

PODROBNÉ DOVEDNOSTI ARKÁNA

1.8

Okultismus	3
Meditace	3
Thaumaturgie	3
Alchymie	4
Transmutace	5
Identifikace	6
Inženýr	7
Počítačová démonologie	8
Předvídání	9
Hacking	9
Profesor humanitních studií	9

Okultismus

Vyznáš se v tradičních postupech zaklínání, evokací a dalších postupech sloužících k rychlému použití efektů a rituálů. Tyto postupy, často předávané po celé generace mystiků a okultistů využívají nejúžasnější dostupný nástroj, samotnou mysl okultisty. Toto umění není bez rizika. Vystavujete-li svou mysl a samotnou podstatu vyšším realitám, na které není stavěná. Vedlejší účinky mohou zahrnovat deprese, halucinace, šílenství a kognitivní choroby včetně obávaného Kratzcrongbergova syndromu.

PRAVIDLA:

Vyber si jednu arkánu, můžeš se učit efekty z této arkány.

Naučíš se +1 efekt.

Získáš volbu dvou okultních rituálů.

Meditace

Za normálních okolností se stres a okultní napětí(čti mana) postupně odbourává, přičemž trvá hodiny než se většině osob obnoví zásoby moci, kterou spotřebovali. Meditace poskytuje metody jak se naučit cíleně obnovovat moc. Ať už je to zenová meditace, stínová kata s mečem nebo modlitba k tvému bohu na svatém místě, praktik dokáže obnovit své mystické síly naráz a výrazně rychleji..

PRAVIDLA:

Za 20 minut RP "meditace" si doplníte svou manu na maximum. Takto získaná mana se odpočítává z denního přídělu 24 man, jež lze regenerovat.

Thaumaturgie

Vyznáš se v pokročilé rituální a ceremoniální magii a ovládáš postupy jak posílit Moc takto sesílaných kouzel. Zatímco v rychlém kouzlení obvykle není čas na aplikaci všech drobných nuancí a variant, které Turing-Lovercraftův teorém rozpracovává, v rituální magii to znamená rozdíl mezi nadšeným řezníkem amatérem a špičkovým chirurgem.

PRAVIDLA:

Pro účely splnění podmínek rituálů lze Thaumaturgii počítat jako dovednost Okultismus.

Pokud sesíláš rituál, je tvá osobní osobní moc dvojnásobná (ale jen tvá, nenásobíš moc celého rituálu).

Naučíš se do začátku dva rituály.

Alchymie

Alchymie zahrnuje praktické znalosti postupů, které poutají metafyzicky aktivní materiály - Esence do předmětů. Zjednodušeně řečeno, alchymie vyrábí předměty(léčiva, drogy, jedy..) které přímo ovlivňují nebo transformují osoby které je požívají.

Esence jsou herní předměty a vypadají jako malý průhledný krystal. Jdou koupit u obchodníka nebo najít ve hře.

Obecně k Alchymii:

Vše co potřebujete k výrobě alchymistických předmětů je dovednost Alchymie, Alchymistická deska(dostanete), Esence a fyzická podoba předmětu který chcete vyrobit (pilulka, prášek, lektvar..). Pokud se v pravidlech dále píše o Arkánech, je to jen RP prostředek a označuje to místo kam pokládáte Esence na Alchymistické desce. Vaše postava nepotřebuje žádnou pravidlovou znalost Arkán nebo Efektů které obsahují.

Alchymistická deska: [Obrázek zde](#)

Pravidla:

Manová substituce - při výrobě předmětů můžete místo Esencí použít svou manu.

Do začátku ovládáte všechny alchymistické recepty a můžete začít hru s přichystanými předměty (můžete takto dopředu využít páteční manu).

Výrobní vzorec:

Na výrobu konkrétního předmětu potřebujete znát výrobní vzorec (Bandáž - Ha2Zt2).

