



PRAVIDLA ARKÁNUM

Verze 1.15



Červeně velké změny

I – Úvod	5
II – Základní principy hry	6
Co za žádných okolností nesmíte dělat	6
Co naopak s klidem dělat můžete	7
1. Základní mechaniky	7
2. Konflikty v mnoha podobách a jejich řešení:	9
3. Boj, fyzický a metafyzický konflikt	9
4. Bullet Time	11
5. Předměty, ohniska a techy	13
III. Značky a Stopy	13
IV – Prostředí	15
V. Arkány	16
V – Schopnosti Postav	17
1. Podstata	17
2. Pozadí	18
3. Dovednosti	20
4. Nevýhody	22
IV – Rysy	22
Živé tělo (většina Jiných)	22
Neživé tělo (upír, revenant)	23
Improvizovaná magie (pravý mág)	23
Dlačí proměna (dlaci)	23
Divoký lov (dlaci)	23
Vampyrismus (upíři)	23
Kontakt s vyšší mocí (šamani, kněží, mágové)	23
V – Efekty	24
Jak se postava učí efekty:	24
Trvanlivost efektů	24
Rozsah efektu	25
Použití efektu	25
VI. Efekty a předměty	26

Skupinové sesílání	26
Nezařazené efekty:	26
Přísaha při prapůvodní síle (všichni)	26
Meditace (všichni s okultismem I)	27
Užití surovin (alchymisti, technologové)	27
Efekty	27
Press	27
Zraň	27
Vytvoř zbraň	27
Freeze	28
Štít	28
Nehmotnost	28
Nezasazitelnost	28
Ochrana	29
Past	29
Jed	29
Nemoc	29
Bytost	30
Šero	30
Volání	30
Dominance	31
Čtení myšlenek	31
Emoce	31
Zapomeň	32
Léčení	32
Regenerace	32
Pouto	32
Kletba	33
Protikouzlo	33
Neutralizace	33
Manipuluj s mocí	34
Vývoj postavy	36

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 je na stránkách k dispozici i excelový generátor postavy.

Základní pravidla akce:

Je potřeba je dodržovat bez ohledu na cokoli 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 nebo společenská hra, 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 jednotné označení, abyste poznali, kdy hrají nějaké CP a kdy nehrají. 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 současnosti, jako taková tedy nevyžaduje historický 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. Víťame cokoli vás napadne, abyste se lépe nastylizovali do své role. Tyto drobnosti nenarušují Dohodu. Některé součásti kostýmu mohou být nutné pro provozování dovedností.

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 Nekromiphone. 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 vězňitel 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.

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 našťastí nejsou palná zbraň, ale stejně to mezi davem neriskujte. Iniciativní 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).

- Pokud se hraje 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 neherní zdroje: do této kategorie se počítá vyhrožování imaginárními spojenci, využívání nehrajících postav k přechovávání zpráv, ukryvání 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.

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.

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. Ti krev nemají.

Léčení životů – pokud nemáte nějakou dovednost, 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 a toto číslo roste s její mocí, jak udává tab. 1. 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 někoho, od koho lze manu zapůjčit.

Moc – vyjadřuje, jak mocná je vaše postava. Číslo udává, kolik man dokážete nejvíce vlít do jednoho efektu. Mocnější postavy v sobě dokážou udržet více many a používat mocnější efekty. Moc neroste lineárně, ale geometricky a budete ji mít do začátku určenou organizátory. Během hry je možné výjimečně získat vyšší moc nebo najít místo, jež ji dočasně navýší.

Tab 1. Moc a mana

Moc	Kapacita many	Co s tím dokážete
1	6	Efekty stupně I
2	8	Efekty stupně II
4	10	Efekty stupně III, hromadný efekt stupně I
8	12	Hromadné efekty stupně II
16	14	Hromadné efekty stupně III

2. Konflikty v mnoha podobách a jejich řešení:

Drobné dovednosti – cokoliv, co vám nedává přímou herní výhodu (hraní na hudební nástroj, šplhání, ovládnutí počítače, vaření čaje). Prostě cokoliv, co reálně zvládnete a bude to bezpečné pro vás a okolí můžete provést. Toto nemá žádné mechaniky a jediný vliv, který to má na okolí je ten, který vám okolní postavy dopřejí.

3. Boj, fyzický a metafyzický konflikt

Tato hra povoluje omezený fyzický kontakt, tj. můžete se různě štouchat, 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 jsou stanoveny dle ASF, povoleno je tedy vše kromě zásahu hlavy, krku nebo rozkroku. Některé efekty mohou zásahovou plochu zmenšit (hlaste to). Zbraně nablízko potřebují adekvátní náprah. Zásahy uznává zasažený.

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 nablízko – všichni zvládnou bojovat s jednou krátkou zbraní do 40 cm. Za zbraň se počítají i útočná kouzla. Zásahy zbraněmi zraňují za 1 život. Nemusíte se hlásit, prostě se jedná o ŠKRÁBANEK za 1. Pokud uslyšíte po zásahu „ZRAŇ,“ jedná se o nějakou opravdu silnou ránu za 2 životy. Existuje ještě zásah „ZEMŘI,“ který zraňuje za 4 životy. Pokud přijmete 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 šípky 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 samy 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 mu obnoví.

Přirozené zbraně – drápy, zuby, ocas atd. se chovají jako fyzická zbraň, tj. fyzicky zraňují. Pokud je součástí rekvizity dodatečná ochrana, třeba nátepník, počítá se tato jako součást zbraně a útoky na kryté místo vás nezraňují.

Metafyzické útoky – všechny efekty většinou vyžadují dopravu k cíli. To se děje pomocí bezpečných nosičů (molitanový míček, pytlík s hrachem, rýže, nebo i pomocí dotyku zbraně/projektilu). Z hlediska

pravidel platí totéž, co pro zbraně, zvláště pokud daný efekt ubírá životy. Je možné sesílat efekty i skrze dotyk nebo konvenční zbraň, pak se vždy uplatní efekt místo případného zranění zbraní.

Fyzické zbroje – vše od kroužkové košile, hrudního plátu až po moderní neprůstřelné vesty. Zbroj bude hlavně 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 tak +1 život, reálná (patříčně těžká a omezující) zbroj +4. 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. Nastává jako následek agonie. Slabost následkem agonie odstraňuje ošetření od pozadí Doktor, efekt Regenerace, nebo spánek. Pokud jste sláb kvůli nějakému efektu, 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. 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 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 nejspíše 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). Takováto smrt nemusí být nutně konečná, jen se z toho nedostanete sami.

