Obsah

1. Obecně o magii ... 3
   I. Formy výskytu magie ... 3
2. Základy tvorby kouzla ... 3
   I. Vstupy kouzla ... 3
   II. Prvky kouzla ... 4
   III. Materiál potřebný pro tvorbu kouzla ... 4
   IV. Speciální pravidla kouzel ... 4
3. Kalkulace kouzla ... 4
   I. Fáze tvorby kouzla ... 4
      a) Pojmenování a zašifrování názvu ... 4
      b) Určení elementů, které použiji v kouzle ... 4
      c) Výpočet koeficientu souhvězdí *(vzorec koeficientu souhvězdí)* ... 5
      d) Výpočet koeficientu elementů *(vzorec koeficientu elementů)* ... 5
      f) Narýsování objektu ... 5
   II. Výpočet poškození ... 6
   III. Výpočet celkové ceny kouzla ... 6
4. Vyhodnocení kouzla ... 6
5. Použití kouzla ... 6
6. Vzorce ... 7
7. Tabulky a omezení ... 8
8. Souhvězdí ... 9
9. Ekonomická kouzla ... 9
10. Omezující kouzla (omráčení apod.) ... 9
11. Identifikační kouzla ... 10
12. Lámání magie ... 11
13. Magické nástroje ... 11
14. Suroviny ... 13

1. Obecně o magii

a) Magie je energie, která nemá hmotnost ani rozměr, avšak lze jí manipulovat tak, aby silou ovlivňovala reálný svět, jeho elementy, energie a živé tvory.
b) Magie se může projevit pouze v kombinaci s elementy. Při vysoké hustotě magie může docházet k nečekané explozi předmětů nebo osob v závislosti na charakteru předmětu a osoby.
c) Při manipulaci s magií dochází k vyčerpání osoby, a proto lze tvořit kouzla v omezeném množství. Jinak by mohlo dojít k nežádoucím účinkům jako je například smrt.

I. Formy výskytu magie

a) <u>U magických zřídel</u>
   - U zřídel se nejčastěji tvoří kouzla.
b) <u>Uložená v magických předmětech</u>
   - Mezi magické předměty patří drahé kameny, magické hole, lebky a předměty magií vytvořené k uchovávání magie.
   - Různé předměty mají různé kapacity. Při překročení kapacity dochází k explozi předmětu.
   - Do magických předmětů se ukládá magie zpravidla u zřídel skrze mága pomocí kouzla a platí pro to stejná pravidla jako pro tvorbu kouzel.
   - Z magických předmětů lze odsát magii, a tím tvořit kouzla stejně jako u zřídel.
c) <u>V některých bytostech a magických stvořeních</u>
   - Tato stvoření obsahují magické suroviny, jež mohou dávat kouzlům speciální vlastnosti.

2. Základy tvorby kouzla

a) Magii lze tvořit pouze u zdrojů magie, viz Formy magie.
b) Kouzlo je vždy kombinací elementů, které jsou zdrojem „materiálu“, a magie, která umožňuje „materiálem“ manipulovat.

I. Vstupy kouzla

a) <u>Magie – energie, která kouzlo vytváří</u>
b) <u>Elementy – oheň, voda, země, vzduch</u>
   - Vytvářejí je alchymisté destilací přírodních látek.
   - Udávají podstatu kouzla (ohnivá koule potřebuje element ohně).
   - Udávají hmotnost a intenzitu kouzla.
   - Na každý rozměr lze vždy nanést jen jeden druh elementu.
   - Mají mezi sebou vztahy odporu nebo harmonie <u>*(viz tabulka vztahů elementů),*</u> které ovlivňují konečnou cenu kouzla a zároveň magické poškození a léčení (více v kapitole Kalkulace kouzla).
c) <u>Suroviny – rohy, packy, ocasy atd.</u>
   - Každá surovina má elementární podstatu a speciální efekt.
   - Elementární podstata má vliv na cenu kouzla.
   - Speciální efekty surovin lze odhadnout podle zvířete, z něhož pocházejí, ale vždy je lepší se informovat u knihovníka *(Kniha surovin)*.
   - V každém kouzle mohou být maximálně 3 suroviny.
d) <u>Souhvězdí – aktuální (jsou vidět na obloze)</u>

- Souhvězdí se vždy váží k elementu a působením na elementy použité v kouzle ovlivňují cenu kouzla *(hvězdárna)*.

