

# Pravidla Magie

Čarodějné schopnosti Původních žen v Belegienu pramení z jejich spojení s velekněžkou bohyně Merdie. Rozdělují se do pěti sekcí:

<b>Bojová magie</b> .....	2
<b>Magie</b> .....	3
<b>Alchymie</b> .....	4
<b>Krvavá magie</b> .....	5
<b>Vědění</b> .....	7

Každá **Původní žena** (pro zjednodušení dále jen „čarodějka“) má možnost dosáhnout maximálně páté úrovně v těchto dovednostech. Velekněžka má všechny schopnosti na páté úrovni, další ženy, aby se mohly stát pomocnými kněžkami musí mít na páté úrovni všechny dovednosti kromě krvavé magie, provozování které je oficiálně zakázáno.

Na své první akci čarodějka přiřadí ke každé z dovedností úroveň, kterou její postava svede. Ke každé schopnosti musí být přiřazena jiná úroveň (například Boj 2, Magie 3, Alchymie 5, Krvavá magie 1 a Vědění 4). Schopnost, ke které čarodějka přiřadí úroveň 5 je její specializací. Že máte 5. úroveň ale ještě neznamená, že znáte všechny zákoutí daného odvětví. Jedná se jen o to, že máte větší pravděpodobnost zvládnout úkoly z dané oblasti, případně zvládáte více typů úkolů, ale neznáte všechny možné „recepty“. Úrovně se časem můžou zvyšovat podle libosti organizátorů.

**Pravidlo pro všechny zařikání** – dvojverší se musí rýmovat.

**Pravidlo pro všechny rituály** – maximální počet čarodějek je za každých okolností 12.

**WITCH STARTER PACK** – doporučuje se mít zápisník, kam si zapíšete všechny recepty, které ve hře naleznete nebo během ní vymyslíte.

## **Bojová magie**

**1) Pomocí energie** – sesílání kouzel na protivníky bez potřeby něco říkat

a) krepovým papírem na šíp (pro lučištnice)

b) *barevnou papírovou koulí* (pro ty, co z luku nestřílí)

úroveň 1 – modrá – led (zamrazí nepřítele na místě)

úroveň 2 – červená – oheň (zapálí nepřítele, může od něho chytnout i další)

úroveň 3 – zelená – jed (nepřítel je tráven, dokud nenajde protijed nebo nezemře – 10 min., vedlejší efekt delirium, neví, kdo je vlastní a kdo nepřítel, seká po všech)

úroveň 4 – černá – morová (nepřítel pomalu umírá a nakažuje ostatní v okolí, dokud nenajdou lék, každá čarodějka může použít jenom 10x za celý život)

**2) Pomocí zařikání**

úroveň 5 – počet veršů ovlivňuje počet kouzlem zasažených protivníků s maximálním trváním účinku 5 minut:

2 verše – 1 protivník, 4 verše – 2 protivníci, 6 veršů – 3 protivníci atd.

... vždy počet dvouverší znamená počet zasažených protivníků, vždy od nejbližšího k čarodějce. Kouzlo začíná působit, když jej čarodějka dořekne celé. U postav platí jen jako zranění, ne smrt, postava však musí opustit bojiště a vyléčit se.

**WITCH STARTER PACK:** barevné koule nebo krepák (barvy podle úrovně)

## Magie

### 1) Pomocí zařikání – počet veršů ovlivňuje dobu trvání:

2 verše – 5 min., 4 verše – 10 min., 6 veršů – 15 min., každé dvouverší přidá 5 minut

úroveň 1 – maximálně 4 verše

úroveň 2 – více veršů

Kouzlo vždy platí jen na jednu osobu a není možné tímto kouzlem zabíjet, či jinak fyzicky ubližovat (na to je bojová magie), jedná se jenom o stav mysli nebo emocí (třeba zmatení, koktání, ztráta paměti, zamilování, fantomová bolest). Může být použito i na postavu.

### 2) Pomocí runového rituálu – počet a výběr run a dalších ingrediencí ovlivňuje účinky a dobu trvání

úroveň 3 – maximálně 5 run a 3 ingredience

úroveň 4 – maximálně 10 run a 5 ingrediencí, možnost očarovat předmět

úroveň 5 – maximálně jedna kompletní sada run, neomezený počet ingrediencí, možnost vyvolat démona a uvěznit ho do předmětu

Rituály musí být prováděné zařikáním. Pravděpodobnost úspěchu rituálu na své úrovni je 50%, ale čím vyšší úroveň má čarodějka a čím nižší úroveň má kouzlo, tím je pravděpodobnost úspěchu vyšší. Každý rozdíl úrovně přidává 20% pravděpodobnosti úspěchu (čarodějka 5. úrovně má šanci uspět 50% u rituálu 5. úrovně, 70% u rituálu 4. úrovně a až 90% u rituálu 3. úrovně). Na rituálu se může účastnit více čarodějek, každá další čarodějka stejné nebo vyšší úrovně zvýší šanci úspěchu o 5%. Na 100% úspěch rituálu 5. úrovně třeba tedy celkem 11 čarodějek včetně ústřední čarodějky, které patří použité runy a která vede rituál. V případě, že se sejde celý coven, tedy 12 čarodějek, můžou pronést rituály dosahující síly krvavé magie, ale jelikož se o krvavou magii nejedná, není to trestné.