Skutečně a trvale zemřete, když:

- 1) Vám někdo ukončí agonii s pomocí vaší Slabiny. Každá podstata má svoji neveřejnou Slabinu, která ji může ukončit. Postavy znají svou vlastní Slabinu, ostatní ji musí herně zjistit.
- 2) Jste v agonii a v bezvýhodné situaci (jako třeba: někdo vás nechá úpět na dně studny a ještě k tomu v Šeru), můžete se rozhodnout zemřít. Pokud váš příběh ještě neskončil, můžete se rozhodnout stát se duchem a uzavřít tak své záležitosti ze záhrobí.
- 3) Prohrajete rituální souboj na život a na smrt.
- 4) Se stanete terčem některé neveřejné schopnosti, která trvale zabíjí (třeba jste odhmotnění Inkvizicí).

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

Jedy – pokud vám někdo oznámí JED (třeba následkem nějakého útoku otrávenou zbraní), nebo narazíte na silně ochucené jídlo/pití, jste otráveni. Podívejte se, jestli u dané potraviny není schovaný nějaký informační lísteček, jinak očekávejte, že vám přijde SMS s účinky jedu, nebo, v případě opravdu zákeřných věcí, se účinky dozvíte přímo od organizátorů. Otrávit se lze i jinak, třeba tím, že projdete toxinem zamořenou oblastí.

Nemoc – podobné účinky jako u jedu. Že jste byli nakaženi obvykle zjistíte až s větším odstupem času. Očekávejte popis nemoci, který vám řekne, co se s vámi děje, a co je na vás vidět.

Slabina – toto je psychologická slabina, vybíráte si jednu věc (v přihlašovací formuláři) které těžko odoláte. funguje v rámci RP. (PŘ: pokud je vaše slabina čokoláda, a někdo vám ji nabídne, nebo se nekde bude válet, rádi si dáte a budete nakloněni vyslechnout si dotyčného)

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

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, hebrejštiny apod.). Přímý zásah do myšlenek obchází jakýkoliv jazyk, kterým postava mluví, ale informace v cizím písmu nepřeloží.

Rituální magie: ve hře se vyskytují rituály. Rituál je popis činnosti, který vede k jednomu konkrétnímu efektu, který nastane, pokud splníte všechny podmínky, které rituál stanoví. Čekejte, že rituál řeší spíš příběhové nebo výjimečné záležitosti. Rituál může provést každý, kdo splní podmínky uvedeného rituálu. Pokud je rituál nekompletní, obvykle selže, nebo neúčinkuje tak, jak je zamýšleno. Informujte organizátory, ti vám řeknou, jak moc to bude bolet vaši kůži.

4. Bullet Time

Pro konflikty na veřejných místech, kde si jako hráči nemůžete dovolit klasický larpový souboj, slouží Bullet Time. Jde spíše o RPG prvek. Vám umožní užívat své schopnosti a neprovokovat případné důchodce, těhotné ženy a ruce zákona. Na začátku při registraci dostanete balíček karet s efekty, které ovládáte. Kromě toho, že fungují jako náповěda pro to co umíte, mají na zadní straně číslo (0,1,2,4,8...) nebo matematický operátor ($\times 2$, \sqrt{x} , $\frac{1}{2}$, \pm , x^2). Váš balíček má 3 karty. Více karet přidávají bojové dovednosti a ve hře se budou pohybovat věci, které vám taky pomohou.

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, Princi, 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 (házím 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) 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.

5. Předměty, ohniska a techy

Předměty bez zvláštního pravidla nejsou omezeny. Většinou je můžete použít, pokud je reálně máte. Sem patří malé chladné zbraně, oblečení, mobil apod. Ale ve hře jsou i předměty, které umožňují používat některý z efektů. Tyto předměty se souhrnně nazývají ohniska nebo techy (podle toho zeptáte-li se alchymisty či technologa). Z hlediska pravidel se za ohniska považuje vše, co obsahuje herní efekt. A řídí se následujícími pravidly:

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, technologové a efekt Pouto III.

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

Amulety/nástroje/ohniska – jsou předměty, které sesílají efekty za manu sesilatele. Sesílatel musí mít dostatečnou moc, aby byl vůbec schopen do předmětu vlít dostatečné množství many a předmět úspěšně spustit.

Talismany a další předměty nabité manou – pokud má předmět vlastní manu na seslání efektu, může ho použít kdokoli nezávisle na své vlastní moci. Pokud předmět umožňuje opakované použití, lze ho znovu nabít. Obecně je možné to samé ohnisko znovu očarovat, pokud není zničeno v procesu sesílání (již použité granáty se očarovávají špatně).

Artefakty: Výjimečné předměty s vlastními složitými pravidly.

III. 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 mechanikv této kapitole.

Tarotové karty – každá postava má přidělenou tarotovou kartu. Karet je 72 a každá postava dostane unikátní kartu. 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 dotyčný něco udělal. Tarotovou kartu odhozenou na místě je možné prozkoumat. na zkoumání osob potřebujete čtení myšlenek.

Znaky – každá postava má přidělen jedinečný tajný znak. Tento znak musí mít nakreslený na těle UV fixem (buďte soudní a nepište si ho na nepřístupná nebo pohoršující místa).

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

UV světlo – stopy lze hledat UV světlem, toto umí každá postava. Představuje to vaši všíímavost k nadpřirozenu. Do začátku máte malé UV LED baterky, ale můžete si klidně sehnat výkonnější nástroje.

Stopy nejdou přemístit ani zničit a na místě by měly zůstat alespoň den. Můžete si je nafotit.

Zanechávání stop – pokud ovlivní herní svět nebo ostatní postavy, zanechává hráč na místě svou kartu se znakem (viditelným pod UV světlem) a časem (viditelným). Stopu je potřeba zanechat s ohledem na místo, musí být nalezitelné, ale nesmí být na příliš frekventovaném místě, kde hrozí, že kartu někdo nehrající přemístí či ji zničí počasí.

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

Kartu dáte svému cíli, když chcete dotyčného dlouhodoběji ovlivnit.

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) Mafiánské 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 mrtvoly, obvykle stačí když to napráskají ony.

IV – Prostředí

Herní doba – hraje se 24 hodin, v ranních hodinách cca od 2.00 do 9.00 je doba klidu, kdy orgové nabírají síly a hráči by měli následovat jejich příkladu. Během doby klidu se můžete domlouvat, posílat si informace nebo připravovat ohniska, ale zdržte se akcí, které bezprostředně ovlivňují herní 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 a neveřejné budou nést označení, které poznají jen zasvěcenci s patřičnými znalostmi. Obvykle půjde o nějaký znak nebo glyf, jehož význam vám bude sdělen.

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.