II. Prvky kouzla

a) Osy = do os se rýsují objekty, udávají rozměry kouzla a nanáší se na ně vždy 1 element.
b) Objekt = narýsovaný obrazec, který se vytvoří z elementů působením magie.
c) Akce = pohyby a silová působení na objekt a uvnitř objektu. Čím těžší, větší a rychlejší je objekt, jímž pohybujeme, tím vyšší je cena za akci.

III. Materiál potřebný pro tvorbu kouzla

a) Svitek = na svitek se kouzlo narýsuje, popíše a jeho roztržením se kouzlo aktivuje.
b) Psací potřeby
c) Rýsovací potřeby = kružítko, pravítko
d) Počítadlo = k usnadnění výpočtu kouzla

IV. Speciální pravidla kouzel

a) Mágové mohou tvořit kouzla společně – tím se jejich průtoky, množství, rozměry a kombinace elementů sčítají.
b) Kouzlo na jednom svitku lze vložit do druhého kouzla, avšak musí být vydefinováno, jak a kde v kouzle působí. Vložením prvního svitku do druhého se první svitek ničí a už nejde použít samostatně.
c) Plošná kouzla poškozují/léčí všechny v oblasti rovným dílem.

3. Kalkulace kouzla

I. Fáze tvorby kouzla

a) <u>Pojmenování a zašifrování názvu</u>
   - Jméno kouzla má být jednouché (1-3 slova) a má vystihovat co kouzlo dělá, protože se vykřikuje při provedení kouzla.
   - Název kouzla se šifruje podle šifry, kterou si určí mág, aby nemohl kouzlo používat každý. Za riziko zneužití nešifrovaného kouzla si mág ručí sám.

b) <u>Určení elementů, které použiji v kouzle</u>
   - Všechny vložené elementy se v kouzle projeví bez ohledu na přání mága.
   - Pokud chci ohnivou kouli a na jednu osu vložím element vody, aniž bych určil co má dělat, tak výsledek bude nejspíš jen spousta páry.
   - Základní element na ose x by měl být takový, který v kouzle převládá.
   - Ohnivá koule = na ose x je element ohně.
   - Vzdušný vír = na ose x je element vzduchu.
   - Elementy na ostatních osách jsou pouze podpůrné, a proto už pořadí přiřazení na ostatní osy nemá význam jako u základního elementu.
   - Výběr elementů o vhodných vahách a intenzitách je klíčový pro vlastnosti objektu.
   - Poměr objemu a váhy/intenzity určuje pevnost objektu (obrovská kovová krychle o zanedbatelné váze bude pevná asi jako bláto, stejně tak obrovská ohnivá koule s nízkou intenzitou pouze příjemně zahřeje).

c) Výpočet koeficientu souhvězdí *(vzorec koeficientu souhvězdí)*

- Porovnám kolik druhů elementů, které mám v kouzle, má na obloze shodné nebo odporující souhvězdí (každé souhvězdí má svůj element).

d) Výpočet koeficientu elementů *(vzorec koeficientu elementů)*

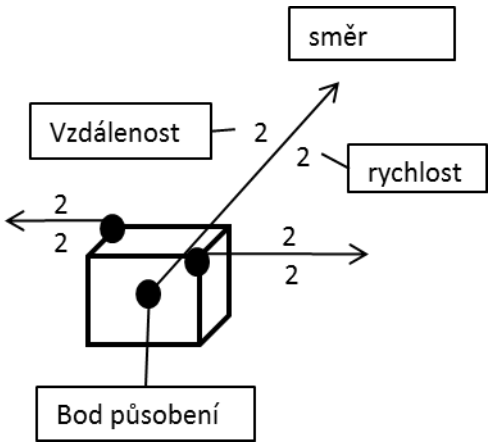
- Odporující a podporující druhy elementů se vztahují k druhu elementu na 1. ose, který tvoří základ kouzla, a tudíž by měl ve výsledném kouzle převládat.

