

PRAVIDLA ARKÁNUM 2018

Verze 1.6

Pravidla Arkánum 2018	1
I – Úvod	3
Základní pravidla akce:	3
Co za žádných okolností nesmíte dělat	4
Co naopak s klidem dělat můžete	4
II – Základní principy hry	4
RUDÉ STOP	5
Komunikace s Organizátory	5
1. Základní mechaniky	5
2. Boj, fyzický a metafyzický konflikt	6
3. Bullet Time	8
Pravidla, kterými se Bullet Time řídí:	9
4. Ohniska	9
5. Značky a Stopy	10
6. Prostředí	11
Herní doba	11
Herní plocha	11
7. Sféry a Arkány	12
III. Tvorba postavy	13
1. Podstata	13
2. Pozadí	14
3. Dovednosti	15
4. Nevýhody	17
5. Vlastnosti	18
Živé tělo (většina Jiných)	18
Neživé tělo (upír, revenant)	18
Dlačí proměna (dlaci)	18
Divoký lov (dlaci)	18
Vampyrismus (upíři)	18
Kontakt s vyšší mocí (šamani, kněží, mágové)	18
V. Efekty	19

Čtení myšlenek (1) (2) (4)	20
Jed (1) (2) (4)	20
Dominance (1) (2) (4)	21
Freeze(1)	21
Léčení (1) (2) (4)	21
Manipuluj s mocí(X)	21
Nehmotnost(2)	21
Neutralizace(X)	22
Nezasazitelnost(2)	22
Ochrana (2)	22
Omrač(1)	22
Past(1)	22
Press(1)	22
Protikouzlo(2)	22
Regenerace (1) (2) (4)	23
Strach (1) (2)	23
Šero(1)	23
Štít (1) (2) (4)	23
Vnímání(1)	23
Vytvoř zbraň(1)	24
Závoj (1) (2) (4)	24
Zapomeň (2) (4)	24
Zapuzení (X)	24
Zemři(1)	24
VI. Rituální magie	25
VII. Herní měna a ekonomika	25
Peníze	25
Esence	25
Mezinárodní obchod - přehled	25
VIII. Speciální Berlínská pravidla	26
Tajná operace	26
Berlínská zeď	26
Hacking	Chyba! Záložka není definována.
Výslech	27

I – ÚVOD

Vítejte při čtení pravidel k larpu Arkánium; městské fantasy hry zaměřené na nadpřirozeno a tajemno. Tato pravidla předpokládají, že už máte alespoň základní ponětí o tom, co to larp je a jak to na něm chodí. Pokud jste nováček, podívejte se do rozšířené verze, kde se věnuji záležitostem, u kterých v tomto dokumentu předpokládám, že je znáte z jiných larpů, a proto je příliš nerozvádím. Text obsahuje veškerá veřejná pravidla, dovednosti a mechaniky, které larp Arkánium používá. Nenaleznete zde „neveřejná“ pravidla, což jsou neobvyklosti, které mají velmi úzké pole využití a normálně představují výjimku z pravidla. Taky tu nenaleznete podrobné výklady složitějších dovedností, kterým jsem věnoval zvláštní soubor. Tato pravidla nemusíte znát všechna, stačí vám jen to, co potřebuje vaše postava. Ty nejzákladnější věci pak naleznete v pravidlech light, což je výtah toho nejužitečnějšího. Pro vytvoření postavy bude online rozhraní Orákula, kde najdete pravidla v nápovědách.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA AKCE:

Je potřeba je dodržovat bez ohledu na cokoliv jiného.

- 1) Organizátoři řídí hru a je třeba dbát jejich pokynů. V případě jakýchkoliv otázek, pochybností nebo problémů kontaktujte organizátora, pomůže vám.
- 2) Organizátoři si vyhrazují právo vyloučit osoby, které narušují hru, porušují pravidla akce a hry, neřídí se pokyny organizátorů anebo ohrožují sebe a okolí.
- 3) Jako hráči se řiďte zákony České republiky, zásadami slušného chování a zdravým rozumem.
- 4) Během hry se snažte nepřehánět konzumaci alkoholických nápojů a vystříhejte se požívání omamných látek. Ačkoliv neplatí prohibice a většina z vás je zletilá, kdokoliv bude hrát pod vlivem nebo nalévat nezletilým, říká si o nekompromisní vyhazov ze hry.
- 5) Arkánium je LARP, hrajte si. Hrajte mezi sebou a hrajte pro sebe i ostatní a hlavně se bavte.

Identifikace hráčů: Hráče poznáte podle placky s logem. Organizátoři budou mít pásku orga zelenou pásku, abyste poznali, kdy hrají nějaké CP a kdy jsou k dispozici jako orgové. Hráči, kteří zrovna nehrají, tyto placky sundají a nevyrušují, ani jinak nezasahují do hry.

Kostýmová povinnost – hra se odehrává ve městě a je zasazena do konce 80 let, nevyžadujem přímo dobový kostým, nicméně zaměřuje se na nadpřirozeno a tajemno a obsahuje spoustu nadpřirozených bytostí. Apeluji na všechny hráče: Bylo by dobré, aby na vás vaše nadpřirozenost byla vidět, zvláště na těch z vás, kteří jsou nelidštější než je běžné. Upíři by měli mít alespoň při sání zuby, dlaci v proměně by měli být chlupatí a tesákovití. Mágové by u sebe měli nosit divné magické nástroje a elfské fae může zpod kštiny koukat špičaté ouško. Vítejte cokoliv vás napadne, abyste se lépe nastylizovali do své role. Naopak některé součásti kostýmu mohou být nutné pro provozování schopností - např. bez drápů toho jako dlaci moc nenabojujete.

CO ZA ŽÁDNÝCH OKOLNOSTÍ NESMÍTE DĚLAT

Jsou věci, které v žádném případě nedělejte. Buď to zákon ČR zakazuje, nebo je to nebezpečný a velice hloupý nápad.

- Je zakázáno na veřejnosti manipulovat s čímkoliv, co vypadá jako palná zbraň. Toto velmi přesně popisuje vyhláška o palných zbraních a střelivu. Za konflikt s reálnou policií vám to nestojí. Nerfky a latexové dýky naštěstí nejsou palná zbraň, ale stejně to mezi davem neriskujte. Iniciativní slušný občan na vás URNU klidně rád zavolá.
- Vyhýbejte se i pyrotechnice. Po většinu roku ji stejně omezují městské vyhlášky.
- Osobní majetek nechte majitelům. Smíte jej herně zabavit v rámci scény (tj. odzbrojit zadrženého protivníka je v pořádku, ale jeho věci neodnášejte a na konci scény mu je v pořádku vraťte).
- hraje se i v noci, respektujte noční klid (22:00 – 6:00).
- Respektujte místo, kde se nacházíte a uzpůsobte tomu hru. To se netýká jen veřejných prostor, jako jsou bary a restaurace, ale i soukromých míst, kam vás hra může zavést.
- Je rovněž zakázané používat neschválené herní zdroje: do této kategorie se počítá vyhrožování imaginárními spojenci, využívání nehrajících postav k přechovávání zpráv, ukrývání herních předmětů nebo jako živý štít.
- Nesmíte používat svých reálných schopností k narušování běhu hry (třeba skutečně hacknout náš systém Orákula, ukrást hráči heslo).
- Auta se smí používat, ale nelze je zneužívat jako neherní ochranu. Auta smíte použít k přepravě, nejde na ně použít jakýkoliv efekt. Uvnitř klidně hrajte, ale nezapojujte auta do konfliktů a honiček. Pokud to, dle vás, bude nutné, použijte Bullet Time (viz oddíl II. 4 část).
- Snažte se udržet si chladnou hlavu i ve vypjatých situacích a pamatujte, že ačkoliv je velmi reálné, Arkánum je stále jen hra.

CO NAOPAK S KLIDEM DĚLAT MŮŽETE

- Používat herní věci vydané organizátory. Obvykle budou mít popis, průvodku nebo UV nápis. S těmito věcmi si můžete dělat v podstatě, co chcete: krást je, vyměňovat i prodávat. Jen je prosím neničte, neposílejte pryč ze hry a na konci hry předejte orgům.
- Můžete volně používat veřejně dostupné zdroje. Vše, co je uveřejněno na Arkánum wikipedii, je dostupná informace. Máte-li problém s šifrou, googlete. V těchto případech můžete být docela kreativní, jen mějte na paměti, že to nesmí narušit existující mechaniky.

II – ZÁKLADNÍ PRINCIPY HRY

A teď konečně ke hře jako takové. Pravidla Arkána jsou postavena tak, aby poskytla hráčům měřítko, jak soupeřit a řešit konflikty. Nicméně zjistíte, že u mnoha věcí není přesně dáno nebo popsáno, jak by měly z hlediska hry vypadat. Je na vás a vašich možnostech, jakou podobu konkrétní schopnosti

nebo efektu dáte. Jste ohnivý mág: házejte jasně červené ohnivé koule a zaklínejte v podivných jazycích. Jste technolog: házejte granáty, střílejte uspávací šipky a považujte za svého nejlepšího kámoše Okultní Nokii 9. Postava nepotřebuje speciální pravidla a mechaniky pro většinu věcí, které reálně a bez nebezpečí pro sebe a okolí dokážete. Například pro rozhovor nepotřebujete žádné speciální pravidlo, stejně tak pokud chcete někoho uplatit tím, že mu koupíte kafe, můžete, ale je jen na ostatních, jestli je takto přesvědčíte. Velmi omezujícím faktorem jsou zákony České republiky. Doufáme, že si jako hráči zachováte chladnou hlavu a budete se řídit zdravým rozumem. Pro zbytek jsou tu pravidla nebo se můžete zeptat organizátora. Herní pravidla potřebujete hlavně pro činnosti, kde jako postavy ovlivňujete sebe, okolí a ostatní postavy s pomocí čehokoliv herního (ať už chcete provozovat boj, magii, nebo hackovat internet).

