

Pravidla 2025

Obecná pravidla

Pravidlo 0 - jsi-li blb, zůstaň doma!

Pravidlo 1 - organizátor má vždycky pravdu! Pokud náhodou pravdu nemá, platí pravidlo č. 1 :-)

Vždy je třeba dodržovat právní systém České republiky (zákony, vyhlášky atp.)

Každý se účastní akce na vlastní nebezpečí. Účastnit se může osoba starší 18-ti let, způsobilá k právním úkonům (svéprávná). Mladiství od 15-ti let se mohou akce účastnit bez doprovodu zákonných zástupců, ale pouze s podepsaným souhlasem od nich (vzor souhlasu bude doplněn). Děti do 15-ti let se mohou akce účastnit pouze v doprovodu svých zákonných zástupců nebo zletilých osob pověřených dohledem nad nimi.

Každý účastník akce zodpovídá za své chování, způsob boje a případné škody, které způsobí!

Veškeré drogy, jejich držení a užívání, jsou zakázány a nechceme je vidět.

Alkohol není zakázán (platí pouze pro starší 18-ti let), ale hráči, kteří pod jeho vlivem budou dělat bordel či se chovat nebezpečně, budou odměněni vyhazovem z akce.

Hra se bude odehrávat v přírodě a v lese, takže zároveň pamatujte také na zákaz nošení otevřeného ohně do lesa.

Dětská linka

Součástí hry bude i příběhová linika pro děti. Prosíme, nezasahujte do ní. Je koncipovaná tak, aby si ji děti řešily samy. Můžete dětem poradit, když si o radu řeknou, můžete je případně i doprovodit na quest, pokud bez nich nedokážete být, ale rozhodně nijak nezasahujte a neřešte za ně problémy.

Dospělým postavám ve hře připadá, že si děti jen hrají, řeší si své vymyšlené příběhy, imaginární kamarády a bujnou fantazii.

Herní mechanika: cokoli označené duhovou šerpou/páskou/průvodkou atd. dospělé postavy ignorují. Nemůžete to za žádných okolností vidět ani jinak vnímat.

Samozřejmě můžete vidět nějaké případné následky, ale máte zkrátka pocit že "to samo".

Respektujte toto nastavení a nekažte dětem jejich hru.

Herní postava

Každá postava je definovaná rasou a povoláním a dále dovednostmi, které ovládá. Na základě toho jsou dány životy a přičetnost postavy a soubor schopností, kterými disponuje.

Tvorba herní postavy bude probíhat u registrace, ale samozřejmě pokud si dopředu rozmyslíte, jak si chcete poskládat základní vlastnosti, tak tím ušetříte čas nejen sobě, ale i nám.

Hráč si kromě rasy může do začátku (u registrace) zvolit jedno povolání (ale není to podmínkou). Díky tomu získá do začátku jednu speciální dovednost z daného povolání.

Dále si hráč může do základu vybrat jednu normální dovednost (ze sekce Dovednosti trvalé nebo Dovednosti limitované počtem použití).

A pokud se hráč do začátku rozhodne pro nějakou magickou cestu (možnou pro jeho rasu), získá do základu také jednu dovednost z této magické cesty. Platí zde pouze jedna výjimka pro rasu Čarodějnice - ty získají do základu dvě kouzla ze své cesty.

Další dovednosti, jak normální, speciální, tak i magické, bude možné od organizátorů kupovat v průběhu hry za suroviny/peníze. Přesné sumy za jednotlivé dovednosti budou sděleny na místě.

Život a smrt

Základem jsou 3 životy. Navýšení nebo snížení počtu životů je závislé na volbě rasy, povolání, získaných dovednostech a dalších herních mechanikách.

Pokud padnou životy postavy na nulu, postava upadá do bezvědomí. Během bezvědomí ideálně leží na zemi nebo dřepí někde bezpečně poblíž scény a čeká, než scéna skončí. Může být během toho například okradena, zhanobena nebo jinak využita, případně zajmuta.

Po střetu se postava z bezvědomí sama probere. Případně ji může někdo probrat (proplesknout, dát první pomoc atd.). Je schopna dojít do tábora, či k někomu pro pomoc, ale jinak nezvládne dělat nic kromě odpočinku.

Postava se poté léčí buď samovolně odpočinkem a to rychlostí 2 životy za první hodinu hodinu a poté 1 život za každou další hodinu.

Příklad: Postava s 5 životy se po bezvědomí odpočinkem plně vyléčí za 4 hodiny, nebo např. přes noc se vyléčí postava do plných životů.

Případně, pokud postava nechce čekat několik hodin, může využít pomoc léčitelů či jiných postav s dovednostmi určenými k léčení. Tempo léčení se pak řídí příslušnými pravidly, je však výrazně rychlejší než samovolné léčení odpočinkem.

Dokud postava není na svém maximu životů, stále není schopna plného výkonu a nasazení, takže se určitě nepohne hned do dalšího střetu.

Existuje též šance postavu v bezvědomí tzv. dorazit. Například tedy herně postavě v bezvědomí podříznete hrdlo, zasadíte poslední kulku do hlavy atd. s hláškou “dorážím”. Toto obecně znamená definitivní smrt postavy. Existuje nějaká minimální šance přežít i doražení, pokud je jí neprodleně (během maximálně pár minut) poskytnuta pomoc od někoho jiného (z doražení se není možné dostat sám). Obvykle si však ponese nějaké trvalé následky (stavte se za orgy, něco vymyslíme).

Pokud doražené postavě nikdo neprodleně nepomůže, stavte se za orgy a ti nebožáci s ní pořeší, co dál. Co se bude dít, to je otázka. Máme ve hře nekromaty, magii a nemrtvé, takže smrti nic definitivně končit nemusí:)

Zbraně a boj

Všechny zbraně budou podléhat schvalování.

Kromě výjimek musí být všechny zbraně měkčené a všechna podezřelá bouchátka budou testována na majitelích.

Organizátoři si vyhrazují právo bez udání důvodu neschválit a zabavit zbraň do konce akce (v případě pochybností o vlastní zbrani kontaktujte organizátory předem).

Jaké zbraně postava může mít do začátku určí organizátoři při vytváření postavy. Další zbraně či jejich vylepšení je nutné získat ve hře (např. si je koupit, najít je atd.). Obecně může nová postava na začátek mít jednu chladnou zbraň a jednu jednorannou střelnou zbraň. Pokud to dává smysl příběhově, organizátoři udělí z tohoto pravidla výjimku.

Zásahové plochy

Na akci platí zásahové plochy podle ASF (tzv. velký neoprén, čili zásah od zápěstí a kotníků níž neplatí).

Rozkrok, krk a hlava jsou **zakázané** zásahové plochy.

Podřezání se provádí naznačením přes horní část hrudníku (bude názorně předvedeno u výkladu pravidel).

Pokud dýkou či tesákem zasáhnete místo, které je chráněno reálnou kovovou zbrojí, zásah zbroj neprorazil a dotyčný nebyl tímto zásahem zraněn.

Chladné (kontaktní) zbraně

V posledních letech, s vynálezem střelných zbraní na černý prach, se snižuje smysl nošení zbraní na blízko. Samozřejmě, bez pořádné kudly nevyleze nikdo ani z baráku, když jde do samošky pro mlíko, ale cokoliv těžšího už jen tak smutně visí na stěně a padá na to prach. Když už to tak čirou náhodou není, tak se používají hlavně krátké zbraně - například tesáky, které se dají šikovně schovat pod kabát, nevelké sekery, které mají nejvíce v oblibě skřeti, a štíhlé jednoruční meče, které jsou kolikrát spíš na okrasu.

Snad jen mezi orky se ještě najdou válečníci, kteří mají kopí, či nějakou těžší zbraň.

Chladné zbraně sice jsou na ústupu, ale mnoho duelů na druhou stranu probíhá právě jimi, pěkně po staru.

Rozdělení:

Dýky - do 40 cm, nemusí být měkčené, až na jednu výjimku a to dýky na podřezávání, které budou při schvalování speciálně označené

Tesáky - do 60 cm

Jednoruční zbraně - do 90 cm

Kombinace zbraní - kombinace musí mít součtovou délku maximálně do 130 cm

Obouruční zbraně - do 120 cm

Štíty - průměr do 60 cm v případě kruhu, případně podobná plocha u jiného tvaru (např. obdélník 50*60 cm); hrany nesmí být kovové, ostré nebo jakkoli nebezpečné

Kopí - pouze po předchozí domluvě s organizátory

Střelné (nekontaktní) zbraně

Není-li řečeno jinak, zranění střelnou zbraní je za 1 život.

