

# Slovo úvodem

Hlavní funkcí pravidel je dokreslovat svět a postavy, a prohloubit zážitek ze hry. Dovolí nám prožít věci, které bychom bez nich prožít nemohli. Pokrývají tedy hlavně interakce a aktivity, které není možné nebo praktické ztvárnit reálně.

Pravidla poskytují společný rámec, ve kterém se budou všichni účastníci hry pohybovat. Nebrání vám, abyste scénu pomocí RP zahráli lépe - naopak se vám v rámci pravidel snažíme dovolit ledacos, co by si hráč na běžném LARPu nedovolil.

Sami na sebe smíte být "přísnější". V určitých situacích (v zájmu dobré scény a zdravého rozumu) si naopak smíte pravidla mírně přizpůsobit. ALE pokud jde o přímé soupeření mezi hráči, měli byste pravidla vždy absolutně respektovat.

Naše bojová pravidla stojí někde mezi "šatrhem" a "životovkou"; kladou si za cíl zprostředkovat realističtější pocit z boje při zachování férovosti jasných mechanik. Zároveň vám umožňují i různé epické útoky a kontaktní souboje, jinde obvykle zakázané.

Mějte na paměti, že ve světě Dragon Age mohou schopnosti postav tyto pravidla měnit vám netušenými způsoby - protivník může na zásahy reagovat jinak než vy.

Pravidla jsme se pokusili rozdělit do přehledných a stravitelných bloků. Možná to vypadá, že jsou dlouhá a složitá. Věříme ale, že po jejich přečtení zjistíte, že jsou vlastně poměrně intuitivní a pouze ilustrují setting a jeho specifika.

I zde opatrně pracujeme s herními informacemi. K dovednostem, které neovládáte, se tu tedy dočtete pouze informace nutné k tomu, abyste věděli, jak správně reagovat - v kapitole Herní efekty (příbydou, jakmile si všichni schválí svoje osobní pravidla). Je možné, že ve hře budou dovednosti, které od vás pravidlově nic nevyžadují a nebudete o nich tedy předem vědět.

# Slovo úvodem

## Boj

Hezký zásah / Sporný zásah

Zranění

Kontaktní boj

Agónie

Doražení

Smrt

Reálná zranění

## Zbraně

Podmínky pro zbraně

Kategorie zbraní

Ostré a cvičné zbraně

Primární zbraň

## Zbroje

Kategorie zbroje

Zbroj dle povolání

## Léčení

Ranhojičství

Lektvary

Magie

Co se stane, pokud mě nemá kdo vyléčit?

## Herní efekty

Magie, templáři

Lektvary

Ranhojičství

Jedy

Ostatní

# Boj

Realističtější - Férový - Epický

*Zplozenci ho obklopili ze všech stran; jejich pach, řev a zvířecké pohyby dorážely na jeho smysly. V narudlém šeru lávového jezera spíše vnímal než viděl masu přišer, ze které by i ostříleným veteránům tuhla krev v žilách.*

*Byl zvyklý. Nečekal, až jeho mysl zpracuje dojmy. Bez zaváhání prudkým výpadem nejbližší zrůdě rozsekl břicho. Levoruční dýkou současně vykryl útok hurlocka, který se na něj vrhnul zleva, a vzápětí mu mečem prosekl nohu. Využil toho, že zplozenec ztratil rovnováhu - prosmýkl se za něj a dýkou mu oddělil hlavu od těla v okamžiku, kdy první mrtvola dopadla na zem.*

*Cesta k ústupu byla na okamžik volná - Duncan se jen zlověstně usmál.*

*"Tak pojdte..."*

Pokud dojde k boji, budete potřebovat **zbraně** a **zbroje** - ale hlavně vědět, jak **vyhodnocovat zásahy**.

Následky zranění vás omezí již během boje.

Při vyhodnocování zásahu a následku zranění se řiďte nejen pravidly, ale hlavně zdravým rozumem. Pravidla by měla sloužit jako jednoduché vodítko, co se v daných případech stane; to vám ale nemá bránit situaci zahrát podle okolností lépe.

Vyhodnocování má principiálně tři kroky:

1. rozlišení **hezký zásah / sporný zásah**
2. účinek **zbroje** (mají vlastní kapitolu)
3. aplikace **zranění** na místo zásahu

# Hezký zásah / Sporný zásah

- v tuto chvíli ještě neuvažujete účinek zbroje: hezký zásah přes kroužky je HZ, jen na vás ve výsledku nebude mít takový efekt
- účinek zbrojí je popsán v kapitole o zbrojích

Hezký zásah = HZ	Sporný zásah = SZ
<ul style="list-style-type: none"><li>• Způsobil by <b>vyřazující zranění</b> zasaženému - není o tom sporu.</li><li>• Je <b>citelný</b> - dotek zbraní není HZ, zbraň musí mít rozumnou energii, ideálně přizpůsobenou zbrojí.</li><li>• Zásah přes zbroj by měl být cítit zhruba stejně jako bez ní.</li><li>• Nemlaťte se hlava nehlava; vložte do rány tolik energie, aby byla výrazná, ale ne reálně zraňující.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jakýkoli <b>zásah, který není hezký</b>:<ul style="list-style-type: none"><li>○ kydlení, škrábance, škrtnutí šípem, doteky bez náprahu a zásahy, které pořádně necítíte</li><li>○ zkrátka to, co by vás v zápalu boje nijak neomezilo, i když by to způsobilo krvácení</li></ul></li><li>• <b>Pokud nevím</b>, jak zásah vyhodnotit, <b>je to SZ</b> - HZ je prostě poznat ;)</li></ul>

- **Zásahy**, které by **nezpůsobily krvácení**, můžete úplně **ignorovat** - plácnutí naplocho, něžné doteky zbraní, apod.
- Nebojte se zásah ignorovat nebo vyhodnotit jako SZ - zranění je velmi náhodná záležitost a život není fér. Na každého ale dojde.
- Pokud si zásah započítáte jako HZ nebo SZ, ale za chvíli se vám to trochu rozleží a řeknete si, že to možná bylo vážnější nebo naopak lehčí zranění, máte svobodu to tak zahrát.

## Základní pravidlo

platné pro všechny části těla

$$2SZ = 1HZ$$

- Pokud mě protivník dvakrát škrábnul do ruky, počítám si na ní HZ a je vyřazená.
- Pokud dostanu 2 SZ, ale každý do jiné ruky, nijak mě to neomezuje.

# Zranění

*Náš bojový systém si klade za cíl realističtější ztvárnění boje. Ne, že s třetím poklepání meče protivník najednou magicky zemře - ale tak, že utržená zranění postupně snižují jeho bojeschopnost. Smrt nastává až v důsledku opravdu smrtelného zranění - Doražení.*

*Typický průběh boje tedy je: zranění - vyřazení končetin/y - agónie - doražení - smrt. Jednotlivé fáze ale lze přeskočit - např. lze rovnou dorazit protivníka, který se nebrání.*

*Doražení i Agónie jsou definované níže.*

*Účelem systému nejsou mrzácké války - hrajte prosím zranění, ne Černého rytíře ("Just a flesh wound...").*

## Jak hrát zranění

**Zranění se počítá samostatně pro každou ruku, každou nohu a trup.**

Pro **každou část** těla platí, že po **prvním HZ** je **vyřazena**.

Do hlavy se nebijte. Pokud do ní dostanete, je to na vás a vašem RP. Pokud máte helmu, můžete si ji počítat jako těžkou zbroj.

Do rozkroku se taky nebijte.

Do prstů se taky nebijte.

## Charakter zásahu:

### *Sporný zásah*

- Nezáleží na místě zásahu, chová se vždy podobně.
- Jedná se o povrchové říznutí, pohmožděninu, drobnou tržnou ránu apod.
- Může dost krváct, ale nic důležitého není poškozené.
- Nemá vliv na bojeschopnost.
- Podle situace zahrajte bolest, ale nemusíte nijak přerušovat svoje útoky, obranu ani jiné akce.
- Kumulují se; SZ si pamatuju.

### *Hezký zásah*

- Následky záleží na:
  - místě zásahu (viz. níže)
  - počtu zásahů
  - ochotě/schopnosti si "stlačovat ránu" = držet místo zásahu
- Pokud dostanete HZ, vždy nejprve zahrajte zranění, až pak pokračujte v útoku.

- Pokud si stlačujete ránu na končetině, můžete takto končetinu dál používat v boji.
- Pokud si ránu nestlačujete, končetina je vyřazená a nelze s ní jakkoli manipulovat.
- = **končetina je po HZ vyřazená vždy, když si na ní nestlačíte ránu**
- Stlačení rány na trupu vám nepomůže (ale dělejte to i tak).

