

MAGILARP

PRAVIDLA A SYSTÉM

4. ROČNÍK

OBSAH

I. Úvod.....	3
II. Obecná pravidla.....	3
III. Rasy a raciálky.....	6
IV. Systém schopností.....	8
Systém tvoření kouzel.....	9
Tabulka hodnot podle vzdělání mága.....	16
Schopnosti čarodějů.....	17
Stínová magie – schopnosti.....	18
Gastromancie – magie jídla.....	20
Rituální magie.....	20
Nemagické schopnosti.....	20
Další typy magií.....	20



I. Úvod

Za tímto systémem pravidel a schopností stojí dny a dny práce i mnohaletý vývoj. Když vás k něčemu inspirují, budeme jen rádi. Když se vám zalíbí některé z námi vymyšlených mechanik (je jich docela dost, některé se už používají i na s námi nesouvisejících larpech) a budete je chtít také použít, není problém (jen ten komplexní systém skládání kouzel nám prosím neberte, je za tím neuvěřitelná tuna práce). **Jen nám o tom napište.** Jednak nám tím uděláte radost, jednak budeme vědět, kam se co šíří a jednak vám rádi dáme tipy, proč jsme co a jak formulovali nebo co se ohledně dané mechaniky třeba neosvědčilo v praxi. A když se někde zmíníte, že jste tu mechaniku převzali od Weverklanu, budeme v sedmém nebi. :-)

II. OBECNÁ PRAVIDLA

TŘI PŘIKÁZÁNÍ ORGŮ

- o) Jsi-li blb, zůstaň doma.
- 1) Nechceš-li hrát larp, nejezdi.
- 2) Není to sraz, je to larp.

SIGNÁLY: TECHNICKÁ, PLÍŽENÍ, ZVONĚNÍ, RŮŽOVÝ CHAMELEON A RUDÁ STOP

Ve hře používáme sadu různých gest a signálů, abychom předcházeli nedorozuměním a narušování hry. Zde uvedeme ty nejdůležitější a nejpoužívanější.

TECHNICKÁ

Klasická technická přestávka, tedy **vystoupení z role** za účelem vyřešení nějakého problému nebo dotazu na organizátory, se značí **pěstí položenou na hlavě**. Postavu s pěstí na hlavě ignorujte. Technická je však **krajní řešení**. Než přijdete s dotazem na organizátora, zauvažujte, jestli není možné kýženou informaci získat i herně. (Odstrašující příklady: „Kde je vlastně starosta? Kde dostanu jídlo? Jak se naučím Krypt?“ Odpověď bude vždycky stejná: „Zjisti si to ve hře.“) Vyhybejte se také zneužívání technické pro neherní rozhovory – pakliže se nudíte, zabavte se ve hře a konverzujte v roli.

PLÍŽENÍ A NEVIDITELNOST

Plížení se značí **dlaní položenou na hlavě**. Prochází-li kolem vás někdo s dlaní na hlavě, snažte se ho ignorovat, nedívejte se jeho směrem, nereagujte na něj, ale zároveň respektujte, že je pořád součástí hry. Plížení pochopitelně funguje jen v určitých podmínkách, které jsou hráčům s příslušnou schopností důkladně vysvětleny. Pokud máte pocit, že někdo hraje plížení špatně, nebo se plíží v místech, kde by to bylo velmi obtížné, zahrajte nejdříve podezření („Počkej, neslyšel jsi něco? Nemihl se tam nějaký stín?“) a teprve pokud plížící se osoba nezareaguje, nezastaví se a nepočká, až vás podezření přejde, můžete ji herně upozorovat.

Pakliže má někdo na hlavě položené **obě dlaně**, nejedná se o plížení, ale o **neviditelnost**, tedy magii. Neviditelného člověka nemůžete upozorovat vůbec a ten si tedy může chodit nebo běhat kdekoli dle své libovůle.

UŽ ZVONĚJÍ NA MORAVĚ JELENÍ?

Signál k započetí, pozastavení nebo ukončení hry vydáváme zazvoněním zvonku. Zvoněním začíná herní den. Pokud se zvoní a hrálo se předtím, jedná se o pokyn ukončit hru a bez průtahů se dostavit na shromaždiště.

„Nemysli si, kate, že když mi růžovým chameleonelem uřízneš ucho, tak ti něco povím!“ – Toto je příklad užití signálu růžový chameleon. Používá se **v situacích, které jsou vám jako hráčům nepříjemné a silně ovlivňují váš zážitek ze hry**. Ostatním hráčům tento signál dává najevo, že se dostali na hranici toho, co je pro vás jako pro hráče přijatelné a že **by měli zvolnit a pokusit se situaci vyřešit jiným způsobem** – například když se hráč kata příliš ponoří do své role a jeho mučení začne být nepříjemné nejen postavě, ale i vám. **Signál nezastavuje hru**; pokud je to možné, nějak ho zakomponujte do věty, kterou říká vaše postava (viz příklad na začátku tohoto odstavce).

RUDÁ STOP!

Pokud zaslechnete tato dvě slova, okamžitě přestaňte s čímkoli, co právě děláte, zastavte se na místě a dávejte pozor. Rudá stop je obecně používané sousloví pro **zastavení hry z vážných neherních důvodů** (zdravotních, psychických, organizačních etc.). **Použít ji může kdokoli, ale vždy odůvodněně.**

SOUBOJ, ŽIVOTY A AGONIE

Pravidla souboje jsou podobná jako na většině larpů, co se týče povolených zbraní (kopí jen pro zkušené), typů útoků (nebodát, viditelný náprah) a nepovolených zásahových zón (hlava, krk, prsty, rozkrok). Stejná pravidla platí i pro bezpečnost (záda, strom). Některé schopnosti se sesílají za pomoci hodu **nosičem** – měkkou papírovou koulí, připravenou krásnou koulí zpodobňující vaši vodní střelu atp. Vždy musí být bezpečná. Protože se jedná o larp plný čarodějů, speciálně dodáme, že ani měkčená hůl není schválená pro jiné použití v boji, než pro pasivní krytí.

Používáme tzv. **životový systém**. Životy jsou abstraktní veličinou, která ukazuje, zda je vaše postava zdravá, či je zraněná, trpí nějakou chorobou etc. Bez životů nelze žít. Pokud vaše postava utrpěla zranění, či má nějakou chorobu, hrajte to – dle vážnosti zranění můžete být v šoku, neschopní pohybu etc. **Základní počet životů je rovný 3**. Maximum je možno zvýšit pomocí schopností.

Dostanete-li se s životy na nulu, neumíráte, nýbrž pokud vás někdo nedorazí (čiňte tak jen ve výjimečných případech), dostáváte se do stavu tzv. **agonie**. Svíjíte se na zemi, můžete jen kvílet a pomalu se plazit. Agonie **trvá nejvýše 15 minut**. Po uplynutí této doby zcela **umíráte** a musíte vyhledat (s rukou sevřenou v pěst na hlavě) pověřeného organizátora (bude sděleno na začátku) a po splnění jím vymyšleného úkolu vám bude založena postava nová. Z agonie můžete být vytaženi libovolnou schopností/předmětem, pomocí níž se váš počet životů dostane alespoň na číslo jedna. **Pokud vás někdo z agonie vytáhne, nepamatujete si, co se událo předtím, než jste byli tak těžce raněni** (cca 5–15 minut, typicky dané přepadení). Toto **zapomnění** je zavedeno z prostého důvodu – funguje jako ochrana těch, kteří vás okradli a dostali do agónie. Kdyby tato ochrana neexistovala, všichni by se navzájem doráželi a musely by se neustále zakládat nové postavy. Proto toto pravidlo dodržujte. Nebudete-li tak činit, budete umírat daleko častěji, čímž přijdete o nasbírané výhody.

