



Academia Heroica

pravidla v. 19.0

zvláštní schopnosti v oboru

UTAJENÍ

PLÍŽENÍ, PROBODNUTÍ, ZÁMKY, UZLY, ŠIFRY, PŘEVLEKY, ZDROJE FINANČÍ,
SÍŤ INFORMÁTORŮ, SÍŤ AGENTŮ

PLÍŽENÍ		
HERNÍ EFEKT	obecně	Hráč je schopna pohybu v utajení. Mistři plížení umí během plížení používat i jiné zvláštní schopnosti.
	úr. 1	1 x za den.
	úr. 2	2 x za den.
	úr. 3	3 x za den.
	úr. 4	Může kráčet vzpřímeně, v "Plížení" je imunní proti prvnímu zásahu či schopnosti (poté je odhalen).
	úr. 5	Může kráčet vzpřímeně, v "Plížení" je imunní proti prvnímu zásahu či schopnosti (poté je odhalen) a může používat nebojové schopnosti.
	úr. 6	Může kráčet vzpřímeně, v "Plížení" je imunní proti prvnímu zásahu či schopnosti (poté je odhalen), může používat nebojové schopnosti a vidí osoby, které právě používají "Plížení".
POPIS MECHANISMU		Hráč si dá ruku na hlavu dlaní dolů, smí se po celou dobu pohybovat pouze příkrčeně (pokud pravidla nestanoví jinak) a krokem. Ruku na hlavě má po celou dobu trvání schopnosti Plížení (výjimkou jsou činnosti, při kterých toto není možné - např. odemykání zámků, kdy může po dobu nezbytně nutnou použít obě ruce k odemykání a příslušné gesto ukázat jen případným kolemjdoucím).
PŘÍKLAD		Vrah Radius (plížení úr. 4) se chystá odstranit důležitého důstojníka císařské armády. Rozhodne se vplížit se nepozorovaně do jeho domu. (hráč dá ruku na hlavu) Příkrčený se dostane až k domu (kdyby měl úroveň vyšší, může se pohybovat vzpřímeně). Narazí však na zamčené dveře. Pokud by je chtěl odemknout, musí "plížení" ukončit a být opět viditelný. Raději proto obejde dům. Má štěstí a objeví odemčený zadní vchod. Dostane se dovnitř, vykoná co je potřebné a zase vstoupí do "plížení", aby opustil dům nepozorovaně. Kdyby měl tuto schopnost na úrovni šest, určitě by zpozoroval, že jej celou dobu sleduje císařský agent Septimus (plížení úr. 6). Ten je podezřelou aktivitou kolem důstojníkovy domu pohoršen a zaútočí na Radia. Ten je celý rád, že první zásah ustál bez škrábnutí a snaží se utíkat, co mu síly stačí.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušející se usadí na daném místě a na zádech má připevněno heslo dle úrovně zkoušky. Úkolem zkoušeného je se v časovém limitu 3 minut přiblížit a toto heslo neslyšně přečíst. Následně jej musí sdělit zkoušejícímu.
	úr. 1	Zkoušený zvládne bez povšimnutí zkoušejícího přečíst v časovém limitu heslo úr. 1
	úr. 2	Zkoušený zvládne bez povšimnutí zkoušejícího přečíst v časovém limitu heslo úr. 2
	úr. 3	Zkoušený zvládne bez povšimnutí zkoušejícího přečíst v časovém limitu heslo úr. 3
	úr. 4	Zkoušený zvládne bez povšimnutí zkoušejícího přečíst v časovém limitu heslo úr. 4
	úr. 5	Zkoušený zvládne bez povšimnutí zkoušejícího přečíst v časovém limitu heslo úr. 5
	úr. 6	Zkoušený zvládne bez povšimnutí zkoušejícího přečíst v časovém limitu heslo úr. 6
POZNÁMKY		

HERNÍ EFEKT	obecně	Postava dokáže dýkou ze zálohy zasadit velmi vážné zranění, které způsobuje okamžité upadnutí do agonie.
	úr. 1	1x denně (oběť musí stát zády).
	úr. 2	1x denně (oběť musí stát zády, nebo bokem).
	úr. 3	1x denně (z libovolného směru /oběť nesmí útok čekat = ne v boji, duelu...)
