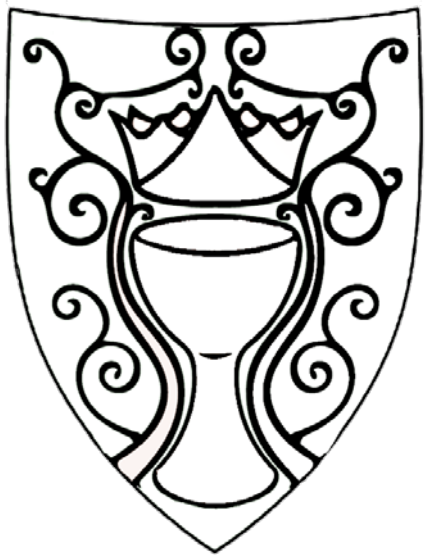
LARP Kráľovstvo Vína

Špeciálne herné pravidlá

pre tých čo chcú vedieť viac



Zostavil: Roman Vizvári
Game design: Roman Vizvári, Richard Frolkovič, Lukáš „Elf“ Reviľák, Veronika „Vio“ Zeleňáková, Filip Červenák, Veronika „Naty“ Hercekova
Ilustrácie: Klára Fedora Homzová
Aktualizácia: 2018

Obsah

ÚVOD 2
POVOLANIA 3
Bojovník 3
Liečiteľ 5
Kňaz 7
Nekromant 8
Zlodej 9
Obchodník 10
Slobodné povolanie 12
Čarodejník 13

ÚVOD

Mechanizmy:

Pri vytváraní vašej postavy sa musíte sami seba spýtať, čo vaša postava dokáže. Základným pravidlom je, že dokáže to čo vy - teda to čo hráč. **Existuje však niekoľko prípadov, kedy sú schopnosti postavy upravené mechanizmami, aby ostatní hráči pochopili úmysly vašej postavy a vedeli sa podľa toho zachovať** (kňaz, kurtizána...) alebo sú tu mechanizmy z dôvodu bezpečnosti (bojovníci, zlodeji...), prípadne pôjde o schopnosti, ktoré ako ľudská bytosť jednoducho neovládate (liečenie, mágia...).

Inšpirácie:

Nasledujúce pravidlá vám poskytnú nielen tieto mechanizmy, ale i **príklady daných povolaní**, ktoré sa už na hre objavili, **spolu s tipmi a náčrtmi hry, ktorú by ste asi mohli očakávať.** Výber schopností (povolania) do veľkej miery ovplyvní aj to, aké herné zážitky vás môžu stretnúť, keďže tak do istej miery určujete spôsobom akým budete dosahovať vaše ciele na hre.

Tipy:

Niektoré povolania síce neobsahujú nové mechanizmy, no píšeme tu aj o hernej praxi, ktorá vám pomôžu ľahšie dosiahnuť svoje ciele, alebo tu bližšie popisujeme vedomosti, ktoré by mala vaša postava ovládať, ak chce byť úspešná vo svojom obore (obchodník...).

Je na vás, aké schopnosti povolaní si vyberiete, môžete si vybrať jednu ale i viac. Odporúčame však nevyberať si všetky schopnosti naraz, či veľké množstvo - postava, ktorá vie všetko, sa z našich skúseností stáva nezaujímavá a s priveľkým množstvo moci prichádza aj priveľká zodpovednosť.

Príprava:

Poslednou vecou, ktorú ešte budeme zdôrazňovať je **príprava pred hrou**. Niekedy bude nutné pripraviť si nástroje a rekvizity (napr. zbrane), niekedy si bude treba naštudovať ďalšie materiály a niekedy si bude nutné vymyslieť vlastné formy rituálov, ktoré budú špecifikovať vašu postavu (napr. modlitby, zaklínadlá, bojové pokriky...).

POVOLANIA

Bojovník

Má zbraň. Je ochotný bojovať a umrieť. Trénuje sa v boji.

Príprava

Zbrane:
Hoci je pravdou, že na hre môže bojovať každý hráč, no bojovať možno len s organizátorom schválenou mäkčenou zbraňou. Minimálne nároky na zbrane si môžete nájsť i v tomto videu: https://www.youtube.com/watch?v=xaBCge9vUB4 (ale popravde snažte sa urobiť meč ešte bezpečnejšie).
Zbroje:
Pravidlá rozlišujú len dva stavy: s brnením a bez brnenia. Zásah do brnenia sa za zásah nepovažuje. Za brnenie považujeme jedine plátovú zbroj, ale v individuálnych prípadoch môžu majstri (a jedine oni) vopred uznať aj iný typ brnenia.
Štít je povolený, avšak musí takisto spĺňať bezpečnostné štandardy mäkčenia (musia mať mäkčené okraje).

