

Pravidla magie Soumrak 2017

Základní vybavení

Dovezete si:

Černokněžnický/mágský úbor, hůl+dýka/meč (dle specializace viz níže), kouzelnická kniha (kam si nalepíte kouzla), další hráč v případném kostýmu mazlíka (pokud si zvolíte dle specializace viz níže).

Dostanete:

Typy a množství kouzelných koulí, dle vaší specializace (dostanete dle specializace viz níže).

Začínáte se 2 životy a 2 manovými kolíčky (bojovní kouzelníci 4+2).

Kouzla.

Zápis kouzel

V zápisu kouzla najdeme tyto položky:

1. **Název kouzla.** (Ledové kopí)
2. **Kdo kouzlo smí užívat.** (Ledový mág, 1. úroveň)
3. **Cena za seslání kouzla.** (Jedna modrá koule)
4. Formule kouzla (Je čas jít k ledu!)
5. **Kam platí zásah, aby kouzlo proběhlo.** (Dosah Zásah)
6. Popis kouzla (Kouzelník vyčaruje ledovou střelu s mrazivou silou. Zásahem MODROU koulí do trupu (jen a pouze trupu) cíl kouzla ztrácí DVA životy a je zmražen.)
7. **Bojové heslo, které vykřiknete při platném zásahu kouzla** (Zmražení)

	Ledové kopí	
Ledový mág, 1. úroveň		Jedna modrá koule
<i>Je čas jít k ledu!</i>		
Dosah		Zásah

Kouzelník vyčaruje ledovou střelu s mrazivou silou. Zásahem MODROU koulí do trupu (jen a pouze trupu) cíl kouzla ztrácí DVA životy a je zmražen.

Bojové heslo: Zmražení

Typy Dosahu:

- Zásah – musíte se trefit koulí
- Dotyk – cíle se musíte dotknout holí nepozději IHNEDE po dořeknutí
- Dohled – vizuální kontakt s cílem

Bojová hesla – viz hlavní pravidla Soumraků.

Pravidlo Kouzlo má vždy pravdu: **Pokud se v něčem kříží pravidla a kouzla, kouzla mají nadřazenou pravomoc tudíž platí.**

Typy kouzel

1. Vrhací

Po pronesení formule kouzla hodíte !příslušnou barevnou kouli! (=cena za kouzlo). Pokud trefíte příslušnou zásahovou plochu z popisu kouzla, zvoláte co se stalo (za 2 a zmražení!). Koule ze země nezvedáte. Koule sbírají nekouzelníci a vrací je jen a pouze do měst za odměnu.

2. Manová

Před sesláním (nejpozději během něj) kolíček strhnete a dáte JAKÉMUKOLI hráči co bude poblíž(ideálně nepříteli, ale NIKDY svému Mazlíkovi, nebo jinému kouzelníkovi), ten jej pak za odměnu vrátí ve městě. Kolíčky ze země nezvedáte.

3. Kombinovaná

Před sesláním (nejpozději během něj) kolíček strhnete a dáte JAKÉMUKOLI hráči co bude poblíž(NE svému Mazlíkovi), po vyslovení celé formule kouzla hodíte kouli a pokud jste splnili podmínky kouzla, řeknete co se stalo.

4. Svitková

K dostání obchodníků. K sesláním je vždy potřeba 1 mana + proprieta dodaná nebo uvedená na svitku. Svitek po použití roztrhnout.

Způsob kouzlení

Při sesláním kouzel přečtete (vyslovíte naučenou) formuli kouzla za patřičného RP kouzlení a buď kouzlo vrhnete nebo rovnou řeknete co se stalo. Konkrétní způsob sesláním závisí na typu kouzla.

Pokud dostanete platný zásah během sesláním, sesláním je přerušeno, koule a svitky Vám zůstávají, mana se nevrací (už by měla být dávno odevzdaná, viz výše).

Pokud na kouzlo nemáte prostředky nesmíte ho kouzlit.

Kouzlení do města/míst/věží – jen přes OTEVŘENÝ vstup (logicky). Z města/věže přes zeď – jsou to hradby. Z míst a do míst – záleží dle selského rozumu, jako pro lučištníky. Morová rána je výjimka, kouzlí se na celé město i přes zavřenou bránu.

