

# Rhovanion – obecná pravidla, nebojové dovednosti

## Základní nastavení hry

Hra klade důraz na hraní role, prožitek a co nejvěrnější zážitek světa Středozeří. Probíhá na herním území i mimo něj 24 hodin denně. Jedinou výjimku tvoří tzv. off-zóna, místo pro moderní stany, kde můžete vystoupit ze své role.

**„Hraje se 24h denně.  
Kromě OFF-ZONY.“**

Rozlišujeme dva typy hráčů: **dobrodruh** (plnohráč) a **obyvatel** (polo-hráč). Všichni hráči mohou reagovat na okolní hráče i na svět kolem, mohou ovlivňovat děj. Rozdíl je jen v tom, jak pečlivě je postava připravená předem a jak složitě je propojená s ostatními.

**Dobrodruh** je hráč, jehož postava má komplexní příběh a historii, je provázaná s ostatními a jeho chování může zásadně ovlivnit dění ve hře. Dobrodruh může mít jakékoli povolání, může být potulný bard, tulák nebo farmář či mlynář.

Role **obyvatele** je pro hráče, který si rád zahraje třeba vojáka nebo sedláka, ale nepotřebuje propracovanou postavu nebo nechce mít linku propojenou s ostatními. Případně si není úplně jistý, jestli pojede a nechce příběhovými orgům přidělovat starosti.

**„Chceš-li, aby svět reagoval na tvé činy,  
nezapomeň mu o nich dát vědět!“**

Všechny typy postav mohou se světem, který spolu s kulisami dotváří, volně pohybovat a interagovat spolu navzájem i s prostředím. Cokoli dává jen trochu smysl v kontextu světa a postavy, je dovoleno. **ALE** pokud plánujete udělat něco zásadního s opravdu velkým dopadem na svět, řekněte to Bagrovi. **Ne nějakému orgovi, ale Bagrovi** – on to už předá všem, kteří o tom potřebují vědět. (Pro ilustraci: zasáhnu mnoho postav, zničím osadu, otrávím studnu, zasloužím se o obří úrodu, poddolují město, rozšířím nemoc, rozbouřím řeku, probudím les... )

## Kouření ve hře

Ve hře je povoleno kouřit **dýmku**. Kuřte však v místech, kde nehrozí riziko požáru! **Cigarety** lze kouřit v off-zóně u ohniště (pokud si tam někdo bude zrovna připravovat jídlo, buďte ohleduplní).

Pokud si přivezete **vodní dýmku**, nepřenášejte ji po herním území a zvažte, zda se vodní dýmka hodí k vaší postavě ve Středozeří.

**„Nekuřte nikde v lese!  
Kouříte-li, tak jen stylově nebo v off-zoně.“**

## Organizátoři, bestiář, postavy mimo hru

Pokud potkáte osobu s bílou šerpou, tak tato osoba není. Může se jednat o hráče bestiáře nebo organizátora. Organizátoři, zejména ti příběhová, budou představeni na začátku hry. Pro tyto osoby se vžilo označení teplý vítr nebo teplý vánek. Pokud budete chtít konzultovat něco ohledně příběhu nebo své postavy, můžete se po teplém větru pít a on vám bude nápomocen.

Je-li vaše postava mimo hru, například se přemísťujete na noc do off-zóny, nebo jste mrtví, položte si ruku na hlavu. Postava s rukou na hlavě může být také schovaná. Zkrátka pokud potkáte někoho s rukou na hlavě, nevidíte ho. Tohoto mechanismu, prosím, nezneužívejte a nekažte tak hru sobě ani ostatním.