Vzhledem k tomu, že **se Magilarp odehrává ve městě**, prosíme vás, abyste to **s hraním zranění mimo pozemky školy nepřeháněli a někdo pro vás omylem nezavolal záchranku**.

ZBROJE

Vzhledem k povaze larpu jsou zbroje a jejich efekty **řešeny zcela individuálně**. Pokud je postava čaroděj a nosí zbroj, tak za ni **neobdrží žádné bonusy**. Na druhou stranu mu zbroj **ani nekomplikuje čarování**. K tomuto řešení jsme přistoupili proto, že vyvažovat nevýhody a výhody nošení zbrojí při čarování by bylo zbytečně komplikované.

SCHOPNOST OVLÁDÁNÍ ZBRANĚ

Umět zacházet se zbraní, to není jen tak. Prostý čaroděj či úředník bude rád, když pozná, za jaký konec se ten meč drží, ale že by s ním uměl bojovat, to je nepravděpodobné. Pokud vaše postava nemá důvod, proč ovládat určitý typ zbraně, hrajte to tak a zkuste např. vyhledat zkušeného šermíře, který vás ovládání zbraně naučí (pokud k tomu budete mít vůbec důvod).

ŠÍŘENÍ NEMOCÍ (NEMAGICKÉ)

Choroby se šíří svými standardními způsoby – vzduchem, vodou etc... V situaci, kdy reálně mohlo dojít k nakažení, si nakažený s „obětí“ **zahraje kámen-nůžky-papír** o to, zda se nakazila (vyhraje-li nakažený, oběť se nakazí, vyhraje-li oběť, nemoci odolá).

PŘEDMĚTY A JAK O NĚ PŘIJÍT; MAGICKÉ KNIHY

HERNÍ MĚNA A SUROVINY

V Ateranu se platí netradičním platidlem, tzv. „skleněnou mincí“. Tvoří ji malé pecky skla. Možná narazíte i na klasické zlatáky, stříbrňáky a měďáky + nějaké drahokamy. Funkci měny mohou plnit i různé suroviny (viz jejich přehled níže). Do hry je zapovězeno zapojovat vlastní měnu (zejména drahokamy) bez předchozí domluvy, neboť inflace trápí i malé ekonomiky.

Cena surovin je pohyblivá a většinou určovaná příslušným prodejcem, orientační hodnotu by měl znát příslušný organizátor. Většina těchto surovin ale, vzhledem k povaze larpu, slouží především pro plnění určitých úkolů.

KRADENÍ

Na Magilarpu neexistuje speciální herní mechanika pro kradení. Krást předměty můžete zcela běžným způsobem jako v reálném světě. Pokud ale někoho okradete, hráči následně situaci mimoherně oznamte, aby věděl, kde se jeho předmět nachází.

MAGICKÉ KNIHY

Jedná se o prazvláštní předměty, jimž dává sílu spojení s jejich vlastníkem. Magické knihy totiž **jsou nezczizitelné** a také **běžně nezničitelné**. Avšak nahlízet do nich **je možné**. Do magické knihy si každý mág vlepuje/vpisuje své schopnosti a píše si sem i svá kouzla (o tom viz níže), jakožto i další poznámky.

MAGICKÉ SVITKY

Jedná se o různé listy papíru či pergamenu, do kterých je vepsána magická moc. Jejich roztržením se magie ze svitku uvolní a kouzlo začne působit.

LEKTVARY, NÁPOJE, MASTI

Je možné, že se setkáte s různými výmysly vznešené vědy jménem alchymie či gastromancie. Pamatujte však, že efekt lektvaru či jídla běžně zjistíte až po jeho konzumaci (nemáte-li příslušnou schopnost); jiná postava vám samozřejmě může ohledně efektů lektvaru lhát.

ZÁMKY

Zámky a klíče máme několika typů. Obvyklé typy zámků jsou rozděleny do tří kategorií (na jejichž vypáčení je třeba mít určitou schopnost): **základní, pokročilé a mithrilové**. Obvyklé zámky mohou být navíc začarovány proti vypáčení, v takovém případě budete nejspíš potřebovat někoho magicky nadaného, aby vám pomohl.

Neobvyklými typy „zámků“ jsou: 1) dveře/brány chráněné magickou pečeti, 2) speciální magická pole fungující na nejrůznějších principech. V obou případech se obraťte s prolomením magických ochran na příslušné organizátory.

III. RASY A RACIÁLKY

Ve světě Magilarpu se nachází nespočet možných stvoření. Vaše postavy mohou náležet k jedné z ras, které naleznete níže vypsány. Při tvorbě postavy si vybíráte **jednu ze dvou možných afinit na magii**, které jsou u rasy vypsány.

LIDÉ

Obyčejný zástupce lidí je znám pro svou všestrannost – může se stát čímkoliv, ale zároveň v ničem nevyniká. Civilizace lidí je v současnosti nejpokročilejší, co se týče státního zřízení, hojně holduje obchodu, řemeslnictví a těžbě surovin. Feudální lidská společnost je zároveň proslulá přebujelou aristokracií. Lidských zemí je nepočítaně – od divokých stepních říší přes rodící se Dračí říši a desítky samostatných vévodství a království až po sultanáty snědších lidí.

-1 cena kouzel magie slunce, nebo -1 cena kouzel magie smrti

SEVEŘANÉ

Obyvatelé drsných krajů a divocí příbuzní lidí, se kterými si je lze poměrně snadno splést, jsou proslulí hlavně svou fyzickou zdatností, houževnatostí a hrdostí. Plodí skvělé válečníky a jezdce, ale ve větších sídlech není neobvyklé narazit na rozvinuté hospodářství. Svým vládcům často říkají „jarlové“. Proslulí jsou také pro své námořnické umění – již v počátcích civilizace byli mezi prvními objeviteli nových území. Byť je to na první pohled překvapivé, i v jejich řadách se najde řada mágů, kterým se v některých krajích říká věštci.

-1 cena kouzel magie oblohy, nebo -1 cena kouzel magie smrti

LESNÍ ELFOVÉ

Dlouhověcí a krásní elfové jsou převážně obyvatelé lesních říší. Elfové si udrželi největší povědomí o mystických silách našeho světa. Lesní elfové pak k magii přistupují stylem, který ostatním rasám může být cizí pro snahu o harmonii s přírodou. Poznávacím znamením jsou jejich špičaté uši.

-1 cena kouzel magie života, nebo -1 cena kouzel magie slunce

VZNEŠENÍ ELFOVÉ

Nepočtený pozůstatek mocných civilizací si stále drží kontrolu nad několika malými královstvími a městy. Přestože přišli o svoji nesmrtelnost, stále se dožívají velmi vysokého věku, ale děti jsou pro ně vzácností. Ve svých městech uchovávají nesmírné množství vědomostí a artefaktů ze starých časů. Poznávacím znamením jsou jejich špičaté uši.