	úr. 4	1x denně (z libovolného směru /oběť nesmí útok čekat = ne v boji, duelu...). Probodnutí prochází přes všechny typy zbroje.
	úr. 5	1x denně (z libovolného směru /oběť nesmí útok čekat = ne v boji, duelu...). Probodnutí navíc prochází přes všechny typy zbroje a ochranu nemagických schopností.
	úr. 6	1x denně (z libovolného směru /oběť nesmí útok čekat = ne v boji, duelu...). Probodnutí způsobuje místo agonie okamžitou smrt postavy.
POPIS MECHANISMU		Hráč musí použít dýku (do 30cm) a oběť musí zastihnout nepřipravenou (nesmí o útoku nic tušit), jinak platí jako běžný zásah zbraní. Útok může být veden na zásahovou plochu trupu (nikoliv tedy ruce, nohy) a může být ve formě podříznutí (nikoliv krk, ale níže) či zatlačení špičkou zbraně (nikoliv plné bodnutí).
PŘÍKLAD		Radius (probodnutí úr. 5) se rozhodl zneškodnit vážného protivníka Trinitia. Vyhledal ho a přišel do jeho domu. Když Trinitius otevřel dveře a falešně jej přivítal, Radius nečekaně vytáhl dýku z rukávu a probodl ho (hráč Radia se "dýkou" dotkl břicha protivníka a řekl "probodnutí"). Trinitius se skácel na zem (jeho hráč se ještě pro jistotu zeptal, jestli je mrtvý úplně a Trinitius mu řekl, že je jen v agonii). Za domem se ozval něčí hlas a kroky, takže Radius radši utekl. Riskuje, že Trinitia někdo objeví a zachrání. Kdyby měl schopnost "probodnutí" na 6. úrovni, bál by se nemusel, protože Trinitius by byl spolehlivě mrtvý.
ZKOUŠKA	obecně	Zkouška probíhá formou boje na dýky zkoušejícího se zkoušeným. Je vymezeno 6 zásahových oblastí. Rameno, lopatka, hrud', břicho, stehno a nadloketní část paže. Úkolem zkoušeného je během 3 minutového souboje zasáhnout příslušný počet oblastí. Zkoušející hlásí úspěšně zasaženou oblast. Oblast, která již byla zasažena se již znovu nepočítá.
	úr. 1	Zasažena 1 zásahová oblast.
	úr. 2	Zasaženy 2 zásahové oblasti.
	úr. 3	Zasaženy 3 zásahové oblasti.
	úr. 4	Zasaženy 4 zásahové oblasti.
	úr. 5	Zasaženo 5 zásahových oblastí.
	úr. 6	Zasaženy všechny zásahové oblasti.
POZNÁMKY		

HERNÍ EFEKT	obecně	Postava dokáže odemknout i zamknout určitý počet druhů zámků.
	úr. 1	Postava dokáže odemknout i zamknout zámků 1 typu dle zkoušky.
	úr. 2	Postava dokáže odemknout i zamknout zámků 2 typů dle zkoušky.
	úr. 3	Postava dokáže odemknout i zamknout zámků 3 typů dle zkoušky.
	úr. 4	Postava dokáže odemknout i zamknout zámků 4 typů dle zkoušky.
	úr. 5	Postava dokáže odemknout i zamknout zámků 5 typů dle zkoušky.
	úr. 6	Postava dokáže odemknout i zamknout zámků všech typů.
POPIS MECHANISMU		Zámek je ve hře představován váčkem s nadepsaným číslem (odpovídá číslu na konkrétním klíči), písmenem odpovídajícím jeho typu (A,B,C,D,E,F) a s hlavolamem uvnitř. V případě, že postava umí používat schopnost "zámků", smí hráč vyřešit hlavolam ve váčku označeném písmenem (či více písmeny) takového typu zámků, který se postava naučila (naučené typy určuje zkouška) a tím odemknout (či opětovným složením zamknout) zámek.