## HZ dle místa zásahu:

HZ paže	HZ trupu	HZ nohy
<i>Rozseklý sval, naštípnutá kost / zlomenina, přerývané šlachy...</i>	<i>Rozseknutá břišní dutina, poškození orgánů, polámaná žebra, silné krvácení, šok a vyražený dech...</i>	<i>Rozseklý sval, naštípnutá kost / zlomenina, přerývané šlachy...</i>
<p><b>Hraju:</b> akutní bolest, <b>ztráta vlády</b> nad končetinou.</p> <p>Zbraň mohu vzít do druhé ruky.</p> <p>Obouruční zbraní smím bojovat jednoruč (pozor na bezpečnost!)</p>	<p>HZ trupu je <b>vážný zásah</b>, který <b>nelze ustát</b> - vždy <b>následuje agónie</b>.</p> <p><b>Hraju:</b> akutní bolest, šok; chytám si ránu a padám k zemi.</p> <p><b>Stlačení rány nemá efekt;</b> umožní mi maximálně chvilkové potáčení, poté padám; v agónii si stále držím ránu.</p>	<p><b>Hraju:</b> akutní bolest, na nohu <b>nelze přenést váhu</b> těla.</p> <p>Pokud si nestlačuju ránu, pohybuju se pouze: s oporou (kopí, parťák); plazením; velmi pomalu a bolestivě přísuny</p> <p><b>Žádné skákání po jedné noze!</b></p>
<p><b>Příklad</b></p> <p>Mám meč a štít. Pokud dostanu HZ do štítové ruky, těžko si budu rukou s mečem stlačovat ránu - mám tedy ruku vyřazenou a ztrácím schopnost se štítem bránit. Pokud bych dostal HZ do ruky s mečem, můžu se buď pouze bránit štítem, nebo štít odložit, volnou rukou si chytit ránu a dál pokračovat v boji samotným mečem.</p>	<p><b>Příklad:</b></p> <p>S protivníkem nastal sousek - já ho seknul do ruky, on mne do břicha. Zatímco jemu stačí chytit si ruku a může bojovat dál, já vzápětí padám na zem a bez pomoci spolubojovníků jsem mu odkázán na milost.</p>	<p>Pokud mě něco (např. protivník) <b>donutí na nohu přenést váhu, padám na zem</b>. Mohu se zvednout s oporou nebo se stlačením rány.</p> <p><b>Nohu si nemusíte držet v místě zásahu</b>, pokud na něj nedosáhnete; stačí za stehno. (<i>Nechceme lidi belhající se v předklonu, protože se drží za kotník.</i>)</p> <p>S HZ na noze <b>nelze běhat, ani pokud ránu stlačujete</b>.</p>

		Lze rychle kulhat v rámci smysluplného RP.
<p><b>Příklad</b></p> <p>Pokud mám obouruční zbraň a dostanu HZ do ruky, můžu s ní bojovat jednou rukou. Lepší by ale bylo vytáhnout záložní jednoruční zbraň (obouručku mohu ve vyřazené ruce volně držet, nebo zahodit).</p>		<p><b>Příklad</b></p> <p>Pokud dostanu HZ někam pod koleno, těžko se za něj budu v boji držet. Zahraji bolest a mám na výběr: Můžu se pokusit dál bojovat s tím, že přenesu váhu na zdravou nohu. Tím ztrácím možnost rychlého úkroku, což protivník nejspíš využije ke zkrácení vzdálenosti. Nebo se musím jednou rukou chytit za postiženou nohu. Stačí, kam pohodlně dosáhnu - s jednou rukou zaměstnanou držením nohy budu i tak snazší cíl.</p>

## Vícenásobný HZ

*Zranění na úrovni useknuté, přeražené či rozdrčené končetiny, silného tepenného krvácení, akutního šoku organismu, poškození vitálních orgánů, apod.*

**HZ do vyřazené končetiny (= 2HZ do jedné končetiny) způsobí šok a agónii stejným způsobem jako HZ trupu.**  
**I pokud dostanu HZ do dvou různých končetin, padám do agónie.**

*Jinými slovy:*

**libovolné 2 HZ = agónie**

# Kontaktní boj

Kontaktní boj dělíme na dvě kategorie: **Chytání rukou / zbraní** a **Zápas**.

## Chytání rukou a zbraní

- Je běžnou součástí boje - každý s ní musí počítat a každý ji smí svobodně používat. Není třeba signalizovat nebo odsouhlasit.
- Slouží pro **odklonění/zablokování** protivníkovy **paže/zbraně** za účelem **provedení jednoho útoku**.
- **Po provedení pokusu** o útok protivníkovu **ruku/paži/zbraň okamžitě pouštím** - ať už byl úspěšný nebo ne.
- **NESMÍM** protivníkovi například chytit předloktí či ratiště a začít s ním hrubou silou smýkat ze strany na stranu - pokud chcete provádět takové věci, je třeba si to navzájem odsouhlasit, viz. Zápas níže.
- Pokud chytnete zbraň **za ostří**, daná **ruka utrpěla SZ**; pokud soupeř zbraň **vytrhne**, zatímco ji za ostří držíte, **utrpěla HZ**

## Zápas

*Rozumný zápas doplněný RP může být zábavnou a bezpečnější alternativou boje na krátkou vzdálenost (místo mlácení se záštitami chytím soupeři ruku, pokusím se ho zápasem strhnout na zem, donutím ho údery ustoupit atd.)*

- Pokud máte chuť se s někým **poprat kontaktněji**, můžete si **signalizovat a odsouhlasit** zápas.
- **Vyzvatel se udeří sevřenou pěstí do hrudi** (bud' volnou rukou, nebo rukou, ve které drží zbraň).
  - **Odmítnutí:** Vyzvaný **zavrtí hlavou** (a může zvolat něco typu "S tebou si nebudu špinit ruce!")
  - **Souhlas:** Vyzvaný se také **udeří sevřenou pěstí do hrudi** (bud' volnou rukou, nebo rukou, ve které drží zbraň).
- **POKUD PROTIVNÍK ZÁPAS NEODSOUHLASIL, NESMÍTE S NÍM ZÁPASIT!**
- Výzvu čistě hypoteticky může přijmout i někdo jiný - pokud vyzýváte, buďte na tuto možnost psychicky připraveni.
- Při zápasu ve tmě počítejte s tím, že můžete přehlédnout něco ošklivého, na co se svalíte - kombinace zápasu ve světle a aspoň lehké zbroje může pomoci.



## Pravidla zápasu:

<b>Smíte:</b>	<b>Nesmíte:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• bez omezení se chytat a fyzicky blokovat</li><li>• pokoušet se navzájem strhnout na zem</li><li>• používat krátké zbraně (tesáky, dýky)</li><li>• používat kontrolované, bržděné údery otevřenou dlaní; na úspěšný úder zasažený reaguje minimálně ustoupením o krok + vhodným RP</li><li>• pokud se vám podaří položit obě ruce na 10s na protivníkův krk, musí zahrát bezvědomí (neškrťte ho reálně!)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• používat reálné údery, bolestivé páky, škrčení, házení z výšky na zem</li><li>• mlátit se neměkčným štítem</li><li>• používat jakýkoli cílený silový kontakt s obličejem, krkem, rozkrokem</li><li>• reálně ohrožovat své zdraví</li></ul>

## Agónie

Agónie je stav způsobený šokem z vážných zranění; pokud ji nikdo neřeší, po 10 min může být fatální. Všechno bolí, krvácíte a ztrácíte síly; platí všechna omezení způsobená utrženými zraněními.

### Průběh:

- během agónie raněnému postupně dochází síly, celou dobu silně krvácí
- prvních 5 min je raněný schopen komunikace, volat o pomoc, pít lektvary, manipulovat s předměty, plazit se do bezpečí, pasivně se bránit krátkou zbraní (žádné sekání po ostatních obouručákem ze země)
- pokud to umí, má na to prostředky a má ještě dost sil, může se pokusit se ošetřit
- druhých 5 min postupně ochabuje a dle konstituce a okolností pozvolna upadá do bezvědomí
- po 10 min dle vlastního rozhodnutí buď smrt, nebo 10 min bezvědomí a dále viz. konec pravidel pro Léčení

## Doražení

Doražení vám umožňuje:

- provést epický smrtící RP útok v boji proti řadovým protivníkům (bandité, zplozenci, apod.)
- definitivně zabít protivníka, který už padl na zem

*Hráče nikdy nikdo nedoráží. Výjimkou je výcvik; rekruti mohou různé druhy Dorážení trénovat v boji jeden proti druhému - pak ale smrt pouze předstírají, stejně jako ve výcviku předstírají všechna ostatní zranění.*

### **Provedení:**

- Zahrajte útok, který dotyčný nemůže přežít: probodnutí, podříznutí, obouruční rozseknutí vejpl, RP skopnutí na zem a doražení atd. - dotyčnému musí být jasné, že je po něm
- Je potřeba dát si velký pozor, aby nedošlo k reálnému ublížení
- Cíl se může pokusit doražení odklonit / krýt, pokud na to má síly a čas
- Doražení provází jedno z hesel, aby bylo oběti jasné, že je dorážena - i pokud ten útok třeba necítí, je mrtvá
  - *Zemři, zdechni, pojdi, chcípni, tak už padni... obludo, příšero, zrůdo, svině, parchante...*

### **Příklad:**

- Seknul jsem protivníka do nohy. Zatímco si drží ránu, zkrátil jsem vzdálenost a zahrál bodnutí do břicha se slovy "Chcípni!". Pokud ránu neodklonil, padá rovnou mrtvý k zemi.
- Seknul jsem protivníka do nohou, on padnul na zem a teď se tam plazí v agónii. Než abych riskoval, že ještě něco vyvede, tak jsem ho radši (opatrně) zaklekl a podříznul.

### **Opakuji: Hráče by nikdo nikdy dorážet neměl**

Pokud by to přeci jen někdo omylem udělal, hrajte vážné zranění/agónii, ale smíte se nechat zachránit běžným léčením.

