Palmir pro pokročilé

*verze 09*

Zde jsou pravidla všech dovedností, schopností a kouzel. Jsou rozdělena do skupin podle druhů. Na začátku každé části jsou doplňující pravidla pro danou skupinu dovedností. Jsou součástí pravidel a jsou závazná. Samotné dovednosti jsou zaznamenány tak, že za jménem dovednosti následuje její cena (kolik bodů dovednost stojí), případná podmínka, kterou je třeba před výběrem dovednosti splnit (obvykle zvládnutí jiné dovednosti – pokud není výslovně uveden stupeň, stačí na 1. stupni) a popis dovednosti (u části dovedností obsahuje i kompletní pravidla dovednosti).

Některé dovednosti mají více stupňů, pak je za jménem dovednosti udáno, kolik stupňů může dovednost mít a ceny jednotlivých stupňů dovednosti (kolik bodů je třeba zaplatit za zvýšení dovednosti o jeden stupeň). Pokud jsou ceny pro všechny stupně stejné, je uvedeno jen jedno číslo.

# Bojové dovednosti

Ovládání ručních zbraní

U všech zbraní je udána délka, tj. nejdelší naměřitelný rozměr (nevelké nefunkční ozdoby je možné ignorovat). Je jedno, zda máte meč, sekeru či palici, rozměry jsou jednotné. Jsou ale zakázané kosy a jiné zbraně s extrémně dlouhým ostřím. Smíte používat jen zbraně do vámi zvolené délky (takže i všechny kratší zbraně). Pokud máte vybranou obouruční nebo jedenapůlruční zbraň, smíte používat zbraně kratší o 20 cm (max. 90 cm) jednoruč. Při boji nemůžete sebrat a použít každou zbraň, která leží na zemi, musíte s ní umět zacházet! Samozřejmě je možné vybrat si nejdříve kratší zbraň a později si vybrat i delší zbraně (zaplatí se jen rozdíl ceny).

Doporučuje používat zavedené jednotné rozměry zbraní: dýka 40cm, tesák 60cm, jednoruční zbraň 90cm, obouruční zbraň 120cm. Tyto míry jsou stejné na velké většině podobných her u nás, a tak si nemusíte dělat na každou akci novou zbraň.

**Jednoruční zbraň** – při boji se drží obvykle jednou rukou, lze i dvěma.

délka (cm) cena (body)

**20-30 (nožík) 1**

**30-40 (dýka) 3**

40-50 5

**50-60 (tesák) 7**

60-70 8

70-75 9

75-80 10

80-85 11

**85-90 (meč) 12**

* 1. 15

95-100 18

**Obouruční zbraň** – při boji je nutné držet je stále oběma rukama! Při jedenapůlručním použití (pouze meče) lze zbraní bojovat občas i jen jednou rukou (ale nelze ji kombinovat se štítem či jinou zbraní). Obvykle se obouruč kryje a jednoruč dosekává.

Dlouhé obouruční zbraně jsou nebezpečné a vyžadují výcvik!

délka (cm) cena (body) jedenapůlruční použití

80-90 10 11

90-100 13 **15**

100-110 15 19

**110-120 19** -

120-130 23 -

130-140 28 -

**Kombinace zbraní** – Pokud chcete požívat kombinaci dvou zbraní, musíte k cenně delší zbraně zaplatit navíc cenu kratší zbraně +3. Příklady: dvě dýky: 3 za dýku a 3+3 za kombinaci, dva tesáky: 7 za tesák a 7+3 za kombinaci, meč a dýka: 12 za meč a 3+3 za kombinaci. Smíte používat i libovolnou kombinaci kratších zbraní. Maximální součet délek obou zbraní může být 130 cm.

## Obecné bojové dovednosti

**Příprava před bojem** – 3 stupně: 1 – chvíli (min. minutu) hrajte důkladnou přípravu (čištění a broušení zbraní, kontrola zbroje, cvičení apod.) tím jste na 30 minut chráněni – během této doby můžete v boji ignorovat jeden útok zbraní (libovolně silný) - nahlaste: ”Uhnul jsem.” Toto se týká jen zranění v řádném boji, nikoliv třeba vražedného útoku ze zálohy, kouzla, jedu apod. Lze použít stupeň x denně, ale bonus nelze kumulovat (nemůžete být v jeden okamžik chráněni před více než jedním útokem).