RUDÉ STOP

Arkánům se hraje bez zásadních omezení. Pokud se však hra dostane do situace, která je pro vás jako hráče (nikoliv postavu) nepříjemná, smíte říci (nejlépe hodně hlasitě) „**RUDÉ STOP**“. Normálně můžete provádět libovolné akce (utíkat, používat zbraně soupeře, vyprošťovat se z pout,...). Musíte ale počítat s tím, že se s vámi ani druhá strana nebude mazlit (pouta pořádně utáhne, aby se vězeň nevysmekl, při pronásledování může oběť srazit, při prohledávání se podívá i do ponožek). Nicméně jakmile jedna strana vysloví „**RUDÉ STOP**,“ tak se zavazuje k tomu, že se nebude pokoušet o odpor jakéhokoliv druhu (tzn. i přes špatně svázané ruce se nebude snažit utéct; i přes to, že vedle jdoucí věznitel nehlídá svou pistoli, tak mu ji neukradne a nevystřelí, atd.)... Prostě v případě, že již nechcete pokračovat v určité scéně, zvolte „**RUDÉ STOP!**“, čímž si zachováte „sebeúctu“, ale zároveň se vzdáte.

KOMUNIKACE S ORGANIZÁTORY

Primární kanál je Orákulum, online systém, kde je vaše k dispozici vše o vaší postavě a kudy sdílíme zásadní herní informace. hráč od nás dostane login data potřebná pro přihlášení. Orákulum je Neherní věc a nejde nijak herně ovlivnit. K dispozici budou telefony organizátorů a. Před hrou vám pošleme rozpis kdo má jaké kompetence a na koho se obracet.

1. ZÁKLADNÍ MECHANIKY

Scéna – je hrubé měřítko času, na něž se v pravidlech často odvoláváme. Odehrává se na jednom místě v jednom časovém úseku a jsou v ní ty samé postavy. Je to cca 5-30 minut dlouhý úsek, během kterého jsou postavy pohromadě, scénou je typicky jedno jednání, schůzka, boj, prohlídka místa, výslech apod. Většina dočasných efektů má trvat jednu scénu. Je možné si efekt připravit před scénou (tzn. než začne boj), před začátkem vyjednávání atd. Pokud ze scény odejdete, scéna pro vás končí a tím i efekty, které ji ovlivňovaly.

Boj – bojem se rozumí akční scéna, kde vám jde o život. Útočíte, bráníte se nebo jste ohrožováni. Boj je zahájen v okamžiku, kdy je použit jakýkoliv bojový efekt, zbraň a končí v okamžiku kdy se přestane bojovat. Z boje se jde odstranit, pokud utečete ze scény. Během boje je nevhodné používat efekty vyžadující složité vysvětlování (třeba Čtení myšlenek).

Životy – jsou měřítkem fyzické odolnosti vaší postavy. Určují, kolik zranění vaše postava snese, než upadne do bezvědomí nebo agónie a nebude schopná působit na hru. Běžná postava má 4 životy, to lze zvýšit dovednostmi, zbrojí a efekty, které přidávají životy navíc. K životům se u živých bytostí váže i krev (nebo její ekvivalenty). Získání **1 krve znamená zranění oběti za 1 život**. Životy ztracené kvůli ztrátě krve lze léčit, ale pro účely vysávání krve lze tyto životy ztratit jen jednou za hru. Krev z vás stále teče, ale je nepoužitelná pro magické účely. Neživými bytostmi jsou míněni hlavně upíří, Revenanti, duchové a stroje. Tito krev nemají.

Dočasné životy – štíty, zbroje apod vám mohou přidat dočasné životy, ty se neléčí. přicházíte o ně jako o první.

Léčení životů – pokud nemáte dovednost, vlastnost nebo nepoužijete efekt, léčíte se rychlostí 1 život za hodinu. Pokud upadnete do agónie, je možné vás vyléčením životů stabilizovat a pak i probudit, ale budete trpět Slabostí (nemůžete bojovat, používat pořádně dovednosti a efekty), dokud se nedostanete do rukou doktora, nebo se nestanete cílem nějaké schopnosti, která Slabost odstraňuje (z efektů třeba Regenerace).

Mana – vyjadřuje, kolik sil můžete použít pro efekty, které ovládáte. Ne všechny postavy chápou manu jako něco nadpřirozeného, pro mnohé z nich je to jen vyjádření úsilí, jejich vůle, fyzické námahy nebo fungují na palivový článek. Běžná postava má 10 man. Mana se používá k sesílení efektů.

Doplnění Many – mana se doplňuje rychlostí 1 mana za hodinu. Rychlejší doplnění sil umožňují některé podstaty a některé dovednosti. Za den si takto smíte doplnit maximálně 24 man. Pokud nutně potřebujete víc many, sežeňte ji v pevném stavu (herní předmět) nebo od jiné postavy schopné se o ní podělit.

Moc – vyjadřuje, jak mocná je vaše postava. Číslo udává, kolik man dokážete nejvíce vlít do jednoho efektu. Mocnější postavy v sobě dokáží udržet v efektu více many a používat mocnější rituály. Moc neroste lineárně, ale geometricky a budete ji mít do začátku určenou organizátory. Jsou dovednosti umožňující zvýšit moc.

Tab 1. Moc a mana	
Moc	Co s tím asi tak sešlete
1	1manové efekty dotykem
2	1 manový efekt sešlete nosičem-koulí.
4	Zvládnete 1manový efekt seslaný na víc cílů – hrách
8	Zvládnete 1 manový efekt na všechny ve scéně.
16 a více	Nelidská moc, jako nechcete potkat

2. BOJ, FYZICKÝ A METAFYZICKÝ KONFLIKT

Tato hra povoluje omezený fyzický kontakt, tj. můžete se různě šťouchat, nebolestivě držet apod. Ale přímý boj se provádí s použitím bezpečných měkčených zbraní. Pokud nevíte, co je to bezpečná zbraň, zeptejte se orga nebo podívejte na soubor o zbraních.

Zásahové plochy – zásahové plochy pro zbraně vychází z ASF. Zásahy zbraní platí do modré(tělo) a zelené plochy(končetiny). Zakázáno je útočit zbraní na hlavu, krk a rozkrok.

Pravidlo jedné ruky – bez dovedností postava dokáže účinně používat vždy jen jednu ruku. Je jedno jestli k boji nebo manipulaci s efektem. Pokud máte v ruce připravený efekt, nemůžete druhou rukou zároveň bojovat nebo se aktivně krýt. Používání obou rukou je Dovednost - Obourukost.



Boj se zbraní na blízko – všichni zvládnou bojovat s jednou krátkou zbraní do 40 cm. Za zbraň se počítají i útočná kouzla. Zásahy zbraněmi zraňují za 1 život do končetiny a za 2 do těla. Pokud uslyšíte po zásahu „ZEMŘI,“ jedná se o opravdu silnou ránu za 2 životy do končetiny a za 4 do těla. Pokud přijdete o všechny životy, upadáte do Agónie. Používání delších zbraní a boj s používáním obou rukou už jsou DOVEDNOSTI.

Palné zbraně – patří sem hlavně Nerfky na pěnové šipky nebo disky. Jednoduchou zbraň stylu pistole, může použít každý. Cokoliv složitějšího jako jsou vrhačky, středověké věci jako luk, kuše potřebují dovednost STŘELEC, stejně jako brokovnice a pokročilejší zbraně, které umí střílet víc projektilů najednou nebo jsou přesnější. Palná zbraň ubírá za 1 život všemu, co trefí jedním výstřelem. Můžete střílet i efekty, pokud budete dostatečně blízko, abyste je dokázali zahlásit. Efekt se nesčítá se zraněním, tj. buď zraníte výstřelem, nebo provedete efekt.

Střelci mohou mít do začátku palnou zbraň jako počáteční výbavu.

Boj beze zbraně – na toto je potřeba Dovednost - Boj beze zbraně. Můžete vzít max. 30 cm dlouhý kus mirelonu/ponožky v ponožce. Toto realizuje herní pěst. Zásah pěstí nepůsobí trvalou újmu. Životy, které vám ubere, se po 30 minutách všechny sami obnoví. Úder pěstí lze krýt končetinou. Pokud někoho umlátíte pěstí, je v Bezvědomí, ze kterého se za 30 minut probere sám, a životy ubrané zápasem se dotyčným obnoví. Alternativou je efekt OMRÁČENÍ.

Přirozené zbraně – drápy, zuby, ocas atd. jsou herní zbraň, tj. fyzicky zraňují a musí být patřičně měkčené a schválené. Pokud je součástí rekvizity dodatečná ochrana předloktí, třeba nátepník, počítá se to jako součást zbraně a útoky na kryté místo vás nezraňují.

Metafyzické útoky – všechno co není zbraň nebo přímo neubírá životy je metafyzický útok. I u takových efektů je potřeba zasáhnout zásahovou plochu.

Fyzická zbroj – vše od kroužkové košile, hrudního plátu až po moderní neprůstřelné vesty. Zbroj bude přidávat životy (zhruba v rozmezí 1 až 4 životů) a funguje jen tam, kde kryje. Bude posuzováno individuálně u registrace. Fyzická zbroj vyžaduje realistické ztvárnění. Symbolické zbroje dají +1 život, reálná (patřičně těžká a omezující) zbroj až +4 životy. Pro ty z vás, kdo zbroj nemají, nezoufejte. Pro vás je tu efekt Štít, při jehož užití se alespoň se tolik nenadřete.

Slabost – je stav, ve kterém se cítíte jako zbitý pes. Jste neschopni obnovovat manu a vaše efektivní moc je 1. Nejčastěji nastává jako následek Agonie. Slabost odstraňuje ošetření od pozadí Doktor, efekt Regenerace, nebo reálný spánek. Pokud jste slabí kvůli efektu(jed, nemoc, ...), musíte nejdříve neutralizovat efekt a až pak řešit Slabost.

Bezvědomí – stav, ve kterém jste vyřazeni a neschopni další činnosti. Nastává hlavně jako následek zásahů pěstí nebo efektem omráčení. Pokud jste již zraněni a někdo vás dotluče pěstí (nebo vy jeho), tak spadnete do bezvědomí. V případě, že již nemáte žádné životy, počkejte 30 min. Za tuto dobu se vám obnoví životy, o něž jste přišli zásahem pěstí. Vyléčení alespoň 1 života vás probere.

Agonie – stav, ve kterém jste, když vám někdo ubere všechny životy fyzickým zraněním. Jste na prahu smrti a můžete zemřít. Můžete se kousek plazit a sténat. Smrt pro Jiné nepřichází úplně snadno. Pokud vám někdo agonii neukončí (nepoužije nějakou slabinu nebo nějaký hodně hrubý způsob zničení vašeho těla), nebo se sami nerozhodnete zemřít, lze agonii přežít, jen se jedná o velmi nepříjemnou záležitost. Z agonie vás dostane vyléčení životů nebo se samovolně probudíte po 1 hodině, po které se vám onen jeden život obnoví přirozeně (popř. dříve, pokud vás někdo ošetří). Po probuzení z agonie trpíte SLABOSTÍ. Slabost odstraňuje Pozadí Doktor a efekt Regenerace. Schopnost Léčit životy umožňuje odstranit Slabost, pokud máte k dispozici lékařské vybavení (toto vyjadřuje potřebu profesionálního ošetření, vytahání kulek apod.)

