



Pravidla tábora Dračí

Doupě 2026

-Obecná pravidla-

Zásahové plochy, systém životů a agónie



Jestliže vaše postava nemá bonusy na počet životů z rasových vlastností, či získaných schopností, platí, že základ pro postavu jsou **3 životy**. **Nezásahové plochy** jsou hlava, rozkrok a ruce od zápěstí níže. Zásahů do těchto ploch se vyvarujte. Zásah těchto ploch nezpůsobuje žádné herní zranění. Zranění do **Zásahových ploch** ploch se počítá pouze řádně měkčenou a vedoucími schválenou zbraní. Platí, že každý 1 zásah představuje pro postavu 1 zranění. Aby se následující zásahy počítali, musí být jasně odděleny adekvátním náprahem. (Žádné šmrdlání!)

Jestliže dojde k vyčerpání počtu životů, postava neumírá, nýbrž upadá do agónie. Agónie je 5 minut dlouhý časový úsek, ve kterém je možné postavu zachránit za pomoci klasických léčebných procedur (To jsou takové, které nezahrnují nekromancii). Jestliže hráč nechce na pomoc čekat 5 minut, má právo nechat svoji postavu v tomto čase skonat. Jestliže uplyne stanovený čas a postava stále nebyla nikým zachráněna, postava samovolně umírá. Jestliže dojde k záchraně, postava ztrácí paměť a zapomíná, co ji do agónie uvedlo. Důležitou poznámkou je, že postavu v agónii je možné kdykoli "dorazit" a tím i usmrtit.

Systém úrovní a schopností

Schopnosti postav lze rozdělit na "Řemesla" a "Povolání". Při tvorbě postavy si vyberete pouze jedno povolání. To pak určuje převážně bojové a herní schopnosti vaší postavy. Povolání nelze měnit. Řemesla na druhou stranu představují výrobní schopnosti vaší postavy. Ty jsou stejné pro celý cech, kterého jste členem. Cechy lze měnit v průběhu hry. Konkrétní schopnosti vycházející z obou těchto skupin jsou popsány v sekci "Povolání" a v sekci "Cechy".

Úroveň vaší postavy je přímo určena úrovní cechu, kterého jste členem. Úroveň cechu je specifické vylepšení, do kterého cech může, ale nemusí investovat. S výměnou cechu tedy může úroveň vaší postavy také klesnout. Úrovně cechu a cena jejich navýšení je blíže popsána v sekci "Cechy". Cechy lze vylepšovat také skrze plnění úkolů a stavbu budov. Konkrétní vylepšení jsou opět popsány v sekci "Cechy".

Schopnosti vašeho "Povolání" se vždy dělí na "Povinné" a "Dobrovolné". Povinné schopnosti má každá postava uvedeně úrovně. Dobrovolné schopnosti si dle úrovně vybíráte ze seznamu. Tento výběr nelze měnit, ani pokud poklesne a poté opět stoupne **úroveň vaší postavy**.

Překládání efektů: Pokud jste ovlivněni vícekrát stejnojmenným efektem či schopností, tak mizí minulý efekt, a je nahrazen nejnovějším.

Rasy a jejich vlastnosti

Lidé

Původ - Dle původu postavy.

- **Galicijec (Galicie)** - 1x Denně může snížit cenu kupovaného předmětu o ¼.
- **Blatavan (Západ Říše)** - Energie na den +2.
- **Seveřan (Elfští vazalové)** - Vyžadují jen 3 jídla denně.
- **Záhorák (Východ Říše)** - může si vybrat 1 *dobrovolnou* schopnost 1. úrovně z povolání dobrodruh.
- **Východňan (Pohranicko)** - Odolnost proti strachu a zastrášení.
- **Jižan (Slavojsko a Jih Říše)** - Odolní proti efektům lektvarů (včetně alkoholu a jiných drog).

Znamení - Dle znamení ve kterém se postava narodila.

- **Rys** - Nemůže využívat aktivní schopnosti, jestliže je od něj spojenec blíže než 5 metrů.
- **Liška** - 1x denně musí někoho oklamat s negativními následky. Pokud to neudělá, musí daný den sníst 2 jídla navíc.
- **Vlk** - Jestliže je vyprovokován (slovně/fyzicky), musí reagovat agresivně (útok, výhrůžka, výzva). Pokud nereaguje, získává dočasný postih –1 život na následující střet.
- **Vlaštovka** - Jestliže přijde o 2 a více životů, utíká z boje.
- **Had** - Jestliže jej nepřítel vidí, dostává had -1 k poškození (minimálně 1).
- **Jelen** - Jestliže je jelen v boji přečíslen nepřáteli, nemůže používat aktivní schopnosti.

Elfové

- **Meditace (1x denně)** - Elf může meditovat, což mu buď obnoví 2 životy, nebo použít schopnosti až 2 úrovně.
- **Rychlý metabolismus** - Na to, aby se plně najedl, potřebuje elf každý den sníst 7 jídla.

Goblini

- **"Jídlo jako jídlo"** - Vyžadují jen 3 jídla denně
- **Malí, bezvýznamní a malí** - Goblini mají do základu -1 život a nesmí v boji používat zbraně, které součtem délek překonávají 120 cm.

Trpasličí

- **Horský lid** - Trpasličí mají do základu +1 život.
- **Pomalý** - Trpasličí postavy nesmějí běhat, smějí pouze chodit.

Zvěrolidé

- **Drápy** - Zvěrolidé mohou místo zbraní používat také svoje drápy/klepety/... (měkčené).
- **Podivná magická směska** - Mohou být léčeni jen magickým léčením.

Tieflingové

Postavy nemohou začít jako tieflingové, ale mohou se jimi stát během hry. Postava stane tieflingem, přez Démonický kontrakt - Každá postava má smlouvu s démonem, kterého v minulosti o něco požádala. Démon od postavy vyžadoval něco na oplátku. Při nesplnění smlouvy postava okamžitě propadá do pekel a umírá. Požadavek i podmínka musí být projednána s vedoucím. Postava nemůže uzavřít další dohodu, pokud nesplnila předchozí.

Herní den- jídelní systém

Herní den

Herní den je jeden herní segment, během kterého proběhne ve hře jeden den od svítání do setmění. Herních dnů může za jeden reálný být více než jeden.

Systém jídla

Jídlo je ve hře reprezentováno papírkem s názvem pokrmu např. pečené maso, ovoce, pečivo atd. Jídlo je možné od někoho koupit, nebo získat farmařením, či lovem zvěře. Jestliže vaše postava nemá bonusy na menší počet potřebného jídla z rasových vlastností, či získaných schopností, platí, že základ pro postavu je spotřeba 5 jídla za herní den.

Efekty jídla:

- **o jídla** - postava strádá a ubírá si 1 život. Následující den nesmí využívat schopnosti
- **1 jídlo** - postava přežívá avšak bez možnosti využití veškerých schopností na další den
- **50% spotřeby** - postava smí následující den použít pouze schopnosti I. úrovně
- **100% spotřeby** - postava smí následující den použít veškeré schopnosti
- **200% spotřeby** - stejný efekt jako při 100% a zároveň se životy do dalšího dne léčí na maximum

Papíráci

Papíraci jsou herní charaktery ve formě laminovaného obrázku s popisem charakteru. Můžou to být přátelští společníci, ale stejně tak i nepřátelé. Jejich úkol je dokreslovat příběh, tak je prosím neignorujte. Každý papírák má své poškození a své životy. Ty jsou buď napsané přímo na něm, nebo platí obecné pravidlo, že papírák bez nápisu je 1/1 tzn. poškození: 1 životy: 1

Boj s papírákem

S papíráky bojujete přes lehké životy. Nejprve odečtete poškození, které udělil papírák, od svých lehkých životů. Pak odečtete poškození, které udělila vaše postava papírákovi, od jeho životů. Takto opakuje, dokud jeden z vás neupadne do agónie. Nelze utéct z boje a to ani, pokud bojujete se skupinou papíráků a jednoho jste skolili. Můžete používat veškeré schopnosti (kryty, úhyby, magické útoky atd.). Po skončení propočtu můžete celý souboj ještě zahrát. :D

Poznámka: Psího papírového společníka můžete sehnat ve městské hospodě, nebo skrze úkoly, dungeony ect. Psi je však také možné dostat do začátku hry, jestliže to pro postavu dává smysl.

Časování schopností

Všechny schopnosti se snažte používat s alespoň 5s odstupem pro jasnou čitelnost a šanci na reakci. Zejména důležité během soubojů s ostatními postavami.

Infekce

Čištění rány

V případě fyzického zranění má postava možnost ránu před léčením vyčistit pomocí tvrdého alkoholu, čímž ho spotřebuje. Jakákoliv nevyčištěná rána má během léčení šanci na infekci (hod 6štnou kostkou 2 a méně), což způsobí postupně oslabení organismu (během tří dní) a následnou smrt, pokud zůstane neošetřena.

Šetření infekce

Infekce se lze zbavit buď včasnou amputací zraněné končetiny felčarem, nebo náležitě silným léčivým lektvarem.

Noční akce

Během noci (čas mezi herními bloky), lze provádět noční akce nejružnějšího typu. Libovolnou akci nahlásíte vedoucím na schválení. Následující herní blok však nejde používat žádná řemesla.

