

Úvod

Normálním písmem jsou psána celá pravidla a neherní informace.

Tlustě jsou zvýrazněny důležité body pravidel

Pokud je něco podtrženo, je to Klíčové slovo, přes které se orientujete v boji

Pokud je něco kurzívou, jedná se o příklady, které ale nejsou pravidly.

Pravidlo nula

Jsi-li debil, zůstaň doma.

Zdravotník!

Slovo Zdravotník se používá pouze pro reálné zranění.

Léčitel můžete křičet při herní újmě. Pokud dojde k reálnému zranění, volá se jeden ze zdravotníků akce a hra se samozřejmě zastaví na dobu nutnou k ošetření pokřikem RUDÁ STOP!

RUDÁ STOP!

Je mechanismus zastavující hru a používá se při:

- reálném zranění či jeho hrozbě
- okolnostech neumožňujících hrát LARP (návštěva policie, kontrola majitele pozemku etc.)
- hrozící psychické újmě

(mohou se vyskytnout scény, které nechcete vidět nebo zažít - není ostudou použít RUDOU STOP! a scénu odvyprávět bez vlastního hraní a za plné kontroly organizátorů)

Používejte ji s rozmyslem a vězte, že na její použití mají nárok i CP a organizátoři.

Pár informací do hry

Na hře **platí zákony ČR**, dodržujte je. V průběhu akce je **zakázáno kouřit** mimo místa k tomu vyhrazená a **rozdělávat ohně v lese**. Svoje **zvířecí miláčky si můžete dovézt teprve po konzultaci s**

organizátory – na akci může být použita pyrotechnika, proto na ně berte ohled.

Škoda jimi způsobená bude po Vás vymáhána. **Těhotné ženy** do šermířských soubojů nepatří - pokud už na akci chtějí jet, organizátor o tom musí vědět dopředu.

Děti do hry mohou **pouze s dospělým dozorem**. Nebudeme se jim starat v průběhu akce o zábavu (dětský koutek, hra pro děti) a nebudeme na ně brát ohled (hluk z hospody, boj a zamykání věcí o které by si mohli ublížit).

Kdo bude rušit hru, bude odkázán na pravidlo nula a ze hry neprodleně vyhozen.

Herní mechaniky

Nové a staré postavy

Každý začíná na čtvrté Esenci, nedohodne-li se s organizátory jinak, a má 200 Iridia na nákup dovedností. Pokud je to jen trochu možné, využijte ty dovednosti z předchozích ročníků, které už vaše postava vlastnila.

Kostým

Kostým musí odpovídat zvolené rase a měl by ctít barvu daného povolání.

Bonusy za kostým:

Alespoň nějaký kostým potřebujete pro to, abychom Vás pustili do hry.

Slušný kostým dává život navíc. Zahrnuje dobře ztvárněné znaky rasy a jednu z převládajících barev kostýmu sladěnou s Vaším povoláním spolu s botami, které neruší, nebo jsou rovnou historické. Nadprůměrné a epické kostýmy odměníme Iridiem do začátku na nakoupení dovedností navíc.

Životy

Každá hráčská postava má v základu 2 životy.

Postava, která má více než 2 životy, má bonus za kostým, nebo se jedná o postavu na vyšším stupni esence.

V případě, že jí klesne počet životů na nulu, je postava Vyřazená.

Vyřazení

Postava ve Vyřazení tiše leží v bezvědomí a neví o světě. Pokud ji nikdo nedorazí, nebo ji někdo nevyléčí, tak se po konci scény probudí s jedním životem a klesne jí stupeň přičetnosti.

Dorážení

Pokud k nějaké postavě, která je ve Vyřazení dojdete, řeknete nahlas "Dorážím" a budete ji nerušeně likvidovat po šest vteřin, je postava definitivně mrtvá.

Při dorážení tedy řeknete:

Dorážím - 26 - 25 - 24 - 23 - 22 - 21 - 20 -

Jsi mrtvej!

Přičetnost

Vy jste si mysleli, že narvat do sebe tunu manového koncentrátu bude bez následků?!

Po vzpamatování se z vyřazení, nebo při nošení velkého množství Iridia se postava sníží stupeň přičetnosti.

Pokud postava upadne do vyřazení za den znovu, dostane tolikátý stupeň přičetnosti, kolikrát už upadla do vyřazení.

Přičetnost se léčí nočním odpočinkem, nebo magií.

Každé povolání má specifické projevy toho, jak se v něm projevuje klesající přičetnost. Během všech stupňů projevů bude Iridium pudit postavu k tomu, aby v každé scéně, kde to je jenom trochu logické použila maximum svých dovedností.

Žádný stupeň přičetnosti ale nenutí postavu ostatní hráče dorážet, protože to nepovažujeme za věc, generující hru.