-1 cena kouzel magie hvězd, nebo -1 cena kouzel magie měsíce

TRPASLÍCI

Trpaslíci jsou menšího vzrůstu, zato velmi rozložití, bez výjimky vousatí a velmi svérázní. Patří mezi nejlepší kováře, těžaře a řemeslníky na světě. Práci odvedou svědomitě a precizně, ale když mají hotovo, jsou mistry odpočinku v podobě bujarého popíjení. Žijí hlavně v horách (i pod nimi) a jsou hrdí hlavně na své kováře a kovotepce. Jsou zvyklí na těžké zbroje a říká se, že trpaslík v ní bez problémů i spí. Trpasličí mágové jsou proslulí ve stejných odvětvích, jako jejich řemeslníci.

-1 cena kouzel magie kovu, nebo -1 cena kouzel magie slunce

PŮLČÍCI

Usedlý hobití lid je velmi malého vzrůstu a neznalý cizinec by je mohl pokládat za lidské děti. Půlčíci jsou však svébytný národ zručných hospodářů a řemeslníků, který si ze všeho nejvíc cení pohody, rodiny, dobrého jídla a pití. Mají cit pro detail, ať už je to maličká rostlinka na konci zahrádky nebo nalomené hrábě. Ve stejných odvětvích vynikají i jejich nepočetní mágové, protože mají magické věže hobitích mágů kulaté dveře.

-1 cena kouzel magie měsíce, nebo -1 cena kouzel magie života

KUDŮKOVÉ

Kudůci jsou národ, který lidé zvenčí velmi rádi označí za takové divné hobity. Oni si to o sobě ovšem nemyslí. Narodil od hobitů jsou totiž velmi asimilovaní ve velkých společnostech a městech. Bývají velmi vzdělaní, manuálně zruční a technicky nadaní. Jejich původ je ovšem z hobitů odvozen. Vznikli křížením hobitů s lidmi. Sami však považují za urážku, když jsou za hobity označeni, k čemuž dochází poměrně často, neboť zbylé rasy si prostě myslí, že kudůk je označení pro hobita, který objevil boty.

-1 cena kouzel magie kovu, nebo -1 cena kouzel magie oblohy

KROLLOVÉ

Protonárod krollů, který obývá země příliš nehostinné i pro barbary, je považován za lid primitivů a hlupáků. Ve skutečnosti nejsou krollové o nic hloupější než kdokoli jiný, mnohokrát prokázali neobyčejnou prozíravost a úskočnost, jen nemají tak pozitivní vztah k usedlému způsobu života. A navíc, když máte sílu tří lidí, nemáte pro zbytečné přemýšlení mnoho důvodů. Krollové mají šedou kůži a dlouhé zašpičatělé uši podobné netopýřím. V cizích zemích je najdete jako vyhledávané lovce, žoldáky a gladiátory. Objeví-li se mezi krolly někdo s talentem na magii, je to obvykle vidět na jeho (na krolla) slabém těle.

-1 cena kouzel magie měsíce, nebo -1 cena kouzel magie kovu

VĚTVÍCI

Malý národ humanoidních bytostí, které se vyvinuly ze stromů. Větvíci byli dle legend stromy rostoucí poblíž mocného magického zřídla, a proto měli mnohé magické schopnosti, dokonce se u nich vyvinulo vědomí. Když ke zřídlu dorazili první elfové, stromy napojené na zřídlo rozhodly, že se jim líbí idea volného pohybu, využily své magické moci a změnily se. A tak mají dvě nohy a minimálně dvě ruce. Tím zároveň přišli o přímé napojení na magické zřídlo a tudíž i o část své moci. Jejich kůže je živoucí měnivé dřevo a je na ní do jisté míry vidět jeho struktura. V menší či větší míře disponují vždy jak listy (od zelených po rudé až třeba modré), tak vlasy. Barvy obojího se převážně dědí – nadání pro práci s magií života se však u větvíků projevuje tím, že větvík podléhá ročnímu cyklu a jeho listy proto na podzim žloutnou či červenají, v zimě opadají a na jaře znovu rostou. Větvíci nosí normálně oblečení.

Větvíci jsou rasa úzce spojená s magií. Téměř každý větvík jí vládne, proto na ně nenarazíte skoro nikde kromě magického společenství. I proto, že jsou rostlinného původu, spíše pijí, než jedí. Přednost dávají všemu sladkému (tak získávají cukry pro přeměnu na celulózu, aby mohli růst). Pijí-li alkohol, pak jej ukládají do listů, které uvadnou a opadají. Větvíkům však již v té době rovnou rostou nové.

-1 cena kouzel magie života (nutnost listů odpovídajícího ročnímu období, kdy se larp koná), nebo -1 cena kouzel magie hvězd

IV. SYSTÉM SCHOPNOSTÍ

Schopnosti mohou být **aktivní** (vyžadují aktivní a vědomé použití ze strany hráče) nebo **pasivní** (fungují tedy nepřetržitě od momentu, kdy je postava získá, pokud nejsou vyřazeny únavou, hladem nebo jinak, např. zapomětlivostí hráče), popř. se může jednat o **vylepšení** jiné schopnosti. Aktivní schopnosti jsou většinou omezeny denním počtem užití, nebo spellslotem.

Pravidla pro **používání schopností** jsou tato:

- ❖ **Aktivní použití schopnosti hlásíme předem.** Obranné schopnosti hlásíme v momentě, kdy mají působit – zpětně neplatí.
- ❖ **Za nosič se považuje to, co „nese“ jakoukoli schopnost** (např. zásah zbraní, ukázání, šíp, magická střela etc.). **Ten vždy dokáže nést pouze jedinou schopnost** (není-li řečeno jinak).
- ❖ Schopností může být zrušen/změněn/přesměrován efekt jiné schopnosti (např. úhyb). Neznamená to, že schopnosti vyšších řádů jsou na nic, pouze je nutné při souboji více přemýšlet a donutit nepřítele, aby své obranné schopnosti vyplýval na schopnostech, které nejsou pro vaše vítězství klíčové.
- ❖ Hlaste u schopností, které nějak ovlivňují ostatní, rovnou i efekt. Pokud není efekt schopnosti někomu jasný, vysvětlí se v technické pauze.
- ❖ Pokud chcete na jeden cíl použít jeden typ aktivní schopnosti vícekrát, musíte jej **proložit buď jinou schopností, nebo 5 sekund počkat**.
- ❖ **Všechny schopnosti musíte určitým způsobem zahrát** – v opačném případě schopnost nemá žádný efekt a její použití je pro daný den vyčerpáno!
- ❖ **Použití schopnosti musí být reálné** – svázaný vězeň nemůže proti odřezávání vlastního ucha použít Úhyb. True story.
- ❖ **Kouzly se rozumí schopnosti čarodějů, které si sami skládáte.** Všechno ostatní jsou schopnosti. Pro jejich seslání je napřed potřeba **odříkat správně zaklínadlo** (magickou formuli).
 - Pokud **se sesílatel přerékne** v zaklínadle, musí začít s jeho odříkáváním **od znova**.
- ❖ **Zraňující kouzla, která nejsou plošná, se sesílají vždy pomocí zásahu nosiče** (v podobě papírové koule), **gastromancií, či dotykem**. Zásah do zbraně či štítu se počítá také jako platný, zásah do nezásadových a zakázaných ploch nikoli.
- ❖ **Mistři si mohou vybrat dvě kouzla I. úrovně, která mohou sesílat bez nutnosti odříkávat zaklínadlo.** Pro arcimágy se tato výhoda platí i na dvě kouzla II. úrovně.

