

## **pan Oberstein**

Role: Překupník s zvláštními věcmi

Vztahy s postavami:

Slečna andělská: poradce, psycholog, snílek, dokázala tě najít. 776221233

Elen Liška: vůdkyně místních mágů, je k najmutí. 731785700

Cíle:

Vyjednat předávku klenotů, dostat se do depozitu, vyndat artefakty, předat artefakty klientům: je to víc maskování než skutečný kšeft, z toho co vyndáš z depozitu jsou to ty nejnebezpečnější věci, které se, ale výborně hodí pro krytí tvého ústupu.

Quest Leylines: nevěříš úplně andělské a chceš se pojistit, v Pardubicích jsou 4 známá hloubení, najmi si místní společnost stínových lišek, aby prošli podezřelá místa a proměřily je. Budeš jim muset dát mapku(dodají orgové)

## **Motivace: peníze, zisk**

Základní info pro výběr: jsi dědic Alberta Obersteina, zabýváš se živností svých předků, překupnictví, shánění okultních věcí a tak dále. Tvůj otec pomáhal odbojářům ukrýt artefakty na místo, kterému se říkalo depozit 13. Po válce se na celou záležitost zapomnělo, a až teď po 70 letech se vynořila možnost artefakty vyzvednout. S nápadem přišla slečna andělská, která tě kontaktovala a prozradila ti kde depozit leží.

Jméno hráče:

Dovednosti: Mág - Mastigos( mysl a prostor)

Magická moc 3

Okultismus III( máš 12 man, max kouzlo za 4 magy, ovládáš 2 arkány vypsané níže)

Boj se zvolenou zbraní II

Vzdělání II

## **Infa:**

### **Předběžné dohody:**

Carlos obálka 50.000 Eur, chce pušku.

Informátor: 80.000 eur , chce disk s Xoriánskou šifrou

Doktor – prototyp akceleratoru s dokumentací, bude potřebovat vetřelecké srdce

Inkvizice: jakmile bude depozit otevřený inkvizice určitě zasáhne, z důvěryhodných zdrojů víš že to bude po 23.00 hodině. Zhruba 6 hodin jim potrvá než jejich mágové provedou přípravu nasbírání dost síly, provedou analýzy a tak dál.

Slečna andělská: je víc než se zdá, nabídla ti ústupovou cestu, podmínkou úspěchu bylo, že rozhodíš za směšné ceny několik artefaktů, vzniklý chaos ji umožní zmást inkvizici na 6 hodin, víc než dost času abys dokončil obchody a zmizel ztraceným 5 hloubením.

## **Tvůj harmonogram**

11.00 sejdí se na zámecké promenádě se slečnou andělskou 776221233  
přesně v 11.00 zavolej na číslo 446500021 je to veřejný automat v Grandu, východní část. pod ním je balíček  
s instrukcemi a mapou

11.30 Jade má říjet a dát ti klenot s duší mága.

12.00 máš sjednanou schůzku informatorem

12.30

13.00

13.30 schůzka s Liškou, chtěj výsledky

14.00

16.45 otevření Depozit 13, potřebuješ vědět kde je a jak jím projít, a klenot mága.

17.00 - 18 předávka artefaktů během schůzek s klienty ty a slečna Andělská naplanujte předání.

22.30- 23.00 – čas po anglicku se vytratit. Pak se hlubení zavřou a už vás nikdo pronásledovat  
nebude.

# Mágové a magie arkán

V 1.1

*Mágové ovládají čistou manu a čerpají ji z pěti mystických světů skrze 5 mystických věží.*

**Jaké arkány máte:** bude záležet na postavě, obecně lze říct že budete umět to co reálně zvládnete zakouzlit (na co budete mít moc, atd.) pokud chcete přesný vzorec, tady je vaše (magická moc) \* (okultismus) = počet bodů(\*) za které si nakoupíte jednotlivé arkány. Arkána vaší stezky musí být vždy nejvyšší.

Útok, detekce a obrana máte implicitně zahrnuty v arkáně.

