

Speciální efekty

Bolest

Ve chvíli, kdy **mágovi začne rudě zářit ruka**, používá krvavou magii k manipulaci hmoty nebo myslí.

Pokud v takové situaci **uslyšíte pronikavý táhlý kvil**, začíná vámi z hloubi duše a až do morku kostí postupovat bolest, mentální i fyzická. Snažíte se instinktivně od zdroje dostat co nejdál - pokud to není možné, kroutíte se v křečích a máte pocit, že se zároveň škvaříte, vybuchujete a něco vás drtí na malinké kousíčky. Všechna traumata a bolestné i děsivé zážitky, které jste kdy zažili, vám běží před očima. Efekt trvá, dokud slyšíte kvil, a i pak jste docela psychicky otřeseni - hrajte a prožijte dle libosti.

Efektu mohou odolat templáři standardním způsobem.

Ovládnutí

Ve chvíli, kdy **mágovi začne rudě zářit ruka**, používá krvavou magii k manipulaci hmoty nebo myslí.

Pokud **naváže oční kontakt a rudě zářící ruku zatne v pěst**, jste v jeho moci. Následně sledujete pohyby jeho ruky celým svým tělem - tedy s vámi může mávat jako hadrovou panenkou, odhodit vás, praštit s vámi o zem nebo o strom, apod. Magie **vyrchá ve chvíli, kdy mág rozevře rudě svítící pěst** - nejdéle však za 15 vteřin.

Efektu mohou odolat templáři standardním způsobem.

Léčivá magie

Modré světlo vycházející zpod dlaní mága typicky značí léčivou magii. Proces trvá nejméně 30s/HZ a raněný by měl pak ještě ideálně 5min odpočívat, ale pokud je v přímém ohrožení, je schopen se samostatně, bez boje, přesunout do bezpečí.

Pokud jste v bezvědomí a modré světlo nevidíte, řiďte se tím, co slyšíte kolem sebe - mág by vám v takovou chvíli měl naznačit, že je čas se probrat ("Vypadá to dobře, za chvíli se nám snad probudí..." apod).

Stejné gesto a efekt, s tím rozdílem, že mág dlaně přiloží ke spánkům, působí jako magické uspání. Lze použít pouze v nebojové situaci a subjekt musí buď souhlasit, nebo být bezbranný (svázaný, omráčený, znehybněný, paralyzovaný...)

Magická střela

Pokud **na vás letí svítící meteorit s plamenným ohonem**, snažíte se mu uhnout nebo ho vykrýt štítem. Pokud vás zasáhne jinam než do štítu, utrpěli jste 1HZ ohněm, jste popálení, otřeseni a pokud na sobě máte něco hořlavého, nejspíš to chytlo.

Pokud ohnivá koule dopadne někde poblíž, chováte se, jako by tam na zemi ležela ohnivá koule a hořela - nešlapete na ni, nesaháte na ni, neházíte si s ní! Pokud to uděláte, utrpíte 1HZ ohněm a chytanou vám vlasy! Magickou střelu smí sebrat a uhasit pouze mág, který ji vyvolal.

Efektu mohou odolat templáři standardním způsobem.

Nášlapná runa

Je to runa, na kterou lze šlápnout, a není to dobrý nápad. Pokud **na zemi uvidíte svítící runy**, měli byste se snažit na ně nešlapat. Magické obrazce jsou totiž k prasknutí nabitě magií, a pokud se je někdo pokusí jakkoli překonat, ať už se jich přitom dotkne nebo ne, ta magie se aktivuje.

Zahrajte si to dle libosti - mrští to s vámi o strom, pustí to do vás elektrický šok, chytne vám oblečení, usnete, dostanete epileptický záchvat... Efekt by měl být náhodný. Buď jak bud', způsobí zranění 1HZ a runu se vám nepodaří překonat.

Efektu mohou odolat templáři standardním způsobem - pak smí přes runu projít.

Templářské očištění

Pokud uslyšíte **výkřik "A dost!" následovaný pronikavým zábleskem bílého světla**, někomu z přítomných templářů právě došla trpělivost a celou oblast očistil od jakékoli magie, která není uzavřena v předmětech. To znamená, že kouzla jako Bolest a Ovládnutí okamžitě přestávají působit, mágové urychleně zhasnou Krvavou magii, Magické střely i Nášlapné runy, magické léčení je přerušeno - a všichni mágové mají pocit, že právě dostali strašnou ránu do hlavy.

Gesta a jiné

Polibek hada

Polibek hada je jed, a pokud jím někdo potře čepel a pak vás tou čepelí zasáhne, způsobuje paralýzu.

