

Lesní říše – Kniha kouzel a dovedností

Verze 26052017

Tato kniha obsahuje všechna kouzla a dovednosti, které se může hráč naučit od Učitelů.

Je aktualizována k určitému datu. Dovednosti označené (X) si nelze vybrat jako začínající hráč. Lze se je naučit pouze, od nějakého Učitele ve hře. Kouzla se lze naučit pouze od učitele ve hře.

1. Dovednosti

Dovednosti lze rozdělit na ty, které ti pomohou v boji, a ostatní. Pro přehlednost jsou zde uvedeny abecedně řazené. Obecně lze říci, že naučení základního stupně dovednosti stojí vždy pět skaldů, další stupně pak po dvou skaldech. Ne všechny dovednosti však mají více stupňů.

Protože pravidla hry Lesní říše vyžadují “naučení” dovednosti a kouzel, uvádíme u každé položky příklad, jak by mělo takové učení v základu probíhat. Učitel a žák jsou vždy povinni “učení” zahrát. Nelze si jen přepsat něco do glejtu a přemístit Skaldy od žáka k učiteli. Jedná se o obrovskou příležitost pro kvalitní a úžasný role-playing. Skaldy se samozřejmě předávají až po ukončení učení.

Boj dvěma zbraněmi:	Cena
Můžeš při boji použít dvě zbraně najednou. Celkový součet délek obou zbraní nesmí přesáhnout 140 cm. A nesmí se jednat o zbraně s více čepelemi. Každý další stupeň této dovednosti zvyšuje součet délek obou zbraní o 10 cm.	5 sk 2 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, předvede žákovi několik manévrů pomocí dvou zbraní a žák to po něm zopakuje. Tuto dovednost nelze bez dostupných dvou zbraní učít.	

Bojová zástava	Cena
Speciální duševní výcvik, disciplína, trénink pevné vůle. Pokud bojuješ v přítomnosti bojové zástavy, pod kterou sloužíš, nepůsobí na tebe kouzlo Strach ani Chaos. Tato dovednost ti od druhého stupně dovoluje Bojovou zástavu vyrábět a nosit. Bojová zástava není kus hadru nebo vlajka splácaná na kolena. Musí se jednat o oficiální bojovou zástavu hry. Tuto dovednost si vybírají převážně legionáři. Bojová zástava je nesena na žerdí. Buď v rukách nebo připevněné na zádech nositele. Bojová zástava je vždy herním předmětem.	5 sk 2 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje a pokud je to možné, ukáže mu bojovou zástavu nebo se zmíní o nějaké, která již v Lesní říši někde existuje.	

Jízda na koni	Cena
Můžeš k přepravě používat koně. Kůň v Lesní říši vypadá jako kolo (bicykl), který má vpředu před řídítky upevněnou hlavu koně. Nikoliv obrázek koně či obrázek hlavy koně, ale dobře vyvedenou hlavu koně. Kolo lze samozřejmě dále dotvořit, aby se vzhledu koně co nejvíc podobalo. K boji na koni není třeba žádné další dovednosti.	5 sk

Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, případně předvede, jak jízda na koni vypadá. Žák učiteli dokáže, že jízdu na koni zvládá. Tuto dovednost nelze bez dostupného koně učit.	
---	--

Mistr zbraně:	Cena
Můžeš bojovat zbraní, která obsahuje více než jednu čepel. Celková maximální délka této zbraně nesmí překročit 150 cm. Čepele musí být měkčené a jasně znatelné.	5 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, předvede žákovi několik manévrů pomocí zbraně s více čepelimi a žák to po něm zopakuje. Tuto dovednost nelze bez dostupné zbraně s více čepelimi učit.	

Použití bojové hole	Cena
Můžeš bojovat bojovou holí vyrobenou dle pravidel Lesní říše.	5 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, předvede žákovi několik manévrů pomocí bojové hole a žák to po něm zopakuje. Tuto dovednost nelze bez dostupné bojové hole učit.	

