

ACADEMIA HEROICA

obecná pravidla 2019

Tvorba postavy

Každá nová postava získává do začátku určitý počet **zkušenostních bodů** (dále **ZB**). Jejich počet se liší dle turnusu, kterého se hráč účastní. Dále je možné získat ZB jak během samotné tvorby postavy a také samozřejmě během hry samotné. Viz tabulka níže.

Podmínka pro udělení	Počet ZB	Poznámka
Nadprůměrný kostým	1	*Pouze při tvorbě postavy
Výjimečný životopis (pokud jej tvoří hráč)	1	*Pouze při tvorbě postavy
Příkladný roleplay ve scéně (RP)	1-3	
Vyřešení herní zápletky nebo úkolu	1-5	
Dosažení významného úspěchu spojeného s životopisem	1-5	

Zkušenostní body se dají utratit dvojím způsobem. První z nich se týká pouze nově vytvořených postav. Každý začínající hráč si může dle limitů dané hry zvolit počáteční schopnost/i s ohledem na počet ZB, které vlastní, a to v poměru **1 ZB = 1 úroveň schopnosti**. V případě že budu mít do začátku např. 3 ZB, mohu si vybrat **buď jednu schopnost na úrovni 3, nebo tři schopnosti na úrovni 1**, a nebo dokonce utratit **pouze část ZB** a zbytek si nechat na později pro plnění zkoušek.

Druhým způsobem je plnění zkoušek během hry. **Každý pokus o zkoušku stojí 1 ZB** a více se o nich dočtete níže. Zkušenostní body jsou přenosné do dalších let stejně jako získané schopnosti.

POZOR! Zkušenostní body je možné v krajním případě **odebrat za velmi špatné herní i neherní chování** (úmyslné kažení hry ostatním atp.) a to kdykoliv a kdekoliv.



Boj

V boji se používají **POUZE měkkčené a schválené zbraně. Je výslovně zakázáno útočit na hlavu, krk a na rozkrok.** Každý má povinnost **zásahy tlumit a nebodat zbraní.**

Zásahové plochy se počítají na tzv. "dlouhý neopren" (viz obrázek níže). Konkrétně to znamená, že zásahy platí kamkoliv, krom hlavy, rozkroku, krku, od zápěstí po prsty na ruce a od kotníku po prsty na nohou.

Zranění

Každá postava je z masa a kostí, a tudíž není nesmrtelná. Neuplatňuje se žádný systém životů a postava je schopna snést celkem pouze **dva** platné zásahy. Po druhém platném zásahu (kamkoliv do těla) automaticky upadá do **agonie** (viz níže). Toto pravidlo je univerzální a platí **vždy**, pokud není přímo řečeno jinak.

Efekt zbraně

Kromě univerzálního pravidla popsaného výše, dochází navíc při každém zásahu k aplikaci efektu zbraně. Efekty zbraní jsou dva a jsou spojeny s typem zbraně, kterou je zásah veden.

- a) Krvácení** (sečná zbraň - sekera, meč, šíp, drápy a podobné)
Rána krvácí, pokud nedojde k ošetření do 15 minut **postava upadá do agonie**.
- b) Ochrvnutí** (drtivá zbraň - kladivo, kyj, palcát, kámen, klacek)
Rána způsobí ochrvnutí. Postava není schopna se zasaženou končetinou jakkoli pohybovat či ji **jakkoliv používat**. Pokud je zasaženou částí těla **trup**, postava se smí pohybovat pouze **velmi pomalu krokem** a boj je vyloučen. U ochrvnutí nehrozí vykrvácení.

Léčení

Efekt zbraně (a tím i platný zásah) je možné vyléčit příslušnou dovedností. Po takovém léčení je však postava oslabená a bude jí trvat **jeden celý den (24 hodin)** než nabere opět všechny síly. Během této doby snese postava pouze **jeden platný zásah**. Při jakémkoliv zranění upadá přímo do agonie.