PŘÍKLAD		Zloděj Flusius si brousil zuby na peníze maiora distriktu Grad. Věděl však předem, že budou dobře ukryté v komnatě s kvalitním zámkem. Proto se na základě získaných informací pustil do učení zámků typu A, B, C a D. Když však přišlo na věc a on lehce otevřel dveře komnaty, zjistil, že veškerá snaha byla marná. Uprostřed komnaty našel truhlici se zámkem "DF" a bylo jasné, že peníze jsou v ní.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený dokáže během 6 minut rozložit a opět složit co nejvyšší počet hlavolamů. Každý hlavolam je jiný (odpovídá jinému typu zámků) a složené hlavolamy určují, které typy zámků zkoušený skutečně dokáže odemknout a zamknout. Při opakování zkoušky nestačí zvládnout chybějící typy hlavolamů - zkoušený jich musí opět složit a rozebrat co nejvíc z šesti za šest minut.
	úr. 1	Zkoušený rozloží a složí hlavolam 1 typu.
	úr. 2	Zkoušený rozloží a složí hlavolamy 2 typů.
	úr. 3	Zkoušený rozloží a složí hlavolamy 3 typů.
	úr. 4	Zkoušený rozloží a složí hlavolamy 4 typů.
	úr. 5	Zkoušený rozloží a složí hlavolamy 5 typů.
	úr. 6	Zkoušený rozloží a složí hlavolamy 6 typů.
POZNÁMKY		Jeden zámek může být označen hned několika písmeny určujícími typ zámků = pokud je na váčku napsáno "23ACE", tak je může zámek odemknout buď ten, kdo má klíč 23, nebo ten, kdo umí schopností "Zámky" odemknout zámků typu A, C a E. Do deníku postavy/výkazu o studiu se k zápisu o splnění zkoušky zaznamenají typy naučených zámků.

UZLY		
HERNÍ EFEKT	obecně	Postava je schopná svázat jinou postavu tak, že se tato nedokáže vysvobodit, nebo se sama dokáže dostat z uzlů určité úrovně.
	úr. 1	Postava dokáže zavázat uzly úrovně 1.
	úr. 2	Postava dokáže zavázat uzly úrovně 2, nebo rozvázat uzly úrovně 1.
	úr. 3	Postava dokáže zavázat uzly úrovně 3, nebo rozvázat uzly úrovně 2.
	úr. 4	Postava dokáže zavázat uzly úrovně 4, nebo rozvázat uzly úrovně 3.
	úr. 5	Postava dokáže zavázat uzly úrovně 5, nebo rozvázat uzly úrovně 4.
	úr. 6	Postava dokáže rozvázat všechny stupně uzlů a uzel, který vázala, dokáže rozvázat jen ona sama.
POPIS MECHANISMU		Hráč symbolicky sváže jiného hráče (např. ruce). Na provaz umístí visačku s číslem odpovídajícím úrovni uzlu. Postava dokáže s touto schopností rozvázat i jiné, nebo samu sebe a to v jakýchkoliv podmínkách, pokud si na místo svázání dosáhne alespoň jednou rukou. Jakýkoliv běžný uzel svázaný provazem lze přeříznout zbraní atp. dle zákonitostí reálného světa. Svázat jinou postavu hráče lze jen a pouze použitím této schopnosti.
PŘÍKLAD		Nistor Laventius lapil při razii v domě kromě rebela Norma i devět jeho nohsledů. Jelikož je čekala dlouhá cesta do Aggeru, přikázal podplukovník Laventius jednomu z jeho zvědů aby zajatce svázał. Veděl totiž, že je v tomto ohledu nesmírně zručný a že si může být jist tím, že se nikdo z rebelů neosvobodí. Onen zvěd, Marius (uzly úrovně 5) skutečně sváže všechny zajatce nejlepším uzlem, co zná. Nistorovi ozbrojenci, kteří se během transportu zajatců přehnaně spolehli na Mariovy uzly, se jednoho rána dočkali překvapení. Když se vzbudili sami svázaní a s roubíky v ústech. Normus (uzly úrovně 6) vysvobodil z pout sebe i ostatní a svázali své vězňatele. Díky Normovu umění je může vysvobodit jen někdo s ostrou čepelí k prořezání pout - s pouty pohne jen Normus sám.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený během 3 minut zaváže, utáhne a opět rozváže:
	úr. 1	Loďák
	úr. 2	Loďák, Dračák
	úr. 3	Loďák, Dračák, Ambulák
	úr. 4	Loďák, Dračák, Ambulanták, Rybářská spojka
	úr. 5	Loďák, Dračák, Ambulanták, Rybářská spojka, Osma
	úr. 6	Loďák, Dračák, Ambulanták, Rybářská spojka, Osma, Zkracovačka
POZNÁMKY		

ŠIFRY		
HERNÍ EFEKT	obecně	Postava je schopna číst a psát v daných šifrách.
