

# Hrobníci

**Každý hráč se po smrti dostává jako duše do světa stínů za oponou.** Tento svět je svět mrtvých duší, hra pro hráče nekončí, akorát se nachází oddělen od reality ve světě duší, který má svá pravidla a herní využití. **Živí hráči většinou duše nevidí,** pouze pár z nich se podařilo toto umění zvládnout. Jedni z nich jsou Hrobníci. Existují různé cesty propojení mezi světem za oponou a světem živých. Světy se dají z každé strany ovlivňovat a je jen na vás k čemu všemu se dostanete. **V základu jako duše nemůžete nijak ovlivňovat svět živých, stejně tak je tomu i opačně.**

Při registraci dostane každý **Masku ducha.** Pokud je doražen, počká, než si ho okolí přestane všimnout, nasadí si masku. Poté se odebere hledat některého hrobníka. Ten mu poté sdělí, co má dělat dál (pokud okolí hraje s Vaší mrtvolou, zcela logicky se nezvedáte uprostřed děje). Hrobníci sídlí na **hřbitově.** Pokud je nenajdete cestou tam, počkejte na ně. **Hráč se nemůže vrátit do hry bez předchozího setkání s hrobníkem!**

Hrobnictví je velmi tajemné řemeslo, cestu hrobníka si povětšinou vybírají lidé, kteří se cítí odtržení od společnosti a od tohoto světa. Velmi si váží smrti a většinou ji i vyhledávají, přece jen je živí. **V základu jsou však hrobníci silně neutrální a nepřiklánějí se k žádné straně zastoupené bohy. Chodí oblékáni v černých rozevlátých robách,** neodmyslitelnou součástí je tabard se znakem hrobníků - **Měsíce a jeho fází.** Jejich posláním, krom zajišťování hrobů a pohřbů je primárně převádět duše zemřelých dále, avšak s rostoucí mocí může hrobník duše učit nové schopnosti případně duše využívat. Svou prací navazují na práci Jharkendarských strážců duší, jejichž kamenná deska byla objevena při rozpečetění chrámu v Al Shedimu, v důsledku toho se jejich řád dostal na Khorinis až s flotilou skřetů a hashashinů.

## Kodex hrobníků

- *Nikdy nedorazíš umírajícího.*
- *Nikdy nezničíš duši, protože duše je posvátná.*
  - *Nikdy nepůjdeš proti řádu.*
  - *Všechny esence patří do mísy duší.*

## Procitnutí

Aby mohli hrobníci pracovat s dušemi, musí je napřed vidět a slyšet. To je poměrně náročný úkol a nejjednodušší je k tomu prostě zemřít a dostat se tak do světa stínů. To je však jednosměrná cesta a k jejich úkolu by jim moc nepomohla. **Hrobníci proto využívají jiné způsoby jak se dostat na hranici života a smrti.** Díky tomu mohou prohlédnout oponou a interagovat s mrtvými dušemi.

**Tento proces se nazývá procitnutí.** Hrobníci si pomocí lektvaru navozují speciální stav mysli, který rozšíří jejich vnímající realitu. **Lektvar procitnutí dokáže připravit jakýkoliv mistr alchymista** a v základu umožňuje po vypití vidět 30 min duše ze světa stínů. **Lektvar však umožňuje duše pouze vidět, nelze s nimi jinak interagovat, jelikož duše vás neslyší a vy neslyšíte je.**

Lektvar má však celkem krátký účinek a bylo zjištěno, že **při aplikaci lektvaru do jakékoliv zeleniny, se prodlužuje efekt procitnutí**. Trávení zeleniny, nasáklé lektvarem, uvolňuje efekt pozvolněji a vydrží tak déle. Po sněžení takovéto zeleniny, vydrží efekt procitnutí v základu cca 3h. Příprava zeleniny je velmi jednoduchá. **Stačí vypěstovanou zeleninu polít lektvarem procitnutí a počkat, než se lektvar v sákně a zelenina bude opět suchá**. Pak už je rovnou připravena ke konzumaci.