## **Smrt**

**Hráčská postava nemůže zemřít, pokud se tak hráč sám nerozhodne.**

Toto pravidlo má několik výjimek:

### **1. Podřezání**

- Ve hře existuje schopnost Podřezání; jak se projevuje je popsáno v Herních efektech.
- Nezaměňujte ji s doražením, které probíhá v rámci bojových situací a na hráče by ho nikdo použít neměl.
- Podřezaná postava během několika vteřin definitivně umírá a není možné ji jakkoli zachránit.

- **Pokud tuto schopnost nemáte, nikdy nikoho nepodřezávejte.** Smíte podřezáním pouze dorazit CP protivníka, který už leží na zemi.

## 2. Vraní jed

- Neléčená otrava Vraním jedem je vždy fatální; jakmile oběti selžou důležité orgány, umírá bez agónie.
- Účinek Vraního jedu je blíže popsán v Herních efektech.

## 3. Cílené zanedbání agónie

- Pokud jste v agónii ve společnosti jiných hráčů a oni se vědomě nesnaží vám pomoci - jinými slovy, nechávají vás vykrvácet - pak skutečně vykrvácíte.
- Viz. konec kapitoly o Léčení.

## 4. Speciální případy

- Může se stát, že vám někdo z Mistrů/CP během hry nenápadně ale jasně sdělí, že vás něco definitivně zabilo/zabije.
- Tuto informaci respektujte a řiďte se doprovodnými instrukcemi.

## Pravidlo zaťaté pěsti

*Chceme se vyhnout situacím, kdy během hry narazíte na bezvládné tělo a jediný způsob, jak zjistit, zda má smysl ho zachraňovat, je potenciální mrtvole něžně šeptat do ouška "Živej nebo mrtvej?".*

*Stav bezvládného těla by mělo být možné zjistit běžným ohledáním. Proto budou mít bezvládná těla možnost velmi jednoduše signalizovat, jestli jsou ještě naživu a nebo už definitivně zemřela. Budou ho používat CP a použijte ho i vy - ať už budete chtít spoluhráčům naznačit, že má smysl vás křísit, nebo naopak že jste se rozhodli definitivně zemřít.*

**Živé bezvládné tělo má alespoň jednu ruku zaťatou v pěst.**

**Definitivní mrtvolky mají obě dlaně bezvládně rozevřené.**

## Reálná zranění

Může se stát, že dojde k reálnému zranění.

Pokud dostanete bolestivý zásah, je na vás, jestli vyhodnotíte, že jste reálně zranění a přerušíte hru, a nebo jste drsníci, nic vám vlastně není a vaše RP bolest bude jen o něco reálnější. Můžete např. padnout na zem a zvednout se, až bolest pomine.

V každém případě prosím buďte všichni velmi opatrní, nemlaťte nikoho bolestivě, do hlavy, rozkroku apod., a snažte se těchto situací vyvarovat.

Obzvlášť při boji potmě a při zápasu je dost pravděpodobné, že nějaký ošklivý zásah omylem schytáte - uzpůsobte tomu svoje vybavení a psychicky se na to připravte.

Nezatlačujte protivníka přes nebezpečný terén ani do překážek; i v rámci zachování RP dbejte na bezpečnost a hláška "Bacha!" nebo "Tam nelez!" určitě nikoho neurazí, pokud protivníka/CP zachrání před pádem či jiným zraněním.

Pro chvíle, kdy k nějakému zranění či ošklivému zásahu došlo, máme dvě různá hesla, kterými si zraněný sám určí, jak postupovat.

<b>Lehké zranění</b>	<b>Vážné zranění</b>	<b>Bezvědomí / nekomunikativnost</b>
<p>Pokud raněný dostal nepříjemnou ránu, která ho natolik rozhodila, že není hned schopný pokračovat ve hře (např. potřebuje počkat, až odezní nejhorská bolest), ALE zároveň ví, že není třeba přerušovat hru, a někdo má tendenci se o něj začít starat, hlásí:</p>	<p>Pokud zraněný usoudí, že zranění je natolik vážné, že je třeba přerušit hru a věnovat se jeho zdravotnímu stavu, hlásí:</p>	<p>Pokud raněný ztratil vědomí nebo není schopen dát heslem najevo, jak je na tom, pak kdokoli, kdo si toho všimne, hlásí:</p>
<b>To nic není, budu v pořádku</b>	<b>STOP, zranění!</b>	<b>STOP, zranění!</b>
<p>Ostatní ho pak nechají, ať si odmrká slzy, promne bouli, popadne dech a uklidní adrenalin. Pokud máte důvodné podezření, že si váš herní parták hraje na hrdinu, ale možná v pohodě není, respektujte jeho přání a hru nepřerušujte, ale zůstaňte poblíž a sledujte, jestli se jeho stav nezhoršuje.</p>	<p>V tu chvíli se hra zastavuje a raněnému je věnována potřebná péče. <b>Dokud raněný nezahlásí patřičné heslo, prosím stále hrajte!</b></p>	<b>Situaci je třeba HNED řešit a přivolat zdravotníka.</b>

Pamatujte na to, že **na této hře hrajeme zranění**, a tedy je potřeba **nezaměňovat RP s realitou** - právě k tomu slouží hesla. Dokud neslyšíte patřičné heslo, předpokládáte, že hráč zranění pouze hraje.

Samozřejmě nebijte někoho, kdo vypadá, že je ve skutečných bolestech.

RP doražení a další útoky na bezbranného by neměly reálně bolet.

# Zbraně

## Podmínky pro zbraně

Zbraně si smíte přivést téměř libovolně, ale musí být:

### 1. Bezpečně měkčené

- Na útočné části zbraně (čepeli/hrotu) a rizikové části topor (cca horní třetina).
- Výjimkou jsou dýky, které smí být celodřevěné.
- Štít musí mít obalenou hranu (kůží, hadicí, apod.) a je třeba s ním bojovat zodpovědně - kontakt štítem je povolen pouze v případě, že je celoměkčený.
- Šípy bezpečné, průměr větší než oční důlek a po stlačení žádné vystupující tvrdé nebo ostré hrany.
- Vrhací zbraně bez tvrdých dílů a celoměkčené, rozumné váhy (tak těžké, aby v letu držely trajektorii, ale ne tak těžké, aby při dopadu způsobily modřinu).

### 2. Stylové

- Odpovídající settingu, rozumného pseudohistorického designu bez rušivých prvků.
- Žádné stříbrné obušky, asijské zbraně, gumové zbraně, reflexní barvy ani warcraftové monstrozity (neinspirujte se DA2, prosím...).

### 3. Odpovídající postavě

- Řiďte se rozdělením Primárních zbraní, viz. níže.
- Řiďte se také logikou světa a postavy, kterou hrajete (co jsem byl schopný sehnat, s čím jsem byl schopný se naučit, co je pro mě praktické, atd.)

### 4. Schválené organizátorem

- Vaše zbraně si prohlédneme na předherním briefingu.
- Dbejte na zodpovědné měkčení všude, kde je to uvedeno, i na rozumnou váhu a ovladatelnost zbraně.
- Střelné zbraně do 30lb nátahu.

### 5. Krásné

- Design i zpracování vašich zbraní by měly lahodit oku.
- Pokud si nejste jisti, zda je vaše zbraň dostatečně hezká, pošlete nám fotku.

# Kategorie zbraní

Pro účely pravidel se zbraně rozdělují do níže uvedených kategorií.

Pokud máte zbraň, kterou nelze zařadit do žádné kategorie, nebo si nejste jistí, ozvěte se. Budťo poradíme, nebo dodáme specifická pravidla.

Na hře se mohou vyskytnout i jiné bodné zbraně než kopí, oštěpy a bojové hole. Budou na to uzpůsobené od výroby.

**Zakázané zbraně** jsou řemdihy a jejich mutace. Ty nevozte.

<b>Kategorie:</b>	<b>Definováno:</b>	<b>Použití, podmínky:</b>	<b>Podkategorie:</b>
<b><i>Jednoruční</i></b>	Do 100cm délky, vyjma drtivých.	Lze kombinovat se zbraní nebo štítem v druhé ruce.	<b>krátké</b> - dýky a tesáky (cca do 70 cm)  <b>malé vrhací</b> - šípky, nože, kameny...
<b><i>Obouruční</i></b>	Nad 100cm délky.	Zbraň zůstává zbraní obouruční bez ohledu na počet rukou, které ji aktuálně drží. Oštěpy a luky bez ohledu na rozměr.	<b>kopí</b> - bodné  <b>oštěpy</b> - vrhací  <b>luky</b>  <b>bojové hole s bodnou nebo sečnou úpravou</b>
<b><i>Drtivé, průrazné</i></b>	Zbraně určené k překonání plátové zbroje.  Jednoruční nebo obouruční podle délky.  Zpravidla mají značnou hmotnost a těžiště v úderové části zbraně.	Musí být dostatečně hmotné - alespoň jako jednoruční meč (min. cca 800g).	<b>palcáty, kladiva</b> apod.  <b>kuše</b>  <b>obouruční sekery</b>  <b>bojové hole s drtivou úpravou</b>

<b>Cvičné</b>	<p>Libovolné zbraně a munice viditelně označené jako cvičné.</p> <p>Hole bez bojové úpravy.</p> <p>Klacky.</p>	<p>Ve výcviku nezpůsobí žádné zranění; rekruti zranění předstírají.</p> <p>V boji mimo výcvik způsobují pouze SZ (jakákoli zbroj je může ignorovat, ale hadráka umlátí).</p>	
<b>Štíty</b>	<p>Štíty bez omezení tvaru a velikosti.</p> <p>Bezpečné; obalené hrany; nesmí ničit měkčené zbraně.</p>	<p>Omezení velikosti na vašem zdravém rozumu - budete je s sebou nosit, kdykoli zazní heslo "plná polní".</p> <p>Zvažte popruh na zavěšení. U velkého štítu zvažte přilbu.</p>	

## Ostré a cvičné zbraně

Jak je zmíněno výše, plánujeme na hře odlišit ostré zbraně od cvičných. Všechny zbraně reálně budou (krásné a stylové) měkčené LARPové zbraně, ale:

### Ostré zbraně

- Zbraně, kterými skutečně ohrozíte, zraníte nebo zabijete protivníka.
- K ostrým zbraním se všichni chovají s náležitou úctou; když už ji na někoho vytáhnete, jde skutečně do tuhého - přistupujte k tomu tak, hrajte to, používejte je tak; vnímejte jejich vážnost.
- Ostré zbraně zároveň vyžadují patřičnou péči. Nesmí zůstat ležet na dešti, po boji je vhodné je vyčistit.
- Každý Šedý a každý rekrut by měl mít ostrou zbraň vždy při ruce - nebo alespoň přesně vědět, kde ji má.