Ztráta přičetnosti není postih za to, že postava skoro umřela. Je to mechanika dávající hráči postavy možnost prožít si propad do extrémních psychických stavů, které s sebou nese používání velkého množství Iridia a zabavit ostatní hráče jejich následky.

První stupeň jsou věci, co neovlivňují bojové schopnosti postavy. Slouží k dokreslení utrženého úrazu a klesající přičetnosti postavy.

Červení – postava je víc agresivní, než by měla být. Preferuje konfliktní řešení situací. Má potřebu si dokazovat během rozhovoru, že je silnější, či výše postavená než ostatní.

Oranžoví – jsou sebestřední ignoranti. Mají problém přijmout cizí názor, nebo změnit svoje už jednou přijaté rozhodnutí.

Žlutí – jsou perfekcionisté. Postava bude ostatní otravovat svým názorem a návrhy na jeho řešení. Neexistuje pro ni věnovat se něčemu na méně než 100 %, nebo odevzdat něco o čem je přesvědčena, že není dokonalé.

Zelení – jsou důvěřiví vůči všemu. Vidí za vším pouze pozitiva a mají problém pochopit, proč by jim někdo chtěl lhát nebo ublížit.

Modří – ví, jak svět funguje. A proto všem říkají, jak se to má udělat správně.

Fialoví – jsou hyperaktivní. Budou se zuřivě věnovat tomu, co jim zrovna přijde na mysl, aby to za chvíli opustili pro něco zajímavějšího.

Druhý stupeň jsou věci, které negativně ovlivňují schopnost postavy fungovat.

Nutí jí jednou za cca. hodinu odehrát pro ni, nebo pro okolí nebezpečnou scénu.

Červení – postava za vším vidí nějakou provokaci, či výzvu, kterou musí překonat. Nejlépe násilím. Jednou za hodinu musí vyhrotil mírumilovnou scénu do fyzického konfliktu.

Oranžoví – Jsou pevně přesvědčeni, že všude kolem nich je to samý klam a iluze, se kterými ostatní nejsou schopní nic udělat. Jednu klíčovou scénu za hodinu si pamatují úplně jinak.

Žlutí – postava trpí obsesivní poruchou pozornosti, která jim znesnadňuje normální fungování. Jednou za hodinu v jedné bojové scéně není schopen jednat, protože se věnuje nějakému nesmírně důležitému detailu.

Zelení – Postava se stává paranoidní vůči komukoliv, kdo nepatří mezi jejich vyvolené. A aktivně radí svým vyvoleným koho všeho je potřeba zlikvidovat.

Modří – Přišli na to, že za jejich problémy můžou ostatní. Jsou urážliví, ješitní a pomstychtiví. Minimálně jednou za hodinu sešlou rituálem na nějakého hráče kletbu.

Fialoví – V tento moment naprosto přijdou o jakékoliv emoce a jsou chladní jak kámen. Jejich soucit se propadá na bod mrazu.

Třetí a horší stupeň jsou problémy zabraňující postavě jednat. Šílenství postavy trvá, dokud není okolím vyřešeno.

Červení – postava nemá problém se sebekontrolou. Ostatní ano. Svět se jí totiž smrskl na já versus oni. Bude bojovat, dokud se bude něco kolem ní hýbat a pak jde najít další osoby, se kterými musí změřit svou sílu.

Oranžoví – jsou ze všech nejnebezpečnější, protože vypadají normálně. Jsou schopní interakce s ostatními, ale bez ohledu na svou původní morálku, sliby a čest, nyní vyhledává pouze a jenom svůj prospěch – do katastrofických rozměrů. Tedy se spojí s nepřáteli, zradí spojence etc.

Žlutí – jsou pohlceni tvořivou energií. Musí stavět, bádát a vyrábět. Úplně u toho ignorují okolí a zdravý rozum.

Zelení – mají totální paranoiou. Postava ví, že po ní ostatní jdou! Nejlépe se obává svých vyvolených, takže ty bude likvidovat jako první.

Modří – to vzdali. Svět je potřeba zničit a vyrobit jiný – dokonalejší. Začnou likvidovat hráče v táboře a pokud je někdo nezastaví, budou pokračovat dál. Jejich plány budou hodně inteligentní, ale naštěstí v tomto stavu nejsou schopní žádné sociální interakce.

Fialoví – Představte si tu nejšilenější konspiraci a ta je rozhodně pravda, všem ji rozhodně říkáte a chováte se podle ní. (pár příkladů: Eden je jen virtuální realita, kterou nás nějací šílenci nutí hrát. Zelení přidávají chemtrails do tetování. Termití královna je stále živá a žije na odvrácené straně měsíce)

Definitivní konec

Smrt postavy nastává poté co Vás někdo dorazí ve vyřazení.