Efekt	Lektvar	Jídlo s lektvarem
<i>Procitnutí</i>	30 min	3 h

*\* Při aktivním efektu procitnutí na postavě, musí být postava označena bílou páskou.*

*\*\* Pomocí vylepšení ve stromu hrobníků, lze dosáhnout delšího základního efektu procitnutí*

## Studna a kámen duší

**K tomu aby hrobník mohl úspěšně převést duši dál, je třeba starověký artefakt s názvem Studna duší.** Tato studna byla objevena v zapečetěném chámu Al Shedim a umožnila vznik hrobníků. Pomocí této studny a speciální techniky, dokáže hrobník převést duši dál. Co je přesně dál, nikdo neví, ale říká se, že když duše přejde dál, dostane se k bohům. **Duši nelze převést dál jinde než přímo u studny duší, která to jediná umožňuje.**

**Všechny duše, při přechodu dál, uvolňují určité množství energie.** Tato energie je za normálních okolností pohlcena světem stínů, který jí potřebuje ke svému fungování. Hrobníci však našli způsob, jak uvolněnou energii přeměrovat a pohltnout. Místo aby šla energie do světa stínů, vysají jí pomocí studny duší, kde se uskladní. **Energie, která se převede do studny duší, se již nazývá ESENCE a je možné s ní dále pracovat.** Studna duší potřebuje vždy minimální počet esencí, který je v ní uskladněn. Klesne-li počet esencí ve studni pod risku, přestanou postupně fungovat hrobnické kameny duší, které jsou se studnou propojeny.

Kromě studny duší, používají hrobníci tedy i kameny duší. Ty získávají u svého zasvěcení od svého mistra. Je to vlastně **speciální kus krystalu, v kterém je uskladněna alespoň 1 essence duše.** Jak již bylo řečeno, hrobníci díky stavu procitnutí mohou vidět duše, ale nemůžou s nimi interagovat. **K tomu, aby s dušemi mohli mluvit a slyšeli je, slouží právě kámen duší.** Essence uskladněná uvnitř, zajišťuje možnost komunikace s dušemi. **Díky kamenu duší, mohou na duše hrobníci používat také své schopnosti, které se postupem času naučí.** Ty však stojí essence a hrobníci je musí do kamene doplňovat ze studny duší.

**Aby mohl hrobník s duší komunikovat, musí se pokaždé kamenem duše „dotknout“ duše, s kterou chce komunikovat a aktivovat ho formulí: „KAL YLEM CORP“.** Následně je možné s touto duší mluvit libovolně dlouho, dokud se nevzdálí. Pro mluvení s další, či stejnou duší, je třeba znovu aktivovat kámen pomocí formule jako v přechodím případě. **Mluvit lze pouze s jednou duší najednou.** Aby mohl hrobník mluvit s další duší, musí napřed ukončit první rozhovor. Essence v kameni duší je velmi stabilní a při komunikaci s duší jí není třeba obnovovat. Jiné schopnosti než komunikace, však essence vždy spotřebují dle jejich náročnosti.

## Pohřeb

**Všechny duše obsahují esenci (energii), ale každá jinak velkou.** Duše bývalých mágů obsahují například více esence, než duše obyčejných lidí. Množství esence také ovlivňuje to, jak bylo naloženo s bývalým tělem, které duše obývala. **Pokud se tělo řádně pohřbilo, získá hrobník při převodu duše více esence, než z nepohřbeného těla.** Esence se také navyšuje s počtem truchlících účastníků se pohřbu.

Pohřeb je také výhodný pro jednotlivé hráče. **Každý z hráčů si může dopředu, před svou smrtí, sjednat budoucí místo na hřbitově a pohřeb.** Druhá možnost je, že za mrtvého hráče zaplatí pohřeb někdo jiný. Samotný obřad, pak provádí hrobník, u kterého si dotyčný pohřeb sjednal. Ten ho vždy musí provést tak, aby naplnil pospané body níže a obřad provedl správně. **Díky pohřbu, si dotyčný může do nového života potomka vzít věci, vlastněné jeho předchozí postavou, o které ho nikdo při smrti nebral.**