Smrt – smrt postavy znamená, že jste s touto postavou dohráli. Pošlete oznámení organizátorům, zůstaňte na místě smrti do konce scény a dejte čas ostatním hráčům mrtvolu najít či využít. Pokud jste nějak hodně schovaní, můžete odejít. Zemřete, pokud vás někdo v agonii dorazí. Dorážení chvíli trvá (tvrdá hláška a naznačený sek na hlavu nestačí, spíš tak minutu až dvě lopocení). pokud už jste mrtvý, dejte vědět orgům, domluví s vámi další postup(jinou postavu, přidáte se k CPčkům,...)

Amnézie – nastává, pokud je postava v agonii nebo v bezvědomí vystavena dalšímu násilí (obvykle naznačená rána do hlavy stačí, ale méně nápadné efekty jsou také možné). Oběť si nepamatuje cca 10 minut, které předcházely jejímu upadnutí do agonie či bezvědomí. Útočníky dokáže popsát jen

velmi nejasně, například slovy: jeden, dva, hodně, obyčejní, bohatí, divní, monstrum,... Také lze popsat, jak vypadala rána, která vás do bezvědomí dostala.

Jedy - jedy vám musí být přímo podány (efekt jed) nebo je musíte vypít. tj jídlo bude vždy bezpečné,

Drogy a závislost na nich - drogy vám dají zajímavé bonusy, obvykle na jednu scénu. Vždy můžete být pod vlivem jedné drogy, silnější vždy přebije slabší (pro tento účel vám je seřadíme a na průvodce bude číslo). Všechny drogy vyžadují zahrání aplikace a krátký rauš než se projeví jejich účinek. Ten trvá jednu scénu. Vzít si za den víc jak jednu dávku znamená získat Nevýhodou Závislost- trvale jedna z vašich dovedností bude vyžadovat aplikaci drogy.

Slabina – toto je psychologická slabina, vybíráte si jednu věc (v přihlašovacím formuláři to má kolonku), které těžko odoláváte. Funguje v rámci RP. (PŘ: pokud je vaše slabina čokoláda, a někdo vám ji nabídne, nebo se někde bude válet, rádi si dáte a budete nakloněni vyslechnout si dotyčného).

Smrtelná Slabina – smrtelná slabina je konkrétní věc, která vás dokáže fyzicky zneschopnit či zabít. Poznáte ji podle klíčového slova, či fráze, které doprovází její použití. Kdo nezná klíčovou frázi nebo ji poplete, použil Smrtelnou slabinu špatně. Zabít jde i bez Smrtelné Slabiny, ale nelze si pak být jistý že budete mít opravdu pokoj. Normální hráčská postava nemá Tento typ slabiny.

Cizí jazyky: pokud reálně umíte cizí jazyk, můžete ho používat. Herní znalost cizích jazyků se pak obvykle omezuje na neobvyklé věci a na různé znakové sady, které rovnou dostanete k dispozici (jako enochiánština, hebrejšťina apod.). Přímý zásah do myšlenek obchází jakýkoliv běžný jazyk, kterým postava mluví, ale informace v cizím písmu nepřeloží a může se stát že vlezete do hlavě něčemu nepochopitelnému.

3. BULLET TIME

Pro konflikty na veřejných místech, kde si jako hráči nemůžete dovolit klasický larpový souboj, slouží Bullet Time. Jde spíše o RPG prvek umožňující vám užívat své schopnosti a neprovokovat případné důchodce, těhotné ženy a ruce zákona. Na začátku při registraci dostanete balíček karet Bullet time mající čísla (0,1,2,4,8,...) nebo matematický operátor ($\times 2$, \sqrt{x} , $\frac{x}{2}$, x^2). To jaké karty dostanete záleží na vašich dovednostech a dopředu odhalíme co jaká dovednost bude mít za číslo. obecně máte tolik karet co dovedností.

KDE: Bullet time se smí vyvolat na veřejných místech pod pevnou střechou - hospody, auta (nicméně doporučujeme, aby řidič napřed bezpečně zaparkoval), MHD, byty, vchody. Nepočítají se předzahrádky a otevřené průchody. Hráč, který Bullet Time zahajuje, se musí dostat na 3 metry od svého cíle. Vztyčí ruku s jednou ze svých karet (tak aby bylo vidět číslo a zvolá „BULLET TIME“ a následně jasně označí svůj cíl. Např: "ty v tom černém klobouku, Princí, Khelbene," Pokud je cíl do 3 metrů, odpoví vztyčením vlastní karty. Od tohoto okamžiku se mohou do souboje zapojovat další postavy. Musí dorazit do 3 metrů a touhu zapojit se signalizují vztyčenou rukou s kartou a zřetelným označením, kterou stranu si volí. Cokoliv jiného nemá na souboj účinek.

JAK: Jakmile zahájíte souboj, vytvoříte dvě hromádky: Útočníka a Obránce. Při použití karty vždy oznámíte hodnotu karty a popíšete efekt, jenž s její pomocí provádíte (hází ohnivou kouli, freezují tě, kryju se štítem...) a řeknete číslo karty (operaci). Na závěr napočítáte do pěti. Ostatní účastníci mají právě 5 vteřin na to, aby odpověděli vlastní kartou, začali popisovat její účinek a pak počítat do pěti, nebo musí přijmout následky souboje. Souboj končí, když napočítáte do pěti a nikdo nezačne popisovat účinek další karty. V ten okamžik sečtete výsledky na obou hromádkách. Kdo má více vyhrál a uvedl poražené do agonie. Pokud nastala remíza, jsou v agonii všichni. Použití Bullet Time není úplně zadarmo, každá karta, kterou jste v souboji použili, vás stojí jednu manu nebo jeden život (pokud vám došla mana), takže hodně načatý vítěz může stejně odpadnout. Tyto postihy se vyhodnocují až na konci souboje.

PRAVIDLA, KTERÝMI SE BULLET TIME ŘÍDÍ:

- Všichni se zvednutou rukou (a držíce kartu kterou začínají) jsou po dobu souboje nenapadnutelní efekty a zbraněmi.
- V boji jsou jen dvě strany: Útočník a Obránce.
- Ze souboje nelze vycouvat. Všichni zapojení si nesou následky výhry či prohry.
- Kdykoliv během hry lze změnit stranu, stačí položit svou kartu na druhou hromádku. Toto jednání je však považováno za zradu.
- Je možné škodit druhé straně (třeba s pomocí odmocniny nebo dělení). To není zrada, ale taktický tah.
- Matematické operace se vyhodnocují po sobě. Tedy odmocniny, mocniny a dělení působí na všechny karty, jež jsou pod nimi, proto je lepší vytáhnout je na závěr.
- Můžete pokládat více karet najednou (pokud jste ve scéně sami, je jasné, že vám nikdo nepomůže).
- Během popisování souboje můžete volat o pomoc okolo stojící nebo nabízet úplatky, ale pokud vám někdo má skutečně pomoci, musí vstoupit do souboje.
- Během souboje nejde kontaktovat osoby mimo scénu.
- Kdykoliv během souboje se můžete soupeři vzdát. Jestliže vaši kapitulaci přijme, jste v jeho zajetí, ale neplatí na vás následky souboje, pokud vyhrál.

4. OHNISKA

Herní předměty, jako dýka, neprůstřelná vesta, mobil nemají žádná speciální pravidla, jsou to obvykle jen nástroje pro nějakou vaši dovednost. Kromě nic existují ještě ohniska, herní předměty ke kterým se pojí konkrétní efekty, abychom udrželi jejich množství na únosné úrovni, řídí se těmito pravidly.

Použití ohnisek – seslání z ohniska na sebe vyžaduje krátké rp, (vypijete lahvičku, zahrajete jak vás ovlivnila). Cokoliv bojového, speciálně pokud to používáte na další postavu vyžaduje sesílací **Gesto**. Předměty jsou v okamžiku aktivace dost očividné a pokud na někoho poběžíte s aktivovaným granátem nebo ohnivou koulí, tak má mít možnost si toho všimnout.

Limit ohnisek – počet připoutaných ohnisek je omezený. Běžná postava může mít **připoutaná 2 aktivní ohniska, víc jich vaše tělo nepřijme**. Pozadí a dovednosti (alchymista, technolog a šaman) tento počet zvedají.

Připoutání ohnisek – před použitím je předmět třeba připoutat, to provedete tak, že na předmět nakreslíte svůj znak, pokud má předmět i fyzickou průvodku, nakreslete znak i na průvodku.

Odpoutání ohniska – připoutaná ohniska umí odpoutávat alchymisté a inženýři s dovedností Identifikace.

Typy předmětů:

Jednorázová ohniska – jsou na jedno použití a pak jsou vyčerpaná,

Trvalá ohniska- vydrží více použití. Ale pokud není napsáno jinak, stojí sesilatele jeho vlastní manu.

5. ZNAČKY A STOPY

Ve hře je velký prostor pro zkoumání a vyšetřování všeho druhu. Ať už se snažíte studovat magické místo, vyšetřujete vraždu nebo se pokoušíte identifikovat tajemný artefakt, pro většinu stop se používá některá z mechanik v této kapitole.

Tarotové karty – každá postava má přidělenou unikátní tarotovou kartu (jednu z 72). Toto reprezentuje stopy které zanechává už jen vaše přítomnost a zapojení se do scény. Karty jsou viditelné pro všechny, ale jen věštcí s nimi dokážou manipulovat a skrze systém zjišťovat, kdo je jak provázán. Karta není herní předmět, nejde ukrást, prohledat a vlastně ani ukázat, bez toho, aniž by dotýčný udělal nějakou akci. Tarotovou kartu odhozenou na místě je možné prozkoumat. Na zkoumání osob potřebujete Čtení myšlenek.

Znaky – každá postava má přidělen jedinečný tajný znak. Tímto znakem jsou označené předměty které mají k dotýčnému herní Pouto. Znaky používá hlavně nepřímá rituální magie a objevit je dokáží jen experti. Budou napsány UV fixem. Obvykle na předem připravené polepce, kterou dostanete v materiálech.