Agonie a smrt

Do agonie postav upadá, pokud dostala **dva platné zásahy** (univerzální pravidlo) NEBO pokud **vykrvácela** po aplikaci efektu sečné zbraně (nedošlo k ošetření rány během 15 minut) NEBO když je v procesu léčení a dostane zásah.

Postava trpící v agonii předstírá velké bolesti po dobu, která je opět **15 minut**. Během této doby se nemůže pohybovat, ani s nikým komunikovat, může však hlasitě křičet, sténat a vydávat zvuky. V průběhu této doby může být postava zachráněna z agonie, ale **pouze příslušnou schopností**. Pamatujte, že **je nutné ve stejnou chvíli ošetřit i případné efekty zbraní** (ochrvnutí, krvácení), jinak nebude zachránění z agonie úspěšné.

Zachráněná postava si **nepamatuje bezprostřední okolnosti útoku**. Pokud není postava z agonie zachráněna **do 15 minut** NEBO pokud **dostane platný zásah**, tak nadobro umírá. Hráč si následně zakládá postavu úplně novou.

Zbroj – Pokud postava nosí zbroj, je do určité míry chráněna proti zásahům. Zbroj chrání pouze tu část těla, na které je nošena, a to způsobem popsaným v tabulce. Pokud je zbroj zasažena svým maximálním počtem zásahů, je zničena a ztrácí svou funkci. Každá postava si dokáže svou zničenou zbroj sama opravit, trvá to však **jeden celý den (24 hodin)**. Zásah do zbroje samozřejmě **nezpůsobí** ani efekt zbraně.

Zbroj	Kožená/Prošívaná zbroj	Kroužková zbroj	Plátová zbroj
Počet zásahů	1	2	3

Peníze

Peníze lze vydělat plněním úkolů, prostřednictvím některých schopností a mnoha dalšími způsoby. Císařská banka v Aggeru pod vedením Mauricia Grediho určila a zapsala roku 280 po Zkáze počítání drahých mincí způsobem následujícím:

1 tilen -> 100 zlatých -> 1000 stříbrných

Zámky

Zámek představuje váček s hlavolamem opatřený číslem, připevněný na místě, které má být zamčené (dveře, truhly atd.). Každý zámek má vlastní klíč označený odpovídajícím číslem. Postava může otevřít zámek i bez odpovídajícího klíče, avšak pouze prostřednictvím příslušné schopnosti. Postava, která vlastní klíč k zámku, nemusí hlavolam řešit, aby mohla zámek odemknout či zamknout.

Zámky mohou být otevřeny i bez klíče, je však potřeba použít příslušnou schopnost (viz tabulka schopností). Každá postava i bez schopnosti má možnost identifikovat **typ zámku** tím, že ohmatá váček s hlavolamem z venku.

Magické svitky a lektvary

Magické svitky a lektvary jsou dalším nástrojem, jak využívat magii v Leirinu. Každý svitek či lektvar umožňuje použít určitou schopnost. V případě svitku je schopnost napsaná uvnitř a je aktivní v okamžiku zlomení pečete a následném přečtení zaklínadla ve svitku. V případě lektvaru je schopnost popsána na malém lístku, který je srolovaný a připevněný k hrdlu lektvaru. Tento lístek si "uživatel" přečte okamžitě po použití lektvaru, ne však dříve. Každý svitek či lektvar lze použít jen jednou. Pokud je pečeť na svitku či na lístku u lektvaru porušená, dané médium se počítá jako použité, nebo znehodnocené.

Lektvary se **v žádném případě nepijí**, jejich použití a aplikace probíhá dotykem s kůží, standardně např. politím zápěstí.

Jedy a jedovka

Ve hře je 6 druhů jedů a ty se vyskytují v několika formách. Jed může být tekutý, na zbrani nebo plyný. Každý jed má vlastní barevné označení, které je u všech forem stejné.

