. Jen málo z nich ale zanechalo všeho, vydalo se do světa splnit si svůj sen. Opravdu dosáhnout svých cílů se však podařilo jen hrstce vyvolených... patříš mezi ně? I ty ses stal válečníkem, mágem či knězem? Sám ale jistě víš, že do mistrovství máš ještě daleko. Vydej se proto do okrajových provincií, kde můžeš plně rozvinout svoje schopnosti. Schopnosti povolání vyučují mistři (u kouzelníků arcimág, u kněží arcikněz apod.) vyskytující se v každém městě a mající titul CP.

Existují tři druhy povolání:

- **Bojovník:**

Spolehni se na svůj meč a meče tvých spolubojovníků. Vraž do bitevní vřavy a sleduj krvavou spoušť, kterou tvůj meč zanechal. Ať se mají ostatní napozoru! Až budeš zkušenější, můžeš se zavázat některému z mistrů jiných povolání a stát se paladinem, templářem, hraničářem, zaklínačem či berserkem a nebo zůstat věrný původní profesi - síle a oceli... a vybrousit ji k dokonalosti.

- **Kouzelník**

Neláká tě představa pomalé bolestivé smrti na bitevním poli, přesto chceš bojovat? Neláká tě vidět zblízka do očí umírajícímu, cítit jeho dech, ale přesto chceš zabíjet? Je tu i cesta pro tebe. Místo nekonečného secvičování seků a úderů můžeš prolézat knihovny, pronikat do tajů magie - spatřit skutečnou sílu!

- **Kněz**

Víra, to je to co drží celý svět pohromadě. Když je-ti nejhůře, pomůže ti bůh, ale po tobě také něco chce. Jdi a rozšiřuj naše řady, protože jenom víra bude nesmrtelná.

Profese

Bytosti jsou různé, některé odporné a slizké, ale zato zručné či silné. Jiné zase neoplývají darem manuální zručnosti, zato při vyjednávání jsou k nezaplacení. Mají ale jedno společné - všechny se musí nějak živit. Ať už jako zručný řemeslník, vytrvalý horník či pečlivý farmář, nějak si musí na svůj chléb vezdejší vydělat. I ty si vyber jednu profesi a pokus se dosáhnout úplného mistrovství. Pak nemusí být pouze zdrojem obživy, ale i bohatství, moudrosti nebo moci. Na užívání lepších schopností potřebujete zakoupit povyšovací glejt od správce města. Bližší informace o profesích se dozvíte od správců teprve během akce.

Profese (řemesla) jsou čtyři:

- Stavitel (pro hru potřebuje ostrý nůž, sekeru a klubko přírodního provázku)
- Kovář (pro hru potřebuje rukavice, kleště a kladívko)
- Horník (pro hru potřebuje sekeru, klubko přírodního provázku a rukavice)
- Farmář (pro hru potřebuje několik listů papíru, klubko přírodního provázku a nůžky)

Cíle - bezcílých postav bloumajících životem je pouze minimum. Ostatní mají některý z těchto cílů:

- Peníze
- Moc
- Questy
- Intriky
- Politika
- Speciální cíl

Běžné pojmy a zvolání

Zvolání a sesílací slova budou vyznačeny v "uvozovkách"

"*Úhyb*" - zásah šel pouze do brnění

"*Vesničan*" - dotýčný se stává vesničanem s 1 životem, 1 úhybem

"*Strach*" - cíl ztrácí 1 PV

Úkol - úkol, který je nutný splnit, aby herní činnost byla vykonána.

speciální druhy „povolání“

- **Šlechtic:**

- Titul, který lze v průběhu hry získat nehlédě na povolání i profesi

Lidským feudálům se otvírá nová země - možnost získat další léno, proto nezhálí. Tak nezhálej ani ty! Získej šlechtický titul a s ním i právo skupovat zdejší půdu. Co lepšího vás může potkat, než se stát pánem nového světa.