Stopy předmětů – předměty, které nemají zvláštní schopnosti a efekty, nemají svoje glejty, prostě odhodte svoji tarotovou kartu. Předměty, které vám umožňují seslat nějaký efekt (lektvary, ohniska apod.) mají glejt, který na místě pop použití zanecháte. Na glejtu musí být uveden čas použití a znak uživatele.

UV světlo – Znaky a některé stopy lze hledat UV světlem. V Arkánu X. to umí jen experti (dovednost Identifikace). Představuje to vaši extrémní Všíímavost k nadpřirozenu. Experti dostanou UV lampičku, a mohou si přivést i lepší vybavení.

Výdrž stop - Stopy nejdou přemístit ani zničit a na místě by měly zůstat alespoň den. Můžete si je nafotit, pokud máte herní fotoaparát.

Zanechávání stop – pokud ovlivní herní svět nebo ostatní postavy, zanechává hráč na místě svou Tarotovou kartu s časem a efektem který provedl. Stopu je potřeba zanechat s ohledem na místo, musí být nalezitelné, ale nesmí být na příliš frekventovaném místě, kde hrozí, že kartu okamžitě nehrající osoby přemístí či ji zničí počasí.

Karta se odhazuje na místo, když dojde k jakémukoliv konfliktu.

Kartu dáte svému cíli, když chcete dotýčného dlouhodoběji ovlivnit (př: sešlete na něj Zapomeň, provedete na něm rituál,...).

Hlášení herních činností, událostí a rituálů – pokud uděláte jakákoliv herní činnost, sdělte to organizaci. U méně urgentních věcí, které nejsou konfliktní stačí poslat jednou za půl dne svodku co jste dělali, co plánujete dělat a nebo co jste dohodli. V hře jsou důležité momenty o kterých vědět musíme co nejdříve, aby jsme na ně mohli patřičně reagovat.

- 1) Obchody - pokud dohodnete obchod, udělejte si selfie a pošlete nám ho spolu s tím jaký obchod jste dohodli.
- 2) Rituály - ohlaste plán na jakýkoliv větší rituál, kdy a kde ho plánujete dělat a co by měl dělat. Toto není tak urgentní pokud jen kouzlíte nekonfliktní efekt (třeba někoho léčíte) a děláte k tomu krátký rituál aby to lépe vypadalo.
- 3) Herní Konflikty - pokud někde dojde k boji (zvláště Bullet Timem), pokud jsou na místě mrtvolky, obvykle stačí když to napráskají ony.

6. PROSTŘEDÍ

HERNÍ DOBA

Hraje se 24 hodin denně. To znamená že po celou dobu jste ve hře, lze na vás kouzlit, mohou se vám dít věci. V ranních hodinách cca od 2.00 do 9.00 je nicméně doba herního klidu, kdy orgové nabírají síly a hráči by měli následovat jejich příkladu. Během doby klidu můžete hrát, můžete se domlouvat, posílat si informace nebo připravovat ohniska. Zdržte však se akcí, které bezprostředně a konfliktně ovlivňují svět. To znamená – žádné únosy, rituály, lov, vraždy etc.

HERNÍ PLOCHA

Herní plocha je střed města Pardubice, mimo plochu se můžete vydat, ale neměli byste tam dělat žádné herní věci. Rituály, schůzky apod. si sjednávejte na herní ploše. Je pravděpodobné, že scény, které se budou odehrávat mimo dosah většiny hráčů, budou organizovány lehce mimo herní plochu, kam budou svezeni ti, kterých se to bude týkat. Pro přesnější informace bude k dispozici mapa s popisky.

Lokace – místa, která mají význam pro hru. Veřejné budou vyvěšeny na webu na mapě. Neveřejné musíte odhalit nebo se o nich dozvědět. Některé lokace mohou být jen dočasné a použité pro jednu scénu a u nich se řiďte pokyny orgů a CPček.

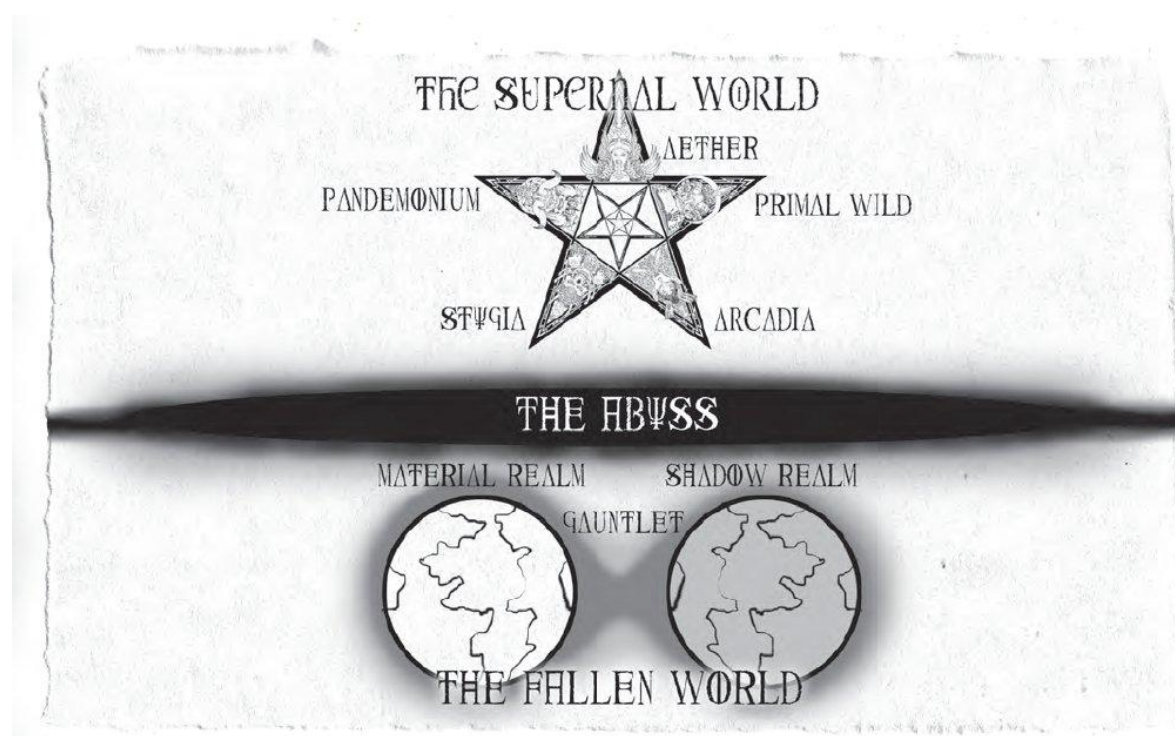
Cestovní kancelář Podhájská – tady najdete v přesně dané časy Khelbena, který bude k dispozici pro konzultace vašich postav. Letos to nebude klasický obchod.

Berlínská zeď – nejrozsáhlejší lokace je Zeď, která ohraničuje Západní Berlín od zbytku NDR. Pokud neplánujete pašovat kontraband a nebo přejít nelegálně, tak vás zeď příliš netrápí. Pokud ano, detaily najdete na konci pravidel v sekci Speciální pravidla,

7. SFÉRY A ARKÁNY

Ve pravidlech se zmiňují sféry, popisované jako nadrealita, které ovlivňuje náš svět. Není to fyzické místo, spíše koncept, idea, kterou někteří mohou vycítit a manipulovat tak se realitou okolo sebe.

Arkány se považují za klíče k realitě, sdružují způsoby, působení na svět. Představte si to jako výběr nástrojů pro danou práci a záměr. Kromě toho, že arkány jsou jeden ze stavebních vláken reality našeho světa, je to taky pravidlový způsob jak relativně jednoduše popsat co kdo může provádět za aktivní efekty a jak jsou poznat. *(Př: tady se prováděla magie života zní líp než vyjmenovat kolikrát se na místě použilo léčení s regenerací)*. Mág sil člověka upálí bleskem, doktor s arkánou života vám způsobí infarkt a vědma ovládající osud vás zabije padajícím květináčem, který spadne zrovna na vaši hlavu, všechno to může být jeden Efekt, v tomto případě - Zemři. To jaké arkány máte k dispozici vyplývá z Podstaty, Pozadí a Dovedností, které si navolíte. A sznam co kam patří najdete V. Efekty



Šero – Šero je stav, nikoliv zvláštní dimenze. Značí se ŽLUTOU flexipáskou na paži. U předmětů a míst pak Lokací ve folii nebo popiskem s logem Arkána. Kdo je v Šeru, vidí, co se děje v realitě, může normálně jednat, kouzlit a bojovat, ale ovlivňuje jen v Šeru přítomné věci a postavy. Vstup do Šera je efekt a pro ty, co ho nemají, existuje rituál, který vás tam, v případě vašeho zájmu, dostane.

Berlíně je Šero velmi nestabilní a podivné. Pokud vám konkrétní efekt neřekne něco jiného, po vstupu do Šera rozbalte patřičnou průvodku s následky. Ti co umí do šera chodit přes Efekt, je dostanou předem, ostatní si je buď vezmou od smíška co je do šera dostal nebo si řeknou orgovy. Čekejte podivnosti, ztráty životů, bezvědomí a podivné vize, spíš než instantní smrti.

Stínové říše(Shadow Realm) – ačkoliv hra bude probíhat hlavně v hmotném světě a Šeru, je možné, že se objeví střípky Stínových říší, různých míst, která budou během hry dočasně přístupná. Na rozdíl od Šera postavy a předměty ve Stínových říších existují naprosto samostatně a nezávisle na realitě. Řiďte se instrukcemi orgů a lokace.

III. TVORBA POSTAVY

Postavu lze nejlépe naklikat v online Orákulu, samozřejmě vám nic nebrání experimentovat a podle pravidel si postavu spočítat.

Na Arkánum X.- Berlín 89 má postava vaše obvyklou **Moc 2 a 8 man**. Váš set Schopností má vždy **1 podstatu, 1 pozadí** (které zahrnuje 1 dovednost), doplňující **2 dovednosti a 5 efektů**.