Hráči môžu mať so sebou i repliky skutočných zbraní alebo nebrúsené železné (tréningové) zbrane, nesmú ich však použiť v žiadnej bojovej situácií na LARPe. V okamihu, ako sa v jeho okolí objaví niekto s mäkčenou zbraňou pripravený na boj, musí sa každá nemäkčená zbraň skryť bezpečne do puzdra.

Mechanizmy

Súboj
Pre bojovníkov sme pripravili aj súbor súbojových pravidiel, pri ktorých sa nemusia aplikovať všeobecné pravidlá. Ten má na rozdiel od všeobecného boja svoje rituály a možno si pri ňom dohodnúť počet platných zásahov. Uplatňuje sa pri súbojoch cti, ordáloch (božích súdoch), turnajoch alebo pri tréningu.
V rámci zachovania atmosféry si hráči môžu medzi sebou dohodnúť súboj bez toho, aby sa dohadovali o číslach. Ako? Vyberú si jeden z typov súbojov známych v Kráľovstve Vína:

„Na život a na smrť“ = súboj podľa všeobecných herných pravidiel pre boj dokým jeden nezabije druhého.

„Po prvú krv“ = bojuje sa po prvý zásah súpera podľa všeobecných herných pravidiel pre boj.

„ Náš najlepší proti vášmu“ = súboj dvoch skúsených bojovníkov, v ktorom si musia súperi spôsobiť trikrát ťažké zranenia. Používa sa hlavne pri strete bojových družín, ktoré sa chcú vyhnúť zbytočnému krviprelievaniu. Porazený bojovník je ťažko zranený, víťaz je zranený ľahko, pokiaľ bol počas súboja zasiahnutý.

„Tréningový“ = keď postavy trénujú v boji so svojím učiteľom či druhom, pochopiteľne používajú „tréningové“ zbrane. Zranenia sa vtedy nepočítajú.

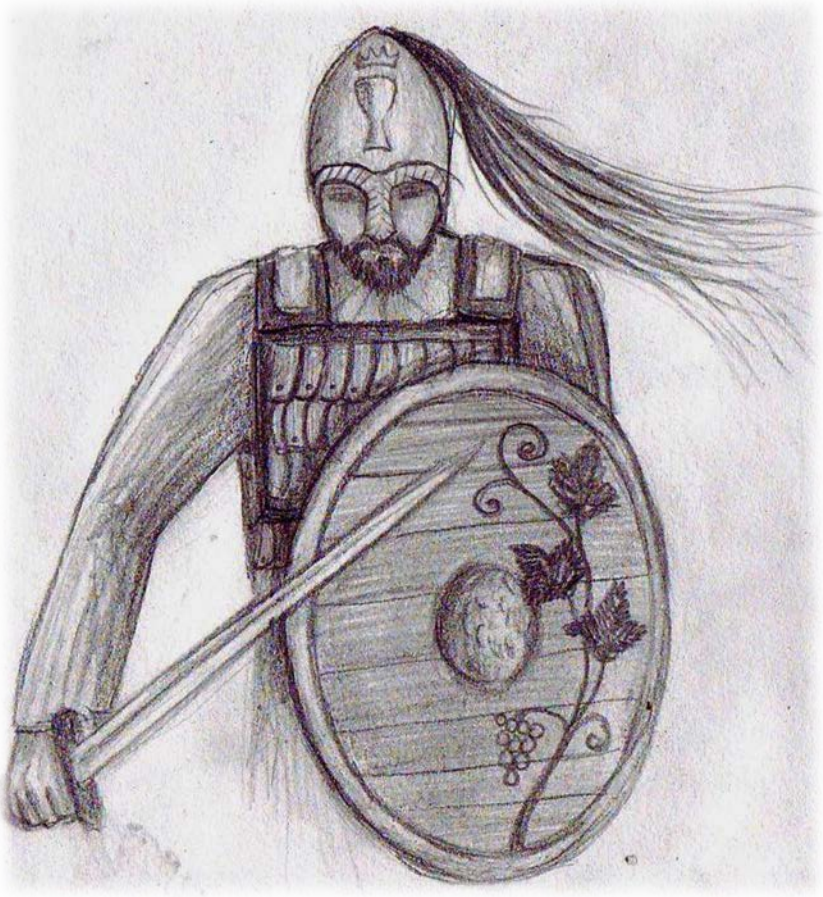
Tipy:

Bojovníci sa častokrát stávajú strážnikmi alebo ochrancami. Vo Vlčích Skalách nie je vždy pravidlom, že si ich služby môže zaplatiť úradná moc, preto odporúčame bojovníkom, aby si založili cech ochrancov (napr. aj pod menom Vlčia stráž) a poskytovali svoje služby (ochrana pred lúpežníkmi, vyšetrovanie krádeže, potrestanie vraha) postavám, ktoré sa u nich poistia. Pre ich vodcu je najpraktickejšie uzatvárať dohody o ochrane nielen s jednotlivcami, ale hlavne s vodcami iných cechov, v ktorých záujme je, aby boli ich členovia v bezpečí a produktívni. Ďalšími možnými klientmi môžu byť aj šľachtici a obchodníci. Hlavným aspektom strážnika by malo byť to, že drží slovo a o svojho chránenca sa postará, inak riskuje, že si jeho služby nikto neobjedná.

Bojovníci žijú neustále na hrane života a smrti, preto odporúčame, aby ich postavy mysleli na smrť. Jednak ide o oddialenie smrti v podobe vyhľadávania liečiteľov a felčiarov po bitkách, ale v prvom rade, aby nezabúdali na svoju dušu. Každý bojovník by mal byť zmierený pred každým bojom so svojím bohom a to najlepšie prostredníctvom kňaza (požehnanie pred bojom, spoveď, kupovanie odpustkov...). Pobožnosť odporúčame nepodceňovať, lebo tak riskujete omnoho väčšie útrapy po smrti.

Inšpirácie:

Žoldnier. Ochranca. Zbojník. Duelant. Lovec hláv.



Liečiteľ

Vie liečiť. Zbiera medikamenty. Stará sa o duchov lesa.

Príprava

Hráč, ktorý chce hrať liečiteľa, by sa mal na to špeciálne pripraviť. Menovite by **mal mať k dispozícií prostriedky, s ktorými môže zahrať liečenie.** Nevyhnutnosťou sú obväzy, či už zo starej plachty alebo niečoho podobného, bez ktorých nebude môcť zranenému pomôcť. Veľmi dobrým doplnkom jeho výbavy sú rôzne medikamenty, ktoré ozvláštnia proces liečenia. Môžu to byť rôzne masti, med, viazaničky byliniek a podobne.
Pre hráča je vhodné, aby svoju postavu nejakým spôsobom odlíšil od ostatných liečiteľov – a to môže docieliť svojou špecializáciou, napríklad že jeho hlavnou metódou bude liečba hlinou, bylinkami, kameňmi, amuletmi... V podstate ide o len o vec vizuálnu, efekt liečenia to nezmení, avšak samotnej hre to pridá patričnú rôznorodosť a šťavu.

Mechanizmy

Bylinkársky medikament
Na to, aby mohli zraneného či chorého vyliečiť, musia liečitelia použiť aspoň jeden bylinkársky medikament (tie do hry vkladá organizátor). Tieto medikamenty musia počas hry vyhľadávať, keďže sa pri liečení spotrebujú.
Proces liečenia – zranenie
Po tom, ako liečiteľ obhliadne zraneného alebo chorého, popýta sa, ako k zraneniu došlo a nasadí liečbu. Tá sa bude líšiť pri každom liečiteľovi, ale čo bude rovnaké je, že **zranené miesto obviaže a pridá do obväzu bylinkársky medikament.** Ten musí pôsobiť presne stanovenú dobu (dve alebo štyri zazvonenia). Ak by sa medikament vytratil z obväzu, liečenie bude neúspešné a liečba sa musí opakovať – preto sa raneným odporúča odpočinok.
Druhou hlavnou metódou liečenia je podávanie odvarov. Liečiteľ **podáva ranenému odvary v pravidelných intervaloch a proces je úspešný až po požití posledného odvaru** (dve alebo štyri zazvonenia).
Tieto jednotlivé metódy sa dajú kombinovať, napríklad ak sa počas liečby vytratí medikament, možno liečbu zachrániť podávaním odvarov. Takéto kombinácie však ovládajú len skúsenejší liečitelia (to znamená, že to dokážete, len ak vám to vopred schváli majster).

Proces liečenia – choroba
Proces liečenia je obdobný ako pri zranení, avšak **okrem bylinkárskeho medikamentu je potrebné pridať ešte špeciálny medikament – podľa povahy choroby.** Aký medikament majú použiť, musia liečitelia zistiť. V hre sa nachádzajú grimoáre a recepty, ktoré chorobu a jej liečenie popisujú.