**„Bílá šerpa / ruka na hlavě  
= neviditelnost“**

## Vidláci a virtuální obyvatelstvo

Vaše postavy nejsou jediní lidé, kteří v Rhovanionu žijí. Ve většině osad žije lidí více, ale jsou to zkrátka nějací obyčejní vidláci, kteří pro Vás nepředstavují žádné ohrožení. V rolích vidláků se mohou občas objevit lidé z bestiáře nebo hráči, jejichž postavy neumožňují, aby si například zašli oddychnout do hospody. Pokud tedy do hospody přijde osoba v prostém oblečení a slaměném klobouku, jedná se o vidláka, který pro vás může a nemusí být zajímavý, ale určitě nepředstavuje přímé nebezpečí.

**„Slaměný klobouk  
= není nebezpečný“**

## Žlutá stužka

Rhovanion je hra pro velké i malé, takže souběžně s hlavním příběhem bude ve hře probíhat i dětská linka pro mladou generaci. Hráči, kterým nevadí interakce s dětmi, se mohou označit žlutou stužkou. Pokud si nepřejete s dětmi hrát, stužku si nepřipnete. Nosit či nenosit tuto stužku se můžete rozhodnout jak před hrou, tak kdykoliv během hry. Můžete ji také dle nálady a situace schovávat a připínat. Děti budou mít průvodce, kteří znamení snadno rozliší.

**„Žlutá stužka / barva  
= dětská linka“**

## Herní lokace

Snažíme se, aby lokace vypadaly co nejvěrněji, ale občas musíme sáhnout k nezbytné virtualitě. V takovém případě jsou lokace označeny obrázkem a názvem, případně krátkým popisem, o č se jedná.

## Život a smrt

Všechny postavy ve hře mají jeden život. Běžný jedinec vydrží tři lehká nebo jedno těžké zranění, než padá k zemi. (Viz bojová pravidla.)

## Umírání postav ve hře

Hra je koncipována tak, aby se v ní umíralo málo.

Dobrodruh tedy může zemřít, jen pokud pro to existuje vážný důvod (např. někdo po něm jde a má to uvedeno v postavě, je odsouzen k smrti za zločin atd.) Rovněž může umřít, když udělá vyloženou **pitomost** nebo se pro to sám rozhodne (vyplyne to ze scény a hráči to přijde jako hezké zakončení role). Kdy teda dobrodruh neumře? Při něčem, co nazýváme "**náhodný střet**."

Náhodný střet je, když se dvě frakce pobíjí, je tam víc lidí než jeden člověk z každé frakce a střet je vyvolán politickými zájmy nebo nevraživostí mezi frakcemi. Ve světě to vysvětlujeme tak, že postava se prostě odplazila do křoví, spadla do škarpy a nepřítel si nevšiml, že žije... Proto pokud už k takovému střetu dojde, prosíme hráče, aby v těchto "šarvátkách" nedoráželi. Náhodný střet se týká i větších bitek s bestiářem s přihlédnutím k odstavci "pitomosti".

Věříme, že všichni jsme rozumní lidé, kteří si chtějí hru užít, ale pro pořádek uvádíme, co jsou to **pitomosti**. Do kategorie pitomostí patří hráčský pocit nesmrtelnosti a nepřemožitelnosti. Všechny postavy bez výjimek mají pud sebezáchovy (samozřejmě v rozdílné míře). Proto počítejte s následky pro svou postavu - a to i definitivními - pokud se rozhodnete bezdůvodně zabít jiné hráče, CP nebo křoví (o to hůř, pokud to děláte bez pádného důvodu - to že se vám někdo nelíbí a blbě se šklebí, není pádný důvod), polezete někam, kde víte, že přijдете k úhoně, a nebo se nestáhnete z prohraného boje či neutečete před velkou přesilou, přestože k tomu byla příležitost.

Pokud se neumíte rozhodnout, zda šarvátka byla "náhodná" nebo po vás šli, zahrajte agónii a porad'te se s organizátorem po dokončení scény.

## Herní předměty

Herním předmětem je jakýkoliv předmět ve hře, který by se ve Středozemi mohl vyskytnout.

Mobilní telefon, který najdete u někoho ve stanu, není herní předmět. Pokud ve stanu najdete korbél, jedná se o herní předmět. Pokud nechcete, aby vám někdo prohrabával věci, dejte si do stanu krabici na herní předměty označenou nápisem "herní předměty".