	úr. 1	1 typ šifry
	úr. 2	2 typy šifer
	úr. 3	3 typy šifer
	úr. 4	4 typů šifer
	úr. 5	5 typů šifer
	úr. 6	6 typů šifer
POPIS MECHANISMU		Hráč vlastní klíč k dané šifře, který může použít k jejímu luštění či pomoci něho v ní zapisovat. Za úspěšně složenou zkoušku získá postava šifrovací pomůcku k šifráům dle úrovně schopnosti.
PŘÍKLAD		Agent Lubius Pecivus (Šifry úrovně 5) má radost. Podařilo se mu zachytit korespondenci učence Dubia (Šifry úrovně 6). Vidí, že text sám o sobě nedává smysl, ale věří si a pustí se do dešifrování. Nad listem stráví spoustu hodin a projde vše, co zná. Bezvýsledně. Bude muset pátrat po někom, kdo zná klíč, nebo zatlačit na Dubia. (hráč teď už přesně ví, o kterou šifru jde, dokonce ji sám umí rozluštit. Ví však, že pokud to nezvládne postava, podváděl by, kdyby to udělal. Rozhodne se pravidla neporušit a díky tomu se neukrátí o zajímavou zápletku, na jejímž konci může dešifrovací tabulku získat.)
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený dostane 2 různé texty, zašifrované a nešifrované, podle úrovně zkoušky, kterou skládá. V časovém limitu 10 minut má za úkol dešifrovat zašifrovaný text a naopak zašifrovat text nešifrovaný. Pokud zkoušku úspěšně složí, získá šifrovací pomůcku pro danou šifru.
	úr. 1	Zkoušený dešifruje i zašifruje šifru a text 1. úrovně.
	úr. 2	Zkoušený dešifruje i zašifruje šifru a text 1. a 2. úrovně.
	úr. 3	Zkoušený dešifruje i zašifruje šifru a text 1. až 3. úrovně.
	úr. 4	Zkoušený dešifruje i zašifruje šifru a text 1. až 4. úrovně.
	úr. 5	Zkoušený dešifruje i zašifruje šifru a text 1. až 5. úrovně.
	úr. 6	Zkoušený dešifruje i zašifruje šifru a text 1. až 6. úrovně.
POZNÁMKY		

k		
HERNÍ EFEKT	obecně	Postava dokáže vytvořit zdání, že je někým jiným.
	úr. 1	Ostatní nepoznávají obličej postavy, efekt mizí v momentu, kdy postava promluví. Trvání 15 minut.
	úr. 2	Ostatní nepoznávají obličej ani hlas postavy. Trvání 30 minut
	úr. 3	Ostatní vidí obličej jiné postavy (vlastní rasy), efekt mizí v momentu, kdy postava promluví. Trvání 45 minut.
	úr. 4	Ostatní vidí obličej i proporce jiné postavy (vlastní rasy) a slyší i její hlas. Trvání hodina.
	úr. 5	Ostatní vidí obličej i proporce jiné postavy (všech ras) a slyší i její hlas. Trvání hodina a půl.
	úr. 6	Ostatní vidí obličej, proporce i oblečení jiné postavy (všech ras) a slyší i její hlas. Trvání dvě hodiny.
POPIS MECHANISMU		Hráč se označí červenou stuhou, která znamená úroveň přestrojení (koleno=1 / pas=2 / předloktí=3 / paže=4 / krk=5 / hlava=6). Postava (tím pádem i hráč) musí jít efektu naproti (hrát napodobování kopírované postavy, upravit kostým či hlas atp.), jinak hrozí odhalení. Ostatní postavy se chovají jako kdyby viděli to, co jim hráč používající schopnost sdělí že vidí (dle úrovně schopnosti). Jedná se o nemagickou schopnost.