Máte možnost DOČASNĚ zastavit hru, pokud nastalá situace je opravdu komplikovaná nebo hrozí úrazy, nebo jsou lidi fakt blbí. Je KRAJNÍ možnost.

Mana a její doplňování

Vzhledem k vaší omezené kapacitě, jakmile Vám mana kolíčky dojdou, musíte většinou do města. Zde získáte jednu manu za 1 minutu pobytu ve městě, pokud není obléháno. Další možnosti jsou získat manu z mazlíků, nebo u speciálních míst - pokud budou (budou označena). Pokud kolíčky nejsou, vyschlo zřídlo magie a musíte jít jinam, nebo čekat a čekat.

Vrhací kouzla a jejich doplňování

Vzhledem k vaší omezené kapacitě, jakmile Vám koule dojdou, musíte do města. Zde získáte jednu kouli dostupné vybrané barvy za 1 minutu pobytu ve městě, pokud není obléháno. Nebo jinou jasně označenu speciální formou. Pokud koule nejsou, vyschlo zřídlo magie a musíte jít jinam, nebo čekat a čekat.

Získávání úrovní

Začínáte se 2 životy a 2 manovými kolíčky (bojovní kouzelníci 4+2).

Vaše postava získává úrovně v určených hodinách dne (dozvíte se na místě).

Tím získáte přístup k vyšším kouzlům své specializace a volbě jedno ze 3 talentů, které zvýší vše schopnosti ve vybrané oblasti. Tato volba je trvalá a lze ji změnit pouze zakoupením předmětu MYSLOSTÝR, který by měl být k dostání u obchodníků.

S každou úrovní se vám zvýší počet životů o 1 a množství nahromaditelné many o 1. (Tzn. na finální úrovni mají 5 životů a 5 many, nebo 7+5 u bojových kouzelníků).

Výběr talentů znamená, že si vyberete v okamžiku možnosti vybrání talentu jeden bonus z nabízených. Na 2 a 4 úrovni je výběr talentů stejný a ANO můžete si vybrat opět ten stejný, protože se jedná o talent z příslušné úrovně. Takže ANO Morová rána může dávat za 3 s každým „tikem“, pokud si 2x vyberete +1 dmg ke kouzlům. Výjimka: základního mazlíka pro „Nebojové kouzelníky“ si smíte vybrat jen jednou (ať na 2 nebo 4 úrovni), pokud tedy si vyberete tedy mazlíka na 2 úrovni tak na 4 zvolením stejného talentu zvýšíte jeho životy a sílu útoku.

Specializace a příslušné seznamy kouzel a talentů

Kouzelníci si **před** hrou vyberou svou základní specializaci a tomu přizpůsobí svou přípravu.

1. Ledový mág / Pán démonů = bojovní čarodějové s vyvolanými mazlíky.

Mohou mít jednoruční meč a hůl (tato hůl je určená k obraně a měla by podle toho vypadat). Na meč se **nedají** aplikovat vylepšení jako na zbraně normálních vojáků. Zbraně mazlíků se také **nedají** vylepšovat tímto způsobem. Bojovní mágové mají kouzla průměrně silná, ale očekává se od nich a jejich mazlíků opravdové zapojení v bitevní vřavě, protože touží být v první linii. Jejich bojové schopnosti jim umožní přežít více než by zvládl normální čaroděj.

Mají od začátku hry 4 životy.

2. Ohnivý mág + Zkázonoš = to co si představíte pod čarodějí.

Slabí v boji, křehcí, ale jejich vláda nad magií je neskutečná. Mají neskutečně silná kouzla a mnozí je za to nenávidí. Prostě ničení a zkáza pohybem ruky. Hůl (tato hůl je určená k obraně a měla by podle toho vypadat) a dýka. Dýka se na druhé úrovni změnila na Atáme. Může mít dvě dýky, neb Atáme má vlastní pravidla.