Pravidla zbroje

Fyzické zbroje

Do hry lze přinést jakékoliv vlastní zbroje jako součást kostýmu jestliže nebudou ostré či jinak okolí nebezpečné. Fyzická zbroj však nedává žádné herní bonusy.

Herní zbroje

Ve hře si může vaše postava vyrobit, koupit či jinak obstarat herní zbroj. Tato herní zbroj je reprezentována papírkem s jejím obrázkem. Papírek zbroje je nutné mít u sebe a na viditelném místě (ideálně na provázku kolem krku), jestliže chcete využívat benefitů zbroje.

Typy zbrojí:

1. Lehká (+1 stínový život (kůže, vlna))
2. Těžká (+3 stínové životy (železo), +4 stínové životy (trpasličí ocel))

Oprava zbroje:

Stínové životy, o které vaše zbroj přišla nelze sice léčit, lze ale je opravit. Pro opravu zbroje je potřeba ovládat řemeslo výroby předmětů. Opravu zbroje nelze provádět v boji. Oprava každého stínového života zbroje (1) stojí: energie (1), materiál zbroje (1).

Stínový život

Jedná se o život navíc, který není přímo částí životového systému postavy. Z tohoto důvodu ztráta stínového života postavě nezpůsobuje bolest, ale zároveň tento život nelze vyléčit. Jestliže postava během boje obdrží poškození, jsou jí nejprve odebrány stínové životy, až poté jsou odebrány samotné životy postavy. Stínové životy přidané lektvary a schopnostmi na konci dne mizí.

Efekty schopností

Efekt	Maximální doba trvání	Jak ho zahrát	Jak ukončit před vyprcháním
PARALÝZA	10 sekund	Nesmíte se hýbat	Zraněním
OSLEPENÍ	10 sekund	Nevidíte	Zraněním
SPÁNEK	1 minuta	Lehnete si na zem a spíte	Zraněním nebo probuzením od jiné postavy
OMRÁČENÍ	1 minuta	Lehnete si na zem a spíte	Zraněním
ZPOMALENÍ	10 sekund	Nesmíte běhat	
KRVÁCENÍ		Ztrácíte 1 život každých 10 sekund	Vyléčením nebo obvazem
KONCENTRACE		Upřeně myslíte	Dobrovolně, použitím schopnosti, zraněním nebo běháním
HOŘENÍ		Řvěte bolestí	Uhaste se například válením se po zemi nebo vodou
ODHOZENÍ		„Odletíte“ zhruba o 5 kroků zpět a dřepnete si	

Pravidla dračáků

Základní princip: Vypravěč/Pán jeskyně (DM) vždy určuje realitu - Finální rozhodnutí o všech herních situacích náleží DM.

Typy akcí v průběhu kola:

- **Hlavní akce** -Provedení útoku, vrhu, seslání kouzla nebo podobně náročný čin.
- **Bonusová/podpůrná akce** - Aktivace schopnosti nebo užití lektvaru (u kouzel a specifických aktivit záleží na kontextu, finální rozhodnutí má DM).
- **Pohyb** - Přesun chůzí nebo plaváním (konkrétní vzdálenost určuje DM, může být ovlivněna rasou postavy nebo její velikostí).
- **Souběžný útok dvěma zbraněmi** - Použití dvou zbraní k útoku funguje stejně jako útok jednou zbraní.

Mechanika zásahu:

- **Cílení a Obrana-schopnost (OS)** - Cílení probíhá proti Obrany-schopnosti (OS) cíle. Pokud si přejete zaútočit na na specifické místo, DM může zvětšit OS cíle pro tento útok.
- **Hod na zásah** - Útočník hází k20 a přičítá bonus dle nejvyšší úrovně příslušné vlastnosti ve svém povolání. Výjimkou jsou vlastnoručně vytvořená kouzla. Zásah je úspěšný, pokud hod na k20 se rovná nebo překoná OS cíle.

Výpočet poškození:

- **Standardní poškození** - Po úspěšném zásahu hráč udělí stejné zranění a efet jako v RP.
- **Kritický zásah** - Při přirozené 20 na k20 se poškození zdvojnásobí
- **Speciální pravidla pro *Schopnosti*** - U cílení *Schopnosti* sesílané na ukázání se nehází na zásah. *Schopnosti* vyžadující nosič či zásah fungují podle *Hod na zásah*.

Ověření dovednosti:

- Hráč hodí k20
- Aplikuje se příslušný bonus:
 - Primární bonus: Úroveň nejvyšší schopnosti v povolání/řemesle přímo souvisejícím s akcí
 - Sekundární bonus: +½ úrovně nejvyšší schopnosti v nepřímo souvisejícím povolání/řemesle (zaokrouhleno nahoru)
 - Bez bonusu: Pokud postava nemá relevantní povolání ani řemeslo
- DM určí, který bonus se aplikuje

Obrana-schopnost (OS) podle povolání: Arkanik 9, Mystik 10, Dobrodruh 12, Válečník 10.

-Řemesla-

Cech rolnický

Každý zemědělec má za den 10 energií.

Úvodní schopnosti:

- **Bylinkářství** – Umožňuje hráči rozeznat a sbírat alchymistické přísady. Sběr 3 přísad stojí hráče 1 energii.
- **Dřevorubectví** – Umožňuje hráči pokácet strom. Pokácení stromu hráče stojí 1 energii. Po pokácení hráč hodí na K6 kolik vytěžil dřeva a na K6 zda byl zraněn. V případě, že při hodu na zranění hodí výsledek 1 ubere si 1 život.

- **Vaření** – Umožňuje hráči vařit za cenu 1 energie následující recepty:
- Pečivo (cena 10 obilí, vytvoří 15 pečiva)
- Zeleninová polévka (cena 10 zeleniny, vytvoří 15 zeleninové polévky)
- Pečené (cena 1 ryba nebo 1 maso, vytvoří 3 pečené ryby nebo pečená masa)
- Omeleta (cena 3 vajíčka a 2 mléka, vytvoří 8 omelet)
- Guláš (cena 5 masa a 2 koření, vytvoří 10 guláše)

- **Zemědělství** – Umožňuje hráči obhospodařit pole. Obhospodaření stojí hráče 1 energii a 1 surovinu, kterou na pole zasadí (obilí, zelenina). Po obhospodaření dostane hráč 5 kusů zasazené suroviny. Hráč může mít až 5 polí.

Získatelné schopnosti:

- **Eugenika** – Zdvojnásobuje množství mléka, vajec, vosku a vlny, které produkují chovaná zvířata. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry.

- **Dříc** – Přidává hráči 4 energie denně. Získává se vyčerpáním 500 energie do práce pro cech.

- **Chov** – Umožňuje hráči chovat až 10 hospodářských zvířat. Nakrmení 2 zvířat hráče stojí hráče 1 energii. V případě, že hráč nakrmí 2 zvířata stejného druhu, získá další den + 1 zvíře tohoto druhu. Získává se stavbou stájí stojících 40 dřeva a 20 kamene.

Chovná zvířata:

- Kráva – Zabírá velikost 2 zvířat. Nakrmení stojí 3 obilí. Na začátku dne produkuje 2 mléka. Při poražení poskytne 10 masa a 5 kůže.
- Mega šnek – Zabírá velikost 3 zvířat. Nakrmení stojí 10 masa. Na začátku dne produkuje 1 vosk. Rozmnožuje se jen, pokud chová chovatel 1 šneka. Při poražení poskytne 15 masa a 5 dřeva.
- Ovece – Zabírá velikost 1 zvířete. Nakrmení stojí 2 obilí. Na začátku dne produkuje 1 vlnu. Při poražení poskytne 6 masa a 2 kůže.
- Slepice – Zabírá velikost 1 zvířete. Nakrmení stojí 1 obilí. Na začátku dne produkuje 1 vejce. Při poražení poskytne 3 masa.

- **Kořenářství** – Umožňuje hráči obhospodařit zahrádku s kořením. Obhospodaření stojí hráče 1 energii a 1 koření. Po obhospodaření hráč dostane 3 koření. Hráč může mít až 3 zahrádky. Získává se úspěšným splněním určitého dračáku během tábora.

- **Lihovarnictví** – Umožňuje hráči vyrábět za cenu 1 energie alkohol. Získává se stavbou palírny stojící 20 dřeva, 10 kamene a 5 trpasličí ocele.

Alkoholové recepty:
- Pivo (cena 8 obilí a 1 koření, vytvoří 12 piva)
- Víno (cena 5 ovoce, vytvoří 10 vína)
- Medovina (cena 5 medu, vytvoří 10 medoviny)
- Pálenka (cena 10 obilí, vytvoří 15 pálenky)

- **Mistr dřevorubec** – Zdvojnásobuje množství vytěženého dřeva. Získává se postavením pily stojící 20 dřeva, 20 kamene a 20 železa.