Typy zbraní podle velikosti a počtu střel

Jednoranné pistole - může je používat každý

Víceranné pistole - mohou používat jen ti, kteří na to mají nějakou speciální dovednost, nebo povolání střelce.

Jednoranné pušky - může je použít každý

Víceranné pušky - mohou používat jen ti, kteří na to mají nějakou speciální dovednost, nebo povolání střelce.

NERF zbraně

Na akci jsou povoleny NERF zbraně na klasické měkké šípky (a různé variace na ně od různých výrobců). NERF zbraně musí být vždy manuální, ale mohou být i víceranné. Dále vyžadujeme, aby byly zbraně přinejmenším nerušivě nabarvené. Alespoň tak, aby dětské neonové barvičky netahaly za oči. Pokud celá zbraň bude například přestříkaná na hnědo nebo na černo, tak je to za nás OK, i když to není vrchol krásy. Pokud si s barvením pohrajete, tak určitě sklídíte ne jeden závistivý pohled a obdiv, takže to smysl určitě má. Schválení zbraně je v rukou orgů.

Veškerou munici dostanete od orgů. Bude se jednat o klasické šípky (zombie strike...). Hráči nemají žádnou svoji munici. Munice je herní komodita a šipku lze použít pouze jednou. Existují různé herní druhy munice.

Munice

Ve zbrani může být v jednu chvíli jen jeden typ munice. Tzn. pokud mám stříbrné střely, tak nemohu mít ve zbrani nic jiného než jen stříbrné střely. Pokud mám zbraně dvě, mohu v každé mít jiný typ střeliva (např. v jedné stříbrné střely, v druhé normální střely).

- Normální střela - **modrá šipka** - zraňuje podle síly zbraně
- Střely se zvýšenou ranivostí - **zelené šípky** - zvyšuje zranění o 1
- Střely se zvýšenou ranivostí - **zelená šipka s červeným pruhem** - zvyšuje zranění o 2
- Průbojná střela - **bronzová šipka** - zraňuje podle síly zbraně a projde i kouzlem Zesílený štít. Při použití je nutné zvolat "Průbojná"
- Stříbrná střela - **stříbrná šipka** - stříbrná střela má zvýšený účinek na bytosti citlivé na stříbro podle pravidel pro danou bytost

Loktarky

Loktarky - Budou vysvětleny na místě. Vždy bude platit, že dovézt si na akci Loktarku je možné jen po předchozí domluvě s organizátory. Loktarky nebude možné používat v táboře, ale pouze na vybraných lokacích a scénách. Jejich nositelé budou patřičně instruováni.

Luky a kuše

Luky a kuše se stále se používají a v něčích rukou jsou i efektivnější než střelné zbraně na černý prach.

Platí pro ně standardní pravidla používaná na fantasy akcích (např. maximální nátaž do 15kg/150 N, šípy měkčené koulí nebo válcem atd.) Pokud si nejste jistí požadavky na tyto zbraně a šípy, tak se ozvěte, poradíme vám, kde hledat podrobnosti.

Zbroje

V dnešní době se zbroje moc nenosí, hlavně kvůli tomu, že i kyrys se dá moderními zbraněmi snadno prostřelit. A tak bojovníci dávají povětšinou přednost rychlému pohybu před šancí útok prostě "ustát." Různá zesílení kabátů jsou velmi běžná, ale už velmi zřídka uvidíte někoho s prošívanicí a kroužkovou košilí... Ale i takoví se ještě občas najdou. I když si kolikrát někdo klepe na čelo, proč se někdo s takovou váhou vláčí... Ti, co ji nosí, to vědí moc dobře. Cokoliv, co zachrání život, je v pořádku.

Za zbroje považujeme pouze reálné zbroje (prošívané, kroužkové, plátové...), takže ne papírky s nápisem zbroj.

Zbroje se dělí na lehké (tvrzená kůže, lehké kroužky atd.) a těžké (brigantiny, pláty atd.)

Pokud dýkou či tesákem zasáhnete místo, které je chráněno reálnou zbrojí, zásah zbroj neprorazil a dotyčný nebyl tímto zásahem zraněn.

Lehké zbroje kryjí také 1 zásah delší chladnou zbraní

Těžké zbroje kryjí 3 zásahy delší chladnou zbraní a jeden zásah střelnou zbraní (kromě průbojných střel).

Jakou zbroj máte vám upřesní organizátor u tvorby postavy před začátkem hry.

Runy

Vzhledem k tomu, že magie je na ústupu, tak se museli Mágové poohlédnout po nějakém dalším zdroji obživy a tak si začali přivydělávat výrobou magických Run, které svým nositelům dávají jisté výhody. Tyto Runy nejčastěji vypadají jako voskové odlitky, kdy na jedné straně je symbol runy a na druhé je číslo kolikrát denně se dá tato runa použít.

Runy musí být viditelně vloženy do zbraně, nebo umístěny viditelně na uživateli.

Základní typy run:

Krátkodobé runy - Červené runy bez stužky - Tento typ runy se musí před použitím zlomit. Po zlomení platí efekt runy do nejbližšího střetu a lze jej použít 3x v daném střetu. Po střetu efekt runy končí, i kdyby zde bylo ještě nevyčerpané použití.

Permanentní runy - Červená runa s bílou stuhou - Pro aktivaci není potřeba runu zlomit, platí stále.

Stejné efekty run se nesčítají, ale platí vždy ten nejvyšší.

Příklad 1: Pokud budu mít 3 runy +1 ke zranění, tak budu dávat pouze o 1 vyšší zranění.

Příklad 2: Pokud mám 2 runy úhybu, kdy každá mi dá 3 úhyby za střet, tak platí, že pokud zlomím obě zároveň, tak stále budu mít jen 3 úhyby. Pokud však zlomím jen jednu runu a vyhnu se 3x a poté zlomím druhou runu, tak znovu mohu uhnout 3x.

Omezení počtu run:

- Malé zbraně (velikosti dýky) - max. 1 runa
- Jednoruční zbraně (i pistole) - max. 3 runy
- Obouruční zbraně a pušky - max. 5 run
- Tělo - max. 4 runy

Omezení run obecně:

Útočné runy musí být na zbrani – platí pouze pro danou zbraň.

Obranné runy platí pouze pokud je daný předmět s runou v ruce, nebo je runa připnuta na tělo.

Pokud chci odebrat nějakou runu (například abych ji mohl nahradit jinou silnější), tak se odebíraná runa vždy zničí a nelze už znovu použít.

Konkrétní runy:

Zvýšení ranivosti – symbol zaměřovače, přidá +n zranění (podle síly runy) ke střele

Úhyb – symbol postavičky, držitel může provést úhyb během střetu

Život navíc – symbol Srdce s číslem, držiteli se přidá +n životů k jeho aktuálním životům (je možné si takto přidat životy i nad maximum postavy), příklad: držitel má 3 životy a použije runu s 2, může si tedy přidat životy až do 5. Tyto extra životy lze po dobu střetu léčit. Po skončení střetu tyto extra životy nad maximum postavy mizí. Pokud je životová runa permanentní, tak musí být umístěna pouze na těle (nelze ji držet v ruce).

Zesílený štít – symbol štít, držitel je schopen seslat zesílený štít, postava však také získává šílenství, jako by seslala kouzlo zesílený štít

Léčení – symbol kříže s číslem, na dotyk vyléčí n životů, ale není možné tímto vytáhnout postavu z bezvědomí



Zvýšení ranivosti



Úhyb



Životy navíc



Zesílený štít



Léčení

Výzva na souboj

Jedná se spíše o RP záležitost. Souboje začaly být relativně běžné, nicméně ne tak brutální jako byly Róthské Kruhy nebo Orčí Štítový kruh.

Výzva se musí dohodnout, duelisté si domluví zbraně a podmínky soubojů (je jedno, jestli je to duel na kontaktní zbraně či střelné).

Kdo se bojí výzvy a odmítne ji, je považován za sráče a zbabělce.

Souboj nekončí smrtí, ale jen vyřazením ve kterém nejde poražený dorazit.

Dovednosti

Normální dovednosti

Každý se může učit téměř všechny dovednosti, aniž by byl členem nějakého cechu. Členství v cechu má však výhodu v tom, že se můžete dostat k některým dovednostem, které znají pouze členové cechů. Jak bude probíhat učení jednotlivých dovedností, bude ještě upřesněno.