UČENÍ SCHOPNOSTÍ

Magilarp není larp určený primárně pro učení se schopnostem. Je nicméně možné získat nové schopnosti různými způsoby: ze svitků, za splnění úkolu (který může obsahovat i nácvik používání schopnosti = to, čemu říkáme učení) nebo dosažením určitého stupně vzdělání.

SYSTÉM TVOŘENÍ KOUZEL

Systém schopností na Magilarpu je založen na kouzlech. Na rozdíl od jiných larpů tato kouzla nejsou předem vypsána, ale tvoříte si je pomocí kombinace různých efektů. (Kouzla mohou mít také různý rozsah, dobu trvání, způsoby sesílání apod.) Vymyslíte si kouzlo, zdůvodníte, jak funguje, sestavíte mu zaklínadlo a napíšete si jej do knihy kouzel. Necháte si kouzlo schválit a následně jej můžete používat. Budete-li chtít změnit svůj repertoár, kouzlo si škrtnete a svůj magický talent vrhnete do něčeho jiného (cyklus tvorby kouzla včetně schválení organizátorem podstoupíte znovu).

Systém tvorby kouzla není jednoduchý. Zvláště zpočátku se zdá strašně komplikovaný. Nicméně, jedná se jen o zdání, vše je poměrně logické a už u třetího kouzla se vše poddává. Navíc, kouzla si vytvoříte hlavně na začátku, během larpu jich mnoho většina z vás měnit nebude. Ale hlavně, různé možnosti kombinace efektů přímo podporují vaše výzkumy na poli magigrafie (psaní kouzel). Je možné, že reálně uskutečněným magigrafickým výzkumem objevíte kouzlo, které bude relativně nenáročné, ale zároveň nesmírně efektivní proti vašim protivníkům. Na Magilarpu máte možnost sestavit si svého mága tak, jak chcete.

SKILL POINTY ANEB BODY DOVEDNOSTÍ (SP)

Pro tvorbu svých kouzel má každá postava takzvané **skill pointy** (skillpointy, česky body dovedností; držet se budeme anglické podoby a zkratka je tudíž SP), **které za kouzlo utratí v době jeho tvorby**. Pokud si hráč některé kouzlo zruší, skill pointy se mu **uvolní** a může je tak použít k tvorbě dalších zaklínadel.

Základní počet SP je 100 a se zvyšuje o 100 za každý dosažený stupeň vzdělání, viz níže v *Tabulce hodnot podle vzdělání mága*.

LIMIT SÍLY KOUZLA (LSK)

I když může být učeďník nadaný, chybí mu nutně dostatek zkušeností pro to, aby dokázal v jednom kouzle svázat a usměrnit velké množství magie. Každá postava tak má **strop množství skill pointů, které může investovat do jednoho kouzla**, jemuž se říká limit síly kouzla (LSK).

Základní LSK je 19. LSK se zvyšuje o 10 za každý dosažený stupeň vzdělání, viz níže v *Tabulce hodnot podle vzdělání mága*.

Další skill pointy či zvyšování limitu síly kouzla je možné skrze plnění úkolů, z artefaktů, při různých událostech apod. Vaší postavě může být limit síly kouzla zvýšen i jako počáteční odměna za dobrý kostým, dobře napsaný příběh a charakter postavy.

Za čarování kouzel platíte pomocí své magické energie. Každá postava čaroděje disponuje určitým množstvím **spellslotů** (v podstatě body many), které umožňují sesílat kouzla. Spellsloty jsou **rozděleny do tří úrovní**. Na seslání kouzla potřebujete použít vždy spellslot **s úrovní stejnou nebo vyšší, než je úroveň kouzla**.

Spellsloty se dají obnovovat zejména meditačními schopnostmi, popř. manovými lektvary či návštěvou magického zřídla (takového, které obnovování many dokáže). Ne všechna tato místa jsou zaznačena, některá jsou pouze popsána. Spellsloty se **obnovují se začátkem dalšího herního dne**.

To, kolik kouzel a jaké úrovně můžete za den seslat, ovlivňuje postavou dosažené vzdělání:

- ❖ novic a učedník: **6** spellslotů I. úrovně, **2** spellslot II. úrovně, **1** spellslot III. úrovně
- ❖ vystudovaný mág: **8** spellslotů I. úrovně, **4** spellsloty II. úrovně, **2** spellslot III. úrovně
- ❖ mistr mág: **10** spellslotů I. úrovně, **6** spellslotů II. úrovně, **3** spellsloty III. úrovně
- ❖ arcimág: **12** spellslotů I. úrovně, **8** spellslotů II. úrovně, **4** spellsloty III. úrovně

Vzhledem k počtům spellslotů doporučujeme si na jejich vypotřebovávání v magické knize načrtnout pomůcku (zdráháme se to vyslovit, ale... mohla by připomínat tabulku).

TVOŘÍM KOUZLO 1 – I HAVE A DREAM

Napřed si řekněte, co by vaše vysněné kouzlo vlastně mělo dělat. Možné efekty naleznete v naší velké *Tabulce efektů* (pokud při zaslechnutí slova tabulka omdléváte, řekněte si, že to je mřížka). Pravděpodobně vás přitom do očí praští nějaký další efekt, který by se vám hodil. **Většina z nich je psaná docela neutrálně a je tedy na vás, jak přesně efekty použijete.** Mimochodem, **stejný efekt můžete v jednom kouzle použít i vícekrát.** Nezapomeňte ale, že **v jednom kouzle nemohou být víc jak 4 efekty!** (Standardně se všechny stanou zároveň **v jeden okamžik**.)

Následně se zamyslete nad tím, **jakému elementu konkrétní efekty přiřadíte.** S určitými elementy totiž dosáhnete daného efektu podstatně snadněji (levněji) než s jinými. Použijete-li element, který neovládáte, efekt vás bude stát více skill pointů (podrobné rozpisy hodnot naleznete níže). **Pozor! Efekty lze sesílat pouze přes elementy, které ovládáte!**

Kombinovat efekty a elementy můžete **téměř libovolně** (sledujte poznámky v *Tabulce efektů* – část z nich má určitá omezení). Dokonce je možné spolu kombinovat i efekty, které se navzájem vyruší. Pokud ale vymyslíte naprostý blábol, organizátor vám kouzlo neschválí (např. nemůžete někoho v rámci jednoho kouzla dvakrát vzkřísit). Důležité je především to, abyste **vy sami byli schopni organizátorovi říct, jak vaše kouzlo funguje, a obhájit si ho.** Pokud se jedná o kontroverzní kouzlo, musíte být schopni si např. odůvodnit, proč vaše střela má zároveň cíl zraňovat i léčit a proč by takové spojení efektů (a elementů) mělo být vůbec možné. Pokud se kouzlo bude zdát organizátorovi příliš protikladné, ale schvalitelné, **může vám k němu přiřadit nečekaný vedlejší efekt. O něm dopředu vaše postava neví;** pravděpodobně si jej všimne v momentě, kdy kouzlo poprvé použijete.

