

NÁVRAT KE KOŘENŮM 2023

PRAVIDLA & SYSTÉM

SLOVO ÚVODEM

Držíš v rukou systém schopností a pravidla Návratu ke Kořenům. Systém, který vznikl dlouhá léta na základě předchozích zkušeností. Systém, kterému někteří obětovali mnoho sil, mnoho času, který mohl být stráven jinak. To vše s cílem udělat jej co nejhratelnější, nejsrozumitelnější a nejpřehlednější. Často záleželo na drobnostech. Respektuj tuto snahu tím, že systém a pravidla neukradneš, že jejich části bez souhlasu hlavních tvůrců mimo tuto akci nepoužiješ. Zeptáš-li se, zda něco můžeš použít, dost možná ti z pravidel povolíme čerpat či užít některé části... a navíc můžeš dostat spoustu dobrých rad a odůvodnění, proč jaká schopnost, co měla, jaké mechaniky fungovaly, či jaké se pro změnu neosvědčily. Respektuj naši vůli, prosíme. Nejen protože se jedná o naše duševní vlastnictví a jednalo by se tudíž o porušení zákona, ale i kvůli sobě – nebuď zlodějem. Buď fěr člověkem, neboť podrazáků je i tak už dost.

I. OBSAH

I. OBSAH	1
II. OBECNÁ PRAVIDLA	2
<i>Magické předměty</i>	6
III. RASY A RACIÁLKY	7
IV. SCHOPNOSTI	9
NEMAGICKÉ SCHOPNOSTI	11
<i>Síla</i>	11
<i>Obratnost</i>	12
<i>Učenost</i>	13
<i>Charisma</i>	16
MAGICKÝ SMĚR	17
<i>Mág</i>	17
<i>Druid</i>	21
<i>Kněz</i>	24

II. OBECNÁ PRAVIDLA

TVORBA POSTAVY

Vymyšlenou postavou se hráči přihlašují na LARP, je tedy nutné ji mít připravenou předem. Na místě si pak vyplníte do charakterníku základní údaje:

- ❖ Jméno (kterým se představujete a ostatní vás oslovují)
- ❖ Rasa (a vybraná rasička)
- ❖ Životy (po schválení kostýmu přidělené životy)
- ❖ Skupina (pokud jste přijeli jako členové nějaké skupiny)
- ❖ Schopnosti povolání nebo dovednosti (do začátku obdržíte při tvorbě postavy od organizátorů)
- ❖ Zvláštnosti – např. fobie, zvyky, úchytky (*dobře okořeni vaši postavu*)
- ❖ Nejvýraznější charakterové rysy (alespoň dva kladné a dva záporné)
- ❖ Vyrovnávání se se stresem (*dva způsoby, viz Stres*)

SIGNÁLY: ZVONĚNÍ, TECHNICKÁ, PLÍŽENÍ, RŮŽOVÝ CHAMELEON A RUDÁ STOP

Ve hře používáme sadu různých gest a signálů, abychom předcházeli nedorozuměním a narušování hry.

ZAČÁTEK A KONEC HRY

Signál k započetí, pozastavení nebo ukončení hry vydáváme zazvoněním zvonku. Zvoněním začíná a končí herní den. Pokud jste v herní situaci, dohrajte ji.

TECHNICKÁ

Klasická technická přestávka, tedy vystoupení z role za účelem vyřešení nějakého problému nebo dotazu na organizátory, se značí pěstí položenou na vršku hlavy. Postavu s pěstí na hlavě ignorujte. Technická je však krajní řešení. Než přijdete s dotazem na organizátora, zauvažujte, jestli není možné kýženou informaci získat i herně. (Odstrašující příklady: „Kde je vlastně starosta? Kde dostanu jídlo? Jak se naučím Krypt?“ Odpověď bude vždycky stejná: „Zjistí si to ve hře.“) Vyhybejte se také zneužívání technické pro neherní rozhovory.

PLÍŽENÍ A NEVIDITELNOST

Plížení se značí dlaní položenou na hlavě. Prochází-li kolem vás někdo s dlaní na hlavě, snažte se ho ignorovat, nedívejte se jeho směrem, nereagujte na něj, ale zároveň respektujte, že je pořád součástí hry. Plížení pochopitelně funguje jen v určitých podmínkách, které jsou hráčům s příslušnou schopností vysvětleny. Pokud máte pocit, že někdo hraje plížení špatně, nebo se plíží v místech, kde by to bylo velmi obtížné, zahrajte nejdřív podezření („Počkej, neslyšel jsi něco? Nemohl se tam nějaký stín?“) a teprve pokud plížící se osoba nezareaguje, nezastaví se a nepočká, až vás podezření přejde, můžete ji herně upozorovat.

Pakliže má někdo na hlavě položené obě dlaně, nejedná se o plížení, ale o neviditelnost, tedy magii. Neviditelného člověka nemůžete upozorovat vůbec a ten si tedy může chodit nebo běhat kdekoliv dle své libovůle.

RŮŽOVÝ CHAMELEON

„Nemysli si, kate, že když mi růžovým chameleonem uřízneš ucho, tak ti něco povím!“ – Toto je příklad užití signálu růžový chameleon. Používá se v situacích, které jsou vám jako hráčům nepříjemné a silně ovlivňují váš zážitek ze hry. Ostatním hráčům tento signál dává najevo, že se dostali na hranici toho, co je pro vás jako hráče přijatelné a že by měli zvolnit a pokusit se situaci vyřešit jiným způsobem – například když se hráč kata příliš ponoří do své role a jeho mučení začne být nepříjemné nejen vaší postavě, ale i vám. Signál nezastavuje hru; pokud je to možné, nějak ho zakomponujte do věty, kterou říká vaše postava (viz příklad na začátku).

RUDÁ STOP!

Pokud zaslechnete tato dvě slova, okamžitě přestaňte s čímkoli, co právě děláte, zastavte se na místě a dávejte pozor. „Rudá stop“ je obecně používané sousloví pro zastavení hry z vážných neherních důvodů (zdravotních, psychologických, organizačních či jiných). Použít ji může kdokoli, je-li k tomu pádný důvod.

SOUBOJ: ŽIVOTY, AGONIE, ZBROJ A RVAČKA

Při souboji měkčenými zbraněmi je nutné dodržovat následující pravidla:

- ❖ Nebodat – jinými než bodnými zbraněmi
- ❖ Viditelné náprahy – zásah by měl být veden s dostatečným náprahem cca 45 °, pro kopí platí pevné držení v obou rukou („nešít“) a při náprahu musí loket dojít za záda
- ❖ Zásahové plochy – tzv. dlouhý neopren, tedy vše krom hlavy, rozkroku, krku a dlaní
- ❖ Bezpečnost – varujte ostatní před nebezpečným terénem (stromy, díry, ...)
- ❖ Platnost zásahu – posuzuje zasažený, případně org

Ve hře lze utřítit těžká a lehká zranění:

- ❖ Těžké zranění – zásah do trupu nebo schopností udělující těžké zranění (zahlásí se „těžké“), základní limit je 1 těžké
- ❖ Lehké zranění – zásah do ostatních zásahových ploch nebo schopností udělující lehké zranění (zahlásí se „lehké“), základní limit jsou 3 lehká zranění

Limity lehkých a těžkých zranění jsou vzájemně oddělené. Navyšovat limity lze také pouze odděleně.

AGONIE, SMRT A DORAŽENÍ

Je-li kterýkoliv z vašich limitů zranění překročen, ještě neumíráte, ale nejprve upadáte do agonie. Svíjíte se na zemi, můžete jen chrčít a pomalu se plazit. Agonie trvá až 15 minut a může být dále prodloužena herními schopnostmi. Teprve po uplynutí této doby zcela umíráte a musíte vyhledat (v technické) pověřeného organizátora (bude sděleno na začátku) a bude vám založena postava nová.

Z agonie můžete být zachráněni libovolnou schopností/předmětem, kterými vám bude vyléčeno alespoň 1 zranění (ať už těžké, nebo lehké). Pokud vás nikdo nebude dál léčit, tak po vytažení z agonie snesete 1 lehké a 1 těžké zranění, samozřejmostí je ale hrát odpovídající slabost a malátnost (po smrtelném zranění asi jen těžko naběhnete okamžitě zpátky do bitvy plni elánu). Po vytažení z agonie také dostanete Stres (více v kapitole o Stresu).

Agonii může ukončit jiná postava také tím, že umírajícího dorazí (stačí herně naznačit). K doražení jiné postavy by ale měl být vždy pádný herní důvod. V běžných střetech, při přepadeních, ale i v kontaktu s bestii obvykle takový důvod nikdo nemá.

Navíc platí, že pokud vás někdo z agonie vytáhne, nepamatujete si, co se událo předtím, než jste byli tak těžce raněni (cca 5 až 15 minut, typicky poslední situaci, např. ono přepadení). Toto opatření funguje právě jako pojistka toho, aby se navzájem všichni nedoráželi a nemusely se tak neustále zakládat nové postavy.

ZBROJ

Jako zbroj se počítá pouze skutečná zbroj schválená organizátory (při schvalování zbraní), bonusy vycházejí z nejvyšší dosažené kategorie. Zbroj kryje pouze na místech, kde ji hráč má skutečně oblečenou. Po zásahu do takového místa hráč zahlásí „Zbroj“, což zafunguje stejně jako použití schopnosti Kryt. Každá zbroj má určitý počet zásahů, které vykryje. Počet použití zbroje musí hráč obnovit opravou u kováře.

- ♥ Kožená zbroj – 2 kryty
- ♥ Prošívaná zbroj – 3 kryty
- ♥ Šupinová, lamelová nebo kroužková zbroj – 6 krytů
- ♥ Plátová zbroj – 8 krytů a imunita na šípy bez průrazu

RVAČKA

Pokud se dvě postavy chtějí poprat, využijí léty osvědčeného způsobu – zahlásí „Rvačka!“ a dají si spolu kámen-nůžky-papír-teď. Můžete tak svého nepřítele třeba dostat do pout nebo vyrazit mu dech (aby vás nedoběhl). Pokud chcete někoho vyzvat, tak váš oponent samozřejmě musí být hned u vás a nesmí mít v rukách zbraně (může vás seknout). Pokud chce jedna ze stran použít nadpřirozené síly, dohodnou se spolu mimoherně.

HERNÍ JÍDLO A PENÍZE, PŘEHLED PŘEDMĚTŮ

JÍDLO












Herní podoba jídla je dřevěný žeton se symbolem jídla. Jedna porce jídla člověku umožní obnovit si 1 použití základní schopnosti nebo 1 manu. Tento bonus za jídlo lze získat maximálně 3x denně (ale sníst ho můžete i víc) a v odstupe alespoň 1 hodiny. (Použití jídlo vracejte mimoherně do tomu určené nádoby v hospodě.)

PENÍZE

Herní měnu tvoří drahokamy, stříbrné mince a podložky. Startovní obnos je určen po schválení kostýmu. Do hry je zapovězeno vnášet vlastní měnu (zejména drahokamy) bez předchozí domluvy. (Inflace je svině.)

Převod hodnot mincí je: 1 zlatý (drahokam) = 5 stříbrných = 25 měďáků (podložek).

Mezi herní předměty počítáme a v herní oblasti můžete tedy nacházet, shromažďovat a zcizovat:

-  Zbraně a kostýmy (vámi dovezené, erární – zkrátka reálné)
-  Artefakty a relikvie (magické předměty reálného charakteru doprovázené zalaminovanou kartičkou)
-  Rudy (metalickým sprejem nastříkané rudé, stříbrné, zlaté, modré a fialové kameny)
-  Jídlo a pití (nalovené ryby, zpracované maso, jídlo vydané v hostinci, voda, „pivo“)
-  Dřevo (na „káceništi“ posbírané klacíky svázané provázkem do otýpky)
-  Kůže (odřezky z kůže s vyraženým symbolem)
-  Tuk (bílé skleněné kuličky)
-  Bylinky (umělé květiny nalezené na herní ploše – pro nebylinkáře obyčejný plevel)
-  Lektvary a jedy (flakony s cedulkou toho, co obsahují)
-  Písemnosti (knihy, svitky, cenné informace, ...)
-  Rekvizity (cokoliv reálného spojeného s kostýmem, či funkčně využitého a jiné herní předměty)

Většinu věcí ve hře můžete získat nebo ukrást, ale herní předměty patřící jinému hráči (zejména zbraně) si „vypůjčujete“ pouze s mimoherním svolením jejich vlastníka.