Po definitivní smrti se tělo působením volné magie rozpadá na prach a je jenom na Vás, jak dlouho budete chtít hrát mrtvolu.

Poté co se rozpadnete, nechte na místě herní věci, dejte ruku na hlavu a odejděte za organizátory.

Léčení

Každé ráno se postava probudí s plným počtem životů a vyléčenou přičetností. Magické léčení reprezentuje klíčové slovo Léčím.

Zbraně a štíty

Můžete používat pouze zbraně, které jsou schválené a jsou Vaše, nebo máte svolení od majitele je používat.

Zbraně a štíty držené v ruce je možné použít ke krytí před zásahem jakýmkoliv projektilem, včetně ohnivých koulí a jiných dovedností vyžadující dotek.

Oblečení a brnění před zásahem nekryje – poskytuje bonusy za kostým.

Zbraně

Zbraně, které může postava používat jsou limitovány povoláním.

Zbraně (krom dýky do 40cm) musí být řádně měkčené a hráč s nimi musí umět bezpečně zacházet.

Bezpečné ovládání zbraně je potřeba mít na mysli obzvlášť v noci.

Sekery a kladiva musí mít poslední třetinu také obalenou.

Kopí a jiné bodné zbraně musí být v rozmezí 140-200cm, musí být drženy obouřučně a nelze s nimi sekat.

Štít musí mít bezpečně obalenou hranu.

Luky a kuše – maximální nátah 15kg. Šípky bezpečné konstrukce, kde dřív neprojde měkčením, bambule mají větší průměr než pět centimetrů, vzadu jsou zářezy na tětívu a letky. Minimální počet šípů na střelnou zbraň je pět.

Nosiče – Kouzelnické koule, musí mít stejnou barvu, jako magie kouzelníka, musí být měkčené, nesmí je tvořit tenisák a musí mít průměr přes 5 cm.

U zbraní typu **NERF** bude požadováno, aby byla zbraň dostatečně steampunková a byla větší jak 20cm.

Dovolené typy NERFek - bubnové a pásové zásobníky, luky, kuše.

Řada Elite, Maverick projde bez problémů – u zbytku se nejlépe ptejte dopředu organizátorů.

Zakázané typy NERFek – příliš malé či vrhající kotouče.

Tedy kapesní pistole a kotoučové vrhače.

Maximální množství nábojů ve všech zásobnících je dáno esencí (modří a žlutí) s tím, že je rozdíl mezi automatickými a manual/semi nerfkách. (pustíme do hry větší zásobníky a budeme spoléhat na Vaši

poctivost, že nebudete mít v zásobnících více jak povolené množství nábojů).
Airsoft a zbraně na střelný prach, nebo stříkající vodu jsou explicitně **zakázány**, ale některé jiné metací zbraně na principu kartofl kanónu, pet-raketometu a střelných zbraní vrhajících měkčené projektily mohou být po domluvě puštěny do hry.

Zásah

Kdokoliv vás trefí zbraní do zásahové plochy, vám ubere jeden život. Je nutné, aby zásah byl bržděný a s řádným náprahem.

Pokud se jedná o projektil, ten nesmí pokračovat v letu dál.

Pokud útočník chce zásah opepřit spuštěním nějaké dovednosti - musí tak učinit nyní (a zásah tedy neubírá za jedna, ale dle použité dovednosti).

Dovednost se spouští až v okamžiku zásahu cíle, nicméně pokud dovednost vyžaduje nějakou podmínku, je nutné jí splnit znovu.

Pokud jde zásah do zbraně, štítu - tak se schopnost také nevyčerpá a počítá se, jako by fokus té dovednosti minul.

Plamenné koule které proletí kolem oběti Vám neubírají počet seslání na scéně.

Říkanku, která vyvolá do ruky kouli plamene je však nutné říct znovu.

Pokud někdo Vaší dovednosti odolá (zneguje, vyblokuje), tak se dovednost také počítá za seslanou.

O tom, jestli byl úder úspěšný, rozhoduje oběť, která hlásí úspěšný zásah spuštěním nějaké obranné dovednosti, nebo tichým odpočtem svých životů. Bodání a jeho naznačování je zakázáno (krom tyčových zbraní k tomu určených).

Zásahové plochy

ASF. Tedy krom hlavy, krku, rozkroku a rukou od zápěstí dolů, celé tělo.

Dovednosti

Dovednost

Každá postava umí různé neobyčejné dovednosti, které reprezentují schopnosti jednoho jejího povolání, rasové předpoklady, nebo kouzelnou výbavu. Pokud není uvedeno jinak postava má pouze jedno povolání, rasu a kouzelný předmět.