- **Pokročilé zpracování** – Umožňuje hráči vyrábět za cenu 1 energie pokročilé recepty jídel a alkoholu. Získává se stavbou kuchyně stojící 10 dřeva, 10 kamene, 10 železa a 2 trpasličí ocele. Pokročilé recepty:
- Růžové z Arles (cena 8 vína a 4 koření, vytvoří 10 růžového. Každý, kdo toto víno poprvé za den vypije, dostane chuť na další alkohol)
- Ovocné pivo (cena 10 piva a 5 ovoce, vytvoří 15 ovocného piva. V případě, že je v místě, kde hráč ovocné pivo konzumuje, hudba líbí se mu o kousek víc)
- Dort (cena 15 obilí, 6 mléka, 5 medu a 5 vajec, vytvoří 40 dortů)
- Sýrová bageta (cena 10 pečiva a 10 sýru, vytvoří 20 sýrových baget. Každý hráč, který sní bagetu je o kousek hrdější na historii Galicie a Arles)

- **Sadařství** – Umožňuje hráči postavit sad. Každý hráč může obstarat až 3 sady. Vytvoření sadu stojí 5 dřeva, 1 ovoce a 2 energie. Po vytvoření hráče sad nestojí žádnou energii. Každý den sad vyprodukuje 2 ovoce. Získává se postavením stodoly stojící 50 dřeva.

- **Šéfkuchař** – Umožňuje hráči vařit všechna jídla a alkoholy ve várci 2 za 1 energii. Získává se uvařením každého receptu nacházejícího se v pravidlech.

- **Včelařství** – Umožňuje hráči postavit úl. Každý hráč může vlastnit až 3 úly. Vytvoření úlu stojí 10 dřeva a 2 energie. Údržba úlu stojí hráče 1 ovoce a žádnou energii. Úl vyprodukuje za den 2 medy a 1 vosk. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry.

Cech kamenický

Každý kameník má za den 10 energie.

Úvodní schopnosti:

- **Důlník** – Umožňuje hráči těžit kámen nebo rudu. Po těžbě jde do skladu, kde si hází na šestistěnné kostce, co a kolik toho vytěžil, viz Důlní systém přístupný ve skladu. Dále si hází na šestistěnné kostce, zda se mu něco nepříhodo. Aby nedošlo k následujícím událostem, musí přehodit u nich stanovené číslo.

- Záplavy 1
- Plyn 2
- Zavalení 3

Získatelné cechovní schopnosti:

- **Jeřábník** – Umožňuje stavbu jeřábu. Jeřáb při použití na stavbu sníží její cenu o 3 energie. Jeřáb může být na herní ploše jen jeden. Jeřáb musí být ve hře reprezentován fyzicky. Získává se postavením budovy – jeřábu stojícího 20 dřeva, 20 železa a 10 energie.

- **Nic tu nenechejte** – Umožňuje hráči 1x za den při hodu na počet vytěženého materiálu hodit dvěma kostkami místo jedné. Získává se tím, že jsou plně vytěženy 2 jeskyně.

- **Stavitel** – Umožňuje hráči stavět budovy. Ke stavbě je možné použít dřevo a kámen. Cena stavby se odvíjí od velikosti a typu budovy. Získává se tím, že cech vytěží celkově 40 kamene.

Typy budov:
- Malé stavby (ohrady, chatky, kůlny): 20 dřeva/kamene, 6 energie
- Střední stavby (domy, brány, menší chrámy): 30 dřeva/kamene, 12 energie
- Velké stavby (věže, opevnění, chrámy): 45 dřeva/kamene, 18 energie

- **Šachtař** - Umožňuje hráči podepřít šachty proti zavalům, odčerpat z nich vodu, nebo odstranit plyn. Každá z těchto činností zajišťuje okolní kruh o průměru 5 čtverečků proti odpovídající nehodě. Zmíněné činnosti stojí 1 energii a podepření k tomu 1 dřevo. Získává se tím, že cech provede celkově 30 těžeb netěžících kámen.

- **Tesař kamene** – Umožňuje zdvojnásobit počet tesaného kamene. Tesání stojí 2 energie. Aby bylo úspěšné, je potřeba hodit 3 a více na šestistěnné kostce. Minimální počet kamene, který je možné tesat je 5. Pokud se tesání nezdaří, ztrácí postava veškerý tesaný kámen. Odemyká se postavením kamenictví stojícího 10 kamene, 10 dřeva a 10 železa.

- **Zhasla svíčka, skřivan nepěje** – Umožňuje hráči 1x denně vyváznout za cenu 2 energií ze záplav, plynu nebo závalu bez zranění. Schopnost se získává prvními záplavami, plynem nebo závalem, při kterém nezemře žádná postava.

Získatelné individuální schopnosti:

- **Čuch na rudu** – Umožňuje hráči 1x denně přičíst + 1 k výsledku toho, co vytěžil. Schopnost se získává tak, že hráč 3x vytěží stříbro a 2x runoprach.

- **Echolokace** – Umožňuje hráči určit přesnou polohu jiného hráče v dolech. Schopnost se získává tím, že se hráč účastnil úspěšné záchrany jiného hráče v dolech.

- **Jackpot** – Pokud hráč těží s negativní energií, hodí si při házení na množství vytěženého materiálu s výhodou. Schopnost se získává prvním zraněním únavou, které hráč utrhá v době, kdy měl energii alespoň – 4.

- **Mravenci** – Umožňuje členům cechu s touto schopností rozdělit cenu energie velkého úkolu mezi sebe. Schopnost se získává tím, že se spřátelí se 3 členy kamenického cechu.

- **Šachtou až do pekla** - Hráč si může při těžbě hodit na to, zda se dostane při těžbě do jeskyně. Zda si na to hází, se musí rozhodnout předem. Do jeskyně se dostává, pokud hodí 6 na šestistěnné kostce. V jeskyni je k vytěžení 20 rudy druhu, jenž si na kostce hodí následně. Těžba rudy v jeskyni je součástí činnosti nalezení jeskyně a stojí 4 energie. Pokud hodí 1 na šestistěnné kostce, dostane se do jeskyně, v níž se však nachází monstrum, které na hráče zaútočí. Schopnost se získává získáním schopností Jackpot a Čuch na rudu a provedením alespoň 20 těžeb.

- **Tvrdý alkoholismus** – Jestliže hráč předchozí den použil jako jediné jídlo tvrdý alkohol má pro příští herní den 15 energií a první 3 hody na únavu hází s výhodou. Den po použití této schopnosti může dále hráč až 3x doplnit 1 energii konzumací piva. Po použití schopnosti je hráči na začátku dalšího dne špatně, má chuť zvracet a obtížně se mu pracuje. Schopnost se získává tím, že vyrazí s alespoň 3 dalšími hráči z kamenického cechu do hospody, kde se spolu napijí a zahrájí si hazardní hru jejich volby nebo se o něco vsadí.

- **Železné tělo** – Hráči nemůže být způsoben žádný efekt důlních nehod kromě zranění na životech. Schopnost se získává přežitím 5 důlních nehod.

Cech obchodnický

Každý obchodník má za den 10 energie.

Úvodní schopnosti: - Mincovník – Umožňuje obchodníkovi za cenu 4 energie vytvořit 1 madam. - Rybolov – Umožňuje obchodníkovi 1x denně vyrazit rybařit, čímž získá 3 ryby. - Úroky - Pokud má obchodník na začátku herního dne u sebe 5 a více madamů, dostane 1 zadarmo. Získatelné cechovní schopnosti: - Advokát - Obchodník navrhne písemný kontrakt s až třemi požadavky nebo podmínkami pro dvě strany. Kontrakt je potvrzen a započat podpisem obou zúčastněných stran. Jestliže kterákoliv strana kontrakt poruší, umírá. Schopnost může obchodník použít jen jednou za život. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Bankéř – Umožňuje obchodníkovi půjčku až 3 zlatých ze zahraničí, kterou však musí do dvou dnů splatit. Pokud obchodník dluží, nemůže si půjčit další peníze. Trest za nesplacení určuje CP obchodnictví. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry.	- Makléř - Obchodník může za cenu 10 energií zvýšit nebo snížit hodnotu madamu o 1 stříbrný. Získává se postavením banky stojící 10 dřeva, 50 kamene a 10 železa a 5 trpasličí ocele. - Penězokazec - Obchodník může za cenu 3 energií vyměnit 5 stříbrných za 1 zlaták. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Rybář – Rybolov nyní vydělává obchodníkovi 5 ryb. Získává se postavením přístaviště, které stojí 50 dřeva a 50 kamene. - Směnař - Obchodník může za cenu 4 energií přesvědčit libovolnou postavu, aby vyměnila své stříbrné a zlaté až za 2 marky ve stejné hodnotě. Získává se postavením tržiště stojícího 30 dřeva, 10 kůže a 10 vlny. - Vyjednavač - Obchodník může za cenu 2 energií přesvědčit libovolnou postavu, aby přijala transakci v markách. Získává se postavením tržiště stojícího 30 dřeva, 10 kůže a 10 vlny.
--	--

Řád rytířů lilie

Každý rytíř má za den 10 energie.