PŘÍKLAD		<p>Bratři Chrisus, Vinus, Bernardus, Leus, Harus, Britus a Chicus se rozhodli ukrást vyděrači Calveriovi dokument dokazující jejich právo na dědictví po otci. Bratři vědí, že je Calverioův statek dobře hlídáný a aby se vyhlí boji, rozhodnou se obelhat strážce pečlivým maskováním za lidi ze vsi, kteří u Calveria pracují.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chicus (převleky úrovně 1) byl odhalen, jakmile zakopl o pařez u první brány a promluvil. • Harus (převleky úrovně 2) byl odhalen, protože půl hodiny debatoval se strážemi u brány a odpadly mu falešné vousy. • Leus (převleky úrovně 3) byl odhalen navzdory tomu, že se přestrojil za konkrétního sluhu. Začal si cosi falešně zpívat a vše bylo jasné. • Bernardus (převleky úrovně 4) se dostal daleko, ale příliš dlouho obcházel palác, takže když bral za kliku, spadla mu paruka a bylo po převleku. • Britus (převleky úrovně 5) se dostal až do komnat Calveria. Čekal však přes hodinu, než Calverius opustí pracovnu a za tu dobu se mu roztekl sigrietský make-up. • Vinus (převleky úrovně 6) pronikne až do Calveriovy pracovny, ale když otevře truhličku s dokumenty, uvědomí si, že se ostatních zapomněl zeptat, jak vypadá to, co hledají. • Calverius se dávno tak dobře nepobavil. Všechny bratry propustí a ve skrytu duše doufá, že někdy tu veselou módní přehlídku zopakují, aby se zase zasmál. • Chrisus (silný úder úrovně 6) doma mladším bratrům vysvětlí, na co si příště musí dát pozor.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený si na zkoušku sežene podle charakterníku příslušný počet převleků postav, které bude předvádět (nemusí to být kompletní kostýmy, stačí pokrýt charakteristické rysy). Následně během 12 minut předvede všechny postavy požadované pro danou úroveň.
	úr. 1	Zkoušený se přestrojí za 1 postavu, řekne v této roli jednu větu a pozdraví zkoušejícího.
	úr. 2	Zkoušený se přestrojí za 2 postavy, řekne v této roli jednu větu a pozdraví zkoušejícího.
	úr. 3	Zkoušený se přestrojí za 3 postavy, řekne v této roli jednu větu a pozdraví zkoušejícího.
	úr. 4	Zkoušený se přestrojí za 4 postavy, řekne v této roli jednu větu a pozdraví zkoušejícího.
	úr. 5	Zkoušený se přestrojí za 5 postav (alespoň jedna jiná než původní rasa studenta), řekne v této roli jednu větu a pozdraví zkoušejícího.
	úr. 6	Zkoušený se přestrojí za 6 postav (alespoň jedna jiná než původní rasa studenta), řekne v této roli jednu větu a pozdraví zkoušejícího.
POZNÁMKY		

HERNÍ EFEKT	obecně	Postava osloví známé a příbuzné... ti na určité věci pošlou finance podle jejich vlastních zájmů a aktuálních možností.
	úr. 1	1 kontakt (1 zlatý)
	úr. 2	2 kontakty (každý maximálně 2 zlaté)
	úr. 3	3 kontakty (každý maximálně 3 zlaté)
	úr. 4	4 kontakty (každý maximálně 4 zlaté)
	úr. 5	5 kontaktů (každý maximálně 5 zlatých)
	úr. 6	6 kontaktů (každý maximálně 6 zlatých)
POPIS MECHANISMU		Postava za každou úroveň schopnosti dostane definovanou (předem připravenou) imaginární spřízněnou postavu, která se z vůle hráče fyzicky ve hře neobjeví. Definici této postavy tvoří: jméno / národnost a pohlaví / bydliště a povolání / politická příslušnost a averze / aspekty (celkem 3 typické povahové vlastnosti). Těto postavě napíše dopis se zdůvodněním, proč peníze potřebuje. Dopis vhodí do speciální schránky, kterou večer vybere organizátor a podle kvality dopisu pošle adekvátní odpověď.