Rasové dovednosti

Každý člen rasy má automaticky své rasové schopnosti. Pokud se jedná o aktivní dovednost – lze jí sesílat 1x za den. Toto množství nelze zvyšovat.

Kouzelné předměty

Jejich výrobou se nejčastěji zabývají Arteficeři.

Pokud není uvedeno jinak každá postava, může používat pouze jeden kouzelný předmět, který je spjatý s její duší.

O jednou připoutaný předmět může postava přijít pouze tím, že jej vzdá, daruje, nebo jí ho někdo posmrtně odebere.

Pokud chce postava začít používat nový předmět, musí jej mít ve svém vlastnictví minimálně hodinu.

Pokud měla dříve nějaký jiný předmět musí k němu přerušit vazbu již na začátku připoutávání nového předmětu.

Kouzelné budovy

Jejich výrobou se nejčastěji zabývají členové Zednářské lóže.

Existují budovy umožňující na jejich území sesílat určité dovednosti do nich při stavbě zabudované.

Vlastnictví budov (pokud není řečeno jinak) se řídí stejnými pravidly, jako artefakty.

Tedy jedna budova – jeden majitel.

Předávání trvající hodinu etc.

Dovednosti budovy můžete seslat tolikrát za scénu, kolikrát mu to budova umožňuje.

Používání dovedností

Stačí splnit podmínku a fokus dovednosti (pokud nějaké má).

Být v dané vzdálenosti (kupříkladu se cíle dotýkat).

Zakřičet pokřik a dovednost (pokud není vyblokována nebo znegována) začne okamžitě účinkovat.

Limity sesílání dovedností

Každá dovednost má uvedený počet seslání na scénu.

Pokud se dovednost naučíte vícekrát, zvedne se o patřičný počet i počet použití dovednosti na scénu.

Kouzelný předmět a rasová dovednost mají také maximální počet seslání za scénu, nebo za den. Rasové dovednosti dokupovat nelze a k dokupování použití u kouzelného předmětu si sežeňte někoho, kdo je umí vyrábět.

Dovednosti na třetí esenci jsou navíc omezeny použitím 2x za den.

Kouzelný předmět třetí úrovně je omezen použitím 2x za den.

Esence

Esence určuje, jak moc je ve Vás koncentrované Iridium.

Jsou běžně přístupné tři stupně esence, po kterých může hráčská postava šplhat.

Stupeň esence určuje, jaké dovednosti se může postava učit a také kolik životů má.

Základním počtem životů postavy jsou dva a za každou další esenci postavě přibude právě jeden život.

Nedůživý sedlák má jeden život, významná postava na první úrovni již dva, hrdina na druhé úrovni tři životy etc.

Úroveň lze zvednout maximálně jednou za den.

Postup na další úrovně esence je propojen s příběhovými akcemi Vaší postavy.

Učení se dovednostem

Po zaplacení příslušné částky iridia správné barvy u Orákula si do deníku zapíšete schopnost a můžete ji používat.

Limity učení se dovednostem

Povolání a rasa

Každá postava může mít pouze jedno povolání a vybírá si z dovedností jim dostupným. Rasové dovednosti umíte automaticky.

Esence

Postava se může naučit pouze dovednost, nebo připoutat předmět, jejíž stupeň je stejný, nebo nižší než je její stupeň esence.

Třetí stupeň esence

Postava může umět pouze jednu dovednost ze třetího stupně esence.

Čtvrtý stupeň Esence

Můžete se naučit všem schopnostem 4 esence.

Pátý stupeň Esence

Od postupu na pátou esenci jste v permanentním Avatar stavu. Schopnosti, které mají počet seslání za den, mají dvojnásobný počet seslání.

Vícenásobné učení

Pokud se učíte nějakou dovednost vícekrát, pro častější možnost jejího sesílání, bude Vás stát vždy násobně více (2x, 3x, 4x tec).

Výroba kouzelných předmětů a staveb

Bez pomoci Zednářské Lóže – vyvolených žlutého iridia, lze vyrábět kouzelné předměty pouze výjimečně a se souhlasem organizátora.

Více informací o přesném procesu výroby lze najít v pravidlech pro Artificera a Zednáře.

Pravidlový zápis dovednosti

K čemu slouží, která kolonka.

Budeme mít na místě svitky s kompletními povoláními, ve kterých si můžete odškrtnout, co Vaše postava už umí.

Esence

Stupeň esence – tedy: 1 -> 2 -> 3

Počet seslání

Kolikrát za scénu je postava schopná za jedno nakoupení dovednosti danou dovednost použít.

Pokřik

Plné znění toho, co musíte vyslovit, aby se dovednost aktivovala.