Úvodní schopnosti: - Cvičiště – Každý člen řádu si natvrvalo vybere jeden z následujících bojových stylů: - Lukostřelba - + 1 poškození lukem. - Štitonoš - + 2 životy, když postava používá štít. - Velká rána – při používání úderné zbraně může 3x za den odhodit. - Ochránce – může 3x denně pohltit poškození do spojence, které viděl předtím, než se stalo. - Duel - + 1 poškození pokud používá jen 1 jednoruční zbraň. - Hon – Člen řádu může vyrazit do lesů okolo města na lov drobné či velké lovné zvěře. Zvěř je reprezentována laminovanými papíry. Lov musí postava používající schopnost zahrát. Schopnost stojí 2 energie a je možné ji použít jen 1x denně. - Chrást milované paní – Jednou za den mohou členové řádu přijít k sošce galicijské paní a požádat ji o pomoc (mimoherně osloví vedoucího obstarávajícího řád). Pomoc paní se odvíjí od množství rytířů, kteří prosí. Použití schopnosti stojí všechny zúčastněné 3 energie. Získatelné cechovní schopnosti: - ...tohle máme odkdy? – Řádu se otevře mapa podzemí. Do podzemí může jít cech za den jen 1. Cesta do podzemí stojí všechny zúčastněné 5 energie. Odměny a nebezpečí se odvíjí od množství rytířů v podzemí. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Archa úmluvy - Postava si může prorazit cestu nepřáteli skrz linii ohně, délkou nanejvýš deseti lidí v řadě, která neubližuje jiným rytířům, ale všem protivníkům ano, způsobuje hoření. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Bratr a sestra řádu – Jestliže bojuje v jednom souboji na stejné straně 3 a více členů řádu dostávají pro daný souboj všichni jeden stínový život. Schopnost musí být použita před soubojem a stojí 1 energii. Získává se postavením kasárny stojící 20 dřeva, 20 kamene a 10 železa.	- Lovec lvů – Postava může na začátku dne vyhlásit jinou postavu, kterou loví. Této postavě ubírá zbraněmi + 4 poškození. Všem ostatním postavám ubírá zbraněmi – 2 poškození (minimálně 1). Použití této schopnosti stojí 2 energie. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Nová naleštěná zbroj - Každý člen řádu si zlepší typ zbroje na o stupeň lepší (žádná zbroj -> lehká zbroj, lehká zbroj -> těžká zbroj, pro trpaslíky těžká zbroj železo -> těžká zbroj trpasličí ocel). Získává se postavením zbrojnice stojící 20 dřeva, 10 vlny, 10 kůže, 10 železa, 20 kamene a 10 trpasličí oceli. - Nepochybuji a buď připraven – Členové řádu jsou pasivně odolní proti zpomalení. Spánek a omráčení u nich poté trvá jen 10 sekund. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Mistr zednářů – Pouze a jen jiné členy řádu může postava zvednout s jedním životem z agónie. Tato schopnost se bere jako léčení a bez vyčištění rány může vyvolat infekci. Použití schopnosti stojí 6 energie. Získává se postavením zbrojnice stojící 20 dřeva, 10 vlny, 10 kůže, 10 železa, 20 kamene a 10 trpasličí oceli. - Práskač - Následujících 10 sekund má postava kolem sebe neviditelný štít, který při pokusu o útok odhazuje protivníky. Získává se postavením zbrojnice stojící 20 dřeva, 10 vlny, 10 kůže, 10 železa, 20 kamene a 10 trpasličí oceli. - Rytířský turnaj – Při souboji jeden proti jednomu, o kterém obě postavy ví, získává na jeho začátku postava + 2 stínové životy, které vyprší po konci souboje. Použití této schopnosti stojí 1 energii. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Svatý grál - Jednou za den může neutralizovat upířskou schopnost nebo jednou za rok může díky své zbožnosti odolat prokleté krvi upírů a nebýt přeměněn na upíra (poté ztrácí schopnost použít první možnost). Použití schopnosti stojí 5 energie. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry.
--	--

Cech léčitelský

Každý léčitel má za den 10 energie.

Úvodní schopnosti: - Obvazy - Obvaz zastaví krvácení, obnoví 2 životy. Bez předešlé dezinfekce (pomocí tvrdého alkoholu kdy 1 stačí na 10 použití) může dojít k zanícení (hod 6stěnnou kostkou 2 a menší). Při 4. léčení obvazem za den dochází ke ztrátě krve (postava je dezorientovaná, silně se motající a nevědomá si svých nynějších činů). Léčení pomocí obvazů stojí postavu 1 energií. - Vypalování ran – Před použitím obvazu nebo jiného léčení je možné ránu vypálit a tím zabránit infekci. Vypálení rány stojí léčitele 1 energii. - Výroba esencí - Esence sami o sobě nejsou k ničemu. Slouží pouze pro výrobu lektvarů. V základu je z jedné rostliny vyrobena jedna od každé esence dle tabulky. Při výrobě je rostlina odnesena do skladu a esence napsána na papírek (pokud není tištěná). Výroba esencí z 1 rostliny stojí 1 energii. - Výroba lektvarů – Výroba stojí (1) energie a (3) esence nebo (5) esencí a (2) energií, dle toho, zda se jedná o jeho silnou nebo slabou variantu. Každý lektvar má specifický recept dle následující tabulky. Získatelné schopnosti: - Krev – Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. Tradicionalisté – Postava může provést transfuzi krve, čímž odebere jedné postavě 1 život a jiné přidá 2 životy. Použití této schopnosti stojí 1 energii. Progresivisté – Postava může z mrtvého hráče nebo monstra odebrat krev. Použití této schopnosti stojí 1 energii. - Pitva – Cech musí pod pohledem mistrů provést alespoň 2 amatérské pitvy. Tradicionalisté - Postava může na mrtvém hráči nebo monstru provést pitvu. Pitvou hráč zjistí, jakým způsobem postava zemřela, zda byla ovlivněna jakýmkoliv lektvarem a co před smrtí jedla. Hráč nebo monstrum mohou být pitváni pouze jednou. Použití stojí 2 energie. Progresivisté – Postava může na mrtvém hráči nebo monstru provést pitvu. Pitvou hráč získá 2 náhodné esence. Hráč nebo monstrum mohou být pitváni pouze jednou. Použití stojí 2 energie. - Mistr alchymie – Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. Tradicionalisté – Výroba všech lektvarů stojí hráče o 2 volitelné esence méně. Progresivisté – Může při výrobě lektvarů použít krev místo volitelné esence.	- Stres – Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. Tradicionalisté – Dokáže jinému hráči po RP rozhovoru odstranit bod stresu. Na hráče může být tato schopnost použita jen 1 za den. Použití stojí 1 energie. Progresivisté – Dokáže jinému hráči po RP rozhovoru přidat bod stresu. Na hráče může být tato schopnost použita jen 1 za den. Použití stojí 1 energie. Body stresu: 1. Hráč nemá žádné negativní efekty. 2. Hráč spotřebuje na konci dne o 2 jídla navíc. 3. Postava nemůže používat aktivní schopnost z povolání, kterou si sama vybere. 4. Postava nemůže používat schopnosti povolání nad 3 úroveň. 5. Postava nemůže používat žádné aktivní schopnosti povolání a řemesel. - „Vědecká“ metoda – Získává se stavbou nemocnice stojící 20 dřeva, 50 kamene a 30 železa. Tradicionalisté – Postava může amputovat končetiny. Pokud přišla postava o končetinu v posledních 10 minutách, dokáže ji postava připevnit zpět k tělu. Použití schopnosti stojí 4 energie. Progresivisté – Postava může vytvořit všelék, který vyléčí všechna zranění a negativní efekty. Výroba všeléku stojí postavu 2 krve, 1 boží krev a 8 energie. Konzumace všeléku může mít na konzumenta negativní dopady. - Improvizace – Získává se stavbou polní nemocnice stojící 10 dřeva a 20 vlny. Tradicionalisté – Postava dokáže vyléčit zlomenou kost, která se za 30 minut od použití vyléčí. Použití této schopnosti stojí 2 energie. Progresivisté – Postava může smíchat dva lektvary, čímž spojí jejich efekt do jednoho. Před použitím se musí poradit s vedoucím léčitelství, jak bude spojený lektvar fungovat. Použití schopnosti stojí 1 energii. - Vlastní vynález - Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. Tradicionalisté – Postava dokáže namísto amputované nohy vyrobit protězu. Výroba protězy stojí 5 železa a 3 energie. Progresivisté – Postava získává možnost vymyslet vlastní lektvar s unikátními efekty a cenou. Tuto schopnost a lektvar samotný musí postava probrat s vedoucím léčitelství. - Experiment - Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. Tradicionalisté – Postava získá schopnost lobotomizovat jinou postavu. Lobotomizace trvá 10 minut a postava po ní ztrácí jednu vzpomínku dle volby léčitele a schopnost použití jedné aktivní schopnosti dle volby lobotomizovaného hráče. Použití schopnosti stojí 8 energie. Progresivisté – Postava vytvoří pachovou dýmovnici, pomocí níž přivolá na místo monstra. O použití schopnosti musí být předem informován vedoucí pro léčitelství. Použití schopnosti stojí 2 energie.
--	---

Tabulka esencí:

Číslo	Surovina	Esence 1	Esence 2		Lektvar	Slabá varianta	Silná varianta
1.	Barevník	Vitalis	Mentis		Protijed	2x Vitalis, 1x Toxis	3x Vitalis, 1x Toxis, 1x Corpus
2.	Hoube	Emotia	Occultum		Umlčující nápoj	2x Occultum, 1x Emotia	3x Occultum, 1x Emotia, 1x Mentis
3.	Chlupy monstra	Corpus	Occultum		Euforický lektvar	2x Emotia, 1x Vitalis	3x Emotia, 1x Vitalis, 1x Occultum
4.	Koriandr	Emotia	Mentis		Nápoj síly	2x Corpus, 1x Vitalis	3x Corpus, 2x Vitalis
5.	Kráľův pád	Toxis	Mentis		Uspávací nápoj	2x Toxis, 1x Emotia	3x Toxis, 1x Emotia, 1x Mentis
6.	Mozek monstra	Toxis	Vitalis		Života budič	2x Vitalis, 1x Mentis	3x Vitalis, 1x Mentis, 1x Emotia
7.	Očinec	Occultum	Toxis		Léčivý lektvar	2x Corpus, 1x Vitalis	3x Corpus, 2x Vitalis
8.	Ohnivec	Elementa	Corpus		Lektvar falešného života	2x Occultum, 1x Vitalis	3x Occultum, 1x Vitalis, 1x Corpus
9.	Ovčinec	Corpus	Emotia				
10.	Pravdotrn	Toxis	Corpus				
11.	Runoprach	Elementa	Mentis				
12.	Spásnička	Vitalis	Elementa				
13.	Střeva monstra	Vitalis	Emotia				
14.	Vodnice	Occultum	Elementa				

Efekty lektvarů:

Protijed I. Ruší efekty slabých lektvarů II. Ruší efekty silných lektvarů Umlčující nápoj I. Postava není schopna mluvit (30 sekund) II. Postava není schopna mluvit (5 minut) Euforický lektvar I. Postava se cítí přímo blaženě a necítí bolest. Lektvar otupuje smysly a vytváří trvalou závislost, pokud je užít třikrát během dvou dnů (1 min) II. Postava se cítí přímo blaženě a necítí bolest. Lektvar otupuje smysly a vytváří trvalou závislost, pokud je užít čtyřikrát během dvou dnů (10 min) Nápoj síly I. Postava má +1 poškození (10 s) II. Postava má +1 poškození (1 min)	Uspávací nápoj I. Postava má efekt SPÁNEK II. Postava vypadá jako mrtvá, ale slyší a vnímá, postava může sama přerušit (max 10 min) Života budič I. Postava si může doplnit 1 použití schopnosti II. Úrovně povolání, nebo 2 použití schopnosti I. Úrovně povolání II. Postava si může doplnit 1 použití schopnosti III. Úrovně povolání, nebo provést noční akci bez negativních účinků Léčivý lektvar I. Vyléčí až 3 životy II. Vyléčí až 6 životů Lektvar falešného života I. Přidá 3 stínové životy na 10 minut II. Přidá 6 stínových životů na 10 minut
---	--

Každý vynálezce má za den 10 energie.

Cech vynálezců

Úvodní schopnosti: - Výroba esencí - Esence sami o sobě nejsou k ničemu. Slouží pouze pro výrobu lektvarů. V základu je z jedné rostliny vyrobena jedna od každé esence dle tabulky. Při výrobě je rostlina odnesena do skladu a esence napsána na papírek (pokud není tištěná). Výroba esencí z 1 rostliny stojí 1 energii. - Výroba lektvarů - Výroba lektvaru stojí (1) energie a (3) esence nebo (5) esencí a (2) energií, dle toho, zda se jedná o jeho silnou nebo slabou variantu. Každý lektvar má specifický recept dle následující tabulky. Výroba předmětů: Výroba kovových předmětů: - Drobnosti (zámký, prsteny...) cena: energie (1), železo (1) - Ruční nářadí (nářadí, zbraně, štíty) cena: energie (3), železo (5) - Velké věci (zbroje, stroje, mříže ...) cena: energie (6), železo (15) Výroba oblečení - Měkké věci (lehká zbroj, oblečení,) cena: energie (3), kůže nebo vlna (5) Oprava: - Oprava zbraně, cena: energie (1), materiál zbraně (2) - Oprava zbroje, cena viz <i>-pravidla zbroje-</i> Naostření zbraně: - +1 poškození na první zásah, cena: energie (1), kámen (1) Místo železa lze použít: Trpasličí ocel, Elfi stříbro, zlato (mince), stříbro (mince). Trpasličí ocel nelze použít na šperky. Zlato a stříbro lze použít pouze na šperky. Získatelné schopnosti: - Výroba olejů – Odemykají se výzkumem stojícím 10 zlatých, 20 kůže, 20 vosku, 20 železa, 10 Ohnivce a 10 Pravdotrnu. Výroba oleje stojí (1) energie a (3) esence nebo (5) esencí a (2) energií, dle toho, zda se jedná o jeho silnou nebo slabou variantu. Každý olej má specifický recept dle následující tabulky: - Spisy o Jedech – Zdvojnásobuje poškození jedů, které vyrobí členové cechu. Odemykají se výzkumem stojícím 10 zlatých, 20 kůže, 20 vosku, 20 železa, 10 možků monster a 10 králův pád. - Spisy o Výbušninách – Dává výbušninám vyrobeným členy cechu + 1 k poškození. Odemykají se výzkumem stojícím 10 zlatých, 20 kůže, 20 vosku, 20 železa a 20 runoprachu. - Skleník – Při vložení 1 bylinky a 1 energie vytvoří do dalšího dne 2 bylinky stejného typu. Stavba stojí 30 železa, 30 dřeva a 10 kamene. - Alchymistické patenty – Cena výroby lektvarů se sníží o - 1 energii. Odemyká se výrobou celkově 20 lektvarů. - Runová tavící pec – Schopnost metalurgie dále nespotřebuje dřevo ani alkohol. Pro stavbu je zapotřebí mít zprovozněnou runovou dílnu. Stavba stojí 4 světlé krystaly, 4 vosky, 4 koření a 8 kůže nebo vlny. - Manuskript astrolábu – Vysvětluje použití astrolábu. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry. - Runový manuskript – Vysvětluje použití run. Získává se úkolem odemknutelným v průběhu hry.	- Tavicí Pec – Umožňuje mechaniku metalurgie. Stavba stojí 50 Kamene, 10 dřeva, 10 železa a 4 železné nástroje. Metalurgie: Používané suroviny: - Kovy: železo, runokov, zlato, stříbro - Další: Kámen, dřevo, tvrdý alkohol Trpasličí ocel Je slitina železa a runokovu černé bravy. Je velmi tvrdá a odolná do vysokých teplot. Je však nevhodná pro šperky a křehne mrazem. Pokud zkřehne, jediný úder ji roztříští. Cena: energie (2), železo (2), runokov (1), dřevo (6), kámen (1) -> trpasličí ocel (2) <i>(+1 ke zbroji, +1 k útoku, zničitelná mrazem, nelze vyrobit šperky, odolnost proti ohnivým útokům, vhodná pro silnější horké artefakty-</i> Elfi stříbro Je zářivě lesklá slitina stříbra a runokovu. Je houževnatá i v tom největším mrazu, vhodná pro výrobu šperků jelikož je snadno zpracovatelná. Je však velmi měkká a snadno tavitelná. Cena: energie (2), stříbro (2), runokov (1), tvrdý alkohol (3) -> Elfi stříbro (3). <i>(-1 ke zbroji, -1 k útoku, zničitelná vysokou teplotou, odolnost proti mrazivým útokům, vhodná pro nejsilnější artefakty)</i> Temavé krystaly Slouží jako zdroj energie pro artefakty zasvěcené souhvězdím v temnotě. Cena: energie (2), železo (1), runokov (2), stříbro (1), kámen (3), dřevo (6) -> tmavý krystal (1) Světlé krystaly Slouží jako zdroj energie pro artefakty zasvěcené souhvězdím ve světle. Cena: energie (2), runokov (2), zlato (1), kámen (2), tvrdý alkohol (6) -> světlý krystal (1) - Buchar – Energie potřebná pro výrobu a opravu kovových předmětů klesá na polovinu (zaokrouhleno nahoru). Stavba stojí 10 kamene, 30 dřeva, 20 železa a 10 železných nástrojů. - Patenty trpasličích železáren – Při výrobě trpasličí oceli se vyrobí (2) -> (3) trpasličí oceli a zbroje z trpasličí oceli vyrobené mají (4) -> (5) stínových životů. Odemyká se výrobou celkově 40 slitin z metalurgie. - Runová dílna – Před stavbou je zapotřebí ovládat Astronomickou věž, astroláb a výjimečně silný zdroj magické energie. Odemyká mechaniku výroby artefaktů. Stavba stojí 10 železa, 10 železné nářadí, 6 nářadí z trpasličí oceli, 2 tmavé krystaly, 2 světlé krystaly, 20 kamene, 5 vosku, 5 koření, 10 kůže nebo vlny. Výroba artefaktů: Výsledný efekt artefaktu je ovlivněn řadou proměnných, odvíjí od: - Použitého předmětu, ze kterého je učiněn artefakt - Materiálu, ze kterého je zhotoven tento předmět - Použitého typu krystalu - Množství použitého krystalu - Použité runy a souhvězdí, které je artefakt zasvěcen - Čas výroby artefaktu Cena: Energie (2-10), předmět (1), krystal (1-5), vosk (1-5), koření (1-5), kůže/vlna (2-10). Výroba artefaktu se nemusí povést. U více krystalových artefaktů lze kombinovat runy/souhvězdí (ale musí být splněny všechny podmínky). Pokud se artefakt nepovede zůstává pouze původní předmět a výrobce utrpí zranění (1-5). Runy jsou: ♀ , ♂ , ☾ , ☿ , ♀ , ☿ , ♀ , ☿ , ♀ , ☿ (viz runový manuskript) Souhvězdí jsou: Medvědice, Mořeplavec, Obchodník, Vlk, Kovář, Truhlář, Krab, Matka, Ježek, Koza, Liška, Býk, Drak, Oštěp, Panna, Pegas, Ryba, Rytíř, Vidle (viz astroláb).
Tabulka esencí:	Výrobní cena lektvarů a olejů:

Číslo	Surovina	Esence 1	Esence 2				
1.	Barevník	Vitalis	Mentis				
2.	Hoube	Emotia	Occultum				
3.	Chlupy monstra	Corpus	Occultum				
4.	Koriandr	Emotia	Mentis				
5.	Králův pád	Toxis	Mentis				
6.	Mozek monstra	Toxis	Vitalis				
7.	Očinec	Occultum	Toxis				
8.	Ohnivec	Elementa	Corpus				
9.	Ověinec	Corpus	Emotia				
10.	Pravdotrn	Toxis	Corpus				
11.	Runoprach	Elementa	Mentis		Olej	Slabá varianta	Silná varianta
12.	Spásnička	Vitalis	Elementa		Olej proti humanoidům	1x Corpus, 1x Mentis, 1x Toxis	2x Corpus, 1x Mentis, 1x Toxis, 1x Occultum
13.	Střeva monstra	Vitalis	Emotia		Olej proti bestiím	1x Corpus, 1x Emotia, 1x Vitalis	2x Corpus, 1x Emotia, 1x Vitalis, 1x Elementa
14.	Vodnice	Occultum	Elementa		Olej proti elementálům	1x Elementa, 1x Corpus, 1x Mentis	2x Elementa, 1x Corpus, 1x Mentis, 1x Toxis

Lektvar	Slabá varianta	Silná varianta
Jed	3x Toxis	5x Toxis
Žvanivý nápoj	2x Mentis, 1x Emotia	3x Mentis, 2x Emotia
Elixír zapomnění	2x Occultum, 1x Mentis	3x Occultum, 1x Mentis, 1x Emotia
Lektvar strachu	2x Emotia, 1x Toxis	3x Emotia, 1x Toxis, 1x Corpus
Lektvar pravdomluvnosti	2x Mentis, 1x Vitalis	2x Mentis, 2x Vitalis, 1x Emotia
Mnoholičný lektvar	2x Corpus, 1x Occultum	3x Corpus, 1x Occultum, 1x Elementa
Lektvar dýchání pod vodou	2x Elementa, 1x Corpus	3x Elementa, 1x Corpus, 1x Vitalis
Lektvar neviditelnosti	2x Occultum, 1x Elementa	3x Occultum, 2x Elementa
Lektvar nehořlavosti	2x Elementa, 1x Corpus	3x Elementa, 1x Corpus, 1x Vitalis
Hnojivo	2x Vitalis, 1x Elementa	3x Vitalis, 1x Elementa, 1x Corpus
Výbušnina	2x Elementa, 1x Toxis	3x Elementa, 1x Toxis, 1x Vitalis

Efekty lektvarů:

- Jed I. Poškodí 2 životy (ignoruje stínové životy) II. Poškodí 4 životů (ignoruje stínové životy) - Žvanivý nápoj I. Postava nemůže přestat mluvit (30 sekund) II. Postava nemůže přestat mluvit (5 minut) - Elixír zapomnění I. Postava do konce dne zapomene jednu libovolnou schopnost II. úrovně II. Postava do konce dne zapomene jednu libovolnou schopnost III. úrovně - Lektvar strachu I. Postava nemůže použít žádnou aktivní schopnost proti výrobci lektvaru (1 min) II. Postava nemůže použít žádnou aktivní schopnost proti výrobci lektvaru (10 min) - Lektvar pravdomluvnosti I. Postava může říkat pouze věci které si myslí, že jsou pravda (1 min) II. Postava může říkat pouze věci které si myslí, že jsou pravda (10 min) - Mnoholičný lektvar I. Postava vypadá jako někdo jiný (ne jiný hráč) (1 min) II. Postava vypadá jako někdo jiný (i jiný hráč) (1 min)	- Lektvar dýchání pod vodou I. Postava může dýchat pod vodou (10 min) II. Postava může dýchat pod vodou (1 hod) - Lektvar neviditelnosti I. Postava je neviditelná (10 s) II. Postava je neviditelná (1 min) - Lektvar nehořlavosti I. Postavu nepoškodí oheň/teplo (10 s) II. Postavu nepoškodí oheň/teplo (1 min) - Hnojivo I. Na další den zdvojnásobí výnos z 1 políčka/sadu II. Na další den zdvojnásobí výnos ze 2 políček/sadů - Výbušnina I. Poškodí 1 život a musí se trefit nosičem II. Poškodí 1 život v oblasti 3 metry od detonace
- Olej proti humanoidům I. Při aplikaci na čepel dá bonus +1 k boji proti hráčským rasám na 5 sekund (jakýchkoliv) II. Při aplikaci na zbraň dá bonus +2 k boji proti hráčským rasám na 10 sekund (jakýchkoliv) - Olej proti bestiím I. Při aplikaci na čepel dá bonus +1 k boji proti bestiím na 5 sekund (jakýchkoliv) II. Při aplikaci na zbraň dá bonus +2 k boji proti bestiím na 10 sekund (jakýchkoliv) - Olej proti elementálům I. Při aplikaci na čepel dá bonus +1 k boji proti magickým bytostem na 5 sekund (jakýchkoliv) II. Při aplikaci na zbraň dá bonus +2 k boji proti magickým bytostem na 10 sekund (jakýchkoliv)	

-Povolání-

Arkanik

Schopnosti 1. úrovně

Povinné:

- Čtení svitků (Pasivní) - Postava se naučí používat magické svitky, čímž je spotřebuje.
- Magická střela (Neomezeně) - Zásah nosičem zraní za 1 život.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2):

- Obranné kopie (2x denně) - Sesílatel vytvoří kopii sebe sama. Pokud by měl být arkanik zasažen, je zasažena kopie, která absorbuje zranění a efekt, čímž se zničí. Nebrání před plošnými efekty, vyžaduje KONCENTRACI. Přesílení: Navíc +1 kopie nebo nevyžaduje KONCENTRACI.
- Magnety (3x denně) - Sesílatel označí ukázáním 2 předměty/osoby o velikosti maximálně humanoida, které jsou k sobě přitahovány do nárazu. Přesílení: Může označit další předmět.
- Transmutace (3x denně) - Změní zlaťák na stříbrňák a naopak, kouzlo působí minutu. Přesílení: Prodlouží trvání o 10 minut nebo cílí na +1 minci.
- Promluva s Nicotou (Neomezeně) - Postava má možnost zeptat se Nicoty na libovolnou otázku. Nicota odpoví, jak uzná za vhodné (řeší vypravěč/CP).

Schopnosti 2. úrovně

Povinné:

- Přesílení kouzla (1x/2x/3x na úrovních 2/4/5) - Arkanik si vybere kouzlo, které zdokonalí, čímž přidá jeden efekt z možností přesílení u kouzla. Vybrané přesílení ani kouzlo na které bylo vybráno nelze změnit schopností Šprt. Pokud máte vlastní nápad, konzultujte jej s CP.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2):

- Magická zbroj (2x denně) - Sesílatel si přidá 1 stínový život. Přesílení: Přidá si +1 stínový život nebo při dalším zásahu do Magické zbroje je útočník ODHOZEN.
- Rozkaz (3x denně) - Cíl je nucen splnit jednoslovný rozkaz. Pokud není jednoslovný nebo by se cíl zranil, kouzlo nefunguje. Efekt končí po 10 sekundách, splnění rozkazu nebo zranění cíle. Přesílení: Navíc +1 slovo do zadání nebo cílí na +1 cíl.
- Arkánová kotva (1x denně) - Sesílatel označí místo, na které se do konce dne může teleportovat, čímž kotva zmizí; vyžaduje KONCENTRACI. Přesílení: Může přidat +1 hráče nebo teleportovaný nemusí souhlasit nebo kotva vydrží o den déle nebo schopnost nevyžaduje KONCENTRACI.
- Háv Nicoty (2x denně) - Sesílatel je schopen se pohybovat skrze překážky po dobu 10 s, ale jen krokem. Přesílení: Je nezranitelný fyzickými útoky nebo smí běhat.

