



PŘÍRUČKA
DOBRODRUHOVA

ZAŘÍKÁVAČ

ZAŘÍKÁVAČ

Životový strop	5
Zbraně	pouze krátké a jednoruční zbraně; nesmí používat střelné zbraně
Zbroje	žádné zbroje ani štíty

ZBRANĚ A ZBROJE

Následující řádky představují pouze krátké shrnutí k rozdělení zbraní a zbrojí, které může zaříkávač používat. Bližší detail je v části pravidel **BOJ A BEZPEČNOST**.

Skupina zbraní	Omezení
Krátké zbraně	Nože, dýky, tesáky, obušky, bijáky a jiné zbraně, které nepřekračují délku 60 cm.
Jednoruční zbraně	Meče, sekery, palcáty, kladiva a jiné zbraně, které nepřekračují délku 90 cm.
Kombinace	Pouze s aspektem „bojový mág“. Dvě krátké zbraně nebo jedna jednoruční a jedna krátká zbraň. Nejvyšší povolený součet délek obou zbraní je 140 cm.
Střelné zbraně	Pouze s aspektem „čarostřelec“. Povolené jsou pouze luky, kuše, pistolové kuše a „potato guny“

Kvalita zbroje	Omezení
Kvalita 1	Pouze s aspektem „bojový mág“. Prošívané nebo kožené zbroje a její doplňky (Například železné myšky na loktech apod.)
Kvalita 2	Pouze s aspektem „bojový mág“. Lehké kroužkové brnění a jiné lehké ochranné zbroje (například destičkové či kvalitnější kožené či prošívané zbroje, kyrysy atd.)
Kvalita +1	Pouze s aspektem „bojový mág“. Přilba

Kroužkové brnění, plátové a destičkové zbroje nelze využívat bez spodní prošívané!

Postava má **vždy tolik stínových životů**, kolik je její kvalita zbroje.

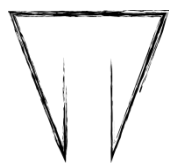
SLOVA MOCI

Magie se v naší hře projevuje ve formě **slov moci**. Těchto slov je celkem 5 a každé má svůj název a symbol, kterým je reprezentováno. Vyslovením kombinace těchto slov a načrtnutím jejich symbolů do vzduchu rukou zaříkávači sesílají kouzla. Zaříkávači nemají omezeno kolik kouzel se mohou naučit, ale mají omezeno kolik slov a jakých slov mohou denně vyslovit.

Jaká slova moci umí zaříkávač vyslovit určují jeho aspekty. Kolik může zaříkávač vyřknout slov sděluje jeho **magická moc**.



Uhurus



Donozoros



Zalaras



Miniris



Tenemes

MAGICKÁ MOC

Magická moc (nebo také pouze **Moc**) ve hře reprezentuje možnosti zaříkávače, pokud jde o sesílání kouzel. Každé vyřčené slovo moci při sesílání kouzel vyčerpá zaříkávači magickou moc o 1. Jakmile zaříkávač svou moc vyčerpá, nemůže, až do doby kdy si ji obnoví, sesílat další kouzla.

Limit moci představuje horní mez, maximum moci, kterou může zaříkávač v jednom herčase disponovat. Pokud si v nějaké situaci svou moc obnovuje, nikdy ji nemůže obnovit na hodnotu větší, než je tento limit. Na začátku hry je horní limit zaříkávačovy moci 1. Zaříkávač si může tento limit moci běžně zvedat dvěma způsoby:

- ❖ Některé **aspekty** trvale zvyšují zaříkávačův limit moci. Pokud si takový aspekt osvojíš, tvůj limit moci se zvedne o hodnotu, která je u aspektu uvedená.
- ❖ V tvém deníku je tabulka, do níž si můžeš zaznamenávat **objevená místa moci**. Každé místo moci, na kterém poprvé provedeš **meditaci**, si zapíšeš do tabulky. V tabulce je také uvedeno o kolik se trvale zvýší tvůj limit moci, jakmile dosáhneš určitého počtu objevených míst moci. Nezapomeň, že na místě moci můžeš medитovat pouze v případě, že znáš všechna slova moci, které jsou na daném místě vyobrazené.