- **Přívrženec Kultu:**

Povolání dostupné pouze pro frakci Rottálovců, kombinující kouzelnické a kněžské schopnosti.

- **Šaman:**

Skřeti duchovní, ovládající přírodní a podpůrnou magii.

- **Skřet:**

Skřeti, původní obyvatelé provincie Cronbergu, jsou nyní spojenci lidí a přívrženci Lesního boha.

- **Bestie:**

Nemáš nic, pouze svůj brloh, les a volné pláně. A i ty chtějí lidé vzít! Vypalují lesy, stavějí města, zakládají pole. Je to teď nebo nikdy. Nemáš co ztratit - kromě svého domova, svého života - ani jedno nedej lidem zadarmo. Buď zákeřný, zuřivý, neměj žádný soucit. Staň se postrachem z lesa, postrachem z pole, postrachem z hor, postrachem ze vzduchu - jsi pěsti přírody!

- **Učeň:**

Hráč si může pořídit učně, za kterého může hrát po smrti své postavy. Učeň zná informace, které postava zapsala během svého života na papír v Hospodě. Tento papír nelze ukrást a není nutné zde psát všechny podrobnosti (stačí stručný výtah pro dokonalé předání informací). Je možné zařídit, aby učeň již měl do začátku nějaké schopnosti.

Zkušenostní systém

Postava se vyvíjí a zlepšuje učením se nových dovedností u svých mistrů. Mistři ovšem bedlivě sledují, jak si jejich žáci vedou a jestli se jen nevlákají v hospodě, aby mistrův čas nepřišel vniveč. Proto je potřeba se snažit, ať vaše jméno má mezi lidmi sílu, neboť takové lidi mistři učí mnohem raději než nějakého bezejmenného.

Učení dovedností je ovšem zcela v rukou mistrů, pokud si je nezavděčíte, tak je nedonutíte k ničemu.

V případě, že se chcete naučit nějakou schopnost, nesmíte mistrovi lhát a zatajovat ohledně vašeho dosavadního výcviku a vykonaných skutků.

Budovy a stavby

Důl:

Úkol pro těžení je zatlučení zádřevy od stavitele do hloubky 40 cm a vytažení. Pak si hráč může vzít podle průvodky dolu určitý počet surovin.

Profesní budovy:

Speciální budovy, které jsou potřeba k využívání složitějších profesních úkonů. Většinou jsou mimo město, proto je relativně snadné je zničit a narušit tak výkon složitějších úkonů profesí. Tyto budovy můžou patřit městu či jen skupině řemeslníků, kteří pak určují, kdo danou budovu může využívat (budova lze zamknout pomocí zámku). Protože jsou profesní budovy snadno zranitelné, doporučuje se kolem postavit hradba a několik věží.

Dobývání: hradby a věže lze dobývat, a to i obléhacími stroji. Dobyť se skládá ze tří částí:

1) Překonání hradby či brány - hradba lze zničit pouze výbušninou či podkopy, překonat lze jen pomocí obléhací věže. Brána může být vyražena beranidlem.

2) Pozabíjení imaginárních obránců - každý obránc zraní útočníky za hradbami dvakrát útokem 1, než zemře. Obránci rozdávají zranění mezi útočníky podle volby útočníků. Obránci zaútočí hned poté, co se za hradby dostane první útočník, nečekají, až projde více útočníků (proto je výhodnější zničit hradbu či bránu a zaútočit všemi zároveň).