Herní předměty lze ukrást. Kradení probíhá zcela reálně. Po skončení hry budeme rádi, když se všechny herní předměty dostanou ke svým původním majitelům.

**„Vše je herní.**

**Krade se.**

*Nechceš-li, aby ti cizinec prohledal obydlí,  
bydli v off-zoně nebo dej herní předměty  
do truhly označené **HERNÍ**.“*

## **Herní peníze, obchod a ekonomika**

Ve hře se bude platit stříbrnými a zlatými mincemi, přičemž 20 stříbrných je 1 zlatý. V hospodě se během hry platí herními mincemi. Jeden stříbrný odpovídá 5 Kč. Reálnou útratu zaznamenává hostinský do EET (Eorlova evidence tržeb) a hráči ji uhradí po skončení hry. Je dobré si na začátku vložit na účet zálohu.

Na začátku hry dostane každá postava obnos podle společenského postavení a během hry bude možnost si peníze vydělat. Někteří hráči dostanou do začátku hry i naturálie. Funguje také směnný obchod a protislužby.

Jedno velké pivo stojí 7 stř. a ostatní ceny jsou k tomu adekvátní. Za hlavní jídlo v hostinci dáte okolo 12 - 20 stř.

***„10 stříbrných = 1 zlatý  
1 stříbrný = 5,- Kč“***

## **Znalosti, dovednosti a hraní role**

Znalosti a dovednosti postav vyplývají z jejich historie, charakteru a příběhového pozadí. Zjednodušeně říkáme, že co zvládnete zahrát, to umíte. Vyhraje si s rekvizitami, simulujte svou činnost co možná nejvěrohodněji a řiďte se zdravým rozumem. Děvečka z hospody asi nebude umět hovořit vznešenou elfštinou a ohánět se obouručním mečem, voják nebude umět utkat koberec, švadlena uvařit kouzelný léčivý lektvar...

Dovednosti řešíme s dobrodruhy individuálně. Záměrně nijak neomezujeme počet expů a výběr necháváme na úsudku hráčů. Jelikož se každý učil svou dovednost jinak, jinde a od jiného učitele, mohou se ve hře například setkat dva léčitelé, kteří různým způsobem léčení dojdou ke stejnému výsledku.

Pro obyvatele jsme ponechali expy a dovednosti z předchozích ročníků, aby si mohli vybrat, co budou umět.

***„Co zahrájete,  
to umíte!“***

## **Učení**

Ve hře se samozřejmě můžete nové dovednosti a znalosti naučit. Můžete si rozšířit obzory tím, že si vyměníte zkušenosti s někým jiným ze svého oboru nebo najdete ochotného učitele. Učení probíhá reálně. Pokud se budete chtít naučit třeba stopovat, musíte strávit nějaký čas s někým, kdo vás vezme do lesa a naučí vás rozlišovat jednotlivé stopy. (Věnujte této činnosti alespoň půlhodinu.)

Učit se můžete i jako samouk soustavnou činností nebo experimenty (např. alchymisti). O svém snažení můžete informovat teplý vítr, který vám sdělí, jak jste byli úspěšní.

## Jazyky ve hře

Ve Středozeemi se hovoří mnoha jazyky. Většina obyvatel mluví **Obecnou řečí (čeština)**. Ve hře se mohou vyskytnout postavy, které Obecnou řečí nemluví, ať už proto, že Obecnou řečí nemluví jejich postava, nebo se jedná o cizince.

Elfové a vzdělanci mezi sebou nejčastěji mluví šedou elfštinou, **sindarin (angličtina)**. Pokud Vaše postava umí sindarsky, můžete ve hře používat angličtinu. Pokud Vaše postava elfsky neumí, angličtinu nepoužívejte a tvařte se, že jí nerozumíte, i když ji jako hráč ovládáte.