Pro jistotu ještě poznámka: **Pomocí několika nezraňujících efektů nemůžete cíli způsobit zranění,** na to je třeba použít zraňující efekt. Na druhou stranu, přesný způsob, jak k tomuto zranění dojde, je na vaší kreativitu při tvorbě kouzla.

TVOŘÍM KOUZLO 2 – POČÍTÁM ZÁKLADNÍ CENU KOUZLA (ZCK)

Poté, co nabydnete základní představy o tom, jak by mělo kouzlo fungovat, potřebujete si vypočítat *základní cenu kouzla*, zkráceně **ZCK**. Tato hodnota potom slouží jako základ pro různé modifikace utvářené energie kouzla.

JAK JI ZJISTÍME:

- ❖ V *Tabulce efektů* má u sebe každý efekt napsaný **základní cenu efektu**. K ní přičteme/odečteme **modifikaci ceny** podle toho, jaký element jsme použili.
- ❖ Výsledná hodnota **pro jeden efekt nesmí být menší než 1**.
- ❖ Takto získané hodnoty efektů sečteme dohromady.
- ❖ Zjistíme počet elementů, které pro kouzlo používáme. Za každý element **kromě prvního** se kouzlo **zdraží o 2**.

MÁTE-LI RÁDI VZOREČKY, VYPADÁ TO NĚJAK TAKTO:

„základní cena kouzla“ = („základní cena efektu č. 1“ + „modifikace ceny užitým elementem“) +
+ („základní cena efektu č. 2“ + „modifikace ceny užitým elementem“) +
+ („základní cena efektu č. 3“ + „modifikace ceny užitým elementem“) +
+ („základní cena efektu č. 4“ + „modifikace ceny užitým elementem“) +
+ („počet použitých elementů“ - 1) x 2)

ZKRÁCENĚ: $ZCK = (ZCEfek1 + ModElem1) + (ZCEfek2 + ModElem2) + (ZCEfek3 + ModElem3) + (ZCEfek4 + ModElem4) +$
 $((PočPoužElem - 1) \times 2)$.

TVOŘÍM KOUZLO 3 – JAK ZJISTÍM KONEČNOU CENU KOUZLA (KCK)

Vypočtená základní cena kouzla je strašně důležitá. Co je ale ještě důležitější: ZCK se po zbytek doby tvorby kouzla **nemění!** Zbylé aspekty kouzla s tímto základem už prostě **nepohnou**, bude pořád stejný. Proč to tak zdůrazňujeme? Inu, ony se všechny další aspekty počítají procentuálně a některým lidem napoprvé nedojde, že pokud by ta procenta přičítali postupně, tak se jim mění základ. Raději jednoduchý příklad:

Budu-li mít 100 ježků a druidi jim požehnají tak, že se jich narodí 20 %, budu mít 120 ježků. Pokud na moje ježky použiji kouzlo po pár hodinách, což jejich počet zase zvedne o 20 %, mám jich 144 (a ne 140). V prvním případě bylo 20 % rovno přírůstku 20 ježků, v druhém případě už 24 ježků. Čím to? Změnil se mi základ. A co je na tom podstatné? **Tvorba ceny kouzel nefunguje jako ježci**. Procenta pořád dáváte dohromady od původní základní ceny kouzla (tj. od těch původních 100 ježků). Vypočítáte jeden aspekt kouzla, odseknete od něj ZCK a hodíte si ho do přihrádky konečné ceny kouzla (KCK), ale ZCK jím neovlivníte. Pokud vám to není stále jasné, nevěšte hlavu. Pro tento případ naleznete níže jeden trochu velký vzoreček, do kterého prostě stačí čísla naházet, provést matematické operace z prvního stupně základky a máte hotovo. :-)

Konečná cena kouzla (KCK) se tedy vypočítá tak, že k základní ceně kouzla (ZCK) postupně přidávám příslušná procenta, ta (bez ZCK) házím **zaokrouhlená na dvě desetinná místa (!)** na hromadu KCK. Až je mám všechny, přičtu jednou (!) ZCK. **Výsledek zaokrouhlím nahoru** (matematici tomu říkají horní celá část, prý). Tradá. Poté, co si představíme jednotlivé aspekty, které cenu ovlivňují, si ukážeme i vzoreček.

Zvyšuje cenu kouzla o uvedené hodnoty:

- ❖ jednorázový (v jeden okamžik = mžik oka) = 0 %;
- ❖ deset sekund = 10 %;
- ❖ dvě minuty = 30 %;
- ❖ půl hodiny = 60 %;
- ❖ do odekletí (jen **pro vybrané efekty**; všechny efekty musí mít možnou tuto volbu) = 120 %;
- ❖ trvale (jen **pro vybrané efekty**; všechny efekty musí mít možnou tuto volbu) = 170 %.

Pokud chcete použít efekty, které mají mít jistou dobu trvání, např. cíl omráčit/uspat/vzkřísit, musíte vybrat příslušnou dobu trvání; v opačném případě se např. cíl jen vzkřísí a okamžitě opět zemře.

ZPŮSOB PROVEDENÍ EFEKTŮ:

Zvyšuje cenu kouzla o uvedené hodnoty:

- ❖ jednorázově, když kouzlu začíná doba trvání / při splnění spouštěcí podmínky, kterou obsahuje efekt* = 0 %;
- ❖ jednorázově, když kouzlu končí doba trvání (nespustí se, je-li kouzlo zrušeno/odekleteo) = 10 %.
- ❖ při vstupu do oblasti působení = 20 %;
- ❖ při seslání a poté opakovaně 1 okamžik každých 10 minut** = 60 %;

*) Spouštěcí podmínkou může být např. situace, kdy cíl musí odolávat nějakému efektu, dostává zásah, o kterém věděl, nebo když někdo vstoupí do určité oblasti atp. A ještě jednou: Mluví se o podmínce, kterou ten efekt v sobě už obsahuje.

**) V kombinaci s dobou trvání kouzla půl hodiny se spustí na začátku, poté v 10. minutě, 20. a nakonec ve 30. minutě (celkem 4×)

OBLAST PŮSOBENÍ NA PŘÍMÝ CÍL

(Pozn.: **Přímý cíl** je ten, na koho se ukazuje, kdo je zasažen nosičem apod. **Nepřímý cíl** je např. cílová destinace u teleportace. Pokud budu mít kouzlo teleport na všechny v doslechu, znamená to, že se všichni v doslechu teleportují na určené místo, protože všichni v doslechu jsou tzv. přímý cíl. Nepřímým cílem by byla cílová lokace, třeba oblíbená krčma v sousední osadě.)

