



Academia Heroica

pravidla v. 19.0

zvláštní schopnosti v oboru

PŘEŽITÍ

LÉČENÍ KRVÁCENÍ, LÉČENÍ OCHRUTÍ, REGENERACE, ZÁCHRANA, ZDROJE,
STOPY, POHYB V TERÉNU, ČISTÁ MYSL, ŠESTÝ SMYSL

LÉČENÍ KRVÁCENÍ		
HERNÍ EFEKT	obecně	Léčením se zranění zacelí a přestává krváčet. (Platí pro rány sečné, bodné od šípů a magické)
	úr. 1	Schopnost lze použít 1x denně.
	úr. 2	Schopnost lze použít 2x denně.
	úr. 3	Schopnost lze použít 3x denně.
	úr. 4	Schopnost lze použít 4x denně.
	úr. 5	Schopnost lze použít 5x denně.
	úr. 6	Schopnost lze použít 6x denně.
POPIS MECHANISMU		Hráč obváže zranění obvazem, který složitostí odpovídá jím dosažené úrovni. Obvaz musí na místě zůstat 24 hodin a zraněný nesmí s danou částí těla dělat prudké pohyby a přetěžovat ji, jinak se rána znovu rozkrvácí a bude vyžadovat nové ošetření. Rána je zkrátka v procesu hojení.
PŘÍKLAD		Skupinu obchodníků přepadli v lese lapkové a mnoho jich zůstalo zraněných. Jediný, kdo z nich uměl léčit, byl Ignacius - obchodník s kořením. Bohužel uměl jen léčení na úrovni jedna, takže obvazem halabala obvázal nejbližšímu zraněnému jeho ránu. Když to viděli ostatní, jak tam ten obvaz sotva drží a rána jen tak tak přestala krváčet, začali volat o pomoc, a to i přesto, že Ignacius už pro dnešek stejně své léčitelské schopnosti vypotřeboval. Z lesa se vynořil léčitel - jeden z rodiny Octavů, nad Ignaciovým obvazem se jen pousmál a zbylým pěti zraněným během chvilinky ovázal rány excelentním klasovým obvazem.
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška se skládá ze dvou částí. V té první zkoušený postupně váže obvazy - od nejlehčího úrovně jedna až k nejtěžšímu úrovně šest. Ve druhé potom musí zodpovědět otázky ohledně ran, krvácení, zástavy krvácení a všeobecného přehledu nemocí (tzn. věci probrané na výukové hodině, vlastní zvědavost, knihovna, atd.)
	úr. 1	Postava umí uvázat obvaz úrovně jedna a zodpovědět alespoň 2 ze 3 otázek.
	úr. 2	Postava umí uvázat obvaz úrovně jedna i dva a zodpovědět alespoň 3 z 5 otázek.
	úr. 3	Postava umí uvázat obvaz z úrovně tři i všech nižších a zodpovědět alespoň 4 z 5 otázek.
	úr. 4	Postava umí uvázat obvaz z úrovně čtyři i všech nižších a zodpovědět alespoň 5 z 7 otázek.
	úr. 5	Postava umí uvázat obvaz z úrovně pět i všech nižších a zodpovědět alespoň 6 ze 7 otázek.
	úr. 6	Postava umí uvázat obvaz z úrovně šest i všech nižších a zodpovědět 7 ze 7 otázek.
POZNÁMKY		