Dovednosti jsou obecně rozděleny na dvě skupiny a to na dovednosti limitované počtem použití a dovednosti trvalé.

Když je u dovednosti psáno, že nelze kombinovat, znamená to, že nelze kombinovat s jinou dovedností během jednoho zásahu (v boji).

Útočné dovednosti

Útočné dovednosti, které dávají nějaký bonusový účinek, se nedají kombinovat v jediném úderu. Dají se používat pouze postupně při více úderech, kde v každém úderu může být použita pouze jedna útočná dovednost. Nedá se tedy spojit například Umění nože se Silným úderem v jednom zásahu, či cokoliv jiného.

Příklad: První zásah do zad bude s použitím Umění nože, takže ke stávajícímu zranění (pravděpodobně za 1) se přičte bonus +1, takže celkově bude zásah pravděpodobně za 2. K tomuto zásahu už není možné připočítat například i účinek Silného úderu a dostat se tak na zásah za 3. Silný úder může být připočítán až k další ráně, která bude v základu za 1 + 1 za Silný úder, takže opět jde o zásah za 2. Tyto efekty vždy platí pouze na 1 zásah jedné osoby.

Dovednosti limitované počtem použití

Umění nože (F) - Při použití této dovednosti dává hráč dýkou tímto zásahem o 1 vyšší zranění. Nelze kombinovat. Max. 2x za střet.

Úhyb (F) - Postava uhne fyzickému útoku chladnou zbraní (mimo Podřezání). Max. 2x za střet.

Silný úder (F) - Při použití této dovednosti dává hráč libovolnou chladnou zbraní tímto zásahem o 1 vyšší zranění. Nelze kombinovat. Max. 2x za střet.

Skála (F) - Postava prostě ignoruje první zásah, ať fyzickou zbraní nebo zraňujícím či omezujícím kouzlem. Je třeba hlásit. Max. 1x za střet.

Zrcadlo (E) - Od jeho štítu (hráč musí mít opravdový štít) se odrazí vržené kouzlo nazpět. Je třeba hlásit. Max. 2x za střet.

Chudinka (F) - postava vypadá jako taková chudinka, že jí prostě nikdo nedokáže dorazit. Musí si to poctivě odehrát a musí to zahlásit. Max. 1x za střet.

Pistolník (F) - První tři rány z pistole či pušky dávají o 1 vyšší zásah. Lze kombinovat s Odstřelovačem.

Dovednosti trvalé

Vytažení z bezvědomí (F) - Při použití této dovednosti se postava může dostat z bezvědomí na 2 životy i v průběhu střetu a může pokračovat v boji. Po střetu ale pak musí k doléčení na plné životy využít standardních možností. (Funguje jako "léčení").

Stín (E) - Postavu ve tmě mine první útok jak chladnou zbraní, tak střelnou, a to včetně Podřezání. Je třeba hlásit při zásahu. Platí buď v reálné tmě (řekněme po 22. hodině) nebo tam kde je tma herně z principu (dungeon, sklepení atd.).

Had (E) - Postava je plně imunní vůči jedům a otrávením. Je třeba hlásit. Tuto dovednost mají například nemrtví.

Nemehlo (F) - Zakopává a padá. Ale zase se nikdy nechytne do pastí. Musí si to poctivě odehrát a v případě pasti to musí zahlásit.

Kakofonie (E) - Postava asi kdysi byla zpěvákem. Když začne hrát nebo zpívat (řádne falešně) tak jej nikdo nebude mít rád a hlavně dočasně sníží vůli o 2 všem magicky aktivním v doslechu.

Somr (E) - Postava dokáže somrovat tak, že jí každý něco musí dát. Musí si to poctivě odehrát a musí to zahlásit.

Tvrdé srdce - Neplatí na tebe žádné sračičky typu Chudinka, Somr. Je třeba hlásit.

Drsňák (F) - Postava má stabilně život navíc.

Opilec (F) - Opilí mají štěstí. Dokážeš uhnout 2x za střet kulce. Postava si to musí poctivě odehrát a musí to zahlásit. POZOR opilost se musí opravdu jenom HRÁT! Reálně opilý hráč nemá ve střetu co dělat viz pravidlo 0 a další...

Magie

Svět se mění a ti, co na něm žijí, prý také. Civilizace se začíná šířit po tváři kontinentu a na nějaké bytosti je až moc rychlá a radikální. Vše se zrychluje a to se dotklo i magického umění. Ne, že by nějak vyloženě zesláblo, to asi ne, ale ustupuje před parními stroji a zbraněmi na černý prach. V dnešní zrychlující se době je málo času na to, důkladně někoho naučit používat magii na nějaké slušné úrovni.

A proto nastaly změny.

Obecně

Hráč si na začátku může zvolit, zda se chce magii věnovat a podle své rasy si vybrat možnou magickou cestu nebo všeobecnou magii. Není možné se učit více magických cest.

Pokud se chce hráč naučit kouzlo druhé úrovně z některé magické cesty, musí nejdříve umět alespoň dvě kouzla z první úrovně téže cesty. Stejně tak to platí i s kouzly třetí úrovně, pokud se chce nějaké naučit, musí vždy umět alespoň dvě kouzla z první úrovně a alespoň dvě kouzla z druhé úrovně téže cesty.

Za každé naučené kouzlo se platí u organizátorů stejně jako nové dovednosti. Postava se může naučit vždy maximálně 3 kouzla denně.

Vůle a Šílenství

V magii hrají roli dva statusy - vůle a šílenství. Vůli má postava danou již od začátku a značí, jakou maximální úroveň kouzel je postava schopná sesílat a také jak rychle se propadá do stavu šílenství.

Šílenství má postava na začátku (obvykle) nulové, ale s každým seslaným kouzlem se míra šílenství zvyšuje. Postavy s vyšší vůlí však snesou vyšší míru šílenství, než se to na nich projeví. Kouzla se dělí podle složitosti do 3 úrovní (viz dále) a seslání kouzla přidává tolik šílenství, kolik je úroveň kouzla (úroveň 1 = 1 šílenství)

Konkrétně postava snese takovou míru šílenství, kolik má vůli, než spadne do dalšího stupně šílenství.

Zjednodušeně: mám vůli 4, tak můžu seslat 4 kouzla 1. úrovně, než spadnu do prvního stupně šílenství, pokud mám vůli 2, můžu seslat pouze 2 kouzla 1. úrovně než spadnu do prvního stupně šílenství.

Je 5 stupňů šílenství + nultý stupeň. Projevy šílenství pro vaši postavu na jednotlivých stupních určují organizátoři. Případně si je můžete navrhnout sami a organizátoři je schválí nebo zkorigují. Nemusí jít nutně o šílenství v doslovném

smyslu slova, ale například prohlubující se paranoii, OCD nebo jinou "poruchu". Poslední pátý stupeň by měl být nicméně natolik "šílený" že postava není až na výjimečné případy dále kouzlit a propadat se na další stupně.

Míru šílenství je možné v rámci jednoho stupně šílenství odbourávat rychlostí 1 míra šílenství za 5 minut odpočinku. V případě, že šílenství překročí danou mez a posune se na vyšší stupeň, tak je možné odbourávat odpočinkem pouze míru šílenství v tomto stupni. A odpočinkem se myslí opravdu nicnedělání, tedy sezení u piva, svačení, povalování se, atd. Boj s chladnou zbraní rozhodně není odpočinek.

Odbourávání šílenství mezi jednotlivými stupni funguje pouze nočním spánkem a to tak, že se sníží maximálně o 2 stupně za noc. Tj. pokud se přes den dostanete na třetí stupeň šílenství, tak se druhý den ráno probudíte na prvním stupni šílenství.

Proti projevům šílenství nejsou imunní ani ti, kteří mají imunitu na psychická kouzla.

Fungování vůle a šílenství je názorně vysvětleno na následujících příkladech:

Příklad 1:

Postava s vůlí 4 sešle během střetu bez následku 4 kouzla 1. úrovně, pokud by však hned seslala i 5. kouzlo, dostává se do prvního stupně šílenství. V tomto stupni postava s vůlí 4 setrvá, pokud sešle maximálně 8 kouzel 1. úrovně. Při seslání 9. kouzla se postava propadá do druhého stupně šílenství atd.

Pokud ale postava s vůlí 4 sešle pouze 4 kouzla a pak si půjde na 20 minut (4x5 minut) odpočinout, dostává se zase na původní nulový stav a může při dalším střetu opět seslat 4 kouzla, než by jí hrozil první stupeň šílenství.