Typ

Patří sem nápis fyzická, magická, rasová, nebo artefakt či budova.

Cena dovednosti

Kolik budete muset zaplatit iridia za naučení se dovednosti. Pokud se budete chtít dovednost učit vícekrát – bude Vás to stát vždy násobně více (2x, 3x, 4x tec).

Dosah

Buď bude uvedeno sesílatel, dotek, nebo doslech.

Pokud má dovednost fokus a sesílá se na dotek, jako dotek s cílem se počítá nejen kontakt Vaší části těla s cílem, ale i kontakt fokusu s cílem.

Je-li fokusem meč, dovednost s dotykem můžete seslat při úspěšném zásahu mečem.

Pokud je dovednost na doslech a nepřeřvete bitevní mumraj a cíl Vás neslyší – dovednost minula.

Fokus

Jaké hmotné věci se musíte dotýkat, aby bylo možné dovednost spustit.

Mágské hole to nejsou žádné přeludy...

Pokud někoho trefíte zbraní, co je fokusem, musíte si vybrat, jestli mu dáte jenom za jedna, nebo aktivujete nějakou dovednost.

Podmínka

Jedná se o nehmotnou věc, činnost nebo určitou podmínku, která musí být splněna, pokud má dojít k úspěšné aktivaci dovednosti.

Kletby a jiné rituály

Každý hráč může sesílat a účastnit se Rituálů. Pro potřeby síly rituálu je to bráno tak, že Iridium, které v sobě hráč má se pro potřeby rituálu počítá 1x, v případě mága 1,5x volné stužky Iridia, které do rituálu vložíte a spálíte se počítají 10x.

Efekty volného Iridia VŽDY sesílá organizátor v době, kdy se to hodí jemu, nikoliv Vám.

Existuje několik podmínek, které musíte splnit, než tuto sílu bude moci alespoň trochu usměrnit.

Popis záměrů. Nepopíšete JAK, popíšete, CO je cílem Vašeho snažení.

Nákladné na Iridium – efekt Vás bude stát Iridium. Nebude to levné. Nebude to mít zaručený výsledek, jako výroba předmětu, stavba budovy, nebo nákup dovednosti. *Je možné, že celou kopyčku Iridia prostě spláchnete pro nic.*

Rituální seslání trvajících scénu. Čím více sesilatelů zapojí svou energii a hezčí rituál, tím silnější a lépe zaměřený efekt.

Časově neurčený efekt. Následky rituálů nikdy nemají okamžité následky. *Často jsou to hodiny, někdy i roky.*

Negativní efekty. Volná síla Iridia se dá velmi těžko nasměrovat k tomu, aby měla nějaké pozitivní efekty. *Někoho proklít je 6x jednodušší než někoho vyléčit.*

Klíčová slova

Klíčová slova slouží k rychlému pochopení toho, co se děje na bojišti, a simulování dovedností, které my hráči nejsme schopni kvůli bezpečnosti nebo fyzikálním zákonům provést.

za jedna (za dva, za tři, etc)

Zkrátka a prostě, za kolik životů to dostanete, pokud s útokem nic neuděláte.

Za jedna dávají všechny zbraně bez použití další dovednosti.

Za jedna – magií dávají všechny nerfky a jiné zbraně střelící koncentrovanou manu. Dále pak dovednosti začátečníků. Je to průměrný zdroj zranění, co vám může ublížit.

Za dva dávají silnější dovednosti, výbušniny a jezírka s piraněmi.

Jedná se o zdroje zranění, které by normálního člověka bez okamžité pomoci nepřežilo.

Za tři dávají zranění, která by Vás měly okamžitě zabít.

Za víc dávají apokalyptické zdroje zranění, po kterých zůstává kráter a Vaše boty. Každé zranění je buď fyzický typ (pak nehlásíte nic extra), nebo magický typ (s výjimkou NERFek pak hlásíte za x - magií).

Blok (jedna, dva, tři)

Staví do cesty útoku nějakou překážku, přesunuje vás mimo trasu útoku, okamžitě zacelí utrženou ránu nebo vás přímo činí vůči útoku imunním.

Blok je schopný zabránit zranění z dovednosti, která zraňuje za stejně nebo za méně, než je jeho číslo.

Jestli máte Blok – dva (magie) a někdo Vás očadil Velkou ohnivou koulí za tři – magií, tak to prostě koupíte za tři. Proti střele z magické pistole dávající pouze za dva – magií Vás však už Blok – dva (magie) ochrání.

Pokud je dovednost plošná **Blok** zruší jenom její účinky na vás, nebo na chráněný cíl.

Pokud je **Blok** na doslech, můžete s ním blokovat i zraňující efekty a zásahy zbraní působící na někoho jiného – musíte ale před blokem zakřičet jeho jméno.