LÉČENÍ OCHRNUŤÍ		
HERNÍ EFEKT	obecně	Hráč je schopen ochrnutou část těla zajistit tak, aby se byla schopná zahojit za 24 hodin (u vyšších úrovní je následná rekonvalescence okamžitá, avšak při neznalosti schopnosti regenerace je stále náchylná na zranění po dobu 24 hodin).
	úr. 1	Lze použít 1x denně.
	úr. 2	Lze použít 2x denně.
	úr. 3	Lze použít 3x denně.
	úr. 4	Lze použít 4x denně.
	úr. 5	Hráč je schopen danou končetinu/trup ihned používat (ovšem je zranitelná a při zásahu, v době rekonvalescence, je opět v původním neléčném stavu). Lze použít 4x denně.
	úr. 6	Hráč je schopen danou končetinu/trup ihned používat (ovšem je zranitelná a při zásahu, v době rekonvalescence, je opět v původním neléčném stavu). Lze použít 5x denně.
POPIS MECHANISMU	Léčením se zranění zlepší a je možné s danou končetinou nebo zraněným místem pohybovat či jakkoliv jej používat. Ovšem nic není hned a zlomenina se sama nezahojí, je třeba tomu pomoci (např. dlahou). Tato pomůcka k správnému zahojení musím na místě zůstat celý den (24h), do té doby je zraněná část nepohyblivá. (v případě trupu platí téměř úplná nepohyblivost).	
PŘÍKLAD	Starý Rudolfius kácel strom, když tu na něj spadla velká větev, která mu zlomila ruku. Naštěstí jeho syn byl znalý v umění léčitelském a často jako malý mýval zlomené prsty, párkrát ruku nebo nohu. Takže okamžitě přispěchal otci na pomoc, připevnil dlahu k jeho ruce a zanedlouho již opět mohli v poklidu sekat dříví. A starý Rudolfius už zapoměl, že někdy měl zlomenou ruku.	
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška se skládá z několika částí, podle úrovně. Je třeba mít povědomí o kostech. Také je třeba vědět něco o zlomeninách, druzích zlomenin a následných nápravách jako jsou fixace atd.
	úr. 1	Vyjmenovat druhy zlomenin a předvést závěs na ruku.
	úr. 2	Vědět vše z předchozí zkoušky plus poznat kost, na kterou se zkoušející ptá a určit její název.
	úr. 3	Vědět vše z předchozích zkoušek plus poznat 2 kosti, na které se zkoušející ptá a určit jejich název.
	úr. 4	Vědět vše z předchozích zkoušek plus poznat 2 kosti, na které se zkoušející ptá a určit jejich název i latinský název.
	úr. 5	Vědět vše z předchozích zkoušek plus vyjmenovat druhy obratlů, jejich latinské názvy a vědět jejich počet
	úr. 6	Vědět vše z předchozích zkoušek plus vyjmenovat kosti lebky (základní) a vědět i jejich latinský název.
POZNÁMKY		

REGENERACE		
HERNÍ EFEKT	obecně	Použitím této schopnosti se zkrátí doba hojení rány podle příslušné úrovně. S vyšší úrovní, roste i dovednost v regeneračních schopnostech a výsledném hojení ran. Možno použít pouze jednou denně, na jednoho raněného. (Je možné regenerovat i celého člověka - více jeho zranění, pouze však naráz a jednou denně.)
	úr. 1	Urychlí hojení rány na půl dne (12 hodin).
	úr. 2	Urychlí hojení rány na 8 hodin.
	úr. 3	Urychlí hojení rány na 6 hodin.
	úr. 4	Urychlí hojení rány na 4 hodiny
	úr. 5	Urychlí hojení rány na 2 hodiny
	úr. 6	Urychlí hojení rány na 30 minut.
POPIS MECHANISMU		Okolí rány velice kvalitně promasírujeme. Promasírovat je možno zranění cizí, ale také vlastní. Nicméně pouze pod podmínkou, že si na zranění dosáhnete, abyste ho mohli masírovat. Končetiny jsou tedy bez problému, ale s vlastní ranou na zádech mnoho nesvedete.
PŘÍKLAD		Marcus se domů vrátil zraněný. Jeho žena Claudia ho sice vyplísnila, ale pak mu ránu promasírovala svými zázračnými rukama proslavenými po celé vesnici a pak mu povídá: "Tak, přibližně za půl den už to bude vcelku zahojené a můžeš tu ruku zase používat." "Jak jako za půl den", bručel Marcus, "to to nejde nějak udělat, abych ji mohl používat hned?" " Tak moje umění ti není dost", naštvála se Claudie, "tak si jdi hledat nějakého felčara, co to umí líp. Prej to někteří umí uzdravit hned. A teď ven z mých dveří ty nevděčníku!"
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška se skládá z umění poznat sval v těle, popřípadě vědět jeho latinský název, odkud a kam se upíná, a na nejtěžší úrovní i jejich inervace.
	úr. 1	Zkoušený losuje sval, u kterého musí vědět, kde se nachází, jak se jmenuje a jeho latinský název.
	úr. 2	Zkoušený losuje 2 svaly, u kterých musí vědět, kde se nachází, jak se jmenuje a jeho latinský název.
	úr. 3	Zkoušený losuje 2 svaly, u kterých musí vědět, kde se nachází, jak se jmenuje, jeho latinský název a také odkud a kam se upíná.
	úr. 4	Zkoušený losuje 3 svaly, u kterých musí vědět kde se nachází, jak se jmenuje, jeho latinský název a také odkud a kam se upíná.
	úr. 5	Zkoušený losuje 4 svaly, u kterých musí vědět, kde se nachází, jak se jmenují, jeho latinský název a také odkud a kam se upínají. U jednoho z nich musí také znát i inervaci.
	úr. 6	Zkoušený losuje 5 svalů, u kterých musí vědět, kde se nachází, jak se jmenují, jejich latinský název a také odkud a kam se upínají. U všech musí znát i inervaci.
POZNÁMKY		