**Sehranost** – 6 – pokud se dvě postavy s touto dovedností již alespoň 10 vteřin (tato dovednost nefunguje hned po dotyku!) navzájem dotýkají nějakou částí svého těla (plocha min. 10x10 cm - jedna může mít třeba ruku na rameni druhé, mohou být k sobě přitištěni zády apod.) zraňuje každý jejich druhý útok (2. 4. 6. atd.) automaticky za 2 životy. Liché útoky zraňují normálně, ale lze při nich použít silnější nebo speciální útoky. Sudé útoky nelze posílit, ale lze místo nich použít speciální útoky (vyražení zbraně apod.)

**Stabilní střeh** – 2 – Stojíte ve pevně střehu. Jste imunní na Odhození (i kouzlem nebo šípem).

**Bojový řev** – 4 – Hlasitý řev vám během boje pomáhá nevnímat silná zranění libovolného druhu. Potřebujete dobré plíce.

**Vyražení zbraně** – 5 stupňů: 3 – zasáhnete nepřítele do zbraně a zvoláte: ”Vyrazil jsem ti zbraň, ihned ji na 2 vteřiny odhoď!” on ji pak musí ihned upustit či bezpečně odhodit a po 2 vteřinách si ji může opět sebrat. Lze použít stupeň x denně.

**Skvělé krytí** – 12 – podmínka: nelze kombinovat se štítem – Ze svých zásahových ploch můžete vyjmout jednu (!) končetinu (paži + rameno nebo stehno + hýždě). Žádné zásahy do této končetiny se pak nepočítají – při zásahu hlaste: ”Mimo zásahovou plochu.”. Končetinu nelze během hry měnit! Touto končetinou nelze záměrně vykrývat útoky.

## Dovednosti založené na obratnosti

**Obratný útok** – 10 stupňů: 2 – podmínka: Obratnost – zásah ruční zbraní za 2 životy, lze užít stupeň x denně

**Finta** – 3 stupně: 5 – podmínka: Obratnost, Obratný útok 5. stupně – zásah ruční zbraní za 3 životy. Lze použít stupeň x denně.

**Uhnutí** – 5 stupňů: 3 – podmínka: Obratnost – Pokud jste zasaženi ruční či vrhací zbraní nebo šípem a neprodleně naznačíte pořádný (!) úhyb a ohlásíte: ”Uhnul jsem”, smíte zásah ignorovat. Toto funguje i na kouzelnické blesky. Lze použít stupeň x denně, ale ne dvakrát za sebou.

**Odzbrojení** – 3 stupně: 7 – podmínka: Obratnost – Při boji uchopíte nepřítelovu zbraň (i za čepel) a vezmete si ji. Ohlaste přitom: ”Beru ti zbraň.” Nepřítel vám ji musí dát (upozorněte ho na to) a vy mu ji nemusíte hned vracet (po boji nebo při rozchodu mu ji vrátit musíte). Nelze odebrat k předloktí připoutaný štít či zbraň připoutanou poutkem. Lze použít stupeň x denně.

## Dovednosti založené na síle

**Silný útok** – 10 stupňů: 2 – podmínka: Síla – zásah ruční zbraní za 2 životy, lze použít stupeň x denně

**Pevný stisk** – 2 – podmínka: Síla – Držíte svou zbraň pevně. Jste imunní na Odzbrojení a Vyražení zbraně.

**Odhození** – 5 stupňů: 1 – podmínka: Síla – zasáhnete nepřítele do trupu či do štítu a zvoláte: ”Zásah tě odhodil. Musíš ihned odcouvat 10 / 20 metrů dozadu.” on pak musí ihned odcouvat 10 metrů dozadu (pokud to jde – zeď, skály). Pokud jste ho zasáhli obouruční zbraní, tak ho odhodíte o 20 metrů. Lze použít stupeň x denně. Zásah do štítu nezraní, ale má efekt.

**Proražení krytu** – 3 stupně: 4 – podmínka: Síla – smíte nahlásit zásah i když nepřítel vaši ránu vykryl svojí zbraní nebo štítem. Lze použít útok za dva životy, ale ne silnější. Lze použít stupeň x denně, ale nelze to použít dvakrát za sebou.