### Cvičné zbraně

- Zbraně, které byly vyrobeny tupé za účelem použití ve výcviku, aby si rekruti vážně neublížili.
- Na hře budou viditelně a stylově označené.
- Budou skladovány u cvičiště a dohlížet na ně bude mistr zbrojíř.

- Před bloky s prvky boje (bojové bloky, pohyb v terénu) si rekruti u cvičiště vymění ostré zbraně za cvičné. Pro každého rekruta tam bude cvičná zbraň, která vlastnostmi co nejpřesněji odpovídá jeho primární ostré.
- Během výcviku rekruti na zásah cvičnou zbraní reagují, ale postava si nepočítá žádná pravidlová zranění.
- Mimo výcvik mají cvičné zbraně výrazně redukováný efekt, jak už to tak u tupých zbraní bývá - viz. výše u kategorie Cvičné.

**Luky a kuše** nemají cvičný ekvivalent; ve výcviku se používají **cvičné šípy a šipky**.



# Primární zbraň

Když mluvím o vaší "primární zbraní", mluvím o oblíbené zbraní vaší postavy. Je to zbraň, po které vaše postava automaticky sáhne, když potřebuje zbraň; sedí jí, nejlépe s ní umí, ráda s ní zachází - prostě první volba. Půjde jak o konkrétní kus - vaše ostrá zbraň, kterou si budete brát na výpravu - tak i o všechny zbraně ze stejné kategorie (pokud je moje primární zbraň jedna konkrétní lehká jednoručka z rudé oceli, obecně tihnu k lehkým jednoručkám).

Dá se tedy říci, že jak vaše ostrá zbraň, tak i vaše cvičná zbraň, budou vaší primární zbraní, jen v jiném provedení. Součástí bojových bloků budou střety a hry, kdy budete trénovat boj s náhodou zbraní, nejen s vaší primární, a také chvíle, kdy budete mít přidělen konkrétní typ zbraně. S vaší primární zbraní budete trénovat cca třetinu času v bojovém bloku. I na výpravu vždy vyrazíte s ní.

V případě potřeby smí ale jakákoli postava jakéhokoli povolání použít jakoukoli zbraň, pokud to situace vyžaduje. Jen s ní třeba nebude tak obratná.

## Bojovníci

Jako svou primární zbraň mohou zvolit cokoli: obouruční zbraně, dvě jednoručky, štíty libovolné velikosti (a pokud je u výcviku psáno "plná polní", budou ho mít na zádech), kopí; jinými slovy, zbraně libovolné kategorie. Střelné a vrhací zbraně mohou používat, ale neměla by to být jejich primární zbraň.

## Agenti

Jako svou primární zbraň mohou zvolit libovolnou kombinaci jednoručních zbraní a pěstních štítů do 40cm průměru, a střelné i vrhací zbraně. Jako svou primární zbraň nesmí volit obouruční nebo drtivé zbraně (palčáty, kladiva).

Mají tedy na výběr z velké škály zbraní: dýky, tesáky, jednoručky, sekerky, šavle, rapíry, kuše, luky, vrhačky, oštěpy, praky, foukačky, vidličky, otrávená párátka...

## Mágové

Jako svou primární zbraň mohou zvolit bojovou hůl nebo dýku. Mág zaměřený na bojovou magii má i další možnosti, dle osobních pravidel.

Hůl může dle úpravy fungovat sečně, bodně i drtivě. Ideální bezpečná konstrukce je těžké laminátové jádro zafixované v mirelonové trubce, povrch omotaný/stažený kůží nebo pruhy pevné látky.

Útočné prvky libovolné - na jednom konci může být palčát a na druhém sečné ostří nebo bodný hrot. Také mohou jeden konec využít na zakončení typu 'krystal', kde bude zabudované magické světlo (tímto koncem pak neútočí). Hůl může být i bez zbraňové úpravy a používána hlavně defenzivně - nic horšího než nepříjemnou pohmožděninu pak nikomu nezpůsobí, viz. kategorie Cvičné.

Hůl je obouruční zbraň - pokud hůl držíte pouze v jedné ruce, nesmíte s ní útočit.

# Zbroje

*Bez zbroje bude případný boj velmi rychlý - počítejte s tím. Pokud se vaše postava pravidelně dostává do bojových situací, bude dbát alespoň na základní ochranu. Všimněte si, že zbroje poskytuje výraznou výhodu v boji - vemte to v potaz při plánování kostýmu a výstroje.*

**Zbroj chrání pouze tam, kde reálně je!**

## Kategorie zbroje

Pokud si nejste jistí, do jaké kategorie vaše zbroj patří, proberte to s orgem. Zbroj nemusí chránit 100% realisticky - pravidlově si můžete počítat takovou kategorii, kterou vaše zbroj opticky představuje (kůže nemusí být vařená, ocel nemusí být kalená...).

Mohou existovat výjimky!

Kategorie:	Definováno:	Příklad:	Efekt:	Prakticky, komentář:
<b>Žádná</b>	Absence cílené ochrany	<i>Oblečení nebo holá kůže</i>	<b>HZ/SZ</b> se aplikují <b>bez redukce.</b>	
<b>Lehká</b>	Lze překonat sekem ostří	<i>Prošívanice, kůže; ochrana bez použití kovu</i>	<b>Ignoruje</b> všechny <b>SZ.</b> <b>HZ jednoručních zbraní redukuje na SZ.</b>	<i>Prošívanice mi může zachránit život, ale pozor na střelce a obouručáky. Škrábnutí přes prošívanici ignoruju; pokud ale dostanu do břicha šípem, jdu k zemi.</i>

<p><b>Těžká</b></p>	<p>“Měkké” kovové zbroje, tvořené spojovanými kovovými díly</p> <p>Chrání proti řezu, pod úderem se prohnou</p>	<p><i>Kroužkové, lamelové, faléry, kůže pobíjená kovovými pásy</i></p>	<p><b>Ignoruje sečné jednoruční zbraně</b> (drtivé prochází).</p> <p><b>Ignoruje všechny SZ.</b></p> <p>Všechny HZ <b>redukuje na SZ.</b></p>	<p><i>Mám jednoručku, protivník má kroužkovku - měl bych mířit na nohy nebo utéct; pokud mám palcát, můžu ho zkusit umlátit, ale bude to chvíli trvat.</i></p>
<p><b>Plátová</b></p>	<p>“Tvrdé” kovové zbroje - jednolitě nebo překrývající se pláty</p>	<p><i>Kyrusy, ramena, myšky, plátové rukavice, kovové nátepníky &amp; náhlenice, plátové kabátce</i></p>	<p><b>Ignoruje všechny zbraně, krom drtivých a kuší.</b></p> <p><b>Ignoruje všechny SZ.</b></p> <p>Všechny HZ <b>redukuje na SZ.</b></p> <p><b>1HZ se skládá ze 3SZ.</b></p>	<p><i>Plátovou zbroj lze překonat pouze zbraněmi na to specializovanými, a nebo dobře mířenou ranou na nechráněné místo.</i></p>

## Zbroj dle povolání

Vaše povolání mimo jiné určuje, jakou zbroj smíte nosit.

Bojovníci	Agenti	Mágové
<ul style="list-style-type: none"> <li>Smí nosit libovolnou zbroj.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smí nosit lehké a těžké zbroje.</li> <li>Nesmí nosit plátové.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smí nosit pouze lehké zbroje.</li> <li>Nesmí nosit těžké ani plátové.</li> <li>Výjimkou jsou bojovníci mágové, kteří mají vlastní pravidla.</li> </ul>

# Léčení

Rozlišujeme ze základu **3 způsoby, jak léčit** raněné.