Očištění:	Cena
Pokud se staneš cílem plošného kouzla, můžeš se od něho očistit „sebeobětováním“. V duchu napočítáš do 300 a jedna tvá zvolená zóna bude zraněna. Tím je kouzlo na tobě lpící zrušeno. Tvé tělo si je vždy vědomo, že s ním manipuluje kouzlo. Na rozdíl od kouzla “Očištění”, může být tato dovednost spuštěna automaticky tvým tělem i v případě, že máš smysly pomatené natolik, že nejsi schopen použít kouzlo. Například proti kouzlu “Chaos” nebo “Ovládnutí” ti je kouzlo “Očištění” vcelku k ničemu. Tato dovednost však funguje podvědomě i v tomto případě. Pokud ji chceš využít.	5 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje. Dělá, že seslal na žáka nějaké kouzlo. Žák je povinen předstírat, že na něho kouzlo působí a postupovat podle pravidel Očištění, aby se na konci výuky tohoto “fiktivního” kouzla zbavil.	

Používání Chakramu (X)	Cena
Tuto dovednost se mohou naučit pouze Valerianské léčitelky. Jedná se o kruhovou zbraň, která se primárně používá k vrhání proti nepříteli. Šikovně vrhnutá se může od jednoho nepřítele odrazit a zranit i dalšího. Pokud tedy po zásahu cíle dojde k odražení chakramu na jinou postavu, je i tato další postava normálně zasažena. Chakramem se dá bojovat i na blízko. Jedná se o sečnou/řeznou zbraň.	5 sk

Učitelka vysvětlí žákyni, jak dovednost funguje, předvede žákyni několik manévrů pomocí chakramu a žákyně to po ní zopakuje. Tuto dovednost nelze bez dostupného chakramu učit.	
---	--

Používání štítu / pěstního štítku:	Cena
Můžeš používat jeden štít nebo pěstní štítek předepsaných rozměrů a kvality dle pravidel boje Lesní říše.	5 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, předvede žákovi několik manévrů pomocí štítu / pěstního štítku a žák to po něm zopakuje. Tuto dovednost nelze bez dostupného štítu / buckleru učit.	

Používání zbroje:	Cena
Můžeš nosit a používat funkční zbroj nebo její části. Tato dovednost má více stupňů. Čím vyšší stupeň, tím “kvalitnější” zbroje můžeš úspěšně používat. Tabulku zbrojí najdeš v pravidlech hry.	5 sk 2 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, předvede žákovi funkční zbroj či zkontroluje funkčnost zbroje žáka. Tuto dovednost nelze bez dostupné, funkční zbroje učit.	

První pomoc – používání obvazů:	Cena
Můžeš sobě nebo jinému hráči (nebo CP) ovázat obvazem zraněnou zónu. Tím je tato zóna ošetřena. Kus obvazu musí být alespoň jednou obtočen kolem zraněné končetiny či trupu a uvázán na smyčku nebo uzel. Nemůžeš zraněnou zónu obvázat ve chvíli, kdy je již počet obvazů na ní vyšší nebo stejný, než je tvůj stupeň této dovednosti.	5 sk 2 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, předvede použití obvazu. Žák po něm postup zopakuje. Tuto dovednost nelze bez dostupného obvazu učit.	

Specializace:	Cena
Zatímco běžná postava Lesní říše nemůže používat dovednost na vyšším stupni, než je její současná úroveň, s dovedností Specializace je to jinak. Specializace dovoluje postavě používat jednu dovednost na stupni vyšším, než je úroveň této postavy. Jakmile se postava naučí dovednost Specializace, ihned si musí určit, jakou Dovednost hodlá specializovat. A toto rozhodnutí uvést do svého Glejtu hráče. Toto rozhodnutí nelze později měnit. <i>Příklad:</i> <i>Rialto na první úrovni se naučil Specializaci. Může tedy klidně používat jednu dovednost, například První pomoc, na libovolném stupni, který se naučil, aniž by na to měl potřebnou úroveň.</i>	5 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje a žák ihned sdělí, jakou dovednost si hodlá specializovat. A zapíše si ji do svého GP.	

Stavitel:	Cena
<p>Smíš stavět imaginární i opravdové stavby, pokud přitom nepoškozuješ přírodu nebo něčí majetek. Můžeš každou hodinu hry zvětšit nebo zmenšit stavbu o tolik metrů výšky či délky, jaká je tvůj stupeň naučení této dovednosti. Vždy stavíš pouze zelené stavby (označené zeleným papírkem), které se dají i bourat. Stavitel zvětšuje stavby přidáním dalších provázků a kartiček. Nikoliv přesouváním současného značení stavby. Pokud Stavitel staví stavbu novou, musí ji samozřejmě označit zelenou kartičkou, kde je uveden popis stavby a číslo. Číslo může být nejvýše takové, jaký je stupeň dovednosti Stavitele, nesmí být však vyšší, než je počet metrů postavené stavby. Z toho je jasné, že Stavitel může zvyšovat číslo své stavby (pokud má dost vysoký stupeň této dovednosti) zvětšováním stavby a přepisováním původního čísla své stavby.</p>	<p>5 sk 2 sk</p>
<p>Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje, ukáže mu postavenou stavbu nebo ji postaví. Žák pak rovněž postaví stavbu. Tuto dovednost nelze bez dostupného vybavení na stavbu učit.</p>	