JAK SE (NE)NECHAT OKRÁST

Zloděj s příslušnou dovedností má k dispozici kolíčky na prádlo. Aby kohokoliv okradl, musí tento kolíček nepozorovaně připnout na jeho měšec, brašnu nebo kapsu (zbraň z opasku opravdu neukradne). Pokud se mu to podaří, napočítá na prstech do pěti, a pokud si ani během této chvíle okradený ničeho nevšimne, zloděj mu poklepe na rameno, rukou naznačí technickou pauzu a okradenému sdělí, že se právě stal jeho obětí. Zloději je pak povoleno sáhnout do měšce/brašny/kapsy a vytáhnout z ní buď jeden předmět, anebo tolik mincí, kolik zrovna nahmatá. Pokud bude v měšci/brašně/kapse šátrat moc dlouho (déle jak pět vteřin), musí přestat, nebo bude přistižen.

Po skončení celého procesu ukončí oba hráči technickou pauzu a pokračují ve hře, jako by se nic nestalo. Okradený pochopitelně nemá ponětí, že ho někdo okradl, a už vůbec netuší, kdo to mohl být, pokud mu to herně neřekne někdo, kdo toho byl svědkem.

Pozn.: Krást můžete reálně bez použití schopnosti, pokud jste na to dostatečně šikovni. Hráči ale následně situaci mimoherně oznamte, aby věděl, kde se jeho předmět nachází.

STANOVIŠTĚ PROFESÍ, KOVÁŘ A ZBROJÍŘ, ZÁMKY

STANOVIŠTĚ PROFESÍ

Těžba dřeva, lov zvířat a sbírání esencí probíhají na stanovištích. Jsou to označená místa na herní lokaci, kde se následně těžba/lov musí pěkně zahrát. Každé stanoviště lze navštívit pro danou profesi jen 1x denně.

Stanoviště mohou mít pro některé činnosti negativní efekty např. při neúspěchu. Těm se dá vyhnout pouze schopnostmi, které to mají ve svém popisu přímo napsané. Nicméně některá stanoviště mají na sobě uvedené i další způsoby, jak se vyhnout negativním důsledkům.

Pokud na stanovišti není k dispozici příslušná surovina, hráči si ji mimoherně vyzvedne z příslušně označené nádoby na baru.

KOVÁŘ A ZBROJÍŘ

Abychom umožnili hráčům mít kováře přístupného kdykoliv, nezávisle na CP, bude na herní ploše kovárna provedena jako stanoviště. Na stanovišti bude uvedena cena, kterou musíte zaplatit a dobu, kterou musíte počkat k provedení zadaného úkolu. Peníze či suroviny potom následně odevzdáte do příslušné kasičky. Můžete zde opravovat zbraně a zbroje, vyrábět nářadí, paklíče, zámky, šperky. Kovář vám také může zbraně a zbroje vylepšit (naostřit, zpevnit nebo přimísit jiný materiál).

Mimo to se ve hře pohybuje kovář jako herní postava a případně zadavatel úkolů. Sám se může pohybovat i v kovárně brát vaše zakázky osobně. Pokud budete mít specifické zakázky neuvedené na ceníku stanoviště, kontaktujte přímo CP Kováře.

ZÁMKY

Zámeků a klíčů máme několika typů, většinou obojí vyrábí kováři. Obvyklé typy zámeků jsou rozděleny do tří kategorií (na jejichž vypáčení je třeba mít určitou schopnost): základní, pokročilý a mithrilový. Obvyklé zámky mohou být navíc začarovány proti vypáčení, v takovém případě budete nejspíš potřebovat někoho magicky nadaného, aby vám pomohl.

UČENÍ SCHOPNOSTÍ, ŠÍŘENÍ NEMOCÍ A DUNGEON

UČENÍ SCHOPNOSTÍ

Schopnosti si lze pořizovat za expy. Ty lze získat hned několika způsoby – plněním úkolů a příběhových linek, bojem s bestii, trénováním s mistrem, čtením knih, od organizátorů a některých CP jako odměna a také od ostatních hráčů.

Část bestií po svém zabití udělí expy. Tyto expy lze získat pouze poražením celé skupiny. Její velitel pak následně rozdává hráčům příslušné expy dle vlastního uvážení nebo dle domluvy mezi hráči. Expová hodnota bestie určuje kolik rozdává bestie expů celkem, nikoliv každému hráči.

Každý hráč na začátku herního dne obdrží 2 expy, které může rozdat ostatním hráčům jako odměnu za pomoc, RP apod. Tyto expy nesmí udělit sobě. Každý hráč může tímto způsobem získat pouze jeden exp za herní den. Nerozdané expy se nepřenáší do dalšího dne.

Hráč, který obdrží celkem 20 expů dále nemůže získat v jeden moment méně než 2 expy z jednoho zdroje – např. pokud by měl dostat 1 exp za zabití skřeta tak jej neobdrží vůbec. Tato spodní hranice se dále zvyšuje každých 10 expů o 1.

ŠÍŘENÍ NEMOCÍ

Choroby se šíří svými standardními způsoby – vzduchem, vodou, kontaktem atd. V situaci, kdy reálně mohlo dojít k nakažení, si nakažený s „obětí“ zahraje kámen–nůžky–papír o to, zda se nakazila (vyhraje-li nakažený, oběť se nakazí, vyhraje-li oběť, nemocí odolá).

Šíření nemocí obvykle není cílem vaší postavy (pokud nehrajete veskrze zlou postavu) a záměrná snaha nakazit zbytek města je nejen těžkým zločinem, ale především prohřeškem proti správnému RP.

DUNGEON

Pro pohyb v dolech pod městem (dungeonu) platí:

1. Do dungeonu nechodíte sami, vždy ve skupince doprovázené vypravěčem.
2. Chovejte se ohleduplně k vybavení, bojujte s opatrností.
3. Dbejte pokynů vypravěče a nezapomeňte hrát – dungeon je součástí RP.

STRES

Dračí Doura je velmi nebezpečná a někdy i těm nejdůležitějším dojde vytrvalost a projeví se nervozita, strach a v těch nejkrajnějších situacích šilenství. Pro vyjádření těchto skutečností slouží body stresu. Ty ukazují, jak je na tom postava dobře se svým psychickým zdravím. Kdykoliv je postava zasažena efektem zvyšujícím stres (sesílatel zahlásí např.: „stres 2“), přičte si hráč postavy určený počet k svému aktuálnímu stavu. Pokaždé, když postava dosáhne násobku 3, vyhledá její hráč příslušného orga, který jí sdělí, jaký problém postavu postihne.

Efekt stresu závisí na tom, jak se postava vypořádává se stresem, což je součástí tvorby postavy. Samotný efekt je spouštěn tzv. stresory. Pokaždé, když postava překonává hranici násobku 3, přibývá jí nový stresor (spouštěč), který odpovídá zdroji stresu, který postavu posunul. přes násobek 3, a zároveň se posouvá ve stromu zvládnutí stresu dál. Pokud postava dojde až na konec (třetí nebo čtvrtá úroveň), efekty se stávají nevyčísitelnými, a postava si začíná plnit druhý strom stresového efektu. Po naplnění obou stromů už stres nezvládá a zešlíl (což je ekvivalentní smrti – pro postavu hra končí). Body stresu a efekty stresu lze pomocí některých schopností snižovat.

Podstatnou je v tomto ohledu léčitelská schopnost Terapie, dovoluje se efektům stresu či stresorů zbavit. Snižování počtu bodů stresu pod násobek 3 samo o sobě nevyčíslí již obdržený efekt (např. pokud postava obdržela efekt Třas rukou za 3 body stresu a počet těchto bodů je následně snížen na 1, nepřestanou se postavě automaticky třást ruce). Postava však také nemůže obdržet nové efekty ani stresory při opětovném vystoupení na stejnou hranici, pokud ještě nebyly předchozí vyléčeny (po snížení stresu na 1 opět obdržím 2 body stresu, třas mi zůstává, netrpím novým problémem).

Body stresu si můžete za postavu přičíst i sami, když se vaše postava dostane do velmi stresující situace (zemře vám kamarád v náručí, poprvé jste museli někoho zabít apod.) Nevíte-li kolik, poraďte se s orgy.

Mezi způsoby zvládnutí stresu patří:

- | | |
|------------------|----------------------|
| 1. Strach | 6. Úzkost, nejistota |
| 2. Agrese | 7. Hrdinství |
| 3. Ochrannářství | 8. Fascinace |
| 4. Smutek | 9. Halucinace |
| 5. Zmatení | 10. Kompulze |

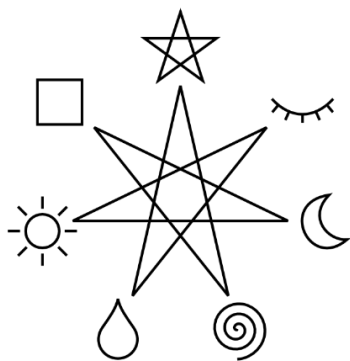
MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Kromě fyzické rekvizity je každý magický artefakt vždy znázorněn kartičkou. Pro užití artefaktu musí mít postava kartičku v držení. Některé magické předměty nemusí být znázorněny fyzickou rekvizitou. Kartičky jsou tedy důležitější než jejich fyzická reprezentace. Tyto kartičky popisují efekt předmětu, jeho sílu a element a také jejich herní popis.

ELEMENT PŘEDMĚTU

Elementy symbolizují jednak na jaké bázi předmět vznikl a také jakým efektem oplývá. Například žhnoucí meč bude elementu slunce, nerozbitná zbroj kovu a věštící koule hvězd. Některé předměty mohou mít elementů více (nikdy však opačné).

Elementy jsou tyto (na heptagramu po směru hodinových ručiček):



- Hvězdy – opak život a obloha
- Smrt – opak život a slunce
- Měsíc – opak slunce a kovu
- Obloha – opak života a kovu
- Život – opak smrti a hvězd
- Slunce – opak měsíce a smrti
- Kov – opak měsíce a oblohy

Pokud postava užívá dva a více předmětů s opačnými elementy, síla předmětů se zvyšuje o 1 pro každý předmět, který si odporuje.

SÍLA PŘEDMĚTU

Magická síla předmětu je hodnota, která ukazuje, jak je předmět mocný. To se v praxi může projevovat složitostí jeho výroby, cenou nebo třeba mocí při obětování v rituálu.

Kromě těchto RP projevů ukazuje i kolik předmětů a s jakou mocí je postava schopná ovládat. Základní předmětová odolnost každé postavy je 3. Tato hodnota ukazuje, jakou sečtenou sílu předmětů je postava schopná ovládat bez jakýchkoliv postihů.

Pokud postava přesáhne tuto svoji hranici, je magická síla předmětů tak velká, že způsobuje magickou nestabilitu a entropii. Což znamená že postava dostane postih.

Postih je určen podle toho, o kolik je překročena hranice předmětové odolnosti. Dále je určen elementem nejsilnějšího předmětu, které postava používá. Pokud jsou stejné síly, bude to dle předmětu, kterým byla hranice překročena.

Pokud se postava zbaví předmětů a již nepřekračuje svoji předmětovou odolnost, postihy z přesáhnutí trvají ještě další hodinu.

Element \ Hodnota překročení	1	2	3
Hvězdy	Usnutí na 10 minut každou hodinu	Usnutí na 10 minut každou půlhodinu	Permanentní usnutí, nelze zrušit ani odebráním předmětu
Smrt	Zkrácení agonie na 5 min, limit lehkých zranění -1	Zkrácení agonie na 2 min, limit lehkých zranění -1	Smrt rapidním zestárnutím
Měsíc	Vidění pouze ve tmě	Slepota	Znehmotnění a zmizení
Obloha	Statický náboj, při dotyku s vodivým materiálem 1 lehké zranění	Statický náboj, při dotyku s vodivým materiálem 1 těžké zranění	IK bleskem
Život	Lze způsobit ostatním jen lehká zranění a tato zranění utrží i nositel	Nelze nikomu udělit zranění	Smrt na rapidní růst nádorů
Slunce	Dotyk zapaluje hořlavé materiály, oheň neuděluje zranění	Neuhasitelné vzplanutí bez sebezraňování	Uhoření v plamenech
Kov	Pohyb pouze pomalou chůzí, slabý magnetismus nositele	Nemožnost pohybu z místa, může jen hýbat hlavou a mluvit, magnetismus	Proměna v kovovou sochu

III. RASY A RACIÁLKY

Výběr rasy pro hráčskou postavu je důležitý hlavně z hlediska RP. Příslušníci různých ras jinak uvažují, komunikují, oblékají se a rozhodují se. Rase je tedy přizpůsoben jak kostým, tak vystupování hráče na akci. Je velice vhodné, aby ostatní hráči už na první pohled tušili, k jaké rase, kdo přísluší. Každá rasa má na výběr ze dvou raciálek, speciálních schopností.

