

Okultismus a principy magie v larpu Arkanum

Dovednost Okultismus

Dovednost okultismu zastřešuje několik schopností, všechny jsou soustředěny na schopnost manipulovat s manou. Naučením se okultismu se postava stává magicky aktivní a má Magickou Moc 1.

Schopnost používat magii je omezena rasou, tj mág dokáže seslat mágovská kouzla, upír upírská, a dlak dlacká,... Nic nebrání studovat i jinou magii, nicméně tradice jiné rasy pak mají podobu pouhé znalosti.

Následující schopnosti rostou všechny s okultnem, pro přehlednost jsou rozepsány.

Vnímání Magie: zkušenosti s nadpřirozenem vám garantují vnímání nadpřirozených sil. Schopnost vám zajistí, že když narazíte na nadpřirozeno, poznáte ho a můžete na něj zkusit herně reagovat.(v praxi když se setkáte s něčím nadpřirozeným, můžete použít další schopnosti, které vám pomohou zjistit, o co jde.)

Meditace: s druhým stupněm okultismu si dokážete doplnit nárazově své síly, z denního přidělu many doplníte svou manu. Samotná meditace trvá 60 minut/stupeň okultismu(tj 30/20/15 minut).

Manipulace s manou: určuje jak dokonale dokážete s manou manipulovat, tj kouzlit.

* zaklínání:dokážete kouzlit krátká a dlouhá kouzla a seslat rituální kouzlo pro které máte podrobné instrukce.

** Upoutání kouzla:dokážete kouzlo svázat s vlastní aurou. Kouzlo bude trvat dokud si manu, kterou jste do něj vložili nedoplníte.

*** Rituál trvání: dokážete seslat kouzlo komplexním rituálem a prodloužit tak jeho trvání o řád(z minut budou hodiny, z hodin dny,...).provést rituál zabere 10 min.

**** Silový rituál: trvající 1 minuta / manu vám umožní seslat kouzlo s mocí o jedna vyšší. Silový rituál nejde kombinovat s rituálem trvání.

Znalost kouzel: jak rozsáhlé budou vaše znalosti kouzel. Znat je možné i kouzla, která nedokážete sesílat. Vlastní tradice musí být vždy nejrozvinutější.

* 1 stezka v rámci vlastní tradice

** 3 stezky v rámci jedné tradice

*** zvládnete až 4 stezky

**** jste omezeni jen svým druhem magie

Detekce(cena:1) aktivní kouzlo, které umožní přečíst Stopu daného aspektu(tedy stezka poskytující nehmotnou detekci umožňuje číst nehmotné stopy a naopak). Každá stezka ovládá nějaký fenomén nebo jejich okruh, ve kterém máte větší přehled než jen čtení stop. Jinak vám detekce 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 vyžaduje 1 minutu hraní odkouzlování a nikdo vám ke kouzlení nesmí bránit.(nemůžete tedy zpoza rohu zrušit protivníkům štít ale zlomit kletbu na kamarádovy vedle ano).

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.

Základní metaherní principy:

Jsou dva typy nadpřirozených specialit.

- 1) speciality závislé na okultnu, to jsou většinou kouzla, rituály a praktiky, které to podporují. Obecně je relativně snadnější se je naučit, ale okultista potřebuje k práci mnoho znalostí a víc úsilí a přípravy, aby je dokázal efektivně využívat.
- 2) Speciality závislé na Rase: jsou to speciality, které vychází z přirozenosti(nebo nepřirozenosti) postavy. Tyto speciality se učí obtížněji(musíte mít dovednost v dané rasy a pak skrze ní se danou schopnost naučit), ale jakmile něco umíte obvykle to má samo o sobe značný efekt.

Jak používat schopnosti: každá nadpřirozená schopnost má cenu svého použití, někdy je cena něco speciálního, ale nejčastějším případem je, že za použití se platí manou v některé z jejích forem.

Magie funguje kvantovým způsobem. Mág dokáže poutat do kouzla čím dál větší množství many v závislosti na své magické moci.