e) Výpočet koeficientu surovin *(vzorec koeficientu surovin)*

- Porovnám každý druh elementu v kouzle s elementem každé suroviny.

f) Narýsování objektu

- Podle dostupného počtu os si narýsuji obrazec.
  - 1 osa = čára
  - 2 osy = čtverec
  - 3 osy = krychle
- Přiradím k obrazci rozměry v **METRECH.**
  - Max. velikost 1rozměrného kouzla = 5 m
  - Max. velikost 2rozměrného kouzla = 25 m
  - Max. velikost 3rozměrného kouzla = 125 m
- Vypočítám délku/obsah/objem obrazce, zaokrouhlím nahoru na celé číslo a dostanu **NEUPRAVENOU CENU OBRAZCE** (minimální neupravená cena obrazce je 1).
- Spočítám váhu/intenzitu objektu jako součet vah/intenzit použitých elementů *(viz tabulka vah a intenzit elementů)*.
- Určím váhy/intenzity jednotlivých částí kouzla.
  - Čím lépe jsou určeny váhy/intenzity jednotlivých částí kouzla, tím více se snižuje riziko nečekaných výsledků kouzla.
- Narýsuji do obrazce akce.
  - Akce má formu přímky se směrem a bodem, kde na objekt působí.
  - Nad přímku se píše vzdálenost akce v metrech, hodnoty menší než jeden metr se vždy v kalkulaci počítají jako 1 metr.
  - Pod přímku se píše rychlost akce v metrech za sekundu, hodnoty menší než jeden metr za



sekundu se vždy v kalkulaci počítají jako 1 metr za sekundu. Nejnižší rychlost je 0,01 m/s.
  - Vypočítám cenu za akce podle vzorce pro výpočet akcí

g) Výpočet poškození/léčení (viz kapitola Poškození/léčení)

II. Výpočet poškození

- Zaokrouhluji dolů na celé jednotky.
- Zbroj proti kouzlům nehraje roli.
- U energetického a kinetického poškození záleží především na použití jednotlivých elementů v objektech kouzla a procesech v kouzlu.
- Poškození se počítá pro každý objekt zvlášť a jejich výsledek se sčítá.
- Vzorec pro výpočet poškození je jen orientační a o konečném poškození vždy rozhoduje organizátor.
- Rozlišují se tyto druhy poškození (každé má svůj vzorec pro výpočet):
    - Magické poškození
    - Energetické poškození
    - Kinetické poškození

III. Výpočet celkové ceny kouzla

- Zaokrouhluji nahoru na celé jednotky
- Pro výpočet se použije níže uvedený vzorec:

$$\textbf{neupravená cena obrazce} * \textbf{koef elementů} * \textbf{koef souhvězdí} * \textbf{koef surovin} + \textbf{cena za akce}$$

4. Vyhodnocení kouzla

b) Organizátor nebo arcimág zkontroluje výpočty, přesnost rýsování, proveditelnost kouzla.

c) Porovná cenu kouzla a jeho parametry se schopnostmi mága a vyčerpanou magií.

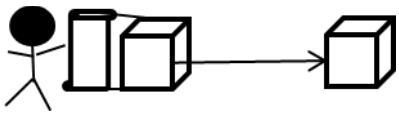
d) Napíše správné vlastnosti kouzla (kin., en., mag. poškození …) a případné vedlejší efekty, viz vzor svitku v příloze.

e) Poté zapečetí svitek a předá mágovi nebo mu oznámí neúspěch a následky.