LIDÉ

Obyčejný zástupce lidí je znám pro svou všestrannost – může se stát čímkoliv, ale zároveň v ničem nevyčnívá. Civilizace lidí je nejpokročilejší; co se týče státního zřízení, hojně holduje obchodu, řemeslnictví a těžbě surovin. Feudální lidská společnost je zároveň proslulá přebujelou aristokracií. V současné době žijí bohatá města lidí v blahobytu pramenícím z obchodu, kolonizace a dobývání cizích území, zatímco venkov se zmítá v chudobě. Dračí Ďoura samotná se nachází na okraji rozlehlé Dračí říše. Za jejími hranicemi leží lidské království Karrotenreich, ale lidských zemí je nepočítaně – od divokých stepních říší po orientální sultanáty.

VŠESTRANNOST – lidé jsou velmi učenliví. Sice obvykle nedosáhnou takového věhlasu v řemesle jako trpaslíci či elfové, avšak základy řemesla se jsou schopni naučit velmi rychle. Postava začíná s 2 expy navíc.

BARBAŘI

Obyvatelé drsných krajů a divocí příbuzní lidí, se kterými si je lze poměrně snadno splést, jsou proslulí hlavně svou fyzickou zdatností, houževnatostí a hrdostí. Plodí skvělé válečníky a jezdce, ale ve větších sídlech není neobvyklé narazit na rozvinuté hospodářství. Svým vládcům často říkají „jarlové“. Proslulí jsou také pro své námořnické umění – již v počátcích civilizace byli mezi prvními objeviteli nových území.

BERSERK – Barbarský styl boje je, lehce řečeno, akční. Před strategií a taktizováním preferují hrubou sílu. Postava získává 1x denně schopnost Berserk: Barbar mohutně řve, přičemž je po dobu 10 sekund nezranitelný a nepůsobí na něj žádná kouzla (takže na něj nelze seslat např. Znehybnění či jiné prokletí, ale nemůže projít ledovou zdí). Zároveň ale nemůže používat žádné aktivní schopnosti.

RODOVÁ ZBRAŇ – Barbaři si velmi cení zbraní zděděných po svých předcích. Barbar takovou zbraň nedá z ruky, nesnese, aby na ni někdo sahal, a v případě její ztráty se snaží ji za každou cenu získat zpět. Na druhou stranu při zásahu s ní může 1x denně použít schopnost Průraz a tato zbraň (bojuje-li s ní její právoplatný majitel) je imunní vůči schopnosti Odzbrojení.

ELFOVÉ

Dlouhověcí, krásní a vznešení elfové (třebaže ti skutečně staří a nesmrtelní už zmizeli neznámo kam) jsou dnes převážně obyvatelé lesních říší, ale tu a tam se proslechne povídačka o stále obývaných elfích městech luxusu, umění a hlavně vzdělanosti. Elfové si udrželi největší povědomí o mystických silách našeho světa. Poznávacím znamením jsou jejich špičaté uši.

LESNÍ NÁROD – Elfové vládou často lesním královstvím, proto dokáží velmi dobře využívat tohoto prostředí ve svůj prospěch. Postava získá 1x denně schopnost skrýt se vedle stromu.

SEPĚTÍ S MAGIÍ – I prostý elf má jistý talent na magii a dokáže ji v omezené míře pohlcovat. Postava získá 1x denně použití schopnosti Pohlčení magie (funguje jako kouzlo Uzemnění, navíc si ale elf může obnovit jedno vypotřebované použití základní schopnosti nebo 1 manu).

TRPASLÍCI

Trpaslíci jsou menšího vzrůstu, zato velmi rozložití, bez výjimky vousatí a velmi svérázní. Patří mezi nejlepší kováře, těžaře a řemeslníky na světě. Práci odvedou svědomitě a precizně, ale když mají hotovo, jsou mistry odpočinku v podobě bujarého popíjení. Žijí hlavně v horách (i pod nimi) a jsou hrdí hlavně na své kováře a kovotepce. Jsou zvyklí na těžké zbroje a říká se, že trpaslík v ní bez problémů i spí.

TĚŽKODĚNEC – každý správný trpaslík chodí do boje zakut celý v železe. Není proto divu, že jejich válečníci dokáží skvěle využívat výhod zbrojí. Každá trpaslíkem nošená zbroj poskytuje o 1 Kryt navíc.

SEKERNÍK – „Do bitvy s pořádným kladivem či sekerou!“ je heslo, které je snad všeříkající. Trpaslík má 1x denně Průraz při boji s jakoukoli pádnou zbraní.

HOBITI

Usedlý hobití lid je velmi malého vzrůstu a neznalý cizinec by je mohl pokládat za lidské děti. Hobiti jsou však svébytný národ zručných hospodářů a řemeslníků, který si ze všeho nejvíc cení pohody, dobrého jídla a pití. V místech, kde se hobití civilizace mísí s lidskou, se ovšem u hobitů projeví i jiné vlohy – přirozená nenápadnost, lehký krok a neobyčejná hbitost z nich dělají vynikající lupiče.

ROZTOMILOST – Pokud se hobit zatváří velmi mile, nasadí psí očka, cíl mu promine právě řešený prohřešek, či v případě závažnějších problémů sníží hobitovi trest. 1x denně.

JEDLÍK – Hobiti vynikají ve schopnosti nacpat do sebe hromadu jídla. To jim umožňuje získat bonus obnovení schopnosti skrze jídlo každou půlhodinu a maximálně 6x denně.

KROLLOVÉ

Proto národ krollů, který obývá země příliš nehostinné i pro barbary, je považován za lid primitivů a hlupáků. Ve skutečnosti nejsou krollové o nic hloupější než kdokoliv jiný, mnohokrát prokázali neobyčejnou prozíravost a úskočnost, jen nemají tak pozitivní vztah k usedlému způsobu života. A navíc, když máte sílu tří lidí, nemáte pro zbytečné přemýšlení mnoho důvodů. Krollové mají šedou kůži a dlouhé zašpičatělé uši podobné netopýřím. V cizích zemích je najdete jako vyhledávané lovce, žoldáky a gladiátory.

TUHÝ KOŘÍNEK – Krollové jsou od přírody mohutnější a odolnější než ostatní rasy. Mohou proto utřít o 1 lehké zranění víc, než upadnou do agonie, a mají mnohem snazší podmínky pro učení schopnosti Vitalita.

TROFEJE – sbírání různých částí těl cizích ras patří mezi zálibu krollů, zejména lovců. Z každého zabitého nepřítele si postava schová zub, dráp nebo jinou část těla (a zapisuje si je). Proti každému příslušníkovi rasy nebo druhu, jehož trofej už vlastní, může 1x denně využít schopnost Výpad a obdobně 1x denně schopnost Kryt. Do začátku má 1 trofej (jejíž rasu si určí sám).

IV. SCHOPNOSTI

Schopnosti se dělí do dvou typů: nemagické a magické, ty se dále větví mezi různé kategorie. Magické a nemagické směry nejsou vůči sobě exkluzivní. Schopnosti mají tři úrovně – základní (přístupné komukoliv, značené symbolem „+“, stojí 2 expy), pokročilá (stojí 4 expy) a mistrovská (stojí 6 expů). Postava tedy není nucena vybírat si schopnosti jen z jednoho stromu, ale je to vhodné, pokud chce v určitém povolání dosáhnout mistrovství a získat pokročilé schopnosti. Pokud u stromu schopností není přiložen strom schopností musí se postava naučit nejdříve z základní schopnosti z jedné skupiny (obouruční boj, odolnost apod.) aby se mohla naučit pokročilou schopnosti, a z pokročilé k naučení mistrovské.

Učení schopností (=utracení expů a zapsání si schopnosti) by mělo probíhat v klidu a bezpečí. Tzn. že by se hráč měl nacházet na místě, které za takové považuje (hospoda, dílna, druidský hájek apod.) a měl by být alespoň 5 minut v klidu. Nelze se např. naučit schopnost v boji abych získal převahu nad oponentem, v divočině, když se ztratím nebo v dungeonu abych vyřešil hádanku.

Schopnosti mohou být Aktivní (vyžadují aktivní a vědomé použití ze strany hráče) nebo Pasivní (fungují tedy nepřetržitě od momentu, kdy je postava získá, pokud nejsou vyřazeny herními efekty nebo jinak, např. zapomětlostí hráče). Aktivní schopnosti jsou většinou omezeny denním počtem užití.

Pravidla pro používání schopností:

- ❖ Aktivní použití schopnosti hlásíme dopředu. Obranné schopnosti hlásíme v momentě, kdy mají působit. Schopnosti nikdy nefungují zpětně.
- ❖ Jeden nosič (magická koule, šíp, ukázání, úder zbraní atd.) nese maximálně jeden efekt. Nelze tedy kombinovat ledově-ohnivé koule ani mocné průrazné údery a podobně.
- ❖ Bojové schopnosti se zbraněmi lze užívat pouze pokud postava má schopnost tréninku s typem zbraní. Jakmile postava má bojový výcvik s určitou zbraní může užívat i schopnosti z jiných stromů (pokud splňují podmínku užití – na blízko, na dálku apod.), pouze však s těmi zbraněmi, se kterými má výcvik. Např. pokud se naučíte Bojový výcvik s jednoručními zbraněmi (Obratnost – Jednoruční boj) a Mocný útok (Síla – obouruční boj), můžete užívat Mocný útok i s jednoruční zbraní.
- ❖ Schopnosti může být zrušen/změněn/přesměrován efekt jiné schopnosti (uzemnění, úhyb a další).
- ❖ Použití schopnosti hlásíme tak, aby bylo zřejmé, o jakou schopnost se jedná a nebylo nutné něco zbytečně vysvětlovat.
 - Poznámka k obranným schopnostem: Hlásíme zvlášť Kryt (schopnost, pouze zblízka, zbraní), Zbroj (kryt ze zbroje i proti střelám, počet podle typu zbroje) a Úhyb (schopnost, jen v lehké zbroji) pro zásahy v boji. Uzemnění (aktivní) a Imunita (pasivní) pro schopnosti.
 - Když místo Zbroj zahlásíte Kryt, v podstatě se nic neděje a efekt je obvykle stejný, ale pro hru je lepší, když všichni víme, co se přesně děje.
- ❖ Pokud není efekt schopnosti někomu jasný, vysvětlí se v technické pauze.
- ❖ Všechny schopnosti musíte určitým způsobem zahrát – v opačném případě schopnost nemá žádný efekt a její použití je pro daný den vyčerpáno. Příklad – magické léčení:
 - Správně: Zraněného si položím do klidné pozice, zjistím míru zranění, začnu sesílat kouzlo, použiji vhodná gesta a slova.
 - Špatně: Položím zraněnému ruku na rameno a řeknu mu: „Heal, plus jeden život.“
- ❖ Použití schopnosti musí být reálné pro danou situaci – svázaný vězeň nemůže proti odřezávání vlastního ucha použít Úhyb. True story.
- ❖ Pokud schopnost „mine“ (např. pokud zahlásím „Zmrzačení“, ale netrefím se), její použití je spotřebováno.

Schopnosti lze vylepšovat. Na dalších stránkách jsou vypsány všechny schopnosti rozdělené do stromů. V jejich popisu jsou lomítkem („/“) odstupňovány (nejčastěji dvě nebo tři) úrovně schopnosti. Zlepšováním se buď zvyšuje denní počet použití, anebo se odblokuje nová část schopnosti. V těchto pravidlech nejsou uváděny unikátní schopnosti, které se váží např. na herní svitek, artefakt nebo jen na určité postavy či bestii.