V případě, že během střetu sešle postava 8 kouzel 1. úrovně a pak teprve půjde odpočívat, může odpočinkem odbourat maximálně míru šílenství za 4 kouzla (i kdyby odpočívala déle než 20 minut) a zůstává tak na prvním stupni šílenství. Pokud v dalším střetu sešle dalších 5 kouzel, přehoupne se už do druhého stupně šílenství atd.

Příklad 2:

Postava s vůlí 2 sešle během střetu 2 kouzla 1. úrovně. Pokud by však hned seslala i 3. kouzlo, dostává se do prvního stupně šílenství. V tomto stupni postava s vůlí 2 setrvá, pokud sešle maximálně 4 kouzla. Při seslání 5. kouzla se postava propadá do druhého stupně šílenství atd.

Pokud ale postava s vůlí 2 sešle pouze 2 kouzla a pak si půjde na 10 minut (2x 5 minut) odpočinout, dostává se zase na původní nulový stav a může při dalším střetu opět seslat 2 kouzla, než by jí hrozil první stupeň šílenství.

V případě, že během střetu sešle postava 4 kouzla a pak teprve půjde odpočívat, může odpočinkem odbourat maximálně míru šílenství za 2 kouzla (i kdyby

odpočívala déle než 10 minut) a zůstává tak na prvním stupni šílenství. Pokud v dalším střetu sešle další 3 kouzla, přehoupne se už do druhého stupně šílenství atd.

Dělení magie

Obecně je magie na ústupu. Postupem času a rozvojem technologií se stalo to, že určité magické cesty využívaly už jen některé konkrétní rasy (nejčastěji podle toho, která cesta jim přinášela největší prospěch). Ostatní rasy se nezdržovaly tím, že by se učily konkrétní magické cesty, ale začaly používat spíše pár vybraných kouzel, která sice byla slabší, ale mohl se je naučit téměř kdokoli a to bez větších potíží. Pro tento druh magie se vžilo označení Všeobecná magie.

Všeobecná magie:

Všeobecně používaná kouzla původně z různých magických cest, která zobecněla, zjednodušila se a využívá je kde kdo rutinně i bez hlubší znalosti magie.

Rozdělení magických cest:

Černokněžnictví - nejrychlejší na sesílání, ale obecně spíše slabší kouzla (sesílá se odrecitováním básničky, takto lze sesílat například blesky, oslepení, křeče...).

Prachmistrovství - velmi mladé odvětví magie, které využívá moderních technologií a využívá se často v boji, kde není čas na říkačky, tedy v podstatě jde o jedno - dvouslovné hlášky.

Šamanismus - krátké rituály, ideálně s nějakým předmětem (bubínek, tamburína...), kouzla této cesty trvá vyvolat déle, ale některé mají silnější dopad.

Čarodějnictví - rituální kouzlení, které potřebuje dlouhou přípravu, síla efektu se dá zvětšit když se kouzlení účastní více členů.

Magie krve (pro upíry) - více popsáno u upírů samotných.

Rozdělení úrovní kouzel:

úroveň 1 - učedník (akolyta, zasvěcenec...) k sesílání kouzel či děláním rituálů není potřeba mít žádné speciální pomůcky (mezi běžné pomůcky ale patří například bubínek, rituální dýka a podobně)

úroveň 2 - čaroděj (čarodějnice, nekromant, šaman....) k této úrovni budou občas potřeba nějaké předměty a ingredience

úroveň 3 - mistr své cesty - k sesílání kouzel této úrovně je potřeba sehnat si speciální krystaly.

Všeobecná magie

Tato kouzla přežívala mezi potulnými černokněžníky, ale i mezi žoldnéři, kterým se nějaký ten trumf v rukávu vždycky hodil. Kouzla se sesílají pronesením básničky.

Vůle a šílenství u všeobecné magie fungují stejně jako u ostatních magických cest.

Použití - pro všechny bez rozdílu rasy.

Úroveň 1 (použití stojí 1 bod vůle)

Paralýza - sesílatel se dotkne zasaženého hráče buď rukou nebo chladnou zbraní (dotek zbraní hráči v tuto chvíli neubírá životy, pouze přenáší kouzlo). Dotčený člověk se nemůže cca 20 sekund pohnout. (Napospas mi seš, teď se nepohneš.)

Zesílený štít - Sesílatel na sebe během střetu sešle kouzlo, které kryje 2 první zásahy fyzickou zbraní včetně šípu i kulky. Je-li ale zbraň očarovaná například spalujícím zraněním, spalující zranění projde a nepočítá se jen zásah samotnou zbraní. Toto kouzlo vykryje i průrazný náboj. Štítová kouzla nelze kumulovat ani kombinovat s jiným štítovým kouzlem. (Kde dřív vzduch byl, teď bude stát, ani smrt přes ni nesmí brát.)

Nažhavení - Sesílatel na sebe samotného sešle kouzlo, které jej naplní adrenalinem. První dva zásahy chladnou zbraní, které pak rozdává, berou zasaženému o život více. (Kde chybí chlapovi síla, mág se chopí díla.)

Nevolnost - Sesílatel ukáže na hráče a pronese formuli. Oběti se udělá zle natolik, že nemůže cca 10 sekund použít aktivní dovednosti. (Udělalo se ti zle, nyní zvracej zde.)

Cesta Černokněžnictví

V posledních desítkách let ubývá uživatelů této vznešené cesty. Je málo učedníků a málo času na výuku. Během desítek let se tak tahle cesta magie stala doménou nemrtvých a démonů.

Po ukončení formulky je třeba zhlásit název kouzla a efekt.

Použití - jen Nemrtví a Démoni.

Omezení - kdo používá kouzla 2. a 3. úrovně z této cesty, nesmí nosit zbroj, těžší zbraň než dýku a nesmí mít technické povolání (Dílenskej a Zbrojír) a povolání Střelec. Smí ale používat jednorannou pistoli.

Úroveň 1 (použití stojí 1 bod vůle)

U těchto kouzel nejsou potřeba žádné speciální věcičky, stačí říct formulku (**barevně napsaná v závorce**).

Paralýza - Sesílatel se dotkne zasaženého hráče buď rukou nebo chladnou zbraní (dotek zbraní hráči v tuto chvíli neubírá životy, pouze přenáší kouzlo). Dotčený člověk se nemůže cca 20 sekund pohnout. (**Napospas mi seš, teď se nepohneš.**)

Slabé oživení - Sesílatel ukáže na mrtvolu hráče, to z něj udělá zombie, která vydrží cca 10 minut a poslouchá sesílatele na slovo, má polovinu životů, co za života a neumí používat dovednosti. (**Vstaň můj nový služebníku a splň můj rozkaz.**)

Zesílený štít - Sesílatel na sebe během střetu sešle kouzlo, které kryje 2 první zásahy fyzickou zbraní včetně šípu i kulky. Je-li ale zbraň očarovaná například spalujícím zraněním, spalující zranění projde a nepočítá se jen zásah samotnou zbraní. Toto kouzlo vykryje i průrazný náboj. Štítová kouzla nelze kumulovat ani kombinovat s jiným štítovým kouzlem. (**Kde dřív vzduch byl, teď bude stát, ani smrt přes ni nesmí brát.**)

Strach - Cíl se vyděsí tak, že bude utíkat i z bojiště, dokud sesílateli nezmizí z očí. Po návratu nabere odvahu a může jej napadnout znovu:) Použitelné 2x za střet. (**Baf**)

Vyražení dveří - Kouzlo na ukázání sesílatele vyrazí dveře či vrata. POZOR - Pokud jsou dveře ze speciálního materiálu nebo magicky chráněné, nemusí je seslání tohoto kouzla vyrazit. Je možné, že bude kouzlo potřeba seslat opakovaně a samozřejmě se za něj vždy započítají další body vůle (šílenství), jako u každého jiného seslání. (**Padací, skřípací, vrzací, teď se v pantech potácí.**)

Úroveň 2 (stojí 2 body vůle)

K těmto kouzlům je často mimo formulky třeba i nějaký herní předmět, kterým se kouzlo směřuje.