**Pohřební obřad** – *Je nutné dodržet všechny body, jinak obřad nedojde naplnění.*

- Pohřbu se musí zúčastnit hrobník a duše zemřelého (ideálně i tělo – není však nutné). Dále je vhodné, aby se účastnili i truchlící, ale lze to provést i bez nich.
- Hrobník pronese krátkou řeč o mrtvém, jak žil a zemřel (vyslechne pozůstalé i duši mrtvého).
- Při pohřbu se musí zhotovit označený hrob (min. kříž v zemi) ideálně se sloganem.
- Na konci obřadu pronese hrobník slova přechodu, jako vždy a duše tak bude převedena dále.

### Převod duše dál – slova přechodu

**Převod se může vždy uskutečnit pouze poblíž studny duší, případně u hrobu při pohřebním rituálu.** Přítomný u toho musí být vždy hrobník a duše, která chce přejít dál. **Bez přechodu dál, nemůže hráč pokračovat ve hře jinak než jako duše!!!!** Před samotným přechodem, by si měl hrobník s duší promluvit. Zda je se vším smířena a může jít dál. Měl by také zjistit způsob, jak zemřela. Následně **pozvedne svůj kámen duší, který namíří na duši a začne odříkávat slova přechodu.**

Hrobník - „*Nalezl/a jsi své smíření a jsi připravený/á opustit tento svět a vstoupit na pláň klidu?*”

Duše - „*Ano,alezl/a jsem smíření a jsem připraven/a opustit tento svět a odebrat se do plání klidu?*”

Hrobník - „*Nyní si volný, okovy pozemského bytí už tě nepoutají?*”

Po převodu se duše dostane dál, říká se, že k bohům. **Reálně však zůstane u hrobníka, který jí zapíše do záznamů.** V záznamech se zapisuje jméno zemřelé postavy a způsob smrti. Dále od hráče **hrobník převezme smrtku a všechny předměty, které má duše u sebe.** Mrtví hráč, je pak buďto odeslán na nějakou dobu do bestiáře, či se jako potomek zapojí znovu do hry. Při zapojení hráče znovu do hry, je hráč vybaven počátečními věcmi, které mu přísluší, dle potomka, či role v bestiáři.

## Sběr esence

**Z každého přechodu duše dál je uvolněna esence.** Vzhledem k tomu, že se převod provádí v blízkosti studny duší, je esence vždy studnou pohlcena. **Hrobník musí poznamenat na smrtku duše počet esencí, které byly při jejím přechodu uvolněny.** Počet esencí, které duše uvolní, se určují dle více faktorů, které tady byli již zmíněny. V základu se rozlišuje, zda duše měla pohřeb, zda bylo přítomné její tělo a zda duše byla mág.

**Studna duší obsahuje hlavní nádobu, v které se skladují esence. Dále u ní najdete nádobu na smrtky, odběrovou nádobu a nádobu s neaktivními esencemi a prázdnými lístky.** K plnému fungování jsou zapotřebí všechny 4 nádoby. Hrobníci totiž nádoby doplňují a využívají esence pro své účely. Zároveň se díky ostatním nádobám dá vždy přesně dopočítat, kolik esence by momentálně mělo být ve studni. **Všechny tyto nádoby jsou poloherní mechanismy a nemůže je obsluhovat nikdo jiný než poučený hrobník (nádoby nelze ukrást, vykrást, zničit, či jinak zneužít).**

### Ukládání esence

Smrtky hráčů se hází do společné nádoby smrtek. Na těchto smrtkách je vždy uveden počet esencí, které duše uvolnila. Dle tohoto počtu se z nádoby s neaktivními esencemi vezme příslušný počet esencí a vhodí se do hlavní nádoby na esence. Tím je ukládání esence dokončeno.

### Vybírání esence

Hrobník může vybrat esenci ze studny duší ke dvou základním účelům. Buď to proto, aby naučil libovolnou duši novou dovednost nebo, aby si esencemi nabyl svůj kámen duší a mohl pomoci něho používat své aktivní dovednosti. V obou případech to však provede téměř stejně.