3) Pozabíjení reálných obránců - klasický souboj

Hráči mají možnost bránit za imaginárního obránce (místo své postavy). Stačí doběhnout k budově před pozabíjením obránců a zavolat "Obránce". Tímto hráč získává 1ž, 1útok, 1úhyb a může bojovat s útočníky. Samozřejmě že tím je imaginárních obránců o jednoho méně. Po ukončení obléhání (ať již úspěšném či nikoli) se hráčova postava objevuje na místě, odkud vykřikla heslo „obránce“. Tento obránce může využívat bonusu obranné věže. Drancování: Budovu lze zapálit (červený krepák), a pokud ji nikdo do půl hodiny neuhasí, zhoří na popel (budovu je však nutné opravit i po kratší době hoření)

hradba	– zabraňuje průchodu obléhatelů
strážní věž	- + jeden obránce
obránná věž	- +5 úhybů reálnému obránci
věž s balistou	- zničí jeden obyčejný obléhací stroj
hrad	- +5 obránců +4 veže

Pravidla pro města

Ve městech budou tyto budovy:

Radnice - sídla místodržících a veškerého byrokratického aparátu

Kostely – zasvěcené Freyovi, Kaladovi či Stříbrnému draku. Útočiště pro slabé a domov kněží

Knihovny - soustředění veškeré vzdělanosti známého světa. Bohužel otevírací hodiny jsou dost omezené.

Krčma - místo pro odpočinek a nabrání sil. Zde si můžete koupit reálné i herní jídlo či pití. V blízkosti krčmy se bojovat **NESMÍ**.

Aréna – místo střetu mnoha bojovníků, ať už o čest, či o peníze.

Salonek – ve společnosti lepších děv si odpočítejte a naberte sílu do dalších bojů. V blízkosti salonku se bojovat **NESMÍ**.

Další budovy - ty budovy, které si postavíte jako hráči. Bohužel kapacita města není neomezená a některé průmyslové budovy ve městě být nesmí (zejména obtěžující provozy)

Pravidla boje

Shrnutí obecných bojových pravidel:

- Platné zásahové plochy jsou: trup, nohy od trupu ke kotníkům, ruce od trupu k zápěstí.

SEM zásah platí!

- Neplatné zásahové plochy jsou: hlava, krk, rozkrok, nohy od kotníků (včetně), ruce od zápěstí (včetně)

SEM zásah neplatí!

- Útočník nesmí tyto plochy záměrně zasahovat, naopak se toho musí se vším úsilím vyvarovat! Obránce se jimi nesmí záměrně krýt.
- Při zásahu do platné i neplatné zásahové plochy zároveň zásah neplatí.

Samotná pravidla boje

- Každý úder musí být veden s řádným nápřahem. Žádné kydly - kydly.
- Bodat je povoleno jen kopím, píkou apod.! Těmito zbraněmi (kopí,...) se smí pouze bodat.
- Topora sekyr, kladiv a dřevových zbraní zásah nezpůsobují.
- Každý úder musí být bržděný, rána nesmí dopadnout plnou silou.
- Současné zásahy (do 1 sekundy) vedené několika protivníky se počítají za jeden.
- Při souseku (vzájemný zásah do cca 1 vteřiny) jsou zranění oba soupeři, pokud oba seky byly kvalitní.
- Zásah šípem platí pouze bambulí a pokud šíp dál nepokračuje v letu.
- O platnosti zásahů rozhoduje zasažený.

Při boji se nesmí:

- Používat jakékoliv formy fyzického útoku, údery rukou, kopy, údery hlavicí zbraně, podrážení nohou, povalení, chytání a držení protivníka, páky, zápas, zablokování čepele cizí zbraně vlastním tělem (a následné ušmrdlání krátkou zbraní), prostě cokoliv, kdy dojde ke vzájemnému kontaktu bojujících těl.
- Chytat zbraně za čepel či za ostří.
- Během boje zatlačovat protivníka do nebezpečného terénu.
- Útočit či tlačit do někoho štítem (zejména v rozběhu). Povoleno je jen mírné navalení štítem.