Oslepení - Na 10 vteřin oslepí 2 lidi, kteří jsou zhruba vedle sebe. V tuto chvíli zasažení mají zavřené oči a nemohou se bránit (nemáchájí kolem sebe zuřivě zbraní, přece jen jde o bezpečnost). Po prvním zásahu oslepení mizí. Sesílatel vyfoukne směrem k cílům z dlaně hrstku mouky. (**Bij se jak chceš, na chvíli teď oslepeš.**)

Nažhavení - Mág na sebe samotného sešle kouzlo, které jej naplní adrenalinem. První dva zásahy chladnou zbraní berou zasaženému o život více. (Zde není třeba žádný předmět ani pomůcka) (**Kde chybí chlapovi síla, mág se chopí díla.**)

Magický štít - Sesílatel na sebe během střetu sešle kouzlo, toto kouzlo zachytí první dvě kouzla vyslaná na sesílatele. Je-li mág zasažen očarovanou zbraní či kulkou,

dostane fyzický zásah, ale kouzlo na zbrani neprojde. Mág před sebe při sesílání nasype čaru z mouky, poté začne kouzlo účinkovat a mág se může volně pohybovat. Toto kouzlo nechrání proti prokletí. Štítová kouzla nelze kumulovat ani kombinovat s jiným štítovým kouzlem. (Magie si chrání své, kouzlo se mě nedotkne.)

Vysátí přičetnosti - Mág může na hráče v bezvědomí seslat kouzlo, které mu umožní odečíst si body šílenství a to tolik, jako je polovina životového základu postavy v bezvědomí (např. pokud postava v bezvědomí má maximálně 5 životů, mág si po seslání kouzla může odečíst 2 body šílenství). Tímto způsobem je možné dokonce i snížit stupeň šílenství, pokud počet odečítaných bodů bude přesahovat do nižšího stupně. Mág musí při sesílání kouzla kolem sebe a oběti vysypat moukou, či vyryt kruh. Poté někde na kůži hráče v bezvědomí nakreslí runu (libovolnou), stejnou runu si nakreslí na dlaň a dotekem pak dvě runy spojí, tím se kouzlo aktivuje. (Nejsem šílený, jsem pouze nepochopený.)

Úroveň 3 (stojí 3 body vůle)

Mimo použití formulky a předmětu je třeba mít u sebe speciální krystal.

Co se týká déle trvajících rituálů, formulka zde není potřeba, sesílatel musí dostatečně zahrát rituál a jak to udělá, je pouze v jeho režii.

Návrat do života - Sesílatel oživí danou postavu, ale jen jako upíra či spektra. Záleží na černokněžníkovi. Stojí ho to dva životy a je na to třeba rituál podle vlastního návrhu. Nový upír či spektra nikdy nenapadnou svého stvořitele a budou jej respektovat. Nicméně mají vlastní vůli. Rituál lze udělat pouze za svitu měsíce a 1x denně. Předtím, než bude sesílatel tento rituál dělat, je potřeba to nahlásit organizátorům.

Odejmutí života - Jde v podstatě o rituální vraždu, kterou musí spáchat sám sesílatel. Pokud sesílatel dorazí jiného hráče, může po jeho smrti použít toto kouzlo. Po rituálu do něj vstoupí síla postavy a čaroděj může používat dovednosti obětovaného po dobu přibližně dvou hodin. Opět je potřeba to náležitě při dorážení zahrát. (Ukončil jsem tvoje žití, tvoje síly se mě chytí.)

Vysátí magie - Toto kouzlo znemožní všem v doslechu kouzlit na dobu střetu a zruší působící magii. Sesílatel si ale okamžitě přičítá jeden stupeň šílenství. Tímto kouzlem jde přemoci i magickou bariéru, která například brání průchodu... (Ať všem kdo mě slyší, magie teď zmizí.)

Zničení magické bariéry - černokněžník je schopen zlomit kouzlo, které něco obklopuje či chrání. Nutná asistence orga. (Síla má vše překoná.)

Cesta Černokněžníka - prachmistra

Někteří z černokněžníků se na technologie nakonec nedívali úplně negativně, a když zjistili výhody střelného prachu, začali s ním experimentovat. No, mnohdy neúspěšně a tak se prachmistři dělí na dva druhy. Úspěšní a mrtví.

Prachmistrovská magie je výrazně jednodušší a zvádnou ji tak ovádat všechny rasy, kromě čarodějnic, které se stále drží tradic. A protože práce se střelným prachem a zbraněmi obecně je velmi rychlá, není čas na zdlouhavé říkačky ale v podstatě jde o jedno - dvouslovné hlášky.

Použití - Živí, Nemrtví, Démoni a Vlkodlaci

Pasivní dovednost - černokněžník může nosit i vícetvárné pistole i když nemá povolání Střelec.

Úroveň 1 (použití stojí 1 bod vůle)

Bez zážehu - Nepočítá si první střelné zranění, protože dokázal ovlivnit střelný prach v ve střelné zbraní nepřitele tak, že kulka nevyletěla. (Vlhne prach)

Zrychlená kulka - prvním výstřelem dá za 2. Lze kumulovat s jinými dovednostmi. (Sejmi ho)

Kouřová clona - Sesílatel se zahalí do oblaku kouře, díky kterému ho minou první 2 zásahy fyzickou zbraní včetně šípu i kulky (včetně průrazné). Na kouzla nefunguje a je-li ale zbraň očarována například spalujícím zraněním, toto si cíl najde a nepočítá se jen zásah samotnou zbraní. Nelze kumulovat ani kombinovat s jiným štítovým kouzlem. (Těsně vedle)

Strach - cíl se vyděsí tak, že bude utíkat i z bojiště tak, dokud sesílateli nezmizí z očí. Po návratu nabere odvahu a může jej napadnout znovu:) Použitelné 2x za střet. (Bafiky baf)

Úroveň 2 (použití stojí 2 bod vůle)

Výbuch prachu - zničí pistoli protivníka tím, že mu nechá vybuchnout střelný prach ve zbraní. Na větší zbraně nefunguje. (Bada bum!)

Dvojitá zrychlená kulka - první dva výstřely jdou za 2 životy. Lze kumulovat s jinými dovednostmi. (Koukej zdechnout)

Ochrnutí - zasažená postava se cca 10 vteřin nemůže hýbat (Ani hnout)

Vysátí přičetnosti - Prachmistr může na hráče v bezvědomí seslat kouzlo, které mu umožní odečíst si body šílenství a to tolik, jako je polovina životového základu postavy v bezvědomí (např. pokud postava v bezvědomí má maximálně 5 životů,

prachmistr si po seslání kouzla může odečíst 2 body šílenství). Tímto způsobem je možné dokonce i snížit stupeň šílenství, pokud počet odečítaných bodů bude přesahovat do nižšího stupně. Prachmistr musí při sesílání kouzla kolem sebe a oběti vysypat střelný prach. Poté někde na kůži hráče v bezvědomí nakreslí runu (libovolnou), stejnou runu si nakreslí na dlaň a dotekem pak dvě runy spojí, tím se kouzlo aktivuje. Použitelné i na CP. (Šílenství pryč)

Úroveň 3 (použití stojí 3 body vůle)

Tato kouzla nepotřebují Karog, jen si musí prachmistr šňupnout před sesíláním těchto kouzel střelný prach. Upozornění - po třech použitích za den vzniká závislost.

Trojitá zrychlená kulka - tři zásahy za 2. Lze kumulovat s jinými dovednostmi. (Fakt chcípni)

Proražení štítu - kulka projde magickým ochranným štítem a zruší ho. (Neschováš se)

Zrychlení - černokněžník si šňupne střelného prachu a je schopen ve střetu uhnout každé druhé kulce. (Mě nedostanete)

Silný výbuch - sesílatel zničí libovolnou palnou zbraň a ještě výbuch ubere držiteli zbraně 2 životy. (Dneska končíš)

Cesta Čarodějnictví

O čarodějnicích se povídá, že jsou jen stínem toho, co bývaly... ale do očí jim to raději nikdo neřekne. Čarodějnice nemají technologii rády a stále používají své ověřené staré způsoby.

Použití - jen Čarodějnice

Úroveň 1 (stojí 1 bod vůle)

Krátká kouzla - jsou to jednoduché záležitosti, na které není vlastně nic velkého potřeba... jen silná vůle, přírodní materiál a trocha toho RP (co u toho zahrajete je na vás)... Ve většině případů se jedná o různá léčivá a ochranná kouzla. Rituály jsou silnější, ale k většině je potřeba prolévat krev, ideálně cizí. Na tyto úkony je třeba speciální dýka.

Léčení zranění - Vyléčí 2 životy. Čarodějnice posype ránu sušenými či čerstvými bylinkami.

Léčení otravy - Odstraní jed z organismu. Čarodějnice se jednou rukou dotýká otráveného a druhou má v misce s vodou, do které jed odčerpává. Jed se nedá znovu využít.