Vzorec je písmenná zkratka, kterou najde v seznamu alchymistických předmětů. Každá dvojice písmen označuje jednu Arkánu(sekci) na Alchymistické desce. Číslo za ní uvádí počty Esencí v konkrétní Arkáně. Většina výrobních vzorců obsahuje více Arkán.

Arkány a jejich zkratky:

Éther	Síla	Osud	Čas	Hmota	Smrt	Duše	Život	Mysl	Prostor
Er	Sa	Od	Cs	Ha	St	De	Zt	MI	Pr

Er(X) Sa(X)Od(X) Cs(X) Ha(X) St(X) Zt(X) De(X) Pr(X) MI(X)

Příklad:

Na výrobu Aktivní bandáže, která má vzorec: Ha2Zt2, potřebujete umístit 2 Esence do sekce Hmota a 2 Esence do sekce Život na Alchymistické desce. Tzn. dohromady potřebujete 4 Esence.

Katalyzátory: Jsou herní předměty, které optimalizují/zlevňují transformaci Esencí do předmětu. Každý katalyzátor má přiřazené dvě sousední Arkány(Ether+Síla, Život+Duše..) a zlevňuje počet Esencí potřebných k výrobě předmětu **o jedna pro každou Arkánu kterou**

obsahuje. Minimální počet Esencí v každé Arkáně je alespoň 1 Esence. Katalyzátor nikdy nezlevní počet Esencí na 0.

Katalyzátory jsou volitelné a vydrží více použití (dokud se fyzicky nerozpadnou).

Katalyzátorů jde používat více najednou.

Příklad:

Výroba Aktivní bandáže, vzorec $\text{Ha}2\text{Zt}2$. Při výrobě použijte katalyzátor pro Arkány Hmota a Smrt. Výsledný počet Esencí bude: 1 Esence v poli Hmota a 2 Esence v poli Život. Dohromady 3 Esence (sleva 1 Esence).

Výroba Regenerátoru, vzorec $\text{Cs}2\text{Zt}3\text{De}1$, Při výrobě použijte katalyzátor pro Arkány Život a Duše. Výsledný počet Esencí bude: 2 Esence v poli Čas, 1 Esence v poli Život a 1 Esence v poli Duše. Dohromady 4 Esence (sleva 2 Esence).

Jak vyrobit předmět ve hře:

Výroba předmětu vyžaduje:

- Znalost výrobního vzorce.
- Dostatek Esencí/maný. Samotná výrobní cena předmětu není podřízená Moci alchymisty.
- Fyzickou podobu předmětu/nosič - lahvičku, amulet, prášek..
- Průvodku - kartičku kde bude napsáno co předmět dělá.
- Výroba probíhá tak, že rozmístíte nosič(budocí výrobek), Esence a katalyzátory [na Alchymistickou desku](#) podle výrobního vzorce. Provedete krátké RP(mávání rukama, mýčání, zařikávání, vaření..). Sepíšete průvodku a přiděláte ji na výrobek. Spotřebované Esence dáte do sáčku Spotřebováno a vrátíte nejbližšímu obchodníkovi.

Transmutace

Transmutace je souhrn metod, které dokáží významným způsobem měnit bytosti. Efektivně dokážete vylepšovat hráčské postavy. Transmutace umožní přidat postavě, do konce hry, jeden trvalý Efekt nebo dovednost.

Pravidla:

Transmutace vyžaduje rituál (očekává se cca 20 minut RP).

Efekty a dovednosti které takto postava nově získá vyčerpávají Ohniskové limity(normálně má postava limit 2). Transmutace se dá představit jako předmět který vám nikdo nesebere.

Transmutace umožní dá postavě **do konce hry** jeden trvalý efekt a/nebo jednu dovednost.

Ukotvení efektu, který vyžadují víc Moci než má transmutovaná postava, vyústí v pravidlovou Nevýhodu (dle vašeho výběru).

Pokud se jedná o aktivní Efekt, cíl za sesílání normálně platí manou.

Transmutace mohou mít nepředvídané následky. Pokaždé když transmutaci provádíte, dejte vědět orgům.