ZÁCHRANA		
HERNÍ EFEKT	obecně	Hráč s touto schopností umí probrat zraněného ze stavu Agonie a od čtvrté úrovně má i jistou pravděpodobnost, že se mu podaří přivést zpět k životu i osobu nedávno zemřelou. K použití této schopnosti je však nutné, aby byly raněnému/mrtvému prvně ošetřeny všechny jeho rány příslušnou schopností. (Léčení krvácení/Léčení ochrnutí)
	úr. 1	1x denně umí probrat osobu ze stavu Agonie.
	úr. 2	2x denně umí probrat osobu ze stavu Agonie.
	úr. 3	3x denně umí probrat osobu ze stavu Agonie.
	úr. 4	3x denně umí probrat osobu ze stavu Agonie a k tomu má 25% pravděpodobnost, že se mu podaří zresuscitovat postavu, která je mrtvá maximálně 10 minut. (získá Minci smrti)
	úr. 5	3x denně umí probrat osobu ze stavu Agonie a k tomu má 50% pravděpodobnost, že se mu podaří zresuscitovat postavu, která je mrtvá maximálně 10 minut. (získá Minci smrti)
	úr. 6	3x denně umí probrat osobu ze stavu Agonie a k tomu má 100% pravděpodobnost, že se mu podaří zresuscitovat postavu, která je mrtvá maximálně 10 minut.
POPIS MECHANISMU		Pokud probíráme z agonie, tak musíme dotyčného dostat do stabilizované polohy, ve které se dotyčný začne pomalu probírat. Pokud chceme resuscitovat postavu již mrtvou (musí být mrtvá maximálně deset minut), tak nejprve provedeme resuscitaci a poté si házíme Minci smrti, abychom určili, zda se nám daří. Na čtvrté úrovni dvakrát házím - strana se znakem lebky musí padnout v obou hodech (25% pravděpodobnost) - pokud se tak nestane, neuspěl jsem. Na páté úrovni stačí hodit jednou a musí padnout správná strana (50% šance). Na šesté úrovni se mi daří vždy. Před hodem mincí je nutné splnit dvě podmínky. První z nich je názorné (ne skutečné!!) předvedení resuscitace na mrtvém, druhou je vyléčení všech jeho zranění příslušnými schopnostmi (Léčení ochrnutí/Léčení krvácení). Pokud jsou obě podmínky splněny, hodíme si minci a dle výsledku naše snažení buď bude, nebo nebude mít efekt. Na jedné osobě v agonii nebo již mrtvé smí být proveden pouze jeden jediný pokus o oživení.
PŘÍKLAD		Jednoho ze studentů Cesty meče napadl v lese medvěd a ošklivě ho potrhál. Milý student upadl do agonie a než stihl víc než jen zakřičet, tak ho medvěd tlapou dorazil a on zemřel. Naštěstí jedna ze studentek výkřik uslyšela a dokonce uměla Záchranu na páté úrovni. Jelikož studentka, ač uměla oživení, neuměla léčit, bylo prvně nutné sehnat i léčitele. Ještě že byl poblíž na bylinách jeden z profesorů, který léčit uměl a ihned přispěchal a vyléčil stále nehybnému studentovi pochroumanou ruku a krvácející hrud'. Nyní už se ho mohla studentka pokusit resuscitovat a toho dne měla štěstí - podařilo se a dotyčný se probral k životu.
ZKOUŠKA	obecně	Ke zkoušce je třeba umět přivolat felčara, umět stabilizovanou polohu, resuscitaci a ve vyšších úrovních i vyřešit simulované situace. Také je nutné mít všeobecný přehled o způsobech vedoucích ke smrti a jejich okamžité řešení, aby k případné smrti nedošlo.
	úr. 1	Umět stabilizovanou polohu a správně přivolat felčara.
	úr. 2	Umět a předvést vše z nižších úrovní plus předvést předpisově resuscitaci.
	úr. 3	Umět a předvést vše z nižších úrovní. Také je třeba odpovědět správně na otázky od zkoušejícího, které se týkají schopnosti oživení (mohou se vyskytovat otázky z výuky, z knih či z praxe) - důležitý všeobecný přehled v oblasti oddálení případné smrti či její úplné zábrany.
	úr. 4	Umět a předvést vše z nižších úrovní. Také je třeba znát možné krizové situace, a podle dané simulace je správně vyřešit (řeší se 1 krizová situace na simulaci).
	úr. 5	Umět a předvést vše z nižších úrovní. Také je třeba znát možné krizové situace, a podle dané simulace je správně vyřešit (řeší se 2 krizové situace na simulaci).
	úr. 6	Umět a předvést vše z nižších úrovní. Také je třeba znát možné krizové situace, a podle dané simulace je správně vyřešit (řeší se 3 krizové situace na simulaci).
POZNÁMKY		