Při boji se smí:

- Zachytit předloktí útočnicka u ruky držící zbraň, jílec meče, topora či ratiště zbraně. Povolena doba držení jsou 2 sekundy
- Bojovat naplocho. Útok probíhá stejně jako klasický útok, jen útočník zahlásí: "Naplocho". Zasažený si pak počítá pouze stínové zranění. Když stínové a reálné zranění dosáhne celkového počtu životů, postava je na pět minut omráčena. Okamžitě po upadnutí do bezvědomí jsou stínové životy vyléčeny. Útočit naplocho není možné střeleckými a vrhacími zbraněmi a útok naplocho **nezraňuje** postavy s minimálně jedním **úhybem**.

Bezpečnost:

- Při boji musíte stále hlídat záda svého protivníka a v případě hrozící kolize souboj přerušit.
- V případě jakéhokoliv bolestivého zásahů (zejména do hlavy) má zasažený právo přerušit na potřebnou dobu souboj!
- V případě zranění protivníka mu musíte ihned poskytnout potřebnou pomoc a přivolat zdravotníka.
- Na nebezpečných místech (hráč na žebříku) je boj všeho druhu zakázán!

Zranění a smrt

Každá postava má dva životy. Když ztratí jeden život, musí si ránu chytnout, aby nevykrvácela, což zabraňuje plnohodnotně pokračovat v boji. Zasažená končetina je vyřazena. Nejlepší možností je co nejrychleji se dostat k léčiteli. Vyléčením jednoho života se automaticky vyléčí i zasažená končetina.

Smrt: Pokud někoho potká nepříjemnost, že ztratí všechny životy, svalí se na zem a je 5 minut v bezvědomí (může poodstoupit od boje a jako Informační obláček upozorňovat hráče, že tam leží jeho tělo). Po pěti minutách umírá a odebere se za Průvodcem mrtvých (Soubi), který mu poví, co dál.

Doražení: Během bezvědomí může kdokoliv ukončit trápení umírajícího. Stačí zřetelné, alespoň 10 sekundové doražení (podříznutí hrdla, probodnutí srdce).

Věci: Když postava leží umírající na zemi, je možné ji obrátit o všechny herní věci, co má u sebe (peníze, herní zbraně a zbroje, suroviny apod.). Zbraň postavě zůstává, herní vyobrazení zbraně (fáborek) je možné sebrat. To samé platí pro brnění. Pokud mrtvého nikdo neobere, nechá své věci na místě smrti.

Zbraně a výzbroj

- Počítá se nejdelší naměřitelný rozměr. Minimální rozměr zbraně je 30 cm (kratší **nepovolujeme**, výjimkou jsou házečky – papírové či hadrové koule). Rozměry jsou jednotné pro meče, kladiva, sekery
- Zbraně musí být polstrovány minimálně vrstvou mirelonu 1 cm tlustou. Lépe pak kombinací jekoru a karimatky. Polstrování musí být **funkční**, nevymláčené.
- Zbraně **nesmí** mít žádnou ostrou hranu, a to ani pod polstrováním.
- Polstrování musí být horní třetiny toporů, kladiv apod.. čepele u seker musí se po úderu měkce ohnout, ne však za cenu nárazu zasaženého místa o toporo.
- Hrany štítu nesmí být oštípané, roztráštěné, musí být měkce polstrovány - ideálně tenká zahradní hadice oblepená kůží nebo kobercovou páskou. Povrch štítu musí být zaoblen a bez hran a výstupků. Důležité u puklic v místech kovových spojů.
- Zbraně nesmí být příliš lehké (bambus) nebo příliš těžké (hlavně - ale nejen - kladiva a sekery). Zbraň je posuzována s ohledem na schopnost majitele ji kontrolovat.
- Zbraň musí vypadat jako zbraň a je součástí kostýmu! Esteticky nevyhovující vzhled je důvodem neschválení zbraně! Nechceme vidět: sečné zbraně bez záští, mirelonové válce, nerealistické obr palice a další.
- Je zakázáno bojovat poškozenou nebo neschválenou zbraní či štítem.
- Organizátoři mohou nepustit do hry nebo v průběhu akce vyloučit či zabavit do

konce akce libovolnou zbraň dle jejich mínění: nebezpečnou, neodpovídající tématice, ošklivou, jakkoliv nevyhovující.