PŘÍKLAD		Beneditovi dochází peníze, ale naštěstí ne zná. Rozhodne se požádat o pomoc svého kamaráda vysloužilého zbohatlého mořeplavce Maria. Ví, kde se usadil se svou rodinou a tak mu může poslat dopis. Není tajemstvím, že Mario staví rodinu nade vše a tak se Benedito rozhodne zalhat, že se mu poštěstilo pořídit si synáčka, že by se chtěl usadit, ale že potřebuje peníze na rozjezd vlastní hospody. Požádá tedy Maria o 4 zlaté se slibem, že jich vrátí pět, když jej Mario navštíví. Pokud Benedito nezmění bydliště krátce po tom, co dostane peníze od Maria, může se dočkat chvíle, kdy bude Mariovi vysvětlovat, jak je to se synem, který ve skutečnosti vůbec neexistuje.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený dostane definovaný kontakt a důvod, na který peníze potřebuje a má 3 minuty na to, aby jej prostudoval a promyslel si dopis. V časovém limitu (6/9 minut) napíše dopis, ve kterém ideálně splní 6 podmínek tak, aby peníze skutečně dostal. Pokud zkoušející vyhodnotí některé podmínky jako nedostatečně využité, zkoušený získá o tolik úrovní nižší stupeň schopnosti, kolik podmínek nesplnil (takže pokud v dopise vůbec nezkusí splnit 2 podmínky, získá přinejlepším 4. úroveň). Podmínky jsou: zkoušený správně použije důvod, na který peníze potřebuje / zkoušený spojí důvod s národností, nebo pohlavím adresáta / zkoušený spojí důvod s bydlištěm, nebo povoláním adresáta / zkoušený spojí důvod s politickou příslušností, či averzí adresáta / zkoušený spojí důvod s alespoň jedním aspektem adresáta / zkoušený napíše dopis v čase 6 minut. Pokud zkoušený napíše špatně jméno, či adresu, nezíská ani 1. úroveň a to ani v případě, že splní uvedených 6 podmínek.
	úr. 1	Správně uvede adresu a splní 1 podmínku (pro adresáta pochopitelně uvede důvod, proč peníze potřebuje).
	úr. 2	Správně uvede adresu a splní 2 podmínky (jednou z nich musí být, že pro adresáta pochopitelně uvede důvod, proč peníze potřebuje).
	úr. 3	Správně uvede adresu a splní 3 podmínky (jednou z nich musí být, že pro adresáta pochopitelně uvede důvod, proč peníze potřebuje).
	úr. 4	Správně uvede adresu a splní 4 podmínky (jednou z nich musí být, že pro adresáta pochopitelně uvede důvod, proč peníze potřebuje).
	úr. 5	Správně uvede adresu a splní 5 podmínek (jednou z nich musí být, že pro adresáta pochopitelně uvede důvod, proč peníze potřebuje).
	úr. 6	Správně uvede adresu a splní 6 podmínek.
POZNÁMKY		Organizátoři smí postavu adresáta poslat do hry i fyzicky. / Organizátoři disponují podklady pro vyhodnocení zkoušek i dopisů skutečným kontaktům.

SÍŤ INFORMÁTORŮ		
HERNÍ EFEKT	obecně	Postava osloví své informátory a nabídne jim odměnu za získání (či šíření) informací. Ti se pokusí získat danou informaci, nebo šířit informaci nepravdivou (můžou však práci odmítnout, pokud zadání a rozpočet nebudou dostatečné).
	úr. 1	1 informátor
	úr. 2	2 informátoři
	úr. 3	3 informátoři
	úr. 4	3 informátoři / 1 z nich umí šířit dezinformace
	úr. 5	3 informátoři / 2 z nich umí šířit dezinformace
	úr. 6	3 informátoři / všichni umí šířit dezinformace
POPIS MECHANISMU		Postava za každou úroveň schopnosti dostane definovanou (předem připravenou) imaginární spřízněnou postavu, která se z vůle hráče fyzicky ve hře neobjeví. Definici této postavy tvoří: jméno / národnost a pohlaví / bydliště a povolání / politická příslušnost a averze / aspekty (celkem 3 typické povahové vlastnosti). Těto postavě napíše dopis se zdůvodněním, jakou informací žádá a jakou za to nabízí odměnu. Dopis vhodí do speciální schránky, kterou večer vybere organizátor a podle kvality dopisu pošle adekvátní odpověď.