ZDROJE		
HERNÍ EFEKT	obecně	Tato schopnost umožňuje dostat se k různě vzácným přísadám, surovinám a komponentům lehce, rychle a bezpečně.
	úr. 1	Koeficient 1
	úr. 2	Koeficient 2
	úr. 3	Koeficient 3
	úr. 4	Koeficient 4
	úr. 5	Koeficient 5
	úr. 6	Koeficient 6
POPIS MECHANISMU		Hráč postavy, která má tuto schopnost, může během jejího hraní v prostoru najít "čince" - předměty, které neznečistí přírodu, budou popsány vždy na začátku hry a zde je neuvedeme z toho důvodu, aby si je nikdo nevozil z domu. Čince představují jakýkoliv zdroj, který postava dokáže díky schopnosti hledat a hráč zvolený zdroj fyzicky získá výměnou za nalezené čince s určeným organizátorem. Koeficient určuje, kolik zdrojů jaké hodnoty dokáže postava najít díky schopnosti (na první úrovni schopnosti smí vyměnit jen jeden činec denně za jeden zdroj 1. úrovně / na druhé úrovni dva čince za dva zdroje první úrovně, nebo jeden zdroj druhé úrovně, až na šesté úrovni schopnosti může denně vyměnit šest činců za šest zdrojů první úrovně, nebo tři druhé, nebo dva třetí, nebo jeden šesté...) V průběhu jednoho dne nalezené čince plní svoji funkci i po dny následující.
PŘÍKLAD		Malý Arthur našel u babičky v šufletu recept na nějaký lektvar. Velice rád by jej zkusil vyrobit, ale nikdo mu nechce dát správné suroviny. Musí si je tedy najít sám. To nebude až tak nemožné, protože ví, kde se co dá snadno najít. Chodí tedy lesem a hledá. Má ale smůlu, protože kalcit ne a ne najít a bez něj lektvar nevyrobí (on je kalcit za 6 zdrojů a Arthur má tuto schopnost teprve na 4. úrovni).
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška bude trénovat paměť uchazečů a jejich schopnost si za velice krátký čas zapamatovat co nejvíce čísel. Zkoušený bude mít minutu na to, aby ze svého výchozího stanoviště doběhl k deset metrů vzdálené řadě čísel. Za časový limit jich musí co nejvíce přepsat ve správném pořadí na papír ve výchozím stanovišti. Je jen na něm, zda bude běhat tam a zpět nebo si bude pamatovat co nejvíce čísel zaráz. Po skončení minutového limitu budou vzory odebrány a uchazeči mají ještě deset sekund na běh a psaní. Pro úroveň splněné zkoušky je rozhodující počet čísel od začátku řady zapsaných ve správném pořadí a bez chyby.
	úr. 1	Nutné zapsat minimálně prvních 9 čísel řady bez chyby a ve správném pořadí.
	úr. 2	Nutné zapsat minimálně prvních 13 čísel řady bez chyby a ve správném pořadí.
	úr. 3	Nutné zapsat minimálně prvních 17 čísel řady bez chyby a ve správném pořadí.
	úr. 4	Nutné zapsat minimálně prvních 20 čísel řady bez chyby a ve správném pořadí.
	úr. 5	Nutné zapsat minimálně prvních 25 čísel řady bez chyby a ve správném pořadí.
	úr. 6	Nutné zapsat všech 30 čísel řady bez chyby a ve správném pořadí.
POZNÁMKY		