Odstranění nežádoucího - Čarodějnice může odstranit paralýzu, křeč, nevolnost... (krátkodobé negativní efekty). Je třeba se holou rukou dotknout postiženého a druhou rukou země, kam je efekt přesměrován. Čarodějnice také může být bosa, to se potom nemusí rukou země dotýkat.

Rituály - Prokletí - *ty už zabírají více času a koncentrace... Prokletí jsou typy rituálů a základní doba sesílání je 10 minut (dvě přetočení přesýpacích hodin), pokud ale rituál provádí více čarodějnic, tak se za každou další zúčastněnou z doby sesílání odečítá minuta. (Např. když dělá rituál 5 čarodějnic, tak jeho seslání trvá 6 minut místo 10). Všechna prokletí se po jejich seslání hlásí organizátorům, ti pak cíli oznámí, jakým způsobem je prokletý, ale neřeknou mu, kdo ho proklel.*

Přivolání nemoci - Zasažený dostává nemoc podle přání sesilatele (je to víceméně RP prvek). Seslaná nemoc není nakažlivá.

Přivolání noční můry - Oběť se ráno probudí se stropem životů o 1 nižším. Po další noci se mu strop životů vrátí do normálu, pokud na něj čarodějnice nesešle toto prokletí znovu.

Prokletí válečníka - Jakmile prokletý příště tasí zbraň, sám se jí poraní za 1 život. Platí i na střelné zbraně.

Prokletí čaroděje - Vůle zasaženého hráče dočasně klesne o 1 (cca na půl dne, začátek i konec oznamuje organizátor).

Prokletí našťvané ženy - Je pouze na sesilatele, jaký efekt chce vytvořit. Tuto kletbu si může u čarodějnice objednat i jiná žena, která sama čarodějnici není, ale je na nějakého muže našťvaná.

Příklad: Čarodějnice sešle kletbu podle vlastního uvážení na muže, který se jí nějakým způsobem dotknul... nepřinesl kytku, měl hloupé řeči a podobně. Kletba může způsobit například menší fyzická omezení, či vadu na vzhledu (někomu přistane bradavice na obličeji, jinému zchromne končetina, někdo dostane nenadálou nechuť k alkoholu a podobně).

Úroveň 2 (stojí 2 body vůle)

Uzdravení - Vyléčí cíli všechny životy až do jeho maxima, pokud má cíl alespoň jeden zbývajících život. Čarodějnice posype ránu sušenými či čerstvými bylinkami.

Léčení nemoci - Je třeba cíl uložit na zem a na holou kůži mu nakreslit libovolný znak. Na ukončení kouzla je třeba cíl zranit dýkou za jeden život, aby nemoc unikla s krví ven.

Ochrana - Čarodějnice vyznačí kolem sebe kruh (větvičkami, vyrytím, moukou...) , ten je potřeba uzavřít krví, musí zranit buď sebe nebo někoho jiného za 1 život. Pak je po dobu střetu v tomto kruhu nezranitelná vůči všem útokům. Nemůže ovšem sama používat žádné dovednosti ani bojovat.

Uzavření - Čarodějnice kolem někoho udělá kruh (větvičkami, vyrytím, moukou...), který z kropí svou nebo cizí krví (opět zraní za 1 život). Dotyčný je v kruhu uvězněn po dobu střetu (scény) a nemůže z něj nijak uniknout, ani v něm čarovat. Může se pouze bránit fyzickou zbraní.

Ukradení kouzla - Čarodějnice se může dočasně naučit kouzlo od šamana či černokněžníka krátkým rituálem. Na kůži cíle (šmana, černokněžníka) nakreslí runu (libovolnou), stejnou runu si nakreslí na dlaň a dotelem pak dvě runy spojí, tím se kouzlo aktivuje. Cíl ztratí schopnost používat dané kouzlo a čarodějnice tímto kouzlem bude disponovat až do půlnoci, po půlnoci se však toto kouzlo ruší a cíl se navrací schopnost toto kouzlo zase používat. Čarodějnice může toto kouzlo použít pouze na dva cíle denně.

***Rituály** - fungují stejně jako Rituály - Prokletí.*

Přivolání nakažlivé nemoci - Postižený může nakazit i jiné tvory. O možnosti seslání rozhoduje org a také určí nezbytné pomůcky k rituálu.

Prokletí odvrhnuté ženy - Je na sesilatelce, jakou podobu bude kletba mít. Může jít o snížení životů, vůle. Včetně sklerózy, zrezivění zbraně... prostě smůla nad smůlu. Tuto kletbu si může objednat i jiná žena, ale hlavní podmínka je, že postava musí k cíli cítit skutečnou herní zlobu a nenávist. Pro toto kouzlo je třeba provést oběť nějakého živého tvora (i zvířete).

Přenesení šílenství - Na ležící oběť je přeneseno tolik stupňů Šílenství, kolik je obětováno životů další oběti... nebo i čarodějnice samotné.

Vymýšlení nových rituálů - Čarodějnice jsou podnikavé ženy a stále se snaží vymýšlet nové a nové zařívání...(je nutné se domluvit s organizátory)

Úroveň 3 (stojí 3 body vůle)

Mimo jiné je třeba mít u sebe speciální krystal.

Svatá slova - Vyléčí do plného stavu životů současně všechny, kteří se čarodějnice dotýkají.

Je ale třeba, aby čerpala svoji sílu přímo ze samotné země, takže se musí dotýkat země holou kůží.

Vysátí síly - Je třeba dotek ruky nebo zbraně, zasaženému cíli jsou ubrány dva životy a čarodějníci jeden přidán (i nad maximální strop). Lze seslat 2x za střet.

Odolání kouzlu - Čarodějnice použije opět kruh a něčí krev. Podle toho, kolik obětuje životů, tolika kouzlům odolá během střetu.

Paní války - I když čarodějnice obvykle nebojuje tvář v tvář, vstoupí do ní duše jejich patronky. Je třeba obětovat živého tvora a jeho životy se přidají na první střet čarodějnic. V tuto chvíli může čarodějnice používat libovolnou zbraň včetně střelných.

Rituály - *Rituály třetí úrovně trvají 20 minut, minus minuta za každou další čarodějnici, jinak fungují analogicky jako Rituály - Prokletí.*

Rozšíření nemoci - Třetí stupeň rituálu na přivolání nemoci. Nejprve je potřeba nakazit člověka a udělat z něj bacilonosiče (provést rituál dle kouzla pro přivolání nakažlivé nemoci - podle organizátorů) a následně přenést nemoc na každého, kdo se ocitne v blízkosti nakaženého (toto určují organizátoři). K tomuto rituálu je třeba živá oběť, čím mladší, tím lépe.

Zničení bariéry - Odstraní magickou bariéru. Podle síly je třeba obětovat určitý počet životů... v případě silné bariéry mohou být obětováni i dva a více tvorů.

Odstranění prokletí - Co někdo přivolá, druhý může odstranit. Podle závažnosti kletby se obětuje určitý počet život (stanoví organizátoři).

Zastavení nákazy - Je třeba obětovat bacilonosiče a následně se dá zlikvidovat nákaza a to tak, že každému nakaženému je potřeba přiložit hrst bylinek na kůži, jako u běžného léčení.

Prokletí umírající ženy - Tento rituál platí od půlnoci do půlnoci. Když v této době po jeho seslání někdo zabije čarodějnici, která na sebe tento rituál seslala, je proklet posledním kouzlem čarodějnice. Rituál i poslední kouzlo vymyslí samotná čarodějnice a dá schválit orgům.

Cesta Šamanismu

Šamani jsou tajemní tvorové, kteří dokáží ovládat živly a komunikovat s duchy. Tato tradice je démony i nemrtvými opovrhovaná.

Použití - jen živé rasy a vlkodlak

Omezení - Šaman, který používá kouzla 2. a 3. úrovně z této cesty, nesmí nosit zbroj, používat víceranné zbraně, ani kontaktní zbraň, větší než tesák. A nemůže mít technická povolání (Dílenskej a Zbrojář) a povolání Střelec.

Šamani dokáží poměrně rychle reagovat na různé situace, rychleji než čarodějnice. Jejich moc je v žádání duchů a elementálů, kteří jim půjčují část svých sil.

K většině kouzel prvního stupně jim stačí malý hudební nástroj, bubínek, píšťala... K seslání kouzla je třeba jen krátký rytmus či melodie. Na konci se řekne název kouzla, jeho efekt a cíl, na který je kouzlo sesíláno.