- Herní zbraň je označená fáborkem. Zbraní bez fáborku je zakázáno bojovat.
- Fáborky mohou mít různou barvu podle materiálu, ze kterého je zbraň vyrobena. Na fáborku je napsáno na jaký typ zbraně mohou být přivázány.
- Je povoleno obchodovat s fáborky (obchod se zbraněmi), převazovat fáborky symbolizující stejný typ zbraně (přezbrojení), je samozřejmě možné nosit při sobě pár nenavázaných fáborků (více zbraní v torně) (POZOR: každý fáborek symbolizuje celou zbraň nebylo by reálné s sebou táhat 50 mečů).

Parametry zbraní

Tyto zbraně smí používat každý bojovník. Další povolání podle svých pravidel.

- **Dýka**- Max. 35 cm délky
- **Tesák**- Max. 50 cm délky
- **Obušek**- Max. 60 cm délky, vždy útočí "Naplocho"
- **Řemdih**- přesně 75 cm (předepsané rozměry: Topora 40 cm, řetěz 25 cm, měkká koule 10 cm, řetěz Musí být masivní, žádný provázek či šňůrka, ale silný provaz neřezavý nebo jekorový řetěz)
- **Jednoruční zbraň**- min. 60 - 90 cm
- **Jedenapůlruční meč**- min. 90 do 110 cm (lze používat i jednoruč, nelze kombinovat se štítem)
- **Obouruční zbraň** min. 90 do 120 cm (při boji se drží celou dobu oběma rukama)
- **Hůl**- 150 do 200 cm (obouruční, **pouze obrana**)
- **Kopí**- min. 150 do 250 cm (obouruční, pouze bodná zbraň)
- **Malý štít**- rozměry 50x60 cm Nebo si kruh v průměru 60 cm
- **Velký štít**- rozměry 60x100 cm nebo kruh v průměru do 80 cm (hráč vlastníčí tento štít má postih do začátečních úhybů -1)

Povolené kombinace běžných zbraní a štítu

- Biják + Malý štít
- Jednoruční zbraň + Malý štít
- Jednoruční zbraň + Velký štít

Střelné zbraně a munice

- Luk s nátahem do 150 N.
- Kuš s nátahem do 150 N.

Zbraně a zbroje (aneb co s sebou)

Pozn. vrhačky - klasické polstrované vrhací koule.

- **Bojovník**

Povoleny veškeré zbraně a kombinace, pokud získá příslušný výcvik
Zbroje veškeré s příslušným výcvikem
na začátku klacek, bez zbroje

- **Mág**

Dýky a hole + jejich kombinace, vrhačky
lehká zbroj

na začátku hůl, bez zbroje

Mág potřebuje pro některé své schopnosti hůl (dbejte na její majestátnost), knihu kouzel (knihu, žádný sešitek) a pomocníka (zvíře, nejlépe nějakou gumovou napodobeninu, infantilní plyšáci nebudou povoleni)

- **Kněz**

hůl, jednoruční zbraň do 60 cm

lehká zbroj

na začátku hůl, bez zbroje

- **Přívrženec Kultu**

hůl, jednoruční zbraň do 60 cm

lehká zbroj

na začátku hůl, bez zbroje

- **Skřet**

Povoleny veškeré zbraně a kombinace podle druhu skřeta.

Zbroje veškeré podle druhu skřeta.

Na začátku klacek, bez zbroje

- **Šaman**

Dýky a hole + jejich kombinace, vrhačky

lehká zbroj

na začátku hůl, bez zbroje

Šaman potřebuje pro některé své schopnosti hůl (dbejte na její majestátnost), knihu kouzel (knihu, žádný sešitek) a pomocníka (zvíře, nejlépe nějakou gumovou napodobeninu, infantilní plyšáci nebudou povoleni)

Všichni hráči ke hře potřebují ještě levné hodinky či jiný odolný časoměr (mobily a jiné cennosti neberte).