Proces liečenia – strata končatiny
Stratenú končatinu či zmyslový orgán možno prinavrátiť jedine pomocou na to určeného čarovného predmetu. Tieto je treba vyhľadávať, podobne ako pri chorobách. Jedným z predmetov, ktoré sú známe svojou liečivou silou, je uťatá ruka zlodeja.

Tipy

Liečenie je remeslo ako každé iné, no vyžaduje si nielen množstvo vedomostí, ale i zdrojov – preto ani služby liečiteľov by nemali byť zadarmo. Keďže medikamenty musíte kupovať a liečeniu venujete kopu času, určite si cenník, inak sa môže stať, že si nebudete môcť doplniť zásoby a tým pádom ani liečiť. Pokojne si však môžete nájsť mecenáša alebo zaviesť poistenie. Závisí na vašej šikovnosti, prípade na dohode so šikovným obchodníkom.

Inšpirácie
Bylinkár. Chirurg. Felčiar.

Kňaz

Stará sa o prirodzený kolobeh života. Robí rituály (omše, pohreby, svadby, požehnania). Nabáda k pobožnosti.

Príprava

V prvom rade si musí vybrať vieru, ktorú bude zastupovať - informácie o vierach v Kráľovstve budete môcť nájsť na stránke alebo sa na ne môžete spýtať majstrov.
Pripraviť by si mal hlavne rituály a modlitby, aby priamo na hre vedel reagovať na vzniknuté situácie a jeho ovečky sa na neho vedeli spoľahnúť, že ich naučí pobožnosti. Ich prevedenie nechávame na tvorivosti hráča.
Rituály, ktoré odporúčame pripraviť si:
●modlitba zaháňania Smrti (pre chorých a ťažko zranených)
●pohreb
●omša
●svadba
●požehnanie bojovníkov pred bojom
●exorcizmus (odobranie čierneho znamenia reanimovanej mŕtvole - nekromancia a všetko, čo narušuje prirodzený kolobeh života, je v kategorickom protiklade s kňažskou filozofiou)
●iné rituály, ktoré uzná za vhodné (spoveď, obeta bohom, odpustky...)

Mechanizmy

Kňaz má k dispozícii tzv. znamenia viery, ktoré odovzdáva postave ako hodnotenie jej pobožnosti a svedomia. Tá ich potom môže nosiť na krku. Tieto znamenia sú metaherným symbolom a nemožno ich ukradnúť. Ide v podstate o komunikáciu medzi kňazom a Smrťou, ale postavy súčasne môžu a nemusia vystaviť svoju zbožnosť verejne na obdiv.
(Znamenia dostane kňaz od organizátorov aj s popisom.)

Kňaz dokáže odobrať čierne znamenie postave, ktorú reanimoval nekromant – pri rituále exorcizmu. S týmto musí postava oživeného súhlasiť alebo musí byť držaná pod kontrolou na mieste niekým iným.

Kňaz vidí postavy duchov zosnulých a vie s nimi komunikovať.

Tipy

Podľa čoho môže kňaz udeľovať znamenia viery? Nechávame to na jeho uvážení, ale ponúkame mu malú pomôcku:

Jeden za účasť na omši, za uloženie obety bohom, za parádny pohreb, za pobožné správanie (často sa modlí, kupuje odpustky, chodí na spovede…), za splnenie svätej úlohy a podobne.”

Inšpirácie

Kňaz. Mních. Prorok. Šaman.

Nekromant

Ten, čo kradne Smrti mŕtvych. Používa ich na svoje ciele. Môže chcieť Smrť prekonať alebo nahradiť.

Príprava

Na začiatok by bolo dobré určiť si alter ego, pod ktorým nekromant vystupuje. V našom ponímaní je nekromant akýmsi diablovým advokátom, či dokonca dealerom, ktorý vie udržať zosnulé postavy pri živote, ale vždy za určitú cenu.

Mechanizmy

Nekromant podobne ako kňaz dostáva od organizátora tzv. čierne znamenia, ktoré nemožno postave ukradnúť, ani inak zobrať (s výnimkou kňaza). **Jeho znamenia sú všetky čierne a majú len jednu funkciu – vedia predĺžiť život postave, ktorá ich obdrží, o jednu hodinu** (do ďalšieho zazvonenia). Nad reanimovanými postavami nemá žiadnu zvláštnu kontrolu, avšak čierne znamenia sú veľkou pákou pri vyjednávaní, aby od postáv dostal to, čo chce.
Každé čierne znamenie môže použiť len raz. Existujú však spôsoby, ako získať ďalšie (napr. rituály a obrady), no tie musí spoznať priamo na hre. Aby sa však o ne mohol pokúsiť, musí od postáv získať ich znamenia viery. Musí teda nahlodať ich pobožnosť a svedomie strachom zo smrti.