NEJČASTĚJŠÍ EFEKTY SCHOPNOSTÍ

- ❖ Kryt – v reakci na platný předmětem vykrytelný zásah (ne ze zadu) říká, že zásah nebyl počítán
- ❖ Zbroj – stejně jako kryt, ale pouze platný zásah na místo, které je pokryto zbrojí
- ❖ Úhyb – úspěšný útok vedený na hráče se považuje za neplatný, nelze využít v těžší než prošívané zbroji
- ❖ Průraz – platný zásah Průrazem nelze negovat / vyrušit žádnou schopností či zbrojí (s výjimkou Duelisty). Průraz VŽDY uděluje lehké zranění.
- ❖ Pronikavé – především magie, takováto kouzla nelze uzemnit.
- ❖ Mocný útok – platný zásah uděluje těžké zranění i do končetin
- ❖ Imunita – reakce na nějakou schopnost, vyruší její efekt
- ❖ Zastrášení – cíl se 1 minutu bojí na sesilatele zaútočit nebo ho zranit
- ❖ Strach – cíl musí křičet, utíkat nebo alespoň ustupovat, za 10 sekund se uklidní
- ❖ Horror – cíl má na 10 sekund panický strach ze sesilatele a snaží se od něj dostat co nejdál, dostává 2 stresy. Nelze negovat.
- ❖ Zmrzačení – při platném zásahu je zasažená končetina do vyléčení nepoužitelná
- ❖ Hoříš – cíl se musí alespoň 10 vteřin hasit, jinak je mu každých 10 vteřin uděleno 1 lehké zranění
- ❖ Omráčení – cíl se svalí na zem a na určitý čas je omráčen, jakákoliv akce (zásah, kouzlo i facka) omráčeného probudí

- ❖ Otresení: 10 sekund nemůže útočit, běhat, mluvit může se však pasivně krýt a bránit
- ❖ Krvácení – pokud není cíl do 5 minut ošetřen, upadá do agonie
- ❖ Uzemnění – reakce na kouzlo, vyruší jeho efekt
- ❖ Paralyza – nemožnost pohybu na 10 sekund (není-li řečeno jinak)
- ❖ Odhození – cíle je odhozen směrem od sesilatele, musí udělat alespoň 5 kroků dozadu a spadnout na zem
- ❖ Odzbrojení – cíl musí upustit zbraň na zem, bylo-li odzbrojení provedeno silou, musí zbraň odhodit alespoň 2 metry příslušným směrem
- ❖ Pokřik – motivační výkřik přidávající bonusový efekt některým hráčům v doslechu, jejich efekty nelze kombinovat
- ❖ Řeč těla – cíl, jehož projev sesilatel sledoval, musí mimoherně a popravdě odpovědět, zda právě lhal, či nikoliv, proti této schopnosti se lze bránit schopností samotnou (kdo umí Řeč těla, umí i lépe lhát).
- ❖ Kořeny – cíl se 10 sekund nemůže hýbat z místa
- ❖ Slabost – postava nemůže používat nemagické schopnosti
- ❖ Utlumení – postava nemůže používat magické schopnosti.
- ❖ Poškození zbraně – Zbraň je poškozená, ale použitelná, lze s ní udělovat pouze lehká zranění. Oprava stojí jako naostření.
- ❖ Zlomení zbraně – Zbraň je zničená a nepoužitelná, lze upravit za uvedenou cenu u kováře.
- ❖ Soustředění - když se kouzelník soustředí nemůže čarovat jiné kouzla, při zásahu nebo efektu při kterém ztratí sesilatel kontrolu nad sám sebou (strach, omráčení, sugesce,) soustředění končí, sesilatel se může soustředit jak dlouho chce, není-li kouzla řečeno jinak.

NEMAGICKÉ SCHOPNOSTI

SÍLA

OBOURUČNÍ BOJ

BOJOVÝ VÝCVIK – TĚŽKÉ ZBRANĚ (+)

Pasivní: Umožňuje postavě užívat bojové schopnosti na blízko s obouručními zbraněmi mimo kopí.

PRŮRAZ (+)

Aktivní, 2x denně: *Průraz* na blízko.

TĚŽKÁ RÁNA (+)

Aktivní, 2x denně: Po zásahu na blízko (i do zbraně i štítu) *Odhození*

MOCNÝ ÚTOK (++)

Aktivní, 2x denně: *Mocný útok* na blízko.

PEVNÝ ÚCHOP (+/+)

Pasivní: Imunita vůči *Odzbrojení*.

ZMRZAČENÍ (++)

Aktivní, 2x denně: *Zmrzačení* na blízko.

OBRANA

KRYT (+/+)

Aktivní, 2x/3x denně: *Kryt*

ŠTÍTONOŠ (++)

Pasivní: Pokud drží štít, může používat veškeré své kryty (i ze zbroje) na spolubojovníky, kteří stojí vedle něj.

ODOLNOST (+/+)

Pasivní: odolá navíc 1 lehkému zranění / navíc 1 těžkému zranění.

TVRDÁ JÁTRA (+)

Aktivní, 1x denně: Postava odolá jednomu efektu jedu či až středního lektvaru. Pokud se jedná o jed, je dokonce dne odolná proti tomuto jedu.

VE ZBROJI JAKO DOMA (++)

Pasivní: Opravení zbroje nošené válečníkem stojí polovinu materiálu. Zbroj poskytuje 1 *Kryt* navíc.

RANAŘ

BITKAŘ (+)

Pasivní: U mechaniky *Rvačka*, může použít ještě 4. kolo, tedy říká v rytmu kámen-nůžky-papír-řed-rvačka.

OMRÁČENÍ (++)

Aktivní, 2x denně: Po zásahu zbraní na blízko do zad *Omráčení* na 1 minutu. Zásahem zepředu *Otřesení*.

PEVNÝ POSTOJ (+/+)

(+) Aktivní 2x denně: Odolá efektu, které by postavu měli odhodit či shodit na zem

(++) Pasivní: Imunita vůči veškerým efektům, které by postavu měli odhodit či shodit na zem

ODZBROJ (++)

Aktivní 2x denně: *Odzbroj* na blízko.

KRAVATA (++)

Aktivní, 2x denně: Pokud se dotkne cíle rukou a může udělit efekt *Paralýza*, který trvá, dokud se cíle dotýká.

OB RATNOST

JEDNORUČNÍ BOJ

BOJOVÝ VÝCVIK – LEHKÉ ZBRANĚ (+)

Pasivní: Umožňuje postavě užívat bojové schopnosti na blízko s jednoručními zbraněmi a kopím.

ÚHYB (+/+).

(+) 2x denně: *Úhyb*. (++) Vyber si jedno z vylepšení: +1 užití nebo umožňuje využít úhyb i proti projektilovým kouzlům.

SESTAVA (+)

Aktivní 2x denně: Po dvou úspěšných (platných a nevynechaných) zásazích na blízko může provést na stejný cíl v krátkém intervalu může provést *Mocný úder*.

ŠPINAVÁ RÁNA (++)

Aktivní, 2x denně: Útokem na blízko zepředu může udělit efekt *Otřesení*.

KRVAVÁ RÁNA (++)

Aktivní, 2x denně: Zásah na blízko a *Krvácení*

PODŘÍZNUTÍ (++)

Aktivní, 2x denně: Dostane-li se zloděj někomu nepozorovaně do zad, může ho podříznout a tím ho automaticky uvrhnout do agónie. Agonie způsobená podříznutím je zkrácená na dvě minuty.

STŘELBA A VRH

STŘELECKÝ VÝCVIK (+)

Pasivní: umožňuje používat bojové schopnosti s lukem a kuší či jinými střelnými zbraněmi

ZACHÁZENÍ S PALNÝMI ZBRANĚMI (+)

Pasivní: umožňuje používat palné zbraně (loktarky a nerfky) a používat s nimi bojové schopnosti

VÝCVIK S VRHACÍMI ZBRANĚMI (+)

Pasivní: Umožňuje používat bojové schopnosti vrhacími zbraněmi.

PRŮRAZNÁ STŘELA (+)

Aktivní, 3x denně: Zbraní na dálku *Průraz*.

PŘIŠPENDLENÍ (+)

Aktivní, 2x denně: Zásah na dálku a *Kořeny*.

ZÁPALNÝ ŠÍP (+)

Aktivní 2x denně: Zásah na dálku a *Hořiš*

PŘESNÁ MUŠKA (++)

Aktivní, 1x denně: Mocný útok na dálku.

OMRÁČUJÍCÍ STŘELA (++)

Aktivní, 2x denně: Zásah na dálku a *Omráčení*

KRVAVÁ STŘELA (++)

Aktivní, 2x denně: Zásah na dálku a *Krvácení*

KEJKLE

SKRYTÁ KAPSA (+)

Pasivní: Postava může určit, že jeden malý předmět, který nosí, je schovaný ve skryté kapse a při prohledání ji prohledávající nenalezne, ledaže by měl prohledávající schopnost *Ostražitost*.

ÚNIK Z POUT (+)

Aktivní, 2x denně: Zloděj se dokáže vyvléci z pout, pokud ho neschovával jiný zloděj s touto schopností. Únik z pout zabere minimálně deset sekund

KAPSÁŘSTVÍ (+/+)

Aktivní, neomezeně: Úspěšným připnutím kolíčku vykrade zloděj postavě měšec, brašnu či kapsu. Na druhé úrovni může takto dát dva kolíčky a vykrást dvě místa.

VYLAMOVÁNÍ ZÁMKŮ (+/+)

Pasivní: Zloděj dokáže pomocí paklíče odemknout jednoduché/pokročilé zámky na dveřích. Odemknání trvá minimálně deset sekund.

PLÍŽENÍ (+/+/+)

Aktivní 2x/3x/neomezeně: 1/ V realistických podmínkách a v adekvátním oblečení se dokáže skrýt ve stínech a zůstat neviděn. 2/ Při plížení se může pohybovat. 3/ Není omezen denním počtem použití. / Při plížení není vidět, ale je slyšet. Jakákoliv hlasitá akce, či útok skrývání i plížení přerušuje.

OMRÁČENÍ (++)

Aktivní, 2x denně: Po zásahu zbraní na blízko do zad *Omráčení* na 1 minutu. Zásahem zepředu *Otřesení*.

UČENOST

KNIHOMOL

GRAMOTNOST (+)

Pasivní: Postava umí číst a psát.

TALENT (+)

Pasivní: Získává čtením knih o 1 exp navíc.

ZNALOST NADPŘIROZENA (II)

Aktivní, 2x denně: Může nahlédnout do bestiáře a podívat se na informace o jím vybraném nemrtvém, duchovy, běsovy či magické bytosti.

VÝZKUM (++)

Aktivní, 2x denně: Zeptá se organizátora na otázku ohledně realití světa. Ten zhodnotí, zda by postava na takovou otázku znala ze svého bádání odpověď a následně na ni dle svého uvážení odpoví. Uživatel navíc obdrží 1 exp.

ŠPINAVÁ PRÁCE

PADĚLATELSTVÍ (+/+)

Aktivní, neomezeně: Dokáže zfalšovat nemagický předmět – například listinu, odznak, minci apod. K výrobě padělku potřebuje někoho, kdo takový předmět dokáže vyrobit, znalost příslušného řemesla, nebo schválení postupu orgem / padělek je nerozeznatelný od originálu.

ZLODĚJSKÉ ZNAČKY (+)

Po herní ploše jsou rozmístěny určité kartičky se znaky. Postavy s touto schopností mohou tyto kartičky využívat. Jejich podstata je známá pouze postavám s touto schopností. Ostatní postavy tyto značky nevidí. Detektiv může tyto značky odhalit. Značky se mohou kombinovat.

- ❖ Tajný vchod – tajný vchod do budovy.
- ❖ Skryš – zloděj ji může využít k okamžitému skrytí, i když ho vidí ostatní postavy a nepohybuje se pomalu. Ve skryši se nemůže hýbat. Na skryš nefunguje Bystré oko.
- ❖ Vstup do tunelu – pokud zloděj ví, kde se nachází jiný východ, může využít tunel k průchodu na některý z těchto východů – nehejně přejde na určené místo (funguje podobně jako teleport).
- ❖ Černý trh – označuje obchodníka ochotného obchodovat s kontrabandem.

- ❖ Gilda – označuje prostor spravovaný nějakou zločinnou organizací či jedince, který s ní nějak spolupracuje – například obchodník pod ochranou zlodějské gildy.
- ❖ Malá skryš – lze zde schovat malý předmět (podobně jako ve Skryté kapse).