Magické posílení

Existují způsoby, jak si dočasně zvýšit útok či počet úhybů. Tato zvýšení ovšem **nejsou kumulativní** (je možné mít pouze jeden bonus daného typu) - další seslání stejného či podobného posílení již nemá efekt.

Žádným nakombinováním bonusů není možné mít **vyšší útok než dva** (pokud nebude výslovně napsáno, že v daném případě to možné je).

Magicky přidané úhyby mizí dřív než úhyby zbroje.

Kostým

Slušivější kostým se promítne v náklonnosti mistrů a tím pádem ve snadnějším přístupu k dovednostem

Kostýmy čtyř dělíme do skupin:

- **Žádný kostým- NEVPUŠTĚN DO HRY** - Všechny nevhodné formy oděvů, které buď nejsou kostým nebo ve hře vypadají odporně: moderní oděv, svítivé barvy, recesistické kostýmy atd..
- **Mizerný kostým** - Kostým s výraznými nedostatky nebo prvky, které ho činí nehezky. Pozor na boty, kalhoty, pokrývku hlavy a barevné ladění, dále na večerní šaty, podprsenky, minisukně, pláště, do půl těla nazí válečníci apod.. Jdete do války, myslete na to.
- **Slušný kostým** - Kostým bez rušivých, neestetických prvků s vhodným barevným laděním, kdy lze - i na dálku, poznat původ bojovníka. Vhodné boty (tmavé, maskované kůží či látkou). Vítány doplňky jako nátepníky, pásky, taštičky, měšce atd..
- **Velmi slušný kostým** - Je tematicky perfektně zvládnutý kostým. Logický budí dojem dobře vybaveného hráče. Vhodné doplňky. Součásti válečníka by měla být i zbroj.

Reálná zbroj

Toto jsou bonusy za nepohodlí způsobené nošením těžké zbroje.

- **Lehká** - kožená zbroj ze začátku - typická slušná prošívaná zbroj kryjící trup nebo kovová zbroj stejného rozsahu bez prošívané zbroje
- **Střední** - kroužková zbroj na začátku, 1 úhyb obnoven po boji - typická slušná prošívaná zbroj, kryjící trup a minimálně dvě končetiny nebo kovová zbroj stejného rozsahu bez prošívané zbroje
- **Těžká** - rytířská zbroj ze začátku, 2 úhyby obnoveny po boji - typická kovová (kroužková, plátová zbroj), kryjící trup a minimálně dvě končetiny podložená prošívanou zbrojí.

Materiály zbraní, zbrojí a jiných věcí:

Kromě běžného železa je možné se setkat se zbraněmi z jiných kovů. Takové zbraně mohou být lepší (nezlomit se tak snadno) a mohou zraňovat jinak nezranitelné potvory (viz. stříbro a vlkodlaci) či je možné na ně seslat očarování. Existují tyto materiály:

- Železo - měkké, ale levné - značí se bílým fáborkem, lehce zlomitelné
- Ocel – tvrdší a dražší – značí se modrým fáborkem
- Zlato - symbol moci - značí se žlutým fáborkem
- Stříbro - slabina mnoha bestíí - značí se stříbrným fáborkem
- Irgon - nezničitelný kov - značí se červeným fáborkem

Existuje ještě několik barev fáborků, se kterými se můžete setkat:

- Zelený - značí dlouhodobé magické očarování
- Černý - těchto si nevšímejte

Zvláštní předměty

Existuje mnoho předmětů se zvláštním popisem (zejména magické či lektvary). Aby bylo kde daný popis zaznamenat, jsou k těmto předmětům připevněné průvodky (papírové přeložené kartičky). Z přední strany je popis předmětu, který je zřejmý zdálky (zlatý runový meč apod.). Na zadní straně je popis, který si hráč může přečíst, když vezme předmět do ruky (zde mohou být různé pozitivní efekty (zvedá útok o jedna) či negativní (meč nemůžeš pustit). Uvnitř kartičky je popis pouze pro určité postavy (kdo může kartičku otevřít, je napsané na zadní straně). Uvnitř jsou ty nejdetailnější popisy nebo účinky po použití. Na přední či zadní straně mohou být také různé zašifrované zprávy. Ty dokáží přečíst pouze některé postavy.