Hloubení – zvláštní místa, Jiní je poznají. Tudy je možné relativně snadno projít do Šera. Kromě efektu Šero existují i rituály, jak do Hloubení projít bez pomoci vlastní magie. Skrze Hloubení je možno projít i na další místa, ležící za Oponou oddělující náš svět od těch ostatních; do takzvaných Stínových říší. To ale vyžaduje velmi přesné znalosti, jak a kam chcete jít.

Stínové říše – ačkoliv hra bude probíhat hlavně v reálném 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.

V. Arkány

Pro jednoduchost jsou efekty sestaveny do skupin podle toho, jakým způsobem se jednotlivé aspekty reality a magie projevují. To by vám mělo trochu pomoci při vybírání si do čeho se vaše postava pustí. Pokud se pravidla odkazují na „Arkánu,“ použijte tento seznam efektů. Pokud vám něco udává jmenovitě efekt (třeba nějaká dovednost, máte ho přístupný navíc, ale pořád se ho musíte naučit za talenty).

Síly – Zraň, Štít, Neutralizace, Press, Ochrana, Past, Nezasazitelnost

Ether – Zraň, Štít, Neutralizace, Vytvoř zbraň, Nehmotnost, Manipulace s mocí, Protikouzlo

Osud – Zraň, Štít, Pouto, Kletba, Neutralizace (Osud rozšiřuje možnosti věštění pomocí systému)

Čas – Zraň, Štít, Freeze, Zapomeň, Nezasazitelnost, Neutralizace, Protikouzlo

Smrt – Zraň, Štít, Bytost-mrtvý, Šero, Vytvoř zbraň (jen v Šeru), Léčení (neživé tělo), Nemoc, Jed, Neutralizace

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

Duše – Zraň, Štít, Bytost-duch, Šero, Ochrana, Volání, Neutralizace

Život – Zraň, Štít, Léčení, Regenerace, Proměna, Jed, Nemoc, Neutralizace

Mysl – Zraň, Štít, Zapomeň, Emoce, Čtení myšlenek, Dominance, Volání, Neutralizace.

Prostor – Zraň, Štít, Freeze, Šero, Pouto, Ochrana, Past, Vytvoř zbraň (netvoříš, ale přivoláváš existující věci), Neutralizace

V – Schopnosti Postav

Tvorba postavy – postava má několik okruhů schopností a rysů, které si volí. Do začátku máte 1 Podstatu, 1 Pozadí (obsahující 1 dovednost) a 2 doplňující Dovednosti. Moc běžné postavy je 4 a má k dispozici 10 talentů (plus nějaké obsažené v podstatě), za které si kupuje efekty (číslo viz tabulka).

Vnímání nadpřirozena: skoro všechny postavy Jiných v Arkánu dokážou vnímat nadpřirozeno (tj. na začátku hry od nás dostanou UV baterku a UV fix). můžete mít svoje lepší vybavení (výkonnější UV baterku)

1. Podstata

Vyjadřuje, kým postava je, její nejhlubší bytostnost. Můžete to vnímat i jako rasu. Tento okruh zahrnuje balíček rysů, 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. Pokud podstata zahrnuje efekty, je možné dokoupit si i jejich vyšší stupeň.

Podstata	Popis *	Schopnosti v krátkosti
Nephilim	Potomci Andělů a smrtelníků, nebo individua obdařená andělskou či nebeskou mocí.	Manipuluj s mocí I, Protikouzlo I. Arkána éteru a síly Volné Talenty: 10
Lilim	Jiní, kterým v žilách koluje démonická krev. Ať už od narození nebo díky paktu s démonem.	Nezasazitelnost I, Zapomeň I. Arkána prostoru a mysli Volné Talenty: 10
Dlak	Jiní měnící se ve zvířata, jsou spjatí s přírodou a Zemí. Nejsou zrovna nejčastější ve městech	Dlaci mají přístupnou arkánu duše a života. Regenerace I, Šero I Rysy Dlačí proměna, Divoký lov Volné Talenty: 10
Pravý Mág	Jiný, který v sobě objevil moc ovlivňovat samu podstatu světa skrze idealizované zákony sfér.	Ovládá magii sfér (vybírá si jednu z pěti sfér) každá ze sfér mu dává jisté zaměření a dvě přístupné arkány. Improvizovaná magie, smrtelná kletba Volné Talenty: 12
Upír	Bytost noci, smrti a krve. Dělí se na jednotlivé klany, a krevní linie, které dědí unikátní schopnosti	Rysy Neživé tělo a Vampyrismus. Arkána smrti a mysli. Léčení (neživé tělo) I Volné Talenty: 11 (upír dokáže používat léčení v agonii).
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. Je imunní na efekt manipuluj s mocí III

		Volné Talenty: 12, (Snílci sami o sobě nemají přístupné efekty, musí je získat skrze Pozadí a dovednosti).
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). Šero I Volné Talenty: 11
Revenant	Ten, který odmítl zemřít a vrátil se do svého těla ze záhrobí	Mají rysy neživé tělo. Léčení (neživý) I a Arkána smrti Volné Talenty: 11
Duch	Ti, jejichž duše odmítla odejít do záhrobí	Jste neživí. Máte své životy, manu i moc. Pokud přijdete o životy, jste vymýceni a musíte opustit scénu. Trvalá Nehmotnost I. Šero I. Toto funguje opačně, umožňuje vám z Šera vystoupit a nechat se vidět. Můžete mluvit, víte vše, co za živa s výjimkou amnézie. Talenty: jako původní postava

* podrobnější popis podstat 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.

Pozadí	Efekt	Příklady dovedností, které toto pozadí obsahuje
Voják	Trénovaný válečník, který ví, jak se zachovat ve válečné zóně. Efekty: Zraň, Press, štít	Bojový výcvik, obourukost, drsňák
Detektiv	Policista či soukromé oko. Víš, jak získávat informace a kontakty.	Drsňák, střelec, identifikace
Zloděj	Jsi expert v přemísťování předmětů a pronikání do chráněných prostor. Zloději mají kontakty na podsvětí.	Obratnost, maskování
Rváč	Jsi zvyklý zápasit a rvát se. Následky po ráně pěstí zmizí za patnáct minut místo obvyklých třiceti.	Obourukost, boj beze zbraně, drsňák
Mnich	Kráčíš po cestě disciplíny a odříkání. Sem patří jak východní, tak západní mniši. Efekt neveřejný.	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 I, 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.	Okultismus I, alchymie I

