

PODROBNÉ DOVEDNOSTI ARKÁNA

1.3



2017

Daniel Khelben Bohovic



Okultismus

Naučil ses, jak manipulovat s magií v sobě a ve svém okolí. Okultismus zahrnuje veškeré praktiky označované jako čarodějnictví, kouzlení, zaklínání atd., které se postava může naučit ovládat. Přesná podoba praktik se liší podle tvé Podstaty, kultury a zaměření. Ale jednoduše řečeno pracuješ přímo s některou formou moci (jednotlivé arkány) a kouzlíš.

Okultismus I

Jsi pouhý začátečník v tajemných naukách. Zvládáš základy magie své podstaty a manipulaci s manou.

Meditace – krátkým rituálem dokážeš rychle nahromadit sílu, která k tobě jinak teče hodiny. Kolik man si doplníš, tolik hodin se ti neregeneruje mana (takže za den do sebe lze vstřebat nejvíc 24 man).

Okultismus II

Jsi pokročilý adept v magických naukách. Slušně zvládáš svoji magii a ještě trochu fušuješ do dalších oblastí.

Udržované zaklínadlo – dokážeš ukotvit svou magii na cíl, takže vydrží déle než scénu, efekt udržíš tak dlouho, dokud manu použitou do kouzla neobnovíš. Musíš mít na cíl telefonní kontakt, a pokud efekt uvolníš, musíš mu neprodleně oznámit, že jeho kouzlo skončilo. Udržovat nedokážeš kouzla, která jsi seslal skrze předměty.

Rozšířené znalosti – kromě arkán daných tvou podstatou si zvol další arkánu, dokážeš se naučit efekty z této Arkány.

Okultismus III

Jsi mistr magických nauk, dokážeš pochopit i sousední obory magie.

Mocný – dokážeš ovládnout mocnou magii. Toto je řešeno skrze různé neveřejné rituály.

Expert na Arkány – pokud efekt existuje ve vícero arkánách, ty zvládáš všechny jeho formy.

Arkány magie

Spadající pod sféru Celestia –

Síla – zraň, štít, neutralizace, press, ochrana, past, nezasažitelnost

Ether – zraň, štít, neutralizace, vytvoř zbraň, nehmotnost, manipulace s mocí, protikouzlo

Spadající pod sféru Arkadia –

Osud – zraň, štít, neutralizace, pouto, kletba. Osud rozšiřuje možnosti věštění pomocí systému.

Čas – zraň, štít, neutralizace, freeze, zapomeň, nezasažitelnost, protikouzlo

Spadající pod sféru Stygia –

Smrt – zraň, štít, neutralizace, bytost – mrtvý, šero, vytvoř zbraň (jen v Šeru), léčení (neživý), nemoc, jed,

Materie – zraň, štít, neutralizace, freeze, vytvoř zbraň, zbroj, léčení (oprava neživých věcí, jako jsou revenanti, roboti apod.),

Spadající pod sféru Pradivočina –

Duše – zraň, štít, neutralizace, bytost - duch, šero, ochrana, volání,

Život – zraň, štít, neutralizace, léčení, regenerace, proměna, jed, nemoc,

Spadající pod sféru Pandemonie –

Mysl – zraň, štít, neutralizace, zapomeň, emoce, čtení myšlenek, dominance, volání
Prostor – zraň, štít, neutralizace, freeze, šero, pouto, ochrana, past, vytvoř zbraň (netvoříš, ale přivoláváš existující věci),

Alchymie

Naučil ses praktiky, které ti umožňují manipulovat s mocí nepřímo a poutat ji do předmětů, takzvaných ohnisek. To ti umožňuje nebýt omezen jen svou vlastní zásobou many jako přímo kouzlicí uživatelé moci.

Pozadí Alchymista: pokud jste zkušený alchymisté (máte toto pozadí) dokážete se naučit používat Arkány materie, života, éteru a mysli. Každý stupeň dovednosti Alchymie vám zpřístupní možnost naučit se efekty jedné z těchto Arkán.

Připoutání předmětů: pro použití je potřeba mít magický předmět připoután, to se dělá tak že na něj uživatel nakreslí svůj znak UV fixem. Všechny magické předměty vyžadují připoutání, a to je trvalé, dokud není předmět použit nebo odborně odpoután.

Alchymie I

Jsi začátečník, dokážeš vytvářet jednoduché předměty – Amulety.

Použití surovin: dokážeš používat magické suroviny (kartičky se symboly Arkán) místo své many.

Zlepšené pouto: každý stupeň alchymie ti přidá +1 ohnisko k připoutání

Alchymie II

Jsi adept, dokážeš vytvářet pokročilejší předměty, jako jsou Talismany.