Tipy

Jestvuje zopár rituálov, ktorými môže povolať chodiace mŕtvoly z hrobov, aby útočili na živých. Pri príprave týchto rituálov je však potrebné osloviť majstrov.

Inšpirácie

Černokňažník. Šialený vedec. Nešťastný pozostalý.

Zlodej

Bohatým berie a cechu dáva. Ponúka diskrétne služby zmeny majiteľa. Uteká pred zákonom. Vydieranie. Falšovanie. Sabotáže.

Príprava

Pred hrou je potrebné, aby sa hráči zlodejov zorganizovali do zlodejských cechov. Na hre býva vždy aspoň jeden, s ktorým ho môžu kontaktovať majstri, ale môžu si založiť aj svoj vlastný cech. Organizovanie do cechov vyžadujeme preto, **aby sa ukradnuté predmety vždy objavili na mieste (zväčša v truhlici), ktoré určia majstri**.
Kradnúť sa teoreticky dá aj bez členstva v cechu, no vyžaduje si to neustále schvaľovanie majstrom, naopak pri kradnutí v rámci cechu, je táto zodpovednosť prenesená na vedúceho cechu a kradnúť sa tak dá efektívnejšie a hlavne hráči nevychádzajú zo svojich rolí.

Mechanizmus

Každý zlodejský cech musí mať vodcu, ktorý bude mať pod správou truhlicu, kam sa budú umiestňovať predmety v zmysle všeobecných pravidiel. Vodca cechu potom rozdeľuje odmeny za krádež a je zodpovedný za predmety do nej uložené. **Z tejto truhlice sa nedá kradnúť** – ukladajú sa tam predmety, ktoré patria iným hráčom.

Tipy

Nekradnite zbytočne ako straky predmety, ktoré nepotrebujete.
V hre sa nachádza veľké množstvo predmetov, ktoré si nepriniesli hráči, no budú mať pre nich hodnotu (herné peniaze, mešce - tie budú na opaskoch priviazané len niťou!, cenné papiere, bylinkárske medikamenty, alchymistické ingrediencie, šťastné amulety).

Hľadajte si klientov, pre ktorých možno kradnúť (napríklad čarodejníci často potrebujú predmet osoby, ktorú chcú očarovať).

Inšpirácie

Kapsár. Podvodník. Mafián. Vekslák. Pašerák. Lúpežník.

Obchodník

Ten, čo sa snaží zohnať či rozmnožiť majetok. Vyzná sa v cenných papieroch či pozemkových listinách. Hľadá, čo by mohol s iným zameniť. Majetky kombinuje a vytvára tak ešte väčšie bohatstvo.

Príprava

Pred hrou si môžu obchodníci vybrať tovar, s ktorého cennými papiermi chcú obchodovať. Majstri im poskytnú zoznam tovarov a hodnotu, za ktorú si ich zadovážili v meste, z ktorého prišli. Hodnota tovaru sa líši v rôznych mestách – a tak môžu obchodníci na hre uskutočniť výhodné výmeny.

Pre postavu obchodníka nie je veľa nových mechanizmov, dôležité je len vyznať sa v minciach a cenných papieroch.

Na hre rozlišujeme dva typy cenných papierov:

- tzv. malé cenné papiere – vyjadrujú vlastníctvo k tovaru
- tzv. veľké cenné papiere alebo majetkové listiny – vyjadrujú vlastníctvo k pozemku alebo privilégiu

Okrem klasického obchodovania, kde sa hodnota majetku zvyšuje rovnomerne (o koľko mám viac, o toľko to má vyššiu hodnotu) je možné založiť aj tzv. podniky (cechy, obchody, spoločnosti...), ktoré poskytnú vyššiu hodnotu ako je samotný súčet vloženého majetku. Ide o kombináciu cenných papierov, majetkových listín, nejakého nápadu a ľudí, ktorí zabezpečia fungovanie podniku.

Niektoré majetky (napr. pozemky a podniky) môžu dávať výnosy vo forme pravidelne vyplácaných mincí alebo materiálu (drevo, ovocie, víno...).

Mechanizmy

Na hre sa bude vyskytovať postava bankára (správcu burzy...), u ktorého si môžete dať v určené hodiny poslať dostavník do vami určeného mesta. Môže spravovať aj peňažné účty obchodníkov (teda nie všetky peniaze budete musieť mať pri sebe). Táto postava bude vyplácať výnosy z pozemkov a podnikov.
Objem majetkov (tovarov, peňazí, pozemkov …) záleží od konkrétnej hry, nevyhnutné informácie sa dozviete v komunikácii s majstrami pred hrou.