Rasové schopnosti používají magickou moc taktéž, i když pro ni mají nějaký ekvivalentní název vycházející z tradice dané rasy. Rasové schopnosti většinou nemanipulují s manou přímo a tak cena bývá určena případ od případu. Rasovou schopnost je možné omezeným způsobem sytit i z bojových rezerv a tedy být nadpřirozená bytost, která neovládá aktivní magii a moci stále provozovat své schopnosti)

Magická moc ovlivňuje množství sil, které má adept k dispozici. Zpřehledňuje to následující tabulka.

Magická moc	1	2	3	4	5
Volna Kapacita many	6	9	12	15	18
Mana v jednom kouzle	1	2	4	8	16

Meditace:

Veškeré praktiky, které doplňují postavě manu se nazývají meditace.

Mana se postavě doplňuje samovolně rychlostí 1 mana/hodinu. Za den tedy skrz tělo projde 24 man.

Okultno umožňuje zrychlit příjem many pomocí silové meditace. Pokud je tento princip použit, mág vyčerpává právě těch 24 man, které má denně k dispozici. Jiné zdroje many jsou možné a lze na ně ve hře narazit. Ty pak dají možnost postavě čerpat nad své maximum. Do začátku budete mít plnou manu a možnost čerpat těch 24 man.

Aspekty kouzel:

Existují 2 aspekty:

fyzický a nehmotný. U školy je vždy napsáno, jestli je fyzická nebo nefyzická

Fyzická kouzla jsou taková, která přímo ovlivňují fyzický svět: ohnivě koule, tavení zbraní, léčení člověka jsou fyzická kouzla.

Na fyzická kouzla platí zbroj a fyzická ochranná zaklínadla, která vám umožní se bránit nebo kouzlu odolat tím, že vám přidají životy.

Nehmotný: vše co nefunguje přímo a fyzický svět na to nepůsobí, kouzla měnící osud, čas, nebo myšlenková magie a duchové. Nehmotným kouzlům je potřeba uhnout a ochranná kouzla nehmotného aspektu jsou postavená tak, že bud kouzlům odoláváte životy nebo se nenecháváte trefit.

Sesílání kouzla

Kouzelné formule budou na vašem RP. Délka seslání, pokud u daného kouzle nebude řečeno něco jiného je cca 3-5 vteřin.

Některé kouzla mohou mít přímo popsáno jak se sesílají. U těch je potřeba to dodržet.

Trvání kouzel:

Všechna kouzla a schopnosti buď okamžitě provedou svůj efekt nebo trvají jednu scénu (což je jeden rozhovor, boj, výslech,....). to platí pro kouzla, pokud u nich nic speciálního není připsáno.

Specialita **Poutání kouzel** může trvání prodloužit.

Ohniska

Některé předměty či úkony umožňují svému uživateli lépe působit na magii. Takovým předmětům se říká ohniska. Ta jsou vždy omezena na jednu tradici/stezku (třeba nekromancii, mágovská magie, upírství, atd.) a v jejich průvodce nebo popisu je toto vždy napsáno.

Efekt ohniska je vždy stejný, ohnisko dodá kouzlo polovinu potřebné many.

Ohnisko má svou moc a ta určuje jak mocnou magii ještě dokáže podporovat.

Příklad: mág Sebastian koupí magické žezlo Síly na kterém je napsáno: žezlo síly: ohnisko Moci 3 – Mág/ Stezka Síly. Ohnisko tedy funguje v rukou mága, posiluje kouzla sesílatelná s mocí 3, tj za 4 many a funguje jen pro kouzla stezky síly.

Mana

Všichni, kteří ovládají okultismus mají jisté možnosti manipulovat manou. Co, ale mana přesně je? Mana je energie, která ve volném stavu proudí světem z nadpřirozených světů, ve vázaném stavu vytváří veškerou realitu okolo nás a i nás. Právě díky maně fungují principy magie, tak jak fungují.