Nejprve z nádoby s neaktivními esencemi odebere lístek, na který zapíše počet esencí a účel k čemu je vybírá. V případě učení duše napíše, kterou schopnost duši naučil a jak se duše jmenuje. Při dobíjení kamene napíše počet esencí a své jméno s poznámkou o dobití kamene duší. Tento lístek následně vhodí do odběrové nádrže. Hrobník vysloví formuli: „**KAL EX REL XEN**“ a vybere příslušný počet esencí z hlavní nádoby studny duší. Ty přemístí zpět do nádoby s neaktivními esencemi. Tím je vybírání esence dokončeno.

*Tabulka počtu esencí, získaných při převodu duše dál (esence = e)*

Duše	Základ	Mág	Tělo	Truchlíci		
				1 – 2	3 – 5	5+
Bez pohřebního obřadu	1e	+1e za každý mag. kruh	-	-	-	-
Pohřební obřad	2e		2e	1e	2e	3e

**Pokud převádím duši bez obřadu, navýší se mi počet získané esence jen, když je dotyčný mág.** Jinak dostanu vždy základ 1e. Při použití pohřebního obřadu mi navýšit esenci umožňuje ještě **přítomnost těla pohřbívaného (musí být doneseno) a počet truchlicích, který se účastní obřadu.** Při nepřítomnosti těla a truchlicích dostanu pouze základ 2e, pakliže není dotyčný opět magicky nadaný. Jinak se započítává bonus za každý magický kruh.

## Schopnosti duší

**Každá duše se může naučit schopnosti, které jí umožní určitým způsobem interagovat se světem živých skrze oponu.** Nejběžnější projevy jsou našeptávání a procitnutí. Duše totiž v základu sice vnímá svět živých, ale spíše jako **nezřetelné stíny** a nedokáže od sebe jednotlivé stíny oddělit. Postupem času, jak se učí další schopnosti, se jí vnímání světa vyostřuje a časem ho může dokonce svými činy ovlivňovat. **Schopnosti duší se vážou na celé potomstvo daného rodu,** tedy pokud bude duše převedena dále – vrátí se do hry jako potomek a znovu umře – bude mít duše schopnosti, které se naučila již minule.