Mezi další známé jazyky patří vznešená **elfština - quenya**, a **trpasličtina - khazdul**. Trpasličí řečí hovoří výhradně trpaslíci, nejsou ochotni ji učit cizince a také ji v komunikaci s cizinci nevyužívají (snad kromě nadávek).

**„obecná řeč = čeština;  
sindarin = angličtina;  
quenya = quenya; khazdul = kdo potřebuje, tak ví“**

## Seznam nejběžnějších dovedností

### **Čtení a psaní**

Číst a psát neumí každý. Je na úsudku hráče, zda jeho postava číst a psát umí a zda to v životě k něčemu potřebuje. Číst a psát se můžete naučit i během hry, pokud seženete někoho dostatečně trpělivého, kdo bude ochoten vás to naučit.

**„Číst a psát,  
neumí každý“**

### **Lov a rybolov**

Tomu se může věnovat v podstatě každý, ale většina starousedlíků dá přednost zemědělství a chovu ovcí či vepřů. Lovu se tedy věnují hlavně mladí muži pro zábavu a elfové z Hvozdu kvůli obživě. Lovit může ten, kdo umí ovládat střelnou zbraň, luk nebo kuši, nebo umí klást pasti.

Zvířata k lovu hraje bestiář. Pokud se chytí do pasti nebo se dokážete ke zvířeti nepozorovaně přiblížit a trefit ho (vzdálenost je na vás), je potřeba kořist vyvrhnout (RP) a fyzicky dotransportovat domů nebo k místu prodeje. Pokud je kořist na lovce moc těžká, má dvě možnosti. Sežene si pomoc a donesou srnku společně nebo ji naporcuje a bude ji nosit po částech (části získá od kořisti). Když mu to odnášení nebo hledání pomoci bude trvat moc dlouho, může kořist odnést někdo jiný, třeba hladový medvěd nebo rys nebo jiný hráč, který půjde zrovna kolem.

Ryby najdete v řece, jak jinak. Rybařit může každý, kdo si sežene udici a háček, případně síť. Chytíte-li rybu, můžete ji třeba prodat v hospodě.

**„Loví kde kdo,  
lovec úspěšněji.“**

## Stopování

Stopy představují kartonové čtverečky s popisem nebo obrázkem. Pokud vaše postava stopovat neumí, ignorujte je. (Karton není lepenka za které jsou krabice, ale papír tvrdší než kancelářský.)

**„Nejsi-li stopař,  
kartonky ignoruj.“**

## Kladení pastí

Past může nastražit každý, kdo ji dokáže vymyslet a připravit. Herní mechanismus (který můžete, ale nemusíte využít, pokud vymyslíte lepší) je pastička na myši, od které vede někudy skrytý provázek. Pokud o něj někdo zavadí, spustí past a hlasité cvaknutí to potvrdí. Kde sehnat past je otázka... zkus kováře. Nebo se nenápadně ptej. Buď připraven na zvědavé otázky, na co to sháníš...

**„Slyšíš-li sklapanout past,  
jsi zřejmě chycen.  
Nebo někdo hodně blízko.“**

## Léčitelství a bylinkářství

Všechny bylinky ve hře jsou reálné rostliny, které se vyskytují někde na herním území. Valná většina bylin má reálně ty účinky, které jsou u nich uvedeny. (Jestliže rostlina není léčivá a simuluje nějakou středozezemskou květinu, nebo je dokonce jedovatá, je to u ní uvedeno.) Pokud vaše postava ovládá znalost bylin, obdrží od organizátorů herbář podle úrovně svých znalostí.

## Léčení

Léčení probíhá co možná nejvěrnější simulací skutečné léčby. Pokud má postava zlomenou nohu, měla by dostat dlahu, pokud má otevřenou ránu, rána by se měla vyčistit, zašít a ovázat čistým obvazem. Každá kultura používá jiné léčebné postupy a procesy, takže například elfí léčitel bude postupovat dost odlišně od hobitů bylinkářky. K léčení lze využívat různé bylinné odvary, masti, sirupy, vykuřování, zaříkávání, ...