Zasahující ve chvíli, kdy úspěšně zasáhl otrávenou čepelí (nezáleží, jestli SZ nebo HZ), **zvedne volnou ruku oběti před oči a zatne ji v pěst**. Oběť ztuhne. Paralýza trvá cca 5-15 vteřin, dle vaší fyzické konstituce (bojovník 5s, agent 10s, mág 15s).

Pokud je oběť toho názoru, že zbraní zasažena nebyla, paralýzu ignoruje.

Pokud v sobě ve chvíli zasažení máte protijed, spotřebuje se reakcí s jedem a paralýza nemá efekt.

Efektu lze odolat s dovedností Hadí kůže - v takovém případě jed oběť neparalyzuje, pouze zpomalí: zvládá se ještě bránit a ustupovat a během 5ti vteřin jed vstřebává.

Pravdomluvnost

Ve hře existuje speciální forma magie, která vás přinutí pravdivě odpovědět na otázku. Pokud někdo při rozhovoru s vámi **položí ukazováček a prostředníček obou rukou na sebe, dlaněmi k sobě, zamyslí se a dlaně otočí směrem k vám bez toho, aby prsty rozpojil** (předvedeme si) a na něco se zeptá, musíte pravdivě odpovědět.

Odpovídáte pravdivě dle svého nejlepšího vědomí a svědomí - tedy to reálně vůbec pravda být nemusí, ale vaše postava je skálopevně přesvědčená, že ano.

Oběť si v takovou chvíli ani posléze neuvědomuje, že na ni byla použita magie, s výjimkou templáře - ten může efektu odolat běžným způsobem, a reagovat tak, jako by na něj byla použita magie.

Inspirace

Pokud uslyšíte **epického hrdinu**, který je na vaší straně, pronést nějakou **opravdu působivou motivační řeč**, můžete v příštím boji vydržet +1HZ. Efekt se nekumuluje (namotivovaní můžete být jen jednou, ne třikrát na +3HZ :).

Kdo je epický hrdina by mělo být jasné z jejich RP, osobnosti, případně pověsti - ale může se stát, že nám nějakí epičtí hrdinové povstanou i během hry. Pokud vaše postava někoho jako epického hrdinu vnímá a je jím namotivována, máte svobodu být namotivovaní (nebo se epickým hrdinou snažit stát!).

První pomoc a lékařské ošetření

Jde hlavně asi o rozdíl mezi základní první pomocí a odborným lékařským ošetřením. První pomoc by měla být hektická a trochu neprofesionální, a nepoužívat nic sofistikovanějšího než jehlu, nůž,

obvaz a možná nějaké listí. Lékař oproti tomu používá různé profi nástroje, dryáky, odbornější techniky a může si u toho mumlat medicínskou terminologii.

Pokud si nejste jisti efektem (tedy jestli vás ošetřoval profík nebo matlal), můžete se ho nenápadně zeptat "Hele, a víš vůbec, co děláš?" - lékař by měl oproti náhodným felčarům a jiným matlalům odpovědět dost sebejistě.

Podřezání

Pokud vám někdo **přejede dýkou po krku**, jste mrtví. Úplně. Je mi líto.

Nemůže to ale udělat ve chvíli, kdy to čekáte a můžete se bránit - v takovém případě to vezměte jako 1HZ a klidně se s ním normálně poperte. Posouzení toho, zda to bylo dostatečně překvapivé, náhlé a smrtící, je na oběti (tedy v případě, že nebyla svázaná, znehybněná, spící, omráčená nebo paralyzovaná - v takových případech je to opravdu konečná.)

Lektvary a jedy

Léčivý lektvar

Je **červený, sladkokyselý a chutná po malinách a koření**. Léčivý lektvar můžete použít během boje, nebo v klidu po boji. Během boje vám vrátí 1HZ a můžete normálně pokračovat. Logicky je třeba ho vypít, dokud jste naživu a při vědomí.

Po boji funguje podobně jako první pomoc, ale svépomocí. Léčivý lektvar vám provizorně zregeneruje všechna zranění. Raněný by měl pak ještě ideálně 10min odpočívat, ale pokud je v přímém ohrožení, je schopen se samostatně, bez boje, přesunout do bezpečí.

Pokud vypijete víc než 2 léčivé lektvary během jedné hodiny, bude vám zle od žaludku a budete se chvíli trochu motat.

Magický lektvar

Je **modrý, sladký, chutná po lyriu, bezinkách, mandlích a koření** a pokud nejste mág, NEPIJTE HO! Magický lektvar umožňuje mágům kouzlit nad rámec toho, co by fyzicky a psychicky za normálních okolností zvládli - vypitím magického lektvaru mág zvládne 2 kouzla nad rámec svých základních možností.