# Odolnosti a dovednosti těla a mysli

### Odolnosti a dovednosti těla

**Životy navíc** – 6 stupňů: 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12 – Zvýšení základního počtu životů.

**Odolnost na magii** – 8 – Magie na vás působí méně a na kratší dobu (ale i přátelská kouzla).

**Tuhá kůže** – 8 – Všechny útoky zbraní zraní o 1 život méně, ale vždy minimálně za 1 život (3 za 2, 2 za 1, ale 1 stále za 1). Takto jsou oslabeny pouze útoky zbraní, nikoliv oheň, chlad, kyseliny, jed apod. Efekt se nesčítá s dovedností Bojový řev.

**Ignorace bolesti** – 1 – Imunita na bolest (není ji nutné hrát), při rozžhavení zbraně nemusíte zbraň pouštět, ale pak jste zraněni ohněm za 1 život.

**Kratší vyřazení** – 2 – podmínka: Ignorace bolesti – Postava na 1 životě se probere z mdloby již za 10 vteřin.

**Ignorace vyřazení** – 1 – podmínka: Kratší vyřazení – Postava na 1 životě neupadá do mdlob, ale může normálně fungovat dál.

**Síla** – 5, pokud je kombinována s Obratností, je cena obou dovedností dohromady 15 – Zvýšení fyzické síly postavy. Postava může 1x denně ohlásit jeden útok za 2 životy (i střelnou nebo vrhací zbraní). Podmínka pro další dovednosti.

**Obratnost** – 5, pokud je kombinována se Silou, je cena obou dovedností dohromady 15 – Zvýšení obratnosti postavy. Postava může 1x denně ohlásit jeden útok za 2 životy (i střelnou nebo vrhací zbraní). Podmínka pro další dovednosti.

**Přervání pout** – 2 – podmínka: Síla – Postava min. 10 vteřin v kuse napíná svaly (zahrát!) a poté roztrhá svoje či cizí pouta.

Odolnosti a dovednosti mysli

**Odvaha** – 1 – Imunita na kouzlo Strach a jiné zastrašování.

**Bezcitnost** – 2 – Imunita na Smutné oči, Naklonění a Zaláskování.

**Obchodník** – 2 – Imunita na smlouvání, naklonění, přesvědčování a jiné manipulace, které se týká obchodu a peněz

**Silná vůle** – 7 (s dovedností Obchodník jen 6) – Imunita na všechny psychické manipulace a mentální útoky (Strach, Smlouvání, Přesvědčení, Naklonění, Mluv pravdu, Zapomeň atd.)

**Přesvědčování** – 3 stupně: 3 – Dokážete přesvědčit druhého ke změně názoru nebo k nějaké akci. Lze použít stupeň x denně. Toto je dovednost pro ty, kteří nevládnou hbitým jazykem a cítí, že občas bude třeba někoho ukecat. Téhož lze dosáhnout reálně.

**Smutné oči** – 4 – Dokážete přesvědčit nepřítele, aby vás nedorážel. Jen pro ty, co se mohou tvářit jako bezbranní a neškodní (ne pro válečníky). Smutné oči nepomohou, pokud máte být obětováni, zavražděni na objednávku nebo sežráni z hladu.

**Zaláskování** – ženy 6, muži 9 – dokážete na čas okouzlit postavu opačného pohlaví. Sílu, délku trvání a počet použití za den určí organizátoři před hrou podle vašeho vzhledu a chování. Opět lze téhož dosáhnout reálně, ale je to těžší :-)

# ”Počestné” dovednosti

### Zlodějské dovednosti

**Prošacování** – 3 – Při obírání odhalíte cizí tajnou kapsu. Oznamte okrádanému, že vám má ukázat (vydat) i předměty z tajné kapsy.

**Tajná kapsa** – 3 stupně: 6 / 3 / 2 – Schopnost dobře u sebe ukrýt předměty.

**Otevření zámku** – 2 stupně: 7 / 2 – Otevírání herních zámků. Na vyšším stupni je rychlejší. Připravte si na to patřičné náčiní: dráty, planžety, paklíče, šperháky, pilníky, malé kleštičky apod. (nejlépe v efektní sadě).

**Omráčení obuškem** – 5 stupňů: 5 – podmínka: Síla – Omráčení dobře mířeným úderem. Lze použít stupeň x denně. Nutný je lehký a měkký obušek o délce 40-60 cm.