Na hre je možné (po dohode s majstrom) predávať aj niektoré neherné veci za neherné (kovové) peniaze. Myslíme tým napríklad nejaké vaše výrobky (prívesky, mäkčené zbrane, časti kostýmov a pod.). Podmienkou je, že sú to veci, ktoré ste si doniesli vy, sú tematické (v štýle fantasy alebo histórie) a boli vám schválené pred hrou majstrom.

Tipy

V hre sa nachádza veľké množstvo predmetov (bylinkárske medikamenty, alchymistické ingrediencie...), ktoré budú potrebovať iné postavy a s tými môžete obchodovať takpovediac z ruky do ruky, takže sa neobchoduje len medzi obchodníkmi. Vyššie uvedené pozemky a podniky často prinášajú výnos práve v týchto predmetoch, takže možno nájdete investorov aj medzi neobchodníkmi.

Inšpirácie

Kupec. Šmelinár. Bankár. Úžerník. Priekupník.

Slobodné povolanie

Ten, čo vie niečo, čo iní chcú alebo potrebujú. Ten, čo spestruje svet. Ten, čo tvorí, vyrába alebo slúži.

Príprava

Mnohým vašim nápadom vieme napomôcť k realizácii. Chceli by ste si zahrať umelca? Z minulých hier sa nám zachovalo kopec piesní či divadelných hier, ktoré môžete na hre odohrať. Váš hrobársky cech by chcel robiť parádne pohreby? Vieme vám požičať našu rakvu. Chceli by ste na hre vykonávať nejaké remeslo (kováč, rezbár, stolár..) – môžeme vám zabezpečiť prístrešok, pár drobností a možno nejaký materiál.

Mechanizmy

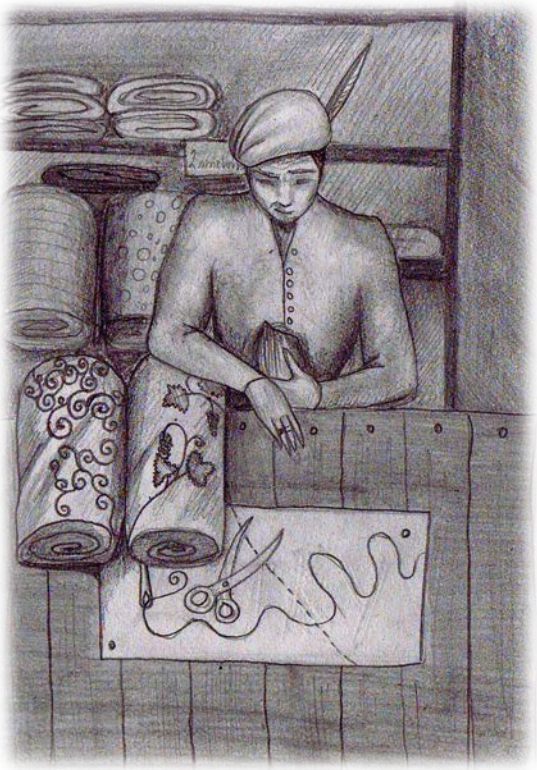
Väčšinou sa dá riadiť podľa všeobecných pravidiel. Môže sa však stať, že prídete s tak dobrým nápadom, že sa nám oplatí nejaký mechanizmus pridať. Nebojte sa a napíšte majstrovi.

Tipy

LARPy Kráľovstva Vína vždy spestrovali aj umelci a remeselníci, ak by ste si chceli zahrať niečo také, neváhajte kontaktovať majstrov.

Inšpirácie

Bard. Kaukliar. Kurtizána. Hrobár. Kováč. Stolár. Plačka. Pisár. Maliar. Novinár. Sudca. Vrah. Detektív. Hľadač pokladov.



Čarodejník

Ten, čo pátra po veľkých tajomstvách. Ten, čo má moc ovládať ostatných. Ten, ktorého prenasledujú kliatby. Ten, ktorý vyhľadáva stratené kúsky mágie vo svete.

Príprava

Pred hrou je potrebné si vybrať, ktorý obor mágie bude vaša postava ovládať. Je to dôležité, aby hráč vedel, akými rituálmi bude čarovať. Môže si začať chystať doma recepty a čarovné formulky. Po tom, ako si vyberie svoje povolanie, majstri mu ešte môžu poslať dodatočné materiály (overené recepty a formulky), podľa toho ako veľmi bude postava v mágii zbehlá. Plus prosíme každého čarodejníka, aby si doniesol malý zápisník.