Vážněji zraněný by měl věnovat nějaký čas rekonvalescenci. Orientačně – lehké zranění se vyléčí samo asi po půl hodině, ošetřené rychleji.

**„Lehké zranění:  
léčí se samo asi 30min; s léčitelem rychleji.“**

Vážné (těžké) zranění vyžaduje, aby někdo znalý poskytl **První pomoc** a poté se zregeneruje asi po dvou hodinách, nebo rychleji, pokud pomáhá zkušený **Léčitel**. Pokud není odborně ošetřen (**První pomoc**), upadne raněný asi po čtvrt hodině do **agonie**. Úspěšný zásah do těžce zraněné osoby ji také pošle rovnou do **agonie**.

**„Těžké zranění:  
nevyléčí se samo, neošetřený zraněný = za asi 15min agonie;  
ošetřené (První pomoc) = vyléčí se za asi za 2 hod; s léčitelem rychleji.“**

Z agonie se není možné zregenerovat, může vás zachránit zkušený **Ranhojič** nebo upadáte do kómatu/smrti a jdete hledat organizátora.

## **„Agonie:**

***nevyléčí se sama, neošetřený zraněný = za asi 30min smrt (kóma);  
ošetřená (Ranhojič) = vyléčí se jako velmi těžké zranění.“***

Léčení různých speciálních vnitřních poranění, otrav, nemocí apod. je na **Bylinkářích** a **Léčitelích**, oni (snad) vědí, po čem a za jak dlouho se vám udělá lépe.

### **Řemesla**

Lidé ve Středozeří se věnují mnoha řemeslům a vaše postava může být třeba farmář, švec, tesař, kameník, kovář, pekařka, švadlena, dřevorubec, ...

Ovládá-li vaše postava nějaké řemeslo, měli byste mít pro toto řemeslo nějaké základní rekvizity a atributy. Řemeslná činnost se pak provádí co možná nejrealističtějším napodobováním dané aktivity. Jelikož jsme ale omezeni časem a prostorem, tak například u kamenných staveb postačí postavit zmenšenou nebo naznačenou verzi, kovář nemusí kovat železné podkovy, ale např. použít měkký drát, farmáři postačí malé políčko s několika řádky atd.

### **Speciální a individuální dovednosti**

Některé postavy samozřejmě mohou ovládat i netradiční dovednosti jako například míchat kouzelné lektvary, vyrobit kouzelné předměty, vyznat se na černém trhu a kdovíco ještě. Pokud vaše postava něco takového dokáže, její dovednost se řeší individuálně při přípravě postavy.

# Dovednosti pro obyvatele a inspiraci

Dovednosti jsou schopnosti vykonávat určitou činnost s herním efektem lépe než laik. Nenajdeš-li kýženou dovednost, ptej se.

Číslo v závorce je informace pro obyvatele (polohráče), kolik bodů musí za dovednost zaplatit pokud, si ji chtějí vzít do začátku. Do začátku má obyvatel 6 bodů.

Dobrodruh (plnohráč) řeší dovednosti s organizátorem při tvorbě postavy. Umí zkrátka to, co dává smysl v kontextu jeho postavy.

Má-li dovednost víc stupňů, je uvedená cena za jednotlivé stupně (a účinnost jednotlivých stupňů) oddělena lomítkem. Pokud je u dovednosti značka **(TP)**, vyžádej si u organizátorů podrobnosti.