1. PODSTATA

Vyjadřuje, kým postava je, její nejhlubší bytostnost. Můžete to vnímat i jako rasu. Tento okruh zahrnuje balíček vlastností, výhod, nevýhod a schopností společné pro všechny stejné podstaty. Ne všechny podstaty jsou stejně mocné a ne vše je vyčísleno v očividných výhodách a slabínách. Podstata může mít k sobě přivázan příběh, který její hraní komplikuje nebo ozvláštňuje. Existují i další nezveřejněné podstaty a některá tajná pravidla a detaily dostanou jen ti kterých se to týká.

Podstata	Popis *	Schopnosti v krátkosti
Nephilim	Potomci Andělů a smrtelníků, nebo individua obdařená andělskou či nebeskou mocí.	Umiš efekt: Manipuluj s mocí a přístupné arkány Éter a Síla
Lilim	Jiní, kterým v žilách koluje démonická krev. Ať už od narození nebo díky paktu s démonem.	Umiš efekt: Zapomeň a přístupné arkány Prostor a Mysl
Dlak	Jiní měnící se ve zvířata, jsou spjatí s přírodou a Zemí. Nejsou zrovna nejčastější ve městech	Dlaci mají přístupnou Arkánu Duše a Života. Umiš efekt: Regenerace Vlastnost: Dlačí proměna, Divoký lov
Pravý Mág	Jiný, který v sobě objevil moc ovlivňovat samu podstatu světa skrze idealizované zákony sfér.	Ovládá magii sfér (vybíráš si jednu z pěti sfér). Každá ze sfér obsahuje dvě přístupné Arkány. Máš +1 efekt navíc. Arkadie: osud a čas Celestie: Eter a síla, Pradivočina: duše a život, Stygie: smrt a hmota a Pandemonie: Mysl a prostor
Upír	Bytost noci, smrti a krve. Dělí se na jednotlivé klany, a krevní linie, které dědí unikátní schopnosti	Vlastnost: Neživé tělo a Vampyrismus. Arkána smrti a mysli. Umiš efekt: Léčení (neživé tělo), Smíš se aktivovat efekt Léčení i v <u>Agonii</u> .
Snílek	Smrtelník, který nahlédl do světa Jiných a dokázal si to uvědomit.	Máš dovednost navíc. Snílek může mít skrytou podstatu a probudit se během hry. Snílek je člověk, a jako takový na něj nelze zacílit žádný efekt, který cílí Podstatu.
Podvrženci /Fae	Jeden z Fae, který oblékl smrtelné tělo.	Fae se dělí nejčastěji na příslušníky léta (Arkána života a osudu) a zimy (smrt a osud). Umiš efekt: Šero
Revenant	Ten, který odmítl zemřít a vrátil se do svého těla ze záhrobí	Mají Vlastnost Neživé tělo. Umiš efekt: Léčení (neživí). a Arkána smrti
Duch	Ti, jejichž duše odmítla odejít do záhrobí	Jste neživí. Máte své životy, manu i moc. Pokud přijdete o životy, jste vymyceni a musíte opustit scénu. Trvalá Nehmotnost. Můžete mluvit, víte vše, co za živa s výjimkou amnézie. Talenty: jako původní postava

* podrobnější popis podstat a jejich pravidel najdete na webu hry a před hrou dostanete úplný popis s postavou.

2. POZADÍ

Určuje, odkud postava vzešla a co ji formovalo. Pozadí obsahuje **jednu dovednost**. Často rozšířenou o nějakou výhodu pramenící z hloubky vašich znalostí a zkušeností. Pokud Pozadí obsahuje Efekt, můžete se ho naučit (stojí to body efektů, ale nemusíte u toho řešit arkány), ale počítá se vám do limitu efektů (standardně 5).

Pozadí	Efekt	Příklady dovedností, které toto pozadí obsahuje
Voják	Máš vojenské vzdělání, zkušenost v armádě a víš, jak se zachovat pod palbou. Efekty: Zraň, Press, Štít	Bojový výcvik, Obourukost, Drsník
Vyšetřovatel	Býval jsi policista, detektiv nebo možná někdo další kdo se živí odhalováním skutečností. máš kontakty, znáš neveřejné postupy jak odhalovat stopy.	Drsník, Střelec, Identifikace
Zloděj	Jsi expert v přemísťování předmětů a pronikání do chráněných prostor. Zloději mají kontakty na podsvětí a mohou znát neveřejné postupy jak se vyhýbat odhalení.	Obourukost, Drsník, Identifikace
Rváč	Jsi zvyklý zápasit a rvát se. Následky po ráně pěstí zmizí za patnáct minut místo obvyklých třiceti. Máš přístup k efektu: Omrač a štít	Obourukost, Boj beze zbraně, Drsník
Mnich	Kráčíš po cestě disciplíny a odříkání. Sem patří jak východní, tak západní verze mnicha. Máš přístup k arkáně duše, a efektu Omrač, Nezasažitelnost a Nehmotnost.	Boj beze zbraně nebo Okultismus
Kněz	Kráčíš po cestě víry. Můžeš provádět rituály, které volají některou vyšší mocnost na pomoc. Kněží mají Arkánu éteru a Arkánu, která symbolizuje doménu božstva, jemuž slouží.	Okultismus Předvídání, Medicína
Šaman	Kráčíš po cestě duchů. Není to takový rozdíl od náboženství, jen úhel pohledu a náplň rituálů. Šaman má přístup k Arkáně duše a sil. Dokážeš si připoutat o 1 ohnisko navíc	Okultismus , Alchymie
Mág	Kráčíš po cestě magie. Různé Podstaty mají přístupnou různou magii. Pozadí mága přidá jednu arkánu jinou než zakázané arkány.	Okultismus, Thaumaturgie,
Alchymista	Zabýváš se alchymíí. Naukou, která váže magii do předmětů. Efekty Arkán éteru, života a materie. Arkány co máš z podstaty smíš sesílat normálně. Dokážeš si připoutat o 2 ohniska navíc.	Alchymie, Thaumaturgie
Doktor	Jsi doktor medicíny, zvládáš ošetřovat ostatní, ať už jde o chřipku nebo prostřelenou plíci. Dokážeš ošetřovat v poli natolik dobře, že postavy tebou vytáhnuté z agonie netrpí Slabostí. Máš přístup k lékům, drogám a jedům. Máš k dispozici arkánu života.	Medicína
Technolog	Jsi expertem na výrobu předmětů. S minimem prostředků dokážeš postavit úžasné a neopakovatelné věci. Dokážeš si připoutat o 2 ohniska navíc.	Inženýr, Počítačová démonologie, Identifikace
Vědec	Jsi vědec, jeden z vysoce vyškolených a vzdělaných lidí, kteří na poli vědy postupují mílovými kroky. Ve svém oboru dokážeš navrhnout úžasné a neopakovatelné věci, i když většinou je to jen na papíře.	Profesor, Inženýr, Thaumaturgie
Vrah	Jsi trénovaný zabiják. Máš k dispozici prostředky, jak rychle vyřazovat postavy a postarat se, aby se z agonie jen tak rychle nedostaly. Efekty: Zraň, Omrač, Freeze, Jed	Obourukost, Boj beze zbraně,...

Špion	Jsi trénovaný špion. Víš jak se infiltrovat a lhát. Vydržíš dvě zranění při výslechu. Efekty: Zapomeň, Čtení myšlenek, Závoj, Vnímání	Okultismus, Hacking, Identifikace
Podnikatel	Svůj um jsi ponořil do obchodů. Máš kontakty a zdroje, o kterých se běžným postavám zdá jen v nejdivočejších snech. Máš od 25% lepší ceny	Obchodník, Majetek
Diplomat	Jsi zvyklý jednat s nejvyššími místy, máš kontakty na různé vysoce postavené činitele, ostatní diplomaty a možná i podporu vlády která tě poslala.	Jakákoliv vhodná dovednost
Účetní	Jste znalý všech figlů účetní magie, včetně těch o kterých se obvykle nemluví. Dává výhody v mezinárodním obchodu.	Jakákoliv vhodná dovednost

3. DOVEDNOSTI

Vyjadřují, co konkrétního vaše postava ovládá. Některá pozadí rozšiřují dovednosti. Složitější dovednosti jsou rozepsány ve zvláštním souboru.

Dovednost	Efekt	Bullet time
Bojový výcvik	Dovedeš bojovat se zbraní na blízko delší než 40 cm. Zbraně podléhají schválení orgů. Do začátku můžeš vlastnit patřičné zbraně.	4
Obourukost	Umíš do druhé ruky vzít zbraň, štítek, nebo s ní třeba sesílat kouzlo a zároveň útočit druhou rukou.	2x
Střelec	Máš výcvik v zacházení s vrhací či palnou zbraní, vše od pistolí a brokovnice až po raketomet. Zahrnutý jsou i luky, kuše a vrhací zbraně. Do začátku máš k dispozici palnou zbraň.	4
Bojová umění	Umíš útočit beze zbraně. Což je realizováno měkkým obuškem do 30 cm. Pěstí se lze krýt a zásah zbraní do pěstí ti ji vyřadí (stihneš si ji přehodit do druhé ruky).	4
Mistr obušku	Měkkou zbraní můžeš útočit na hlavu. Je to platný zásah s následky jako u bojových umění - Bezvědomí. Helmy toto kryjí.	X/2
Drsnák	Máš +2 životy. vydržíš dvě zranění při výslechu.	2
Magické rezervy	Máš +2 ke kapacitě many navíc	2
Hadožrout	Jsi téměř imunní na jedy. Většina ti působí jen zrudnutí pokožky nebo zažívací potíže.	1
Pevné zdraví	Máš silnou imunitu, slabší nemoci tě neohrozí. Jen těžko se nakazíš, a když už, průběh je mírnější.	1
Silák	Dokážeš provádět silové výkony, jež by normálně vyžadovaly spojení sil několika lidí. Efekt: Zraň, Štít, Press	2
Medicína	Dokážeš léčit zranění, užívat léčiv, drog apod. Pokud není podpořeno Pozadím, jen doplňuješ životy.	2