Př.: mág s okultismem 3 a magickou mocí 2 má 6 bodů, tj muže mít 6 kouzel, tj muže mít 2 arkány po 2 kouzlech, nebo 2 po 3,...

**Pro účely jednodenního Arkána budete mít vždy dvě kompletní školy. Doufám že s tím vystačíte.**

**Sesílání:** pokud není napsáno jinak, tak nějaké to mávání rukama, nebo psaní run ve vzduchu. Podstatné je že seslání **musí** být doprovázeno sesílací formulí. Ta musí zahrnovat nějaké výraznější gesto a 3-6 slov (například: spojení rukou před sebou, tvarování ohnivě koule a recitování formule Berešit ha-ór bayóm).

Seslání se dá zrušit úspěšným zraněním nebo použitím rušení kouzel.

**Trvání kouzel:** pokud je u dovednosti napsáno trvání, platí co je psáno. Pokud tam nic není, pak je to buď okamžitý efekt (zranění) nebo platí jednu scénu.

**Formát kouzla:** počet \* je kolik bodu musí mág vložit do konkrétní arkány. V závorce() je cena v maně, zároveň to udává i sílu kouzla.

**Pokročilá kouzla s více arkány:** je možné že hodně silné a pokročilé manipulace budou vyžadovat víc než jednu arkánu (v popisu je to bude výslovně uvedeno)

**Detekce (cena: 1)** aktivní kouzlo které umožní přechíst Stopu daného aspektu (tedy stezka poskytující nehmotnou detekci umožňuje čist nehmotné stopy a naopak). Každá stezka ovládá nějaký fenomén nebo jejich okruh. Detekce obvykle umožňuje zjistit a identifikovat vlastní obor magie.

**Neutralizace kouzla (cena: X):** pokud narazíte na kouzlo které trvá a znáte stejnou stezku, můžete ho neutralizovat, cena neutralizace je stejná jako síla kouzla, které chcete zrušit. Neutralizace trvá 1 minutu.

**Magický útok (cena: 1/2/4):** hrubý útok pomocí magie vaší stezky. Přivoláte projev magie, který vychází z stezky vaší magie a zformujete ho do vrhací zbraně. Zraníte za 1/3/5 životů.

## Magické tradice

Mágové čerpají z 5 světů. Když mág procitne, vydá se skrze astrální pouť do jednoho z nadpřirozených světů a zapíše své jméno na věž která tam stojí, konkrétní popisy se liší ale jisté je že tento zážitek mág nikdy nezapomene. Každá věž funguje jako maják který stvrzuje

nadpřirozené pouto mágovu duši, jeho avatara s jeho magií. Každé říši vládnout dvě arkány jejichž zákony jsou v dané říši dominantní. Každá říše má též jednu arkánu která má v daném světě jen mizivý vliv a mág má problém ji zvládnout.

V řeči pravidel: dominujícím arkánám může mág porozumět naplno(\*-\*\*\*\*), nepřátelské arkány může porozumět jen částečně(\*-\*\*) ostatním může porozumět téměř mistrovsky(\*-\*\*\*).

V závorkách jsou názvy cest

**Aether(Obrimos):** svět andělských bytostí a nekonečného jasu. Vládnoucí arkány jsou Ether a Síla. Nepřátelská arkána je smrt.

**Arkádie(Acanthus):**svět věčně snících Faeů, sidhe a skřítků. Dominujícími arkánami jsou Osud a čas. Nepřátelskou arkánou je Síla.

**Pandemonie(Mastigos):** říše démonů kteří nahlédnou do duše a zkonsumují každý hřích či slabost mysli. Vládnoucí arkánou je Mysl a Prostor. Nepřátelskou arkánou hmota

**Stygie(Moros):** říše mrtvých, kde čekají mrtví než se znovu zapojí do koloběhu života. Vládnoucí arkánou tu je Smrt a Hmota. Nepřátelskou arkánou je duše.