	Dokážeš si připoutat o 1 ohnisko navíc	
Mág	Kráčíš po cestě magie. Různé Podstaty mají přístupnou různou magii. Pozadí mága přidá jednu arkánu jinou než zakázané arkány.	Okultismus I
Alchymista	Zabýváš se alchymii. 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 I
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. Efekty: léčení, neutralizace, jed, nemoc	Medicína
Technolog	Jsi expertem na výrobu předmětů. S minimem prostředků dokážeš postavit úžasně a neopakovatelné věci. Efekty Arkán sil, materie, čas Dokážeš si připoutat o 2 ohniska navíc.	Inženýr
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
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, freeze, jed	Maskování, obourukost, boj beze zbraně,...
Špion	Jsi trénovaný špion. Víš, jak se infiltrovat, lhát apod. Efekty: zapomeň, čtení myšlenek, šero	Maskování, okultismus, hacking
Podnikatel	Svůj um jsi ponořil do obchodů. Máš kontakty a zdroje, o kterých se běžným postavám zdá jen v nejdivočejších snech.	Obchodník, majetek
Politik	Jsi zvyklý ovládat život ostatních. Ať už jsi šlechtic, poslanec nebo vysoký úředník, víš, kde je moc a jak ji použít. Máš herní kontakty na vyšší místa.	Jakákoliv vhodná dovednost
Mafiánský Účetní	Jste znalý všech figlů účetní magie, včetně těch o kterých se obvykle se nemluví. Dává neveřejné výhody v mafiánském 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	Doporučení
Bojový výcvik	Dovedeš bojovat se zbraní na blízko delší než 40 cm. Zbraně podléhají schválení orgů. Do začátku můžeš vlastnit patřičné zbraně. +1 karta k Bullet time.	-
Obourukost	Umíš do druhé ruky vzít zbraň, štítek, nebo s ní třeba sesílat kouzlo a zároveň útočit druhou rukou. +1 karta k Bullet time.	-
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. +1 karta k Bullet time.	-
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). +1 karta k Bullet time.	-
Mistr obušku	Měkkou zbraní můžeš útočit na hlavu. Je to platný zásah s následky jako u bojových umění - Bezvědomí. Helmy toto kryjí.	-
Drsňák	Máš +2 životy.	-
Magické rezervy	Máš +2 ke kapacitě many navíc	
Hadožrout	Jsi téměř imunní na jedy. Většina ti působí jen zrudnutí pokožky nebo zažívací potíže.	-
Pevné zdraví	Máš silnou imunitu, slabší nemoci tě neohroží. Jen těžko se nakazíš, a když už, průběh je mírnější.	-
Silák	Dokážeš provádět silové výkony, jež by normálně vyžadovaly spojení sil několika lidí. Efekt: Zraň, štít, press	Voják, rváč
Obratný	Jsi velmi obratný. Což se velice hodí, je-li potřeba se vyvléknout z pout, protáhnout se oknem apod. Efekty: Nezasažitelnost	Zloděj
Medicína	Dokážeš léčit zranění, užívat léčiv, drog apod. Pokud není podpořeno Pozadím, jen doplňuješ životy. Efekty: Léčení, jed, nemoc, neutralizace	Doktor, kněz
Okultismus I *	Jsi začátečník v ovládnutí praktické magie a tajných nauk, zvládáš začátečnické techniky pracující s magií.	Pozadí zacházející

	Ovládáš rys meditace	s přímou magií (mág, šaman, kněz)
Okultismus II*	Jsi adept v tajných naukách. Ovládáš udržování zaklínadel a máš okrajové znalosti jedné Arkány navíc	Okultismus I
Okultismus III*	Jsi mistr v tajných naukách. Větší možnosti a pokročilá znalost Arkány, již sis vybral na II stupni.	Okultismus II
Alchymie I*	Začátečnické techniky využívání magické moci v předmětech. Nějaké předměty máš do začátku.	Pozadí alchymista
Alchymie II*	Pokročilé techniky využívání magické moci v předmětech. Nějaké předměty máš do začátku	Alchymie I
Alchymie III*	Mistrovské techniky využívání magické moci v předmětech. Nějaké předměty máš do začátku	Alchymie II
Profesor humanitních věd	Ovládáš mnoho jazyků a humanitních věd. Můžeš se rozvzpomenout, respektive najít informace o realitách světa.	Pozadí vědce
Inženýr I*	Výroba základních techů. Použití surovin. Do začátku máš nějaké předměty.	Pozadí technolog
Inženýr II*	Výroba pokročilých techů, identifikace techů, odpoutání techů	Inženýr I
Inženýr III*	Výroba mistrovských techů,	Inženýr II
Obchodník	Máš kontakty na obchodníky mimo hru a dovedeš do hry dostat jejich zboží. Do začátku máš větší zdroje	podnikatel
Předvídání	Umíš předvídat budoucnost. Fungovat budeš skrze online systém nebo dotaz na orga. Tato dovednost pracuje hlavně s tarotovými kartami, které postavy odhazují.	Šaman, kněz
Identifikace	Umíš identifikovat neobvyklé předměty a artefakty. Funguje jako zadávání kódu do online systému.	-
Hacking *	Vyznáš se v počítačích, sítích a jak z nich získat nebo do nich vkládat data. Funguje jako zadávání dat do online systému.	-

* Toto jsou složitější dovednosti a jsou rozepsány 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. Pokud nevýhodu během hry odstraníte (třeba si necháte dorůst ruku, zbavíte se akrofobie nebo se naučíte místní jazyk), přicházíte okamžitě o bonusový bod.

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. Jsi vybaven pahýlem, hákem nebo nepohyblivou protézou.

Akrofb – Naprostý strach z výšek, ani na stoličku nevylezeš. Při představě žebříku máš rovnou panický záchvat a zvracíš.

Extrémně neschopný – Nevládáš 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 tvojí 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, to je metaherní mechanika) a žádná zbraň, jenž vyžaduje složitější manipulaci než natáhnout a zmáčknout spoušť.

Neduživý – Máš extrémně slabé tělo. Léčíš se dvakrát pomaleji a efekty, které léčí, musí být seslány za dvojnásobek many, jinak ti ublíží.

Kletba – Jsi prokletý. Herní efekt je třeba individuálně dohodnout s organizátory.

Drogově závislý – totálně jsi propadl drogám a nedáš bez nich ani ránu. Tvá spotřeba je obrovská a následky strašné. detaily u orgů.

Nerozvinutá moc – Tvá Moc je pouze 2. Vhodné pro studenty, děti anebo začátečníky, co nechtějí moc kouzlit.

IV – Rysy

Rysy jsou výrazné vlastnosti vašich postav. Obvykle vycházejí z Podstaty, ale mohou mít i jiný původ. Rysy dodávají postavám osobitost. Zde najdete výčet a rozepsaná pravidla těch veřejných. Existují i neveřejné rysy, 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. Nejvýraznějším rysem je, že máte krev, kterou vám upíři (nebo klidně něco jiného) mohou vysát.