Pokud vypijete víc než 2 magické lektvary během jedné hodiny, budete mít chvíli docela masivní halucinace.

Pokud ho VYPIJE NĚKDO, KDO NENÍ MÁG, chová se, jako by pozřel silný jed - vnitřní krvacení, křeče a jiné bolesti, zvracení (krve i jiného materiálu), schizofrenie, epileptické záchvaty a pokud mu není podán protijed do 20 vteřin, selhávají základní životní funkce. Resuscitace je obtížná a nepravděpodobná, může se o ni pokusit pouze zkušený lékař (a je na oběti, jestli se rozhodne probrat - pokud ano, trvá to nejméně půl hodiny s aktivní lékařskou péčí, než se plně zotaví).

Nakopávák

Chutná po medu, zeleném čaji, malinko slané a plave v tom něco nevysvětlitelného, ale nakopávák vám dodá energii a různé tělu-prospěšné látky - pije se, pokud je vám mizerně, jste unavení, rozhození a prostě potřebujete trochu povzbudit. Jeho efekty jsou primárně reálné, ne herní, ale z hlediska RP funguje stejně jako v reálu - měl by povzbudit tělo i mysl do jakési ne nadpřirozené míry.

Bývá uchováván ve větších flakóncích pro zvýšení efektu.

Vraní jed

Agresivně **hořká chuť s nádechem lihu a rozmarýnu** značí, že jste pozřeli Vraní jed. To není dobrá zpráva - pokud během 20 vteřin nevypijete protijed, ztrácíte vládu nad končetinami a už jste závislí na pomoci někoho jiného. Pokud vám není podán protijed do 1-2 minut, dle vaší fyzické konstituce (bojovník 120s, agent 90s, mág 60s), selhávají základní životní funkce.

Resuscitace je obtížná a nepravděpodobná, může se o ni pokusit pouze zkušený lékař (a je na oběti, jestli se rozhodne probrat - pokud ano, trvá to nejméně půl hodiny s aktivní lékařskou péčí, než se plně zotaví).

Efektu lze odolávat s dovedností Hadí kůže - v takovém případě má oběť celou 1 minutu než ztratí vládu nad končetinami (potenciálně dost na to, aby si pohotový alchymista protijed umíchal na koleno), a do selhání organismu 5 minut. I tak ale musí situaci řešit protijedem.

Šepot Úniku

Výrazná chuť mentolu a slivovice, nasládlá, s nádechem mandlí, značí, že jste pozřeli sedativum a halucinogen zvaný Šepot Úniku. Říká se, že voní a chutná jako mrazivý sen. Během několika vteřin vás uspí na 5-15min dle konstituce (bojovník 5min, agent 10min, mág 15min). Je to hluboký spánek, kdy mysl bloudí Únikem, a oběti se údajně zdají jasné a živé sny.

Pokud se ho někdo bude snažit probudit, je třeba kombinovat podání protijedu s běžnými metodami jako je hluk, třesení, kopání apod.

Efektu lze odolávat s dovedností Hadí kůže - v takovém případě jed oběť omámí, tedy se chvíli motá, ale uvědomí si, co se děje, a pokud se začne aktivně pohybovat, neusne a během 2 minut to rozchodí.

Protijed

Pokud vypijete něco **hnědého** z flakónku a cítíte v tom **chilli, sůl a smradlavé nohy**, je to určitě protijed. Chutná dost strašně, ale neutralizuje jakýkoli jed, pokud je podán preventivně předem, a krom Polibku Hada (paralyzovaní nemůžete pít) i v případě podání po pozření jedu.

Pokud ho vypijete preventivně, vydrží v organismu aktivní 1 hodinu, nebo do chvíle, kdy zreaguje s jedem - záleží, co nastane dřív. S lektvary, které mají pozitivní účinky, protijed nereaguje.

Jedy se mohou kumulovat ALE:

- Pokud jsem paralyzovaný, už nic nevypiju
- Pokud umírám na Vraní jed, Šepot úniku mě pošle do bezvědomí, ale časování Vraního jedu zůstává stejné
- Pokud spím po Šepotu úniku, lze do mě nalít Vraní jed, který mě probudí a dál funguje jako Vraní jed
- Pokud spím po Šepotu úniku, Polibek hada mě probudí a paralyzuje, tzn. po skončení efektu paralýzy jsem vzhůru
- Jeden protijed neutralizuje všechny jedy, které jsou aktivní během vypití; pokud byl podán preventivně, funguje ale jen na první jed který byl podán/aplikován po vypití protijedu