Moc se automaticky obnoví na úroveň limitu vždy na začátku herčasu. Ovšem existují i aspekty, lektvary a předměty které umí část limitu obnovit okamžitě.

Příklad: S limitem moci 9 mohu v herčase seslat například 3x kouzlo se třemi slovy nebo 1x kouzlo s pěti slovy a 2x kouzlo se dvěma slovy nebo i klidně 9x kouzlo s jedním slovem, pokud takové znám.

KNIHA KOUZEL A KOUZLA

Zaříkávači si svá kouzla zapisují do knihy **kouzel**. **Kouzlo** nejprve musí najít (na kartičce) a dokud si jej nezapíše, jedná se o **běžný herní předmět**, se kterým je možné obchodovat a který je možné například ukrást. Zapsání do knihy kouzel je možné **provést pouze v klidu** tím, že zaříkávač připojí kartu kouzla do své knihy (vlepí či jinak připojí do vazby). **Není tedy možné, aby si kouzlo z jedné karty zapsaly dvě postavy.**

Při zapisování kouzla musí splnit zaříkávač podmínky uvedené na kartě kouzla, jsou-li nějaké. Také platí, že si zaříkávač nesmí zapsat kouzlo, k jehož seslání **je zapotřebí více různých slov moci, než je zaříkávačova úroveň** (zaříkávač ale nemusí znát všechna slova potřebná k seslání kouzla).

Kouzla **nelze jen tak na povel zapomínat** a “odučit” se je. Pro takové případy jsou ve hře speciální možnosti, jak lze obsah své knihy změnit, nicméně na ty si musí každý přijít sám.

Knihy kouzel je předmět, **který je pevně spojen se svým majitelem** a není možné jej ukrást ani s ním obchodovat. Zaříkávači ji tedy nelze žádným způsobem uzmout. Avšak s jejich souhlasem, nebo pokud tomu nemohou bránit (jsou svázáni nebo omráčeni), **do nich lze nahlížet a číst v nich.**

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Při **sesílání** kouzla musí zaříkávač **vysslovit postupně všechna slova moci**, které kouzlo vyžaduje a zároveň **kreslit symboly těchto slov volnou rukou** (neumožňují-li mu schopnosti jinak) do vzduchu. Pohyb ruky musí vycházet alespoň od lokte - není tedy možné kouzla sesílat např. pouze pohybem zápěstí. Po odříkání slov a vykreslení symbolů **vyhlásí zaříkávač jméno kouzla** a v tomto okamžiku začíná kouzlo působit. Je-li to potřeba, ohlásí zaříkávač okamžitě efekt kouzla (např. sdělí cíli, jak na něj působí).

ASPEKTY

1. DRYÁČNÍK

Vždy když dryáčník vypije lektvar, obnoví si jeden bod svého magické moci. Původní efekt lektvaru přitom stále působí. S tímto aspektem se zaříkávač také naučí ovládat jedno slovo moci. Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 1.

2. INSKRIPTOR

Inskriptor může vytvořit svitek tím, že napíše slovo moci (které zná) na papír (velikost A6). Při tvorbě ale musí vyčerpat svou magickou moc o 2. Na papír kromě symbolu slova moci musí napsat také dobu spotřeby (pro podrobnosti si přečti kapitolu pravidel "Svitky" u zaříkávače). S tímto aspektem se zaříkávač naučí ovládat jedno slovo moci. Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 1.

3. GEOMANCER

U místa moci, které obsahuje nejvýše jedno pro něj neznámé slovo moci, může geomancer meditovat jednou za herčas. S tímto aspektem se zaříkávač naučí ovládat jedno slovo moci. Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 1.