STOPY		
HERNÍ EFEKT	obecně	Umožňuje vidět stopy, kterých si ostatní nevšimnou.
	úr. 1	Obálka 1. úrovně.
	úr. 2	Obálka 2. úrovně nebo nižší.
	úr. 3	Obálka 3. úrovně nebo nižší.
	úr. 4	Obálka 4. úrovně nebo nižší.
	úr. 5	Obálka 5. úrovně nebo nižší.
	úr. 6	Obálka 6. úrovně nebo nižší.
POPIS MECHANISMU		Na určitých herních lokacích budou umístěny obálky se stopami a označením úrovně. Pokud někdo z těch, co tam pátrají, má příslušnou schopnost stopy na dané úrovni, může obálku roztrhnout a přečíst si, co je uvnitř - tím získá nějaké stopy. Pokud na místě později pátrá někdo další s nutnou schopností, smí si obálku také přečíst a navíc ví, že už zde někdo pátral. Roztrženou obálku neprodleně po přečtení zničí a vyhodí. Každou obálku tedy mohou číst maximálně dva lidé.
PŘÍKLAD		Desátník Furius s pěti kamarády se dostal do domu Duria Dina a pečlivě ho prohledali. Našli to, co by po chvíli našel i slepý - dvě sekery, nějaké nádobí a truhličku s flakónky - toto mohli najít i vzít všichni. Je tam ale i obálka s číslem tři a tu si může přečíst jen Desátník Furius, protože on jediný má Stopy na úrovni tři. Obálku roztrhne a zjistí z ní, že k zadním dveřím domu vedou prapodivné stopy - včetně nákresu oněch stop. Obálku dá zase na místo a po čase odtud i s kamarády odejde. Později se tu objeví i sám Dino, který má stopy dokonce na čtvrté úrovni. Přečte si tedy obálku a kromě informace o stopách ví i to, že se tu někdo hrabal a hledal stopy. Obálku okamžitě zničí - neboť Desátník a Dino už stopy svým zkoumáním nenávratně zničili.
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška spočívá v absolvování vyznačené trasy se zapamatováním druhu a rozmístění stop. Na trase dlouhé 500m je rozmístěno 5 tabulek s mřížkou 6x6. V polích mřížek jsou namalované stopy tak, že na každé mřížce je pouze 6 vyplněných polí, v každém poli je pak stopa jiného druhu a pokud by byla plná pole na stejném umístění v jedné společné mřížce, žádné pole by nebylo volné a v žádném poli by nebyly stopy dvě. Po absolvování trasy musí zkoušený bez jakéhokoliv záznamu, nebo nápovědy zaznačit do prázdné mřížky stopy co největšího počtu druhů. Úroveň schopnosti určuje, kolik druhů zkoušený zapsal správně (správně = všech 6 stop daného druhu je ve správném okně mřížky). Čas absolvování trasy je maximálně 30 minut a na trase může být libovolný počet zkoušených najednou.
	úr. 1	1 druh
	úr. 2	2 druhy
	úr. 3	3 druhy
	úr. 4	4 druhy
	úr. 5	5 druhů
	úr. 6	6 druhů
POZNÁMKY		