PŘÍKLAD		Silvio potřebuje zjistit jisté bankovní informace o jednom obchodníkovi. Osloví proto svého známého Auria, který na pobočce pracuje. Vysvětlí, že obchodník tržby získává nečestným způsobem obchodem s rebely a že většina jeho obchodů přímo škodí císaři a že tato informace může dopomoci poškodit jeho nekalé obchody. Aurius je ve své podstatě čestný člověk ale velmi věrný císaři a když se k tomu připojila slíbená nemalá osobní odměna, čest šla stranou a požadované informace Silviovi poslal.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený dostane definovaný kontakt i popis informace, kterou potřebuje a má 3 minuty na to, aby jej prostudoval a promyslel si dopis. V časovém limitu (6/9 minut) napíše dopis, ve kterém ideálně splní 6 podmínek tak, aby se informátorovi získání a odevzdání informace vyplatilo. Pokud zkoušející vyhodnotí některé podmínky jako nedostatečně využité, zkoušený získá o tolik úrovní nižší stupeň schopnosti, kolik podmínek nesplnil (takže pokud v dopise vůbec nezkusí splnit 2 podmínky, získá přinejlepším 4. úroveň). Podmínky jsou: zkoušený pošle dostatek peněz / zkoušený spojí poptávanou informaci s prospěchem pro národ, nebo pohlaví adresáta / zkoušený spojí poptávanou informaci s prospěchem pro bydliště, nebo povolání adresáta / zkoušený spojí poptávanou informaci s prospěchem pro politickou frakci, či se škodou pro opozici frakce adresáta / zkoušený spojí poptávanou informaci s prospěchem pro samotného adresáta na základě minimálně jednoho aspektu / zkoušený napíše dopis v čase 6 minut. Pokud zkoušený napíše špatně jméno, či adresu, nezíská ani 1. úroveň a to ani v případě, že splní uvedených 6 podmínek.
	úr. 1	Správně uvede adresu a splní 1 podmínku (pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 2	Správně uvede adresu a splní 2 podmínky (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 3	Správně uvede adresu a splní 3 podmínky (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 4	Správně uvede adresu a splní 4 podmínky (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 5	Správně uvede adresu a splní 5 podmínek (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 6	Správně uvede adresu a splní 6 podmínek.
POZNÁMKY		Organizátoři smí postavu informátora poslat do hry i fyzicky. / Organizátoři disponují podklady pro vyhodnocení zkoušek i dopisů skutečným informátorům.

SÍŤ AGENTŮ		
HERNÍ EFEKT	obecně	Postava osloví své informátory a nabídne jim odměnu za vykonání konkrétního činu (tento čin může mít přímý dopad pouze na fiktivní postavy (kontakty jako zdroje financí, informátoři, jiní agenti... Síť se pokusí daný čin vykonat v rámci svých možností a zaslánoho obnosu (může však práci odmítnout, pokud zadání a rozpočet nebudou dostatečné). Aby agent mohl operaci vykonat, musí bezpodmínečně znát jméno, pohlaví, národnost, bydliště a povolání cíle. U každé vyšší úrovně schopnosti jsou agenti schopni provádět i operace agentů pracujících pro postavy nižší úrovně.
	úr. 1	1 agent / umí vyrušit cíl (postavu, která není fyzicky ve hře) = ten v daný den nevykoná jednu konkrétní věc (nepošle peníze, nepodá informaci)
	úr. 2	1 agent / jeden umí očernit cíl (postavu, která není fyzicky ve hře) = ten je v daný a následující den podezřelý z páchání trestné činnosti a tudíž nedělá svoji práci (ani nevykonává činnost informátora, agenta, či zdroje financí)
	úr. 3	2 agenti / jeden umí okrást cíl (postavu, která není fyzicky ve hře) = šéfovi sítě pošle všechny peníze, které měl cíl v danou chvíli u sebe, nebo jeden předmět (konkrétně a přesně popsany), pokud jej cíl skutečně vlastnil v den akce
	úr. 4	2 agenti / jeden umí poplést cíl (postavu, která není fyzicky ve hře) = ten vybraný čin (konkrétně popsany v dopise), který by ten den vykonal, vykoná s upraveným zadáním (cílem ale ani v popletení nezabije, nezmění zaměstnavatele, ani nevyzradí věci, které sám tají / pokud je dostatečně vlivný, že sám nechává za sebe pracovat jiné, udělá to tak i tentokrát / dočasné popletení nevyklučuje, že druhý den vykoná akci správně (jak sám chce, nebo podle zadání, které dostal).
