**Teoretický průvodce tvorby kouzel do DrD+**

Rozhodl jsem se **sepsat** nějaký rozumný **jednoduchý návod**, **jak vytvářet** rozumná **kouzla**, co do parametrů, **do Pluska**. Jak sis jistě všiml/a, kouzla v Plusku jsou bez jakékoli vnitřní logiky. Tedy, pokud tam je, tak jsem si jí nevšiml. Jediné, co se z nich dá odvodit, je logický a rozumný předpoklad, že se silnějším kouzlem – vyšší potřebná kvalita magenergie, dále jen kvalita magenergie – roste náročnost na seslání, že kouzla jsou dělena do 6 archetypů a že se vyskytují ve 3 formách, co do náročnosti, a to: třístupňová, dvoustupňová a jednostupňová. Logickým trendem je zvyšování náročnosti kouzla s potřebnou kvalitou magenergie – jinak by to ani nešlo. S tím úzce souvisí vyšší cena lepších (kvalitnějších) kouzel (viz obr. 1), jednak možná proto, že tvůrci si mysleli, že čaroděj na vysoké úrovni bude mít hodně magenergie <img výtlem>, tak aby toho moc napáchal, a druhak možná proto, že mysleli na to, že těch mocných čarodějů (na vyšší úrovni) je méně než těch horších (na nižší úrovni) a tak neměl kdo kouzla vypilovávat do úspornějších variant (Nicméně u kouzel 10 kvality magenergie chybí souvztažnost [korelace] se zvyšováním náročnosti a kvality mg.). Avšak náročnost i kvalita magenergie nabývají u různých, byť analogických, kouzel různých hodnot a mnohdy naprosto nelogicky (srovnej: kouzlo Smrt v plamenech a Odštěpky). Nehledě na špatné řazení některých kouzel, zejména ve vitální magii, např. Oko za oko, zub za zub (jasná energetika) nebo moc nad duchy (jasná mentální magie).

Čím víc jsem se v tom pokoušel najít nějaký vnitřní řád, tím víc mi to připadalo jak dort od pejska a kočičky. Prostě seskupení lecjakých kouzel (asi jako v klasickém DrD), bez nějakého návodu na tvorbu dalších. Magenergie i náročnost je přidělována náhodně (o čemž například svědčí snížení náročnosti mnohých kouzel do edice B).

Také stojí za povšimnutí, že kouzla časoprostorové magie jsou v průměru dražší než ostatní, což znamená, že časoprostorová kouzla jsou obecně dražší nebo také, že časoprostorových kouzel stojících 1-2 magy je málo. Naopak kouzla energetická a investigativní magie jsou výrazně levnější nežli průměr, potažmo medián, což nám říká, že investigativa a energetika mají obecně levnější kouzla nižších úrovní (viz obr. 2 a obr. 3).

Obr. 1: Závislost počtu magů (x) za kouzlo na kvalitě magenergie (y).



Obr. 2: Tabulka průměru a mediánu magů jednotlivých magií.



Obr. 3: Grafické ztvárnění tabulky – čísla na ose x odpovídají tabulce (časoprostor = 1, celkem = 7).



**Obecný základní tvar kouzla (popisek viz níže)**

Jméno 3 + opravy magů [kvalita magenergie]

Náročnost 1 (n+0) x Náročnost 1 (n+0) x Náročnost 1 (n+3)

Náročnost 2 (n+3) x Náročnost 2 (n+6)

Náročnost 3 (n+6)

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor / 1 předmět / zvláštní

Trvání: 1 kolo / ihned

**Vlastní návod**

**Nejdůležitější věc** na tvorbě kouzla **je nápad**. Bez nápadu budeš vytvářet jen nudná, podivná kouzla, která se pravděpodobně jiný čaroděj, mimo toho z vaší skupinky, nikdy učit nebude. Buď rafinovaný/á (dále viz níže). S nápadem se pojí jméno. **Jméno** zvol nejlépe nějaké vtipné, poetické, ironické nebo přísně popisné.

**Určení oboru**. Většina kouzel bude mít jasnou příslušnost (ohnivá jsou Energetická, vyhledávací Investigativní), ale občas je zařazení sporné. Zamysli se nad principem kouzla. Kouzlo, které z kamení sestaví golema a hrubou silou jej ovládá je Energetické, kouzlo, které ty kameny vytvoří je Materiální. Pozor, některá kouzla v příručce jsou špatně řazena – týká se to zejména Vitálních kouzel (Ovládni zombíka, Moc nad duchy, Přivolej nemrtvé, Vrať se do hrobu -> Mentální, Oko za oko, zub za zub, Nemrtvý služebník, Oživ nemrtvého -> Energetická a třeba Magická zbroj mi naopak přijde ryze Energetická).