Peníze

Královskou měnou na území Severního království je uplatňována královská měna v podobě královského groše, jehož mince jsou z ryzího zlata, těženého z královských dolů na území daného království.

Groš je však složen z drobnějších mincí, které se nazývají parvy, od slova parvus tj. malý. Tyto parvy jsou stříbrné mince a jejichž hodnota je krytá ryzím stříbrem, těženého ze stříbrných královských dolů.

Jeden zlatý groš je tvořen z pěti stříbrných parvů.

Lze se setkat i s bankovkami v hodnotách 2, 5 a 10 grošů, které jsou kryté zlatem v rezervním fondu

Daně:

Placení daní by měla být povinnost každého slušného občana. Daně se platí z:

- Hlavy - platí každý
- Řemesla - platí každý provozovatel živnosti
- Pozemku - platí majitel - šlechtic
- + další pravidelné daně - desátky, z vesnice, ...
- + další mimořádné daně ...

Zaplacené daně se zanesou do účetních knih a plátcí z toho budou plynout určité výhody. Naopak neplatíci budou herně postihováni.

Jídlo

Každý potřebuje jíst. Za jeden den by měl každý sehnat alespoň čtyři herní jídla, jinak bude postižen náhodně vylosovanou nemocí či nepříjemnými efekty hladovění (kontrolují 2x denně starostové vesnic). Jídlo si můžete koupit od farmářů, obchodníků nebo v krčmě. Po sněžení herního jídla (a jeho odevzdání starostovi) se postava za 15 minut pobytu ve vesnici vyléčí na plný počet životů (nevyléčí nemoci, efekty kouzel apod., pouze fyzická zranění).

Ubytování

Každý potřebuje spát v suchu a teple, pokud se večer někdo neprokáže ubytovacím dekretem (kontrolují starostové vesnic), do druhého dne si odnese náhodně vylosovanou nemoc či nepříjemný efekt probdělé noci. Movité, společensky významné a postavy na vyšší úrovni potřebují k odpočinku odpovídající bydlení, chatrč ani domek nestačí.

Suroviny

V Esenci se můžete setkat s mnoha surovinami.

Uvedená váha:

- **lehké** (může nést libovolný počet)
- **těžké** (unese jen tři jednotky)
- **velmi těžké** (unese jen jednu jednotku a nemůže běhat)

Osoba v těžkém brnění unese pouze tři lehké suroviny nebo jednu těžkou. Velmi těžké nemůže nosit vůbec.

suroviny lze pomocí speciálních budov slévat (stříbrná ruda – stříbrný ingot) či třídít (safír s hlusinou – safír), čímž se sníží jejich hmotnost a zvýší jejich kvalita i cena.

Dřevo - těžké

Železná ruda - těžké

Ocelové ingoty - lehké

Uhlí - těžké

Zlato - těžké

(Zlaté ingoty - lehké)

Stříbro - těžké

(Stříbrné ingoty - lehké)

Jídlo - lehké

Síra - lehké

Irgon - magická ruda vyskytující se pouze v Austráli - lehké

Diamant - těžké, vytrřizené lehké

Safír - těžké, vytrřizené lehké

Rubín - těžké, vytrřizené lehké

Smaragd - těžké, vytrřizené lehké

Kámen - velmi těžké (bez znázornění)

Vápno - velmi těžké (bez znázornění)

Suroviny použité při výrobě nějakého předmětu už herně neexistují, proto je odevzdejte do Skladu surovin (v krčma a u správců města) pro další použití. Nikde jinde je nepřenechávejte.