Zaklínač
Kúzla čerpajú moc z vyrieknutých slov, ktoré zaklínač ukladá do čarovných veršovaných formulácií.
Pred hrou by si hráč mohol precvičiť nejaké tie zaklínadlá, aby sa na hre nehanbil.

Runový mág
Kúzla čerpajú moc z rún, ktoré mág musí nájsť a následne v správnej konštelácii rozmiestniť do magických obrazcov.
Pred hrou by si hráč mal naštudovať runy a ich význam v Kráľovstve Vína. O študijné materiály je potrebné požiadať majstra. Na začiatku dostane malú sadu rún, ktorú v rámci hry ďalej rozširuje.

Alchymista
Kúzla čerpajú moc zo vzácnych prísad, ktoré alchymista varí podľa prastarých receptov. Alchymisti varia odvary, jedy, ale môžu vytvárať i amulety alebo woodoo bábky. Bolo by vhodné, ak by si hráč priniesol pár prísad na efekt, možno i nejakú šikovnú súpravičku. Na hre však vždy mávame alchymistické laboratórium, takže to nemusí preháňať. Na začiatku hry dostane od organizátorov zopár alchymistických ingrediencií (tie jediné majú efekt na silu kúzla, všetko ostatné je len divadlo) a ďalšie by si mal zháňať v rámci hry.

Forma
Mágia v našom ponímaní je založená na kreativite. Nižšie si prečítate len základné hranice fungovania a účinkov, no konkrétne rituály, akými budete kúzla vyvolávať, ponechávame na vás. Pridávajte do zaklínadiel viac prvkov a okrás, aby z toho bolo skutočné divadlo. Prepracované rituály sa snažíme odmeňovať a odfláknuté sa často môžu obrátiť proti vám.

Mechanizmy

Kúzlo.
Pre všetky tri typy oborov platí rovnaké pravidlo (pravidlo jednot(k)y):

Kúzlo: 1 rým/prísada/obrazec = 1 povinnosť pre 1 postavu na 1 hodinu (do najbližšieho zazvonenia).

Jednu konkrétnu kliatbu možno zopakovať len raz medzi dvoma zazvoneniami (raz za hodinu).

Použitá alchymistická ingrediencia sa minie. Runy po uplynutí kúzla možno znovu použiť, avšak obrazec musí zostať neporušený počas celého trvania kúzla! (narušením obrazca sa kúzlo rozplýva a stráca účinok).

Z tohto pravidla vyplývajú tri hlavné atribúty kúzla:

- Sila kúzla
- Cieľ kúzla
- Trvanie kúzla

Sila kúzla
Sila závisí od množstva energie vloženej do kúzla (vyjadrené počtom rýmov, prísad, rún). Čím viac energie, tým vyššia kategória kúzla. Zvýšiť silu kúzla tak možno pridaním ďalšieho rýmu/prísady/obrazca.

Pomôcka:

Sila kúzla / obor mágie	**Alchýmia**	**Zaklínanie**	**Runy**
1.kategória	1 prísada	1 rým	Obrazec z 3 rún
2.kategória	2 prísady	2 rýmy	Obrazec z 5 rún
3. kategória	3 prísady	3 rýmy	Obrazec zo 7 rún
a tak ďalej...**+ 1 kategória =**	**+ 1 prísada**	**+ 1 rým**	**+ 2 runy**

Lámanie kúziel
Silu kúzla sledujeme pre prípad, že by cieľ kúzla už bol pod vplyvom kúzla, ktorého účinok chceme zrušiť. Hovoríme o lámaní kúziel. Pravidlo je jednoduché: **kúzlo je možno zlomiť, ak použijeme kúzlo vyššej kategórie.** Zlomením kúzla sa končí aj jeho trvanie. (kúzlo sa rozplynie).

Príklad:
Alchymista Vilém pozval k sebe na čaj bosorku Elizu, čerstvú vdovu. Tá má však mužov už po krk a tak sa pre každý prípad obrní zaklínadlom 1. kategórie ochrany pred kúzlami. Príde, prehodí pár slov s nervóznym alchymistom, dopije čaj a odchádza si za svojím. Vilém doma smutne šúcha nohami a nadáva sám sebe, že šetril prísadami. Keby do čaju pridal dve prísady miesto jednej, vyhol by sa ďalšiemu osamelému večeru.

Trvanie kúzla
Kúzlo trvá do najbližšieho zazvonenia (max. 1 hodinu) plus dlhšie o 1 zazvonenie za každú energiu vloženú do kúzla navyše. Runová mágia má výnimku z tohto pravidla - kúzlo trvá, kým sú runy položené v magickom kruhu zaklínadla.