Telepatie:	Cena
<p>Jsi schopen dorozumívat se na dálku s jinými postavami. K této schopnosti smíš používat mobilní telefony či vysílačky. Má pouze dva stupně:</p> <p>1) Naslouchač – smí nosit při sobě mobil či vysílačku a pokud mu někdo zavolá, smí se ohlásit a vyslechnout volajícího telepata. Nesmí však při této „telepatii“ mluvit.</p> <p>2) Telepat – Na rozdíl od Naslouchače může Telepat sám jiným osobám s dovedností Telepatie volat a mluvit s těmi, kteří takto kontaktují jeho.</p>	<p>5 sk 2 sk</p>
<p>Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje a pokud oba chtějí, mohou v rámci role-playingu sehrát první pokusy s telepatii.</p>	

Uzavření:	Cena
<p>Můžeš vytvářet a umísťovat zelené pečeti. Na pečeť musíš napsat číslo, které je rovno nebo menší než stupeň, jakým tuto dovednost umíš.</p>	<p>5 sk 2 sk</p>
<p>Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje a ukáže mu buď nějakou umístěnou zelenou pečeť, či před ním nějakou vyrobí a umístí. Tuto dovednost nelze bez dostupné zelené pečeti učit.</p>	

Zahánění duchů:	Cena
<p>Může se stát, že se na některého z hráčů nebo i CP „přilepí“ duch. Touto dovedností lze ducha zahnat. Takový zahnaný duch se pak přesune na jinou postavu v dohledu. A to pozor! Protože v dohledu samozřejmě bude být i hráč, který ducha zaháněl. Zaháněč „cítí“ pouze své duchy. Tedy ty, kteří obklopují jeho a pohybují se s ním. Cizí duchy můžeš zahánět pouze v případě, že tě o to požádá postava, kterou obklopují. Proto lze duchy</p>	<p>5 sk 2 sk</p>

<p>vyhánět z míst a předmětů pouze takových, které vlastníš ty sám. U jiných tě musí požádat majitel onoho předmětu či místa.</p> <p>Pokud nemá duch v dohledu jinou postavu, nastanou dvě situace.</p> <p>a) Duch mrtvého hráče se stává pouze mrtvým hráčem, který se vydává oživit k některému z chrámů.</p> <p>b) Duch CP se zachová podle scénáře, který mu je hrou dán.</p> <p>Provedení: Zaháněč ukazuje na ducha a pronese: „Duchu zlovolný, zaháním tě. Zmiz!“ Slovo zmiz může zopakovat tolikrát, jak dobře tuto dovednost má naučenou. Na ducha hráče stačí jedno slovo ZMIZ. Na duchy CP budeš zřejmě potřebovat více slov ZMIZ.</p>	
<p>Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje a předvede mu, jak se duch zahání. Žák to po něm zopakuje. K učení této dovednosti není třeba přítomnost nějakého ducha.</p>	

Zlomení:	Cena
Můžeš odstraňovat zelené pečeti, pokud číslo na pečetě není vyšší, než úroveň této dovednosti, kterou umíš.	5 sk 2 sk
Učitel vysvětlí žákovi, jak dovednost funguje a ukáže mu buď nějakou umístěnou zelenou pečeť, či před ním nějakou vyrobí a umístí. Její odstranění nemusí provést skutečně. Tuto dovednost nelze bez dostupné zelené pečeti učít.	

2. Kouzla

Obecně lze říci, že cena za naučení základu kouzla je tři skaldy a každý další stupeň stojí dva skaldy. Kouzla se lze naučit **pouze od Učitelů** (Což mohou být samozřejmě hráči, kteří jej již ovládají.).

Učitel je povinen žákovi ukázat správné Zrní či střelu a názorně předvést, jak kouzlo sesílá. Včetně hlasového projevu. Samozřejmě při tom, pokud nechce, zrní ani střelu neodhazuje. Nakonec žák převezme od učitele střelu (může mít nachystanou i vlastní) či zrní v dávce na seslání prvního kouzla a předvede seslání kouzla stejně, jako to udělal učitel. Opět se může rozhodnout, že nebude zrní či střelu odhazovat skutečně.