5. Použití kouzla

f) Kouzlo se aktivuje otevřením svitku (zlomením pečeti), od této chvíle už nejde kouzlo zastavit.

g) Kouzlo vzniká vždy u svitku (nelze jej zahájit 10 m od svitku, musí tam těch 10 m uletět).



h) Mág si po otevření přečte výsledek a následky kouzla.

i) Zařve jméno kouzla tak, aby jej všechny potenciální cíle slyšely (když nezařve správné jméno kouzla, tak jediný efekt kouzla je, že zraní vyvolávače – život za každý rozměr kouzla, na vyvolávače působí veškeré negativní efekty v komentáři).

j) Pokud jde o kouzlo, které se pohybuje (je možné jen u 3 a více rozměrných), musí mág prstem zamířit na svůj cíl a odpočítávat přibližnou dobu do zásahu (znám rychlost a přibližnou vzdálenost), během odpočtu se nesmí pohnout, jinak omdlí na 1 minutu a kouzlo se ruší.

k) V případě úspěchu kouzla nebo zásahu je mág povinen neprodleně vysvětlit zasaženému následky kouzla.

l) Hodnoty, které nelze přesně určit mág určí přiměřeným odhadem, u sporných odhadů volí vždy variantu, která pro něj znamená nižší prospěch.

6. Vzorce

1. **Koeficient souhvězdí**

   1 – (0,1 * počet souhvězdí v harmonii) + (0,1 * počet odporujících souhvězdí)

2. **Koeficient elementů**

   $$\frac{\sum \text{použitých elementů} + \text{počet odporujících elementů} - \text{počet elementů v harmonii}}{\sum \text{použitých elementů}}$$

3. **Vzorec pro výpočet akcí**

   $$\sum neupravená\ cena\ obrazce * (1 + váha\ objektu * 50\%) * \left(1 + rychlost\ v\frac{m}{s} * 50\%\right) * (1 + vzdálenost\ v\ m * 20\%)$$

4. **Koeficient surovin**

   $$1 + \sum koeficientů\ použitých\ surovin$$

5. **Celková cena kouzla**

   (neupravená cena obrazce $*$ koef. elementů $*$ koef. surovin $+$ cena za akce) * koef. souhvězdí

6. **Magické poškození**

   $$\frac{neupravená\ cena\ obrazce * koef.\ elementů - neupravená\ cena\ obrazce}{10}$$

7. **Energetické poškození**

   $$\frac{\sum intenzit\ použitých\ elementů}{neupravená\ cena\ obrazce} * koeficient\ velikosti\ kouzla$$

8. **Kinetické poškození**

   $$\frac{\sum vah\ použitých\ elementů}{neupravená\ cena\ obrazce} * koeficient\ velikosti\ kouzla$$

Vždy se bere jen jedno poškození – to, které je nejvyšší nebo které si mág vybere.

Pokud se jedná o ekonomické kouzlo, tak se jeho efekt počítá takto:

Ekonomický efekt z intenzit v %

$$\left(\frac{\sum intenzit\ použitých\ elementů}{neupravená\ cena\ obrazce} * koeficient\ velikosti\ kouzla\right) * 14$$

Ekonomický efekt z intenzit v %

$$\left(\frac{\sum vah\ použitých\ elementů}{neupravená\ cena\ obrazce} * koeficient\ velikosti\ kouzla\right) * 12$$

Vždy se bere jen jeden ekonomický efekt – ten, který je nejvyšší nebo který si mág vybere.