Zvyšuje cenu kouzla o uvedené hodnoty:

- ❖ jeden cíl (postava, nebo objekt; může jím být i sesílatel) = 0 %
- ❖ plocha do 1,5 metru v obou rozměrech, popř. linie okolo této plochy; sesílatel je středem plochy/linie = 50 %
- ❖ linie 5 metrů dlouhá; její střed tvoří sesílatelovy předpažené ruce = 70 %
- ❖ výseč kruhu (jehož středem je sesílatel) 90° do 3 metrů, ukazuje se rukama = 110 %
- ❖ prostor 5x5 metrů nebo jen jeho hrany; sesílatel je středem prostoru = 150 %
- ❖ všichni v doslechu (způsobem sesílání kouzla musí být možnost „na ukázání“) = 200 %
- ❖ herní plocha (způsobem sesílání musí být „na ukázání“; pouze mistři a arcimágové) = 280 %
- ❖ v daném kraji (způsobem sesílání musí být „na ukázání“; pouze arcimágové) = 400 %

Pokud je vybrána **jiná možnost než jeden cíl, je kouzlo bráno jako plošné.**

Plošná kouzla se v zásadě netýkají svého sesilatele (např. pokud vytvoříte ohnivý déšť, který zraňuje v oblasti na doslech, sami nebudete zraněni). Pouze pokud všechny efekty kouzla u sebe mají uvedenu možnost, že se budou při plošném použití týkat i sesilatele, potom se jej bude kouzlo také týkat.

ZPŮSOB SESÍLÁNÍ KOUZLA

Snižuje (!) cenu kouzla o uvedené hodnoty:

- ❖ na ukázání (nemožné u zraňujících kouzel, která jsou zároveň neplošná) = 0 %;
- ❖ zásah (hmotným) nosičem = 20 %;
- ❖ na dotyk (nemožné pro plošná kouzla) = 50 %;
- ❖ gastromancie (oblast působení musí být „jeden cíl“) = 60 %;
- ❖ rituálem alespoň 2 minuty dlouhým, u kterého nesmí být vyrušen (nemožné pro zraňující kouzla a ta, která zároveň splňují tyto podmínky: mají jednorázovou dobu trvání, působí na jediný cíl a jejich ZCK je nižší než 10) = 100 %.

MAGICKÁ AFINITA (RACIÁLKA ATD.)

Pokud máte jakoukoli raciálku, pasivní schopnost, pasivní schopnost předmětu, která snižuje nebo zvyšuje cenu kouzla o určitou hodnotu, počítáte s ní právě až při výpočtu KCK. Např.:

- ❖ Provádíte kouzlo obsahující alespoň 1 efekt, který se sesílá elementem, na který máte afinitu (raciálku): -1.

VZOREC PRO KONEČNOU CENU KOUZLA

Jak tedy vypadá onen výsledný velevzorec na výpočet konečné ceny kouzla, tedy KCK? Hleďte, smrtelníci!

„konečná cena kouzla“ = „základní cena kouzla“
+ („základní cena kouzla“ x „hodnota doby trvání kouzla“ %)
+ („základní cena kouzla“ x „hodnota způsobu provedení efektů“ %)
+ („základní cena kouzla“ x „hodnota oblasti působení“ %)
– („základní cena kouzla“ x „hodnota způsobu sesílání kouzla“)
– („magická afinita/raciálka/atd.“)

ZKRÁCENĚ: $KCK = ZCK + (ZCK \times DobTrvK \%) + (ZCK \times ZpůsobProvEfe \%) + (ZCK \times OblPůsob \%) - (ZCK \times ZpůsobSes \%) - MagiAfin.$

PRO MATEMATIKY JEŠTĚ ZKRÁCENĚJI: $KCK = ZCK \times (1 + DobTrvK\% + ZpůsobProvEfe\% + OblPůsob\% - ZpůsobSes\%) - MagiAfin$

Výsledná cena kouzla nemůže být nižší než 1 SP.

TVOŘÍM KOUZLO 4 – SKLÁDÁM ZAKLÍNADLO

Při tvorbě kouzla je třeba sestavit i správné zaklínadlo. Jednotlivé parametry kouzla určují, jak toto zaklínadlo bude vypadat. Sestaví-li mág zaklínadlo špatně, může jeho kouzlo postihnout organizátorem určený **vedlejší efekt**. O něm dopředu vaše postava neví; pravděpodobně si jej všimne v momentě, kdy kouzlo poprvé použijete.

PRVNÍ SLOVO ZAKLÍNADLA

Je určeno oblastí působení zaklínadla:

- ❖ jeden cíl, plocha do 1,5 metru v obou rozměrech /.../: (žádné slovo, přeskočit fázi)
- ❖ linie 5 metrů dlouhá: *lanu*
- ❖ výseč kruhu 90° do 5 metrů /.../: *relo*
- ❖ prostor 5x5 metrů nebo jen jeho hrany: *velta*
- ❖ všichni v doslechu /.../: *alerat*
- ❖ herní plocha /.../: *eritaren*
- ❖ v daném kraji /.../: *eriataron*

SLOVA JEDNOTLIVÝCH EFEKTŮ

Každý efekt má u sebe v *Tabulce efektů* napsanou slabiku / skupinu slabik. K ní se přidává **jedna z následujících přípon** podle toho, jakým elementem kouzlo čaroděj sesílá. Konkrétní volba je na sesílatelově vnitřním citu. Záměrně jsou na výběr jak přípony začínající na samohlásku, tak na souhlásku, aby se usnadnila výslovnost kouzla. Spojením vzniká další slovo kouzla. **Každému efektu kouzla odpovídá jedno slovo.**

- ❖ hvězdy: *-le/-éle, -de/-ede, -te/-éte*
- ❖ smrt: *-ru/-uru, -zre/-uzre, -tu/-itu*
- ❖ život: *-la/-ála, -nve/-anve, -da/-ádi*
- ❖ slunce: *-ci/-ici, -si/-esi, -to/-ito, -st/-ost*
- ❖ měsíc: *-mu/-emu, -lu/-ilu, -ast/-ak*
- ❖ obloha: *-ši/-aši, -hé/-ehé, -ta/-atá*
- ❖ kov: *-ko/-uko, -ro/-uro, -řu/-eřu*

POSLEDNÍ SLOVO ZAKLÍNADLA

Je určováno způsobem sesílání. Vybrat se dá z těchto variant:

- ❖ na ukázání /.../: (žádné slovo, přeskočit fázi)
- ❖ zásah nosičem: (žádné slovo, přeskočit fázi)
- ❖ na dotyk /.../: *ante, ente, inte, onte, unte, antu, entu, intu, ontu, untu*
- ❖ rituálem /.../: *veldaret, erithar, uromer, nerusa, telaled, antaris, melumon, rirahřet*

PŘÍKLADY

Kouzlo prostého léčení, které má jednorázově vyléčit na ukázání za jeden život a činí tak magií života, by tudíž vypadalo např. takto: *lalmela!* nebo *lalmenve!* nebo *lalmeda!*

Pokud by se jednalo o prosté léčení dvou životů na ukázání pomoci téže magie, vypadalo by kouzlo např. takto: *lalmela lalmenve!* nebo *lalmeda lalmeda!*

Pokud by se jednalo o kouzlo, které léčí všem v doslechu dva životy a sesílá se rituálem, vypadalo by např. takto: *alerat lalmela lalmenve veldaret!* nebo *alerat lalmeda lalmeda telaled!*

Z toho tedy vyplývá, že **zvláště z prvního a posledního slova zaklínadla může postava již dopředu vycítit, zda se jí kouzlo týká**, aniž byl ještě efekt kouzla popsán.