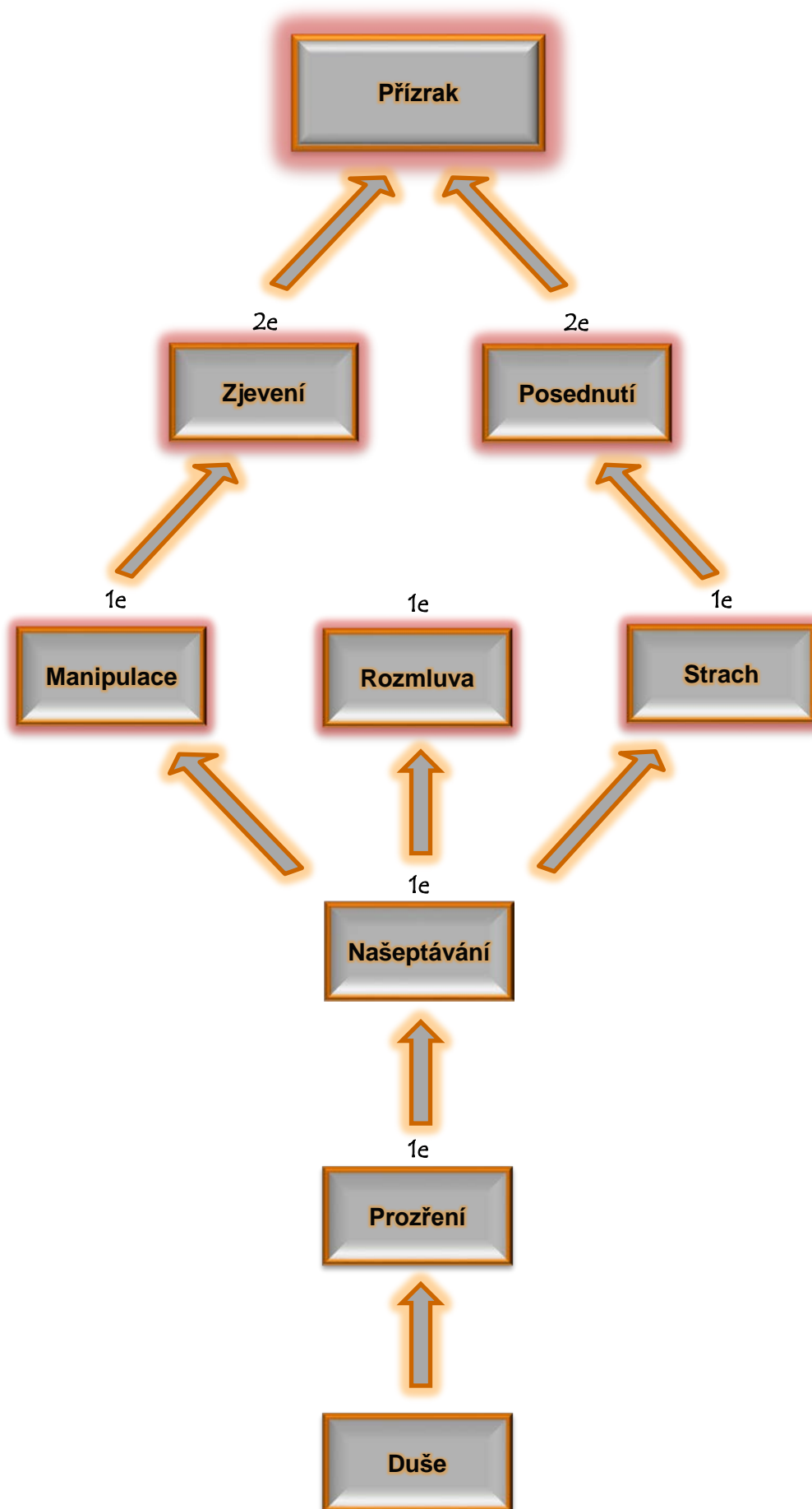
**Učení schopností probíhá vždy pouze u oltáře duší za přítomnosti hrobníka,** který danou duši vyučuje. Kromě vysvětlení, jak se daná schopnost používá je k naučení potřeba **určité množství esence odebrané ze studny duší.** Odebírání esence ze studny bylo vysvětleno výše a mělo by být vždy konzultováno s nejvyšším mistrem hrobníků. Provede se stejně s tím, že duše, která se učí určitou schopnost, se **dotýká oběma rukama nádoby s esencemi,** po dobu odřikání formule hrobníkem. Strom schopností je k nalezení níže, je zde vidět návaznost jednotlivých dovedností a cena esence, kterou stojí při naučení ze studny duší.

## Schopnosti hrobníků

**Hrobníci se mohou naučit jak pasivní schopnosti, které zlepšují jejich dovednosti, tak aktivní schopnosti, které mohou využívat pomocí kamene duší.** Jednotlivé dovednosti se lze naučit dle stromu rozvoje hrobnických dovedností, kde je vidět jejich návaznost. **Naučení dovednosti nestojí žádné esence, jako v případě duší.** Jelikož se všechny dovednosti učí u nejvyššího mistra hrobníků, je jen na něm, jaké dovednosti si dotyčný hrobník zaslouží. Pokud bude hrobník odvádět dobrou hrobnickou práci, mistr to jistě ocení a naučí ho více schopností, než kdyby se flákal.