Psychická vyrovnanost

Psychickou vyrovnanost má každá postava, standardní množství PV je šest, další PV je možné získat výcvikem. PV se spotřebovává při používání schopností u válečníků (kouzelníci kouzlí jiným způsobem, sloty jim ovšem snižují max. PV) a účinky kouzel (Strach), také některé bestie disponují schopností zastrašení protivníků. Pokud PV klesne na dva, měli by hráči hrát sníženou schopnost koncentrace (neschopnost řešit hádanky apod.) a depresi. Při PV 1 hráče nenapadají zřejmé souvislosti, "myšlení bolí", **ztrácí pud sebezáchovy** a neudrží pozornost. Při PV 0 **apaticky koukají** nebo dostanou utkvělou představu, že jsou nějaké zvíře. Sami se při PV 1 a 0 do hospody pravděpodobně nedostanou.

Existuje několik možností, jak zvýšit PV. Část PV doplňuje i účast na mši či specializované kouzlo. Nejjednodušší je odpočinek (s patřičnou útratou) v hospodě či salonku. Zde se za 10 minut psychická vyrovnanost zdvojnásobí (OPV se za 10 minut zvýší na jedna). Další možností je meditace (nelze, pokud je PV pod 3). Kněz potřebuje vysvěcené místo, aby se mu meditací PV zdvojnásobily. Pak je možné PV zvyšovat lektvary (kolik PV přidá a jaká je minimální aktuální PV je na lektvaru napsané)

Bezpečnost a neherní pravidla

Naším cílem je, aby se nikdo nezranil a aby celý larp proběhnul v poklidu. Proto je nezbytné stanovit jistá závazná pravidla chování a několik doporučení.

Pravidla chování pro všechny:

- Oheň se smí rozdělovat pouze se souhlasem organizátora. Budou dvě vyznačená ohniště. Svíce se mohou zapalovat pouze v herních budovách. Je zakázáno opustit zapálenou svíci. Taktéž u ohně musí vždy být alespoň jeden člověk. Jsme na náhorní plošině v srpnu. Můžeme očekávat větrno a sucho!!!
- Je zakázáno odhazovat odpadky. Dále máte povinnost sebrat jakýkoliv odpadek nalezený na herním území a vyhodit jej. Odpadky budeme skladovat na vyznačeném místě. Dále je zakázáno kouřit mimo místa k tomu určená. Vajgly odkládáme do nehořlavých popelníků. Nikdo vajgl neodhodí na zem!!!
- Je-li nějaké herní jednání neherně nepřijatelné (eticky, fyzicky, apod...), je nutné zcela zřejmě vystoupit ze hry. Křik ani zběsilé mávání rukama nelze označit jako žádost o přerušeni hry. Využívejte slůvko "neherně".
- Zastavte hru, hrozí-li úraz!!! Domluvte se, jakým způsobem snížíte riziko a po provedení opatření pokračujte ve hře.... například šerm na kraji skály.
- Jsou zakázány veškeré neherní výtržnosti.
- Účastníci jsou povinni se ztišit po vyhlášení nočního klidu. Doba nočního klidu bude od 24:00.

Pravidla pro nedospělé

- Je zakázáno konzumovat alkoholické nápoje, zakázané látky a tabákové výrobky.
- Účastníci jsou povinni řídit se pokyny organizátorů.

Pravidla pro dospělé

- Můžete pít, můžete kouřit na vyznačených místech, ale pijte tak, abyste se udrželi na nohách a byli schopni říct souvislou větu. Pokud organizátoři vyhodnotí, že jste nebezpeční sobě či okolí, hra pro vás končí.
- Účastníkům se doporučuje řídit se pokyny organizátorů. V opačném případě přebírají zodpovědnost za škody způsobené svým jednáním v plné výši.

Možné tresty

1. Upozornění
2. Napomenutí
3. Black-list a vyloučení z larpu