Neživé tělo (upír, revenant)

Vaše tělo je mrtvé, ožívované magií. Nemáte 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.

Improvizovaná magie (pravý mág)

Jednou za den dokážete seslat improvizovaný efekt stupně I. Takto lze seslat jakýkoliv herní efekt z Arkán, které máte přístupné, jako byste danou věc skutečně uměli. Můžete upravit rozsah efektu - tedy seslat ho za víc man (př: pravý mág s přístupem ke třem Arkánám si může jednou za den seslat cokoliv z těchto tří seznamů a s Mocí 4 to seslat hromadně nebo až na 4 cíle).

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 sáčcích, lahvích apod. je reprezentována krvavou kartičkou (a UV znakem dárce a časem sběru) a vydrží 2 dny. Je to 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

Většina toho, co lze ve hře vykonat pravidlově, je popsána efekty. Každý efekt má svou cenu, kterou musíte zaplatit v maně nebo v surovinách (pro technology a alchymisty). Kromě toho existují ještě Rysy, které občas dělají efekty za alternativních podmínek.

Nemagické minimum – I přestože neplánujete kouzlit, efekty by vás měly zajímat. Skrze ně se totiž můžete naučit různé ošklivé triky. Každá postava má Moc a může se naučit alespoň nějaké efekty. Obvykle máte moc 4. Nemagické postavy potřebují patřičné vybavení, tj. místo gesta vás obvážou, dají injekci, hodí po vás granát. Sem patří i zbraně, které vlastně dávají trvalé Zraň I omezené jen případnou municí.

Cena efektů: použití efektů vyžaduje utracení many. Mana je utracena v okamžiku seslání/hození nosiče, dotyku, oznámení efektu. Zrušení protikouzlem znamená že je mana vložená do efektu ztracena. Stupeň I stojí 1 manu, stupeň II stojí 2 many a stupeň III stojí 4 many. Existují dražší efekty.

Jak se postava učí efekty:

Na začátku hry dostanete **talentové body**, některé efekty si musíte koupit povinně kvůli vaší podstatě. Pro jednoduchost máte v tabulce, kolik talentů máte volných. Pokud není řečeno jinak, všechny postavy mají 12 talentových bodů, z nichž si nakoupí povinné efekty a zbývající utratí dle libosti za efekty Arkán, které mají k dispozici. Nezapomeňte, že jste limitovaní Mocí. Postava s Mocí 1 dokáže sesílat efekty Stupně I, s Mocí 2 Stupeň II a s Mocí 4 stupeň III (což za normálních okolností umožňuje nakoupit, co potřebujete, výjimku tvoří jen ti, co mají nižší moc díky nevýhodě.).

Trvanlivost efektů

- 1) **Okamžitý** – efekt se stane a provede to co je v popisu. Press, Zraň, léčení, protikouzlo, neutralizace,....
- 2) **Krátkodobý** – toto hlavně u bojových vyřazujících kouzel. Očekává se hraní efektu 10 vteřin. Momentálně Freeze a Press III, a Ochrana seslaná bez pořádného kruhu. Krátkodobý efekt je možné prodloužit tím že jeho sesílatel jen bude udržovat(očekává se RP a to že nebude dělat nic jiného než se soustředit na svůj cíl)
- 3) **Přetrvávající** – efekt trvá jednu scénu. Štíty, emoce, dominance
- 4) **Trvalý efekt** – efekt trvá stále, dokud není zrušen Kletby, Pasti, Nemoci, Jedy,.... Některé podstaty si mohou některé efekty vzít jako trvalé. Daný efekt pak působí jen a pouze na vlastníka. Lze ho zapnout kdykoliv kromě okamžiku vlastní smrti. Nelze zrušit protikouzlem. Seznam efektů, které si lze vzít jako trvalé: léčení, regenerace, štít, vytvoř zbraň, Nezasazitelnost.

Rozsah efektu

Rozsah efektů ovlivňuje, kolik cílů efekt ovlivní. Obvykle máte tyto možnosti:

Jeden cíl – Základní stav. Sesílatel musí efekt fyzicky dopravit k cíli (dotykem, koulí, práškem, zbraní). Cena je podle stupně použitého efektu.

Víc cílů – lze seslat vícenásobné kouzlo, prostě vynásobte cenu efektů počtem cílů. **Musíte se s cenou vlézt do své Moci.** Takto lze vyrobit více nosičů, vrhaček nebo pomocí nějakého prášku zasáhnout víc cílů najednou. Pokud takto kouzlíte, musíte efekt ihned použít.

Plošný efekt – cena efektu*4, ovlivníte všechny ve scéně. Smíte vyjmout sebe a smíte zvolit jeden viditelný vnější znak (třeba všichni v červené čepici), jehož nositelé budou zacílení nebo vyjmuti z působnosti efektu. Plošné kouzlo **NEPOTŘEBUJE** nosič, prostě oznamte, koho jste trefili. A oznamte to NAHLAS.

Cílení skrze pouta – pokud máte předmět, který patří cíli, můžete skrze něj zkusit sesílat kouzlo. Na použití této možnosti musíte znát efekt Pouto. Ne všechny předměty, které cíl má, jsou k němu skutečně připoutány. Seslání skrze pouto oznamte organizátorovi, ten pak informuje oběť.

Použití efektu

Seslání předmětem – postavy, které provádí efekty skrze předměty, nemusí dělat gesta, pokud jejich kouzlo nespěchá a je odehráno použitím patřičného předmětu (někoho obvážete, nalijete do něj léky apod.) Týká hlavně snůlků. **V boji gesta dělejte i s předměty.**

Seslání Gestem – pokud nejste snílci, k seslání efektu musíte provést patřičné gesto. To musí být výrazné (aspoň 50 cm tah). Tím nabijete daný efekt a poté smíte zasáhnout cíl či cíle (u hromadných kouzel oznámíte, koho jste zasáhli). Taktéž **oznámíte nahlas** efekt a jeho sílu (jako Zraň III, Press I). V případě, že efekt vyžaduje nějaké další sdělení, tak ho cíli sdělíte.

Gesta jsou

Stupeň I – Jedna ruka nakreslí trojúhelník

Stupeň II – Jedna ruka nakreslí kříž

Stupeň III - Obě paže naznačují soustředění sil cca 3 vteřiny (naznačení splétání nějakého mocného fireballu je dobrý příklad). Na toto není třeba obourukost

Jak dlouho lze držet kouzlo nabitě – U kouzel bez nosiče je kouzlo nabitě tak dlouho, dokud jej držíte v „zavřené v pěsti“. U nosiče pak, dokud nosič držíte v ruce, která ho vykouzila.