Nové místa lze vytvořit, je k tomu však třeba odpovídající profese či interakce (domluva s obchodníkem nebo orgem schválená stavitelská práce).

ODEZÍRÁNÍ ZE RTŮ (++)

Aktivní, 2x denně: Pokud někoho vidí mluvit, ale neslyší ho, může se mimoherně zeptat na obsah konverzace. Schopnost lze využít i částečně, tj. pouze na ty účastníky konverzace, které zloděj vidí.

ODHAD CENY (+)

Pasivní: Může se orgů, hráčů nebo CP ptát na skutečnou hodnotu předmětů a ti musí popravdě odpovědět. Funguje hlavně proti podvodům. Umožňuje také nahlédnout do přehledu herní ekonomiky.

ZÁLESÁK

LOV (+/+/+)

Pasivní: umožňuje na stanovištích lovit. Každá úroveň stojí pouze 2 expy.

ORIENTAČNÍ SMYL (+)

Pasivní: Pokud na konci herního bloku není vězněn, obklíčen a pokud nebojuje, tak může další herní den začít na libovolném místě v divočině.

BYSTRÉ OKO (++)

Aktivní, 2x denně: Zruší cíli Plížení, umožňuje poznat magickou neviditelnost, ale nemůže ji zrušit.

ZNALOST BESTIÍ (II)

Aktivní, 2x denně: Může nahlédnout do bestiáře a podívat se na informace o jím vybraném humanooidy, zvířeti, běsovy či bestii.

LÉČITELSTVÍ

LÉČENÍ (+/+/+)

(+) Dokáže 30sekundovým postupem vytáhnout člověka z agonie a obvazy léčit lehká zranění a zastavit krvácení.

(++) Dokáže obvazy léčit těžká zranění, léčit silou otravu a zmrzačené končetiny.

(+++) Léčí slepotu, oněmění, zná postupy léčení nemocí a rozpozná Hranou smrt.

DIAGNÓZA (+/+)

(+) Pasivní: Dokáže diagnostikovat nemoc.

(++) Po podrobném prozkoumání mrtvolu pozná, jak a na co umřela.

MUČENÍ (++)

Léčitel může mučit spoutanou a bezbrannou postavu. Ta si může vybrat, zda se bude mučení vzpouzet. Nejpozději do 10 minut (během nichž může být její tělo zmrzačeno) však mučitel podlehne a začne pravdivě odpovídat na jeho otázky. Mučení je čistě herní mechanika, pokud se s mučeným nedomluvíte, neprovádějte žádné skutečné mučení! Dbejte také na pravidlo

„růžový chameleon“ a v moment kdy mučenému není RP příjemné s RP mučením přestaňte a hrajte tak jako by už celé proběhlo.

TERAPIE (+/+)

(+) Aktivní: Delším rozhovorem s traumatizovaným pacientem (10 min) může vyléčit 2 body stresu.

(++) může vyléčit až 3 body stresu nebo postavu snížit o jeden stupeň na stupnici efektů.

HRANÁ SMRT (++)

Aktivní, 1x denně: Lehnutím na zem s překříženýma nohama může hraničář předstírat smrt. Tuto iluzi prohlédne pouze zkušený léčitel (na mistrovské úrovni).

DETEKTIV

NETEČNOST (+)

Aktivní 2x denně: Odolá udělení stresu.

OSTRAŽITOST (+)

Pasivní: Zloděj musí preventivně použít dva kolíčky, aby mohl okrást postavu s touto schopností. Pokud někdo použije pouze jeden kolíček, zloděj si ho automaticky všimne.

ŘEČ TĚLA (++)

Aktivní, 2x denně: Řeč těla

BYSTRÉ OKO (++)

Aktivní, 2x denně: Zruší cíli Plížení, umožňuje poznat magickou neviditelnost, ale nemůže ji zrušit.

ALCHYMIE

BYLINKÁŘSTVÍ (+/+)

Pasivní: Na stanovištích umožňuje sbírat byliny a získávat tak esence. Každá úroveň stojí pouze 2 Xpy.

- ❖ (+) Vybere si náhodnou esenci
- ❖ (++) Získá o 1 esenci navíc
- ❖ (++) Může si vybrat kterou esenci získá.

LEKTVARY (+/+/+)

Pasivní: Alchymista dokáže z esencí vytvářet lektvary.

- ❖ 1/ Dokáže z 2 esencí vyrobit jednoduchý lektvar.
- ❖ 2/ Dokáže z 3 esencí vyrobit pokročilý lektvar.
- ❖ 3/ Dokáže ze 4 esencí vyrobit mistrovský lektvar.

CHEMICKÁ ANALÝZA (+/+)

Aktivní, 3x denně: Alchymista může pomocí prostého postupu rozeznat efekt jakéhokoliv lektvaru.

II. úroveň:

Aktivní, 2x denně: Odolá efektu jakéhokoliv lektvaru.

Aktivní, 1x denně Obětuje (bez použití spotřebuje) 2 různé lektvary a jejich výzkumem získá 2 xp. Pro výzkum musí vždy použít lektvary, které předtím ještě nezkoumal. Výzkum zabere 5 minut a musí probíhat v klidu. Nelze žádným způsobem obnovit ani navýšit. Lze vylepšit schopností Talent.

EXTRAKCE (++)

Pasivní: 5 minutovou pitvou dokáže z nestvůr vyextrahovat esence.

ALCHYMISTICKÝ VÝZKUM (++)

Aktivní, 1x denně Obětuje (bez použití spotřebuje) 2 různé lektvary a jejich výzkumem získá 2 xp. Pro výzkum musí vždy použít lektvary, které předtím ještě nezkoumal. Výzkum zabere 5 minut a musí probíhat v klidu. Nelze žádným způsobem obnovit ani navýšit.

VYPĚSTOVANÁ ODOLNOST (+/+)

Aktivní, 1x denně: (+) Alchymista odolá účinku lektvaru z max. 3 esencí. (++) Odolá efektu jakéhokoliv lektvaru.

DODATEČNÉ EFEKTY (++)

Aktivní, 2x denně: Alchymista může zkombinovat dva lektvary do jednoho a vytvořit tak lektvar s dvěma efekty. Musí však

vědět, jaký má lektvar efekt. Takto vytvořený lektvar nelze dále kombinovat.

TRANSMUTACE (++)

Aktivní, neomezeně: Alchymista dokáže ze dvou esencí získat 1 jinou dle svého uvážení. Proces transmutace trvá alespoň 10 minut.

FILTRACE (++)

Aktivní, 2x denně: Alchymista dokáže pětiminutovým postupem rozložit lektvar na esence, ze kterých byl vyroben.

MUTAGENY (+++)

Aktivní, 1x denně: Alchymista vyrobí z min. 6 esencí mutagen, který po vypití umožní alchymistovi permanentně zmutovat své tělo a získat tak nějakou schopnost. Výroba trvá 1 hodinu. Pro postavy bez Vypěstované odolnosti (++) je tato směs jedovatá a po vypití upadají do agonie. Upřesnění schopností, její počet použití atd. si musí alchymista domluvit s CP alchymisty. Tyto mutace mohou mít i negativní účinky.

ČERNÝ PRACH (+++)

Pasivní: Alchymista dokáže bezpečně zacházet se střelným prachem. Jakýkoliv výrobek musí být schválený CP alchymistou.

CHARISMA

VELITELSTVÍ

ZASTRAŠENÍ (+/+)

Aktivní, 2x denně: Zařve a cíl se 1 minutu bojí na sesilatele zaútočit nebo jej zranit / Může použít až na tři cíle.

OBRANNÝ POKŘIK (+)

Aktivní, 2x denně: Až dva spojenci v doslechu mohou ignorovat první utržené zranění.

VELITELSKÝ POKŘIK (++)

Aktivní, 2x denně: Až dva spojenci v doslechu mají na 1 minutu imunitu vůči *Zastrašení* a *Strachu*.

AUTORITA (+++)

Aktivní, 3x denně: Dovede uplatnit svou autoritu a charisma. V odpovídající situaci může jiným postavám nehehálně naznačit, že má vůči nim výhodu autority nebo přesvědčování. Jiné postavy pak podle toho reagují lépe na jeho žádosti či příkazy. Zároveň je imunní proti autoritě jiných postav.

EMPAT

NAKLONĚNÍ (+)

Aktivní, 3x denně: může určit jiné postavě, že je jí sympatický. Ta se pak k němu musí chovat přívětivěji nebo shovívavěji.

VCÍTĚNÍ (+)

Aktivní, 3x denně: Přináší schopnost vcítit se do jiných hráčských postav a poznat, v jakém jsou rozpoložení. Po nehehální otázce na aktuální pocity postavy musí hráč pravdivě odpovědět.

ODOLNOST PROTI MANIPULACI (++)

Aktivní, 3x denně: Diplomata pozná, když si ho jiná postava pokouší naklonit nebo se ho snaží přesvědčit a dokáže těmto pokusům odolat.

TERAPIE (+/+)

(+) Aktivní 2x denně: Delším rozhovorem s traumatizovaným pacientem (10 min) může vyléčit 2 body stresu. (++) Může vyléčit až 3 body stresu nebo postavu snížit o jeden stupeň na stupnici efektů.

POULIČNÍK

ODOLNOST PROTI STRESU (+)

Aktivní 2x denně: Odolá udělení stresu

KAMENNÁ TVÁŘ (++)

Pasivní: dokáže skrýt své emoce a rozpoložení, takže může odolat pokusům o vcítění se.

ODOLNOST PROTI MANIPULACI (++)

Aktivní, 3x denně: Postava pozná, když si ji jiná postava pokouší naklonit nebo se ji snaží přesvědčit a dokáže těmto pokusům odolat.

OSTRAŽITOST (+)

Pasivní: musí preventivně použít dva kolíčky, aby mohl okrást postavu s touto schopností. Pokud někdo použije pouze jeden kolíček, zloděj si ho automaticky všimne.

LHÁŘ (+++)

Pasivní: *Imunita* vůči *Řeči těla*

DRBNA

ZRNKO PRAVDY (+)

Pasivní: Postava dokáže určit, zda je drb pravdivý či ne. Způsob určení bude vysvětlen při naučení.

INFORMAČNÍ SÍŤE (+/+)

Pasivní: Může si vytáhnout až tři papírky naráz. / může se po 15 minutách sbírání drbů zeptat jiné postavy na nějakou informaci o ní.

POMLUVY (++)

Aktivní, 1x denně: Může na papírek napsat nějakou informaci a vložit ji do nádoby. Může být pravdivá či ne.

DRŽ HUBU (++)

Pasivní: Za poplatek 1 stříbrného (vhodí se do nádoby na drby) může postav jednou denně odstranit jeden drb který si vytáhla (vrátí ho orgovi) – drb se může vrátit do hry až další den.

MAGICKÝ SMĚR

MÁG

Mágovy kouzla nemají denní použití, místo toho mágové využívají manu. Každý mág začíná s 3 manami, které se obnovují na začátku herního dne, nebo meditací (více dále), Maximum many je 10. Základní kouzla stojí 1 manu, pokročilá 3 a mistrovská 6. Lze různými způsoby cenu snížit.

Mágové si mohou vybrat vstoupit do magických směrů, Lze pouze vstoupit do jednoho směru. Směry jednak poskytují schopnosti, které posilují či upravují fungování kouzel, která ke škole přísluší. Tyto „perky“ se dělí na aktivní a pasivní. Aktivní perky fungují pouze s určitými kouzly a lze na kouzlo aplikovat pouze jeden perk v jeden moment a mohou stát dodatečnou manu. Pasivní se aplikují na všechny kouzla. Mág se může učit kterékoliv kouzlo bez ohledu na to do které směru patří. Naučení základního kouzla stojí 2 expy, pokročilého 4 a mistrovského 6. Kouzla směru jsou však pro mágy, kteří k němu přísluší o polovinu expů levnější. Navíc se lze naučit schopnost, která příslušná kouzla směru zlevňují o 1 manu (na minimum 1).

Mágové mohou užívat pouze kožené a prošívané zbroje, těžší zbroje jim zamezují užívání magie. Za každý kryt, která zbroj poskytuje navíc nad 3 kryty stojí jeho kouzla o 1 manu víc.

PERKY

MAGICKÉ PROBUZENÍ (+)

Pasivní: Zvýší maximum many o 1 Lze se naučit opakovaně.

