

## Příčetnost

Na poslední výspě civilizovaného světa je potřeba se bát nejenom o své tělo, ale i zdravý rozum. Při prozkoumávání obětních oltářů a starých pohřebišť je těžké rozlišit, co je realita a při čem už si s tebou pohrává tvoje mysl. Každým krokem blíž k lesu plnému hrůz ti po zádech běhá mráz, který s chladem jara má jenom málo společného.

### Mechanika:

Každá postava má základně 6 bodů Příčetnosti. Za expy je možné navýšit počet bodů Příčetnosti (podobně jako HP), maximálně na 9. Příčetnost ve hře klesá při čtení heretických spisků, působením některých bestií, návštěvou prokletých míst a podobně. Jejich působení je pro mechaniky hry převedeno na dvě psychická postižení - **Strach** a **Šílenství**. Ač akutní efekty strachu v čase pomíjí, prožité utrpení trvale poškozuje mysl, což vede ke změně chování postavy. Mysl navíc bez cizí pomoci neregeneruje. Pro zvýšení Příčetnosti je nutné podniknout aktivní kroky- ať už vyhledat pomoc ceremoniářů a šamanů, schopných ulevit zasažené mysli, nebo vypít **Kávu** (herní surovina, není možné si dovést vlastní). **Vypití 1 dávky kávy zvýší příčetnost o 1 stupeň (nanejvýš však na možné maximum postavy), je možné však jen jednou za hodinu.** Dále se ve hře nachází způsoby, které před Strachem a Šílenstvím chrání.

**Pokud vaše postava upadla do Agónie, instantně po probrání přichází o 2 body příčetnosti!**

Existují dva stupně psychických postižení - **Strach** a **Šílenství**

**Strach-** postava je vyděšená, nemůže útočit a snaží se hned utéct z dosahu sesilatele/zdroje. Strach končí, když se zasažená postava dostane z dohledu či doslechu toho, kdo na ni strach seslal (cca 50 metrů).

Strach sám o sobě nemá dopad na Příčetnost. Ovšem pokud je postava zasažena 2x po sobě efektem Strach, aniž by měla možnost se mezitím vzpamatovat (alespoň 5 minut sedět, uklidnit se a oklepat z předchozího zážitku), tak již nastává efekt **Šílenství**.

**Šílenství** - ztráta 1 bodu Příčetnosti. Postava se cítí velmi nekomfortně a urychleně se snaží zdroj Šílenství opustit.

Pokud je postava 2x po sobě zasažena efektem Šílenství, aniž by měla možnost se mezitím odpočinout (alespoň 5 minut sedět, uklidnit se a oklepat z předchozího zážitku), tak přichází **Panická ataka**. Při ní postava bezhlavě prchá náhodně zvoleným směrem hlava nehlava a snaží se dostat od zdroje Šílenství co nejdál. Pokud ji v tom bude někdo bránit, tak její postava bez zaváhání napadne, aby se dostala pryč. Postava prchá až do míst, která bude považovat za bezpečná (minimálně 200 metrů), šílí a bude potřebovat cca 15 minut na uklidnění. Po dobu uklidňování po panické atace není schopna rozumné činnosti jako je luštění hádanek, vaření lektvarů, léčení etc.

**Symbol Šílenství** - Některé věci ve hře snižují příčetnost, i když je člověk pouze vidí. Například temné oltáře, místa krutých masakrů, čarodějnické knihy a další. Ta budou označena symbolem Šílenství (viz obrázek). Jedná se čistě o organizační symbol, nemá

smysl ho zkoušet jakkoliv malovat pro replikování efektu, či naopak zakrývat či mazat etc. Symbol při snižuje Příčetnost vždy o 1 bod, kdykoliv jej znovu uvidíte (vrátíte se na místo masakru či tam budete dlouho prodlévat, přečtete znovu grimoár etc).



### **Příčetnost a RP**

Snižující příčetnost má vliv na chování postav, jsou čím dál více vyděšené, paranoidní, vzteklé.... Níže následuje seznam, jaké chování zhruba odpovídá jakému stupni příčetnosti. Požádám vás hráče o jejich dobré zahrání, neboť se jedná o jednu z klíčových věcí pro vytvoření a udržení hororové atmosféry našeho larpu.

- 9** - jsou potřeba 3 **Strachy** na snížení o 1 bod Příčetnosti
- 8** - 1. postavou ve hře nalezený symbol **Šílenství** můžeš ignorovat
- 7** - postava je v pohodě
- 6** - postava je v pohodě
- 5** - Paranoia, obecně vyděšené chování
- 4** - Posedlost, utkvělé představy, zvýšená citlivost na strašidelné věci.
- 3** - Mírné Halucinace- postava má pocit, že slyší věci či vidí věci, které nejsou reálné, koutkem oka vidí lidi a bytosti, které tam nejsou, vzpomíná na věci, které se nestaly. Výraznější reakce na **Strach**, děs z neznámých věcí a lidí. Postava už situaci nezvládá sama a měla by se chovat tak, že nejpozději v tuto chvíli by ji mělo řešit okolí a starat se o ní. **Postava může bojovat, ale nemůže používat své speciální schopnosti nabrané za expy (alchymie, posílené útoky etc)**

2 stupeň a nižší- je nutné jít za organizací