Rušení Efektu – zranění cíle během provádění gesta přeruší sesílání efektu, toto nestojí sesilatele manu. Další způsob je efekt Protikouzlo. Pokud je vám oznámeno „ANULO,“ dotýčný ruší efekt pro sebe. Pokud Uslyšíte „DISRUPTO“ je zrušen celý efekt. Takovéto zrušení kouzla manu pochopitelně stojí. Rušit kouzlo jde připraveným protikouzlem nejpozději v okamžiku těsně poté, kdy je vám sděleno, co vás trefilo.

VI. Efekty a předměty

Efekt vázaný na předmět je použitelný, pokud si předmět připoutáte (nakreslíte na něj UV fixem svůj znak). Připoutaný předmět se použije roztržením pečeti předmětu, případně snědením, vypitím (jed, lektvar, tabletky,...) a odhozením patřičné průvodky na místě. Užití nevyžaduje gesto, ale vyžaduje jednu ruku, zároveň nedokážete odpálit předmět a bojovat zbraní nedokážete, pokud nemáte obourukost.

Pečeť/Průvodka by měla mít alespoň velikost hrací karty

Trvalé předměty s efektem potřebují dostatek pečeti. Šablony pečeti půjdou stáhnout na webu Arkána.

Skupinové sesílání

Pokud se sejdou dva sesilatele, kteří ovládají nejen stejný efekt, ale i stejný způsob manipulace s efekty (okultismus, alchymie, technologie), mohou seslat efekt společně. Skupinové sesílání vyžaduje přípravu a krátký rituál. MOC sesílatelů se spojí a je možné seslat efekt na víc cílů nebo rozložit cenu. Přesto nelze seslat vyšší stupeň efektu, než jaký sesílatelé znají. Ke skupinovým sesláním lze použít amulet, který má příliš vysokou moc pro jednotlivce.

Př.: Dva mágové(okultismus) ovládají Léčení I a Léčení II a mají Moc 2. Spojí se a mohou do léčení vložit až 4 many. Takže mohou buď seslat Léčení I na všechny ve scéně, nebo Léčení II na dva cíle. Léčení III nesešlou, protože ho ani jeden z nich neovládá.

Nezařazené efekty:

Tyto efekty nemají stupně a nelze je přímo koupit. Jsou k dispozici, jen pokud je máte přímo v popisu (obvykle v popisu Podstaty nebo dovednosti) nebo vám je organizátor napíše do postavy.

Přísaha při prapůvodní síle (všichni)

Přisaháš při svém patronovi (božstvo, nějaká mocnost, prapůvodní síla apod.). Přísaha tě bude vázat. Pokud ji nedodržíš, upadneš do agonie. Je třeba poslat sms orgům se zněním přísahy. Přísaha skončí, je-li jasně časově určena, nebo pokud tě osoba, které jsi přísahal, tvého závazku jasně a ze své vůle zbaví.

Meditace (všichni s okultismem I)

Krátkým soustředěním (cca 10 minut) obnovíš zásobu mystických sil z volné many okolo tebe. Meditace doplní manu na maximum, ale vyčerpá manu z denního přídělku (24 man) tj. následně se ti neobnovuje mana tolik hodin, kolik jsi dočerpal many.

Užití surovin (alchymisti, technologové)

Dokážete používat suroviny místo many. Přesná znalost jaká surovina a v jakém množství je neveřejná dovednost a dostanete ji, pokud se danou dovedností budete zabývat.

Efekty

Press

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 předmětů.

- I - Vyrazí předmět z ruky cíle.
- II - Povalí cíl na zem.
- III - Udrží cíl na zemi(10 vteřin). Odstraní kouzlo štít a roztrhá nehmotné cíle (věci s efektem nehmotnost jsou zraněny za 4 životy).

Zraň

Veškeré efekty, které působí okamžité zranění. Nesčítá se s fyzickou zbraní (silnější efekt přebije slabší, nicméně použitím Zraň, mohou i postavy bez bojových dovedností útočit razantněji).

Zraň nelze seslat skrze Pouto.

- I - Působí normální zranění. Zraní za 1, hlaste „Škrábanec“
- II - Působí nebezpečná poranění. Zraní za 2 životy, hlaste „Zraň“
- III - Působí smrtelná zranění. Zraní za 4, hlaste „Zemři“

Vytvoř zbraň

Vytvoří zbraň/štíť nebo jednoduchý předmět (žádné pohyblivé součásti, třeba šroubovák ano, kuši ne), dotyčná věc musí mít reprezentaci a funguje stejně jako běžná zbraň. Ovládání vytvořené zbraně větších rozměrů než 40 cm vyžaduje dovednost Bojový výcvik

- I - Vytvoří malou zbraň do 40 cm nebo malý štít.
- II - Vytvoří jednoruční zbraň do 90 cm

III - Vytvoří obouruční zbraň

Freeze

Veškeré efekty, které paralyzují či vězní cíl. Je možné freeznout sebe, pak ovšem čekáte, dokud ostatní neukončí scénu. Obvykle trvá 10 vteřin. Je možné udržovat déle, což vyžaduje soustředění na cíl a neprovádění jiných akcí (můžete s obtížemi mluvit).

I - Cíl se nemůže hýbat z místa. Je zasažitelný do rukou a trupu.

II - Cíl je celý znehybněn, nemůže nic dělat, ale smí mluvit a vnímá okolí. Je imunní na vše, co působí ztrátu životů.

III - Cíl je mimo hru, nic nevnímá a nemůže být přímo ovlivněn, dokud tento efekt trvá.

Štít

Veškerá ochranná pole, která se zásahy vybíjejí; přidává životy. Ty nelze léčit a štít nefunguje na nic, co ubírá životy, aniž by vyžadovalo fyzický zásah cíle (typicky nepomůže proti Pastem, kletbě, Nemoci,...) .

I - +1 život

II - +2 životy

III - +4 životy

Nehmotnost

Popisuje veškeré formy mlhy, duchovu nehmotnost atd. Kdykoliv útok projde skrze vás, je to nehmotnost. Press, past a ochrana působí vždycky a to bez ohledu na stupeň nehmotnosti. V nehmotné podobě nejde útočit a vlastně ani kouzlit, skládáte se jen z mlhy a nedokážete udržet nosič kouzla.

I - Veškeré fyzické zásahy jsou za 1.

II - Veškeré fyzické zásahy jsou za 0

III - Nepůsobí na vás fyzické zásahy ani kouzla. Výjimkou je Press, Ochrana a Neutralizace.

Nezasažitelnost

Veškerá kouzla, která odklání útoky. Zahrnuje vše, co odvádí útoky stranou. Ochrana, Past a Neutralizace na vás vždy fungují. Nezasažitelné části budou mít modrou reflexní pásku.