Každá dovednost obsahující **Blok** má buď magický, nebo fyzický typ dovednosti, kterou je schopná blokovat.

Odolej

Schopnost odolávat psychické magii, nebo nezastavitelná fyzická síla bořící jakoukoliv překážku.

Každá dovednost s Odolej má vypsané, čemu je schopná odolávat, ale nejčastěji jsou to zranění (buď fyzická, magická, nebo obojí), nebo působení Iluze a Rozkazu.

Odolej na zranění je nutné použít okamžitě po zásahu

Pokud je dovednost plošná Odolej zruší jenom její účinky na vás, nebo na chráněný cíl.

Pokud je Odolej na doslech, můžete s ním negovat i efekty a zásahy zbraní působící na někoho jiného – musíte ale před Odolej zakřičet jeho jméno.

NE!

Mizící efektové, counterspely a dispelly v jednom příhodném balení!

NE! umožňuje kompletně vymazat nějakou dovednost a její úspěšné seslání.

Dovednost nemá následky ani pro vás ani pro nikoho dalšího a jediné, co je vidět, je, že se soupeř o něco pokusil.

Alternativní využití je zlomení již působícího efektu Iluze, nebo Rozkazu.

Pokud je NE! na doslech, můžete s ním negovat i efekty a zásahy zbraní působící na někoho jiného – musíte ale před NE! zakřičet jeho jméno.

Dovednost obsahující NE! umí nechat zmizet jak fyzickou, tak magickou dovednost.

NE! nemůžete použít na tyto klíčová slova:

Blok, Odolej, NE!

Neviditelnost a Nehmotnost můžete znegovat pouze pokud jste v dohledu a doslechu při jejich seslání.”

Léčím

Vyléčí cíli jeden život.

Pokud chcete léčit někoho jiného, než sebe – musíte před Léčím zakřičet jeho jméno.

Léčit osobu už ve vyřazení je nemožné.

Další využití této dovednosti je v léčení přičetnosti – na léčení jedné úrovně šílenství je potřeba scéna a dobrovolný, nebo patřičně zabezpečený pacient.

Léčení přičetnosti je tady od toho, aby hráč zraněného mohl bavit doktora a naopak.

Iluze

Slouží ke zmatení protivníka, dostání se do jeho vědomí a přepsání některých základních vjemů.

Všechny iluze jsou zaměřené na někoho a nejsou pasivní.

Nemůžete tedy seslat iluzi, že vypadáte tak a tak, maximálně někomu říct, že vás tak vnímá. Dovednost obsahující iluzi nemůžete blokovat, dá se jí pouze Odolávat a Negovat.

Co přesně za iluzi mu do hlavy vpravíte, se dozvíte z konkrétních dovedností.

Všechny Iluze trvají do konce scény nebo do prvního zranění, co dostane cíl dovednosti.

Cíl dovednosti si není vědom, že efekt dovednosti není reálný – proto se sám NIKDY neseke za život, aby jej zrušil. Jeho spojenci jsou si často vědomi toho, že se stal cílem iluze, a proto jej mohou zranit, aby Iluzi přerušili.

Rozkaz

Rozkazy nejčastěji reprezentují vnější, velmi těžce odstranitelné okolnosti.

Všechny rozkazy jsou zaměřené na někoho a nejsou pasivní.

Nemůžete tedy seslat Rozkaz, že koho uvidíte paralyzuje. Můžete, ale paralyzovat každého koho vidíte v okamžik seslání této dovednosti.

Dovednost obsahující Rozkaz nemůžete blokovat, dá se jí pouze Odolávat a Negovat.

Co přesně za Rozkaz cíl ovlivní, se dozvíte z konkrétních dovedností.

Všechny Rozkazy trvají do konce scény a neruší je zranění odbržené ve scéně.

Často ve hře používané termíny Iluzí a Rozkazů

Chodiš (Cíl chodí pouze krokem)

Stojíš (Cíl nesmí opustit pole metr krát metr na kterém byl dovedností zasažen)

Freeze (Cíl dovednosti je paralyzován uprostřed pohybu. Je si vědom toho, co se kolem něj děje, ale nemůže mluvit, samovolně se pohybovat a sesílat dovednosti)

Ochrnutí končetiny (Cíl dovednosti nemůže používat konkrétní končetinu)

Jsem tvůj přítel (Nebudete ho chtít zabít, ledasco mu povíte, ale dobře se ozbrojíte než ho budete následovat s Vašimi úsporami ke studánce)

Útočíš na X (Všechny vaše útoky povedete na daný cíl. Dokud efekt neskončí, nebo cíl není ve vyřazení)

Odhození: Odběhnete 5 metrů od cíle, který jej na vás seslal

Letím

Vzletnutí a let je prezentováno nataženou pěstí nad sebou. (*Esence musí skrze vás správně proudit, abyste mohli letět a nemáte křídla abyste s nimi mávali*) Během útočení a soubojů ve vzduchu nemusíte mít pěst nahoře, ale můžete se vklidu věnovat zabíjení. Důležité hlavně je, aby vaše okolí vědělo, že letíte. Pro přistání je potřeba udělat super hero landing.