Identifikace předmětů: dokážeš identifikovat předměty, provádí se to tak, že zadáváš kód z předmětu do Systému nebo se zeptáš organizátora

Odpoutání předmětu: předměty, které jsi ty sám vyrobil, dokážeš odpoutat a předat jiné osobě.

Alchymie III

Jsi mistr alchymie, dokáže tvořit mistrovské předměty – trvalá Ohniska

Transmutační kruh: dokážeš připravit a použít transmutační obrazec a seslat skrze něj efekt, který ovládáš.

Okulní komprese: Dokážeš do předmětu vložit i kombinaci více efektů. Součet je omezen tvou mocí. Každý takový efekt se sesílá zvlášť (tedy tímto uděláte předměty, které umí víc kouzel nebo jedno kouzlo vícekrát).

Praktická alchymie v kostce

Typy ohnisek:

Amulet – základní jednorázový předmět umožňující použít efekt. Cenu platí sesílatel v okamžiku seslání. Výroba stojí stejně jako cena seslání vloženého efektu. Amulet vydrží neomezeně dlouho, ale pokud má být použit, vyžaduje připoutání.

Talisman – jednorázový předmět nabitý mocí již při výrobě, umožňující použít efekt. Výroba vyžaduje zaplatit cenu kouzla. Talisman musí být do 24 hodin po výrobě připoután, jinak z něj moc vyprchá a změní se v Amulet. I talisman musí být připoután, aby ho šlo

použít.

Magická Ohniska – jsou talismany, které po svém použití neztrácí své vlastnosti. Alchymista si ho může znovu nabít, nebo požívat manu přímo během seslání efektu. Cena efektu *4

Artefakt – artefakty jsou předměty, které mají vlastní pravidla, obsahují složitější či kombinované efekty. Výroba artefaktu je individuální a výrazně složitější záležitostí, obvykle je to součástí příběhu. Pokud se o něco takového chcete pokusit sami, dejte vědět orgům.

Výroba předmětu:

Popis běžných předmětů je viditelný. K výrobě potřebujete následující:

1) Vyžaduje fyzickou věc, která reprezentuje alchymistický výrobek: lahvičku s lektvarem, přívěšek, zbraň. Mělo by se jednat o předmět, který symbolicky reprezentuje účel.

2) Průvodku, ta musí být připojena k předmětu. Na průvodku napište UV fixem Moc efektu (tedy sílu efektu + případné úpravy rozsahu), svůj znak, trvanlivost (jedná-li se o talisman) a viditelně název efektu a rozsah.

In enýr

Inženýr se zabývá pokročilou aplikací fyzikálních zákonů. Silami, materií a pokročilou kvantovou metafyzikou (tedy operuje s Arkánou sil, materie, prostoru a času). Každý stupeň Inženýra umožňuje vybrat si jednu Arkánu z výše uvedeného seznamu a použít její efekty skrze ohniska. Pokud máš pozadí technologa, vybíráš si na stupni I Arkány dvě. Inženýři nekouzlí, ale používají hyperpokročilou vědu, kterou dokáže pochopit pouze probuzený Jiný.

Inženýr I

Základní aplikace pokročilé vědy. Dokážeš vyrábět „**nástroje**“

Použití surovin: dokážeš používat magické suroviny (kartičky se symboly Arkán) místo své many na výrobu techů.

Zlepšené pouto: každý stupeň Inženýra ti přidá +1 ohnisko k připoutání

Inženýr II

Pokročilé technologické aplikace, dokážeš vyrábět „**přístroje**“

Identifikace techů: dokážeš identifikovat technologické předměty. Funguje tak, že zadáváš klíčové slovo z předmětu do Systému, nebo se zeptáš organizátora.

Odpoutání techů: dokážeš odpoutávat tebou vyrobené techy

Inženýr III

Jsi expert v oboru, dokážeš vytvářet trvalá „**technologická ohniska**“

Experimentální procedura: dokážeš připravit experimentální místo a seslat skrze něj efekt, který ovládáš.

Hypertechnologická matice: Dokážeš do předmětu vložit i kombinaci více efektů. Součet je omezen tvou mocí. Každý takový efekt se sesílá zvlášť.

Praktická technologie:

Typu ohnisek/techů:

Nástroj – základní jednorázový předmět umožňující použít efekt, cenu platí sesílatel. Výroba stojí stejně jako cena seslání vloženého efektu. Nástroj vydrží neomezeně dlouho.

Přístroj – jednorázový předmět, který je navíc nabitý manou, což umožňuje jeho použití bez potřeby čerpání ze sesílatelovy moci. Výroba vyžaduje zaplatit cenu kouzla. Přístroj musí být do 24 hodin po výrobě připoután, jinak z něj vyprchá mana a změní se v Nástroj. I přístroje je potřeba k použití připoutat.