**Používání aktivních dovedností, které se hrobník naučí, již stojí určitý počet esencí za každé použití, co hrobník udělá.** Kolik jaká schopnost při použití stojí je uvedeno ve stromu hrobníků. **Aktivní schopnosti se používají pomocí kamene duší, kterým hrobník ukáže na duši.** Následně pronese název schopnosti a vysvětlí efekt dané duši. K tomu je třeba do něj vložit potřebné množství esencí, k provedení dovednosti. **Kámen duší v sobě udrží maximálně 5 esencí.** Při nabíjení ze studny duší, **musí být vložen do nádoby s esencemi,** před tím než se odřiká formule. Následně na svůj kámen nalepí lepítka (umístěné v truhle s neaktivními esencemi spolu s lístky), na které napíše vždy hodnotou esence, kterou chce později s dovedností použít. Při použití schopnosti pak dané lepítka z kamene strhne a tím vybijí určitý počet esencí. *Př: 5x lepítka s 1e, 3x lepítka s 1e + 1x lepítka s 2e, 2x lepítka s 1e + 1x lepítka s 3e, atd...* **Jakmile se na kámen umístí lepítka, je kámen nabyt a připraven k použití.**

# Strom rozvoje schopností duší

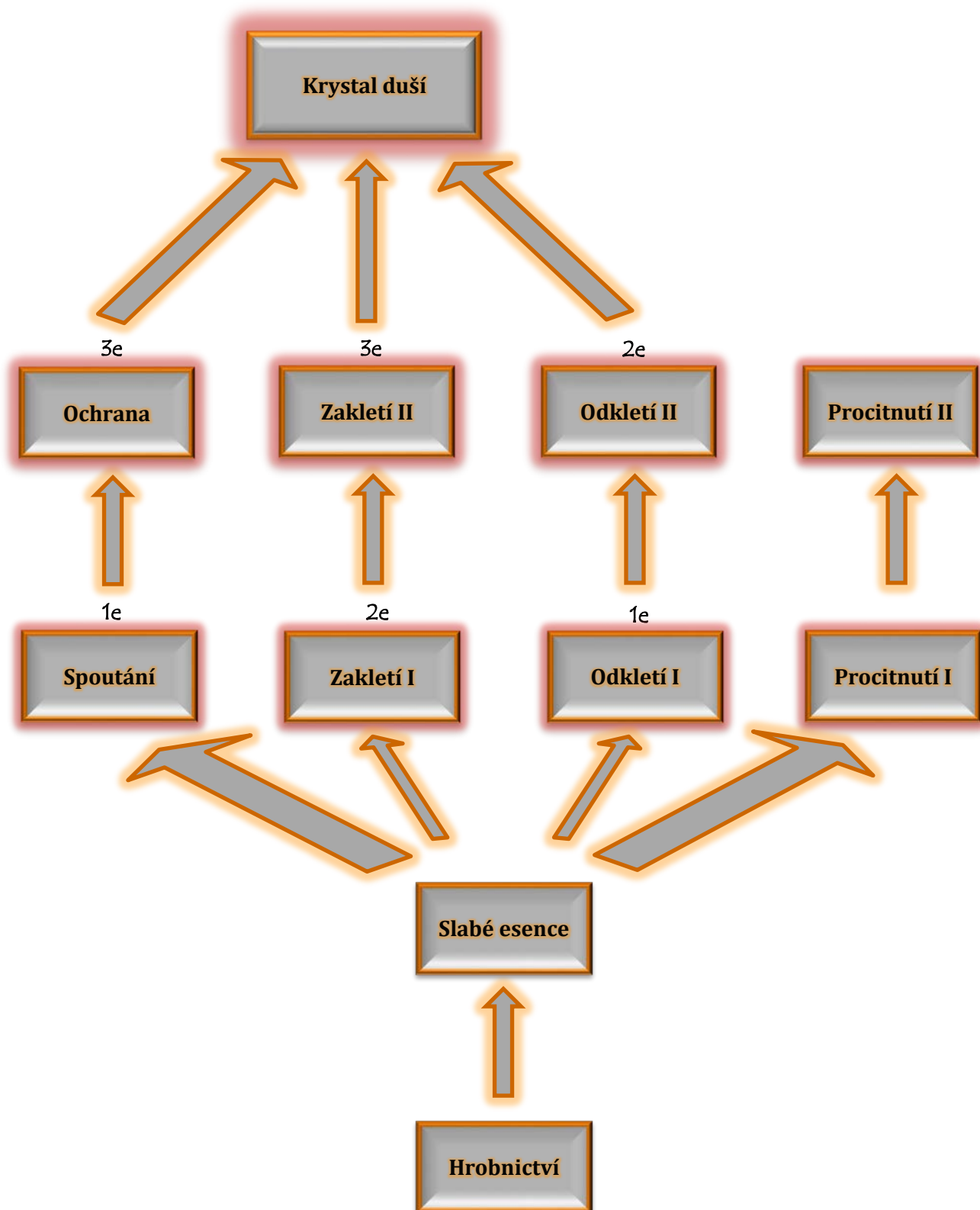


## Popis stromu rozvoje schopností duší

**Duše** – všechny duše bloudí bezmyšlenkovitě a náhodně světem a při tom okolí nevnímají. **Živé bytosti vnímají jako nezřetelné stíny, ale nic ze světa živých neslyší.** Mohou se však od hrobníků postupně naučit určité schopnosti (pokud je tedy hrobníci nepřivedou na věčnost a tím se hráč vrací do hry jako potomek předchozí postavy). **Schopnosti přidělené jednotlivým duším je nutno vždy zapisovat do společného archu hrobníků.**

- **Prozření (1e = bod esence)** – duše si obnoví své vzpomínky ze života. Dokáže lépe vnímat svět živých, nevidí již jen nezřetelné stíny, ale rozezná jednotlivé živé postavy od sebe. Stále je však neslyší!!!
- **Našeptávání (1e)** – duše může našeptávat krátké věty živým bytostem (max. 3 slova). Duše však živé bytosti neslyší, takže nereaguje na jejich odpovědi.