## 1) Ranhojičství

*Ranhojičství je umění běžných léčitelů, bylinkářů a polních felčarů. Obejde se bez jakékoli magie a používá pouze běžně dostupné prostředky jako jsou osvědčené postupy, obvazy a dlahy, či volně rostoucí byliny. Důležitým prvkem ranhojičství jsou znalosti a dovednosti, předávané a rozšiřované po mnoho generací.*

*Ranhojič vám může pomoci nejen s běžnými sečnými a tržnými ranami, ale i při dalších potížích jako je vyčerpání, různé nevolnosti a podobně.*

### **Základní ošetření**

*Pokud padnete do agónie, prvním krokem každého léčitele musí být vás z ní dostat a zabránit procesu umírání - stabilizovat raněného, zastavit krvácení, zhodnotit situaci. Zkušený ranhojič ví, co s vaším posekaným vyčerpaným tělem udělat, aby vás probral k životu a zbytečně vám nepřitížil.*

- **Použití:**
- Základní ošetření vychází z postupů klasické první pomoci při bezvědomí, šoku a vážných otevřených zraněních. Každý ranhojič ho zahraje dle svých schopností, vědomostí a toho, co pochytil v příslušném výcvikovém bloku.
- Ošetření by mělo trvat nejméně 60 vteřin a RP by mělo být natolik vhodné a názorné, že oběť bezpečně pozná, že byla vzkříšena, ošetřena a stabilizována. Je třeba zastavit krvácení ze všech ran, i pokud přímo nevedly k agónii.
- Základním ošetřením raněného neléčíte, pouze stabilizujete - veškerá utržená zranění ho stále náležitě zneschopňují. Dále je třeba přistoupit k prostředkům, které aktivně započnou proces hojení a regenerace, viz. dále.

### **Péče o zranění**

*Nálevy, obklady a masti ze vhodných bylin, připravené vhodným způsobem, jsou nejběžnějším způsobem léčení zranění. Jejich přiložením ranhojiči zahajují a urychlují proces hojení.*

- **Použití:**
- Vymytí rány čistícím nálevem, přiložení hojivého obkladu či masti, a ovázání čistým obvazem vyléčí HZ, na které byla aplikována, za 10 min.
- Raněný by po tu dobu měl odpočívat. Je jedno, kolik HZ se mu na těle hojí - hojí se paralelně, tedy odpočívá 10 min bez ohledu na počet zranění.
- Pokud byl ošetřen, ale ještě nemůže odpočívat (například se musí přesunout zpět na tvrz), počítá se čas odpočinku od chvíle, kdy začne odpočívat.
- Mast je třeba reálně aplikovat - tedy časem dojde. Obklady jsou na jedno použití, pak je třeba je obnovit.

## **Byliny**

*Z bylin je možné vařit čaje, připravovat výluhy či tinktury, nebo je přidávat do jídla. Zkušený ranhojič tak může podporovat funkci těla či léčit nepříjemné stavy a různé potíže. Pokud vás něco takového potká - ať už je to slabost, vyčerpání, nevolnost či cokoli jiného - zeptejte se ranhojiče, jestli s tím neumí něco udělat.*

**Odvar z dubové kůry** zpomaluje působení jedů na dvojnásobek (Vraní jed: 40 vteřin do selhání končetin, 2-4 min do smrti), nebo zkracuje dobu působení na polovinu (Šepot Úniku 5 min spánku, Polibek Hada 5 vteřin paralýzy).

## **2) Lektvary**

*Na míchání většiny lektvarů je třeba určitá míra magického nadání (výjimkou je protijed). Dále potřebujete znát postupy a mít k dispozici vzácnější ingredience, než jsou běžné bylinky a suroviny. Takové ingredience i recepty k jednotlivým lektvarům bude možné najít v hradních zásobách, koupit u obchodníka, nebo na ně narazit v terénu v okolí tvrze.*

### **Léčivý lektvar**

*Léčivý lektvar se míchá z přísad, které až zázračně urychlují hojení a regeneraci. Má charakteristickou červenou barvu a chutná sladce po ovoci a různém koření.*

- **Použití:**
- Léčivý lektvar můžete vypít během boje i mimo boj.
- Po vypití okamžitě vyléčí jeden libovolný HZ dle vaší volby (hrajte poměrně intenzivní fyzické prožívání).
- Zároveň vás potenciálně stabilizuje a zvedá z agónie (pokud nejste zranění za více než 2 HZ).
  - *Do agónie se totiž zpravidla dostanete tím, že dostanete 2HZ nebo HZ trupu; tím, že si fatální zásah vyléčíte, pomínou příčiny agónie.*
  - *Pokud máte HZ trupu, tak si ale musíte vyléčit trup, jinak jste v agónii dál.*
- Pokud vypijete víc než 2 léčivé lektvary během 1 hodiny, bude vám z toho další hodinu strašně zle (otrava aktivními přísadami).
  - *Můžete dokončit boj či jinou bezprostřední činnost; pak ale hned přichází stav, kdy je vám zle a nejste schopni žádné náročné činnosti ani aktivního pohybu. Můžete se někam pomalu nebo s pomocí přesunout.*
  - *Doporučujeme řešit odpočinkem a vývary na pročištění těla.*

## Dryák

*Dryák se míchá z přísad, které výrazně tlumí bolest a dodávají ohromnou energii - prostě vás dočasně postaví na nohy, i kdyby jste už žádné neměli. Má charakteristickou zlatozelenou barvu, chutná po medu a lehce trpce a plave v něm cosi nevysvětlitelného.*

- **Použití:**
- Dryák můžete vypít kdykoli.
- Dočasně vás vzkřísí z agónie.
- Můžete do konce boje (max. 10 min) ignorovat všechna svoje současná zranění.
- Další zranění si počítáte, jako byste předtím žádná neutržili.
- Po boji / 10min se vám kumulují stará i nově utržená zranění; jste vyčerpaní, dle standardních pravidel případně padáte do agónie.
- V situaci, kdy je po boji, ale není možnost se na místě nechat vyléčit a potřebujete se rychle přesunout zpět do tvrze, vám na 10min umožní ignorovat všechna vaše současná zranění.
- Lze ho pít i v jiných situacích, kdy tělo potřebuje povzbudit a dodat energii - v podstatě čistě pro RP účely.
- Lze vypít pouze 1x / 1hod (jinak nemá účinek).

## Protijed

*Protijed se míchá z agresivních neutralizačních přísad, které vážou toxiny a zároveň tělo burcuje k vyšší aktivitě, aby se s krizovou situací vypořádalo. Je hnědý a neprůhledný, pálí na sliznicích, chutná slane a strašlivě smrdí.*

- **Použití:**
- Úplně neutralizuje jakýkoli jed.
- Lze podávat preventivně i po otravě.
- Výjimkou je Polibek Hada - paralyzovaní nemůžete pít, tedy protijed účinkuje pouze v případě, že jste ho vypili preventivně.
- Pokud protijed vypijete preventivně, vydrží v organismu aktivní 30min, nebo do chvíle, kdy zreaguje s jedem - záleží, co nastane dřív.
- S lektvary, které mají pozitivní účinky, protijed nereaguje.
- Po úspěšné neutralizaci jedu by měla oběť alespoň 10min odpočívat a posilovat se běžnými prostředky (pít, jíst, podpůrné čaje a lektvary, spánek).

## 3) Magie

### Hojivé dlaně

*Mág, který ovládá magii tvoření, může raněnému pomoci kouzlem. Jeho rukama proudí hojivá energie laskavých duchů Úniku a projevuje se uklidňující modrou září, která vniká do těla raněného, zastavuje krvácení a zaceluje rány.*

- **Použití:**
- Proces trvá nejméně 30 vteřin / 1HZ a zároveň automaticky stabilizuje raněného.
- Provádí se gestikulací dlaní v těsné blízkosti zranění za přítomnosti modrého magického světla.
- Raněný je hned po dokončení kouzla schopen další aktivity bez omezení.

### Očištění krve

*Mág, který ovládá magii tvoření, a rozpozná na oběti příznaky otravy, může použít magii k tomu, aby jed v krvi neutralizoval. Jeho rukama proudí hojivá energie laskavých duchů Úniku a projevuje se uklidňující modrou září, která se vsakuje do těla oběti jedu a očišťuje ho.*

- **Použití:**
- Proces trvá nejméně 60 vteřin.
- Oběť by pak měla ještě alespoň 10min odpočívat a posilovat se běžnými prostředky (pít, jíst, podpůrné čaje a lektvary, spánek).
- Provádí se gestikulací dlaní v těsné blízkosti těla oběti za přítomnosti modrého magického světla; gestikulace by měla pokrýt celý krevní oběh a důležité orgány.

Je naprosto legitimní využívat léčení takticky a ve spěchu například prioritizovat postupy, které zabírají nejrychleji - nebo naopak v situaci, kdy je času dost, šetřit ty rychlejší a využít ty pomalejší.

U všech forem by léčitel i raněný měli proces náležitě provázet vhodným RP. I pokud jen pijete lektvar, bude to mít citelný fyzický efekt.

Trvání jednotlivých efektů vám nikdo nebude stopovat, a vy sami je budete muset odhadovat. Zkuste to dělat poctivě dle svého nejlepšího vědomí a svědomí; pokud váháte, spíš to protáhněte než zkráťte.

## Co se stane, pokud mě nemá kdo vyléčit?

Takové situace lze rozdělit do několika kategorií:

### 1. Jsem sám v lese, raněný, nejsem v agónii

- Hraju svá zranění.
- Mohu se v rámci jejich omezení přesouvat směrem ke tvrzi / skupině a volat o pomoc.