Technologická Ohniska – jsou Přístroje umožňující opakované použití. Po výrobě je ohnisko nabité mocí, po použití lze znovu nabít, nebo používat přímo svou manu. Cena efektu *4

Technologický Artefakt – artefakty jsou předměty, které mají vlastní neveřejná pravidla, obsahují složitější či kombinované efekty. Výroba artefaktu je velmi individuální a časově náročnou záležitostí.

Výroba předmětu:

Popis běžných předmětů je viditelný.

1) vyžaduje fyzickou věc, která reprezentuje technologický výrobek: granát, pistole, neprůstřelná vesta apod. Mělo by se jednat o předmět, který symbolicky reprezentuje účel (tedy pistole bude něco útočného, vesta přidá životy,...)

2) průvodka musí být připojena k předmětu. Na průvodce napište UV fixem Moc efektu (tedy sílu efektu + případné úpravy rozsahu), svůj znak, trvanlivost (jedná-li se o talisman) a viditelně název efektu a rozsah.

3) U trvalých předmětů odhazujte svůj znak.

Předvídání

Zahrnuje ve své znalosti a praktiky umožňující nahlédnutí do Osudu a toku času. Umožňuje manipulovat a využívat mechaniku tarotových karet k identifikaci lidí a událostí.

Taroty – karty tarotu vyjadřují vliv postav na svět. Každá postava má svou unikátní kartu. Karta postavu nejen identifikuje ale i symbolicky vyjadřuje podstatu postavy. Pokud není Orákulum, věštcí dostávají balíček karet do začátku (pouze velkou arkánu), během hry mohou dostat karty navíc, které se objeví.

Vztahy karet

Karta vzpřímená – označuje víceméně pozitivní či neutrální vztahy

Obrácená karta – negativní vliv, osoba je nepřítel, předmět ohrožuje, událost je nebezpečná

Karta postavená na stranu – nerozhodnutý vliv.

Orákulum: online systém umožňující věštění. Předvídání je otevřeno, pokud máte buďto dovednost, nebo přístupnou arkánu Osud. Mít oboje dává lepší výsledky. Věštění funguje tak že zvolíte kartu a na co se ptáte v patřičné záložce a věštba vám odhalí vztahy k ostatním napojeným kartám (viz tabulka níže).

Manuální Věštění:

v případě nefungování orákula věštění funguje jako dotaz na organizátora.

Postup:

1) Vyberete kartu, nejlépe takovou, o které už něco víte – stanovte, jde-li o osobu, událost

nebo předmět.

2) zajdete za orgem.

3) org vám z karet sestaví výklad.

4) výklad vám ukáže vztahy a poodhalí, co která karta znamená podle následujícího obrazce.

Tabulka rozložení karet a jejich významů

Událost budoucí	Předmět	Osoba – budoucnost
Událost přítomná	Místo	Osoba – přítomnost
Událost minulá	Dotazovaná karta	Osoba – minulost

Speciální věštby:

Kromě věštek, které odkrývají vztahy a jsou závislé na interpretaci můžete odkrýt i specifické věštby. Může to být proroctví o osudu světa, osoby, nějaká předtucha. Tyto jsou dané příběhem a jsou přiřazovány přímo postavám, kterých se to týká.

Maskování

Tato dovednost podléhá schválení orgem, musíte mít opravdu dobrý d vod. Jako e jste tajný kultista, pión atd. Jinak jste práv spálili dovedností bod na n co, co za celou hru nepou ijete. Omezené Maskování lze sehnat i jako p edm t.

Dovednost maskování zahrnuje techniky, které slouží k zmatení stop pro ostatní. Maskování není nikdy dokonalé a vždy je nakonec šance, že budete odhaleni a dopadeni. Zvláště pokud se nemáte kde schovat a lži dojdou. Přesto tím získáte čas a nutíte případné vyšetřovatele vynaložit více úsilí a zdrojů.

Maskování dává přístup k efektům: zapomeň, proměna (jen RP změny), vytvoř zbraň (umíte si zbraň dokonale ukrýt) a čtení myšlenek.

Ve hře můžete použít následující výjimky z pravidel:

Falešná tvář: můžeš si snadno obstarat cizí identitu, hru můžeš zahájit jako někdo jiný (nebo si můžeš být jistý tím, že tvá minulost není moc známá). Máš na sobě dva znaky, kterými můžeš mást stopy (na kartu vkládáš jen jeden a můžeš si vybrat)

Zahlazení stop: dokážeš zahlazovat stopy, pokud narazíš na vlastní stopu starší 6 hodin, můžeš ji sebrat (ohlaš to orgům).

Perfektní zločin: máš obálku s kartami Blázen (obvykle 3 ks). Ta je připoutaná k tobě a je to herní předmět, který u tebe jde najít. Místo své karty můžeš odhodit blázna.