	úr. 5	3 agenti / jeden umí zabít cíl (postavu, která není fyzicky ve hře) = usmrtí jej tak, že jej včas nikdo nevytáhne ani z agonie
	úr. 6	3 agenti / jeden umí uplatit cíl (postavu, která není fyzicky ve hře) = uplacený se na jeden den stává informátorem a agentem postavy. Je nutno počítat s tím, že úplatek tvoří úplně samostatnou částku a může být mnohanásobně vyšší, než činnost vlastních agentů a informátorů.
POPIS MECHANISMU		Postava za každou úroveň schopnosti dostane definovanou (předem připravenou) imaginární spřízněnou postavu, která se z vůle hráče fyzicky ve hře neobjeví. Definici této postavy tvoří: jméno / národnost a pohlaví / bydliště a povolání / politická příslušnost a averze / aspekty (celkem 3 typické povahové vlastnosti). Těto postavě napíše dopis se zdůvodněním, jaký skutek žádá a jakou za to nabízí odměnu. Dopis vhodí do speciální schránky, kterou večer vybere organizátor a podle kvality dopisu zařídí výsledek. Cílem může být: postava typu "zdroj financí", informátor, jiný agent, "korespondenční" CP / Cílem nemůže být: hráčská postava / fyzické CP ve hře
PŘÍKLAD		Marcus zuří, právě zjistil že jeho místo o které tak dlouho usiloval vzebral jiný důstojník císařské armády, věnoval tomu celý svůj dospělý život a rozhodl se, že to takto nenechá. Chce jej odstranit. Zná se našťástí s nájemným vrahem Romuluxem a tomu také nabídne práci. V šifrovaném dopisu označí svůj cíl důvody si trochu přibarví a vysvětlí, jak to pomůže nejen jemu ale Romuluxovi samotnému a jak to může být prospěšné celkově národu a frakci. Nabídne vskutku pohádkovou sumu jako odměnu. Romulux již pro něj pracoval a ví, že na něj je spolehnutí a že s touto nabídnutou sumou se dá věc již nyní prakticky považovat za vyřešenou.
ZKOUŠKA	obecně	Zkoušený dostane definovaný kontakt i popis skutku, který potřebuje a má 3 minuty na to, aby jej prostudoval a promyslel si dopis. V časovém limitu (6/9 minut) napíše dopis, ve kterém ideálně splní 6 podmínek tak, aby se agentovi celá operace vyplatila. Pokud zkoušející vyhodnotí některé podmínky jako nedostatečně využité, zkoušený získá o tolik úrovní nižší stupeň schopnosti, kolik podmínek nesplnil (takže pokud v dopise vůbec nezkusí splnit 2 podmínky, získá přinejlepším 4. úroveň). Podmínky jsou: zkoušený pošle dostatek peněz / zkoušený spojí skutek s prospěchem pro národ, nebo pohlaví adresáta / zkoušený spojí skutek s prospěchem pro bydliště, nebo povolání adresáta / zkoušený spojí skutek s prospěchem pro politickou frakci, či se škodou pro opozici frakce adresáta / zkoušený spojí skutek s prospěchem pro samotného adresáta na základě minimálně jednoho aspektu / zkoušený napíše dopis v čase 6 minut. Pokud zkoušený napíše špatné jméno, či adresu, nezíská ani 1. úroveň a to ani v případě, že splní uvedené 6 podmínek.
	úr. 1	Správně uvede adresu a splní 1 podmínku (pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 2	Správně uvede adresu a splní 2 podmínky (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 3	Správně uvede adresu a splní 3 podmínky (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 4	Správně uvede adresu a splní 4 podmínky (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 5	Správně uvede adresu a splní 5 podmínek (jednou z nich musí být, že pošle dostatek peněz pro operaci).
	úr. 6	Správně uvede adresu a splní 6 podmínek.
POZNÁMKY		Organizátoři smí postavu agenta poslat do hry i fyzicky. / Organizátoři disponují podklady pro vyhodnocení zkoušek i dopisů skutečným agentům.