TVOŘÍM KOUZLO 5 – NÁZEV ZAKLÍNADLA

Všechny aspekty kouzla jsou vyřešeny, zaklínadlo stvořeno. Ale naše kouzlo ještě nemá název! Ten by měl **v kostce shrnout, o jaké kouzlo se jedná**. Alespoň pár příkladů: „Hromadné vzkříšení“, „Stěna z trní“, Zápálně-arkánová střela“ (tohle zní strašně, že?), „Silné měsíční léčení“, „Uklizení hradu“, „Hromadná rituální deprese“.

TVOŘÍM KOUZLO 6 – ÚROVEŇ KOUZLA

Jakmile máte konečnou cenu kouzla, znáte v podstatě rovnou i úroveň kouzla. Podle toho, kolik skill pointů vás kouzlo ve finále stojí, se určí i jeho úroveň:

1. úroveň: 1–9 SP

2. úroveň: 10–19 SP

3. úroveň: 19–∞ SP

TABULKA HODNOT PODLE VZDĚLÁNÍ MÁGA

Pokud vám ze všech těch hodnot, které vaše postava má, jde hlava šejdrem, a hledáte přehledné místo, na kterém byste se dozvěděli, kolik jakých bazmeků máte na určitém vzdělání, tak jste na správném místě! Některé schopnosti získáváte automaticky, pokud dosáhnete daného stupně vzdělání. Viz tabulka:

Vzdělání		novic/učedník	vystudovaný mág	mistr	arcimág
skill pointy (SP)		100	200	300	400
limit síly kouzla (LSK)		19	29	39	49
spellsloty	I. úrovně	6	8	10	12
	II. úrovně	2	4	6	8
	III. úrovně	1	2	3	4
odřikávání zaklínadla u kouzla	I. úrovně	ano	ano	ano; ne jen u 2 kouzel	ano; ne jen u 2 kouzel
	II. úrovně	ano	ano	ano	ano; ne jen u 2 kouzel
	III. úrovně	ano	ano	ano	ano
znalost schopnosti:	ovládání 1. elementu (vlastní výběr)	ano	ano	ano	ano
	ovládání 2. elementu (vlastní výběr)	ne	ano	ano	ano
	ovládání 3. elementu (vlastní výběr)	ne	ne	ne	ano
	Meditace	ano	ano	ano	ano
	Enchance	ne	ano	ano	ano

SCHOPNOSTI ČARODĚJŮ

ELEMENTY

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU HVĚZD

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (umí vyvolat matné světýlko, poznat hvězdu, cítit magickou siločáru, zpomalit broučka...)

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU KOVU

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (dokáže poznat původ materiálu, kterého se dotýká, pokrýt dotykem hmotu tenkou a stíratelnou vrstvou jiného příbuzného materiálu, např. stříbro pokrýt mědí, křemen žulou.

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU MĚSÍCE

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (dokáže vyvolat matné světýlko, poznat polohu měsíce, cítit přítomnost iluze, rozeznat, zda osoba cítí jednu konkrétní silnou emoci...)

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU OBLOHY

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (umí vyvolat vánek, nadzvednout jím kamínek, vyhnout se přírodnímu blesku, projasnit si lehce myšlenky...)

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU SLUNCE

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (umí vyvolat slabé, ale ostré světlo, vypařit malé množství vody tam, kde není mráz, obdobně rozpustit led...)

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU SMRTI

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (vidí duchy a smrtě, které ostatní nevidí, a vždy s nimi dokáže mluvit, dokáže sebrat život broučkovi nebo rostlince, změnit malé množství vody v led tam, kde není teplo...)

OVLÁDÁNÍ ELEMENTU ŽIVOTA

Pasivní: Dokáže tento element používat ve svých kouzlech bez postihu a umí s ním v malé míře libovolně pracovat (zvládá zkondenzovat malé množství vody, rozpustit kus ledu, vytáhnout trošku vody z půdy, dodat životní sílu rostlince, aby např. rozkvetla

SCHOPNOSTI ČARODĚJŮ PODLE VZDĚLÁNÍ

Níže uvedené schopnosti získává mág **automaticky** poté, co dosáhne určitého stupně vzdělání.

MEDITACE

Aktivní, 3x denně: Sesílatel se v klidném prostředí oddá **3 minuty** dlouhé meditaci, díky níž si obnoví **2 libovolné spellsloty libovolné úrovně**. Jakýkoli silnější hluk či dokonce pohyb, zranění nebo kouzlo efekt meditace zastaví a sesílatel musí začít odznova.

ENCHANCE – OČAROVÁVÁNÍ

Aktivní, dozorovaný rituál, neomezeně pokusů: Mág může očarovat **drahokamy** (nebo polodrahokam) tak, že v nich uzavře sestavené kouzlo **do hodnoty 25 SP**, které se

nezapočítává do **jeho limit skill pointů**. Na kvalitě rituálu a na náhodě záleží, zda se drahokam podaří očarovat správně, či zda-li se očarování vymkne čaroději z rukou. Na rituál dohlíží příslušný organizátor. Očarovávat lze skrze magii kovu, nebo hvězd. Drahokam funguje i při změně držitele jinému mágovi. Očarování funguje vždy na **1 použití** a **aktivuje se vyřčením zaklínadla** zakletého kouzla. Poté, co se vybijí, jej může tvůrce znovu nabít. Očarovávání i nabíjení stojí **1 spellslot** příslušné úrovně dle tvořeného kouzla.

STÍNOVÁ MAGIE – SCHOPNOSTI

Stále zahalená tajemstvími a narušující kanonické teorie heptagramu stojí stranou základního systému. Proč funguje tak, jak funguje, asi nikdo s jistotou neví, ale funguje tak přitažlivě a poměrně bezpečně, že to mnozí zkouší. Pro stínové mágy platí trochu jiná pravidla.

Stínovým mágem se čaroděj stává při **rituálu zasvěcení**. Rituál zasvěcení probíhá **za účasti jednoho stínového mistra nebo arcimága stínu**. Rituál probíhá pod dohledem **organizátora**. Poté, co rituál proběhne, **si vedoucí mistr/arcimág hodí kostkou**.

Mág, který byl zasvěcen do tajů stínové magie, **má o 1/3 skill pointů (SP) méně**. Pokud je již využil na některá kouzla, musí se jich zbavit. Zároveň má tento mág – bez ohledu na jeho vzdělání – na běžná kouzla **méně spellslotů**, konkrétně o **3 spellsloty I. úrovně, 2 spellsloty II. úrovně a o 1 spellslot III. úrovně méně**.

Stínový mág disponuje těmito schopnostmi, a to **podle svého běžného dosaženého vzdělání**. Schopnosti mají potřebnou úroveň u sebe napsanou. Pro jejich sesílání **nepotřebuje používat zaklínadla**. Každé kouzlo má svůj **počet použití na herní den**. Protože se tato kouzla **nesesílají pomocí spellslotů**, **neplatí na ně běžné techniky na jejich obnovování nebo kradení** – stínová magie stojí stranou tohoto systému.

NOVIC/UČEDNÍK STÍNOVÉ MAGIE

OSLABUJÍCÍ OTRAVA

Aktivní, 2x denně: Sesílá se dotykem. Cíl je otráven. **Do vyléčení** se cítí malátný, může chodit pouze krokem a na dálku vidí rozmazaně.