PŘESNĚ ZAŘÍKÁNÍ (+)

Aktivní, 2x denně: Použití 1 kouzla stojí o 1 manu méně (min. 1). Lze použít na každé kouzlo pouze 1x.

MOCNĚ ZAŘÍKÁNÍ (++)

Aktivní, 1x denně: Jedno kouzlo je *pronikavé* ale stojí o 2 many více.

VÝROBA SVITKŮ (++)

Aktivní: Do speciálního svitku může 30minutovou výrobou uložit kouzlo, které potom může vykouzlit ze svitku kdokoliv. Výroba svitku stojí o jednu manu více jako standardní použití

MAGICKÝ SMĚR (+)

Pasivní: Vstoupí do jednoho ze magických směrů. Všechna kouzla tohoto směru jsou pro mága o 1 manu a polovinu expů levnější.

ZNALOST SMĚRU (++)

Aktivní: Umožňuje užívat posílené verze kouzel patřící do směru magie, ke které mág přísluší.

ŠTÍTOVÁ MAGIE – OCHRANNÁ MAGIE (++)

Pasivní: Po zakouzlení kouzel ochranné magie získá mág jeden stínový zásah. Nesčítá se.

VĚTRY MAGIE – JASNOZŘIVOST (++)

Aktivní, 2x denně: Může hodit po zakouzlení kouzla své školy zostěnnou kostkou, pokud hodí nad 10, kouzlo nespotřebovalo manu.

TAJEMNÉ OČAROVÁNÍ – MAGIE MYSLI (++)

Pasivní: Na kouzla magie mysli nemusí užívat zaklínadla.

SMRTĚK – NEKROMANCIE (++)

Pasivní: Pokud někoho zraní či postihne negativním efektem kouzla, může si vyléčit 1 lehké zranění nebo získat 1 stínový život, nesčítá se.

TVARY MAGIE – EVOKACE (++)

Pasivní: evokační kouzla může používat plošně, za každý dodatečný cíl připlatí 1 manu.

TRANSMUTAČNÍ KÁMEN – TRANSMUTACE (++)

Aktivní: Mág 15 min rituálem vytvoří transmutační kámen a vybere si jeden z následujících efektů, který kámen držitelé poskytuje +1 stínový život, 1x světlo, +1 mana. Tyto efekty lze použít celkem 3x, obnovují na začátku herního dne. Jakmile mág vykouzlí kouzlo ze školy transmutace, může si vybraný efekt změnit na jiný, pokud má kámen u sebe, neobnoví tím ale použití kamene

DUALITA – ILUZIONISMU (++)

Aktivní, 1 mana: Kouzla iluzí může zdvojit.

OCHRANNÁ MAGIE

MAGICKÝ ŠTÍT (+) „MAGICA ABSORBATIO“

Na sebe: První platný zásah (magický i nemagický) vedený na sesílatele je neplatný. Sesílatel se musí na držení štítu soustředit.

Vylepšení: Nemusí se soustředit

STATICKÝ NÁBOJ (+) „RURSUS RURSUS“

Na dotyk: Jakmile je cíl prvně zasažen může tomu, kdo jej zasáhl udělit 1x lehké

Vylepšení: Počítá se na první dva zásahy.

UZEMNĚNÍ (++) „MIROR DA REFLECTUM“

Aktivní, 3x denně (nestojí manu): *Uzemnění*

Vylepšení: Kouzlo může odrazit zpět na sesílatele

ODČAROVÁNÍ (++) „NULLIFICUM“

Na dotyk: zruší magický efekt působící na cíl: Pokud mág ruší efekt, který by sám dokázal seslat pomocí nějakého ze svých kouzel, stojí ho odčarování takového efektu o 1 méně many

Pokud jde o magii předmětu, místa nebo jiného trvale působícího efektu, je efekt pouze potlačen na 10 minut.

Vylepšení – lze použít na hráče a na 10 minut mu tak zablokovat, jakkoliv užívat magické schopnosti

MAGICKÝ ZÁMEK (+++) „CLAUDE ME ET VADE“

Kouzelník může očarovat zámek (herně vytvořený zámek). může mu tak udělit heslo, které je potřeba k jeho otevření. Pokud někdo nezná heslo k očarovanému zámku, musí ho nejdřív odčarovat, aby se mohl pokusit skrz zámek dostat (ať už konvenčně či nekonvenčně). Takto vytvořený zámek nelze přesunout. Tvorba trvá 15 minut.

Vylepšení: při tvorbě zámku může určit kdo zámek může projít, nikdo jiný i když zná heslo nemůže zámek otevřít

OCHRANNÝ OBRAZEC (+++) „PAX MAGICUM RETINE PERICULUM“

Kouzelník může rituálem (vytvoření linky – křída, sůl apod.) v rozsahu napjatých paží vytvořit neprostupnou magickou stěnu přes kterou po aktivaci nic neprojde. Kouzlo nestojí při vykouzlení manu. Dokud se kouzelník soustředí, za každých započatých 5 minut spotřebuje 3 many (vyčarování stojí 3 many a každých dalších 5 minut další 3 many).

Vylepšení: Obrazec může mít rozsah až 5 kroků.

TRANSMUTACE

MAGICKÁ ZBRAŇ (+) „ARMATA INCANTARE“

Na dotyk, 2 many/10 min: očaruje zbraň, ta je považována za magickou na dobu podle utracené many. Při zásahu držitel hlásí majitel „Magická“.

Vylepšení: Může z magické zbraně udělat stříbrnou, ohnivou nebo XXXX.

ZPOMALENÍ (+) „LENTE CRURA“

Nosičem: Zpomalení

Vylepšení: Na ukázání

ONĚMĚNÍ „SILÉ“

Aktivní, 1x/2x denně, Kov: Očarovaná postava nemůže mluvit, protože mu zkamení jazyk. Trvá, dokud se nevyléčí tvrdou pálenkou

ZKAMENĚNÍ (++) „QUASI LAPIS OBDURESCO“

Na sebe: Sesílatel se stane nehybným kamenem a je nezranitelný. Trvá 1 min.

Vylepšení: Může používat i na dotyk na ostatní.

ROZPLYNUTÍ (+++) – „CECIDIMUS IN OBUMBRACIO!“

NA sebe: Krátkým rituálem očaruje sesílatel sebe či jinou postavu, která je pak zcela neviditelná (nevnímatelná sluchem a zrakem). Kouzlo je zlomeno v momentě, kdy očarovaná postava vykoná činnost, které si nelze nevšimnout, nebo s koncem herního dne.

Vylepšení: Lze seslat změněnou kouzlo, ve které je sesílatel nezranitelný fyzickými útoky, sám může kouzlit a je magií zranitelný.

TELEPORTACE (+++) – „EDUC ME IN DOMUM SUAM!“

Na sebe: Po pětisekundovém sesílání se přemístí na jinou část herní plochy. Pod magické štíty se může přemístit pouze pokud tomu nezabrání ten, kdo štíty udržuje.

Vylepšení: Kouzlo může použít jako problik, kterým se teleportuje na místo, které vidí bez zařikávání a za cenu pokročilého kouzla.

MAGIE MYSLI

STRACH (+) „TIMĚRIS“

Na ukázání: *Strach*

Vylepšení: +2 stresy

MLUV PRAVDU (++) „IN MAGIA VERITAS“

Na ukázání: dokud se kouzelník soustředí, cíl tohoto kouzla dostane 1 lehké kdykoliv zalže.

Vylepšení: Cíl nemůže lhát.

SPÁNEK (++) „MORFEEUM SOMNUM“

Na dotyk: Omráčení

Vylepšení: na ukázání

MLUVKA (++) „ECPRENATE LOQUI“

Na dotyk: donutí cíl nepřetržitě mluvit po dobu 10 min.

Vylepšení: Na hodinu.

SUGESCE (+) „SUGESTÍ PHANNTASSIAE“

Na dosah ruky: Na pět minut podsune začarované postavě jednoduchou emoci nebo rozpoložení.

Vylepšení: Jeden jednoduchý rozkaz, který musí cíl poslechnout. Nesmí být takový, který by způsobil postavě újmu.

ZTRÁTA PAMĚTI (+++) „OBLIVISCI QUOD FACTUM EST!“

Na dotyk: Cíl zapomene na poslední událost, nejdéle na posledních 15 minut.

Vylepšení: vzpomínku nelze jakkoliv obnovit či zjistit jakýmikoliv prostředky (včetně odčarování, lektvarů apod.)

NEKROMANCIE

PUŠTĚNÍ ŽILOU (+) „VENUS PUNCTURE“

Nosičem: Krvácení

Vylepšení: + 1 lehké

NEDUH (+) BEZ ZAŘÍKADLA

Na dotyk: způsobí cíli neduh určený sesilatelem (alergická rýma, bolest břicha, bolest hlavy, tekoucí krev z nosu, krabí chůze = jen do boku, tik v oku, nechut k jídlu)

Vylepšení: Cíl svůj efekt šíří na každého, se kterým přijde do kontaktu (viz pravidla k šíření nemoci). Sesilatel je imunní.

ZÁVOJ SMRTI (++) „VITA MORTEM CELARE“

Na dotyk/Na sebe: Cíl je pod efektem Hrané smrti. Trvá max 15 minut. Cíl se sám nemůže probudit.

Vylepšení: Po skončení kouzla se zruší jeden negativní efekt na cíli.

ZMRZAČENÍ (++) „OS FRANGERE“

Nosičem či dotykem: *Zmrzačení* zasažené končetiny.

Vylepšení: Nezáleží na zasažené končetině, sesilatel si může vybrat

PARALÝZA (++) „CORPUS PARALYSIS“

Dotykem: *Paralýza*, dokud se cíle dotýká

Vylepšení: Nosičem, na 10 sekund, po zásahu končí

SLABOST (+++) „INFIRMITAS MAXIMUS“

Na ukázání: Začarovaná postava nemůže používat své nemagické schopnosti, dokud si čtvrt hodiny neodpočine.

Vylepšení: zasažený si nemůže do odpočinku obnovit ani životy

EVOKACE

MAGICKÁ STŘELA (+) „ARCANA INCANTATIO“

Nosičem: 1 lehké

Vylepšení: 2 lehké

HOŘÍŠ (+) „IGNIS EVOCATIO“

Nosiči nebo dotyk: *Hoříš*

Vylepšení: +1 lehké

ROZSVIŤ (+) „LUX“

Dotykem: Rozsvítí předmět, který může držet volně v ruce. Trvá, dokud se nenachází v plně osvětlené místnosti nebo pod slunečním svitem

Vylepšení: Může uhasit malé zdroje světla na dálku.

PROUD VODY (++) „AQUA VOLANTE“

Na ukázání: *Odhození*

Vylepšení: *Omráčení*

TELEKINEZE (++) BEZ ZAŘÍKADLA

Na ukázání: Dokáže přimět malý předmět, aby se vznesl menší předměty (do velikosti 1x1x1m) maximálně do výšky cca 3 metrů. Kouzlo není možné běžně použít k boji (např. vrhat po někom kameny, odrážet střely atd.)

Vylepšení: Lze použít i na objemnější a těžší předměty (do velikosti/váhy osoby) dokáže nadzvednout jen

Mágové mohou spojit své síly pro dosažení silnějšího efektu.

VYRAŽENÍ ZBRANĚ (++) „MANUS TRADET“

Na ukázání: Cíl odhodí zbraně nebo jiný předmět v ruce mimo svůj cíle. (Tak aby nedošlo k nehehému rozbití předmětu)

Vylepšení: na 1 minutu cíl nemůže nic vzít do zasažené ruky

SŽÍRAVÝ OHEŇ (+++) IGNIS AETERNUS EVOCATIO

Nosičem. Od zásahu nosičem cítí cíl vnitřní bolest (jako pálení žáhy, ale pětkrát tolik) a za každých 10 minut trvání kletby utrhá 1 lehké. Kletbu lze léčit mimo běžné způsoby také tím, že je postava zcela zasypána pískem. Jinak se kletba přenáší i do dalších dní.

Vylepšení: Na ukázání.

JASNOZŘIVOST

ZJISTI PRAVDU (++) „VERUM INVERIME“

Reakce: kouzelník pozná, zda jeho cíl lže (Řeč těla)

Vylepšení: pozná v čem mu cíl lže.