Mana a rezonance(zabarvení):

Ve všech podobách se mana chová jako kvantum energie, jehož energetická hodnota je stejná, nicméně mana může mít rozdílné kvality. Této kvalitě se říká rezonance a právě ona je důvodem proč je takový problém naučit se používat magii pro které jeden nemá předpoklady. A co je to ta rezonance? Mana má tendenci chovat se způsobem který odpovídá způsobu jakým byla uvolněna a získávána. Mana získaná krvavým rituálem bude použitelná pro věci které způsobí víc krve. Mana získaná z ohně bude snadno působit v ohnivě magii a mana získaná z duševního světa bude snadno působit na duševní svět. Pro jednoduchost a přehlednost bude rezonancí jen pár a budou odpovídat rasám na larpu.

Tedy upíři budou mít krví zbarvenou vampýrskou manu

Mágové budou mít manu získanou z Nadpřirozených světů

Dlaci budou mít manu s duchovní rezonancí

A přízraky budou mít manu s rezonancí záhrobního světa.

Shrnutí: mana nese kvalitu, které se říká rezonance, rezonance omezuje použitelnost many na kompatibilní tradice magie.

Druh magie, tradice a stezky magie.

Druh magie je široký pojem zahrnující vždy magii jedné rasy.

Upířská

Mágovská

Dlacká

Přízračná

Tradice magie: je trochu užší pojem, určuje ucelený systém kouzel a v rámci rasy jich existuje více. Je možné zvládat více tradic, ale rozhodne to není nic jednoduchého.

V rámci upírů jsou:

Thaumaturgie

Temná thaumaturgie

v rámci mágů: 5 tradičních směrů a odpovídající nadpřirozené světy.

Obrimos- Aether

Acanthos - Arkadia

Mastigos - Pandemonium

Thysus – Primal Wild

Moros - Stygia

V rámci dlaků:

Zření

Zrození

Rodová magie

Stezky magie: taky se hovoří o arkánách, jsou jednotlivé směry magie které sdružují jistý aspekt magického ovlivňování. Stezka má taky svou resonanci.

U mágů existují:

Čas

Prostor

Duše

Osud

Smrt

Hmota

Život

Mysl

Síly

Aether

U upírů existují například:

Stezka krve

Vábení plamenů

Stezka tvoření

Mágové a magie arkán

V 0.1

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

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, 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.

Ukázka Magie Arkán

Prostor: ochrany, manipulace s prostorem, informační kouzla.

Aspekt: fyzický

Útok: prostorová distorze

Detekce: umíš hledat sympatetické vazby

Ochráné kouzlo: *Dislokace(2/4) jedna/dvě končetinyvčetně toho co drží jsou nedotknutelní a tudíž imunitní na fyzické zásahy.*

Zvláštnosti: sympatetická vazba – vazba mezi věcmi, umožňuje ovlivnění jedné věci tak až se ovlivní druhá která je s první ve spojení.

* 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 učuje jak přesně musíš fenomén vymezit. Konkrétní znak+jméno/ jméno/ rasa.

*** Dvěře(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

Force: energie ve všech podobách – chlad, teplo, telekineze, gravitace

Aspekt: fyzický

Útok: proud energie v jakékoliv podobě

Detekce: dokážeš měřit kvanta energií, jejich zbytky,...

Ochráné kouzlo: *kinetický štít(2/4) jedna/dvě končetinyvčetně toho co drží jsou imunitní na fyzické zásahy.*

Zvláštnosti:

* ovládnutí síly(1/2/4/8): převezmeš kontrolu nad jedním projevem již existující energie uměrné síly. Energie dokáže ubrat nebo přidat 1/2/4/8 životů.

** plasmový štít (2/4/8): vytvoříš bariéru z energie, musí být fyzicky vyznačena kdokoli se jí dotkne nebo projde skrz, je zraněn za 2/4/8 životy.

*** telekineze(4/8): dokážeš ovládat věci pomocí energie. Můžeš nechat pracovat magii zatímco ty děláš něco jiného. Činnost musí být jednoduchá a nesmí přímo kolidovat s ostatními(v praxi můžeš provádět meditaci zatímco si vaříš čínské nudle)

**** transmutace síly (4/8/16): dokážeš proměnit jednu sílu v jinou. Efekt podobný jako u ovládní sílu ale můžete si víc vymýšlet. Například zemnit elektřinu v oheň, otočit gravitaci,...