Šaman může používat pouze kouzla jednoho živlu.

Mimo svá kouzla má šaman ještě vidění a vize. Tyto má až od druhé úrovně. Šaman sám si zvolí, jakou chce vizi, či po čem pátrá a organizátoři to pořeší.

Úroveň 1 (stojí 1 bod vůle)

Přivolání ducha větru - zastaví oběť na místě po dobu cca 10 sekund.

Štít ducha větru - ve střetu je sesílatel nezranitelný zásahy šípů/šipek.

Přivolání ducha vody - vyplaví jed ze žil i žaludku (léčí otravu).

Pomoc ducha vody - vyléčí 1 život.

Přivolání ducha země - na někoho je seslána dovednost Skála. Toto kouzlo může seslat Šaman i sám na sebe. *(Pozn. Skála - postava prostě ustojí první zásah... ať fyzický nebo zraňujícím či omezujícím kouzlem (je třeba hlásit, max. 2x za střet))*

Pomoc ducha země - Sesílatele po dobu střetu nezraňuje jed z otrávených zbraní nebo kouzlo otrávení.

Pomoc ducha ohně - oheň v šamanových žilách sežehne a odstraní všechna magická omezení která na něm jsou.

Přivolání ducha ohně - Sesílatel je nabitý adrenalinem tak, že ignoruje první kouzlo na něj seslané (včetně kladného efektu).

Úroveň 2 (stojí 2 body vůle)

Zde je potřeba použít nástroj, drobný tanec, pokřik... prostě divadýlko. Mimoto je na každé kouzlo druhého stupně třeba mít vyrobený fetiš z přírodního materiálu.

Přivolání elementála vzduchu - Zastaví na místě až tři cíle, opět na cca 10 sekund.

Štít elementála vzduchu - Mimo imunity na šípy, šipky a vrhací zbraně kryje i první dva fyzické zásahy jinou zbraní včetně kulek i speciálních kulek.

Přivolání elementála vody - Odstraní negativní efekt (křeč, nevolnost...), nepůsobí proti prokletí.

Pomoc elementála vody - Vyléčí 3 životy

Přivolání elementála země - Sesilatel na střet přibývají 2 neléčitelné životy.

Pomoc elementála země - Sesilatele chrání elementál země před šesti zásahy šípů, šipek a obyčejných kulek.

Přivolání elementála ohně - Sesilatel dá prvními dvěma zásahy chladnou zbraní za 2.

Pomoc elementála ohně - šíp / šipka nebo kulka kterou šaman vystřelí, má vlastnost zápalné munice a mimo fyzického zranění přidá poškození ohněm za 1.

Úroveň 3 (stojí 3 body vůle)

Krom divadýlka je třeba mít u sebe speciální krystal.

Pomoc živlu Vzduchu - Šaman je po dobu střetu nezranitelný kouzly i fyzickými útoky (jak chladnými zbraněmi, tak i kulkami). Nemůže ovšem útočit, kouzlit ani používat dovednosti. Může být ovšem fyzicky zastaven, ale ne zraněn.

Pomoc živlu Vody - Dokáže hráči vyléčit všechny životy až na maximum (bez nutnosti čekání). Toto kouzlo lze provést dvakrát za den.

Pomoc živlu Země - Šamanova kůže se změní v kámen a je zranitelný pouze drtivými zbraněmi, průbojnými náboji či drtícím kouzlem. Zranění dává jako obvykle a má svůj normální počet životů .

Pomoc živlu Ohně - Šaman vybuchne v ohni a zraní všechny v okruhu tří metrů za 3 životy. Poté padá do bezvědomí .

Rasová specifika

Životy a vůle jednotlivých ras

Živí

Orkové - životy 6, vůle 3

Goblini - životy 4, vůle 3

Skřeti - životy 5, vůle 4

Rothi - životy 5, vůle 3

Koboldi - s čepičkou životy 5, vůle 3; bez čepičky životy 8 , vůle 1

Nemrtví

Ghoul - životy 7, vůle 2

Spektra - životy 4, vůle 5

Upír - životy 5, vůle 5

Démoni

Sedmý kruh - životy 4, vůle 3

Šestý kruh - životy 6, vůle 4

Pátý kruh - životy 5, vůle 5

Ostatní

Vlkodlak - životy 5, vůle 2; ve formě vlka - životy 8, vůle 1

Čarodějnice - životy 4, vůle 5

Kromě různých počtů životů a vůle a omezení v cestách magie některé rasy mají své specifické dovednosti.

Vlkodlaci

Jdou dorazit pouze stříbrnou zbraní (i podřezání normální zbraní jim vezme jen jeden život jako normální útok).

1x za den se mohou proměnit ve vlka, ale pouze na cca 10 minut. Ve vlčí podobě mohou stopovat i bojovat. Nicméně proměnu málokdo ovládá natolik, aby měl své chování plně pod kontrolou.

Regenerace po bezvědomí je o polovinu rychlejší než u ostatních ras, tzn. půl hodina místo hodiny.

Jejich nevýhoda je, že i v lidské podobě jsou značně popudliví a rádi se rvou... A ve vlčí podobě jsou prostě... vlci. Takže je možné, že po proměně prostě před přesilou utečou, protože instinkty.

Upíři

Ke "svým" dovednostem potřebují "spalovat" krev. Jejich Krevní bank se může pohybovat v rozmezí 3 - 6 krví. Tu čerpají pitím krve z živých tvorů v poměru 1 krev za 1 život. Krev je pro upíra droga, když ji nemá, je agresivní, nevypočitatelný... prostě má absták.

Průměrný upír může mít jednu upíří schopnost.

Nadpřirozená síla - dává o 1 větší zranění zbraní, jeden úder za 1 krev.

Odolnost - může si léčit životy v poměru 1 život za 1 krev

Temná přitažlivost - za 2 krve sešle na někoho okouzlení a dotýčný s ním potom jedná jako s nejlepším kámošem, ale neuposlechne příkazy, které by ho vedly vědomě ke zranění nebo smrti. Je to psychická dovednost. Doba trvání účinku kouzla je buď dokud je sesílatel v blízkosti zasaženého do vzdálenosti 5 metrů, a nebo 5 minut, pokud se sesílatel vzdálí na více než 5 metrů.

Démoni

Díky své moci si dokážou jako jediní smazat Šílenství o úroveň obyčejným odpočinkem (použitelné 1x za den, i se spánkem to tedy umí 2x denně).

Povolání mohou mít jakákoliv, ale každý démon si může na začátku své existence vybrat ze dvou trvalých dovedností:

Vědomost - pasivní dovednost která dokáže rozpoznat magický předmět (pozná že je magický a možná i něco málo o tom, jak předmět funguje).

Poslední nápor - 2x denně si na střet dokáže zdvojnásobit počet životů. Když střet skončí zůstane mu jeden život.

Povolání

Povolání jsou omezena a není možné mít libovolnou kombinaci rasy a povolání (viz. výpis u každého povolání).

Střelec - proti kulce ze zálohy není žádná obrana, to by mohl potvrdit kdejaký ... hm... terč? Proč se s někým mazat, složitě se s ním prát na blízko, když ho můžu čistě a v klidu oddělat z dálky...

Střelcem se mohou stát: všechny Živé rasy, Ghoulové, Spektry, Upíři Novátoři (Tradicionalisté se nesníží k tomu, aby používaly tyto novátorské ohavnosti), Démoni šestého kruhu, Vlkodlaci.

Speciální dovednosti:

Zabiják - Může používat libovolné střelné zbraně.

Kapsičkář - Když jde do tuhého, v kapse najde nějaký ten zapomenutý náboj se specifickým účinkem na daného nepřítele. Například – nutně potřebuju stříbrné náboje na duchy? Výbušný efekt? Drtící? A hele, tady v kapse tři mám... (vyžaduje mít brašnu na náboje, lze použít 2x za den).

Odštělovač - Každým výstřelem dává o jedna vyšší zranění.

Dílenskej - umí sestavit kde co, stejně jako opravit... Sice ne vždy bude daná věc fungovat precizně, ale jestli potřebujete, aby vlak dojel těch pár mil do stanice, je Dílenskej váš tvor. Má celkové praktické zkušenosti s technikou obecně, ale málokdy se něco učil oficiálně. Většinu toho, co umí, se naučil... tak nějak praxí

Dílenským se mohou stát: všechny Živé rasy, Ghoulové, Démoni šestého a sedmého kruhu.