7. Tabulky a omezení

Tabulka vztahů elementů			
	HARMONIE	**NEUTRÁL**	**ODPOR**
ZEMĚ	VODA	ZEMĚ / OHEŇ	VZDUCH
OHEŇ	VZDUCH	OHEŇ / ZEMĚ	VODA
VODA	ZEMĚ	VODA / VZDUCH	OHEŇ
VZDUCH	OHEŇ	VZDUCH / VODA	ZEMĚ

Tabulka intenzity a vah elementů		
	Intenzita 1 jednotky elementu	**Váha 1 jednotky elementu**
ZEMĚ	-2	3
OHEŇ	2	0
VODA	-1	2
VZDUCH	1	1

Tabulka koeficientu velikosti kouzla	
Velikost kouzla v metrech	**Koeficient**
1-2 (včetně)	0,25
2-10 (včetně)	0,5
10-25 (včetně)	0,75
Více než 25	1

Minimální rychlost kouzla: 0,01 (0,001 pro ekonomická kouzla)

Minimální velikost kvádru, který obsáhne celého člověka: 2*0,7*0,5 m (doporučeno 2*1*1 m)

8. Souhvězdí

Existují 4 souhvězdí: oheň, voda, vzduch a země. Každý herní blok arcimág zjistí souhvězdí – na první kostce zjistí počet souhvězdí (hodí 1× kostkou), počet souhvězdí může být pro herní blok 1 až 3. Poté na druhé kostce zjistí jaká souhvězdí to jsou (hodí tolikrát kolik zjistil souhvězdí v předchozím kroku). Podle tabulky níže z daných čísel zjistí jaká souhvězdí budou pro daný blok a příslušné kartičky se souhvězdími vyvěsí v magické věži.

OHEŇ	VODA	VZDUCH	ZEMĚ
1, 5, 9	2, 6, 10	3, 7, 11	4, 8, 12

9. Ekonomická kouzla

Ekonomická kouzla mohou pomoct zlepšit úrodu farmářům, výkon kovárny atd… záleží jen na představivosti. Výpočet efektu je uveden ve vzorcích. Obecně platí, že jsou hlavně plošná nebo trojrozměrná. Ekonomický efekt může být: % k výrobě, sleva na materiál, úspora času.

10.Omezující kouzla (omráčení apod.)

Kouzla, která drží oběť na místě (2D)

zapletení kořeny, přimrznutí k podkladu…

Kouzla, která omezují nějakou činnost (2D)

umlčení, paralýza končetin, slepota...

Kouzla, která postavu kompletně vypnou (trojrozměrná, 3D)

kompletní zamrznutí, paralýza bleskem, šlahounový kozelec, solná socha...

3rozměrné kouzlo musí obsáhnou celé tělo (2*0,7*0,5 m (doporučeno 2*1*1 m))

Kouzla, která mohou postavu ovládat (čtyřrozměrná, psychická, 4D)

možná samozřejmě jsou – jsou však náročná a musí dávat smysl

ovládnutí mysli, změna vzpomínek…

11. Identifikační kouzla

Speciální kategorie svitků (na svitku musí být nahoře uvedeno, že jde o identifikační svitek)

Identifikační svitek stojí suroviny a manu při vytvoření.

Může jej použít pouze mág.

Při každém použití vysaje manu uloženou ve svitku a pro další použití je potřeba svitek znovu dobít u magického zřídla (z krystalu…). Tato mana na dobití se počítá do many, kterou může použít mág za herní blok. Svitek se při použití NEZNIČÍ (libovolný počet použití pro daný ročník).

Existují celkem 4 identifikační svitky, a to pro každý element jeden. Na jeden problém lze kombinovat více svitků.

Identifikační kouzlo je plošné (2D) kouzlo, které obsahuje dvakrát ten samý element a trvá alespoň 10 s.

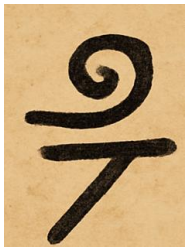
Identifikační kouzlo je potřeba použít v souladu s elementem problému (např. oheň na oheň).