POHYB V TERÉNU		
HERNÍ EFEKT	obecně	Tato schopnost dává pronásledovanému určitý náskok před pronásledovatelem. Je možno ji použít pouze jedenkrát denně.
	úr. 1	Náskok 5 sekund.
	úr. 2	Náskok 10 sekund.
	úr. 3	Náskok 15 sekund.
	úr. 4	Náskok 5 sekund, po tuto dobu je pronásledovaný neviditelný.
	úr. 5	Náskok 10 sekund, po tuto dobu je pronásledovaný neviditelný.
	úr. 6	Náskok 15 sekund, po tuto dobu je pronásledovaný neviditelný.
POPIS MECHANISMU	Pokud chce hráč použít tuto schopnost, zahlásí pronásledovateli dostatečně nahlas "Náskok pět/deset/patnáct" - pronásledovatel se zastaví a začíná počítat - cca co sekunda to číslo (stačí odhadem). Jakmile začne počítat, pronásledovaný se dá na útěk. Pronásledovatel za ním smí vyběhnout až tehdy, kdy dopočítá. Do té doby jen stojí a počítá, nesmí užívat kouzla ani střílet po prchajícím. Pokud chce hráč použít tuto schopnost na úrovni čtyři a výš, zahlásí "neviditelný náskok pět/deset/patnáct" - pronásledovatel zavře oči a začíná počítat. Otevřít oči a pokračovat v pronásledování smí až po dopočítání. Tuto schopnost lze na všech úrovních použít pouze jednou denně.	
PŘÍKLAD	Starého veterána Arthura Reese pronásleduje mladý lovec lidí. Už už si myslí, že mu Reese nemůže uniknout, ale to veterána dosti podceňuje. Ten totiž náhle zahlásí "neviditelný náskok devět". Pronásledovatel se musí zastavit, zavře oči a počítá devět sekund. Při slově devět otevře oči a snaží se najít svou oběť, ale po Arthurovi jakoby se zem slehla. Ať dělá, co dělá, nezkušený lovec ho nenajde a s notně pošramoceným sebevědomím odchází. Kdyby byl trochu pozornější, všiml by si, že se náš veterán skrývá v nedalekém křoví a tiše se směje pod fousy.	
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušku představuje překonání fyzicky náročné dráhy za čas určený jedním přesypáním přesýpacích hodin. Dráha obsahuje podlézání, kličkování, přeskoky i překážku cvičící obratnost. Na celé dráze jsou rozmístěny rolničky, které zacinkají vždy, když zkoušený udělá chybu. Dráhu je nutné překonat v daném čase, aby byla zkouška splněna. Úroveň potom určuje počet zazvonění rolniček - počty povolené pro každou úroveň vám na místě sdělí zkoušející.
	úr. 1	Kvůli proměnlivosti konkrétních překážek se jednotlivé limity pro splnění zkoušky na odpovídající úroveň dozvíte až během akce.
	úr. 2	
	úr. 3	
	úr. 4	
	úr. 5	
	úr. 6	
POZNÁMKY		