	Efekty: Léčení, Jed, Nemoc, Neutralizace	
Okultismus *	Zabýváš se okultní praxí, metodami jak sesílat krátká kouzla a rituály. Otevírá volbu jedné arkány a můžeš se naučit jeden efekt navíc a do začátku máš dva rituály.	2
Meditace	Naučil jsi se medítovat. 20 minutová meditace/obřad ti doplní manu. Toto vyčerpává denní přiděl many.	1
Thaumaturgie*	Pronikl jsi do tajů pokročilé rituální magie, dokážeš sesílat mocnější rituály, tvá moc je v rituálu dvojnásobná. Obsahuje dva rituály.	2x
Alchymie *	Výroba předmětů přímo ovlivňujících tvory(jako jedy, drogy lektvary apod). Používání surovin. Do začátku máš 4 recepty.	x^2
Inženýr*	Výroba inženýrských předmětů, ovlivňujících místa a interagujících s ostatními ze surovin. Do začátku máte 4 recepty.	$\frac{1}{2}$
Identifikace*	Umíš identifikovat neobvyklé předměty a artefakty. Funguje jako zadávání kódu do online systému. Taktéž umíš odpoutávat ohniska.	1
Počítačová démonologie*	Umožňuje transformaci rituálu do inženýrské verze a použití počítačů pro rituální kouzla. Omezeně použitelné bez technologa a inženýra.	\sqrt{x}
Transmutace*	Umožňuje ukotvovat alchymistické efekty do tvorů a bytostí. Bez alchymie omezeně použitelné.	1
Profesor humanitních věd	Ovládáš mnoho jazyků a humanitních věd. Můžeš se rozpomenout, respektive najít informace o reáliích světa.	1
Obchodník	Máš kontakty na obchodníky mimo hru a dovedeš do hry dostat jejich zboží. Do začátku máš větší zdroje a o 25% lepší ceny.	1
Předvídání*	Umíš předvídat budoucnost. Fungovat budeš skrze online systém nebo dotaz na orga. Tato dovednost pracuje hlavně s tarotovými kartami, které postavy odhazují. Máte k dispozici arkánu Osud	1
Hacking *	Vyznáš se v počítačích, sítích a jak z nich získat nebo do nich vkládat data. Dostaneš možnost používat app na hacking	1

* Toto jsou složitější dovednosti a jsou rozeepsány podrobně ve zvláštním souboru.

4. NEVÝHODY

Nevýhoda znamená 1 bod dovedností navíc k postavě. Smíte si vzít jednu nevýhodu. Uvažují se jen nevýhody, které jsou opravdu závažné. Malé RP věci se nepočítají, ale pokud máte skutečně zničená kolena, ruku v sádře apod, můžete je využít jako nevýhodu. Pokud nevýhodu během hry odstraníte (třeba si necháte dorůst ruku, zbavíte se akrofobie nebo se naučíte místní jazyk), přicházíte okamžitě o bonusovou dovednost.

Cizinec	Hovoříš cizím jazykem, nečteš české herní texty. Pokud tě někdo donutí sklouznout k češtině, okamžitě ztrácíš bod navíc (jsi zmatený, donucen soustředit se v cizím prostředí etc.).
Němý	Jako hrob, cokoliv vyžaduje mluvení, nedokážeš provést (neplatí pro sdělení neherních informací, jako je třeba herní efekt, ale pokud můžete, pište)
Chromý	Nemáš použitelnou nohu (potřebuješ oporu, jinak nechodíš, rozhodně žádné běhání)
Bezruký	Nemáš použitelnou ruku. smíš být vybaven pahýlem, hákem nebo nepohyblivou protézou.
Akrofob	Naprostý strach z výšek, ani na stoličku nevylezeš. Při představě žebříku máš rovnou panický záchvat a zvracíš.
Extrémně neschopný	Nezvládáš zacházet se zbraněmi a v menší míře s nástroji. Pokud dostaneš do ruky zbraň, ublížíš sobě nebo svému okolí. Pokud ti někdo dá zbraň, je tvou povinností si ublížit.
Potvorofob	Jedna fobie je málo. Bojíš se všeho, o čem byl natočen nějaký horror.
Technofob	Nerozumíš technice. Žádný mobil, žádný počítač (smíš použít systém hry Orákulum, to je metaherní mechanika) a žádná zbraň, jenž vyžaduje složitější manipulaci než natáhnout kohoutek a zmáčknout spoušť.
Neduživost	Máš extrémně slabé tělo. Léčíš se dvakrát pomaleji a efekty, které léčí, musí být seslány za dvojnásobek many, jinak ti ublíží.
Drogové závislý	Totálně jsi propadl drogám a nedáš bez nich ani ránu. Tvá spotřeba je obrovská a následky abstinence strašné. detaily u orgů.
Nerovinná moc	Tvá Moc je pouze 1. Vhodné pro studenty, děti a nebo lidi co se obejdou bez silných efektů.

5. VLASTNOSTI

Výrazné vlastnosti vašich postav. Obvykle vycházejí z Podstaty, ale mohou mít i jiný původ. Zde najdete výčet a rozepsaná pravidla těch veřejných. Existují i neveřejné vlastnosti, o něž se dozví se o nich jen ti, kterých se budou týkat.

ŽIVÉ TĚLO (VĚTŠINA JINÝCH)

Máte normální anatomii a platí pro vás všechna základní pravidla. Nejdůležitější je, že máte krev, kterou vám upíři (nebo klidně něco jiného) mohou vysát.

NEŽIVÉ TĚLO (UPÍR, REVENANT)

Vaše tělo je mrtvé, oživované magií. Nemáte živou krev. Neléčíte se přirozenou cestou a jste imunní na Jedy a Nemoci, vyjma těch, které zahrnou vaši slabinu. Vaše agonie je prostě vyřazení a zneschopnění.

DLAČÍ PROMĚNA (DLACI)

Dokážete se proměnit do zvířecí formy. Proměna vyžaduje patřičný kostým. V základu umožňuje útočit krátkými pařáty (do 30 cm). Ve zvířecí formě jste silnější: můžete na sebe seslat efekty s cenou až do vaší moci (třeba životy navíc ze štítu). Tyto efekty jsou součástí vaší proměny a nelze je neutralizovat. Vaše mana se po dobu proměny patřičně sníží, ale jakmile se proměníte zpět, efekty se ukončí a v nich vázanou manu získáváte zpět.

DIVOKÝ LOV (DLACI)

Každé herní období (víkend) musí dlak popustit uzdu své bestii a oddat se lovu. To funguje tak, že musí rozrhat do agonie jednu herní postavu. Lovená postava nesmí být bezmocná. Pokud dlak neloví, postupně začíná být nervózní, nesoustředěný a nakonec propadne nekontrolovatelně své bestii a zaútočí na nejbližší postavu, na které se vybije a ji uvede do agonie.

VAMPYRISMUS (UPÍŘI)

Jste nemrtví a musíte sát krev živých, abyste přežili. Každé herní období (víkend) musíte vysát alespoň 2 krve, jinak začnete trpět Slabostí. Napitím získáte manu v poměru 1 život = 1 mana a odstraníte případnou Slabost. Cíl, který je kousnutý, už se dál nebrání a sání si náležitě užívá. Krev musí být z živého tvora. Negativní efekty jiné než psychické povahy kazí chuť krve. Sání trvá 1 minutu za 1 krev a zraní cíl za 1 život. Za herní období (víkend) je možné vysát tolik krve, kolik má oběť maximum životů, další krev už prostě neobsahuje dost moci a je to poznat (oběť vám to musí sdělit). Krev v sáčkích, lahvích apod. je reprezentována krvavou kartičkou a vydrží po dobu hry. Je to nicméně mdlá a studená náhražka živé krve, ale zasytí také.

KONTAKT S VYŠŠÍ MOCÍ (ŠAMANI, KNĚŽÍ, MÁGOVÉ)

Jednou za herní období musíš provést rituál k uctění sil, kterým sloužíš či z nich čerpáš svou moc. I ti, kteří přímo nevěří v Božstva, se musí modlit, aby udrželi patřičné cestičky moci otevřené. Každá mocnost nebo Božstvo má vlastní požadavky. Nevyhovění znamená hněv tvého Božstva a uzavření kanálů, kterým k tobě proudí moc, nebo třeba i prokletí.

V. EFEKTY

Efekty jsou základní mechaniky, které se obvykle používají v konfliktech a simulují veškeré účinky kouzel, výbuchy granátů vůbec herní působení na postavy a jejich okolí. Přesný vzhled efektu je na uživateli a postavě, kterou hraje, Kung-fu mnich může omračovat dlaní zatímco agent si vezme obušek, oba ale mohou použít stejný efekt (například Omrač).

Postavy začínají s **5 efekty**. Některé Podstaty a dovednosti mohou přidat další efekty.

Dosah a cena Efektu

v tabulce jsou modifikátory ceny efektu

Dosah	Cena efektu v maně
dotyk	základní cena x 1
střela- hadrová koule, vrhací dýka,...	základní cena x 2
plošné kouzlo - hrst hrachu	základní cena x 4
více souhlasících cílů(mimo konflikt)	vynásobte efekt počtem cílů.
Celá scéna	základní cena x 8

(1) číslo v závorkách základní cena efektu př: (1) = 1 mana

(X) základní cena X man, limitem je vaše Moc.

Efekty v arkánách

Síla –Neutralizace, Ochrana, Past Press, Nezasažitelnost, Štít, Závoj, Zemři.

Ether – Manipulace s mocí, Neutralizace, Omrač, Vytvoř zbraň, Nehmotnost, Protikouzlo, Štít, Zemři.

Osud – Zemři, Štít, Vnímání, Neutralizace, Závoj, Čtení myšlenek (Osud rozšiřuje možnosti věštění pomocí systému)

Čas – Freeze, Štít, Nezasažitelnost, Neutralizace, Protikouzlo, Zapomeň, Zemři.

Smrt – Jed, Léčení (neživé tělo), Neutralizace, Past, Strach, Šero, Štít, Vytvoř zbraň (jen v Šeru), Zemři.

Materie –Past, Štít, Vytvoř zbraň, Léčení (oprava neživých věcí, jako jsou revenanti, roboti apod.), Neutralizace, Zemři.

Duše –Omrač, Štít, Šero, Ochrana, Neutralizace, Vnímání, Zapuzení, Zemři.

Život – Zemři, Štít, Past, Léčení, Regenerace, Past, Jed, Neutralizace

Mysl –Omrač, Štít, Strach, Čtení myšlenek, Dominance, Neutralizace, Zapomeň, Závoj.

Prostor – Zemři, Štít, Freeze, Šero, Ochrana, Past, Vytvoř zbraň (nevytvoříš, ale přivoláváš existující věci), Neutralizace, Zapuzení

Trvání efektů:

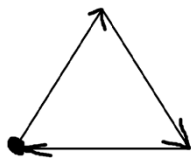
Základní trvání je Scéna. Efekty co to mají jinak to mají napsáno v popisu.