Znak země

Znak ohně

Znak vody

Znak vzduchu



Poté je potřeba dešifrovat text pomocí klíče:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m

n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

12. Lámání magie

Lámání magie se skládá ze 3 kroků

krok č.1 – identifikace kouzla (součástí informací je udaný "typ kouzla")

krok č.2 – zvolení a vytvoření vhodného lámacího kouzla (v závislosti na zjištěném typu kouzla)

krok č.3 – vyřešení nějakého rébusu/hádanky/výpočtu

13. Magické nástroje

Hůl (Přece nevezmete starci jeho hůl.)

Každý mág může mít svoji hůl. Hůl podle kvality provedení (určí organizátor) může uchovat určité množství many. Danou manu může použít pro tvorbu svitků (pozor: musí dodržet maximum many na 1 svitek pro danou úroveň) nebo může použít hůl na boj (na začátku hry si může vybrat jedno z těchto kouzel uvedených v tabulce níže). Na kouzla z hole se používá pouze mana uložená v holi.

Např. vyberu si ohnivou kouli a mám 1 manu v holi, 1 výstřel stojí třeba 2 many: za blok můžu vystřelit 5 ohnivých koulí (bude házet molitanové míčky, které bude mít u sebe). Manu v holi je možné dobít jednou za herní blok u zřídla nebo z jakéhokoliv jiného zdroje.

Kouzla pro základní hůl (nemusí sedět počet many pro výrobu svitku stejného kouzla).

Funguje jako šíp (lze zablokovat štítem, NEignoruje zbroj, atd.).

Kouzlo	Efekt/typ poškození	poškození	Cena many z hole
Ohnivá koule	Energetické poškození	1	2
Blesk	Energetické poškození	1	2
Ledový hrot	Kinetické poškození	1	2
Kamenný hrot	Kinetické poškození	1	2

Magické krystaly (krystaly many)

Lze vyrobit během hry. Mohou uchovávat dané množství many, které lze použít na tvorbu svitků (pozor: musí dodržet maximum many na 1 svitek pro danou úroveň).

Hlavní element země, další elementy podle toho, jakého elementu chci vytvořit krystal (např. 2 ohnivé pro krystal ohně). Daný krystal může „napájet“ pouze kouzlo daného elementu (ohnivý krystal pouze kouzlo, které má podpůrné elementy, elementy oheň). Pokud chci vytvořit univerzální magický krystal, lze to spojením 4 krystalů elementů (od každého el. 1 krystal).

Výpočet many obsažené v magickém krystalu elementu

$$\frac{5}{3} * \left(\sum zemních\ elementů + \sum ostatních\ elementů \right)$$

Výpočet ceny vytvoření magického krystalu elementu (kolik many bude stát výroba svitku)

$$0{,}01 * \left(\frac{5}{3} * \left(\sum elementů\right)\right)^2 + 3 * \left(\frac{5}{3} * \left(\sum elementů\right)\right) * koeficient\ souhvězdí$$

Výpočet many obsažené v univerzálním magickém krystalu

Mana obsažená v jednotlivých krystalech se pro spojení nesmí lišit o více jak 10 %, jinak dojde k nestabilitě.

$$\frac{\sum many\ obsažené\ v\ krystalech\ elementů}{\frac{14}{7}}$$

Speciální hůl

Lze vyrobit z násady a krystalu many, do něhož se vloží svitek. POZOR NEBEZPEČNÉ.