### 2. Jsem sám v lese, v agónii

- Pokud se rozhodnu, že moje postava má dostatečnou vůli žít, po skončení agónie a dalších cca 10min se proberu ve zbědovaném stavu a plazím se směrem ke tvrzi / skupině - zvládnou maximálně sípat, nezvládnou chodit, bojovat ani se bránit. Jakmile potkám jinou postavu, upadám opět do bezvědomí.
- Pokud se rozhodnu zemřít, po uplynutí agónie zemřu. Setrvám na místě cca 30min (nebo jak dlouho mi zima dovolí) a hraju mrtvého. Pak se odeberu co nejnenápadněji do tvrze, kde odchytnu Mistra nebo CP, aby mě někam schovali, než mě někdo informuje o dalším postupu.

### 3. Jsem spolu s ostatními, raněný, při vědomí

- Hraju svá zranění a náležitě trpím.
- Ostatní mi pomohou dostat se někam, kde se dočkám ošetření.

### 4. Jsem spolu s ostatními, v agónii

- Předpokládejme, že ostatní MAJÍ vůli mi pomoci. Je to na mně.



- Pokud se rozhodnu, že moje postava má dostatečnou vůli žít, a ostatní se mi snaží alespoň neodborně pomoci (povolení límce, svlažení vodou, prsty v ruce, přikrytí pláštěm), mohu si agónii protáhnout libovolně dlouho na to, abych se dočkal pomoci, která snad časem dorazí.
- Pokud se rozhodnu zemřít, po uplynutí agónie zemřu a nechám se spolubojovníky dopravit do tvrze jako mrtvola.
- Předpokládejme, že ostatní NEMAJÍ vůli mi pomoci.
  - Pokud se nikdo nesnaží mi pomoci - z nějakého důvodu se rozhodli, že mě nechají vykrvácet - pak po uplynutí agónie definitivně umírám.
  - Pokud mě nechají na místě, setrvám cca 30min (nebo jak dlouho mi zima dovolí) a hraju mrtvého. Pak se odeberu co nejnenápadněji do tvrze, kde odchytnu Mistra nebo CP, aby mě někde schovali, než mě někdo informuje o dalším postupu.
  - Pokud mě jako mrtvolu odnesou s sebou, hraju mrtvého, dokud mě někdo z Mistrů náležitě neuklidí někde do ústraní a neinformuje o dalším postupu.

# Herní efekty

## 1) Magie, templáři

### Přízračná čepel

*Energii prýstící z Úniku lze uchopit a vytvarovat z ní přízračnou čepel zářící vnitřním světlem, tvrdší a ostřejší než jakýkoli běžný kov - ani pláty vás před ní neochrání.*

- **Realizace:**
- Jakákoli zbraň zářící vlastním světlem.

- **Účinek:**
- Prochází libovolnou zbrojí bez redukce - HZ i SZ si počítáte, jako byste žádnou zbroj neměli.

### Pravda

*Magie umí vklouznout i přímo do vaší mysli a nahlédnout pod příkrov lži a přetvářky - vaše skutečné myšlenky i pečlivě skrývaná tajemství jsou na chvíli odhalena.*

- **Realizace:**
- Gesto sesilatele - natažený ukazovák a prostředník každé ruky zkříží na své hrudi dlaněmi k sobě, následně zkřížené prsty obrátí dlaněmi směrem k cíli a zvedne mu je před obličej.

- **Účinek:**
- Na další otázku odpovídáte naprosto upřímně a pravdivě dle svého nejlepšího vědomí a svědomí.

### Zmatení

*Magie umí zahltí vaši mysl náhodnými vjemy, obrazy a myšlenkami natolik, že na okamžik zapomenete, kdo jste a co tady děláte - a chvíli to trvá, než mozek roztřídí užitečné a neužitečné a opět se vzpamatuje.*

- **Realizace:**
- Gesto sesilatele - tleskne, vzápětí rozevře dlaně cíli před obličejem a plynule jimi pohne do strany.

- **Účinek:**
- Mysl vám zahltní nesouvislé obrazy a myšlenky; na 10 vteřin zapomínáte, kdo jste, kde jste a proč; můžete se pouze pasivně bránit a reagovat na pud sebezáchovy; nevyvíjíte žádnou iniciativu. Po 10 vteřinách se postupně zorientujete a vzpomínáte si, kdo a kde jste - oněch 10 vteřin ale máte naprosté okno a nevíte, co se stalo.

## **Bolest**

*Krvavá magie umí sáhnout na samotnou podstatu vašeho těla i mysli a způsobit jí nesnesitelné utrpení, které nemá původ v tomto světě. Zařezává se do morku kostí i nejhlubších myšlenek a naprosto ochromuje.*

- **Realizace:**
- Pronikavý, nelidský, táhlý kvil - vysoký tón.

- **Účinek:**
- Do hloubi duše i do morku kostí vám proniká nesnesitelná bolest. Dle svých možností se snažíte od zdroje bolesti co nejvíce vzdálit. Dokud jste od zdroje bolesti méně než cca 10m, reagujete mimo jiné křečí, svíjením a potácením, neschopností jasně uvažovat, bojovat či používat jakékoli schopnosti. Pasivní odolání nicméně stále fungují.
- Se vzdáleností účinek bolesti slábne; pokud před ní prchnete do vzdálenosti cca 10m, bolest je stále citelná, ale už vám nebrání normálně fungovat. Odmítáte se k ní ale z jakéhokoli důvodu opět přibližovat; pokud se přibližuje zdroj bolesti k vám, prcháte před ním.
- Jakmile kvil utichne, jste otřesení a vyčerpaní, ale můžete opět normálně fungovat.

## **Ovládnutí**

*Krvavý mág vás umí polapit do své moci. V tu chvíli jako by vaše tělo i mysl uchopila neviditelná obří ruka, která vámi může cloumat, mávat a házet - zároveň posloucháte na slovo a neuděláte nic, co vám nebylo přikázáno.*

- **Realizace:**
- Rudé světlo a gesto sesilatele - pozvedne rudě zářící dlaň a upře svou pozornost vaším směrem, následně sevře pěst. Pokud si nejste jisti, zda mág ovládá vás,

ztuhněte a podívejte se, zda s vámi navazuje oční kontakt. Pokud ano, jste ovládnutí; pokud ne, ovládá nejspíš někoho jiného.

- **Účinek:**
- Máte pocit, že vaše tělo i mysl sevřela drtivá obří pěst. Váš zrak je fixovaný na rudou pěst. Posloucháte rozkazy sesilatele. Neděláte nic, co vám nepříkáže. Pokud plníte rozkaz sesilatele, není třeba stále sledovat pěst; ve chvíli, kdy úkol splníte, na ni opět zrak upřete.
- Pohyby rudé pěsti s vámi mág může cloumat a házet. Pokud s vámi praští o zem či jinou tvrdou překážku, můžete si počítat zranění dle vlastního uvážení.
- Jste v jeho moci, dokud sesilatel nerozevře rudě zářící pěst a nespustí ruku dolů. Pak padáte na zem otřesení a vyčerpaní, ale můžete opět normálně fungovat.

### **Proudění života**

*Krvavý mág může manipulovat životní energii natolik, že ji dokáže přenášet z jednoho místa či bytosti na jiné. Lze vás tak tedy léčit - ale i z vás pouhým dotekem život přenést jinam.*

- **Realizace:**
- Gesto sesilatele - rudě zářící dlaní citelně stiskne končetinu nebo zátylek poskytovatele; druhou přiloží na svoje srdce nebo jinému příjemci na čelo.
- **Účinek:**
- Sesilatel přenesl životní energii v hodnotě 1HZ z jedné osoby na druhou. Poskytovatel tedy 1 HZ ztrácí a hraje slabost, malátnost, bolest (léčit lze jako Vážné vyčerpání, lektvarem či magií); příjemce 1HZ získává.

### **Magická střela**

*Základní reflexivní reakce každého mága v ohrožení - hned po "Vezmu to holí po hlavě!" Mág sbírá energii střely z elementu, který je mu nejbližší, ale efekt je vždy podobný: smotek syrové energie vržený ve směru hrozby.*

- **Realizace:**
- Letící žhnoucí koule, o něco větší než pěst, zdobená plameny, výboji nebo rampouchy v barvě ohně (rudá, zlatá), blesků (fialová, bílá) nebo ledu (modrá).

- **Účinek:**
- Libovolný zásah magickou střelou (i škrtnutí) do libovolné části těla, zbroje, zbraně či výstroje platí jako HZ. Úspěšně lze krýt jen štítem. Reagujte jako na intenzivní zranění daným elementem - oheň způsobuje popáleniny a akutní bolest, mráz omrzliny a ztuhlost, výboje šok a chvilkovou paralýzu končetiny. Střelu může sebrat a zhasit jen mág, který ji seslal - kohokoli jiného zraní.

## Srdce bouře

*Mág na zem položí artefakt, ve kterém aktivuje ohnisko energie. Tím na dané místo vyvolá změť tančících výbojů; oblast se promění v pole nespoutané elektrické energie. Zamezí ve volném průchodu - každý, kdo by se tam snad odvážil vkročit, je zasažen bleskem.*

- **Realizace:**
- Gadget zhruba velikosti dlaně, který vydává strobujícího bílé a fialové světlo a zvuk výbojů.
- **Účinek:**
- Zamezuje ve volném průchodu; kdokoli, kdo se přiblíží blíže než na 2m, je zasažen bleskem - utrpí 1HZ bleskem do končetiny dle vlastního výběru, odvrávorá z dosahu a na 10 vteřin je celkově ochromený.
- Pouze mág, který kouzlo seslal, může volně projít.