Schopnosti 3. úrovně

Povinné:

- Šprt (1x denně) - Arkanik se v klidném momentu (cca 3 minuty) může rozhodnout vybrat si jinou kombinaci schopností z dosažených úrovní.
- Psaní svitků (Cena: 1 kůže, 1 vosk, 1 železo) - Umožňuje psát magické svitky. Při psaní může Arkanik do svitku uložit libovolné kouzlo – spotřebuje Magiku potřebnou pro seslání kouzla.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1):

- Pád do Nicoty (1x denně) - Sesílatel a jeden cíl v blízkosti 2 metrů upadnou do Nicoty. Stávají se pro okolí neviditelnými, neslyšitelnými a nezranitelnými. Kouzlo působí 10 min. V případě smrti či z rozhodnutí sesílatele lze kouzlo ukončit předčasně. Přesílení: Po dobu trvání arkanik může z/do nicoty vstupovat libovolně nebo cílí na +1 cíl.
- Magická hradba (2x denně) - Vytvoří neprostupnou magickou stěnu až 5 metrů dlouhou; ubere 1 život každému, kdo se pokusí projít skrz. Kouzlo působí 5 min a vyžaduje KONCENTRACI. Přesílení: Prodlouží trvání o 5 minut nebo stěna může být o 5 metrů delší.
- Protivítr (3x denně) - Cíl nemůže jít směrem k sesílateli, vyžaduje KONCENTRACI. Přesílení: Cíl letí, dokud nenarazí do stěny (nedává poškození).
- Zrcadlení (2x denně) - Pokud je sesílatel cílem, obrátí efekt magického či psychického útoku na kohokoli kromě sesílatele. Přesílení: Zrcadlení smí cílit na sesílatele nebo Arkanik může použít Zrcadlení, i když není cílem.

Schopnosti 4. úrovně

Povinné:

- Přeměna energie (Neomezeně) - Arkanik smí místo použití využít vlastní životy v hodnotě úrovně sesílaného kouzla.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1):

- Meldonova země (3x denně) - Vytvoří kruh o poloměru 3 metry, ve kterém nelze použít žádnou aktivní schopnost a veškeré dočasné efekty (včetně transformací) jsou zrušeny. Kouzlo působí 10 min a příprava trvá 30 s. Přesílení: Zvětší oblast o 1 metr nebo všichni v kruhu mají maximum životů 3.
- Časová smyčka (2x denně) - Cíl musí opakovat akci, kterou dělal, po dobu 30 sekund; přeruší se při zranění cíle někým mimo smyčku. Přesílení: +30 sekund trvání nebo +1 cíl.
- Kulový blesk (3x denně) - Zásah nosičem uděluje 2 poškození a poškození všem postavám ve vzdálenosti 1 metr od každého zasaženého. Přesílení: Přidá +1 ke zranění nebo zvětší působení o 1 metr nebo přidá efekt z tabulky efektů za zvětšení complexity o úroveň schopnosti, která způsobuje tento efekt.

Schopnosti 5. úrovně

Povinné:

- Archonova aura (Pasivní) - Arkanik rozhodne, jestli chce být ovlivněn schopnostmi 1. a 2. úrovně.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1):

- Ovládnutí osoby (1x denně) - Po dobu 1 minuty cíl kompletně poslouchá sesílatele, vyžaduje KONCENTRACI. Přesílení: Nevyžaduje KONCENTRACI.
- Nekromancie (2x denně) - Rituál oživí mrtvého, ale pouze jako nemrtvou stráž sesílatele, která funguje jako "papírák" a má 2 životy. Přesílení: Nemrtvý má +1 život.
- Juknutí do mysli (2x denně) - Arkanik při dotyku pronikne do mysli cíle a zjistí vše, co postava ví o nějaké věci/tématu. Přesílení: Arkanik z mysli vymaže/upraví jednu drobnost.

Dobrodruh

Schopnosti 1. úrovně Povinné: - Plížení (Neomezeně) – Postava se skrývá (I v pohybu) na místě, kde je většina jeho těla skrytá ostatním postavám a dá si dlaň na hlavu. Použitím této schopnosti se stává pro ostatní postavy neviditelnou. - Sběrač (1x denně) – Postava vytvoří 1 náhodné jídlo. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2): - Dobrodruh (neomezeně) – Postava může od své spotřeby jídla odečíst – 2. - Kradení (neomezeně) – Postava nepozorovaně umístí kolík na předmět, který se snaží ukrást. Jestliže akce nebyla ani po uplynutí 10 s zpozorována, mimo herně to sdělí okradenému a věc tak ukradne. V případě, že umístí kolík na batoh nebo podobný předmět smí si z něj bez divání vytáhnout jeden předmět (jídlo, suroviny, artefakty, peníze, apod.) - Rychlé ruce (2 x denně) – Postava dokáže na svém těle skrýt jednu drženou věc tak, že ji nikdo nenajde. Platí jen pro věci, u kterých to velikostně dává smysl. - Toxiny (1x denně) – Postava vytvoří jednorázový jed, který je možné použít na zbraň, což přidá +1 poškození prvnímu úspěšnému útoku touto zbraní. - Uklidnění (3x denně) – Zažene jedné postavě strach, paniku či hněv. Schopnost také zlepšuje náladu, dokáže pobavit a vyvolává jiné pozitivní emoce. Schopnosti 2. úrovně Povinné: - Lhář (2x denně) – Schopnost zruší efekt pravdomluvnosti z lektvarů a schopností. - Pozorovatel (1x denně) – Postava má možnost 10 s pozorovat libovolný cíl, a následně se ho mimo herní otázkou zeptat, kolik má životů (Včetně stínových a zbroje). Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2): - Falešná smrt (1x denně) – Postava vypadá po dobu maximálně 10 minut, jako by byla mrtvá. - Posměšek (2x denně) – Postava urazí protivníka, čímž mu ubere 1 život. - Síť (2x denně) – Postava ukázáním ZPOMALÍ zvolenou postavu na dobu 10 s. - Únik z pout (1x denně) – Postava se dokáže vyvléknout z libovolných pout, provazů či okovů. - Uspávač hadů (1x denně) – Postava použitím této schopnosti USPÍ všechna zvířata a slabá monstra v doslechu (nebo v 1 uzavřené místnosti) na dobu 1 minuty nebo dokud nejsou zraněny. Schopnosti 3. úrovně Povinné: - Bestiář (1x denně) – Postava může mimo herně nahlédnout do organizátorského bestiáře, aby zjistila 1 informaci o 1 monstru. - Štěstí (neomezeně) – Postava získá na začátku každého dne 2 neobnovitelné stínové životy, které na konci herního dne mizí. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1): - Legenda (1x denně) – Postava mluví o činech jiné postavy, čímž jí dá bonus +1 k poškození fyzickými zbraněmi do konce dne. - Nezlomnost (neomezeně) – Postava nepočítá první zranění, které se stane během herního dne. - Pravdomluvnost (1x denně) – Postava rozpozná, zda jí jiná postava říká pravdu či ne. - Průbojný útok (1x denně) – Zásah fyzickou zbraní ignoruje stínové životy a zbroj.	Schopnosti 4. úrovně Povinné: - Kořistník (neomezeně) – Postava získává z monster 2x větší kořist (toto ohlašuje ve skladišti). - Vlk samotář (1x denně) – Postava může opravit 1 část své vlastní zbroje bez ceny materiálu. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1): - Dýmovnice (1x denně) – Postava OSLEPÍ všechny postavy v dohledu. - Revenant (1x denně) – Postava se kdykoliv během vlastní agonie dokáže zvednout s 1 životem. - Útok ze zálohy (1x denně) – Jestliže se postavě podaří nepozorovaně zasáhnout cíl fyzickou zbraní, dostává pro tento zásah + 3 poškození. - Ve skupině je síla (2x denně) – Do konce dne dodá až 5 postavám v doslechu + 1 život. Není možné, aby měla na sobě jakákoliv postava tento efekt více než jednou. Schopnosti 5. úrovně Povinné: - Srdece dobrodruha (neomezeně) – Postava si může vybrat + 1 volitelnou schopnost z úrovní 3 a 4. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1): - Krysař (10 jídla) – Postava přivolá 5 krysích papíráků (1 život, 1 útok), kteří se po 10 minutách rozutečou. Postava může mít tuto schopnost v jednom bodě aktivní jen 1. - Paralyzující útok (1x denně) – Postava po úspěšném útoku fyzickou zbraní PARALIZUJE postavu, kterou útok zasáhl. - Poslední jízda (1x denně) – Učiní sebe a až 2 další postavy nezranitelnými na následujících 10 s. - Spánek (1x denně) – Postava USPÍ na ukázání jinou postavu.
--	--