- **Rozmluva (1e)** – duše se dotkne živé bytosti. Ta ucítí ledový závan. Od této chvíle, dokáže duše promlouvat k dané živé bytosti celými větami a slyší, co říká. Efekt zmizí, jakmile se od sebe duše a živá bytost zdálí.
- **Manipulace (1e)** – duše může pohybovat věcmi do velikosti cca své paže, nesmí s nimi ale nikoho zranit! Pokud předmět chytne živá bytost, duše ho musí okamžitě pustit.
- **Strach (1e)** – duše se dotkne živé bytosti. Ta ucítí ledový závan a začne být paranoidní. Probudí se v ní velký strach a živá bytost neví, odkud strach pramení. Tento efekt trvá maximálně 1 min, ale dotyčný je vystrašen téměř k smrti.
- **Zjevení (2e)** – duše se může zjevit v plné své formě na cca 1 min. Při zjevení je nutno sundat masku duše, proto je třeba se na to předem připravit a **nabarvit si obličej na bílou barvu!!!** Zjevená duše je nehmotná a nemůže jí nic zranit, ale ani nemůže nic hmotně ovlivňovat. Při zjevení duši vidí a slyší všechny živé bytosti a duše vidí a slyší vše ze světa živých.
- **Posednutí (2e)** – duše se dotkne živé bytosti. Ta ucítí ledový závan. Duše poté může dát živé bytosti jednoduchý příkaz, zahrnující jednu činnost. *Př: „Jdi říct černé ruce, že jsi ten, koho hledají“, či „Prodej Innosovo oko, obchodníkovi s černou páskou na ruce v přístavu“.* **Příkazy, které ohrožují postavu na životě, nemusí postava uposlechnout.** Správně položené příkazy však musí a bude je vykonávat, pokud jí někdo neznemožní vykonání úkolu, či jí neohroží na životě.
- **Přízrak** – duše, která dosáhla téměř všech dovedností, je velmi vhodný adept na to stát se přízrakem. Pro dosažení přízraku, není třeba umět obě dovednosti ve stromu pod tím, ale stačí jedna z nich. Dovednost přízrak však samozřejmě hrobníci nevyučují a **duše musí navštívit nejvyšší zástupce přízraků**, kteří jí mohou přijmout mezi sebe. Rozhodnutí o tom stát se přízrakem je čistě na duši, ne z každé duše se stane přízrak.