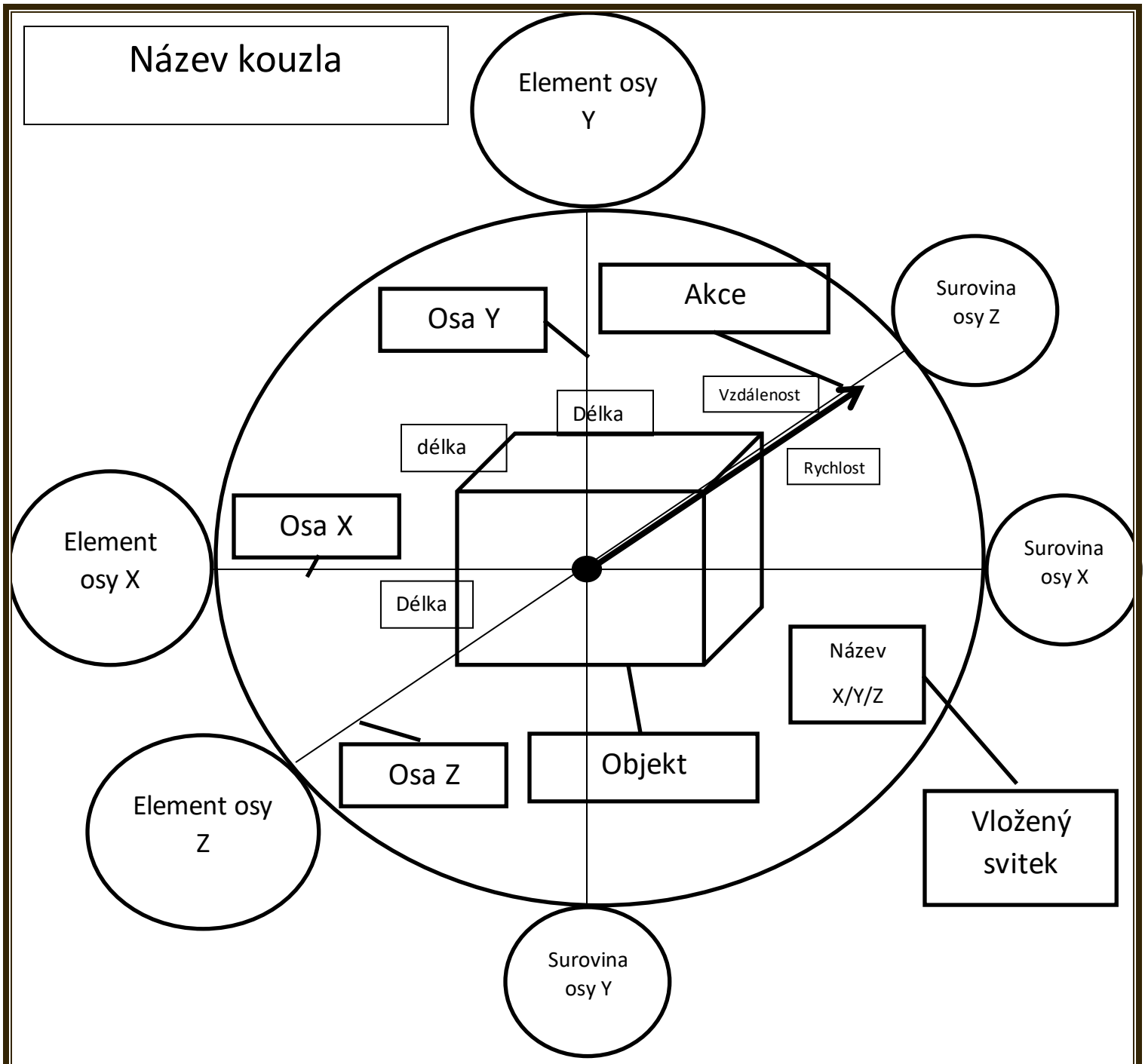
Speciální magické předměty

Lze, ale po poradě s organizátorem. U kompletace musí být přítomen organizátor a ano, taky je to NEBEZPEČNÉ.

14. Suroviny

Na každou osu může přijít pouze 1 surovina

surovina	efekt	koeficient
Běžné suroviny ze zvířat a rostlin	Ten, co mají napsaný v ostatních knihách	1
Vzácné suroviny ze zvířat a rostlin	Ten, co mají napsaný v ostatních knihách	2
Alkam		
Kar-Alkam		



Popis kouzla hráčem

Zranění (+) / Poškození (-)	**Komentář Hodnotitele**
Magické: Kinetické: Energetické:	14
Doba pohybu v sekundách:	