Základní vybavení společné

- vZákladní výbavě můžete mít maximálně 3 koule od každé barvy kouzel co ovládáte – (omezení Pán démonů 2 černé+2červené). To se týká i kouzel od obchodníků. Tzn max. 3 bílé + max 3 modré + max 3 červené + max 3 černé. (ALE to neznamená že u sebe budete tahat 12 koulí pořád!) Budete mít u sebe jen koule barev vašich PŘÍSLUŠNÝCH kouzel (ledový mág modré, pán démonů černé a červené, ohnivý mág červené, zkázonoš černé). U obchodníků si můžete koupit jinobarvá kouzla, a kvůli tomu je tu toto omezení.
- Základní množství many: 2

Kouzla a talenty dle úrovní

1. úroveň (na té začínáte hru)

Ledový mág – Ledové kopí + Vodní elementál

Pán démonů – Stínová šipka + Ohnivá šipka + Vyvolání démona

Ohnivý mág – Ohnivá koule + Pyroblast

Zkázonoš – Stínová koule + Zášleh chaosu

2. úroveň

Talenty při dosáhnutí 2. úrovně. Vybíráte vždy jedno z nabídky (jednu odrážku)

- Mágové
 - 1 koule navíc k maximu každé barvy
 - 1 dmg ke všem kouzlům
 - vylepšení mazlíka (+ 1HP + 1DMG ke všem uděleným zásahům (kouzlo i zbraň)
 - základní pet pro „nebojové“ mágy – Ohnivý elementál)
- Černokněžníci
 - 1 koule navíc k maximu každé barvy
 - 1 dmg ke všem kouzlům
 - vylepšení mazlíka (+ 1HP +1DMG ke všem uděleným zásahům (kouzlo i zbraň)
 - základní pet pro „nebojové“ černokněžníky Chodec prázdnou

Ledový mág – vyšší dmg mečem + 1

Pán démonů – vyšší dmg mečem +1

Ohnivý mág – Dračí dech + Atáme

Zkázonoš – Oživ nemrtvého + Atáme

3. úroveň

Talenty při dosáhnutí 3. úrovně (plošná kouzla):

- Mágové – blizzard, massmorf, ohnivá stěna
- Černokněžníci – píseň stínů, morová rána, šepot prázdnoty

Ledový mág – Zásah bleskem

Pán démonů – Dotyk smrti

Ohnivý mág – Plamenné brnění

Zkázonoš – Požehnaní Prázdnoty

4. úroveň

Talenty při dosáhnutí 4 úrovně (vylepšení):

- Mágové
 - 1 koule navíc k maximu každé barvy
 - 1 dmg ke všem kouzlům
 - vylepšení mazlíka (+ 1HP + 1DMG ke všem uděleným zásahům (kouzlo i zbraň)
 - základní pet pro „nebojové“ mágy – Ohnivý elementál)
- Černokněžníci
 - 1 koule navíc k maximu každé barvy
 - 1 dmg ke všem kouzlům
 - vylepšení mazlíka (+ 1HP + 1DMG ke všem uděleným zásahům (kouzlo i zbraň)
 - základní pet pro „nebojové“ černokněžníky Chodec prázdnotou)

Ledový mág – Vodní ničitel

Pán démonů – Nadvláda démonů

Ohnivý mág – Živá pochodeň

Zkázonoš – Brána pekel

Neutrální kouzla

- K zakoupení u obchodníků by měly být dostupné v omezeném počtu:
- Magický štít (imunita na 2 fyz. dmg)
- Polymorf (Ovce pro každého)
- Postav věž (RP záležitost)
- Utiš magii (=“Counterspell”)
- Spoutej magii (=Spellblock kouzelníka na 10 min)
- Zlom kouzlo (Zruší efekt dlouhotrvajícího kouzla či přímo efekt bojového hesla)
- Iluze (2 úhyby)
- Záblesk (zastření)
- Ohnivá koule
- Ledové kopí
- Znič hradbu

Pokud to kouzlo vyžaduje, dostanete k nim 1 kus koule příslušné barvy, pokud nemáte plnou kapacitu dané barvy. Případně jiné nutné věci

Děkuji za Vaši účast, gl hf, pac a Dotyk smrti, Nox