## Hojivé dlaně

*Mág, který ovládá magii tvoření, může raněnému pomoci kouzlem. Jeho rukama proudí hojivá energie laskavých duchů Úniku a projevuje se uklidňující modrou září, která vniká do těla raněného, zastavuje krvácení a zaceluje rány.*

- **Realizace:**
- Gestikulace dlaněmi sesilatele v těsné blízkosti zranění, za přítomnosti modrého světla a případně zaříkání.
- **Účinek:**
- Během 30 vteřin vyléčí 1HZ a zároveň automaticky zastavuje agónii. Raněný je hned schopen další aktivity (pokud ho neomezují další HZ).

## Očištění krve

*Mág, který ovládá magii tvoření, může použít magii k tomu, aby neutralizoval jed v krvi. Jeho rukama proudí hojivá energie laskavých duchů Úniku a projevuje se uklidňující modrou září, která se vsakuje do těla a očišťuje ho.*

- **Realizace:**
- Gestikulace dlaněmi sesilatele v těsné blízkosti těla oběti, za přítomnosti modrého světla a případně zaříkání. Gestikulace musí pokrýt celý krevní oběh a důležité orgány.
- **Účinek:**
- Během 60 vteřin očistí vaše tělo od jakéhokoli jedu nebo předávkování. Měli byste pak ještě alespoň 10min odpočívat a posilovat se běžnými prostředky (pít, jíst, podpůrné čaje a lektvary, spánek).

## Spánek

*Mág, který ovládá magii tvoření, umí mysl oběti uklidnit natolik, že pokojně usne a začne se toulat Únikem. Tento spánek je velmi osvěžující a regenerující, zdají se živé a příjemné sny.*

- **Realizace:**
- Krátká gestikulace nebo přiložení dlaní sesilatele ke spánkům cílové osoby, za přítomnosti modrého světla a případně zaříkání.
- **Účinek:**
- Účinkuje pouze s vaším souhlasem, nebo pokud jste bezbranní (spoutaní, znehybnění, paralyzovaní, omráčení). Po seslání usínáte na 10-30 minut a zdají se vám velmi živé sny. Spíte hluboce, ale lze vás běžnými způsoby budit. Vhodný RP prvek pro chvíle, kdy se vaše postava potřebuje zotavit po těžkých zraněních nebo jiných vyčerpávajících zážitcích.

## Uklidnění

*Mág, který ovládá magii tvoření, může poprosit laskavé duchy Úniku, aby se dotkli rozrušené mysli a zbavili ji paniky, vzteku, hysterie, děsu, beznaděje či podobných stavů.*

- **Realizace:**
- Gesto sesilatele za přítomnosti modrého světla - rozevřené dlaně zkřížené přes sebe (trochu jako při masáži srdce) zvedne do prostoru mezi sebou a cílovou osobou, ve výšce čela/obličeje.

- **Účinek:**
- Zbavuje vás paniky, vzteku, hysterie, děsu, návalu beznaděje či podobných extrémních negativních emocí. Alespoň dočasně - než vás opět něco rozruší - navodí pocit vyrovnanosti a klidu. Nelze použít v bojové situaci - ve chvíli, kdy už jste aktivně zaútočili, kouzlo nezabere; pokud ale zatím jen hrozíte tasenou zbraní, zabere.

## Templářské Očištění

*Hlavním posláním a zodpovědností templářů je chránit nevinné před neblahými účinky magie. Rázovou vlnou čiré vůle smetou veškerou magickou energii ve svém okolí zpět do Úniku - a všichni mágové v okolí se cítí, jako by mentálně dostali pěstí do obličeje.*

- **Realizace:**
- Záblesk jasného bílého světla, doprovázený výkřikem "A dost!" - stačí, pokud efekt vidíte NEBO slyšíte, aby na vás měl účinek; není třeba obojí.

- **Účinek:**
- Templářovo bezprostřední okolí do vzdálenosti cca 10m je očištěno od veškeré magie - účinky aktivních kouzel jsou přerušeny, magické čepce, glyfy a štíty mizí, mágové jsou otřeseni: alespoň 10 vteřin nezvládnou sesílat kouzla a pouze se pasivně brání. Psychicky otřeseni (pouze RP, bez pravidlových omezení) zůstávají ještě 10-30 minut.
- Pokud je mág dále než 10m od zdroje, reaguje poplašeně, ale může ignorovat všechny efekty očištění (ale zaokrouhluje spíše ve prospěch templáře).
- Před očištěním se lze krýt za fyzické překážky i blíže než 10m daleko - v takovém případě jsou pouze zrušena aktivní kouzla, mág ale není otřesen a může hned bez omezení kouzlit.

## 2) Lektvary

### Léčivý lektvar

*Léčivý lektvar se míchá z přísad, které až zázračně urychlují hojení a regeneraci. Má charakteristickou červenou barvu a chutná sladce po ovoci a různém koření. Správně ho umíchat dokáže pouze osoba s magickým nadáním.*

- **Realizace:**

- Charakteristická červená barva; chuť sladkokyselá, maliny, koření.

- **Účinek:**

- Léčivý lektvar okamžitě vyléčí libovolný HZ a pokud byl daný HZ fatální, zároveň vás zvedne z agónie. Pozor na předávkování - pokud vypijete víc než 2 léčivé lektvary během 1 hodiny, bude vám z toho další hodinu strašně zle (otrava aktivními přísadami). Detaily viz. sekce Léčení.



## Magický lektvar

*Magický lektvar se míchá z přísad, které posilují napojení na Únik, zvyšují průtok magické energie - a zároveň uklidňují a regenerují mysl. Má charakteristickou modrou barvu, chutná sladce po bezinkách, mandlích, koření a - ať je to jakkoli zvláštní - jakési tiché, vzdálené, a zároveň neodbytné melodii. Správně ho umíchat dokáže pouze osoba s magickým nadáním.*

- **Realizace:**

- Charakteristická modrá barva; chuť sladká, bezinky, mandle, koření.

- **Účinek:**

- Magický lektvar umožňuje mágům kouzlit nad rámec toho, co zvládnou přirozeně bez pomoci lektvaru - podrobnosti by měly být uvedeny u vašich magických dovedností. Pozor na předávkování - pokud vypijete víc než 2 magické lektvary během 1 hodiny, bude vám z toho další hodinu strašně zle (otrava aktivními přísadami) - nejste schopni normálně fungovat, máte halucinace, zažívací potíže, jste dezorientovaní.
- **MAGICKÝ LEKTVAR NENÍ TOTÉŽ CO TEMPLÁŘSKÉ LYRIUM!** Mágové nemohou konzumovat lyrium v jiné formě než v magickém lektvaru, a templáři nemohou pít magické lektvary - jinak jim hrozí otrava.
- **POKUD NEJSTE TEMPLÁŘ ANI MÁG, LYRIUM V JAKÉKOLI FORMĚ JE PRO VÁS JEDOVATÉ** a účinkuje stejně jako Vraní jed. Totéž platí, pokud templář nebo mág zkonzumuje lyrium ve formě, která pro něj není určena.

## Dryák

*Dryák se míchá z přísad, které výrazně tlumí bolest a dodávají ohromnou energii - prostě vás dočasně postaví na nohy, i kdyby jste už žádné neměli. Je zlatozelený, chutná po medu a lehce trpce a plave v něm cosi nevysvětlitelného. Správně ho umíchat dokáže pouze osoba s magickým nadáním.*

- **Realizace:**

- Zlatozelená barva; chuť medová a trpká, cosi v něm plave.

- **Účinek:**

- Dryák vás dočasně vzkřísí z agónie a/nebo umožní ignorovat všechna současná zranění - po jeho odeznění vás ale opět doženou. Lze používat i čistě pro RP účely ve chvílích, kdy jste vyčerpaní a potřebujete povzbudit. Podrobnosti viz. sekce Léčení. U dryáku vám nehrozí předávkování, ale pokud vypijete víc než 1 za hodinu, nebude mít účinek.

## **Protijed**

*Protijed se míchá z neutralizačních přísad, které vážou toxiny a zároveň tělo burcuje k vyšší aktivitě, aby se s krizovou situací vypořádalo. Je hnědý a neprůhledný, pálí na sliznicích, chutná slaně a strašlivě smrdí. K přípravě není třeba magického nadání - je ale třeba znát správné postupy a dávkování.*

- **Realizace:**

- Nevábná hnědá barva, neprůhledný; chuť pálivá, slaná; smrdí.

- **Účinek:**

- Protijed můžete konzumovat jak preventivně, tak po otravě. Neutralizuje jakýkoli jed a účinky předávkování. S lektvary, které mají pozitivní účinky, protijed nereaguje. Další podrobnosti viz. sekce Léčení, a sekce Jedy.

## 3) **Ranhojičství**

### **Základní ošetření**

*První krok každého léčitele je zastavit agónii a zabránit procesu umírání - stabilizovat raněného, zastavit krvácení, zhodnotit situaci.*

- **Realizace:**

- Nejméně 60 vteřin RP první pomoci - u každého ranhojiče může vypadat jinak, mělo by být ale jasně rozpoznatelné z toho, co dělají a říkají.

- **Účinek:**

- Stabilizace - přestáváte umírat, je možné začít léčit vaše zranění. Ve stabilizovaném stavu je teoreticky možné vás nechat delší dobu bez negativních následků - stále vás ale omezují vaše zranění. Další podrobnosti viz. sekce Léčení.