Magické střely:

Magické střely se skládají z hadrové koule nebo softového míčku. Střely jsou opatřeny ohonem alespoň 20 cm dlouhým. Ohon i střela musí být v barvě magické střely. A musí obsahovat značku majitele.

Střela	Barva	Kouzelné slovo	Cena
Ohnivá střela	červená	Fajr!	3 sk / 1 sk
Ledová střela	modrá	Dart!	3 sk / 1 sk
Kulový blesk	bílá	Gon!	3 sk / 1 sk

Kouzla plošná - zaklínadla:

Základní množství Zrní, které může postava použít mezi dvěma meditacemi je 10 kusů Zrní. Za každý další stupeň kouzla se toto množství o 10 kusů Zrní stejného druhu navyšuje.

Kouzlo	Slovo	Zrní	popis	Cena
Chaos	Chaos vládne!	fazole	Všechny cíle se chovají zcela zmateně a chaoticky.	3 sk 2 sk
Ochrana před ohněm	Oheň nad tebou nemá moc!	fazole	Cíl nemůže být zraněn ohněm.	3 sk 2 sk
Ovládnutí	Ovládám tě!	fazole	Cíl je zcela pod kontrolou sesilatele v tom smyslu, že musí vykonat to, co mu sesílatel ihned po ovládnutí přikáže. Cíl nikdy neprozradí, že je ovládnut, ani kým je ovládnut. Rovněž neprozradí, jaký musí splnit úkol. Účinek kouzla pomine ihned po té, co je úkol splněn. Zraněním kouzlo nekončí. Kouzlo nikdy nepůsobí, pokud je v příkazu určena smrt nebo podmínka smrti. Takže věta: "Služ mi celý svůj život." není funkční. Dokud je cíl pod vlivem kouzla, neprovede nic, co by znemožnilo splnění příkazu, který mu byl dán.	3 sk 2 sk
Strach	Boj se mě!	fazole	Cíl se k sesílateli neodváží přiblížit na dosah ani na něj nijak nebude útočit.	3 sk 2 sk
Magický přítel	Jsem tvůj přítel!	rýže	Cíl se k sesílateli bude chovat jako k příteli, pokud se k cíli nebude sesílatel chovat nepřátelsky.	3 sk 2 sk
Ochrana před ledem	Led nad tebou nemá moc!	rýže	Cíl nemůže být zraněn ledem.	3 sk 2 sk
Stůj	Stůj!	rýže	Cíl stojí na místě. Může se hýbat, ale jednou nohou nesmí změnit místo dotyku se zemí.	3 sk 2 sk
Očištění	Jsi očištěn!	čočka	Pokud je cíl pod vlivem jakéhokoliv kouzla, toto kouzlo je zrušeno.	3 sk 2 sk
Ochrana před bleskem	Blesk nad tebou nemá moc!	čočka	Cíl nemůže být zraněn bleskem.	3 sk 2 sk

Útěk	Uteč přede mnou!	hrách	Cíl bude utíkat z dohledu sesilatele dokud kouzlo na něm trvá.	3 sk 2 sk
Uzdravení	Léčím tě X krát!	hrách	Sesilatel může sejmout ze sebe nebo jiného cíle tolik obvazů, kolik sesilatel uvedl. „X“ je rovno stupni naučení tohoto kouzla.	3 sk 2 sk
Zlomení	Otevři se!	slané oříšky	Odstraní zelené pečeti, pokud číslo na pečeti není vyšší, než úroveň tohoto kouzla.	3 sk 2 sk
Ztráta hlasu	Nemáš hlas!	slunečnice	Cíl nesmí vydávat žádné srozumitelné zvuky. Nanejvýš vzdechy a nesrozumitelné brumlání, či smích, pláč a tak.	3 sk 2 sk

Všechna slova kouzla mohou být samozřejmě vyslovena v množném čísle. Každé kouzlo může mít pouze jeden efekt. Slova nemusí být dodržena přesně, ale musí z nich být naprosto jasné, co má cíl dělat a o jaké kouzlo se jedná.

Nikdy nebude zveřejněno kouzlo, které by chránilo hráče před fyzickým zraněním v boji. Stejně tak nebude uvolněn do hry žádný XYZ, který by obsahoval takovýto efekt.