Pre trvanie kúzla má prioritu vždy zazvonenie (aj keby neuplynula plná hodina!), takže i načasovanie kúzla má svoje dôležité miesto pre kúzelníkov (možno i preto tak často študujú pohyb nebeských telies).

Pomôcka:

Trvanie kúzla / obor mágie	**Alchýmia**	**Zaklínanie**	**Runy**
+ 1 zazvonenie	+ 1 prísada	+ 1 rým	kým je kruh neporušený

Cieľ kúzla
Cieľom kúzla je vždy nejaká osoba, ktorej sa určí nejaká povinnosť (alebo ochrana). **Aby kúzlo na danú osobu mohlo byť zoslané, tak musí byť táto osoba prítomná a súhlasiť alebo:**

- Pri zaklínaní, ak zo znenia zaklínania je jasné, kto je cieľom kúzla a cieľ ho počuje
- Pri runovej mágii, ak cieľ vstúpi do magického kruhu.
- Pri alchýmii, ak cieľ jeho výtvor požije alebo nosí na tele.

V prípade runovej mágie a alchýmie možno použiť tzv. vzdialený dotyk a to tak, že zosielateľ musí mať pri vyvolávaní niečo, čo tejto osobe patrí (musí to byť predmet tej osoby, ku ktorému má nejaký vzťah, nestačí, aby to boli jej peniaze alebo pohár z krčmy, z ktorého pila).

Pomôcka:

<table>
<tr><td>Cieľ kúzla / obor mágie</td><td>Alchýmia</td><td>Runy</td><td>Zaklínanie</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Na cieľ kúzlo pôsobí ak:</td><td>ho požije / nosí na tele</td><td>vstúpi do kruhu rún</td><td>ho počuje a pochopí</td></tr>
<tr><td colspan="2">ak počas vyvolávania kúzelník použije osobný predmet obete</td><td></td></tr>
</table>

Spoločné kúzla
Ak by chcel jeden čarodejník zoslať kúzlo, na ktoré nemá dosť energie, môže sa spojiť s iným vyznávačom rovnakého umenia a zvyšovať podľa uváženia silu aj trvanie kúzla, dokonca i počet cieľov.

Iná mágia
V hre sa nachádzajú čarovné predmety, ktorých magickú silu vedia používať i laici (muklovia).

Fungovanie
Všetky kúzla kontroluje (potvrdzuje účinok) majster, okrem zaklínačových kliatieb a prípadov kúziel, ktoré sú už majstrom overené (dané kúzlo sa už v minulosti vydarilo a majster potvrdil, že ak sa použije ten istý postup, kúzlo bude fungovať rovnako). **Čarodejníci**

si vedú evidenciu o svojich kúzlach spolu s majstrom, aby ten vedel rozhodnúť v prípade lámania kúziel. Zaznamenávajú si silu kúzla, čas vyvolania + trvanie a cieľ kúzla. Odporúčame preto zaobstarať si nejaké vkusné písacie potreby, ktoré k mudrcom a učencom patria.

Nakoniec opakujeme pravidlo, že žiadnym kúzlom podľa týchto pravidiel nemožno život zobrať ani vrátiť. Nemožno ani magicky prikázať hráčovi, aby priamo vzal život inej postave. Život vedia len spríjemniť alebo znepríjemniť. Na hre sa však s pomocou rôznych artefaktov a obetí budú môcť uskutočniť aj rituály, ktoré tieto pravidlá nepopisujú a ich následky môžu byť oveľa grandióznejšie. Tieto rituály vyplynú z príbehu hry a ich finálny efekt potvrdí majster.

Tipy

Ak potrebujete niekoho začarovať „na diaľku“, neváhajte použiť služby zlodejského cechu, aby ste získali nejakú osobnú vec obete.
Pátrajte po overených receptoch a formulkách – tieto kúzla budú fungovať aj bez potvrdenia majstra.
Nezabúdajte na zapisovanie si zoslaných kúziel, ak pôjdete okolo infostánku, môžete ich tam priebežne nahlasovať a organizátori budú mať lepší prehľad o tom, čo sa deje.

Nevytvárajte pre hráčov príliš dlhé a ponižujúce kliatby (napríklad aby sa ako had plazili 3 hodiny). Ak chcete niečo ukázať / dokázať, postačí, aby kliatba trvala len pár okamihov („kým nezatlieskam“). Navyše je veľmi veľká pravdepodobnosť, že sa to môže hráčovi po dlhej dobe zunovať a vykašle sa vám na to tak či tak.

Inšpirácie

Bosorka. Černokňažník. Potulný čarodej. Alchymista. Mystik. Magický akademik. Šaman.