**Primární divočina(Thyrus):**říše nekonečného života a životní esence. Plná predátorů kteří udržují věčný koloběh života. Dominující arkánou je Duše a život. Nepřátelskou arkánou je mysl

# Magie Arkán

**Prostor: ochrany, manipulace s prostorem, informační kouzla.**

**Aspekt: fyzický**

**Útok: prostorová distorze**

**Detekce: umíš hledat sympatetické vazby**

**Ochranné kouzlo:** *Dislokace(2/4) jedna/dvě končetiny včetně toho co drží jsou nedotknutelní a tudíž imunní na fyzické zásahy.*

**Zvláštnosti: sympatetická vazba** – vazba mezi věcmi, umožňuje ovlivnění jedné věci takže se ovlivní druhá která je s první ve spojení. Čím větší ovlivnění tím riskantnější je kouzlo. Použít to na bojová kouzla v podstatě nejde.

\* Vytvoř linku(1/2/4/6): vytvoří sympatetickou linku o síle kouzla mezi věcmi, které propojené nejsou.

\*\* Zákaz(2/4/8): tebou zvolené místo, které musí být fyzicky vyznačeno je chráněno před fyzickým i nefyzickým působením fenoménu proti kterému je zákaz vytvořen. Síla kouzla určuje jak přesně musíš fenomén vymezit. Konkrétní znak+jméno/ jméno/ rasa.

\*\*\* Dveře(2/4/8): umožní přenést mezi dvěma místy informaci/věc/osobu. Obě místa musí být propojena sympatetickou vazbou.

\*\*\*\* Kapesní vesmír(4/8/16): umožní uzavřít do kapesního prostoru věc/osobu/místo. Během trvání kouzla je dotyčná věc mimo hru. Na místě je potřeba zanechat stopu

**Arkána Mysli: mysl**

**Aspekt: nehmotný**

**Útok: zahlcení smyslů a myšlenek, působí omráčení**

**Detekce: umíš nahlížet do mysli a čist aury. Nadpřirozené vidění**

**Ochranné kouzlo:** myšlenkový štít(1/2/4/8): máš +1/+2/+4/+8 životů proti myšlenkovým útokům.

**Zvláštnosti: mysl:** aby bylo možné s myslí něco dělat musí být subjekt dobrovolník nebo musí být jeho mysl rozbita útoky(uberete na nula životů).

Astrální svět: skrze mysl je možné vstoupit do snů a vnitřního světa každého z nás. Pokud se tam dostanete bude odehráno jako rpg. Základní pravidlo je že domácí mysl dokáže ovládat vše uvnitř sebe pokud si uvědomí že je to jeho vlastní já. Cizinec musí použít svou moc. Pokud dojde ke konfliktu záleží kdo má vyšší moc a je ochoten ji použít.

\* Stínohra(1/2/4/8): dokážeš vytvořit iluzi kouzel z arkán, která ovládáš. Efekt kouzla je nehmotný a trvá jednu scénu než odezní. Náročnost na magickou moc je stejná jako síla originálního kouzla.

\*\* Skrytí (2/4/8/16): dokážeš skrýt a zamaskovat svůj znak. Kouzlo trvá dokud není prolomeno a kryje tě schopnostmi které by z tebe znak vyčetli.

\*\*\* telepatie(2/4): dokážeš komunikovat jen pomocí myšlenek, smíš použít neherní kanál abys přenesl myšlenku ze sebe na cíl a naopak. Rozsah je 1 sms/ 1 minuta hovoru. Pokud je cíl dostupný fyzicky, rozsah komunikace je na jejich ochoten mluvit. Telepatii lze ovládnout mysl, která je zlomena(byli jí ubráný všechny životy mentálními kouzly), takto ovládaný člověk je jen loutka co papouškuje.

\*\*\*\* Projekce(4/8): dokážeš vymístit svou mysl z těla. Můžeš tak cestovat jako nehmotný imunní na fyzické útoky, nehmotné útoky tě pošlou zpátky do těla. Také můžeš svou mysl rozdělit a část z ní vložit do jiné osoby. Takto jí můžeš zapůjčit některou svou dovednost či kouzlo. Zapůjčení stojí 4 many, ale původní tělo o danou schopnost přijde(část tebe která ji ovládá ji poskytuje cíli). Zlomená mysl může být takto plnohodnotně ovládnuta a bude poslouchat mága.

mysl