ČISTÁ MYSL		
HERNÍ EFEKT	obecně	S touto schopností hráč odolá určitému počtu "fint" za den a na vyšších úrovních je dokonce umí i útočníkovi vrátit.
	úr. 1	Odolá jedné fintě za den.
	úr. 2	Odolá dvěma fintám za den.
	úr. 3	Odolám třem fintám za den.
	úr. 4	Odolá třem fintám za den a dokáže jednu z nich vrátit.
	úr. 5	Odolá třem fintám za den a dokáže dvě z nich vrátit.
	úr. 6	Odolá třem fintám za den a dokáže je také vrátit.
POPIS MECHANISMU		Finty = schopnosti Průraz, Nátah, Odzbrojení, Výpad, Úhyb. Pokud je na hráče použita tato schopnost a on má schopnost Čistá mysl - zahlásí " Finta nefunguje" a použitá finta má nulový efekt. Od čtvrté úrovně může dodat "Finta nefunguje a vracím" a finta bude mít efekt na toho, kdo ji zkusil použít - samozřejmě pokud to mechanismus dané finty umožňuje - u Úhybu to logicky nepůjde. Vrátit lze jen fintu, kterou jste odvrátili, tedy na úrovni šest odoláte třem fintám a ty stejné tři smíte, ale nemusíte vrátit. Pokud vám někdo vrátí fintu, kterou jste použili a vy máte schopnost Čistá mysl také, máte smůlu. Fintu nelze vrátet donekonečna, takže na vrácenou fintu nelze čistá mysl použít. Na které finty na vás během dne použité tuto schopnost užijete, je jen na vás, nemusí jít o první tři.
PŘÍKLAD		Při souboji jeden na jednoho mezi znesvářenými bratry se jeden druhého pokusil odzbrojit. Jeho bratr, ale prohlásil "Finta nefunguje a vracím ti ji". I přesto, že bratr, který původně fintu použil, uměl také čistou mysl, měl smůlu, zbraň mu vylétla z rukou a ještě se mu bratr vysmál, ať si příště ty fintičky zkouší na někoho jiného.
ZKOUŠKA	obecně	Při zkoušce bude uchazeč obstoupen kruhem 5 osob (poloměr kruhu je dvakrát Aiko/Lorraine = 160 cm). Tyto osoby jsou označeny pořadovým číslem. Zkoušející postupně náhodně vyvolává čísla a osoby jimi označené hází míčky/jejich obdobu na zkoušeného, jehož úkolem je nenechat se zasáhnout a nevystoupit z kruhu. Vystoupení mimo kruh se rovná zásahu. každá osoba bude házet pětkrát - celkem tedy 25 hodů. Časový limit je na zkoušku maximálně 2 minuty.
	úr. 1	Zkoušený smí být zasažen maximálně 15x.
	úr. 2	Zkoušený smí být zasažen maximálně 12x.
	úr. 3	Zkoušený smí být zasažen maximálně 9x.
	úr. 4	Zkoušený smí být zasažen maximálně 6x.
	úr. 5	Zkoušený smí být zasažen maximálně 3x.
	úr. 6	Zkoušený nesmí být zasažen ani jedenkrát.
POZNÁMKY		

ŠESTÝ SMYSL		
HERNÍ EFEKT	obecně	Postava má prostě štěstí a dělá správné věci ve správnou chvíli, aniž by věděla jak. Každá úroveň schopnosti obsahuje i všechny prvky z úrovní nižších. Každý prvek je možné uplatnit 1x za den.
	úr. 1	Najde na zemi 1 stříbrný.
	úr. 2	Vyhne se 1 zásahu.
	úr. 3	Vyhne se 1 fintě.
	úr. 4	Vyhne se otravě.
	úr. 5	Nepůsobí na ni 1 schopnost, které účinek daná postava nechce.
	úr. 6	Vyhne se smrti, pokud je doražen v Agonii. Pokud uběhne časový limit pro stav Agonie, po použití této schopnosti běží znovu.
POPIS MECHANISMU		Pokud se stane něco z věcí, kterým se může hráč vyhnout, prostě s rukou na hlavě zahlásí, že se to nestalo a odvolá se na šestý smysl. Každý den od organizátora dostane 1 stříbrný a v průběhu dne si zahraje, jak jej postava našla na zemi.
PŘÍKLAD		Marcus Aulus je odjakživa štítisko. Jakoby nestačilo, že nachází na zemi peníze jen tak ale jednou dokonce muž, který byl vyslán, aby se ho zbavil, uklouzl na slupce od banánu a rozrazil si hlavu o patník těsně za ním. Neuvěřitelné.
ZKOUŠKA	obecně	Na stole je sada 18 karet (12 prázdných, 6 s hvězdou), všechny lícem dolů. Zkoušený vybírá 6 z 18ti karet. Úroveň schopnosti určuje počet hvězd, které vytáhne. (časový limit 3 minuty)
	úr. 1	Vytáhne 1 hvězdu.
	úr. 2	Vytáhne 2 hvězdy.
	úr. 3	Vytáhne 3 hvězdy.
	úr. 4	Vytáhne 4 hvězdy.
	úr. 5	Vytáhne 5 hvězdy.
	úr. 6	Vytáhne 6 hvězdy.
POZNÁMKY		