ROZPOZNEJ (+) „MAGICA VISIO“

Na dohled, v dosahu rukou: Zjistí přítomnost magie v předmětu, okolí, hráči, či v tom, co uzná organizátor za vhodné, popř. jí dokáže porozumět/popsat. Po 10minutovém rituálu pozná, vlastnosti předmětu (zeptá se příslušného orga nebo odlepí pásku z předmětu). Předmět musí mít celou dobu v držení.

Vylepšení: rozpozná element či typ magie, rozpoznání předmětu je bez rituálu.

PACH MAGIE (++) „VESTIGIUM VENIFICUS“

Na dotyk: Zjistí, kdo seslal kouzlo působící na osobu nebo předmět – zeptá se hráče (na kterého působí kouzlo) nebo příslušné osoby (v případě předmětu) a ti mu popíšu sesilatele. Pokud cílový HRÁČ nehehě neví, kdo původního kouzlo seslal, kouzlo není úspěšné, ale mana se nespoteřebuje.

Vylepšení: Dokáže sesilatele stopovat, může se nehehě zeptat orgů či příslušné osoby, kde se stopovaný přibližně nachází.

KLETBA JAZYKŮ (+++) „MALEDICTIO LINGUAM“

Na ukázání: Začarovaná postava nemůže používat své magické schopnosti, dokud si čtvrt hodiny neodpočine.

Vylepšení: Cíly dostává po dob trvání o 1 méně XP z každého zdroje.

OZVĚNY ČASU (++) „VIDE HISTORIAM“

Zařikávač provede na místě rituál, který umožní přítomným nahlédnout na chvíli do minulosti daného místa. Jaký střípek minulosti sesíláte přivolá, to záleží na obratnosti provedeného rituálu včetně toho, zda má například k dispozici předmět spjatý s danou situací. Nicméně i tak je značná šance, že přivolá jinou scénu nebo jen její střep.

Vylepšení: může se navíc doptat na jednu dodatečnou otázku

PRAVĚ VIDĚNÍ (+++) „IUS VISIO“

Na sebe: Další 30 sekund prohlédne zařikávač všechny iluze, klamy a zaklínadla (i neviditelnost).

Vylepšení: Trvání 1 minuta.

ILUZIONISMUS

ILUZE (+) „ILLUSIO“

Kouzelník dokáže zastírat pravou podobu věcí a klamat zrak. (Může ostatním hráčům říct, co přesně vidí, ať už to dává smysl, nebo ne.) Iluze může vytvořit na malé neživé předměty. Iluze trvá, dokud se na ni zařikávač alespoň trochu soustředí.

Vylepšení: může používat i na větší předměty (do velikosti člověka) či na jiné postavy (také do standartní velikosti).

ROZSVIŤ (+) „LUX“

Dotykem: Rozsvítí předmět, který může držet volně v ruce. Trvá, dokud se nenachází v plně osvětlené místnosti nebo pod slunečním svitem

Vylepšení: Může se světlem pohybovat volně v prostoru pomocí mysli.

ŠMOUHA (++) „ŪBI SUM?“

Na sebe: cíl vypadá rozmazaně a je horší na něj útočit. Cíl dostává 2x úhyb

Vylepšení: +1 úhyb nebo lze užít i na magické projektily.

SLEPOTA (+++) „NŪN VIDE TŪ“

Na ukázání: Očarovaná postava nic nevidí. Slepotu lze očarovat, anebo sama odezní po čtvrt hodině nebo při prvním zranění.

Vylepšení: +2 stresy

VÍLÍ PRÁŠEK (++) „TE VIDĚO“

Na ukázání: Pokud HRÁČ "viděl" někoho přejít do neviditelnosti/plížení či ví, že se v jeho okolí nachází někdo skrytý či neviditelný, může jeho směrem poslat oblak prachu, který dotyčného zviditelní – zahlásí odhalení. Dotyčný se pak do 5 minut nemůže skrývat či zneviditelnit.

Vylepšení: cíl oslepí na 10 sekund

HYPNÓZA (++) BEZ ZAKLÍNADLA

Na dotyk: Kouzelník může 5minutovým rituálem cíli potlačit jeden stresový efekt do konce herního dne.

Vylepšení: Vyléčí také 3 stresy.

DRUID

Druidové jsou strážci přírody, lesa a hvozdů. Spolupracují s dryádami a patří mezi největší nepřátele zla a temnoty. Síla přírody jim umožňuje odměňovat i trestat, léčit, bránit se i ničit své nepřátele. "

Druidové své kouzla vyvolávají pomocí run. Během kouzlení musí runu nějakým způsobem načrtnout – do země, na svítek, přejít prstem po odpovídajícím tetování apod. Toto ztvárnění runy je druidský způsob zařkání. Runy není třeba používat na schopnosti ve zvířecí formě, na proměnu ale ano.

Druidské kouzla mají denní užití, neobnovují se však automaticky na začátku dne. K obnově kouzel je třeba provést krátký rituál u Menhiru – magického místa umístěného někde na herní ploše. Použití kouzel lze získat z menhiru pouze 1x denně. Menhirů je několik a každý přináší použití různých kouzel. U menhirů lze také zjistit příslušnou runu. Nespoteřované použití kouzel se druidovy přenáší do dalšího herního dne (ale pouze do něj, nelze přenášet použití více jak jednu „noc“).

Druidové nemohou nosit žádné kovové zbroje. Pokud nějakou mají, nemohou používat druidské schopnosti. Mimo to by se měli vyvarovat i používání většího množství kovových zbraní, ale zde je jedná spíše o RP záležitost, nepředpokládáme že budete mít zbraně laděné do přírodních materiálů.

Druidové se dělí na Lešije, Šamana a Bestii. Druid se může učit schopnosti jednoho směru kdykoliv, k naučení vyšší úrovně musí však splňovat podmínky k jejich naučení v konkrétním směru. Pro učení stromu bestie se řídte diagramem.

RUNOVÉ TETOVÁNÍ (++)

Aktivní, rituál: Hráč může vytvářet tetování druidských run, která umožní při dotyku runy použít odpovídající kouzlo. K vytvoření takového tetování je třeba 3 odpovídající alchymistické esence a vložení 1 použití daného kouzla.

REINKARNACE (+++)

Aktivní, rituál: O druidech je všeobecně známo, že se jich nedá zbavit. Pokud druid zemře, za půl hodiny bude znovuzrozen ve svém posvátném háji nebo na jiném zvoleném místě, avšak slabý, unavený ale zcela vyléčen se všemi schopnostmi, které mu zůstaly. Druid se nemůže reinkarnovat, pokud je jeho posvátný háj nebo jeho mrtvola znesvěcena, je jí vysáta duše nebo je jí jinak znemožněno se oživit. Tuto schopnost se může naučit jakýkoliv druid, pokud splní podmínky pro učení mistrovské schopnosti.

LEŠIJ

BLUDNÝ KOŘEN (+)

Aktivní, 2x denně: Očarovaná postava se musí pohybovat nejdále dvacet metrů od určeného pařezu, dokud jí jiná postava nevysvětlí, že bloudí v kruhu, nejdéle však půl hodiny.

STROMOVÝ POHLAVEK (+)

Aktivní, 2x denně: Postava stojící vedle stromu od něj dostane větvi lehké zranění.

KŮŽE Z KŮRY (++)

Aktivní, 3x denně: Po dobu 1 minuty jsou všechna utržená zranění jen lehká.

BRTNÍK (++)

Aktivní, 2x denně: Obejmutím stromu se druid se stromem splyne a stane se neviditelný. Trvá, dokud strom objímá a nemluví, nezaútočí či nepoužije jiné schopnosti.

SPOUTÁNÍ (++)

Aktivní, 2x denně: Postavu dotekem rukou nebo dřevěným předmětem spoutá druid v kořenech stromu tak, že se nemůže ani hnout, dokud jí někdo neosvobodí. (Funguje i proti zlodějské schopnosti Únik z pout.)

FORMA LEŠIJE (+++)

Aktivní 1x denně: Rituálem na sebe vezme podobu avatara lesa. Tuto podobu by měl nejlépe naznačit alespoň maskou ze dřeva. Během působení kouzla je imunní vůči veškerým zraněním, které nejsou uděleny sekerami či ohněm. Jeho útoky dávají automaticky *Odhození*. Trvá maximálně 15 minut. V této podobě nemůže mluvit a může používat pouze schopnosti ze stromu Lešije.

ŠAMAN

POŽEHNÁNÍ PŘÍRODY (+)

Aktivní, 3x denně: Na dotyk požehná postavu. Jakmile cíl utřítí lehké zranění, bude po 5 minutách vyléčeno.

HNOJIVÝ DOTEK (+)

Aktivní, 3x denně: Magicky na dotyk vyléčí cíli 1 lehké zranění. Léčba trvá 10 sekund. Nemůže zvednout z agonie, pouze stabilizuje.

VĚŠTĚNÍ (+)

Aktivní, 2x denně: Šaman medituje na posvátném místě a zeptá se duchů na otázku ohledně budoucnosti (zeptá se organizátorů, kteří se případně domluví na odpovědi – ta nemusí být zprvu jasná).

ZEMĚTŘESENÍ (++)

Aktivní, 1x denně: Všichni v doslechu upadnout na zem (sedne si na zem a může se znova zvednout).

POKOJ (+++)

Aktivní, 1x denně: Všichni, kdo slyšeli sesílání kouzla a nejsou nemrtvými nebo démony (i šamanovi nepřítelé), si obnoví 2 lehké zranění.

VÍLÍ OHEŇ (++)

Aktivní, 2x denně: Zruší cíli všechny efekty zbroje. Cíl se dále nemůže nijak skrýt či zneviditelnit. Trvá 1 hodinu.

BESTIE

STEZKA SMEČKY

I. úroveň, 1x denně: Promění se do podoby vlka či jiného zvířete smečky. Proměna trvá do konce herního dne, do agonie nebo dokud ji nezruší. V této podobě smí užívat pouze její schopnosti. Musí bojovat drápy a měl by mít část kostýmu která naznačuje tuto podobu. Na I. úrovni se chová jako dané zvíře, nepřenáší svůj intelekt a nemůže mluvit. Dokáže však stále jednat tak aby dosáhl svých cílů a rozeznal nepřítelé. 4 lehké/2 těžké. Získává navíc schopnost Vytí. 1x denně.

II. úroveň: V podobě si ponechává svůj intelekt a může schopnosti formy používat i mimo ni. Navíc se mu odemyká možnost naučit se schopnosti Vrčení a Psí oči.

III. úroveň: +1 užití denně. V podobě navíc může mluvit a také používat všechny nemagické schopnosti, které mu jeho podoba logicky umožňuje (např. Mocný útok může provést, zámek ale packou nevyháčkuje nebo nevystřelí z luku). Navíc umožňuje naučit se schopnost Krvavá rána.

VYTÍ (+)

Aktivní, 2x za proměnu: Až dva spojenci v doslechu udělí dalším útokem +1 lehké zranění

VRČENÍ (++)

Aktivní, 2x za proměnu: Zavrčí a cíl a *Zastraší* jej – 1 minutu se bojí, na sesílatele zaútočit nebo jej zranit.

PSÍ OČI (++)

Aktivní, 2x za proměnu: Zapůsobí na jinou postavu svou roztomilostí (pokud se nebojí psů). Ta se pak k němu musí chovat přívětivěji nebo shovívavěji.

KRVAVÁ RÁNA (+++)

Aktivní, 3x za proměnu: Zásah na blízko a *Krvácení*

STEZKA SAMOTÁŘE

I. úroveň, 1x denně: Promění se do podoby medvěda, velké kočky či jiného samotářského lovce. Proměna trvá do konce herního dne, do agonie nebo dokud ji nezruší. V této podobě smí užívat pouze její schopnosti. Musí bojovat drápy a měl by mít část kostýmu která naznačuje tuto podobu. Na I. úrovni se chová jako dané zvíře a nepřenáší svůj intelekt a nemůže mluvit. Dokáže však stále jednat tak aby dosáhl svých cílů a rozeznal nepřítelé. 6 lehké/3 těžké. Získává navíc schopnost Odzbrojení.

II. úroveň: V podobě si ponechává svůj intelekt a může schopnosti formy používat i mimo ni. Navíc se mu odemyká možnost naučit se schopnosti Lízání ran a Bestiální síla.