Během letu jste zranitelní jen útoky na dálku/doslech. Na blízko můžete bojovat jen

s jinými letícími postavami, ale na dálku můžete normálně útočit. Během letu si udržujte aspoň pár metrový odstup od nelétajících. Létat v dungeonech nejde bez svolení dungeonmastery.

Neviditelný

Začátek neviditelnosti je reprezentován rukou na hlavě.

Jakmile je to trochu možné postava si musí zavázat bílý šátek přes čelo.

Neviditelná postava je odhalitelná skrz zvuk, který dělá, nebo stopy, které zanechává.

Plavat v neviditelnosti, chodit skrz vysokou trávu, nebo tančit na písčité pláži je hodně špatný nápad.

Dovednost obsahující neviditelnost má vždy vypsané podmínky, které postavu zviditelní. Pokud v ní není uvedeno specificky jinak, tak postavu pokaždé zviditelní útok.

Nehmotný

Začátek nehmotnosti je reprezentován zkřížením rukou před hrudí.

Pokud dojde k fyzickému kontaktu je dobré gesto zopakovat, popřípadě ještě doplnit řečením Nehmotný!

Postava je normálně viditelná a slyšitelná. Může procházet skrz palisády, ale skrz větší objem hmoty již ne (zdi a dveře jí tedy zastaví). Postava neumí létat, ani se pohybovat rychleji, než je běžné. Kontakt s živou hmotou jí zpomalí, ale nedokáže jí zadržet.

Nehmotnou postavu lze zasáhnout pouze magií (za X magií, Iluze, Rozkazy, STOPTIME). Nehmotná postava nemůže působit na hmotný svět jinak než dobrou radou (pokud není v dovednosti uvedeno jinak) nebo nadávkou.

Ha!

Vidíte a slyšíte osoby, co jsou neviditelné. Pokud jim chcete skrývání zrušit, sešlete na ně tuto dovednost.

HA! dovednost nejde blokovat, odolávat jí a jde pouze NEgovat (na tu samou postavu jí logicky nemůžete použít ve scéně znova).

HA dovednost má počet seslání z toho důvodu, že odhalit kumpánům celý gang zlodějů může být občas nad Vaše síly.

Stop time / Go!

Zastavuje herní čas a druhým heslem jej pouští zpět.

Používá se výjimečně, pokud někdo spustí dovednost, která je složitá na vysvětlování.

Pokud je dovednosti odoláno - efekt Stop Time sice cíl nemůže ovlivnit, ale pro postavu se čas zastaví a spustí normálně. *Dovednost umožňují teleportaci cílů po bojišti dle vůle sesilatele, tedy sice s postavou co Odolala nijak nepohne, ale v rámci efektu Stop Time nechá všechny ostatní odteleportovat a začne se hýbat až s Go!*

Porovnání Esence

Na hře jsou schopnosti, které účinkují jen na bytosti s určitou Esencí. Pokud tedy slyšíte všichni s **Rozkaz: Skoč do rybníka**

Esence 3 tak všichni kdo mají 3tí a nižší Esenci musí jít a skočit do rybníka. Pokud máte 4 esenci jste vysmátí.

Konfliktní schopnosti

Pokud by se měla vyskytnout situace, při které se dokonalý útok, setká s perfektní obranou zvítězí perfektní obrana.

Měření času

Den

Den začíná a končí tehdy, když ráno vstanete.

Scéna

Je od nějakého zapamatovatelného momentu do jiného zapamatovatelného momentu. Pokud nebudete mít jistotu, zkuste si čas představit jako děj na filmovém plátně nebo historku, co budete vykládat v hospodě.

Ta hluchá místa, na která si nevzpomínáte, to jsou konce a začátky scén.

Protože sledování filmů je subjektivní, její konce a začátky si určuje hráč, který je jí postižený.

Není možné znovu zasahovat do bojové scény, kterou jste již opustili.

Typická výprava do podzemí se skládá z více scén.

Počítání

Pokud jsou někdy uvedeny vteřiny, které je nutné odpočítat, počítá se nahlas, a to sestupným odpočtem ke dvaceti.

Šest vteřin zabíjačky je tedy – Dorážím! 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20 - jsi mrtvej!