Potřebná **kvalita magenergie** … tady asi bude největší problém, protože často se není od čeho odpíchnout. Něco lze odvodit ze samotného grimoáru (teleportace od 4, zastavování času od 1 /\*krčení rameny\*/), ale i on si čas od času protiřečí (vnitřní nekonzistence), ale hlavně řeší jen pár případů. Proto si vyber nějaké podobné kouzlo nebo to prostě tref od oka na základě úvahy o tom, jak by to kouzlo mělo být silné a co by vlastně mělo dělat.

Počet magenergie jsem se rozhodl řešit následujícím výpočtem. Základní počet je 3 magy za kouzlo, které opravíš o (rozuměj: od kterého přičteš a odečteš) následující opravy.

Přičti 1, když je kouzlo složité (např. Dračí štít)

Přičti 1, když kouzlo působí na plochu (např. Očista ohněm)

Přičti 1 za každý speciální efekt kouzla (např. bezpečnost u teleportace nebo ovladatelnost u Osvětlení)

Přičti 1, pokud je snížena náročnost o 5 (kouzlo půjde lépe seslat, ale bude více stát; Zavři závoru?)

Přičti 1, když je kouzlo nevypilované (má kvalitu mg 9 a více = málo čarodějů jej používá a po generace jej nezvládli zefektivnit)

Přičti 2, pokud je kouzlo mimořádně složité (např. Domů (teleporty obecně))

Přičti 2, pokud je kouzlo neznámé, nepoužívané, [nové] (má kvalitu mg 15 a více)

Odečti 1, pokud je kouzlo vypilované (má kvalitu mg 4 a méně)

Odečti 1, pokud je zvýšena náročnost o 5 (kouzlo je sice levnější, ale hůře se sesílá)

Odečti 1, jestliže je kouzlo triviální, banální, jednoduché (např. výboje, světla a jiná prostá kouzla)

Odečti 1, pokud je (musí být) kouzlo udržované čarodějem (např. Odštěpky)

Odečti 1 za každou nevýhodu (např. odliv u Kvinty smyslů)

Přičti nebo odečti 1, pokud si myslíš, že kouzlo je potřeba zlevnit / zdražit (ale důvody by měly být opravdu vážné – např. kouzlo je opravdu tak moc triviální [Zapalovač] nebo je tak extrémně nebezpečné, že je nutné, aby bylo dražší [sem by měla spadat kouzla okamžitého zabití typu Vykosťovák nebo Mágův velký mix]). Pokud by však každé kouzlo, co vytvoříš, bylo levnější o 1 mag, už jen tak „z principu“, bude někde chyba. Čarodějovi bylo různě po diskusích vyčítáno, že sešle dvě kouzla a dojde mu magenergie, proto netvořte kouzla, která by byla dražší než 7 magů.

**Náročnost kouzla**

Mají být kouzla nejvyšších úrovní seslatelná (dále viz níže)?

**Ano**, spočti náročnost kouzla podle vzorce **+10+potřebná kvalita magenergie**.

**Ne**, spočti náročnost kouzla podle vzorce **(8+2\*potřebná kvalita magenergie)\*0,8**.

Obr. 4: Tabulka náročnosti vypočtených podle výše uvedených vzorců. Pkm je potřebná kvalita magenergie.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| pkm | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| +10+pkm | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| (8+2\*pkm)\*0,8 | 8 | 10 | 12 | 13 | 15 | 16 | 18 | 20 | 21 | 23 | 24 | 26 | 28 | 29 | 31 | 32 | 34 | 36 | 37 | 39 | 40 |

Pokud hodláš udělat kouzlo třístupňové, pak n1 = n+0; n2 = n+3 a n3 = n+6, potažmo dvoustupňové n1 = n+0, n2 = n+6, případně jednostupňové n1 = n+3 (což vyjadřuje fakt, že jednostupňová kouzla v grimoáru jsou, těžko říct proč, o něco náročnější, než by člověk řekl.