## Přírodní dovednosti

**Bylinkaření (1/1/1):** Smíš sbírat byliny, které znáš (ty, které neznáš, nepoznáš) a používat je k léčení nemocí. První stupeň – schopnost sbírat byliny a léčit lehké nemoci, druhý stupeň – schopnost léčit vážné nemoci a rada do začátku, kde co roste (pouze pokud tento druhý stupeň má postava do začátku), třetí stupeň – možnost léčit smrtelné choroby a experimentovat s účinky bylin. **(TP)**

**Znalost zvířat (1):** Umíš z chování zvířat odhadnout, zda se v okolí neděje něco divného (a případně vytušit náznak, co by to tak mohlo být). Poté, co v terénu reálně pozoruješ nějaké zvíře (ne hmyz) či ptáka na max. cca 25 metrů, si promluv s organizátorem.

**Lov (1/1/1):** Jsi zkušený lovec a víš, kdy a kde se běžně vyskytují která zvířata. Pokud během lovu uděláš hluk a poplašíš zvíře, smíš 1x /2x / 3x použít ukrytí metodou „ruka na hlavě“. Z úlovku umíš získat i sádlo a kůži. Sádlo se hodí bylinkářům na masti, kůže koželuhům. Umíš také klást pasti, pokud si je seženeš.

**Stopování (1):** Stopy představují kartonové čtverečky s popisem nebo obrázkem, který který můžeš prohlédnout/přečíst.

## Léčitelství

**První pomoc (1):** Umíš ovázat „běžná“ vnější zranění a zabránit upadnutí do agónie (zranění typicky z boje, úrazy; nikoliv popáleniny, zásahy od duchů, otravu, omrzliny, agónii atd.). **(TP)**

**Léčitel (2):** Umíš ostatním léčit vnitřní zranění a zranění ohněm, mrazem či jedem. Pokud již umíš Bylinkaření, stojí jen 1b. Umíš urychlit léčení lehkých i vážných zranění na polovinu času. **(TP)**

**Anatomie (1):** Umíš určit příčiny smrti (nemoc, jed, hlad, zranění...), přibližnou dobu smrti a případně i zbraně, jakými byla postava ubita (ostré či tupé, sekery či meče atd.). Zároveň odhadneš i počet (pokud byli vyzbrojeni různými zbraněmi) a výšku protivníků. **(TP)**

**Ranhojič (1):** *Podmínka: První pomoc, Léčitel, Anatomie.* Ranhojič je brán jako druhý stupeň v léčitelství. Dovednost slouží k záchraně z agónie. Záchranu musíš pořádně zahrát.

## Tělesná zdatnost

**Houževnatost (1/1):** i těžce raněn dokážeš pokračovat v boji do prvního/druhého zásahu.

**Regenerace (1):** Všechna zranění včetně vnitřních, omrzlin, popálenin atd. se ti léčí dvakrát rychleji (tj. lehké zranění za asi čtvrt hodinky klidu). Dovednost nepomůže z agónie.

**Bobuložrout (1):** Jsi mnohem odolnější proti jedům – zbraňovým i trávicím. Co by jiného porazilo, to ustojíš se zakymácením. **(TP)**



## Stínové dovednosti

**Únik z pout (1):** Dovednost umožňuje uniknout z pout při herním (tedy volnějším) spoutání. Musíš nejméně půl minuty hrát zřetelné kroucení klouby a snahu se vysmeknout. Pokud nejsi donucen přestat, unikl jsi.

**Otevření zámku (1):** Poradíš si se zámky (domů, truhlic atd.). Přivez si „zámečnické“ nádobíčko – je to herní předmět. Zámek bude případně označen „glejt“ domu či truhly (pokud bychom neměli zámek reálný, bude tam nějaký jasný symbol). Otevření není instantní. (TP)

**Vrahoun (1):** Tuto dovednost nelze získat na hře. Můžeš si ji vzít předem, pokud na to má tvá postava charakter a spáchala v minulosti úkladnou vraždu (ale vtom případě počítej, že po tobě půjdou pozůstalí a nebudou tě šetřit). Dokážeš protivníka (nesmí o útoku vědět) zasáhnout zezadu do trupu s heslem „Chcípni!“. S měkkou dýkou lze opatrně naznačit skutečné podříznutí. Funguje to jen mimo boj. Pokud má cíl zbroj a nákrčník, nemůže touto dovedností být zabit.