Speciální dovednosti:

Dráteník - povětšinou je to tulák, co spravuje kotle (jak na lokomotivě, tak ty na vaření), brousí zbraně (Dovednost Broušení) a prodává kdejaké pochybné zboží

Všeuměl - Opraví zničenou zbraň doslova na koleno (i ve střetu), nicméně zbraň už vydrží jen tento a 1 další střet (od opravení 2 střety). Potom už ji neopraví ani další Všeuměl.

Vševídeľ - dokáže napodobit libovolnou technickou dovednost (dovednosti Dílenského a Zbrojíře) kterou viděl... ale jen 1x. Pak ji musí vidět znovu.

Zbrojíř - Umí nejen opravovat, ale hlavně i vyrábět bouchačky... obecně se vyzná i v jiných technologiích... tak nějak. Prostě ví, jak většina věcí funguje.

Zbrojířem se mohou stát: všechny Živé rasy, Ghoulové, Démoni šestého a sedmého kruhu.

Speciální dovednosti:

Praktik - Když má čas, vyrobí různé druhy nábojů, je ale potřeba mít suroviny. Náboje - zápalné, stříbrné, průbojné...

Puškař - umí opravovat a také vyrábět pušky a pistole.

Profík na zbraně - umí vylepšovat kvéry, lepší hlaveň a tak... Zbraň pak násobí zranění.

Chemik/Lékárník - máte zdravotní obtíže z náročné práce na železnici? Nebo se potřebujete nějak nenápadně zbavit soka, který vám chodí za vaší vyvolenou? S těmito a mnoha dalšími problémy vám pomůže cech, kterých vzešel ze staleté tradice alchymistů a dnes se věnuje nejen léčení a výrobě ochranných amuletů, ale také i dalším věcem, které mají něco společného s bylinkářstvím nebo chemií.

Chemikem/Lékárníkem se mohou stát: všechny Živé rasy, Čarodějnice, Démoni pátého kruhu, Spektry a Upíři Tradicionalisté i Novátoři.

Speciální dovednosti:

Léčivý lektvar - Odvar z jitrocele či třezalky vyléčí okamžitě jeden život. Stačí lektvarem polít zasažené místo. Listy těchto bylin není třeba vyvařovat stačí vyluhovat.

Lektvar oživení - Musí se nalít do postavy v bezvědomí. Ta se probouzí s jedním životem. Léčivý lektvar vždy musí být v lahvičce k tomu speciálně určené a označené, ingredience lektvaru a postup přípravy bude doplněn.

Jed - Sůl do pití či do jídla. Oběť se do dvou minut udusí.

Kovář - máte rádi jistotu, že ten, koho seknete, už nevstane? Vyrábíme zbraně kované na míru ze všech známých a občas i neznámých materiálů! Dýky, meče, řetězy... pro fajnšmekry samozřejmě i sběratelské kousky kalené v krvi... toho koho si sami vyberete!

Kovářem se mohou stát: všechny Živé rasy, Všichni démoni, Ghoulové, Vlkodlaci.

Speciální dovednosti:

Broušení zbraní - Nabroušená zbraň dává prvním úderem o jedna větší zranění. Lze kombinovat s jinou dovedností (např. silný úder, či umění a mistrovství nože).

Postříbření - Zbraň po dobu jednoho střetu působí jako stříbrná, tzn. zraňuje například spektry a jiná stvoření zranitelná pouze stříbrem.

Kovářská síla - první úder ve střetu dá o 1 vyšší zranění (Bušením do kovadliny nejeden docela zesílí).

Pouze kovář umí kovat - umí to všichni kováři automaticky, jakmile si zvolí toto povolání.

Brouk Pytlík - má vysokou školu života. Všechno ví, všechno zná a do všeho kafrá. Ale na druhou stranu, tím, jak posedává po hospodách a pije absinth (a vlastně všechno co teče), tak i poslouchá a má velké teoretické znalosti.

Broukem Pytlíkem se mohou stát libovolné rasy.

Speciální dovednosti:

Teoretik na zbraně - zatímco Zbrojř dokáže vyrobit většinu toho co dostane na plánu, Teoretik ty plány dokáže nakreslit a ono to povětšinou i nějak funguje. S Teoretikem je jen problém že je potřeba ho držet občas na uzdě. Teoretik na zbraně může vytvářet nové konstrukce... (automaty, děla, loktarky... (vše dle pravidel)).

Všeználek - má naposloucháno a ví první poslední. A znalosti jsou důležité. Dá se považovat za odborníka který ví o různých slavných jménech, historii a podobně. Ale je třeba počítat s tím, že většinu informací má z hospod.

Statik teoretik - dokáže dělat návrhy budov, hradeb a v podstatě všechno okolo malých i velkých staveb. Když navrhne tunel, určitě nespadne:)

Válečník - no, někdy to prostě přijde, že je třeba stát nepříteli tváří tvář. Ale co, známe a naučíme spousty zákeřných triků jak protivníka vyřadit co nejrychleji a nejodporněji.

Válečníkem se mohou stát: všechny Živé rasy, Ghoulové, Vlkodlaci a Démoni šestého kruhu.

Speciální dovednosti:

Těžko ho zabít - postava se umí sama zvednout z bezvědomí (max. 1x za den)

Regenerace od boha - 2x denně si sám během okamžiku zregeneruje všechny životy. Lze použít, když má alespoň jeden život, tato schopnost je použitelná i v boji, jen je třeba ji zahlásit.

Uzavřená mysl - dotyčný je imunní na psychická kouzla či na iluze.

Nekromant - Naštval vás někdo tak, že ho nestačí zabít jen jednou? Stačí se ozvat, oživíme vám vaše oblíbence tolikrát, kolikrát budete chtít... a budete li mít samozřejmě peníze, že ano.

Nekromantem se mohou stát: Čarodějnice, Vlkodlaci, Skřeti, Spektra, Démoni pátého kruhu a Upíři Tradicionalisté.

Speciální dovednosti:

Povolání mrtvol - Může oživit mrtvé CP na jeden střet (například v dungu nějaké CP umře a hráč si ho může oživit na svou stranu), tato mrtvola má tři životy a může používat zbraně, co měla za života.

Život za život - Postava, která je doražena, se dá oživit, je třeba jen někoho obětovat a předat život, lze použít i CP a je to možné 1x za den.

Šprt - učil se dobře, lezl do zadku učitelům... prostě se choval jako totální magor..., ale vůle se mu trvale zvýšila o 1 bod.

Profesionální obětováv - vadí vám pohled nevinných očí? Nedokážete vyrvat srdce z nemluvněte? Podříznout pannu, dokud jí ještě je? Najměte si profíka, který jen za malou odměnu provede potřebná krveprolití.

Profesionálním obětovávčem se mohou stát: Skřeti, Goblini, všichni Nemrtví, všichni Démoni a Čarodějnice.

Speciální dovednosti:

Profesionální odhad - Obětovávач pozná na první pohled, co je kdo zač, a které zbraně na něj účinkují (je třeba zhlásit dovednost a zeptat se).

Podřezání - Řez povolenou dýkou zezadu přes krk, oběť okamžitě padá do bezvědomí (použitelné max. 2x za střet).

Rychlé léčení - dokáže vyléčit až tři životy za střet jen jednoduchým rychlým přiložením obvazu. (to, že obětovávач dokáže správně obětovat je jedna věc, ale když umí dotyčného rozdělat na kousky, umí ho také skládat dohromady).

Vrah - vyzval vás někdo na souboj? Chodí vám za vaší čarodějnici? Šlápl vám někdo na muří nohu? Zařídíme rychle a diskrétně.

Vrahem se mohou stát: Skřeti, Goblini, Upíři, Démoni sedmého kruhu, Čarodějnice, Vlkodlak.

Speciální dovednosti:

Podřezání - Řez povolenou dýkou zezadu přes krk, oběť okamžitě padá do bezvědomí (max. 2x za střet).

Únik - Použitelné jen za šera nebo tmy. Je třeba se na okamžik ztratit z dohledu a najednou... je pryč. Následně se může pohybovat pouze krokem a mít ruku za hlavou, na znamení, že není vidět (v této chvíli také nesmí na nikoho útočit). Ale pozor, tato schopnost neošálí ty, co se orientují čichem.

Mistrovství nože - při zásahu zezadu dává o 2 vyšší zranění v prvním útoku (nelze kombinovat, max. 2x za střet) (goblini jsou malé zákeřné mrchy, které rády bodají do ledvin, proto získávají tuto dovednost)