Vypočtenou náročnost oprav ještě o -6 až +6 podle svého uvážení, jedná-li se o kouzlo s dlouhou historií a užíváním nebo je to zapomenuté či obtížné kouzlo (srovnej vitální kouzla Svěrací kazajka [3 magy 3 kvality, náročnost +16] a Šnečí krunýř [3 magy 7 kvality, náročnost +17]).

Za základní vyvolávací dobu považujme +6 (tedy 2 kola), pokud ji chceme snížit na +0, přičtěme k náročnosti +3 a analogicky, pokud ji chceme prodloužit, pak k náročnosti přičtěme -3 za prodloužení o +6.

Základní dosah je „dotyk“, -2 za snížení dosahu na 0, +2 za zvýšení dosahu na číslo (např. 10 metrů), +4 na zvětšení dosahu na dohled, +6 za zvětšení dosahu na znalost.

 Základní doba je +0 / ihned, za každé prodloužení doby přičtěte +2, (->+6 [2 kola] -> +16 [6 kol] -> +36 [10 minut]-> +51 [1 hodina]-> +73 [12 hodin]).

Rozsah: Je-li více tvorů, předmětů nebo přímo číslo (třeba poloměr x metrů), pak považujte kouzlo za plošné (=> +1 mag; např. Mráček neštěstí). Kouzla s rozsahem „1 místo“ jsou vždy plošná.

**Na závěr jsem ještě připsal pár obecných věcí.**

 Jiné, zde neuvedené parametry se pokuste odvodit z podobných kouzel. Rovněž je dobré myslet na to, že byť je hezké vytvářet vysokoúrovňová kouzla, která nejsou tak nemožná a slabá jako ta nízkoúrovňová, ale většina her se neodehrává na vysokých úrovních. V naší skupině se hrálo vždycky jen od 1., případně 4. do 8., potažmo desátá úroveň při jednorázovkách.

 Mají být kouzla nejvyšších úrovní (+- 19, 20, 21) seslatelná? Já si myslím, že nikoliv, ale je to na tobě. Z kouzel v příručce vyplývá, že průměrná hodnota náročnosti pro kouzla kvality 9 je 21,75 (pro 8 zhruba 21, pro 10 zhruba 24,5) a střední hodnota (medián) pro kouzla kvality 9 je 22 (pro 8 je to 21 a pro 10 je to 24), vezmeme-li v úvahu fakt, že čaroděj může mít maximální předpoklady zhruba +29 (inteligence, hůl, archetyp) + hod, pak zjistíme, že kouzla nejvyšších úrovní jsou na draka, respektive pro draka (protože může mít v základu vyšší inteligenci a tudíž je sešle). Na druhou stranu, pokud si zkusmo vynásobíte 8+12\*2 = 32 + další náročnosti, pak zas kouzlo 12 kvality nesešle skoro nikdo, což asi také není úplně dobře. Proto jsem vzorec opatřil opravou, která ačkoli sníží náročnost o pětinu, zachovává neseslatelnost nejmocnějších kouzel hráčskou postavou, ale udělá seslatelnější kouzla do cca 15 úrovně.

Vymyslet brutální ničivé kouzlo je jednoduché, vymyslet elegantní kouzlo, je problém. Ale, existuje mnoho možností, jak udělat jednoduchá, elegantní kouzla, která budou levná, nenáročná a zároveň dost vražedná. Taky by se jistě každý rozumný čaroděj pokoušel dělat kouzla, co nejvíce neviditelná, neslyšitelná, nezjistitelná, neboť taková jsou mnohem více vražedná (uhni něčemu, co nevidíš). To ale není ono. Stejně jako v počítačových hrách, tady jde o efekt, efektivita neefektivita. Diablo, WoWko, cokoliv, by tolik lidí tak nebavilo bez těch grafických efektů.

Každému kouzlu se musí mít terč možnost bránit (ve standardních podmínkách; lhostejno, zda je to odolání magií nebo obrana). Pokud je tedy kouzlo brutálně hustě rychlé a nikdo mu neuhne, pak by mu mělo být možno odolat pomocí odolání magii nebo by mělo být slabé (např. Nekrakosa). A naopak, kouzlo, které má útočnost kolem 3, klidně může být brutální (v jistých mezích). Protože jakékoliv kouzlo může použít i protivník a hráčům by se jistě nelíbilo zhynout nějak blbě bez možnosti obrany.

**Popusťte uzdu své fantazie a vytvářejte kouzla, která jsou efektní, zábavná a rafinovaná, však ona mohou být zároveň i účinná.**