# Strom rozvoje schopností hrobníků





## Popis stromu rozvoje schopností hrobníků

**Hrobník** – každý kdo se stane hrobníkem, dokáže pořádat pohřby, převádět duše dál, učit duše schopnostem a sbírat s duší esence. S touto esencí dokáže pracovat a to jak při ukládání tak při výběru. **Naučení následujících schopností hrobníky nestojí žádnou esenci.** Záleží jen na jejich pílí a mistrovi, kdy je co naučí. Pokud je ve stromu uvedena hodnota esence, značí to pouze potřebné množství při každém použití schopnosti skrz kámen duší. **Hrobnické schopnosti fungují pouze na duše, nefungují na přízraky, kteří se nacházejí ve světě živých!!!** (1e = bod esence z duší)

- **Slabé esence** – hrobař dokáže vytežit při převodu ze slabých duší (nepohřbených) více esence. Místo 1e za převod takové duše získá 2e.
- **Procitnutí I** – hrobařův organizmus dokáže lépe využít stav procitnutí získaný z jídla. Doba efektu procitnutí, získaného z jídla se prodlužuje ze 3h na 1 den.
- **Odkletí I (1e)** – hrobař dokáže zapudit konkrétní duši od určité osoby. Duše má nadále k dané osobě odpor a nepřibližuje se k ní. Tento efekt trvá cca 1h.
- **Zakletí I (2e)** – hrobař dokáže zaklít konkrétní duši, aby “strašila“ určitou osobu; duše je k osobě vázána a musí jí po dobu cca 30 min pronásledovat a strašit.
- **Spoutání (1e)** – hrobař dokáže spoutat duši v určitém prostoru (cca 1x1m). Duše se pak nesmí následujících 10 min z prostoru pohnout.
- **Procitnutí II** – hrobařovo spojení se světem duší je již tak silné, že si stav prozření dokáže navodit sám a kdy chce. Hrobař vidí duše, když chce, již po celou dobu svého života. (Stále je však nutné se označovat bílou páskou)
- **Odkletí II (2e)** – hrobař dokáže zapudit konkrétní duši od určitého místa. Duše má následující 1h k danému místu odpor a nepřibližuje se k němu. Místo lze určit pomocí popisu např: Horní nádvoří, Akilova farma, místo kolem Beliarova oltáře atd... Nelze však příliš zobecňovat jako celé město Khorinis, či bývalé skřetí území atd.. Místo totiž musí být vždy jasně vymezeno, dle toho jak uzná duše za vhodné. **Pokud je duše nucena do odkletého prostoru vstoupit, udělá to s velkou nevolí a místem co nejrychleji projde, nebude se tam nijak zdržovat, ani na tom místě používat své schopnosti!!!**
- **Zakletí II (3e)** – hrobař dokáže zaklít konkrétní duši do určitého místa. Duše je následujících 30 min k danému místu vázána a nemůže se od něj vzdálit. **Duše je také nucena dělat na místě neplechu, dle svých dovedností.** Místo lze určit pomocí popisu např: Horní nádvoří, Akilova farma, místo kolem Beliarova oltáře atd... Nelze však příliš zobecňovat jako celé město Khorinis, či bývalé skřetí území atd... Místo totiž musí být vždy jasně vymezeno, dle toho jak uzná duše za vhodné.
- **Ochrana (3e)** – hrobník dokáže vytvořit artefakt odpuzující všechny duše od určité osoby. Efekt je permanentní, dokud má osoba artefakt u sebe. **Artefakt může hrobník vytvořit pouze z cetek (vidličky, prsteny atd.), které jsou ve hře k dispozici.** Tvorba probíhá stejně jako nabíjení kamene duší esencemi a může být vytvořen pouze u studny duší. Následně musí být artefakt označen průvodkou (papír s popisem efektu) a musí k němu být přidána bílo-černá stuha, kterou si dotyčný naváže na sebe.
- **Krystal duší** – hrobař díky zkušenostem více splynul se svým kamenem duší. Nyní více září a nazývá se již krystal duší. **Umožňuje hrobníkovi používat všechny schopnosti ze stromu dovedností hrobníků pouze za 1e.** Také hrobníkovi umožňuje komunikovat s více dušemi najednou a nevyžaduje k tomu uskladněnou esenci v krystalu duší.