Mystik

Schopnosti 1. úrovně Povinné: - Rozmluva (<i>2x denně</i>) - Postava promluví s entitou, které se věnuje (<i>bohem či přírodou</i>). Při použití této schopnosti kontaktujte CP. - Pozvednutí ducha (<i>3x denně</i>) - Zlepší postavě náladu Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2): - Menší léčení (<i>3x denně</i>) - Vyléčí 1 život. - Druidství (<i>1x denně</i>) - Postava podpoří přírodu a vytvoří 1 náhodnou alchymistickou přísadu. Schopnost lze použít také pro urychlení růstu divokých rostlin – po domluvě s CP. - Požehnání (<i>2x denně</i>) - Postava požehná jiné postavě, čímž jí přidá 1 stínový život do konce herního dne. Alternativně může postava požehnat jídlo, po jehož konzumaci odolá konzument prvnímu efektu, který na něj zapůsobí. - Očištění (<i>3x denně</i>) - Zbaví předmět či postavu všech negativních i pozitivních efektů. Pro použití této schopnosti se stačí postavy nebo předmětu dotknout. Předmět však musí postava držet alespoň 1 minutu. Schopnosti 2. úrovně Povinné: - Silná duše (<i>1x denně</i>) - Pokud postava upadne do agónie či zemře, zůstává její duch „stát“ nad tělem. Duch může komunikovat s ostatními, kdy si i pamatuje, jak byl uveden do agónie či zemřel. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2): - Proměna (<i>1x denně + 2 kůže a 1 maso</i>) - Postava se změní na zvíře a vyrostou mu drápy (<i>měkčené</i>). V proměně má 6 životů. Drápy dávají poškození jako zbraně na blízko. Během proměny neplatí žádné jiné schopnosti. Při smrti se vrací do stavu a podoby před proměnou, je ale dezorientován a nezraněn. - Oslepení (<i>3x denně</i>) - Postava ukáže na postavu a tím ji OSLEPÍ - Dubová kůže (<i>2x denně</i>) - Postava získá 1 stínové životy. - Zázrak (<i>1x denně</i>) - Postava může chodit 5 minut po vodě nebo 5 minut nemusí dýchat nebo udělá hostinu, během které vytvoří 1 víno a 1 pečivo. Schopnosti 3. úrovně Povinné: - Magické léčení (<i>pasivně</i>) - Postava nemůže jí působeným magickým léčením vyvolat infekci. Postava si však stále může vybrat, že infekci v ráně nechá. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1): - Větší léčení (<i>2x denně</i>) - Vyléčí 3 životy. - Jako kámen (<i>1x denně</i>) - Postava může sebe a jednu další postavu změnit na 1 minutu na kámen, který nejde zranit ani ovlivnit žádnou schopností. Po dobu zkamenění se postavy nemohou hýbat a mohou použít 1 jakoukoliv schopnost. - Věštba (<i>1x denně + 3 vosky</i>) - Postava se promění do astrální podoby a může neviditelná a nezranitelná chodit po herní ploše (<i>může také procházet stěnami</i>). Po uplynutí 1 minuty se poté vrací do svého těla, které zůstává na místě, kde byla věštba započata. - Pouto průvodce (<i>1x denně</i>) - Postava se propojí na 10 minut s jinou postavou, kterou musí v době propojení vidět. Obě postavy dostávají po dobu propojení +2 stínové životy. Jestliže by jiná postava měla upadnout do agónie, upadne do ní místo ní postava, která schopnost použila. Postava, na kterou byla schopnost použita má 1 život a postava, která schopnost použila má životy všechny (<i>je však stále v agónii</i>).	Schopnosti 4. úrovně Povinné: - Naše země (<i>1x denně</i>) - Postava vyhraní maximálně 5 x 5 m velký kousek země, na kterém nelze používat jiné aktivní schopnosti než ty pocházející ze stromu mystika. Tato schopnost trvá 1 minutu. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1): - Plameny (<i>1x denně</i>) - Postava zapálí až 5 zbraní okolo sebe. Tyto tak další minutu způsobují HOŘENÍ. - Divokost (<i>1x denně</i>) - Postava přidá až 5 zbraním okolo sebe na jednu minutu + 1 poškození. - Regenerace (<i>1x denně</i>) - Schopnost je 5 minut trvajícím rituálem, při kterém si postava obnoví všechny své chybějící životy. - Ozdravení (<i>1x denně</i>) - Vyléčí postavě všechny chybějící životy a odstaní jí všechny negativní efekty. Schopnosti 5. úrovně Povinné: - Ora et labora (<i>pasivně</i>) - Postava získává do svého řemesla každý den + 4 energie. Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1): - Oživení (<i>1x za rok</i>) - Oživí padlou postavu, přijde přitom však o končetinu (<i>celou ruku či nohu</i>). - Ritualismus (<i>1x za rok</i>) - Postava může vymyslet vlastní rituál, jehož efekty a podmínky musí probrat s CP. - Vlastní podoba (<i>pasivně</i>) - Postava si po dohodě s CP vytvoří vlastní podobu.
--	--

Válečník

Schopnosti 1. úrovně

Povinné:

- Bojový pokřik (*1 alkohol*) - Zruší jeden negativní efekt ovlivňující postavu. Alkohol použitý při bojovém pokřiku se počítá jako zkonsumované jídlo.
- Provokace (*3× denně*) -Zažehne v jedné postavě hněv, zlost nebo odpor. Schopnost dokáže urazit a vyvolává jiné negativní emoce.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2):

- Zastrášení (*2× denně*) - Postava vzbuzuje v nepřátelských postavách STRACH. Tato schopnost neplatí na postavy disponující stejnou schopností.
- Intuice (*3× denně*) - Postava pozná, jaký typ problémů trápí jinou postavu (*hlad, stres, finance atd.*)
- Přilákání pozornosti (*2× denně*) - Postava ukáže na jinou postavu, která po tomto gestu může po dobu 1 minuty útočit pouze na ukazujícího, dokud s ním ukazující také bojuje.
- Adrenalin (Pasivní) - První poškození, které postava za herní den obdrží, ji nezraní.

Schopnosti 2. úrovně

Povinné:

- Atletika (Pasivní) - Postava má trvale +1 život.
- Kluci budou kluci (*1× denně*) - Postava se dokáže bez postihu zákonem dostat z následků bitky beze zbraní, která neskončila smrtí.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 2):

- Vitály (*2× denně*) - Při zásahu hrudi či zad sečnou zbraní způsobí o 1 vyšší zranění.
- Zpomalení (Neomezeně) - Při zásahu nohy zbraní způsobí efekt ZPOMALENÍ.
- Písek v ksichtě (*2× denně*) - Poté, co se postava dotkne země a ukáže na druhou postavu, oponenta OSLEPÍ.
- Centrum pozornosti (*1× denně*) - Všechny postavy v doslechu si musí postavu vyslechnout a zvážit to, co říká.
- Povzbuzení (*1 alkohol*) - Přidá jakékoliv postavě 1 stínový život. Alkohol použitý při povzbuzení se počítá jako zkonsumované jídlo.
- Dobrá noc (Pasivní) - Na začátku nového dne si postava obnoví všechny chybějící životy. Na toto léčení postava nemusí používat dezinfekci.
- Odzbrojení (*2× denně*) - Při zásahu končetiny držíci předmět či zbraň jej musí zasažený upustit.
- Inspirace (*2× denně*) - Postava si může vybrat až 5 dalších postav, které si po použití této schopnosti obnoví 1 život. Bez předešlé dezinfekce může dojít k zanícení (*hod šestistěnnou kostkou: 2 a méně*).
- Rasismus (*1× denně*) – Rasová schopnost lidí. Postava ignoruje libovolnou schopnost seslanou nečlověkem.

Schopnosti 3. úrovně

Povinné:

- Polní medik (*3× denně*) - Postava dokáže dotykem stabilizovat agónii jiné postavy – agónie pro tuto postavu potrvá do konce herního dne nebo do vyléčení.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1):

- Berserk (Pasivní) - Jestliže postava nemá nasazenou zbroj, získává +2 životy.
- Improvizace (*1× denně*) - Postava je schopna opravit 1 zbraň nebo zbroj bez dovednosti kovářství a bez využití nutného materiálu.
- Omráčení (*2× denně*) - Umožňuje OMRÁČIT postavu útokem na blízko vedeným do zad.
- Rychlá medicína (*3× denně*) - Postava dokáže po dobu boje dotykem zrušit negativní efekty (*viz tabulka efektů v obecných pravidlech*) působící na ni nebo na jinou postavu.
- Odlákání hrozby (*2× denně*) - Všechny nepřátelské postavy mohou po dobu 1 minuty útočit pouze na tuto postavu.

Schopnosti 4. úrovně

Povinné:

- Hora svalů (Pasivní) - Postava má trvale +1 život.
- Tělo ze železa (Pasivní) - Postava je odolná proti všem jedům a nemocem.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1):

- Krvácení (*1× denně*) - Zasažený cíl začíná KRVÁCET.
- Krvežíznivost (*1× denně*) - Postava se na 10 s vyléčí z jakéhokoliv zranění úměrně poškození, které sama udělí.
- Zmrzačení (*3× denně*) - Postava udeří jinou postavu zbraní na blízko. Zasažená část těla je až do vyléčení zlomená a nelze ji používat.
- Vlajkonoš (*2× denně*) - Všechny spojenecké postavy, které slyší postavu použít tuto schopnost, získají do konce herního dne +2 stínové životy.
- Kapitán opouští loď poslední (*1× denně*) - Pokud postava bojovala ve skupině alespoň 2 dalších postav a zůstala jako poslední, kdo není v agónii, uděluje po dobu 1 minuty +2 poškození a získává +2 stínové životy.

Schopnosti 4. úrovně

Povinné:

- Cesta meče (Pasivní) - Postava získává pro své zbraně na blízko bonus +1 k poškození.

Dobrovolné (Postava si ze seznamu vybere 1):

- Postoj ohně (Neomezeně) - Po začátku souboje nemohou postavy prvních 10 s používat aktivní schopnosti.
- Postoj větru (Neomezeně) - Při zásahu protivníka zbraní na blízko jej odrazí o 3 kroky dozadu.
- Postoj vody (Neomezeně) - Postava není ovlivněna žádnými EFEKTY, ať už pozitivními, nebo negativními.
- Postoj země (*1× za rok*) - Postava se po pádu do agónie zvedá s plnými životy. Po tomto zvednutí již postava nesmí do konce herního dne používat aktivní schopnosti.