III. úroveň: +1 užití denně. V podobě navíc může mluvit a také používat všechny nemagické schopnosti, které mu jeho podoba logicky umožňuje (např. Mocný útok může provést, zámek ale packou nevyháčkuje nebo nevystřelí z luku). Navíc umožňuje naučit se schopnost Plížení.

ODZBROJ (+)

Aktivní, 2x za proměnu: *Odzbroj*

LÍZÁNÍ RAN (++)

Aktivní, 2x za proměnu: 5minutovým odpočinkem vyléčí sobě nebo jinému 1 lehké zranění. Může používat najednou na víc cílů, ale na každý spotřebuje jedno užití.

BESTIÁLNÍ SÍLA (++)

Pasivní: Útoky na blízko vždy dávají *Odhovení*. Na III. Úrovni Stezky lze užívat mimo formu pouze 3x denně

PLÍŽENÍ (+++)

Aktivní, neomezeně: V realistických podmínkách se dokáže skrýt ve stínech a zůstat neviděn. Při plížení se může pohybovat. Při plížení není vidět, ale je slyšet. Jakákoliv hlasitá akce, kouzlo či útok skrývání i plížení přerušuje.

STEZKA VZDUCHU

I. úroveň: 1x denně: Promění se do podoby ptáka. Proměna trvá do konce herního dne, do agonie nebo dokud ji nezruší. V této podobě smí užívat pouze její schopnosti. Musí bojovat drápy a měl by mít část kostýmu která naznačuje tuto podobu. V této podobě uděluje pouze lehké zranění. Na I. úrovni se chová jako dané zvíře a nepřenáší svůj intelekt a nemůže mluvit. Dokáže však stále jednat tak aby dosáhl svých cílů a rozeznal nepřítele. 1 lehké/1 těžké. Získává navíc schopnost Úhyb.

II. úroveň: V podobě si ponechává svůj intelekt a může schopnosti formy používat i mimo ni. Navíc se mu odemyká možnost naučit se schopnosti Let a Vydrápání očí.

III. úroveň: +1 užití denně. V podobě navíc může mluvit a také používat všechny nemagické schopnosti, které mu jeho podoba logicky umožňuje (např. Mocný útok může provést, zámek ale packou nevyháčkuje nebo nevystřelí z luku). Navíc umožňuje naučit se schopnost Únik do mraků.

ÚHYB (+)

Aktivní 2x za proměnu: Úhyb

LET (++)

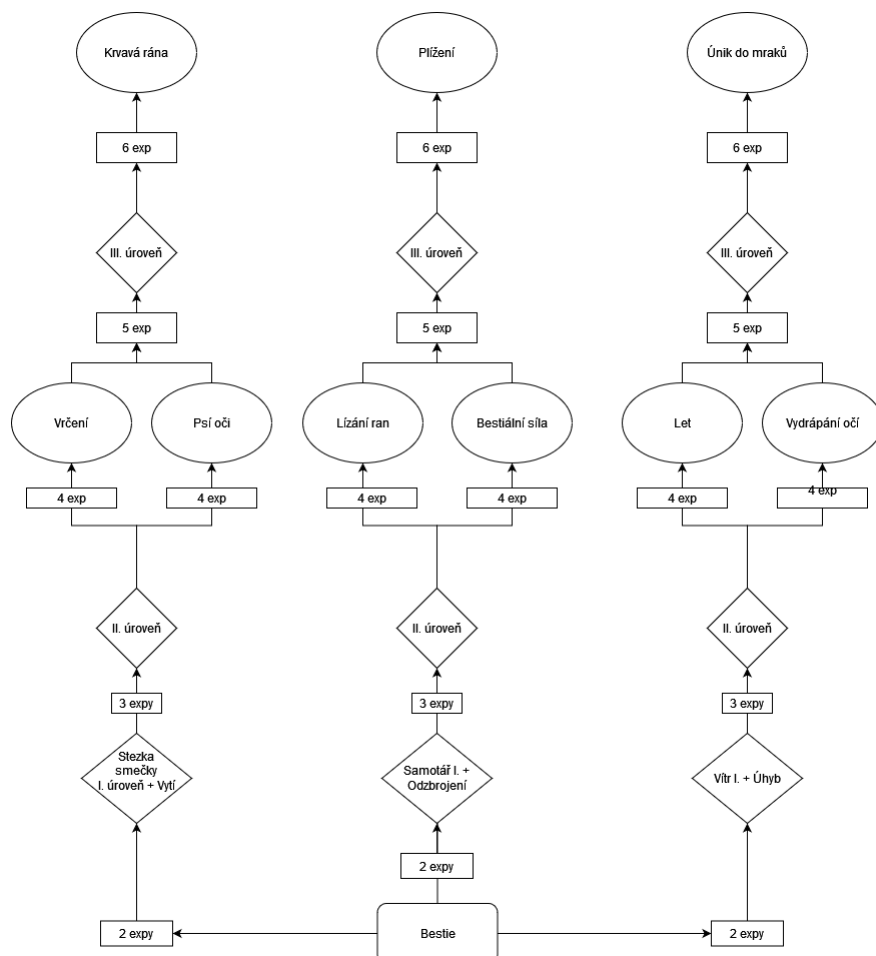
Pasivní: Může létat v nízkých výškách. Rukama napodobuje mávání křídel. Mimo formu lze užít pouze 1x denně na 5 minut.

VYDRÁPÁNÍ OČÍ (++)

Aktivní, 1x za proměnu: Dotykem *Oslepení*. Lze léčit jako zmrzačení.

ÚNIK DO MRAKŮ (+++)

Aktivní, 1x za proměnu: Pokud jej nic nezadržuje, může se rozhodnout odletět do výšky. Zde je nezasazitelný. Může se rozhodnout vrátit k zemi kdekoliv v otevřeném prostoru. Stále vidí a slyší veškeré rozhovory, ale ostatní o něm neví.



KNĚZ

Služebník Boha/bohů, oddaný ideálům a ctnostem své víry. Jeho kouzla nejsou magií v klasickém slova smyslu, protože kněz sám nepřetváří realitu kolem sebe. Je jen prostředníkem, skrze něhož Bůh/bohové koná/konají. Kněz získává použití schopností unikátním způsobem – pomocí modliteb. Na začátku herního dne tudíž nedisponuje přesně daným počtem použití pro dané schopnosti – ty získává modlitbami. Modlitby pronáší po dobu 2 minut, v klidu a nerušen (často v pokleku např. v kostele). Pro každé kouzlo existuje jiná modlitba, takže je nutno trochu předvídat, co se zhruba daný den může stát. Na druhou stranu má kněz jednu zásadní výhodu – nemá (u drtivé většiny schopností) strop počtu použití dané schopnosti za den. Může se tudíž modlitbami dostat např. k 10 léčením. Za den však nemůže použít více magických schopností, než je trojnásobek počtu magických schopností, které umí (včetně pasivních).

K použití kouzla musí pronést krátkou alespoň 3 slovnou frází, kterou pronese před použitím kouzla. Podoba této fráze je čistě na hráči, ale měla by odpovídat podstatě jeho náboženství.

Kněz se dělí na Klerika, Exorcistu a Inkvizitora. Kněz se nejprve musí naučit všechny schopnosti jednoho zaměření a až následně se může učit schopnosti dalšího.

Kněží nemohou nosit zbroje těžší než prošívané, leda že by se naučili inkvizitorský výcvik se zbrojí.

KLERIK

LÉČIVÝ DOTEK (I)

Aktivní: Magicky na dotyk vyléčí cíli 1 lehké zranění. Léčba trvá 10 sekund.

ZPOVĚĎ (I)

Aktivní, 3x denně, nemagické: 10minutovým rozhovorem může jinému hráči potlačit do konce herního dne stresový efekt nebo odstranit 2 body stresu.

KLIDNÝ ODPOČINEK (I)

Pasivní: Použitím jakéhokoliv prospěšného kouzla může požehnat mrtvolu. Tu pak nelze oživit jako nemrtvého či podobného tvora. Určité typy magií a bytostí však mohou toto kouzlo překonat.

OČIŠTĚNÍ (II)

Aktivní: Kněz očistí postavu od všech negativních vlivů – zaklínadel a prokletí. Postava pak musí půl hodiny odpočívat a nemůže používat své schopnosti.

POŽEHNÁNÍ (II)

Aktivní: Kněz požehná cíli, který získá jedno použití schopnosti *Průraz*.

MŠE (II)

Aktivní, 1x denně: Pokud klerik bude chtít, můžou s ním frázi při používání kouzla pronášet i další hráči. Pokud pronesou celou modlitbu je na ně aplikováno toto kouzlo také. Lze používat pouze na prospěšná kouzla.

SVATÁ TVÁŘ (III)

Aktivní, 1x denně: Nepůsobí na něj nic negativního, na druhou stranu se pohybuje pouze krokem a sám nemůže sesílat schopnosti či bojovat. Trvá 10 sekund, během nichž si obnoví své životy na maximum.

EXORCISTA

PEVNÁ VÍRA (I)

Pasivní, nemagické: Každý den může odolat dohromady až 3 bodům stresu. Pasivní: Je-li postava cílem schopnosti Mučení nebo mučící kletba, může se vzpoutat až 3x delší dobu.

EXORCISMUS (I)

Aktivní: Nemrtvého či démona zraní na ukázání za 1 lehké a vyvolá v něm na 10 sekund panický strach. (zahlásí „za lehké a strach“)

OČIŠTĚNÍ (II)

Aktivní: Kněz očistí postavu od všech negativních vlivů – zaklínadel a prokletí. Postava pak musí půl hodiny odpočívat a nemůže používat své schopnosti.

ZNALOST NADPŘIROZENA (II)

Aktivní, 2x denně: Může nahlédnout do bestiáře a podívat se na informace o jím vybraném nemrtvém, duchovy, běsovy či magické bytosti.

VYSVĚCENÍ (II)

Aktivní: Kouzlo sesílané plošně. Kněz vytvoří kolem sebe zónu o poloměru 2 metry, ve které je nemožné seslat i obdržet jakýkoliv negativní efekt včetně zranění. Zároveň do tohoto prostoru nemůže vstoupit nemrtvý, démon ani jiná nečistá bytost. Po celou dobu se kněz musí modlit a nesmí vykonávat žádné jiné akce, Vysvěcení však trvá nejvýše 5 minut.

SVATÉ ZBRANĚ (II)

Pasivní: Jeho zbraně jsou vždy považovány za svaté.

MOCNÁ SLOVA (III)

Pasivní: Exorcismus lze užívat proti všem bytostem a s efektem Horor.

INKVIZITOR

VÝCVIK SE ZBROJÍ (I)

Pasivní, nemagické: inkvizitor může nosit jakékoliv zbroje, aniž by jej, jakkoliv omezovali v kouzlení.

PEVNÁ VÍRA (I)

Pasivní, nemagické: Každý den může odolat dohromady až 3 bodům stresu. Pasivní: Je-li postava cílem schopnosti Mučení nebo mučící kletba, může se vzpouzet až 3x delší dobu.

FANATISMUS (I)

Pasivní: Postava se stává imunní vůči negativním schopnostem ovlivňujícím psychiku nebo mysl (např. Strach, Temné myšlenky, Vyděšení ad.).

ZÓNA PRAVDY (II)

Aktivní: V okruhu 2 m vytvoří na 15 minut oblast, ve které nelze lhát.

PROMLUV S MRTVÝMI (II)

Aktivní: Může mrtvole položit 3 otázky. Mrtvola musí pravdivě odpovědět dle jejich vědomostí za života.

PRAVDIVÝ ZRAK (II)

Aktivní: Na dohled: Zjistí přítomnost magie v předmětu, okolí, hráči, či v tom, co uzná organizátor za vhodné, popř. jí dokáže porozumět/popsat. Po 10minutovém rituálu pozná, vlastnosti předmětu (zeptá se příslušného orga nebo odlepí pásku z předmětu). Předmět musí mít celou dobu v držení.

KLATBA (III)

Aktivní, 1x denně: 5minutovým rituálem vyhlásí klatbu na určitou osobu. Při tomto rituálu musí uvést důvod klatby a kdo ji bude vykonávat (max 5 osob, musí být u vyhlášení klatby). Následně po dobu 1 hodiny působí vykonavatelé klatby cíli každým zásahem těžké zranění. Efekt také končí, když cíl upadne do agonie nebo ji Inkvizitor zruší.