Transmutace je dost očividná

Ceník transmutací:

cena efektu: 500 euro

cena dovednosti: 1000 euro

Dovednosti co jdou Transmutovat:

Bojový výcvik

Obourukost

Střelec

Bojová umění

Mistr obušku

Drsňák

Magické rezervy

Hadožrout

Pevné zdraví

Silák

Efekty co jdou Transmutovat:

Štít

Zemři

Závoj

Press

Freeze

Nehmotnost

Vnímání

Regenerace

Léčení

Identifikace

Dokážete identifikovat i nezjevné herní předměty. Identifikace je také RP dovednost zjišťování dodatečných informací o událostech ve světě. Zároveň dokážete odpoutat připoutané Ohnisko.

Pravidla:

Identifikace používá Orákulum, musíte tam zadat kód předmětu(textově) nebo naskenovat QR kód pokud je na průvodce.

Odpoutání předmětu - krátký rituál předmět odpoutá. Sundejte z něj polepku se Znakem majitele.

Inženýr

Inženýr se zabývá pokročilou aplikací fyzikálních a metafyzikálních zákonů reality. Jeho specialita je výroba předmětů, která ovlivňují osoby a místa (ochranné amulety, pasti, povolávací kruh...). K výrobě používá Esence.

Esence jsou herní předměty a vypadají jako malý průhledný krystal. Jdou koupit u obchodníka nebo najít ve hře.

Obecně k Inženýrovi:

Vše co potřebujete k výrobě inženýrských předmětů je dovednost Inženýr, Inženýrská deska (dostanete), Esence a fyzická podoba předmětu který chcete vyrobit (amulet, provaz na ochraný kruh...). Pokud se v pravidlech dále píše o Arkánech, je to jen RP prostředek a označuje to místo kam pokládáte Esence na Inženýrské desce. Vaše postava nepotřebuje žádnou pravidlovou znalost Arkán nebo Efektů které obsahují.

Inženýrská deska: [Obrázek zde](#)

Pravidla:

Manová substituce - při výrobě předmětů můžete místo Esencí použít svou manu.

Do začátku ovládáte všechny inženýrské recepty a můžete začít hru s přichystanými předměty (můžete takto dopředu využít páteční manu).

Výrobní vzorec:

Na výrobu konkrétního předmětu potřebujete znát výrobní vzorec (Rušící amulet - Er4Od4).

Vzorec je písmenná zkratka, kterou najde v seznamu inženýrských předmětů. Každá dvojice písmen označuje jednu Arkánu (sekcí) na Inženýrské desce. Číslo za ní uvádí počty Esencí v konkrétní Arkáně. Většina výrobních vzorců obsahuje více Arkán.

Arkány a jejich zkratky:

Éther	Síla	Osud	Čas	Hmota	Smrt	Duše	Život	Mysl	Prostor
Er	Sa	Od	Cs	Ha	St	De	Zt	MI	Pr

Er(X) Sa(X)Od(X) Cs(X) Ha(X) St(X) Zt(X) De(X) Pr(X) MI(X)

Příklad:

Na výrobu Rušícího amuletu, který má vzorec: Er4Od4, potřebujete umístit 4 Esence do sekce Éther a 4 Esence do sekce Osud na Inženýrské desce. Tzn. dohromady potřebujete 8 Esencí.

Katalyzátory: Jsou herní předměty, které optimalizují/zlevňují transformaci Esencí do předmětu. Každý katalyzátor má přiřazené dvě sousední Arkány (Ether+Síla, Život+Duše...) a zlevňuje počet Esencí potřebných k výrobě předmětu **o jedna pro každou Arkánu kterou obsahuje**. Minimální počet Esencí v každé Arkáně je alespoň 1 Esence. Katalyzátor nikdy nezlevní počet Esencí na 0.

Katalyzátory jsou volitelné a vydrží více použití (dokud se fyzicky nerozpadnou). Katalyzátorů jde používat více najednou.