Bojové efekty – jsou okamžité(omrač, Lečení) nebo vydrží krátce, cca 10 vteřin(Freeze, Past).

Udržovatelné efekty – některé efekty mají v popisu že je lze udržovat. TO děláte tak že aktivně hrajete soustředění a udržování zaklínadla. - očekává se fyzický kontakt, nebo alespoň blízkost, neustálé zaklínání, výroba a obcházení ochranného kruhu, ladění obvodů apod.) Pokud sesílatel činnost přeruší, je zraněn nebo zneschopněn efekt skončí.

Udržování efektů déle než scénu – nekonfliktní efekty(Př: Štít, Regenerace,) lze udržet i déle než po jednu scénu, efekt může být aktivní dokud nedoplníte manu kterou jste do něj vlili.

Seslání efektu:



Seslání efektu vyžaduje **Gesto**, **Dotek** nebo použití nosiče a oznámení **Klíčového slova**, plus případné vysvětlení co jste udělali. Toto platí i pro seslání skrz předměty. Cíl musí poznat, že mu děláte něco jiného než neškodné poplácání po ramenou nebo úder zbraní.

ČTENÍ MYŠLENEK (1) (2) (4)

Veškeré vstupy do mysli a čtení myšlenek. Mysl je natolik spletená, že čtení myšlenek nelze provést proti vůli cíle, buď musí souhlasit, nebo být bezbranný (v agonii, bezvědomí,...). Lze provést obousměrně. Pokud vzpomínky existují jen elektronicky, získáte některá oprávnění v systému (řekněte si o ně orgům). Umožňuje prozkoumat karty s efekty ovlivňujícími mysl (dominance, strach, čtení myšlenek, zapomeň)

- (1) - Povrchová sonda. Dokážeš komunikovat s myslí (hovořit s někým, kdo je v bezvědomí, němý, zapomněl mluvit, s pomocí efektu pouta na dálku).
- (2) - Hlubková sonda. Dokážeš číst nebo vložit paměť a vzpomínky cíle. Smíš takto spustit Výslech
- (4) - Splynutí myslí. Dokážeš objevit i věci, které jsou potlačené, či zapečetěné pomocí Zapomeň.

JED (1) (2) (4)

Vytvoříte dávku jedu. Jed musí být aplikován přímo (injekce) nebo vložen do pití(nikoliv do jídla). Jed účinkuje, dokud není neutralizován nebo jinak odstraněn. Jedno použití vytvoří jednu dávku. Do jedu je možné zakomponovat něčí smrtelnou slabinu a tak ovlivnit i exotické bytosti, které jsou obvykle na jedy imunní.

- (1) - Způsobí slabost
- (2) - Způsobí bezvědomí
- (4) - Způsobí agonii

DOMINANCE (1) (2) (4)

Cíl dominance musí sesilatele poslechnout. Obvykle trvá 1 scénu a končí, pokud sesilatel opustí scénu. Dominancí nelze zlomit vůli postavy (nejde jí přikázat, aby se podělila o svou Moc, pustila do sebe démona apod.)

- (1) - Dokážeš vnuknout jeden jednoduchý příkaz (pojd' se mnou, stůj,...)
- (2) - Dokážeš vnuknout jeden jednoduchý názor, motiv, myšlenku, které se cíl bude držet.
- (4) - Dokážeš postavu ovládnout a ona bude poslouchat tvé příkazy. Takto jde postavu přinutit k boji, ale ne k popravě/sebevraždě.

FREEZE(1)

Cíl je na 10 vteřin nehybný. Cíl se nemůže pohnout, nejde zranit, ale může být terčem nezranujících efektů, tj jde zahodit, zdominovat, přenést...

Trvání lze prodloužit až na jednu scénu, pokud sesilatel během 10 vteřin naváže fyzický kontakt s cílem a bude se věnovat udržování efektu. V tomto případě efekt končí pokud je sesilatel zraněn, vyřazen nebo použije další schopnost, efekt, předmět.etc.

LÉČENÍ (1) (2) (4)

Léčí životy a to téměř ihned. Vyléčení života dostane cíl z agonie. Mužete ho seslat i na sebe, pokud jste schopni udělat gesto.

Různé arkány léčí různé cíle: Arkána života – léčení živých a Arkána smrti a hmoty – léčení mrtvých těl a umělých bytostí

- (1) - Vyléčí 1 život
- (2) - Vyléčí 2 životy
- (4) - Vyléčí 4 životy

MANIPULUJ S MOCÍ(X)

Dokážeš přelít manu ze sebe do dobrovolného cíle a naopak. Toto trvá krátkou RP chvíli

Dokážeš přelít manu ze sebe k někomu a naopak, i když cíl nesouhlasí. Nesouhlasící cíl musí být bezbranný (je v bezvědomí, ve Freezu, spoutaný)

NEHMOTNOST(2)

Cíl se stane nehmotným, je imunní na fyzické zranění (zbraně, nerfky) a Zemři a Omrač. Ale **nemůže** používat žádné předměty, nemůže fyzicky zaútočit. Může se hýbat, sesílat efekty a nezraňující efekty ho mohou ovlivnit. Zásah Presem kamkoliv zraní nehmotného za 4 životy.

NEUTRALIZACE(X)

Zrušíš jeden probíhající efekt, musíš být nadosah. Dokážeš neutralizovat efekty, které ovládáš nebo máš li herní předmět "Rušící amulet". Cena a doba rušení je stejná jako seslání neutralizovaného efektu. Bojové efekty jsou pár slov a gesto, rituál se může protáhnout a hlavně musíte ho správně identifikovat.

NEZASAŽITELNOST(2)

Jedna vaše končetina a předmět co v ní držíte (štít, deštník, meč, vějíř, už ne váš kamarád) je imunní na zásahy zbraní a nosiče efektů. Nelze skrz ni sesílat kouzla a útočit. Pokud ji chcete použít jako blok, musí to být aktivní ruka. Bude označeno Modrou páskou, případně modrým Obrazcem.

OCHRANA (2)

Základní okultní bariéra umožní vytvořit jasně vyznačenou hranici - obvykle kruh (křída, smyčka lana). Skrz obrazec neprojdou Efekty (nosiče, zbraně,..) a od postav se očekává 10 vteřinový Roleplay dostávání se skrz. Efekt trvá dokud je sesílatel uvnitř. Lepší ochrany nabízí rituální magie.

OMRAČ(1)

Cíl je omráčen podle místa zásahu: za 2 životy do končetiny, za 4 životy do těla. Funguje jako následky boj beze zbraně. Pokud jste na vážkách radši oznamte Za kolik ten zásah měl být.

PAST(1)

Cíl je na 10 vteřin nohama přikovaný na místě. Jinak je normálně zranitelný, a může se v rámci svých možností bránit.

PRESS(1)

Veškerá hrubá transformace magické moci na fyzickou sílu, následky se kumulují. Můžete použít i pro jemnější manipulaci jako otevírání dveří z bezpečné vzdálenosti, ale nejde použít na aktivaci herních předmětů.

Zásah do zbraně ji vyrazí

Zásah do těla dotýčného povalí

Zásah Nehmotného ho zraní za 4 životy

PROTIKOUZLO(2)

V sesílající ruce vytvoříš ochranný štít, který zruší jeden Efekt, který tě zasáhne. Nefunguje na rituály. Hlas ANULO.

REGENERACE (1) (2) (4)

Regenerace léčí životy a po doléčení všech životů odstraní i slabost. Jed, nemoc a dodatečné zranění cíle přerušují regeneraci.

- (1) - Regeneruješ 1 život 20 minut
- (2) - Regeneruješ 1 život 5 minut.
- (4) - Regeneruješ 1 život 1 minutu.

STRACH (1) (2)

Umíš manipulovat s základními Emocemi. V bojových podmínkách umíš vyvolat jen Strach, mimo boj smíš vyvolávat a tišit ostatní emoce.

- (1) Mimo boj: máš RP pravomoc vyvolat nebo utišit emoci cíle. Z pochopitelných důvodů to vyžaduje spolupráci Hráče cílové postavy.
- (2) V boji má cíl strach ze seslatele, a udělá cokoliv aby se vzdálil z dohledu.

ŠERO(1)

Cíl projde do Šera nebo ze Šera ven. Vstup a pobyt v Šeru má v Berlíně nebezpečné následky. Dostanete tajné průvodky, které otevřete pokuto šera vstoupíte.

ŠTÍT (1) (2) (4)

Veškerá ochranná pole, která se zásahy vybíjejí. Tyto životy nelze léčit a štít nefunguje na nic, co ubírá životy, aniž by vyžadovalo fyzický zásah cíle (typicky nepomůže proti Nástrahám, Kletbě, Nemoci,...) .

- (1) přidá jeden život
- (2) přidá Dva životy
- (4) přidá Čtyři životy

VNÍMÁNÍ(1)



Cíl po seslání smí přečíst herní informace týkající se nadpřirozeného Vnímání (heslo **Vnímání** nebo symbol Oko Hora) a vidí do Šera a Neviditelné. Znalost efektu ti dává možnost reagovat, například seslat Vnímání, kdy se někdo neviditelný poflakuje okolo

VYTVOŘ ZBRAŇ(1)

Vytvoří zbraň/štit nebo jednoduchý předmět (žádné pohyblivé součásti, třeba šroubovák ano, kuši ne). Dotyčná věc musí mít reprezentaci a funguje stejně jako běžná zbraň. Dokážete vytvořit cokoliv, co smíte použít. Trénovaní bojovníci tedy smí tvořit větší zbraně.

ZÁVOJ (1) (2) (4)

Dokážeš se skrýt před zraky ostatních. Neviditelnost je označena gestem (ruka na hlavě). Neviditelní jsou slyšet a mohou být vycítěni efektem Vnímání.

- (1) Jsi neviditelný, musíš stát na místě a jakákoliv herní akce tě odhalí.
- (2) Jsi neviditelný a smíš se pohybovat. Ostatní herní akce tě odhalí.
- (4) Jsi neviditelný a smíš se pohybovat, mluvit a provádět akce, které cílí tebe a případné spojence. Ostatní akce tě odhalí.

ZAPOMENĚ (2) (4)

Veškerá rychlá manipulace s pamětí, kde jde o její vymazávání nebo pečetění. Zapomenuté věci lze obnovit pomocí Čtení myšlenek. Vyber si jeden ze dvou možností.