**Vykroucení se z pout** – 3 – podmínka: Obratnost – Postava min. 10 vteřin v kuse kroutí klouby a poté se vysmekne z pout a je volná.

**Předstírání zdraví** – 1 – podmínka: Ignorace bolesti – můžete hlásit, že jste méně zranění, než ve skutečnosti (např. můžete hlásit ”Zdravý” místo ”Lehce zraněný” nebo ”Lehce zraněný” místo ”Těžce zraněný”).

**Předstírání zranění** – 2 – můžete hlásit, že jste více zranění, než ve skutečnosti (např. můžete hlásit ”Těžce zraněný” místo ”Lehce zraněný” nebo ”Lehce zraněný” místo ”Zdravý”).

**Předstírání smrti** – 5 – podmínka: Předstírání zranění – Lze se tvářit jako vyřazený (mdloba na 1 životě) či v agónii (hlásit to).

**Ocenění cenností, šperků a drahokamů** – 3 – Odhad ceny šperků, drahých kamenů a jiných cenností. Doporučujeme použít váhy, lupu, různé tinktury, katalogy apod.

### Vražedné dovednosti

Veškeré vražedné dovednosti lze použít jen na humanoidy s anatomií podobnou lidské. Nefungují na všemožná zvířata, bestie, minotaury, troly, kostlivce, zombie, démony apod. Fungují na postavy, které se podobají lidem (anděl, upír, sucuba, vlkodlak).

**Dobrý zásah** – 10 stupňů: 1 – podmínka: Obratnost – Útok dýkou za 2 životy. Lze použít stupeň x denně.

**Smrtící úder** – 5 stupňů: 3 – podmínka: Dobrý zásah 5. stupně – Útok dýkou do trupu (!) za 3 životy. Nelze použít na ramena, paže, hýždě či stehna. Lze použít stupeň x denně.

**Vražda** – 3 stupně: 5 – podmínka: Smrtící úder 3. stupně – Útok dýkou do trupu (!) za 4 životy. Nelze použít na ramena, paže, hýždě či stehna. Lze použít stupeň x denně.

**Bod do ledvin** – 6 – Pokud zasáhnete oběť zezadu do oblasti ledvin (!) přiložením nebo řezem dýkou, je váš útok o 1 život silnější. Toto lze kombinovat s útokem za dva životy, ale ne se Smrtícím úderem či Vraždou.

**Podřezání** – 7 stupňů: 3 / 4 / 5 / 5 / 4 / 3 / 2 – podmínka: Obratnost – Proříznutí hrdla dýkou. Na vyšších stupních větší zranění.

# Řemesla

## Tato pravidla počítají pouze s řemeslnými dovednostmi provozovanými během dobrodružství. Dovednosti jako stavba zdí, kování mečů apod. jsou vynechány.

## Zálesácké dovednosti

**Znalost zvířat** – 2 – Na začátku nebo ještě lépe před každým setkáním se zvířetem obdrží hráč informace o vlastnostech a chování zvířete. Tato znalost se týká jen přirozených zvířat (nefantastických tvorů) běžně se vyskytujících v místní přírodě.

**Lov** – 3 stupně: 1 – podmínka: Znalost zvířat – Bonus na boj se zvířaty(výhodný zvláště pro střelné zbraně). Použití stupeň x denně.

**Stažení a vydělání kožky** – 2 – Můžete stáhnout z mrtvého zvířete kůži a odnést si ji. Navíc dokážete odhadnout cenu kožky.

## **Preparace** – 1 – Dokážete získat z mrtvého tvora nepoškozené orgány a jiné části těla (vnitřnosti, žlázy, kosti, zuby, …) – pro alchymisty, jako trofej, ... Preparaci je třeba zahrát. Získaný orgán je dobré realizovat vhodnou náhražkou (oko pingpongovým míčkem, srdce balíčkem červené látky, zub ořezaným klackem apod.) a doplnit kartičkou s popisem.

### Kovářské řemeslo

Na většinu kovářských prací je třeba kladivo (imitace, reálné nebo lépe jako herní zbraň), případně brousek (reálný brousek, pilník, ale stačí i vhodný kus kamene). Další vybavení (kleště, dláta, sekáče, tyglíky atd.) je na vaší fantazii.