I - Jedna končetina je nezasažitelná kouzly, nelze skrze ni kouzlit

II - Jedna končetina je nezasažitelná fyzickými zbraněmi, nelze skrze ni kouzlit ani útočit

III - Celý cíl je nezasažitelný, ale nedokáže kouzlit ani útočit.

Ochrana

Veškeré prostorové efekty, které zabraňují působení skrze sebe. Vždy se jedná o jasně ohraničené území. Lze takto označit pouze reálně použitelné Vstupy. Všechny stupně zabraňují působení na samotnou hranici a pohybu skrze ni. Aby Ochrana působila, musí být alespoň jeden znak viditelný. Ochrana je zpravidla velmi úzce zaměřená a je třeba dodržet patřičné herní postupy, jinak se mine účinkem (cíle ji nerozpoznají). Ochranu nelze použít na podstatu Spáč a Snílek. Lze provést vícenásobnou Ochranu, prostě jen sečtete cenu.

- I - Působí na jeden konkrétní cíl, jehož celé jméno a znak je znám.
- II - Působí na jeden konkrétní cíl, stačí jen znak nebo celé jméno.
- III - Působí na více bytostí, pokud mají společný jednotící znak, například Podstatu.

Past

Veškeré efekty, které fungují, jako nástrahy vyžadují aktivní spuštění. Z principu je tedy možné dát past jen na předměty, které se zavírají. Past musí být funkční, tedy musí být jasné, kdy byla porušena a kdy nikoliv. Pasticčky na myši, bouchací kuličky, nebo i nastražený provázek s pečetí na jedné straně dveří jsou možné formy pastí.

- I - Umožní vložit efekt II
- II - Umožní vložit efekt III
- III - Umožní vložit efekt mocného kouzla (tj. kouzla s větší mocí než 4)

Jed

Veškeré efekty jedů a otrav. Jed musí být pozřen. Jak vyrobit jed jiný než účinkující po požití je neveřejné (ano existují jedy na zbraně a dotyk, ale je těžké je sehnat). Jed účinkuje, dokud není neutralizován nebo jinak odstraněn. Jedno použití vytvoří jednu dávku. Do jedu je možné zakomponovat něčí slabinu.

- I - způsobí slabost
- II - způsobí bezvědomí
- III - způsobí agonii

Nemoc

Efekty nemocí dlouhodobě ovlivňují postavy. Nemoci jsou neveřejné.

- I - lehká nemoc, jen trochu omezuje.
- II - vážná nemoc, způsobuje vážné komplikace
- III - smrtelná nemoc, může vést ke smrti.

Bytost

Veškeré způsoby, které tvoří, přivolávají nebo ožívují bytosti. Pro plné použití potřebuješ znalost povolávané bytosti (bude vypadat jako karta) a hostitele schopného bytost pojmout.

Cena efektu je rovna MOCI povolávané bytosti. Slabší bytosti ovládáte vy, silnější mohou ovládat vás.

- I - Kontaktuje bytost skrze povolávací kruh. Umožní komunikaci.
- II - Manifestuje bytost do připraveného hostitele. Umožňuje ti ovládat činnost bytosti. Končí bezvědomím u Jiných hostitelů.
- III - Posednutí. Dokážeš nehmotnou bytost vložit do hostitele, tak že bytost ovládá hostitel a má k dispozici síly bytosti. Můžeš posednout i sebe. U Jiných končí agonií.

Pro zjednodušení: základní bytost má 4 životy, zraňuje za 1 a ctí typ bytosti podle Arkán níže

Prostor - démoni

Síly - elementálové

Duše – duchovní bytosti

Smrt – mrtví a duchové

Šero

Veškerá manipulace s šerem. Pod tento efekt patří i průchody za oponu, což je vždy neveřejný rituál, který obvykle má podmínku tohoto efektu. Šeré věci mají žlutou pásku

- I - Vidíš bytosti v Šeru, ale nedokážeš je ovlivnit. Dokážeš do šera vstoupit/vystoupit na Hloubení. Vidění šera je signalizováno nasazením **slunečních brýlí**.
- II - Násilný vstup do/výstup z Šera. Cena za každého, kdo do Šera vstoupí/vystoupí.
- III - Zapečetění Šera (tj. cíl do něj nedokáže vstoupit/vystoupit)

Volání

Povolání cíle k sobě. Cíl je přitahován na dané místo. Pohyb sesilatele efekt nezruší, ale z pochopitelných důvodů může přinést komplikace. Funguje skrze SMS orgům, kteří informují oběť, kam má dorazit. Je potřeba znát celé jméno osoby nebo mít věc, která má na osobu pouto.

- I - Cíl se snaží okamžitě dostat k sesilateli. Uvědomuje si, co se děje a v případě, že je zadržen, bude se snažit nenásilně pokračovat.
- II - Cíl se snaží okamžitě dostat k sesilateli. Je omámený, nereaguje na podněty a neuvědomuje si, co se děje a v případě, že je zadržen, bude se snažit nenásilně pokračovat.

- III - Cíl se snaží okamžitě dostat k sesilatel. Je omámený a sám i vymýšlí rozumné a uvěřitelné důvody, proč se chce k sesilatel dostat a v případě, že je zadržen, bude se snažit pokračovat za každou cenu.

Dominance

Efekt, který umožňuje ovládat postavy. Obvykle trvá 1 scénu a končí, pokud sesilatel opustí scénu s cílem. Dominancí nelze zlomit vůli postavy(nejde jí přikázat, aby se podělila o svou moc, pustila do sebe démona apod.)

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

Čtení myšlenek

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, emoce, čtení myšlenek, zapomeň)

- I - Povrchová sonda. Dokážeš komunikovat s myslí (hovořit s někým, kdo je v bezvědomí, němý, zapomněl mluvit, s pomocí efektu pouta na dálku).
- II - Hlubková sonda. Dokážeš číst nebo vložit paměť a vzpomínky cíle.
- III - Splnutí mysli. Dokážeš objevit i věci, které jsou potlačené, či zapečetěné pomocí Zapomeň.

Emoce

Veškerá manipulace s emocemi.

- I - Jednoduchý okamžitý emocionální stav trvající jen krátkou chvíli - trvá po dobu aktuální scény (*jsi naštvaný, žárlíš, máš z toho radost ... na konkrétní situaci*).
- II - Komplexnější emocionální rozpoložení, měla by se promítnout do celého RP hraní postavy. Trvá do konce aktuální scény (*máš špatnou náladu, jsi k ostatním štědrý ...do odchodu toho, co ji vykouzlil*).
- III - Dlouhodobá emocionální působnost. Trvá do zrušení nebo do konce herního období (*miluješ, toužíš po..., nenávidíš...*)

Zapomeň

Veškerá manipulace s pamětí, kde jde o její vymazávání nebo pečetění. Zapomenuté věci lze obnovit pomocí čtení myšlenek.