PAVUČINA

Aktivní, 3x denně: Cíl po dobu **10 sekund** nemůže hýbat nohama.

NEKRÓZA

Aktivní, 1x denně: Sesílá se dotykem. Zasažený si do konce dne nemůže vyléčit jakékoli zranění **nad 1 život**. Rána při jakémkoli léčení stále podléhá nevysvětlitelné nekróze, příští den však beze stopy mizí.

STRACH

Aktivní, 2x denně: Kletba sesílaná nosičem. Zasažená postava je na 10 vteřin vyděšená a ustupuje.

STÍNOVÝ MÁG

OBĚŤ

Aktivní 2x denně: Na ukázání ubere **2 životy** oběti, ale sám sobě **ubere 1 (nestínový) život**, který si **nemůže** žádným způsobem do konce herního dne vyléčit.

STÍNOVÁ NEVIDITELNOST

Aktivní, 3x denně: Sesílatel se stane okamžitě na **20 sekund** neviditelným.

TEMNÉ MYŠLENKY

Aktivní, 3x denně, Stínová magie: Sesílá se **rozhovorem** (alespoň 30 sekund). Cíl tak naprosto vyvede z míry, že u něj vyvolá silnou úzkost, depresi, silnou agresi nebo paranoii (**vybírám zasažený** podle charakteru své postavy). Efekt po **5 minutách** odezní.

STÍNOVÝ MISTR

ZÁVOJ

Aktivní, 3x denně: Kouzlo sesílané dotykem. Skryje jinou postavu magickým stínem, takže je pro ostatní neviditelná. Působí na cíl, **dokud se nepohne**, nanejvýš ale **2 minuty**.

SFÉROVÝ POSUN

Aktivní, 2x denně: Na **dotyk** teleportuje jeden jiný cíl na jiné místo, které je na dohled.

ARCIMÁG STÍNU

PARALYZUJÍCÍ POHLED

Aktivní: Lze seslat pouze **na ukázání** na cíl, kterému se sesílatel **dívá přímo do očí**. Cíl od něj **nemůže odtrhnout oči a nemůže nic dělat**. V momentě, kdy sesílatel uhne očima někam jinam, **kouzlo se zruší**. Pokud cíl uhne pohledem, ztratí **1 život** a dostane **silnou bolest hlavy**.

STÍNOVÁ FORMA

Aktivní, 3x denně, Stínová magie: Promění se v sytě černý oblak dýmu, který může létat (tím např. unikne z pout). V této formě je zranitelný pouze magií. Nemůže procházet skrze magické bariéry jakéhokoli druhu, skrze menší fyzické prostory (např. mezi pruty mříže) se však dostane. V této formě může sesílat **pouze stínová kouzla**. Z oblaku je silně cítit Stínová magie rozpoznatelná magickými povoláními **i bez** Vidění magie.

UHRANČIVÝ POHLED

Aktivní, 2x denně: Lze seslat pouze **na ukázání** na cíl, kterému se sesílatel **dívá přímo do očí**. Cíl od něj **nemůže odtrhnout oči**. V momentě, kdy sesílatel uhne očima někam jinam, **kouzlo se zruší**. Pokud cíl uhne pohledem, ztratí použití **1 spellslotu I. úrovně** (pokud jej nemá volný, ztratí spellslot nejbližší možné úrovně) a **silnou bolest hlavy**.

TANEC STÍNŮ

Aktivní, 1x denně: Kouzlo sesílané **na sebe**. Mág se zahalí stínovou magií a stane se **neviditelným a neslyšitelným**, je vytěsněn z vědomí ostatních postav. Oproti Neviditelnosti ale **nezruší účinky kouzla svou činností nebo aktivitami**, dokonce **ani používáním schopností či útočením**. Trvá maximálně **5 minut**. Lze vycítit magií a zasáhnout plošnými efekty.

DÝL-LEJT

Aktivní, 1x denně: Odloží efekt seslaného kouzla (tj. nelze na nemagickou schopnost), které má jediný cíl (**on** nebo někdo **jiný**), **na konec herní situace**, nejdéle **o 10 minut**.

NE

Aktivní, 2x denně: Zruší efekt kouzla s plošným efektem.

GASTROMANCIE – MAGIE JÍDLA

Gastromancie je magivědní obor zabývající se magií jídla. Své běžným způsobem tvořené kouzlo může kdokoli upravit na kouzlo gastromantické. V případě úspěšně zvládnutého procesu je následně schopnost uzamčena do stanovené porce jídla. Tvorba kouzla funguje úplně stejně jako u klasického kouzla, podléhá však několika pravidlům:

- ❖ na seslání gastromancer musí použít dvojnásobek spellslotů,
- ❖ je nutné RPit přípravu a jídlo nějak vařit/upravit (například ve specializovaném Kabinetu gastromancie),
- ❖ konečná cena kouzla (KCK) je modifikována (zlevněna) podle příslušné hodnoty,
- ❖ kouzlo se aktivuje při prvním soustu; další sousta již kouzlo neaktivují,
- ❖ nelze očarovat porci jídla dvakrát

RITUÁLNÍ MAGIE

Některá kouzla lze sesílat pomocí rituálů. Pokud máte například magický svitek, který to umožňuje, můžete seslat kouzlo, které bude mít více než v tomto systému stanovený počet efektů (Záleží na konkrétním svitku).

NEMAGICKÉ SCHOPNOSTI

Svémi schopnostmi disponují i postavy, které neovládají žádný jiný typ magie. Jejich schopnosti se obvykle rozdělují do tří úrovní a jsou obvykle buď pasivní, nebo použitelné 1–3x denně. Jedná se o celou škálu schopností – od obyčejných úhybů, krytů a mocných úderů přes schopnosti skrývání a plížení přes dovednosti pro přežití v divočině ke skupinovému boji, střelbě a pokročilým schopnostem vrahů.

DALŠÍ TYPY MAGIÍ

V širším slova smyslu se za magii považuje vše nadpřirozené, to jest nejen kouzla čarodějů, která si skládají sami, ale i další nadpřirozené síly. Jedná se například o síly bohů, které obvykle vzývají kněží (o nich víc níže) a paladinové, síly přírody, s nimiž pracují druidové, síly předků a elementů, které ovládají šamani, popřípadě síly různých temných bytostí, které, často s nějakou platbou, používají černokněžníci a různí kultisté. O těchto jiných přístupech toho mágové obvykle mnoho nevědí.

Běžně je není možné hrát.

KNĚŽSKÁ MAGIE

Kněz si na rozdíl od mága nebere energii sám (obvykle to ani neumí, nemá magické nadání), nýbrž prosí svého boha, bohy či patrona o pomoc. Ten mu poskytuje následně sílu ke kouzlům; kněz je jen prostředníkem, skrze kterého bůh koná. Záleží však na dovednostech kněze, jak dobře dokáže naložit se silou, která mu byla poskytnuta.

Kněží získávají své schopnosti pomocí modliteb. Na rozdíl od nemagických schopností nemají u většiny z nich přesně nastavené počty použití (celkový limit seslaných kouzel ale mají) – ty získávají právě pomocí modliteb.