**Nabroušení zbraně** – 2 stupně: 3 / 4 – Dočasné zlepšení útoku zbraní s ostřím.

**Okování hroty** – 2 stupně: 3 / 4 – Dočasné zlepšení útoku úderných zbraní.

**Zámečník** – 4 – Výroba zámků a klíčů (při výrobě zámku nebo podle klíče). Jsou třeba kartičky čtvrtky (5x5 až 10x10 cm) a černý fix a izolepa, nůž či nůžky nebo kancelářské sponky na připevnění zámku, nejlépe i sada jemných pilníků a lupa.

### **Pokovení** – 2 – dočasné pokovení zbraně stříbrem. Jsou třeba bílé mašle.

# Léčitelství

# Klasické léčitelství je sice pomalejší než bílá magie, ale stojí méně bodů a lze ho používat neomezeně.

**Ovazování ran** – 4 stupně: 2 / 3 / 4 / 5 – Léčení fyzických zranění. Jsou třeba obvazy či alespoň pruhy záclonoviny (nejlépe s červenými skvrnami). Vyšší stupeň léčí rychleji.

**Masti** – 4 stupně: 1 / 2 / 3 / 4 – Léčení popálenin. Jsou třeba různé masti (např. sádlo, indulona, různé krémy apod.) ve stylových nádobách a dózách, případně i obvazy. Masti by neměly špinit kostýmy. Vyšší stupeň léčí rychleji.

**Rychlá první pomoc** – 1 – Postavu v agónii vám stačí ošetřovat (viz základní pravidla) jen 10 vteřin (pomalu napočítat do deseti!).

**Záchrana** – 1 – podmínka: Rychlá první pomoc – Další prodloužení agónie.

**Oživení** – 3 stupně: 7 / 3 / 2 – podmínka: Záchrana, Ovazování ran, Masti – Oživení z agónie. Vyšší stupeň je rychlejší.

# Magie a alchymie

### Kouzelnické dovednosti

**Magické nadání** – 15 – Ovládáte magii. Musíte si vybrat zda černou nebo bílou. Bílá magie je léčení, ochrana a pomoc, černá magie je boj, oheň a smrt. Doporučujeme odpovídající kostým - světlý nebo tmavý kouzelnický háv, vhodné zdobení a doplňky, pěkná kouzelnická hůl, amulet, kniha kouzel apod..

**Meditace** – 2 – podmínka: Magické nadání – Pokud soustředěně meditujete (soustředíte svou mysl) a nikdo vás neruší, zvýší se váš kontakt s magií o dva stupně, tj. životy vyčerpané kouzlením se vám obnovují výrazně rychleji. Meditace bývá klidná a tichá, ale lze meditovat i třeba tancem nebo sestavou cviků. Při meditaci se musíte soustředit a nesmíte dělat nic jiného (provozovat dovednosti, mluvit, číst, spát atd.). Při meditaci doporučujeme opakovat si pravidla vašich kouzel. Při meditaci vnímáte své okolí a pokud na vás někdo útočí, můžete ji přerušit.

### Kouzla bílé magie

Hned za jménem kouzla (ještě před cenou v bodech) je uveden stupeň (1-3), ten udává, kolik životů kouzlo stojí a jaký musíte mít minimální kontakt s magií při jeho sesílání (některá kouzla nejde někdy seslat!). Některá kouzla či kouzelné předměty mohou být seslána s různým stupněm (možné stupně jsou vypsány a odděleny čárkou), jednotlivé stupně mají různou sílu. Na kouzlo vyššího stupně musíte mít zaplacený i vyšší stupeň dovednosti. Například pokud chcete seslat kouzlo Léčení 2. stupně, musíte mít toto kouzlo zapsané (a body zaplacené) jako dovednost 2. stupně.

Pokud se kouzlo sesílá na nějakou postavu dotykem či ukázáním, může ho kouzelník seslat i sám na sebe. Předčasně lze ukončit jen ta kouzla, u kterých je to výslovně uvedeno. Při předčasném ukončování kouzla je nutné splnit všechny podmínky nutné k seslání kouzla (kouzelník se subjektu musí dotýkat, musí být v dané minimální vzdálenosti, subjekt musí být danou dobu v klidu atd.).