- **Jed v nápoji - lektvar se nelije do nápoje!!! Na místo toho je použita "jedovka" - neherní mechanismus**, který se používá pokud chce hráč otrávit nápoj jiného hráče. Má podobu **gumového bonbónu**. Hráč vloží jedovku do nápoje a nápoj je v té chvíli otrávený. Jedovku lze získat pouze od organizátora výměnou za zhotovený jed.
- **Jed na zbrani** - Pokud je použit jed na zbraň, hráč polije zbraň jedem a na jílec připevní **gumičku** odpovídající barvy jedu, který použil. Gumičku lze získat pouze od organizátora.

- **Plynný jed** - Pokud chce hráč otrávit nějaké místo plynným jedem, umístí na dané místo viditelně **fáborek** odpovídající barvy jedu, který použil. Fáborek lze získat pouze od organizátora.

Schopnosti

Schopnosti se rozdělují do čtyř skupin – **Boj, Přežití, Magie, Utajení**. Postavy mohou získat schopnosti tím, že z nich složí náležitou zkoušku u příslušného zkoušejícího. Tím může být buď pedagog na škole, nebo i libovolná postava ve světě, která je schopná a ochotná něco naučit. I pro samotné ovládnutí jakékoliv zbraně existuje příslušná schopnost. Pokud ji postava neumí, **smí zbraň nést, nesmí s ní však aktivně bojovat (ani blokovat útoky)** a zásah nenaučenou zbraní není počítán jako platný. Každá postava se může naučit všechny schopnosti, pokud splňuje podmínky k jejich získání. Každá dovednost má **celkem 6 úrovní** (podrobnosti jsou v tabulkách schopností).

Zkoušky

Pokud chce postava získat jakoukoliv schopnost, musí z ní **složit náležitou zkoušku**. Každá zkouška je popsána v tabulce schopností a během jednoho pokusu lze získat buď žádnou, nebo **i nejvyšší úroveň** schopnosti. Každý pokus stojí **1 ZB** a postava se může pokusit získat schopnost tolikrát, kolikrát mu to dovolí jeho počet ZB.

Zlodějina a ukládání věcí

Veškeré herní obírání ve světě Leirin probíhá reálně, avšak pouze během herní doby a v herních lokacích. Žádné **herní předměty se nesmí během herní doby vyskytovat v neherních lokacích** (pokoje atp.). Postava musí své věci nosit u sebe, schovat si je někde na herním poli, popř. si pořídit zamčenou truhlu nebo je zabezpečit jinak.

Označení postav a věcí

Některé herní postavy či věci mohou být označeny různým **neherním** způsobem. Toto označení často výrazně ovlivňuje způsob, jakým by se hráči měli k takovým postavám či věcem chovat.

Označení	Význam
Růžová páska, šerpa či pentle	Neherní předmět. Hráč tuto postavu či předmět herně nevidí, protože tam není .
Červená páska, šerpa či pentle	Proměna nebo převlek
Označení jedů - dle oborových pravidel	

Kostýmová pravidla

Postavy ve světě Leirinu se nějakým způsobem oblékají a na nějaké oblékání jsou zvyklé. Pokud **civilní prvky v hráčově kostýmu** (místo varkoče si vezme mikinu, sluneční brýle či používá mobil) převáží nad těmi herními, má to i **herní efekt**. Takovéto postavě začne *harašit v hlavě*, každý se k ní chová jako k bláznovi a navíc **nesmí používat žádné schopnosti ani bojovat**.

Převod postavy do dalších let

S každou postavou lze pokračovat i do dalších ročníků hry, pokud to povaha hry dovoluje. Informace o podmínkách převodu věcí a zkušenostních bodů do dalšího roku lze získat nejpozději v den začátku hry u libovolného organizátora.

Bitevní etapy

V průběhu hry proběhne několik bitevních etap, pro které platí zjednodušená pravidla. Pravidla popisuje samostatný dokument a navíc budou vysvětlena na místě organizátorem.

Pikkuvaki – neboli také Malí lidé. Jde o nebojové postavy hrány nejmenšími táborníky. Existují 4 druhy Pikkuvaki a každý z nich má vlastní specifickou schopnost:

- Bebínkohojiči – Protijed
- Bystrozrací hledači – Plížení
- Rostlinkomilové – Zdroje
- Zaříkávači zvířat – Stopy