4. ČAROSTŘELEC

Čarostřelec může používat střelné zbraně. Navíc může projektilová kouzla sesílat na své šípy či šipky. Při zásahu pak takový projektil způsobí buď zranění za 2 životy či zranění podle kouzla (podle toho, které z nich je větší) a také efekt daného kouzla (čarostřelec musí tento efekt nahlas oznámit stejně, jako kdyby vrhal projektil). Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 2.

5. SLOVOTEPEC

Slovotepec může seslat kouzlo které zná, aniž by musel odříkat slova moci a gestikulovat. Místo toho mu stačí říci pouze název kouzla - sešle tedy kouzlo téměř okamžitě. Při takovém seslání ale musí vyčerpat svou moc o 1 více než by kouzlo vyžadovalo. S tímto aspektem se zaříkávač naučí ovládat jedno slovo moci. Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 1.

6. PÁN ARKÁNY

Pán arkány nemůže sesílat kouzla složená z jednoho slova moci. Jeho limit moci se zvyšuje o 4.

7. BOJOVÝ MÁG

Bojový mág nemůže sesílat kouzla se čtyřmi a více slovy. Jeho limit moci je zvýšen o 1. Dále může při sesílání kreslit do vzduchu rukou, ve které drží zbraň. Bojový mág navíc může používat i kombinaci a může používat zbroj kvality 2 a pěstní štít.

8. POKŘIVENÁ MYSL

Zaříkávači s pokřivenou myslí se mohou jednou za herčas zranit za 1 vlastní život a do konce herčasu si snížit životový strop o 1. a výměnou za to seslat kouzlo, které znají, aniž by si spotřebovali magickou moc. Tímto způsobem není nikdy možné seslat kouzla, která přidávají životy (vlastní i stínové). Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 2.

9. ČERNOKNĚŽNÍK

Zasáhne-li černokněžník v boji alespoň jednoho protivníka svou zbraní, může si po tomto boji obnovit jeden bod magické moci. S tímto aspektem se zaříkávač naučí ovládat jedno slovo moci. Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 1.

10. MOUDROST VĚKŮ

Dva zaříkávači, z nichž alespoň jeden má moudrost věků, mohou společně mimo boj provést krátký rituál (RP) díky kterému zaříkávač s moudrostí věků bude moci využívat pro kouzlení jedno ze slov moci, které zná druhý zaříkávač. Rituál jde provést vícekrát za herčas, každé provedení rituálu nahradí znalost slova z předešlého rituálu znalostí jiného slova (znalosti slov se tedy nesčítají). Takto získané slovo moc je možné použít jen a pouze pro kouzlení. Aspekt zvyšuje zaříkávači limit moci o 2.

DALŠÍ DŮLEŽITÉ MECHANIKY ZAŘÍKÁVAČE

Mechanikou rozumíme prvky hry spojené obvykle se zvláštními schopnostmi. Popisují způsob reprezentace nějakého děje v rámci hry. V této kapitole budou popsány mechaniky, které používá zaříkávač v rámci svých aspektů.

MÍSTA MOCI

Některé lokality na herním území mohou být označena jako **místa moci**. Takováto místa vidí všechny postavy, ale využívat je mohou pouze zaříkávači (na podobném principu fungují alchymistická naleziště). Zaříkávač může u takových míst meditovat a využít tak jejich sílu.

Zaříkávač může meditovat u každého místa moci v herčase pouze jednou (může ale meditovat u více míst). Meditovat u místa moci může zaříkávač pouze, pokud zná všechna slova moci uvedená na obálce a pokud ještě není zaplněn podpisový arch pro daný herčas. Meditace je přitom jakýmsi krátkým rituálem (RP). Po meditaci se zaříkávač podepíše do podpisového archu pro daný herčas a pak si může vylosovat jeden lístek z obálky, jehož efektu se musí podrobit. Lístek pak do obálky **NEVRACÍ**. Pokud vytáhl poslední lístek, vezme obálku a vše co náleží k místu moci a odevzdá ji ve městě určenému CP. Je nutné upozornit, že místa moci mohou být nebezpečná a ne vždy z nich zaříkávač získá nějakou výhodu.