- I - Jedna konkrétní a krátkodobá věc (dnes jsem nepil kofolu, tuhle věc jsi u mě neviděl)
- II - Zapomeneš v rozsahu jedné scény. Takto lze dělat i neviditelnost. Pokud zvládneš ovlivnit všechny ve scéně, tak se můžeš vymazat. Neviditelnost okamžitě pomíjí, pokud se pokusíš cíle nějak znovu ovlivnit.
- III - Vymažeš věci v rozsahu X hodin, kde X je tvá Moc

Léčení

Léčí životy a to téměř ihned. Na jeden zraněný cíl lze použít jen jedno léčení každého stupně. Další léčivou magii lze použít až při dalším zranění.

- I - Vyléčí 1 život
- II - Vyléčí 2 životy
- III - Vyléčí 4 životy

Arkána života – léčení živých

Arkána smrti a hmoty – léčení mrtvých těl a umělých bytostí

Regenerace

Veškeré postupné léčení životů. Regenerace skončí v okamžiku, kdy jste zraněni. Po vyléčení prvního života odstraní Slabost způsobenou agonií.

- I - Regeneruješ 1 život 20 minut
- II - Regeneruješ 1 život 5 minut.
- III - Regeneruješ 1 život 1 minutu.

Pouto

Všechny věci mají pouta, některá jsou tak silná, že mají herní efekt. Cokoliv, co nese znak majitele, se považuje za pouto, stejně tak věci, které mu fyzicky patří a mají pro něj zvláštní význam (ty mohou a nemusí mít využitelné pouto).

- I - Dokážeš pouta použít pro magii
- II - Dokážeš pouto sledovat a podle něj zjistit, kde majitel je.
- III - Dokážeš pouto vytvořit/rozetnout. Přeskrtni znak na předmětu.

Kletba

Zákeřné efekty, které je možné seslat pouze rituálně. Potřebuješ věc, která má pouto k cíli. Efekt je trvalý. Jeden sesílatel může seslat na jeden cíl jen jednu kletbu. Kletbu může odstranit sesílatel nebo je třeba léčení či neutralizace. Taktéž je nutná znalost sesílatelova znaku a pravého jména.

- I - Cíli je sníženo maximum životů o 1
- II - Cíli je sníženo maximum životů o 2, nebo jím působené zranění je o 1 menší
- III - Cíli je sníženo maximum životů o 3, nebo jeho Moc je poloviční

Protikouzlo

Toto umožňuje chránit sebe i ostatní před efekty, které někdo sesílá. Je potřeba připravit sesláním a pak použít, nejpozději v okamžiku, kdy je efekt vysvětlován (tedy je řečeno, jaký efekt a stupeň byl použit a na kolik cílů). Protikouzlo je trochu výjimka z mechaniky Cen. I když se učíš jednotlivé stupně, to, jak mocná kouzla můžeš rušit, je limitováno jen tvou mocí (tedy s mocí 4 ovlivníš Anulem i III. efekt, i když ovládáš jen Protikouzlo I). Cena za zrušení efektu je stejná jako rušený efekt, tedy 1, 2 či 4 many. Do tohoto se nepočítá případný rozsah kouzla.

- I -Vytvoříš štít, který tě ochrání před účinkem právě seslaného efektu. Ohlaš ANULO
- II - Dokážeš zrušit celý efekt, jenž byl právě seslán. Ohlaš DISRUPTO.
- III -Cíl nedokáže jednu scénu kouzlit efekty silnější než stupeň I. Toto musí být neutralizováno někým dalším. Stojí 4 many.

Neutralizace

Popisuje, jak na efekty, které již probíhají (tedy ne léčení, zraň, press,...). Neutralizace se drží jednoduchého pravidla: Co umíš seslat, umíš i rušit. Stačí ovládat stupeň I neutralizovaného efektu (tedy se znalostí Jed I a Neutralizací dokážeš rušit všechny běžné jedy). Neutralizace stojí stejně jako rušený efekt (sledujte gesta, nebo se zeptejte cíle, anebo si přečtete průvodku). Pokud je neutralizován efekt zahrnující Slabinu (tj. třeba na míru připravené jedy a kouzla), potřebujete vědět, jaká slabina byla použita- ideálně mít její čistý vzorek.

- I - Zrušíš jeden krátkodobý efekt s trváním do konce scény.
- II - Zrušíš efekt s trváním delším než jedna scéna.(třeba Jed a Nemoc)
- III - Zrušíš trvalé efekty. Třeba vliv artefaktu nebo kletby

Manipuluj s mocí

Pomocí tohoto efektu manipulujete s manou. Rozsah - pouze dotyk. Jsi omezený mocí, tedy s mocí 4 dokážeš najednou manipulovat až se 4 manami. Samotné seslání stupně I a II nic nestojí.

I - Přeliješ manu ze sebe do dobrovolného cíle a naopak.

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

III - Dokážeš manu násilím uvolnit. Cíli ubude mana a je zraněn za stejně životů, jako mu ubylo many. Pozor, toto stojí manu i seslatele. Možné seslat za 1, 2 nebo 4 many a ubere 1, 2 nebo 4 many a životy. Nelze použít na postavy ve Freezu II a III a snílky.

Vývoj postavyIII a snílky.

Vývoj postavy

Arkána na sebe volně navazují. Pokud vaše postava přežije a budete-li ji chtít znovu hrát, je to po domluvě s organizátory možné, popřípadě získáte možnost napsat si zkušenější postavu.

Pokročilá postava může za svůj život získat nové schopnosti. **Za každou hru má na výběr z těchto možností: každou si můžete jednou zvolit.**

Možnosti jsou:

Rozvinutí dovedností - Máte dovednost navíc.

Rozvinutí talentů – Máte 4 talentové body navíc.

Zbavení se Nevýhody – Zbavíte se případné nevýhody.

A není problém trochu zamíchat efekty, které již umíte.

Pokud je vaše postava ambiciózní a vydobyla si ve hře možnost získat magickou moc, můžete si vybrat **Rozvinutí moci**, což zvedne vaši moc o jeden stupeň (takže pokud jste měli moc 4, máte 8). Toto lze u postavy uplatnit jen jednou. Silnější postavy mají obvykle na práci trochu něco jiného, než se angažovat v settingu, který se hraje.

Pokud měla vaše postava nějaký významný herní předmět, bude ho mít i nadále. Organizátoři si vyhrazují právo některé předměty vyřadit.

A to je konec pravidel, doufáme, že se tím nenecháte zdržet a budete hlavně hrát.