Zvláštnosti pravidel

Zed'

Je plocha z geotextílie, přes kterou není vidět (ani mezerou mezi spodní hranou a terénem), nedá se podlézt ani přelézt, ale je přes ni slyšet.

Palisády

Je provázek s fáborky, přes kterou je vidět, ale nedá se podlézt ani přelézt.

Pokud jste ale nehmotní, můžete jí procházet.

Její zničení trvá scénu usilovného úsilí, nebo použití schopnosti k tomu určené.

Dveře

Jsou různě velké a dle použitých materiálů a magie mají různou esenci.

Dveře se dají otevírat magickými kameny, nebo klíči k tomu výrobcem určenými.

Dveřmi NELZE procházet v nehmotnosti.

Pokud se skrz ně snaží dostat někdo násilím, dveře mají nekonečné množství bloků, o síle odpovídající své esenci. Mají ale pouhý jeden život.

Tedy na rozbití jedničkových dveří jim stačí dát jednou za dva a víc. Pižláním mečem za jedna ale nikam nepovede.

Naplocho

Naplocho nevedeme. Pokud chcete umět zajímat protivníky, pořídte si nějakou schopnost s klíčovými slovy Rozkaz, Iluze, nebo dotyčného dostaňte do Vyřazení a odneste ho v něm kam potřebujete.

Podřezání a BANG do hlavy

Ve hře není

Okrádání

Dá se krást akorát Iridium.

Iridium

Zkondenzované emoce. Síla draků. Mana!
Jediná smysluplná měna na LARPU je Iridium. Má šest barev a vyskytuje se ve formě stužek, krystalů, nebo předmětů jím nabitých (a patřičně ostužkovaných). Učíte se za něj dovednosti a vyrábíte kouzelné předměty.

Ve svém surově-magickém stavu však pro okolí není příliš bezpečné. **Postavy již nyní dovedou vstřebávat syrové iridium (a nebo to snad uměli celou dobu a Orákulum jim lhálo??).** **Stále je však nutné se skilly učit před orgy.**

A taky ovlivňuje myšlení svých uživatelů...

Více než malé množství Iridia

Pokud se ve vašem držení vyskytuje více jak pár sekund šest a více kusů iridia ztratíte jeden bod přičetnosti. Jeho úroveň je s každým započatým šestinásobkem o jedna horší.

Povolání Vám je v tomto schopné pomoci, a proto **ignorujete** šest kousků iridia své barvy.

Pokud se někde jenom tak povaluje více jak šest kusů iridia – neváhejte o tom informovat organizátory. Oni se kolem brzo začnou dívat zlé věci.

Iridium je možné po zmizení Orákula přechovávat u šikovného Bankéře..

Rifty

Jsou počátky trhlin. Nestabilní portály. Místa překoncentrovaná čistou energií Iridia.

Jsou reprezentovány bílou kartou se stužkou Iridia.

Pokud chcete, můžete ji otočit – budete se řídit pokyny v ní a pokud není uvedeno jinak odnesete ji do města do banky.

Nejčastěj mají rifty v sobě nějaký negativní efekt a iridiovou odměnu.

Mapa riftů

Kvůli posledním událostem se na Edenu už Rifty neotvírají. Ale možná půjde získat Iridium jinde.

Wartable

Orákulum roztáhlo svá křídla napříč vesmírem a je potřeba získat spojence na boj proti němu.

Wartable představuje mapu probíhající války s Orákulem a lze na něm nalézt mise, na které můžete vysílat své spojence aby vám přinesli cenné suroviny a pomohli v souboji s Orákulem.

Spojenci

Jsou komodita patřící frakci. Jsou to vaši věrní následovníci ochotni se vrhnout i do horoucích pekel (a tam vystát frontu na pořadové číslo). Nebo je naopak můžete nahrnout do laboratoří, kde pro vás budou vyvíjet nové schopnosti. Můžete si je mezi Frakcemi vymněňovat či propůjčovat.

Mise

Na wartablu se vždy dopoledne a odpoledne zjeví nové mise na které můžete své spojence vyslat. Spojence můžete patřičně nainstruovat co mají na dané misi dělat (všechny zabít, vyjednat příměří, proplížit se kolem). Jakmile bude mise vyhodnocena bude vás správce Wartabelnu informovat a vy se dozvíte co se stalo a jaké jsou následky. Mise mají různou obtížnost a mohou vyžadovat různý minimální počet spojenců na její začátek.

Laboratoře

Spojence můžete poslat do laboratoří aby vám poskytli další schopnosti. Dokud jsou spojenci v dané laboratoři poskytují vám daný efekt. Tyto spojence můžete z laboratoře kdykoliv přesunout do jiné laboratoře, nebo odeslat na misi. Ale pokud v laboratoři nejsou nemáte daný efekt.