- (2) - Jedna konkrétní a krátkodobá věc (dnes jsem nepil kofolu, tuhle věc jsi u mě neviděl)
- (4) - Zapomeneš v rozsahu jedné scény.

ZAPUZENÍ (X)

Cílem musí být vyvolaný tvor (zombie, démon, který někoho posedl apod). Efekt likviduje linky, které tvora kotví v našem světě. Účinek se liší podle moci tvora, kterého zasáhneš. Po zásahu mu oznam svou moc frází "Zapuzuji tě Mocí X [Cena] ...doplň jakýkoliv vhodný fluff"

Vyvolaný cíl může zareagovat dvěma způsoby:

- Zapuzení je stejné mocné nebo mocnější než bytost - bytost je zapuzena a efektivně je mimo hru dokud ji zase někdo nepovolá.
- Zapuzení je slabší než moc bytosti - bytost si vybere jestli přijme zranění - efekt Zemři a bude pokračovat ve své činnosti, nebo se stáhne ze scény - efekt Strach

ZEMŘI(1)

Cíl je zraněn podle místa zásahu: za 2 životy do končetiny, za 4 životy do těla. Pokud jste na vážkách radši oznamte Za kolik ten zásah měl být.

VI. RITUÁLNÍ MAGIE

Rituální magie jsou návody, které umožňují postavám seslat kouzla s více situačním účinkem než efekty. O rituál se může pokusit kdokoliv kdo splní podmínky daného rituálu. Rituál má také svou určenou Moc a tím i cenu kolik many stojí.

Ve hře jde narazit na rituály, které mají přesné texty a obrazce, ty je třeba dodržet (v rámci možností) nebo budete mít instrukci, že podrobnosti můžete doplnit sami (například z obecných grimorářů, nekronomikonů nebo vašich osobních zásob).

Více sesilatelů – sesilatelů může být více, cena se rozloží a takto lze seslat i mocnější rituály. minimálně jeden sesilatel (ten který rituál povede) musí splnit podmínky rituálu. Ostatní mu pak pomáhají.

VII. HERNÍ MĚNA A EKONOMIKA

PENÍZE

Jako herní peníze v budou sloužit Eura, která můžete klidně považovat za dolary/západoněmecké marky. Jiné měny pro jednoduchost nebudeme uvažovat. Peníze jsou ve hře, aby vám ulehčili nákupy u obchodníků, ale klidně provádějte Barter.

Pro srovnání jedna západoněmecká marka byla cca tehdejších 14 Kčs nebo 0,75 dolaru a v Berlíně jste si ta to koupili 2 papírové noviny, svačinu nebo kafe.

ESENCE

Kromě peněz budou ve hře Esence (malé skleněné kapky), které potřebují výrobci předmětů na to, aby něco vyrobili. 1 esence je ekvivalent 1 mana a půjde koupit a najít.

MEZINÁRODNÍ OBCHOD - PŘEHLED

Diplomaté a Obchodníci budou moci reprezentovat zájmy svých států a korporací. Toto bude primárně zdroj prostředků navíc pro vaši frakci. Mezinárodní obchod operuje v jiném měřítku (dohadujete dodávky tun vybavení, prapory tanků nebo stavby elektráren). Funguje to tak, že vaše strana má určité sloty na kontrakty, které chce vyplnit a další které chce nabídnout. Například jste Kruup-Essen – Zbrojovka, která má 2 sloty - dodávka oceli, dodávka uhlí a chce udat tanky a děla. Ideálně chcete vše udat a vše Nakoupit. Dojednávat obchod půjde jak s hráčskými diplomaty, tak s CP reprezentanty (jen budete muset zjistit kdy se objeví a co budou chtít).

Celý obchod se realizuje jednoduchou smlouvou kde budou strany kontraktu, věc která je vyobchodována a podpis reprezentantů kteří kontrakt uzavřeli. Smlouvy nemusí řešit právní kličky, musí je zmínit obě strany ve svém hlášení, jinak se riskuje blamáž.

I když tyto kontrakty jsou dlouhodobé věci, do hry vám dají v okamžik svého vyhodnocení zlomek své hodnoty jako okamžitý profit (očekávejte odměny v řádu tisíců euro), který do vás každé období (cca 6 hodin) investují spokojení zákazníci a firmy.

VIII. SPECIÁLNÍ BERLÍNSKÁ PRAVIDLA

TAJNÁ OPERACE

Denní chleba spousty agentů jsou různé tajné operace, ať už je to únos osoby, průmyslová špionáž nebo záchrana zajatého agenta. Je jedno, jestli tajná operace vyjde přímo z vašich rozkazů, nebo to bude vaše iniciativa která vyplyne spontánně ze hry. Účelem má být plán, který nám organizátorům umožní přichystat pro vás scény na míru. Toto se do jisté míry týká i pokud budou vaši protivníci hráči.

Co se po vás chce: Pokud hodláte páchat tajnou akci, vyplníte nám šablonu TAJNÁ OPERACE a tím nás informujete o tom, do čeho se chcete pustit. Je možné, že třeba některé operace budou předpřipravené, a vy budete muset doplnit jen pár detailů. Toto bude metaherní Mechanika a co napíšete do šablony je neveřejné a jen pro orgy. Případné prozrazení/provalení operace nastane jen tehdy, když to vašim rivalům nějaký hráč práskne.

Proč to dělat: Umožníte nám být v obraze a poskytnout vám náplň hry.

Obvykle budete muset:

Identifikovat cíl mise - chci zajmout profesora XY, ukrást kufřík s daty, zabít agenta CIA.

Naplánovat překročení hranice - pokud je cíl na druhé straně zdi. Použijete přechod nebo pašeráky a převaděče.

Řešit jak na druhou stranu přenesete výbavu - hodně okultních věcí je kontraband a nejde ho jen tak přenést.

Kdo se operace plánovaně zúčastní.

Dát operaci tajný cool název.

BERLÍNSKÁ ZEĎ

Berlín je obklopen zdí, je to překážka jak fyzická (zdi ostnatý drát, stráže a minová pole) tak metafyzická (doslová mystická bariéra, která blokuje drtivou většinu známých okultních efektů. A za určitých okolností omezuje kdo a co může přejít na druhou stranu. Ví se že existuje i v šeru a s výjimkou několika otevřených hraničních přechodů a tajných stezek pašeráků ji nelze překonat. Přesnou podstatou zdi se už léta zabývají okultní vědci obou stran.

Platí zde následující pravidla:

Rozložení zdi je veřejně známé. Průchody jsou zvané Checkpointy. Otvírají se v předem známé časy. Pokud chcete dělat něco nelegálního (jako pašovat kontraband, převést uprchlíka), musíte se trefit do otevřeného okna. Pokud jen jdete na nákup, nemusíte se časy trápit, jen pošlete zprávu orgům, že jste na druhé straně.

Zed' nepředstavuje problém pokud:

Máte papíry v pořádku (máte ofiko povolení, vaše výbava je v souladu se Dohodou) můžete projít. Herně jste byli zkontrolováni a odmávnuti. Jednoduše projdete kterýmkoliv z Checkpointů, pošlete

SMS orgům, zatímco jím vy, jako hráč, fyzicky projdete. Jediný herní efekt je, že se ví, že jste oficiálně prošli.

Přesný postup jak orgy informovat dodáme (bude to něco typu pošli sms).

Zed' představuje problém pokud:

- 1) Nemáte oficiální papíry => stráže každého zastavují.
- 2) Nesete kontraband (červená páska/polepka)
- 3) Jste ve skupině s někým bez papírů - stráže obvykle zastaví nelegála a mohou zastavit i vás.
- 4) Jste součástí tajné operace a nechcete, aby druhá strana věděla o vašem překročení hranice.

Pokud vyhodnotíte, že na vás na hranicích čekají trable, čeká vás scéna přechodu hranic. Pokud je to součástí vašeho plánu **Tajné operace** hrozí tyto situace:

Scéna je připravená orgy jako součást linky, tajné operace apod. Vy budete muset herně pořešit/odehrát co je třeba. Ideálně by tam nemělo být příliš čekání.

- 1) Scéna je v režii hráčů a je mimo plánovanou tajnou operaci. Dáte vědět orgům, ti vás informují o časovém okně v kterém jde přejít na druhou stranu (představte si fronty, zostřené prohlídky apod). Příklad: Okno se otevírá za 40 minut na checkpoint charlie)

Schopnosti vs Zed'

Berlínská zed' představuje bariéru, okultní bytosti a efekty na ní zanechávají stopu. Představte si to jako viditelný zášleh moci nebo zavlnění, které projde velmi viditelně okolím. Hlídky mají prostředky(přístroje, kouzla, pozorovatele), kteří tuto aktivitu sledují. Pro jednoduchost pokud nemáte schopnost, která přímo neříká jiný efekt, tak projdete Zdí jen veřejně a nebo na určených místech.

Pašování - schopnost některých místních postav. Můžete pronést určité předměty, nebo dokonce i lidi bezpečně skrz zed'. Dokonce i tak aby to nebylo poznat. Postavy, které to umí, budou mít přesná pravidla týkající se množství a počtu osob, které jdou takto pašovat.

Diplomatická imunita – použitelná proti NPC. V podstatě oficiální verze pašování, kterou mají diplomaté. Funguje hlavně na předměty.

Tajné stezky – způsob jak projít na druhou stranu zdi neoficiálně. Toto je velmi nebezpečné a bude to mít svá pravidla za kterých budete prozrazeni. Tajne stezky budou znát některé postavy.

VÝSLECH

Toto jsou pevná pravidla pro výslech. Vyslýchat lze jen bezbranné postavy(je svázaná, spoutána pouty, zavřená v cele apod). Při zjetí postavy probíhá výslech odehráváním situace mezi hráči. Běžný Zajatý vydrží jedno zranění při výslechu (Postřelení, nůž ve stehně, čtení mysli) Do doby utržení tohoto zranění, může výslech probíhat "poklidně". Po tomto zranění nastupuje pravidlo 10 otázek -> na těchto 10 otázek může (A nemusí) vyslýchaný lhát pouze ve 3 případech v jakémkoliv rozsahu nepravdy. Po ukončení 10ti otázek je vyslýchající POVINEN neprodleně cíl propustit! UKONČENÍ ze strany zajatého (Pokud ho situace už nebaví dál hrát) probíhá přes RUDÁ STOP. Následně přichází pravidlo 10ti otázek.