V případě selhání pro hlavní čarodějku plynou nepříznivé vedlejší účinky, pro ostatní nastává dočasná neschopnost užívat magii. Spoutání démona dává silnější očarování předmětu, ale v případě neúspěchu hrozí posedlost démonem nebo dokonce smrt, kromě toho to je zakázané umění.

**Rituály je možné provádět jenom v chrámech nebo na svatých místech.**

**Rituály můžou být prováděné na základě existujících receptů nebo metodou pokus – omyl** (záleží na organizátorovi, jestli se mu to bude líbit a uzná to).

**WITCH STARTER PACK:** od 3. úrovně vlastní sada run

papír a pero pro vlastní rituály

## Alchymie

Některé lektvary a protijedy vyžadují studené odvary jako jednu ze složek. Tyto si musí čarodějka, která ještě není na 4. úrovni, zakoupit v chrámu (za herní peníze). Taky při prvním použití receptu si chybějící složky třeba zakoupit nebo vyměnit v chrámu.

### 1) Lektvary – úroveň 1

- a) léčivé – sladké (léčí zranění nebo choroby, záleží od receptu)
- b) pozitivní – hořké (mají pozitivní účinek na ty, kdo je vypijí, třeba dočasně zvýšená síla)
- c) negativní – kyselé (mají negativní účinek, třeba paranoia nebo zmatení)

### 2) Jedy – úroveň 2

- a) jedy – slané (tráví toho, kdo je vypije, slabé můžou jen způsobit potíže, silné i zabít)
- b) protijedy – štiplavé (ruší účinky jedu, jestli jsou podány včas)

### 3) Oleje – úroveň 3

Připravují se za studena přidáváním jiných složek do olejového základu, slouží na potírání, ne na požívání. Účinky můžou být léčivé, povzbudivé i jiné, účinky jsou silnější než u lektvarů.

### 4) Čaje – úroveň 4

Připravují se luhováním bylin v horké vodě, vyžaduje znát kouzlo na zahřátí vody (organizátor může v případě potřeby na jednodenní akci donést horkou vodu v termosce, hlásit předem).

### 5) Masti – úroveň 5

Musí se vařit, vyžadují větší znalosti a mají časově náročnější přípravu, proto se dají dělat jenom na vícedenních akcích.

**WITCH STARTER PACK: sada flaštiček a flakónků** (ideálně nerušivého vzhledu a s dobrým těsněním, v případě, že je nevíte sehnat, třeba si o ně pár dní před akcí říct organizátorům, víme vám je půjčit, nebo jestli chcete, víme vám je jít koupit a odkoupíte je od nás na akci za stejnou cenu jako jsme je koupili v obchodu, budeme mít u sebe úctenku).

**Trychtýř** (prosím ten na nalévání, ne na čůrání a zkuste nějakou nenápadnou barvu nebo nejlépe kovový, ať se vám v případě přelévání čajů nerozteče; jeden necháme v chrámu, kdyby náhodou).

**Kádinka nebo hrnek** na míchání (ideálně z teplovzdušného materiálu, nech to máte i na vyšší úrovni, dobrý je třeba i hrnek, co může jít nad oheň, akceptujeme vám i neřezový nebo smaltovaný, ty se dobře shání a moc nestojí). Samozřejmě nesmí chybět **vařečka / lžička**.

## **Krvavá magie**

Přísně zakázané umění, je velice mocné, ale zrádné. Přistižení se trestá dle závažnosti, ve většině případů je trestem smrt. Rozsudek vynáší velekněžka, která pečlivě posoudí překročení mezí. V historii byla jenom hrstka případů, kdy byly čarodějky přistižené při krvavé magii omilostněny, a to z důvodu uznání nezbytnosti použití těchto rituálů pro záchranu většiny tehdejší populace, poslední takový případ byl před několika sty lety.

### **1) Pomocí zařikání** – počet veršů a obětí ovlivňují dobu trvání:

2 verše + 1 oběť = 20 min., 4 verše + 2 oběti = 40 min., 6 veršů + 3 oběti = 60 min.  
atd.

... platí vzorec, kdy:  $X$  veršů +  $\frac{X}{2}$  obětí =  $X*10$  min.