### **Péče o zranění**

*Nálevy, obklady a masti ze vhodných bylin, připravené vhodným způsobem, jsou nejběžnějším způsobem léčení zranění. Jejich přiložením ranhojiči zahajují a urychlují proces hojení.*

- **Realizace:**
- Vymytí rány čistícím nálevem, přiložení hojivého obkladu či pomazání mastí v místě zranění, ovázání čistým obvazem. Pokud není reálné či praktické raněného svléknout, mast se aplikuje přes obvaz, ať si ji nepatláte na kostým.

- **Účinek:**
- Vymytí rány čistícím nálevem, přiložení hojivého obkladu či masti, a ovázání vyléčí HZ, na které byla aplikována, za 10 min. Raněný by po tu dobu měl odpočívat.
- Je jedno, kolik HZ se mu na těle hojí - hojí se paralelně, tedy odpočívá 10 min bez ohledu na počet zranění.
- Pokud byl ošetřen, ale ještě nemůže odpočívat (například se musí přesunout zpět na tvrz), počítá se čas odpočinku od chvíle, kdy začne odpočívat.

### **Byliny a jiné přísady**

*Z bylin je možné vařit čaje, připravovat výluhy či tinktury, nebo je přidávat do jídla. Zkušený ranhojič tak může podporovat funkci těla či léčit nepříjemné stavy a různé potíže.*

- **Realizace:**
- Čaje, výluhy, sirupy a tinktury podané dle doporučení ranhojiče.

- **Účinek:**
- Převážně pro RP účely, ale může mít dopad i na různé zotavovací doby a lehké potíže způsobené pravidlovými efekty. Účinek podaných přípravků vám popíše ranhojič; pak je na vašem poctivém uvážení, jak zapůsobí ve vaší konkrétní situaci.
- **Odvar z dubové kůry** zpomaluje působení jedů na dvojnásobek (Vraní jed: 40 vteřin do selhání končetin, 2-4 min do smrti), nebo zkracuje dobu působení na polovinu (Šepot Úniku 5 min spánku, Polibek Hada 5 vteřin paralýzy).

## 4) Jedy

### **Vraní jed**

*První volba profesionálních travičů. Vraní jed se přidává do jídel a nápojů - je bezbarvý a nepáchne, ale chutná ostře hořce. Spolehlivě zabíjí, pokud postiženému není vzápetí podán protijed.*

- **Realizace:**
- Agresivně hořká a slaná chuť, s nádechem lihu a rozmarýnu.

- **Účinek:**
- Během 20 vteřin ztrácíte vládu nad končetinami (postižený tedy zvládne protijed vypít sám pouze do 20 vteřin od požití jedu), a během 1-2 minut selhává organismus. Poté už je záchrana nemožná; definitivně umíráte.

### Šepot Úniku

*Pokud smrt není žádoucí, používá se tento extrémně uklidňující roztok. Mírný halucinogen a silné sedativum. Šepot se přidává do jídel a nápojů, voní a chutná jako mrazivý sen.*

- **Realizace:**
- Výrazná chuť mentolu a slivovice, nasládlá, s nádechem mandlí.

- **Účinek:**
- Uspává na 10min. Pokud vás někdo chce probudit, je třeba křik a kopání kombinovat s podáním protijedu - jinak budete klidně spát dál. Během bezvědomí způsobeného Šepotem se vám zdají výjimečně jasné a působivé sny.

### Polibek hada

*Paralytikum, kterým agenti potírají čepel zbraně, aby dočasně ochromili protivníka a získali výhodu v boji.*

- **Realizace:**
- Gesto - bezprostředně po libovolném úspěšném zásahu (tedy alespoň SZ, který prošel přes zbroj) agent zasaženému před očima viditelně sevře volnou ruku v pěst, čímž signalizuje paralýzu.

- **Účinek:**
- Paralýza účinkuje po dobu 10 vteřin v oblasti, kde otrávená čepel zasáhla - zásah do končetiny paralyzuje končetinu, zásah do trupu působí celkovou paralýzu. Paralýzu hrajte dle uvážení - varianty jsou jak extrémní ztuhlost a la zkamenění, tak ochabnutí, ztráta vlády a pád na zem. Pokud vám ve chvíli zásahu v krvi koluje protijed, paralýza nemá efekt a protijed se spotřebuje.

### **Jedy se mohou kumulovat, ALE platí:**

- Pokud jsem celkově 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 okamžitě probudí a dál funguje jako Vraní jed
- Pokud spím po Šepotu úniku, Polibek hada mě okamžitě 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 nebo aplikován po vypití protijedu

## 5) Ostatní

### **Omráčení**

*Správně někoho omráčit není triviální záležitost. Chce to cvik - kam udeřit tak, abyste spolehlivě skolili i urostlého chlapa, ale zároveň nic trvale nepoškodili.*

- **Realizace:**
- Důrazné (ale nebolestivé) klepnutí otevřenou dlaní zezadu do týla hlavy.
- **Účinek:**
- Na 10 minut upadáte do bezvědomí. Omráčení funguje pouze pokud ho nečekáte, nebo jste bezbranní (svázání, znehybnění, paralyzování). Omráčení nefunguje, pokud máte v místě úderu pokrývku hlavy, která je klasifikována alespoň jako lehká zbroj.

### **Podřezání**

*Pro zabijáky z povolání patří do základní výbavy i umění co nejrychleji spolehlivě zabít. Jedním z takových způsobů je podřezání - jeden rychlý precizní řez, a na světě je o duši a o starost méně.*

- **Realizace:**
- Klasické přejetí ostřím dýky nebo nože přes hrdlo oběti - citelně, ale s citem.
- ***Pokud tuto schopnost nemáte, nikdy nikoho nepodřezávejte! Smíte podřezáním pouze dorazit CP protivníka, který už leží na zemi.***

- **Účinek:**
- Podřezáním okamžitě a definitivně umíráte. Podřezání funguje pouze pokud ho nečekáte, nebo jste bezbranní (svázání, znehybnění, paralyzování). Podřezání nefunguje, pokud máte v místě řezu ochranu krku, která je klasifikována alespoň jako lehká zbroj.

## Inspirace

*Zkušený velitel už nejednou vedl svou družinu či jednotku do boje, který se zdál předem prohraný. I přesto za ním jeho společníci šli bez zaváhání a bez pochyb - dobrý velitel umí svou osobností inspirovat do takové míry, že samotná jeho přítomnost zvyšuje šanci na úspěch.*

- **Realizace:**
- Velitel před bojem nebo výpravou reálně namotivuje ty, kterým velí - typicky hrdinským proslovem, slovy povzbuzení, symbolickým / inspirativním činem, apod. Pokud se jeho slovy ani činy necítíte nijak zvlášť namotivovaní, výhodu si nepřičítejte (čím méně máte danou postavu rádi, tím budete přísnější ;)).

- **Účinek:**
- Pokud jste namotivovaní, smíte si během následujícího boje či výpravy počítat 1 libovolný HZ jako SZ. Nemusí to být první zásah, můžete ho přehodnotit i zpětně.

## Pasti a zámky

- Pokud je něco zamčené, je to zamčené, a pokud nemáte klíč nebo jiný nápad, dovnitř se nedostanete (prosím, nerozmlacujte nám truhličky ani krabičky, abyste se dostali dovnitř.)
- Pokud jste něco otevřeli a ozvala se rána, máte HZ na části těla, která byla zdroji rány nejbliž.

# Učení dovedností

Ve hře bude omezená možnost získat některé dovednosti. Jejich získání se dělí do několika kategorií:

1. Potřebuju Manuál, a nic dalšího, ale musím být výlučným fyzickým vlastníkem Manuálu, jinak dovednost ztrácím.  
*Týká se: Lektvary, Jedy*
2. Potřebuju, aby mě dovednost někdo naučil, a být výlučným fyzickým vlastníkem Manuálu.  
*Týká se: Ranhojičství, Templářské dovednosti*
3. Stačí, aby mi někdo herně vysvětlil, jak to s danou problematikou funguje, a případně k tomu potřebuju mít potřebné nástroje; nepotřebuju ale žádný Manuál.  
*Týká se: Zámky, Pasti, Informační síť*
4. Speciální případy; dovednost získám nějakým jiným procesem, většinou v průběhu příběhové linie. V takovém případě obdržím zprávu s modrým pruhem, která mi poskytne všechny potřebné informace.

Tedy **pokud chci někoho druhého naučit nějakou dovednost**, musím:

1. mu dát svůj Manuál a sám dovednost ztratit
2. mít Manuál navíc, který mu předám, a vědět, jak dovednost učit
3. vysvětlit/ukázat mu, jak to funguje, případně pomoci sehnat nástroje
4. N/A (jakékoli jiné dovednosti než z prvních tří kategorií budou do hry přidány organizátory)

Obecně nejsou stanovena omezení plynoucí z povolání, s jednou výjimkou: pokud nejste aspoň trochu mág, nemůžete se naučit žádná kouzla.

Nejpodstatnější je to z hlediska lektvarů - zrušili jsme požadavek na magické nadání. Lektvary se tedy může naučit míchat kdokoli, kdo získá Manuál (ale je dobrý nápad poprosit pak Mistra, aby vás seznámil s laboratoří, jejím vybavením a řádem).

Komu to přijde nelogické nebo složité, nemusí zoufat - v herní Knihovně budou k dispozici kompletní pravidla (s nějakým tím modrým pruhem), kde si to můžete připomenout.