**Světlo 1** – 2 – Kouzlo umožní na čas používat baterku. Je třeba baterka (nejlépe čelovka) zatlumená látkou či papírem tak, aby neoslňovala. Toto kouzlo je vynikající při dobrodružstvích v noci a v podzemí.

**Léčení 1,2** – 2 stupně: 5 / 3 – Kouzlo vyléčí chybějící životy. Skvělé do boje a na léčení otrav a vnitřních zranění.

**Oživení 3** – 7 – podmínka: Léčení – Kouzlo oživí postavu v agónii.

**Naklonění 1** – 2 – Kouzlo na čas dobře naladí a nakloní postavu. Vhodné k vyjednávání a obchodu (efektu kouzla lze samozřejmě často dosáhnout i reálně :-)

**Posílení 2** – 3 – Kouzlo dočasně zvýší počet životů.

**Ochrana 2** – 4 – Kouzlo na čas ochrání před silnými útoky.

**Silná vůle 2** – 3 – Kouzlo na čas ochrání mysl postavy.

**Mluv se zvířaty 1** – 2 – Kouzlo na čas umožní komunikaci se zvířaty.

**Vstup do stromu 1** – 1 – Kouzlo umožní ukrýt se na čas ve stromě.

**Leť 2** – 5 – Kouzlo umožní postavě na čas létat.

**Stříbrná zbraň 1,2** – 2 stupně: 2 – Kouzlo dočasně učiní zbraň stříbrnou. Je třeba delší kus bílé mašle.

**Připoutej 2** – 4 – Kouzlo na čas připoutá postavu na jedno místo.

**Golem 2,3** – 2 stupně: 5 / 3 – Kouzlo vytvoří na čas oddaného a silného hliněného / kamenného (podle stupně) bojovníka (hraje ho sám kouzelník nebo ho hraje nějaký dobrovolník, kterého si sežene). Je třeba hnědá / šedá maska golema na trup a hlavu (v nejhorším jen široký hnědý či šedý kus látky kolem čela) a obouruční zbraň o délce 120cm.

### Kouzla černé magie

Platí zde stejná pravidla jako pro bílou magii.

**Strach 1,2,3** – 3 stupně: 1 / 2 / 2 – Kouzlo dočasně vyřadí postavu strachem. Na vyšších stupních působí na více postav najednou.

**Prokletí 3** – 4 – Kouzlo dočasně prokleje postavu tak, že je více zraňována všemi útoky.

**Dotyk smrti 1,2** – 2 stupně: 2 / 3 – Kouzlo zraní dotykem. Druhý stupeň navíc léčí kouzelníka.

**Zraň 2** – 4 – podmínka: Dotyk smrti – Kouzlo silně zraní na dálku.

**Odhození** **1** – 1 – Kouzlo odhodí skupinu postav dozadu.

**Ochromení 1** – 1 – Kouzlo na čas zpomalí postavu.

**Ohnivá koule (Fajrból) 1** – 3 – Kouzlo zraní cíl, ať ho zasáhnete kamkoliv. Je třeba měkká a lehká červená koule velikosti pěsti z papíru, hadrů či molitanu. Při každém seslání lze použít další kouli (připravte si více kusů).

**Super ohnivá koule (Superfajrból) 2** – 2 – podmínka: Ohnivá koule – Kouzlo těžce zraní cíl, ať ho zasáhnete kamkoliv. Je třeba stejná červená koule jako u kouzla Ohnivá koule. Při každém seslání je možné použít další kouli.

**Ohnivá zbraň 1** – 2 – Kouzlo dočasně zapálí čepel. Doporučujeme delší kus oranžové mašle.

**Rozžhavení zbraně 2** – 4 – Kouzlo dočasně rozžhaví zbraň tak, že ji nikdo nemůže používat.

**Tygří bojovník 1** – 3 – Kouzlo dočasně zvýší bojové schopnosti. Lze použít při boji libovolnou zbraní. Kouzlo nelze seslat na jednu postavu opakovaně (max. 1x za 10 minut).