úroveň 1 – max. 2 verše

úroveň 2 – max. 4 verše

úroveň 3 – max. 6 veršů

úroveň 4 – libovolný počet veršů

Kouzlo vždy platí jen na jednu osobu, i když má mnohem silnější účinky a větší možnosti jako normální magie. Na rozdíl od magie je možné tímto kouzlem i zabít, ale taky je to jen stav mysli (někdo si myslí, že nemůže dýchat, tak dýchat přestane, nebo mu selže srdce kvůli velikému strachu). Vraždící kouzla ale vyžadují, aby oběť byla pokrevně příbuzná s čarodějkou. Tyto kouzla trvají pouze 5 minut, během kterých je možné zabít čarodějkou, která kouzlo seslala, a přerušit tak jeho působení. Kouzla krvavé magie můžou být použita i na postavu, u té je ale v případě smrtícího kouzla čas na jeho zrušení zvýšen na 10 minut.

Bez oběti příbuzného navozený stav mysli přímo nezabíjí, ale stále je možné hrou pořádně zamíchat (způsobit někomu strašná muka, halucinace, různá vražedná či žhářská nutkání a tak dále).

Po použití zařikání krvavé magie je čarodějka oslabená, nemůže použít žádnou magii, a to po dobu, kým její předešlé kouzlo trvá, protože je s ním stále ve spojení. Toto je způsobeno tím, že na rozdíl od dobré magie čerpá krvavá magie sílu z čarodějky, ne z přírody. Jestli není čarodějka dostatečně zkušená, případně je raněná, může zemřít, kouzlo z ní vysaje všechnu sílu.

### **2) Pomocí rituálu** – úroveň 5

Také musejí být provázeny zařikáním a obětí.

Rituály krvavé magie se vyrovnají magii Bohů, ale pravděpodobnost jejich úspěchu je jenom 40%, podobně jako u magie však další čarodějky stejné úrovně zvyšují šance o 5%.

Když si to ale spočítáte, celý coven, tedy 12 čarodějek, shromáždí moc na maximálně 95% pravděpodobnosti úspěchu.

Rituály mají také schopnost spoutat démony, a to mnohem nebezpečnější a mocnější, než svede normální magie.

V případě neúspěchu rituálu hlavní čarodějka umře a ostatní čarodějky dočasně ztrácejí svoji moc a do konce života se potýkají s následky v podobě záchvatů, zlých snů, či halucinací. V případě neúspěchu rituálu spoutávání démona může dočasně zůstat otevřená brána a do světa může proniknout více démonů, kteří, na rozdíl od slabších démonů u normální magie, nejsou omezeny na tělo čarodějky, ale můžou „skákat“ z těla do těla.

Na rozdíl od dobré magie se **rituály** můžou konat **i mimo chrámů**.

**Rituály** můžou být **prováděné na základě existujících receptů nebo metodou pokus – omyl** (záleží na organizátorovi, jestli se mu to bude líbit a uzná to).

**WITCH STARTER PACK:** rituální dýka (poprosíme měkčená a dejte si záležet, ať páska neškrábe, bude se s ní podřezávat a neradi bychom, aby to bylo doopravdy)

od 5. úrovně papír a pero pro vlastní rituály

od 5. úrovně rituální miska na (umělou) krev a další ingredience

## Vědění

Vědmy mají jistou schopnost nazírat za hranice tohoto světa. Ty, které toto umění dotáhly dál a věnovaly mu dlouhá léta, můžou vidět na druhou stranu bez přerušení spojení. Takových je ale velmi málo a rodí se jen jednou za několik století, většina sílu druhé strany na delší dobu nesnese.

úroveň 1 – rozeznání, jestli jsou předmět nebo osoba naplněny magií

úroveň 2 – rozeznání, jestli je magie v předmětu/osobě dobrá, nebo zlá

Schopnost věštit runami formou odpovědi ano/ne, ale jen v otázkách týkajících se osobního života tázajícího (jako pout'ové věštění, otázky na lásku, zdraví atd., vytáhnete runu, pozitivní znamená ano, negativní ne, a díky tomu, že jsou to záležitosti drobné, je jedno co vytáhnete, příběh se tomu už nějak přizpůsobí)

úroveň 3 – proroctví pomocí run (musí být přítomen organizátor, který vám poví odpověď na položenou otázku, vy musíte z run, které si skutečně vytáhnete, poskládat příběh tak, aby sděloval to, co vám řekl organizátor, samozřejmě věštění je mlživé a plné metafor, takže to určitě úspěšně poskládáte)

úroveň 4 – proroctvé sny (přicházejí spontánně – od organizátorů, jsou dost neurčité a mlživé, je mnoho cest, jak je pochopit; obsah snu vám sdělí organizátor)

úroveň 5 – bdělé vize (taky jsou spontánní, ale na rozdíl od snů je můžete mít bez toho, abyste si šli lehnout, taky bývají mnohem konkrétnější, vidíte skutečné obrazy, scény tak, jak se stanou, ale jsou to jenom obrazy a zvuky, jejich význam musíte pochopit sami; to co vidíte nebo slyšíte vám sdělí organizátor).

**WITCH STARTER PACK:** od 2. úrovně sada run a tabulka jejich významů

od 3. úrovně podložka na věštění, kam se runy házejí (třeba kus látky, který pokreslíte podle schématu)