Příklad:

Výroba Rušícího amuletu, vzorec Er4Od4. Při výrobě použijí katalyzátor pro Arkány Éther a Síla. Výsledný počet Esencí bude: 3 Esence v poli Éther a 4 Esence v poli Osud. Dohromady 7 Esencí (sleva 1 Esence).

Výroba Tilighastova rezonátoru, vzorec De5Zt4Ml3Pr3. Při výrobě použijí katalyzátor pro Arkány Prostor a Mysl. Výsledný počet Esencí bude: 5 Esencí v poli Duše, 4 Esence v poli Život, 2 Esence v poli Mysl a 2 Esence v poli Prostor. Dohromady 13 Esencí (sleva 2 Esence).

Jak vyrobit předmět ve hře:

Výroba předmětu vyžaduje:

- Znalost výrobního vzorce.
- Dostatek Esencí/many. Samotná výrobní cena předmětu není podřízená Moci inženýra.
- Fyzickou podobu předmětu/nosič - amulet, provaz, křída..
- Průvodku - kartičku kde bude napsáno co předmět dělá.
- Výroba probíhá tak, že rozmístíte nosič(budocí výrobek), Esence a katalyzátory [na Inženýrskou desku](#) podle výrobního vzorce. Provedete krátké RP(spojování, pájení..). Sepíšete průvodku a přiděláte ji na výrobek. Spotřebované Esence dáte do sáčku Spotřebováno a vrátíte nejbližšímu obchodníkovi.

Počítačová démonologie

Počítačová démonologie zahrnuje moderní postupy jak používat výpočetní techniku pro simulování thamaturgických operací(rituály). Počítačový démonolog dokáže, s použitím počítače totéž, co rituální sesílatel, za předpokladu dostatečně výkonného počítače.

Pravidla:

Dokážeš konvertovat rituály vyžadující **Okultismus** a/nebo **Thaumaturgii** do technologické verze, kterou dokáže sesílat vhodně zapojený počítač. Takto lze seslat i rituály na které nemáte dost osobní Moc, za předpokladu, že máte k dispozici dostatečně výkonný počítač (herní předmět s dostatečnou Mocí). V rituálu používáte buď svou osobní Moc nebo počítač, nedá se to kombinovat.

Naučíš se dozačátku 2 rituály

Startuješ s počítačem s Mocí 2.

Předvídání

Zahrnuje veškeré znalosti a praktiky umožňující nahlédnutí do Osudu a toku času.

Discord Arkána - kanál Předvídání: Dostanete přístup do tohoto kanálu, kde budou orgové zveřejňovat dodatečné informace pro osoby nadané mocí nahlížet do budoucnosti. JTaké se zde můžete ptát na věci související s Osudem, věštby a budoucností.

Hacking

Hacking umožňuje získávat data o osobách a firmách pomocí Orákula.

Orákulum a získávání informací: Hackeři budou moci vyhledávat informace technického a osobního rázu. V záložce Hacking zadejte přesné jméno postavy a zjistíte o ní dodatečné informace a případně nějaké tajné info.

Profesor humanitních studií

Jste vzdělaný v humanitním oboru, historie, antropologie, filosofie, apod. vyznáte se ve vědecké práci a víte kde a jak získávat informace akademického rázu. profesor cílí na dokumenty, knihy, grimoáry, svitku apod.

- 1) Při načtení QR kódu nebo zadání klíčového slova v Orákulu týkajícího se herních textů se vám zobrazí speciální informace.
- 2) Můžete si vyhledat/rozpomenout na nějaký fakt ze světa Arkána(dotaz na vypravěče) + když to budem vědět dopředu dostanete extra info k postavě.
- 3) Dostaneš do začátku znakové sady divných řečí.

Alchymistická tabulka



Inženýrská tabulka

ŽIVOT
DUŠE

ETHER
SÍLA

HMOTA
SMRT

PROSTOR
MYSL

ČAS
OSUD