**Mluv pravdu 2** – 5 – Kouzlo donutí postavu pravdivě odpovědět. Je třeba kostka.

**Zapomeň 3** – 4 – Kouzlo donutí zapomenout na nějakou událost.

**Mluv s mrtvými 1** – 3 – Kouzlo dovolí mluvit s mrtvými.

**Zombie 1,2,3** – 3 stupně: 3 – Kouzlo na krátký oživí postavu v agónii či mrtvolu a vrhne ji do boje. Doporučujeme použít vhodné škrabošky na obličej (na gumičku, ze čtvrtky natřené na zeleno a vhodně pokreslené).

### Alchymistické dovednosti

**Výroba kouzelných předmětů** – 10 – Pomocí této dovednosti můžete vyrábět z magických surovin kouzelné předměty všeho druhu (lektvary, jedy i trvalé kouzelné předměty). Na lektvary je třeba větší množství flakónků (malých lahviček, uzavíratelných zkumavek, krabiček od filmů apod.) o objemu 2cm3 až 1dcl, dále nálepky na flakónky, pevné skládací či zalepovací kartičky na průvodky, tužku nebo fix na popisy, stylovou nádobu na vaření a případné též různé přísady a dochucovadla, potravinářské barvy, měchačku, naběračku apod. Vítány jsou i další alchymistické potřeby, doplňky, suroviny a efekty (změny barev, šumění, bublání, prskavky, dým apod. – ale jen bezpečné).

**Vycítění magie** – 3 – podmínka: alespoň 15 bodů v magických či alchymistických dovednostech (včetně kouzel a kouzelných předmětů) – Dokážete vycítit, zda je určitý předmět, bytost či místo magické.

**Vnímání magie** – 5 – podmínka: alespoň 30 bodů v magických či alchymistických dovednostech (včetně kouzel a kouzelných předmětů) – Automaticky poznáte, že je v nějakém předmětu, bytosti či místu magie a zhruba poznáte, co dělá. Vaše postava vidí průvodky (nesmíte číst vnitřek!).Informace o použití předmětu, napsané zvenku na průvodkách, jsou pro vás herní informací.

**Odolnost na jedy** – 3 stupně: 7 / 3 / 1 – Snížení působení jedů.

### Kouzelné předměty

Hned za jménem kouzelného předmětu (ještě před cenou v bodech) je uvedeno, kolik magických surovin je třeba k jeho výrobě.

**Lektvar červeného kříže 1** – 3 – Lektvar vyléčí chybějící životy.

**Lektvar chodce Jana 2** – 2 – podmínka: Lektvar červeného kříže – Lektvar vyléčí chybějící životy (vyšší účinnost).

**Živá voda 7** – 7 – podmínka: Lektvar červeného kříže – Polití živou vodou ihned oživí postavu v agónii (ta má 1 život a je probraná).

**Elixír lásky 5** – 3 – Elixír na čas vyvolá lásku.

**Chloroform 4** – 3 – Omračující prostředek. Je třeba i šátek nebo čistý kapesník

**Arzen 1,3** – 2 stupně: 2 – Jed na otrávení nápoje či pokrmu.

**Kurare 1,3** – 2 stupně: 3 – podmínka: Arzen – Jed na otrávení zbraně.

**Nervový jed 2** – 2 – podmínka: Arzen – Jed, který znemožní soustředění.

**Preventivní protijed 1,3** – 2 stupně: 1 – Lektvar dočasné imunity na jedy. Jedem se zde počítá jed, který zraní nebo nějak postihne zdraví postiženého (ochrnutí, nesoustředěnost apod.). Tento protijed ale nechrání před přírodními jedy (hadi, štíři, rulík apod.).

**Neutralizační lektvar 4** – 6 – Lektvar trvale zneškodní jedy v těle a dá dočasnou imunitu na tyto druhy jedu. Jedem se zde počítá jed, který zraní nebo nějak postihne zdraví postiženého (ochrnutí, nesoustředěnost apod.).

**Lektvar chladných vod 1** – 1 – Lektvar na čas částečně chrání před ohněm.

**Kouzelná zbraň 5** – 3 – Zbraň, kterou lze občas nahlásit útok za dva životy.

**Létající koště 9** – 5 – Na koštěti může létat jedna postava. Je třeba klasické staré proutěné koště (lze i improvizovaně vyrobit).

**Křišťálová koule 11** – 4 – Křišťálová koule umožňuje získat nějaké obecné informace o libovolném problému. Je třeba čirá skleněná (v nejhorším plastová) koule o průměru 10-20 cm.