**Černý trh (0):** Máš přístup k lepšímu zboží, ať už to znamená cokoli (vzácné jedy, ilegální předměty, zajímavé informace). Podmínkou je, že jsi během hry obchodoval věci za celkem aspoň 8 zlatých. Informuj organizátory, že si dovednost bereš – dají instrukce CP obchodníkům.

## Řemesla

**Tesař (1/1):** Veškerá práce se dřevem: pokácení stromu a jeho zpracování na 1/2 stavební dřeva, budování herních staveb včetně výdřevy v dolech. Potřebuješ velkou sekeru či pilu. Stavby mají tolik dřevěných (d) životů, kolik dřeva obsahují. (TP)

**Kameník (1/2):** Veškerá práce s kamenem: lámání bloků a jejich sesazování do staveb (mají tolik kamenných (k) životů, kolik kamene obsahují). K lámání potřebuješ krumpáč a místo, kde je skutečný kámen. Samotné lámání je RP záležitost. (TP)

**Obchodník (0):** Máš čuch, co poletí zítra, co se bude prodávat hůř atd. Ptej se CP obchodníků. Podmínkou je uskutečnit osobně obchody celkem za čtyři zlaté. Dostaneš výtisk ceníku.

**Hornictví a hutnictví (1 bod za stupeň, max. 5 stupňů):** Získávání a zpracování rudy. Výstupem jsou tzv. pruty (též zvané ingoty) – ve hře je zastupují hřebíky. Potřebuješ alespoň herní krumpáč (lze mít polní lopatku) a zdroj světla, ale čím stylovější vybavení, tím lépe. Denně smíš vytěžit tolik jednotek rudy, jaký máš stupeň dovednosti, organizátor ti může stanovit malý bonus či postih podle tvého hornického vybavení. Bonus za vybavení je nepřenositelný. (TP)

**Důlmistr / Prospektor (1):** Podmínka: *Hornictví a hutnictví na 2. stupni.* Dovedeš efektivně využívat stávající doly (prohlubovat) a objevovat úplně nové. (TP)

**Kovář (1 bod za stupeň):** Výroba obyčejných i neobvyklých výrobků ze železa i drahých kovů. Běžné věci umí vykovat každý kovář. Jemnější šperkařskou výrobu kování mečů či zbrojí zvládnou jen ti zkušenější. Kovářova síla i dovednost s kladivem se pak může hodit i v boji. (TP)

**Farmář (1/1/1):** Produkuješ denně nějaké (reálné) jídlo (syrové) podle stupně dovednosti. Jaké, to je na tobě a tvém zázemí (zvířata = maso/mléko, mlýn = pečivo, úly = med, pole = obilí, zahrada = zelenina...). Postav si pole nebo zázemí pro zvířata tak, aby bylo jasné, co se zde produkuje. Pokud postavíš různá pole (stáje/výběhy...), zvládáš produkovat více druhů jídla. (TP)

**Koželuh (1):** Umíš vydělat staženou kůži. Potřebuješ rámy, kádě... Jednotka kůže (zvířata stahují Lovci) schne jednu hodinu. Koželuzna intenzivně páchne; chceš-li se tímto živit, přivez si i smrad.

**Theurgie (1 bod za stupeň, max. 8b.):** Výroba vysoce užitečných až magických předmětů. Ponecháno na RP. Mohou to být třeba hornické helmy, krosny s velkou nosností, lana na šplh atd.), objevení dalších postupů čeká na tebe. (TP)

**Alchymie (1 bod za stupeň, max 8b.):** Elixíry, výbušniny, amulety, jedy, pečatní vosky... Do začátku můžeš dostat neúplný seznam známých receptur odpovídající minulosti tvé postavy. Další postupy se učíš experimentováním. Kvalitní rekvizity ti podle kvality (posoudí organizátoři) mohou dát bonus k šanci na úspěch při experimentování. (TP)