EFEKTY

Různé aspekty, herní předměty a kouzla mohou působit rozličné efekty ovlivňující postavu. U efektů musíme vždy znát, co dělají (samotný efekt) a čím jsou způsobeny (jejich zdroj). Vždy platí, že postava nesmí být nikdy ovlivňována více stejnými efekty ze stejného zdroje.

Touto poněkud složitou větou se snažíme říci, že postava nemůže být, například, pod vlivem dvou kouzel, která přidávají stínový život. Může být ale pod vlivem více kouzel, má-li každé kouzlo jiný efekt (například stínový život a nehmotnost). Dále může být postava pod vlivem více efektů, které přidávají stínový život, pokud pocházejí z rozdílných zdrojů (například zbroj a kouzelný předmět).

Za rozdílné zdroje považujeme:

- ❖ Zbroj (Pozor! Zbroj, která má ještě další efekt než přidání stínových životů (dle své kvality) je považována za magický předmět)
- ❖ Kouzlo
- ❖ Lektvar
- ❖ Runa

SVITKY

Svitky jsou herní předměty, které uchovávají (po omezenou dobu) slova moci. Svitek má vždy uvedenu trvanlivost, poté jeho moc vyprchá. Na svitku je vždy zapsáno jedno slovo moci. To může zaříkávač (případně další postavy, které mohou sesílat kouzla, například válečník s aspektem poznamenaný) roztržením svitku použít při sesílání kouzla. Roztržení svitku nahrazuje gestikulaci a vyslovení slova moci, které je součástí kouzla. Takto může zaříkávač šetřit limit moci.

Při vytváření svitku (aspektem inskriptor) je nutné na svitek napsat do rohu „datum spotřeby“. Datum spotřeby je uvedeno ve formátu “Den X.”, kde Den je zkratka názvu dne (např. Čt) a X. je pořadové číslo dne v měsíci (např. 13.). Datum spotřeby je čtvrtého dne ode dne výroby (vyrobí-li lektvar v úterý 11.8., napíše na štítek “Pá 14.” - den výroby se počítá jako první den z celkové doby trvanlivosti).

MAGICKÉ PROJEKTILY

Některá zaříkávačova kouzla umožňují vytvořit projektil. Takový projektil může být vržen pouze sesílatelem a pokud není řečeno (a sesílatelem zahlášeno) jinak, zraňuje vždy za 1 život. Magický projektil lze vždy odrazit štítem. Projektily samotné jsou vlastnictvím zaříkávače a není možné je krást, schovávat nebo s nimi jinak manipulovat.

IMUNITA A REDUKCE

Některé schopnosti, kouzla nebo předměty propůjčují imunitu na určité útoky nebo redukuje zranění takovými útoky způsobenými. Ačkoliv může postava mít “aktivováno” více různých imunit/redukce dle obecných pravidel pro efekty, vůči každému jednomu útoku je možné aplikovat pouze jednu z nich.

Příklad: *Válečník Bivoj je bojuje s mocnou lesní bytostí, která je známá tím, že způsobuje velká zranění a navíc její pařáty mohou způsobit otravu. Rozhodne se proto využít svého aspektu Tuhý kořínek, který mu umožní i velká zranění redukovat na zranění za 1 život. Pro jistotu se také napije lektvaru, který mu do konce herčasu zajistí imunitu vůči jedům. Při boji jej bytost zasáhne a způsobí zranění za 2 a navíc způsobí otravu. Bivoj se nyní musí rozhodnout, zda využije redukce zranění pomocí tuhého kořínku nebo zda raději využije imunity vůči jedům, kterou získal díky lektvaru. Bivoj si dokáže rychle spočítat, že pokud by využil tuhý kořínek, bude zraněn okamžitě za 1 a později jedem za 2 - tedy celkem 3 životy. Je pro něj tedy lepší využít imunity vůči jedům a “ušetřit” si tak jeden život.*